

KSIĘGA MISTRZA GRY

SPIS TREŚCI

1. Poradnik Mistrza gry	3
a) początki prowadzenia	3
b) techniczne przygotowanie do sesji	4
c) dziel i rząd, czyli jak karać i nagradzać graczy	6
d) sztuczki i kruczki	7
e) opancerzenie kontra narracja	8
2. Geneza Świata	11
3. Labirynt Śmierci	12
4. Miasto Wstęp	14
a) Ostrogar	15
b) Get-warr-gar	24
c) Olgrion	25
d) wioski Orkusa Wielkiego	27
5. Geografia	34
a) Atlas Orchii	34
b) Gobgur	40
c) 10 Archipelagów Orchii	42
6. Organizacje - Słowo wstępne	44
a) Gildia Białych Mieczów	45
b) Czarna Gildia	46
c) Gildia Czarodziei	47
d) Bractwo Białych Mieczów	47
e) Gildia Wojowników	49
f) Gildia Łowców	50
g) Bractwo Rycerzy	50
h) Gildia Zabójców	51
i) Gildia Złodziei	51
j) Gildia Kupiecka	52
7. Vademecum Walki	53
8. Rzadkie Szkolenia	80
a) Szkolenia Wojskowe	80
– Kardż	80
– Masaur	81
– Asaur	82
– Bractwo Broni	83
– Gladiator	84
b) Szkolenia Ogólne	84
– Odpornościowiec	84
– Akrobata (Szkola Akrobatów)	85
– Zwiadowca	86
– Teoretyk	86
– Dyplomata	87
– Kartograf	88
– Nawigator	89
– Próba traw	89
9. Losowanie Skarbów - część ogólna	91
a) Losowanie skarbu typu "A" (środki płatnicze)	93
b) Losowanie skarbu typu "B" (ozdoby)	94
c) Losowanie skarbu typu "C" (dzieła sztuki)	95
d) Losowanie skarbu typu "D" (uzbrojenie)	96
e) Losowanie skarbu typu "E" (księgi i pergminy)	99
f) Losowanie skarbu typu "F" (mikstury i inne wyroby głównie przydatne dla czarodziei kleryków)	101
10. Magiczne Przedmioty - część Ogólna	103
a) Losowanie magicznych przedmiotów w skarbie typu "A" (środki płatnicze)	104
b) Losowanie magicznych przedmiotów w skarbie typu "B" (ozdoby)	107
c) Losowanie magicznych przedmiotów w skarbie typu "C" (dzieła sztuki)	120
d) Losowanie magicznych przedmiotów w skarbie typu "D" (uzbrojenie)	127
e) Losowanie magicznych przedmiotów w skarbie typu "E" (księgi i pergminy)	134

f) Losowanie magicznych przedmiotów w skarbie typu "F" (mikstury i inne wyroby przydatne dla czarodziei kleryków)	137
g) przykłady innych specyficznie magicznych przedmiotów	138
h) inne przedmioty magiczne	138
11. Bestiariusz	143
a) golem	144
b) martwiaki	168
c) zwierzęta	182
d) rasy humaindalne	206
– likantropi	233
e) gady	238
f) istoty innoplanowe	269

Poradnik Mistrza Gry

Początki prowadzenia



Jedno jest pewne – Mistrz Gry jest wszystkim – zmysłami graczy, ich otoczeniem, kreatorem świata i opowieści. To ważna funkcja – bez MG po prostu nie ma zabawy. Uważam, iż nie należy być Mistrzem Gry z przypadku, a raczej z wyboru. Często na konwentach spotykam grupki graczy szukających kogoś, kto zgodził by się im prowadzić. Na ogół ktoś taki się znajduje, ale nie zawsze jego wysiłki zostają docenione. Podejmując decyzję o staniu się Mistrzem Gry/ Narratorem/ Strażnikiem Tajemnic etc. masz szansę dobrze się do tego przygotować. Gdy decydujesz się na poprowadzenie sesji RPG, powinieneś odpowiedzieć sobie na kilka pytań:

- **Czy jesteś skłonny poświęcić czas na przygotowanie?** – MG, który nie przygotowuje się do sesji nie jest w stanie dostarczyć graczom oczekiwanej rozrywki. Sesje "z biegu" można zagrać raz czy dwa, ale na dłuższą metę to się nie może sprawdzić. Nie oszukujmy się, prowadzenie to ciężkie zadanie, które wymaga poświęcenia na przygotowanie odpowiedniej ilości czasu.
- **Czy jesteś w stanie przedłożyć zadowolenie graczy nad swoje?** – Oczywiście najlepiej, by wszyscy byli zadowoleni, ale życie to nie bajka. MG może bawić się świetnie, podczas gdy gracze będą mieli skwaszone miny.
- **Czy jesteś skłonny zrezygnować z jakiegoś, Twoim zdaniem genialnego pomysłu, którego gracze po prostu nie kupują?** – Często będziesz stał w obliczu wyboru: albo ciągnąć wypracowany przez Ciebie scenariusz za wszelką cenę, albo pozwolić graczom iść nieco inną drogą niż dla nich wymyśliłeś. Powinieneś być elastyczny.
- **Czy masz pomysł na opowieść?** – Bez dobrego pomysłu na przygodę nie ma co liczyć na udaną sesję. Na początek można prowadzić scenariusze opracowywane przez innych, ale nie powinno to stać się regułą. W końcu Twoi gracze też mogą sobie kupić nowy dodatek albo ostatniego MiM'a. Powinieneś być przygotowany na dodawanie czegoś "od siebie", tak by Twoje sesje nabrały indywidualnego stylu prowadzenia.
Jeśli na poprzednie pytania odpowiedziałeś twierdząco, przejdź do następnej części. Do to dzieła. Nie ukrywam, że moim zdaniem – jak już bierzesz się za prowadzenie – powinieneś dokonać wszelkich starań, by Twój debiut wypadł po prostu dobrze. Każdy kiedyś zaczynał i "ten pierwszy raz" pamięta się na ogół bardzo dokładnie. Co możesz zrobić by ułatwić sobie zadanie?
- **Wybierz zaufanych graczy** – Na pewno lepiej jest zaczynać w towarzystwie osób, które się zna i którym się ufa, czyli kogoś, kto nie będzie śmiał się z Twoich ewentualnych potknięć. Prowadzenie dla całkiem obcych osób w nieznanym miejscu np. na konwencie, to moim zdaniem wyższa szkoła jazdy.
- **Poznaj system** – Nawet jeśli znasz wszystkich graczy i wiesz, że Cię nie wyśmieją, jak pomyślisz np. wampira z wilkołakiem, naprawdę warto byś dobrze zapoznał się z systemem który masz zamiar poprowadzić. Najlepiej jeśli zaczniesz od systemu, w który wcześniej grałeś. Nie musisz od razu stać się ekspertem, znającym na pamięć wszelkie dodatki – autoryzowane i nie. Często wystarczy, iż wnikliwie przestudujesz podręcznik podstawowy.
- **Kwestia mechaniki** – Zwróć uwagę na sposób kreacji bohatera; wszak Twoi gracze powinni przygotować karty postaci, a Ty musisz wiedzieć, czy np. mag może posiadać miecz czy nie. Sprawdź, czy tworzenie postaci wymaga rzutów kostkami – jeśli tak, to jakimi; koniecznie się w nie zaopatrz, albo zadbaj, by gracze przynieśli je ze sobą. Jeśli kreacja polega na przyznawaniu określonej ilości punktów lub kropek, sprawdź, czy któryś gracz nie przesadził w ich ilości. Zorientuj się, na jakich zasadach odbywa się walka – nieodłączna część zabawy w RPG. Może wymagać dokonywania obliczeń np. ilości obrażeń z użyciem różnych modyfikatorów. Jeśli zamierzasz je stosować, być może kalkulator okaże się pomocny.
- **Przygotuj miejsce** – Najlepiej jeśli swą pierwszą sesję poprowadzisz we własnym mieszkaniu, w otoczeniu które dobrze znasz. Jeśli to możliwe uprzedź rodziców co Ty i Twoi znajomi będziecie robili, by uniknąć późniejszych nieporozumień. Jeśli nie możesz prowadzić w domu, wybierz takie miejsce, gdzie nikt nie będzie wam przeszkadzał. Aranżacja wnętrza to osobna sprawa.
- **Przygotuj dodatkowe pomoce** – Zrobienie szkicu terenu, mapki czy stylizowaną listu naprawdę niewiele kosztuje, a dostarcza ciekawych wrażeń. Gdy przedstawiś swoim graczom własnoręcznie przygotowaną mapkę, pokażesz im już na wstępie, iż dbasz o ich rozrywkę i naprawdę włożyłeś w jej zapewnienie wiele wysiłku. Mapki robi się bardzo prosto. Wystarczy, że weźmiesz arkusz grubego papieru i złożysz go tak, by w Twojej ręce pozostała niewielka kostka. Następnie, by nadać mapie pozorów starości, poplam ją zimną herbatą – efekt jest niesamowity. Gdy papier wyschnie, możesz go w kilku miejscach nadpalić czy poplamieć czerwonym woskiem. Następnie nanieś stworzone przez siebie lokacje – możesz wzorować się na mapach z podręczników lub książek. Przy zapisywaniu nazw warto użyć szyfru czy kodu.
- **Muzyka** – Na sesjach to dobra sprawa, pomaga utrzymać odpowiedni klimat. Postaraj się dobrać muzykę zależnie od prowadzonego systemu. Najlepiej, gdy będziesz miał sprzęt w zasięgu ręki, co umożliwi Ci szybką zmianę płyt czy kaset.
- **Naucz się scenariusza** – Jeśli scenariusz nie jest Twoim dziełem, powinieneś się go "nauczyć" by nie przerywać niepotrzebnie gry sięganiem w notatki. Jeśli uważasz, że scenariusz jest za długi, powinieneś podzielić go na kilka sesji. Gdy poprowadzisz własną przygodę, wtedy wszystko – przynajmniej teoretycznie – znajduje się w Twojej głowie. Pomoże Ci przygotowanie planu przygody, np. w postaci grafu. Mimo iż scenariusz najczęściej określa pewne następstwo zdarzeń, powinieneś być przygotowany do improwizacji.
- **Opisy** – Pamiętaj, iż to Ty jesteś zmysłami graczy. Kreujesz świat oraz napięcie na sesji. Twoje opisy powinny być w miarę dokładne, ale nie ma co przesadzać z ich długością – bo jeszcze uśpisz graczy. Przed sesją poświęć opisywanie różnych miejsc, takich jak karczma, las, ulica, wnętrze zamku etc. Możesz rozpoczynać od podania graczom ogólnego obrazu, by następnie przejść do szczegółów lub odwrotnie. Nie wystarczy podać tylko opis dotyczący wyglądu jakiegoś miejsca – pamiętaj, że wzrok to tylko jeden ze zmysłów. Opisz zapachy i odczucia, niech bohaterowie usłyszą muzykę.

- **Odgrywanie postaci niezależnych** – W większości przygód bohaterowie spotykają na swojej drodze inne postaci. Ich odgrywanie należy do MG. Przed sesją poznaj dokładnie odpowiadające im opisy i zastanów się, jak masz zamiar je odgrywać.
 - **Dbaj o swoich graczy** – RPG to wspaniała rozrywka; dbaj o to, by Twoi gracze chętnie przyszli na następną sesję. Spraw, by podejmowane przez nich działania zawsze stawały się (lub niech tak im się wydaje) istotne dla scenariusza. Oczywiście możesz pozwolić bohaterom graczy siedzieć kilka godzin w podziemiach, z których nie ma wyjścia – tylko po co? Jeśli gracze nie czują, że posiadają swobodę ruchów i wpływ na akcję, to szybko może im się znudzić taka rozrywka. Dbaj o wszystkich graczy, jeśli będziesz zmuszony przerywać tym, którzy dominują grę. Nie jest to najlepsza metoda, ale wszyscy uczestnicy mają takie same prawo do zabawy i nie możesz dopuścić, by ktoś się nudził lub nie został przez innych dopuszczony do głosu. Możesz spróbować zrozumieć motyw, jakimi gracze się kierują. Być może dzięki RPG chcą się stać całkowicie kimś innym, rozwiązać ciekawą zagadkę czy po prostu spotkać się z przyjaciółmi. Gdy odkryjesz, co nimi kieruje, łatwiej Ci będzie dostarczyć im oczekiwanej rozrywki.
 - **Kto pyta nie błądzi** – Jeśli znasz jakiegoś doświadczonego MG, nie wahaj się z nim porozmawiać. Być może zdradzi ci kilka ze swoich sztuczek, a w najgorszym przypadku pożyczysz jakiś interesujący dodatek lub scenariusz.
- Teoria teorią, a praktyka praktyką. Odpowiednią wprawę w prowadzeniu osiąga się dopiero po pewnym czasie, ważny jest jednak dobry początek. Jesteś już wielostronnie przygotowany, nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć Ci powodzenia i miłej zabawy. Pamiętaj jednak, by po zakończeniu sesji zapytać graczy, co im się podobało, a co mógłbyś jeszcze dopracować; zapisz ich uwagi. Informacja zwrotna jest naprawdę dobrym źródłem informacji, dzięki którym staniesz się dobrym MG.

Autor: Puszkina

Techniczne przygotowanie do sesji



O tym, jak prowadzić sesję, napisano już wiele. W jaki sposób tworzyć nastrój? Czy trzeba używać "hendautów"? Jednakże rzadko kiedy zastanawiamy się nad tym, gdzie i jak ustawić stół albo czy warto otworzyć okno na sesji. W tym tekście postaram się na te i podobne pytania odpowiedzieć. Zakładam, że przygotowujemy się do sesji grozy, co jednak nie powinno nam przeszkodzić w zastosowaniu dużej części z przytoczonych tu uwag do większości spotkań rpg.

Stół

Zacznijmy od początku. Podstawowe pytanie, jakie zadaje sobie prawie każdy MG, brzmi: Postawić stół? A może też z niego zrezygnować? Wiem, że obecne trendy namawiają nas, aby z tego mebla zrezygnować. "Przecież w dramacie będzie tylko zawadzał!". Jednakże drama to tylko pewien rodzaj rpg i może, ale nie musi być obecna na naszych sesjach. Spróbujmy zatem poszukać – jak zwykle w takich przypadkach – złotego środka. Jedną z najważniejszych rzeczy, o których musimy pamiętać, to fakt, by gracze w trakcie rozgrywki siedzieli blisko siebie. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta. Kiedy taki gracz – nawet chwilowo wyłączony z akcji – słyszy to, o czym mówi MG do innych, to pomimo bezczynności, niejako zmuszamy go do śledzenia przebiegu gry, słuchania wypowiedzi współgraczy, zastanawiania się nad tym, co właściwie się dzieje. Poza tym często nasze sesje są prowadzone w późnych godzinach wieczornych i gdy taki delikwent siądzie sobie daleko od Misia, w błogiej ciemności, na miękkim fotelu, nie minie chwila, a będzie sobie spokojnie pochrapywał. Co z tego wszystkiego wynika? Jeśli już używamy stołu, to niech on będzie niewielkich rozmiarów. Przykład. Prowadzisz na konwencie przygodę dla pięciu graczy. Posadź ich dookoła jednej ławki. Bardzo złym pomysłem jest w takich przypadkach łączenie po dwie, nie daj Boże trzy. Jesteś w domu? Nie wystawiaj rodzinnego stołu obiadowego bądź własnego biurka na środek. Poszukaj małej pufy, na którą można by położyć niewielką deskę lub też ustaw szafkę nocną czy zwykły taboret. Inną tego zaletę widzimy, kiedy MG nie musi już podnosić głosu, by usłyszeli go ci najdalej siedzący, co przy sesjach na konwentach, gdzie hałas robiony przez otoczenie ma własną wagę, jest ważkim czynnikiem. Co dalej za tym idzie, będziesz mógł w trakcie sesji ściszać głos do szeptu w najbardziej wymagających momentach. Pozwoli to na wywołanie bardzo ciekawych efektów.

Obrus

Wracamy jednak do naszego stolika–taboretu. Nie wystarczy tylko takowy postawić i już naprzód z sesyjką. Ten nasz taborecik częstokroć wygląda ohydnie: poobijany, odrapany i na dodatek biały. Dobrym przyzwyczajeniem jest nosić ze sobą wybrany wcześniej specjalnie do tego celu obrusik. Zieleń, czerń lub czerwień czy nawet dziwne esy–floresy wymalowane na takowym to bardzo nastrojowy element naszej sesji. Zapakowanie zaś kawałka materiału do plecaka, gdy wybieramy się prowadzić, nie jest ponad nasze siły.

Gdzie postawić stół?

Dobrze. Wiemy już, jaki stół, zapytajmy teraz, gdzie go postawić? Tu największy problem często stanowią ograniczone gabaryty naszych mieszkań. Pamiętajmy o tym, by gracze siedzieli blisko siebie. Kiedy posiadamy krzesła – nie ma problemu, ustawiamy wtedy wszystko na środku pomieszczenia. Jeżeli jednak dysponujemy tylko kanapą i fotelami, umieścimy stół jak najbliżej owej kanapy, fotele zaś przysuńmy.

Krzesła

Przed chwilą poruszyłem następny temat, jakim są siedziska naszej kochanej drużyny. Krzesła? Tabelety? Miękkie fotele? A może w ogóle pozwolić im położyć się na wersalce? Gracz ma być skupiony, a zarazem nie może cierpieć katuszy z powodu twardego siedziska i braku oparcia. Gdy ktoś leży na mięciutkiej kanapie czy siedzi w ciepłym fotelu, jego myśli natychmiast rozpełzają się po całej głowce, robi się senny (gramy najczęściej wieczorami) i ogólnie mało przydatny do ciężkiej łamigłówki, jaką przed nim stawiamy. Zatem najlepszym wyborem byłyby zwykłe krzesła z oparciami, z w miarę miękką poduszką. Kiedy zaś nie dysponujemy niczym podobnym, postarajmy się tylko o to, by gracz miał na czym oprzeć plecy. Pamiętajmy o jednym: wylegiwanie się i męczarnia na twardym taborecie są kompletnie wykluczone. Jedno powoduje senność, drugie zaś wkurzenie.

Gdzie siedzi MG?

Dalej, stawiamy sobie pytanie: gdzie powinien usiąść MG? Weźmy standardowy przykład. Prostokątny, nieduży stół oraz 6 krzeseł. Bardzo ważne jest, by gracze znajdowali się naprzeciwko prowadzącego, z dopuszczalną granicą siedzenia do niego bokiem. MG nie powinien pozwolić, aby gracze siedzieli obok niego, zwróceniem twarzą w tę samą stronę, co on. Po pierwsze, nie może przez to kontrolować wszystkich obecnych. Po drugie, delikwent taki może mu wtedy zaglądać w notatki (I nie myśl teraz: "Nie mój gracz! Nigdy by tego nie zrobił!"). W przypadku, gdy sadzamy wszystkich blisko siebie, a jednego czy nawet dwóch z boku, trudno im wtedy odwracać wzrok, kiedy ty spoglądasz w swoje tajne zapiski. Tutaj ciekawa rzecz. Wielu MG to nieśmiali ludzie, starający się usiąść jak najdalej od swoich graczy i zasłonić się od nich (często podświadomie) wszystkim, co tylko wpadnie im w ręce. Dzięki temu często widzimy Misia zasłoniętego toną dodatków, ekranem Mistrza Gry i na dodatek siedzącego u szczytu stołu. Niestety MG musi być beczelną i śmiałą bestią. Odrzućmy zatem te góry makulatury sprzed nosa i siądźmy przy dłuższej krawędzi. Da nam to, w trakcie sesji, miejsce na odgrywanie bardziej dramatycznych scen, machanie rękami oraz łatwiejszy dostęp do magnetofonu. Poza tym uzyskamy bezpośredni kontakt z graczami.

Gdzie położyć podręcznik?

Gdzie zatem umieścić swoje pomoce? Dobrym pomysłem jest skombinowanie przed sesją niewielkiego taboretu czy pufy, na której będziemy wszystko składować. Trzeba pamiętać, by mebel taki był niższy niż omawiany wcześniej stolik. Dzięki temu – po pierwsze – nie będziemy zagrazać stołu – a po drugie – gracze nie będą mieli wglądu w twoje notatki. Drugie pytanie: co powinno stać na stole, przy którym gramy? Świeczka – i to wszystko. Czasami może tam jeszcze leżeć plan sytuacyjny oraz ołówek lub "hendaut". Starajmy się, by stół nie był zagrażony kartami postaci, brudnymi szklankami, walającymi się wszędzie kostkami. W wyniku takiego "zagrzenia", często bywa tak, że w pewnym momencie przestajemy widzieć płomień świeczki (zakrywa go torba chrupków), później swoich graczy, a na koniec, by rzucić kośćmi, trzeba urządzić porządną przerwę na przygotowanie sobie odrobiny miejsca w bałaganie. Wolny od śmieci stół i dzięki temu widoczny jednolity obrus oraz odcinający się mocno płomień świecy wpływają bardzo dobrze na koncentrację graczy. Świeczka? Czas na opowiadanie paru rzeczy o świetle.

Światło

"Misiu gry! Czemu nie gasisz światła? Ma być przecież nastrojowo!". To, że na sesji warto zapalić świeczkę, wyłączyć światło i zaciągnąć zasłony, wie prawie każdy. Pierwszym pytaniem, jakie w tym wypadku postawię, brzmi: Kiedy należy gasić światło? Pamiętajmy o tym, że sesja nie zaczyna się w momencie, w którym już wszyscy zasiedliśmy do stolika. Najczęściej na początku MG zbiera karty (lub je rozdaje), rozpakowujemy paczki z chrupkami czy pieguskami, omawiamy inne sesje. Światło należałoby zgasić dokładnie w momencie rozpoczęcia wprowadzenia. Ważne, by takie wprowadzenie do sesji zawierało nie tylko przypomnienie, co się działo wcześniej, ale i zwrócenie uwagi na to, jaka jest pora roku, gdzie postacie graczy się znajdują oraz która jest właściwie godzina. Oczywiście, fachowcy dodadzą w tym momencie to, że – założmy – lato jest w tym roku gorące, miejsce plugawe, a wieczór chłodny. Wszystko to pozwoli nam, aby gracze na powrót poczuli aurę konkretnego miejsca i czasu. Jeżeli jeszcze zgramy taki początek z zapaleniem świeczki i włączeniem nastrojowej muzyki, otrzymamy oczekiwany wynik w postaci dobrze przygotowanych graczy. Innym pomysłem na to, jak i kiedy gasić światło, jest uzależnienie tego od momentu, w którym w fabule mamy dzień (zapalamy światło – gasimy świeczkę) lub noc (gasimy świeczkę – zapalamy światło). Przejdę teraz do innego bardzo ciekawego moim zdaniem zagadnienia, tj. gdzie umieścić źródło światła. Ludzie mają od wieków taką dziwną cechę, że małe ognisko czy zwykła świeczka potrafi niesamowicie wprost przyciągać ich wzrok. Nie tylko siadają wtedy blisko takiego centrum światła, ale cały ich umysł koncentruje się na tym małym, pełgającym płomyku. Co z tego wynika? Świeczka powinna stać na środku stolika, przy którym gracze lub w niedalekiej odległości od twarzy MG. Wielu z prowadzących, odgrywając enpeców, stara się mimiką twarzy oddać ich emocje. Jak sami się domyślicie, postawienie wtedy świeczki np. na półce za głową mistrza powoduje, że jego twarz będzie kompletnie niewidoczna dla graczy. Ustawienie jej przed twarzą MG na jej wysokości też nie jest dobrym pomysłem. Świeczka ma oświetlać, a nie zasłaniać prowadzącego. Zastanówcie się wtedy, czy nie użyć innego świecznika lub też po prostu nie obciąć trochę końcówki. Tutaj wspomnę o dosyć ciekawym sposobie. Niektórzy MG chcą, aby do graczy – szczególnie w sytuacjach, w których opisują (nie zaś odgrywają bohaterów niezależnych) otoczenie czy jakąkolwiek inną rzecz – dochodził głównie ich głos, a nie widok ich twarzy. Starają się wtedy np. stanąć z tyłu za graczami lub kompletnie zgasić światło. W przypadku całkowitego zaciemnienia pokoju stajemy przed sporym niebezpieczeństwem. Taka metoda dobra jest tylko na parę minut. Jeżeli bowiem oczy graczy przyzwyczajają się do panującej wokół ciemności, to po chwili zacząć dostrzegać światło docierające zza niezbyt szczelnie zasłoniętego okna czy ze szpary pod drzwiami. Do czego to prowadzi? Cały czas pamiętamy, że światło skupia obserwatora. Gdy zaś źródło takiego, choćby i słabego, światła znajduje się w pobliżu spodniej krawędzi drzwi, następuje obniżenie poziomu koncentracji, a przede wszystkim zmiana jej punktu (lokalizacji). Od razu stwierdzimy: ależ ten sam motyw występuje w przypadku grania w

pokoiku przy świetle dziennym! To prawda. Kiedy już decydujemy się na sesję przy świetle dziennym, dużo lepiej jest wyjść na zewnątrz lub zasłonić okna i włączyć lampkę, niż pozwalać, by bardzo silne źródło promieni słonecznych znajdowało się z boku. Tu od razu poruszyłem temat lampki. Czy warto jej używać na sesjach? Tak. Dużo lepszą imitacją światła dziennego podczas sesji jest włączenie niewielkiej lampki nocnej. Postarajmy się jednak, by miała ona wytlumiący abażur lub była skierowana na ścianę. Z powyższych rozważań wiemy też, że powinna być umieszczona w ten sposób, aby nie rzucać cienia na twarz MG. Przy okazji – ciekawym rozwiązaniem kwestii oświetlenia twarzy prowadzącego jest w trakcie rozgrywki przechodzenie w różne miejsca pomieszczenia. Kiedy odgrywamy "enpeca", siadamy naprzeciwko graczy, aby dobrze mogli się przyjrzeć naszej twarzy. Kiedy opisujemy jakieś miejsce znajdujące się przed nimi, stańmy wtedy za ich krzesłami, starając się opowiedzieć to, co znajduje się w wyobraźni przed oczami MG. Spowoduje to także poprawę orientacji przestrzennej graczy.

Jak zaglądać w notatki?

Posiadamy już teoretycznie wszystko: ładny, niski stolik z ciemnozielonym obrusikiem, świeczkę w odpowiednim kolorze (pamiętajmy, że kolor świeczki też jest ważny – różowy kolor na sesji grozi to kiepski pomysł), graczy siedzących dookoła na wygodnych krzesłach oraz stojaczkę na pomoce MG. Wydawałoby się, że wszystko w porządku, gdy nagle zapagniemy zajrzeć w nasze skrupulatnie przygotowane zapiski. Niestety jednak, światło jednej świeczki jest zbyt słabe, by można było coś odczytać. Jak się ustrzec takiego problemu? Otóż trzeba skombinować przed sesją małą latarneczkę. Tylko, broń Boże, nie kupujemy tak zwanego miniaturowego halogenu. Światło latarki nie może być dużo silniejsze od blasku świeczki (zmiana punktu koncentracji). Dobry pomysł to załatwienie urządzenia o szerokim rozmytym promieniu, tak zwanego "jedno-paluszkwca". Inną metodą jest używanie do przechowywania notatek notebooka (nadal stojącego z boku, a nie przed MG). Po pierwsze, bardzo łatwo wtedy przeglądać zapiski, tylko że nie każdego stać na taką pomoc. A po drugie, rozwiązanie takie nadaje się raczej do sesji cyberowych lub w ostateczności rozgrywanych w naszych czasach, a nie w latach dwudziestych czy dziewięćdziesiątych dziewiętnastego wieku (podobnie, jeśli mowa o fantasy).

Na koniec, w skrócie wspomnę jeszcze o paru innych ciekawych rozwiązaniach, które warto zastosować podczas gry. Postarajmy się przed sesją tak wszystko ustawić, by kasetę w magnetofonie łatwo było zmienić (zabierajmy na sesję przedłużacz). Zwróćmy także uwagę na to, jak jesteśmy ubrani (chodzi oczywiście o odzienie MG). Dobrym pomysłem jest włożenie na siebie "czarnego" stroju. W ten sposób nie przyciągamy zbyt wiele uwagi graczy. Pomijając oczywiście fakt "mroczności" takiego rozwiązania. Ostatnim elementem, o którym warto pamiętać, są przerwy. W sytuacji, kiedy nie wiemy, jak dalej zaimprovizować, lub też, kiedy jesteśmy po prostu zmęczeni, dobrze by było ogłosić przerwę. Gracze w tym czasie załatwią swoje potrzeby, opowiedzą najświeższy kawał, my zaś w spokoju możemy zgasić świeczkę, zmienić muzykę i oddać się błogiemu odpoczynkowi.

Autor: Puszkina

Dziel i rządź, czyli jak karać i nagradzać graczy



Zacznijmy od tego, **czym można nagradzać graczy?** Jest wiele sposobów. Mogą to być: pieniądze, przedmioty (niekoniecznie magiczne), sława, nowe umiejętności, nowe czary, wskazówki, znajomości, władza, przyjaźń i wiedza. W każdym systemie RPG istnieje coś takiego jak punkty doświadczenia, lub ich odpowiednik. One również pełnią funkcję nagrody – umożliwiają rozwój postaci.

Czym można karać graczy? Tu też znajdziemy wiele możliwości: wrogowie, pech, choroby, trucizny, tułaczka, więzienie, zniszczenie/utrata przedmiotu, kradzież, oszustwo, zasadzka (ew. pułapka), śmierć bliskiej osoby, kalectwo, śmierć bohatera. Niedawno wpadłem na ciekawy pomysł, który może zmienić oblicze gry. A gdyby tak wprowadzić ujemne punkty doświadczenia? Gracze zaczęliby się zupełnie inaczej zachowywać. Nie zabijaliby z błahych powodów, bardziej wczuwaliby się w swoją postać. Ujemne punkty nie powodowałyby jednak spadku poziomu bohatera, lecz spowalniałyby awans na kolejny poziom. Za co nagradzać, a za co karać? Jest to pytanie, które nieraz zadaje sobie wielu Mistrzów Gry.

Nagrody

Przyznajemy je za pomysły i działania bohaterów, które są przede wszystkim udane, ciekawe i twórcze, jednak czasem i niebezpieczne.

- **Punkty doświadczenia**, przyznajemy je za wykonanie zadań, osiągnięcie głównego celu scenariusza, odgrywanie postaci, zabicie przeciwnika, rozwiązanie zagadki, rozbicie pułapki, czy odkrycie tajemnego przejścia. Jednak rozbicie pułapki jest trudniejsze dla rycerza niż dla złodzieja, dlatego więcej punktów powinien dostać rycerz, który robi to pierwszy raz, niż złodziej, dla którego jest to rutyna.
- **Pieniądze i przedmioty** powinny być dawane za dobrze wykonane zlecenie/misję, za otwarcie skrzyni/kufra zabezpieczonego magią lub pułapką. Ale tu pewna przestroga! Nie rozpuszczaj zbyt wielu swoich graczy, zbyt wysokie nagrody mogą doprowadzić do tego, że nie będą oni chcieli wykonywać kolejnych zadań, nie zainteresuje ich żaden skarb i będą mieli zbyt wysokie mniemanie o sobie. Nowych **umiejętności** lub **czarów** bohater może nauczyć się dzięki opłaceniu nauczyciela, wykonaniu dla niego zadania, studiowaniu ksiąg, przebywaniu w magicznym lub świętym miejscu, czy nawet interwencji boskiej. Bohaterowie mogą zdobyć

slawę zabijając jakiegoś potwora (np. smoka), ratując jakąś ważną osobistość, zdobywając jakąś cenną nagrodę, a także gdy uzyskają jakieś ważne odznaczenie (np. wagi państwowej).

- **Wskazówki** powinny być udzielane tylko wtedy, gdy bohaterowie będą się usilnie starali rozwiązać jakąś sprawę (nie chodzi tu bynajmniej o sznurowanie butów!).
- Aby zyskać **znajomości** trzeba się nie mało natrudzić, najczęściej przyjdzie uratować komuś życie, słono podplacić, wykonać jakieś niebezpieczne zadanie.
- **Wiedzę** zdobyć można pobierając nauki u nauczyciela, studiując księgi, wykonując doświadczenia, prowadząc prace naukowe.
- Ciężko o wiernych przyjaciół, BG mają zazwyczaj wielu wrogów, a przyjaciele mogą okazać się oszustami, postacie zyskają **przyjaźń** jeśli będzie oparta na zaufaniu i wdzięczności (np. jeden uratował życie drugiemu). BN uzyskają **władzę** jeśli wkupią się w łaski jakiejś ważnej osobistości (np. króla, prezydenta), zdobędą wielu zwolenników (np. podczas zbrojnego powstania przeciw władcy lub kampanii wyborczej).

Kary

Wymierzamy wtedy, gdy działania bohaterów będą bezmyślne i głupie (a nie, gdy coś pójdzie inaczej niż chciał MG!). Dla przykładu: BN zabijają jakiegoś jegomościa na trakcie, gdy ten nie chciał im udzielić wskazówek dotyczących drogi do najbliższego miasta, gdy w końcu docierają do metropolii zostają oskarżeni o morderstwo zastępcy gildii kupców (jegomość) i trafiają do więzienia (i tak dobrze, że ich nie skazano na śmierć).

- **Pech** – w to wliczają się wszystkie nie mile zdarzenia, które mogą przydarzyć się BG. MG może tego użyć także gdy nie ma żadnego pomysłu i przygoda "się sypie" (np. podczas pobytu w karczmie wybuchła bójka, a BG mieli ją właśnie opuścić w jakiejś ważnej sprawie).
- **Wrogowie** – trzeba zadać sobie pytanie: czy to kara czy nagroda? Jeśli drużyna nie czuje się zbyt dobrze a przeciwnicy są silni, to może to być kolejny gwóźdź do trumny. Kiedy gracze mają do czynienia ze słabym napastnikiem, to jest to forma nagrody (kolejne punkty).
- **Choroby** – kara dość specyficzna, do wykorzystania w niemalże każdej sytuacji (np. choroba weneryczna dla zbyt "kochliwego" młodzieńca).
- **Trucizny** – coś dla zbyt pewnych siebie graczy, którzy lekceważą wroga.
- **Tulaczka** albo **wygnanie** – ciekawa forma nagany, stosuje się ją w sytuacji, gdy postacie mają konflikt z prawem i są poszukiwane listami gończymi na bardzo dużym obszarze, lub gdy uciekają przed jakimś niebezpieczeństwem (np. zadarli z jakąś bardzo ważną osobistością i/lub potężnym magiem, czy kapłanem jakiegoś mrocznego bóstwa – niemila sprawa).
- Do **więzienia** trafia się za popełnione, lub i nie przestępstwa. Może to być kara za złe sprawowanie (sprawiedliwość zawsze zwycięża), lub przypadkowe, czy niesłuszne oskarżenie (pech).
- **Zniszczenie/utrata przedmiotu** – o to nie trudno. Gorzej jeśli przedmiot nie należał do BG, lub gdy był "niesłychanie potrzebny do ocalenia świata".
- **Kradzież** – paskudna sprawa, zniknięcie przedmiotu należącego do postaci gracza zazwyczaj odbija się na Mistrzu Gry niż na złodzieju – lepiej nie stosować! Chociaż, może to być doskonały pomysł na przygodę, no bo wyobraźcie sobie złodzieja (BG), który został okradziony! Toż to sztych do bitwy! Może być ciekawie.
- **Oszustwo** – podobne do poprzedniego. Oszukani bohaterowie starają się zemścić, jednak może to być sytuacja w stylu szalbierz wciska kit zbiera kasę i ucieka. Dobra kara.
- **Zasadzka** – stosowana w specyficznych sytuacjach (np. ścigani przez prawo bohaterowie zastają złapani w karczmie, lub BG bezkarnie okradają zamek jakiegoś BN-a, jednak w drodze powrotnej czeka ich niespodzianka). Do tej kategorii można zaliczyć wszelkiego rodzaju pułapki (np. pokój bez wyjścia).
- **Śmierć bliskiej osoby** – stosować tylko na bardziej zaawansowanych graczy! Początkujący gracze nie przejmują się takimi rzeczami! Kara używana tylko w niektórych sytuacjach (np. siostra BG prosi go o pomoc, twierdzi, że ktoś czyha na jej życie, BG lekceważy to i siostra zostaje zamordowana – będą go gryzły wyrzuty sumienia aż do końca życia!).
- **Kalectwo** – lepiej okaleczyć postać, niż ją zabić (ciężko grać lucznikiem bez oka, czy złodziejem bez dłoni).
- **Śmierć** – kara ostateczna, najgorsza dla gracza, który przywiązał się do swojej postaci. Lepiej nie używać zbyt często.

Kilka luźnych rad

- Każda z podanych tu kar może służyć do innych celów (np. zniszczenie/utrata przedmiotu może posłużyć do zwiększenia poziomu trudności w grze, a zasadzka nie zawsze musi być karą, może być przypadkiem).
- Nie przesadzaj z karami, zbyt częste ich stosowanie prowadzi do rozłamu w drużynie, psuje klimat, a w ostateczności może doprowadzić do przerwania sesji.
- Zbyt duża ilość punktów doświadczenia prowadzi do szybkiego awansu BG na wysokie poziomy doświadczenia i gracze mają zbyt wysokie mniemanie o sobie (twierdzą, że nikt ich "nie ruszy").
- Zbyt duża ilość nagród prowadzi do tragedii, po śmierci bohatera gracz żałuje tylko utraconych przedmiotów, a nie części osobowości jaką jest postać.
- Nie dawaj graczom zbyt dużej ilości pieniędzy (ja zrobiłem ten błąd, dałem moim graczom dużo kasy i teraz szastają forszą na prawo i lewo, a ja mam już dość), jeśli już musisz pokazać im nieprzebrane bogactwa, to dawaj je w jak najdrobniejszych nominałach (jest ich dużo, ważą dużo i trudno je rozmiąć).
- A i jeszcze jedno: Zanim coś powiesz – zastanów się dwa razy, zanim coś zrobisz – zastanów się trzy razy.

Autor: nieznany

Sztuczki i kruczki



Jest to jeden z pierwszych artykułów poświęconych ogólnie RPG, jakie w ogóle napisałem. Zawiera on garść luźno ze sobą związanych porad dla początkujących i starych wyjadaczy.

- Przy każdej drużynie umieść BN'a. Używaj go do naprowadzania graczy na cel, przekazywania wskazówek, albo wyprowadzania drużyny na manowce. Jeśli chcesz w jakikolwiek sposób pomóc słabo radzącej drużynie, BN idealnie się do tego celu nadaje.
- Zrób, kup albo w inny sposób zorganizuj sobie Ekran MG, schowaj za nim wszystkie notatki. Niektórzy gracze nie potrafią siedzieć spokojnie bez zaglądania Mistrzowi w dane. Dla ułatwienia sobie życia, umieść w ekranie (jeśli ich tam jeszcze nie ma) wszelkie potrzebne do gry tabelki. Oczywiście, jeżeli z nich korzystasz.
- Jeżeli będziesz miał wyjątkowego pecha i spotkasz gracza, który czepia się zasad i twojego stylu gry (lub w inny sposób ci przeszkadza) postaraj się go uspokoić. Nie wahaj się użyć gróźb. Jeżeli pokojowe metody zawiodą, usuń gracza z gry.
- Przygotuj sobie komplet "lepszyc" kostek – kup po trzy kostki każdego rodzaju (w jednym kolorze). Jedną spiłuj tak, by wypadły na niej liczby mniejsze od połowy maksymalnej wartości, drugą tak, by wypadły większe. Używaj trzeciej, oryginalnej kości. Zaznaczam, że stosowanie skantowanych kostek jest naganne, nieetyczne, nieuczciwe i nic nie uzasadnia takiego postępowania (zawsze jest przecież inna metoda!).
- Na pozbycie się opornego gracza jest wiele metod i opisanie ich wszystkich mogło by stanowić treść na odrębny artykuł. Do tego celu możesz wykorzystać na przykład bandytów, którzy napadają na bohatera, może on wpaść pod samochód (/metro/furmankę/...), snajper może się nieco pomylić, postać może złamać sobie nogę podczas gdy drużynę goni banda orków, a nie ma czasu aby nieść rannego (bądź zwierzchnik na to nie pozwala). Gdy uda ci się już zabić bohatera, możesz odmówić wylosowania nowej postaci argumentując na przykład, że nie ma jak wprowadzić nowego bohatera do drużyny, która dryfuje na morzu na tratwie. Możesz też wylosować słabą postać, z którą gracz nie będzie już mógł się stawiać.
- Bądź obecny podczas losowania postaci. Pracuj nad tym na raz z jednym graczem. Unikniesz w ten sposób przekłamań, oszustw i pomyłek, możesz też w lepszy sposób dopasować postać do reszty drużyny i przygody.
- Poproś graczy, by napisali na kilkadziesiąt (około 30) zdań charakterystykę swojego bohatera. Nie pozwalaj zbyć się ogólnikami albo wylosowanym życiorysem i cechami charakteru. Pozwól nawet graczowi na samodzielne zdefiniowanie tych sekcji. Zachęć ich PD'kami za dobre odgrywanie postaci. Twój najważniejszy argument to stwierdzenie, że nagradzać dobre odgrywanie psychiki postaci możesz tylko wtedy, gdy będziesz dokładnie znać jej psychikę. Poza tym gracze lepiej żyją się ze swoimi bohaterami gdy sami stworzą ich charakter.
- Czytaj dużo książek, nie tylko z fantastyki i sf. Jeśli przygotowujesz się do prowadzenia przygody w czasach średniowiecza, nic ci się nie stanie, jeśli przeczytasz "Makbeta" W. Szekspira albo "Konrada Wallenroda" A. Mickiewicza. Staraj się znaleźć w książkach przede wszystkim informacje o życiu społecznym, politycznym i obyczajowym danego okresu. Może nawet uda ci się zaczerpnąć bezpośrednio pomysły do wykorzystania w grze.
- Oglądaj dużo filmów w kinie i telewizji, aby czerpać z nich pomysły do użycia podczas sesji. Nie pogardzaj kreskówkami – jeśli nawet nic z nich nie wyciągniesz, może uda ci się przyswoić sobie nieco z charakterystycznego dla nich chorego poczucia humoru.
- Jeśli wpadniesz na jakiś pomysł, nie ważne czy pracujesz aktualnie nad jakąś przygodą/kampanią, zapisz go od razu w dobrym miejscu. Najlepiej załóż sobie zeszyt (/segregator/plik/...), w którym będziesz zapisywać wszystkie swoje pomysły by móc je wykorzystać podczas sesji.
- Nie bój się wariactwa i nienormalności. Jeden obłąkany BN łązący wszędzie za drużyną będzie na pewno ciekawym urozmaicheniem sesji. Daj może nawet jednemu z BG jakieś schorzenie – paranoja ("Oni są wszędzie...") dobrze zrobi graczowi, który miał w przeszłości problemy z wczuwaniem się w prowadzoną postać.
- Za wszelką cenę bądź obiektywny.
- Sesje najlepiej prowadzić na tle muzyki, która powinna pomagać w zagłębieniu się w świat gry. Do tego celu najlepiej wykorzystać muzykę filmową.
- Bądź zawsze dwuznaczny, niech gracze trochę wysilą swoje mózgi i domyślą się o co ci chodzi. Jeśli jakieś urządzenie podłączone do komputera nie działa, nie mów graczom o tym, że test sprawności wykazał jego awarię. Powiedz im, że test wyświetlił komunikat "Device not responding".
- Od graczy wymagaj dokładności i konkretności. Jeżeli dokładnie nie będą oni mówić, co ich bohater robi, wykorzystaj to na ich niekorzyść tak, by się czegoś nauczyli.
- Poznaj Prawa Murphy'ego i staraj się do nich stosować. Niech na przykład "najkrótsza droga jest zawsze zaminowana", albo "każdy pięciosekundowy granat ma trzy sekundowy zapalnik".

Autor: Lis

Opancerzenie kontra narracja

Ten artykuł powstał, by suche liczby z mechaniki łatwiej zmienić w obraz oraz, by rozwiązać niedopowiedzenia w niektórych aspektach związanych ze zbrojami. Nie ma on na celu wzbogacanie słownictwa, czy sposobu na ciekawszą narrację w walce (bo to temat na osobny artykuł), lecz przełożenie mechaniki na opis. Mechanika KC w sprawnych rękach daje szerokie pole do opisu. Przewiduje wiele sytuacji i bardzo pomaga w tworzeniu odpowiednich opisów. Dla tych, którzy grają już jakiś czas to zapewne nic nowego, lecz tym, którzy znają świat Orchii od niedawna artykuł powinien nieco rozjaśnić w głowach. Wyobraźmy sobie typową

sytuację gdzie gracz został zaatakowany przez przeciwnika i przeciwnik nie trafia, lecz 'nie trafienie' 'nie trafieniu' nie równe, a żaden cios nie trafia po prostu w powietrze. Oto parę rad jak zinterpretować nieudany cios. Tradycyjnie chybiecie, czyli rzut powyżej TR nie obniżonego przez OB broniącego się. Klasycznie złe wymierzony cios, może to oznaczać kopnięcie tuż przed twarzą przeciwnika, czy też dźgnięcie pod ręką. W każdym bądź razie – przeciwnik nie jest nawet zadraśnięty. Z Obrony najpierw bierzemy pod uwagę ZR – czyli ruchliwość postaci. Wg zasad 1 edycji ZR – 50 jest premią do obrony lub w przypadku ZR większej od 30, jest kara równa 30 – ZR (w przypadku edycji 2 to premia wynosi ZR/4). Jeżeli tylko ta obrona wystarczałaby do uniknięcia ciosu, oznacza to, że postać uchyliła się, odskoczyła, zwinne zesła z linii ciosu, podskoczyła nad niskim kopnięciem, bądź ukucnęła przed cięciem na głowę.

UWAGI:

- Postać nieruchoma np. stojąca tyłem i nieświadoma ataku ma ZR równa zero, a więc w 1edycji ma karę do Obrony w wysokości 30.
- **Unik** wojownika, barbarzyńcy, złodzieja, ... – ze względu na szkolenie niektórzy unikają z dużą wprawą i są w stanie (po udanym teście ZR) odskoczyć np. przed szarżą czy uchylić się przed zamaszystym ciosem.
- Gdy postać porusza się trudniej w nią trafić.
 - ✓ 1 edycja: każda postać poruszająca się z SZ powyżej 50 metrów na rundę ma zwiększoną obronę o premie 1 % na każdy 1 metr Szybkości powyżej 50.
 - ✓ 2 edycja: stosuje się wtedy premie do Obrony w wysokości 1 punkt na 10 SZ przemieszczającego się. Oczywiście trzeba uwzględnić czy przemieszczająca się postać jest w zasięgu ciosu.
- Jeżeli istota na początku rundy była celem ataku więcej niż jednej postaci, to jej obrona (m.in. z powodu dekoncentracji) jest mniejsza o 5 % na każdą postać atakującą ją powyżej jednej.

Następnie bierzemy pod uwagę przedmioty, czyli broń i tarcze. Jeżeli obrona ze ZR, oraz z broni/tarczy wystarczałaby do nie trafienia przez przeciwnika, oznacza to że cios wylądował właśnie na broni/tarczy: "dzięki skutecznej zasłonie tarczą cios zamiast w brzuch uderza w tarcze", czy "atak przeciwnika zbijasz ostrzem miecz w bok", albo "przyjąłeś jego lewy prosty wprost na gardę". Różne bronie/tarcze dają inne premie do obrony i nie bez znaczenia jest tutaj wyszkolenie broniącego się, a także sposób używania niektórych broni np. kijem trzymanym oburącz będzie nam łatwiej parować ciosy przeciwnika niż trzymając go lekko tylko w jedną rękę.

UWAGI:

- Im większa biegłość w broni tym większa premia do obrony.
- **Fechunek** wojownika – czyli rezygnacja z własnego ataku, by parować konkretny atak przeciwnika. Udan (test biegłości (1 w 2 edycji) oznacza że cios został przyjęty na broń (bron może ulec uszkodzeniu). To swojego rodzaju atak na broń przeciwnika lub rodzaj aktywnej zastawy.
- **Zastawienie** wojownika – czyli wykorzystanie przedmiotów z otoczenia do zasłonięcia się przed ciosami przeciwnika. Nieudany atak przy użyciu takiej umiejętności oznacza uderzenie w krzesło, stół, gałąź czy drzwi itp.
- **Podstawy Tarczownika** gwardzisty, rycerza, paladyna – skuteczniejsze używanie tarczy, zwinne i skuteczne zasłony przy jej wykorzystaniu.
- **Defensywny Atak** rycerza – skupienie się na zasłonach i zastawach bronią, zamiast ataku nią. Dzięki czemu łatwiej pruje się ciosy (premia do OB), lecz trudniej trafia się przeciwnika (kara do TR).

Wreszcie przychodzi czas by wsiąść pod uwagę zbroję. Zbroja posiada zarówno obronę jak i wyparowania. W tym momencie ktoś mógłby powiedzieć: Zbroja dodaje do obrony? Ale jak? Zwiększa ruchliwość? Czemu im "cięższa" zbroja tym większa obrona? Oczywiście zbroja nie zwiększa zwinności – obrona zbroi oznacza troszkę coś innego. Nadal przeciwnik nie trafia w ciało postaci, ale uderza w zbroję. Nie każdy cios w zbroję narusza jej strukturę, bądź część ciosów jest po prostu zbyt niecelna i schodzą one po zbroi. Najłatwiej to sobie wyobrazić na przykładzie. Powiedzmy cięcie mieczem wzdłuż napierśnika. Nie trafienie w tym przypadku oznacza że ostrze po prostu przejeżdża po płycie nie przebijając jej i najwyżej co pozostawia nieznaczna rysę (nie zadają one uszkodzeń zbroi ponieważ, na 61 wytrzymałości napierśnika oznaczenie takiej rysy jako stratę 1–3 punktów wytrzymałości byłoby absurdalne). Dlatego też powstała obrona zbroi, czyli trafienie w zbroję bez naruszania jej struktury, zbroja ani nie pęka, nie wgniata się, czy nie zostaje przebita, żadna jej część nie odpada (takie przypadki następują przy trafionym ciosie i są uwzględnione jako wyparowania w mechanice gry). Teraz też logiczne wydaje się, że ciężkich zbroi trudniej naruszyć strukturę, bo przebicie sporego kawałka blachy to nie jest rzecz prosta, szczególnie że zbroje nie są wklęsłe, ale wypukłe, co powoduje że czasem bron sama się z niej ześlizguje.

Uwaga:

- Obrona ze zbroi działa nawet wtedy, gdy cel jest nieruchomy, nieświadomy zagrożenia, co jest oczywiście logiczne. Jako ostatnie w obronie uwzględnione są tzn. "inne", czyli aury i różne działania magiczne. Trudno je wszystkie sklasyfikować, ale na paru przykładach postaram się wyjaśnić, na czym ich obrona polega.
- Najbardziej popularne są czary tworzące pancerz jak *Magiczna Zbroja*. W tym przypadku sprawa jest prosta, ponieważ taki czar traktuje się jak zwykłą zbroję.
- Dezorientujące przeciwnika czary jak *Iluzyjna Zbroja*. Nie tworzy ona pancerza (nie dodaje wyparowań) ale rozmywa postać iluzjonisty. Przeciwnikowi wydaje się, że postać stoi w trochę innym miejscu. W przypadku takiego czaru, efekt nie trafienia oznacza uderzenie w rozmycie, a nie postać. W opisie brałbym go na początku (przed ruchliwością, czyli cios mocno chybiony oznaczałby, że cios przechodzi przez mocno rozmytą sylwetkę, a iluzjonista nie musiał nawet się uchylić, czy zasłaniać przed ciosem).
- Przeszkadzające atakującemu np. *Płonące Dłonie* (od 150 UM oznacza ognistą aurę na całym ciełe). Wysoka temperatura, narażenie się na własne obrażenia, zasłaniające po części cel przez płomienie, to wszystko wpływa na to, że przeciwnikowi

atakującemu wręcz trudniej w cel trafić. Ten rodzaj obrony rozpatrzyłbym dopiero po uwzględnieniu ruchliwości i broni/tarczy. Oczywiście efektem nie trafienia w tym przypadku będzie cios w płomień, cofnięcie poparzonej ręki itp.

Co jednak, jeżeli cios trafi mimo powyższej obrony? Zostają jeszcze wyparowania. Mogą one uchronić cel przed jakimikolwiek obrażeniami. Jeżeli ilość obrażeń jest mniejsza od wyparowań oznacza to jedynie naruszenie zbroi. Przykładowe cięcie mieczem mogło wgnieść zbroję, ale nie dosięgnęło ciała, a siłą uderzenia dzięki skórzni była mało odczuwalna. Po takich ciosach postać uszczerbku nie doznaje, tylko zbroja "wzbogaca się" o nowe wgniecenia, pęknięcia i dziury (zmniejsza się jej wytrzymałość). Sytuacja, gdy postać zostaje ranna ma miejsce, gdy cios zostanie zadany celnie i z siłą przewyższającą wyparowania. Oczywiście cios jest słabszy i obniża swoją skuteczność o wyparowania, bo siła uderzenia jest częściowo pochłaniana przez zbroję, ale ta nadwyżka obrażeń nad wyparowaniami rani bohatera. W opisie może nastąpić przykładowa sytuacja "mocnym ruchem przeciwnik wepchnął ci sztych miecza w brzuch, kolczuga na niewiele tu się zdała, porostu pękła pod siłą ciosu, a kilka cali zimnej stali boleśnie zagłębiło się w twoim ciele". Oczywiście taka interpretacja obrony jest pomocą dla MG. Jeżeli uważasz, że zaistniałaby przez to sytuacja nielogiczna, nierealistyczna to zdaj się na własną ocenę sytuacji i zinterpretuj daną akcję po swojemu.

Autor: Karax

Źródło Poradników: <http://www.kryształyczasu.prv.pl/>

Geneza Świata

Esencje Świata

Miliardy lat temu, gdy świata jeszcze nie było takiego, jakiego dziś znamy, powstały we wszechświecie wszechpotężne moce o niepojętym dla zwykłych umysłów skomplikowaniu swej istoty. Jedyną cechą, którą śmiertelnicy byli w nich w stanie rozróżnić to podporządkowanie ich działalności niepojętym ideom. Wielu mędrców dyskutuje po dziś dzień na temat rodzajów tych mocy, jednak wszyscy są zgodni co do istnienia takich z nich jak: **chaos, porządek, równowaga, czas, świętość, dobro, zło, nekromancja, żywioły, nicość i witalność**. Czym w praktyce jest każda z nich – bardzo trudno zgłębić. Można snuć tylko przypuszczenia – czym one naprawdę są.

świętość – absolutna wyniosłość

czas – absolutne istnienie

nicość – absolutna pustka

nekromancja – absolutne życie bez życia

żywioły – absolutne pierwiastki istnienia świata

witalność – absolutne życie

dobro – absolutne uszczęśliwianie innych

równowaga – absolutna sprawiedliwość

zło – absolutne unieszczęśliwianie innych

chaos – absolutna zmienność

porządek – absolutna trwałość

W tamtych mistycznych czasach dochodziło też do wymieszania się różnych mocy (esencji) i zaczęły powstawać najprzeróżniejsze ich twory. A oto poniżej – rodzaje istot lub inne twory powstałe z wymieszania się różnych esencji:

chaos, porządek, równowaga, czas, świętość, dobro, zło, nekromancja, żywioły, nicość i witalność.

esencje	świętość	czas	nicość	nekromancja	żywioły	witalność	dobro	równowaga	zło	chaos	porządek
świętość	— —	bogowie *	bogowie **	bogowie **	bogowie **	bogowie **	bogowie **	bogowie **	bogowie **	bogowie **	bogowie **
czas	bogowie *	— —		martwiaki		tytani					
nicość	bogowie **		— —					bezimienni			
nekromancja	bogowie **	martwiaki		— —	golemy	pseudo martwiaki	białe martwiaki		? martwiaki		
żywioły	bogowie **			golemy	— —	geniusze	stwory światłości	żywioły	stwory ciemności		
witalność	bogowie **	tytani		pseudo martwiaki	geniusze	— —	anioły		goriashe		
dobro	bogowie **			białe martwiaki	stwory światłości	anioły	— —	istoty początku		? białe demony	
równowaga	bogowie **		bezimienni		żywioły		istoty początku	— —	istoty końca		strażnik planów
zło	bogowie **			? martwiaki	stwory ciemności	goriashe		istoty końca	— —	demony	diabły
chaos	bogowie **						? białe demony		demony	— —	
porządek	bogowie **							strażnicy planów	diabły		— —

* bogowie ci nazywani są ojcami bogów

** są to tzw prawdziwi bogowie (więksi)

Labirynt Śmierci

WSTĘP

Od niepamiętnych milionów lat na Orchii budowano labirynty. Leśne, podziemne, pałacowe zawsze budziły u jednych lęk, u innych pożądanie. Ich pokrętne drogi, niezliczoność komnat i zaułków, z czasem zaczęły gromadzić istoty rzadnie najprzeróżniejszych spraw. Najciekawsze z labiryntów obrosły sławą i zaczęły być schematem dla innych. Najbardziej znanymi z nich są Labirynty Śmierci (z ich cywilizowaną odmianą zwaną Labiryntem Katanów), Labirynty Cieni (zwane też Martwiaczymi) i Labirynty Natury (z trzema odmianami znanymi pod nazwą jako Labirynty Głębin, Martwej Zieleni lub Planów). Najbogatszym i z nich jest jednak pierwszy wymieniony zwany Labiryntem Śmierci. Sens jego polega na stworzeniu takiej przestrzeni, gdzie schronić się może każdy i gdzie każdy może znaleźć to co jest dla niego najodpowiedniejsze. Dziesiątki tysięcy istot, bogactwo, którego nie można sobie nawet wyobrazić. Siły które w jednej chwili potrafią przemienić całe dotychczasowe życie, dają zachętę, której nawet nie trzeba powtarzać.

WEJŚCIE – Wstęp

Wejście do tego typu labiryntów znajduje się najczęściej w górach i to tam, gdzie są to najwyższe i najbardziej dzikie okolice. Miejsca te często są strzeżone przez wioski Gigantów [1–55%] (najczęściej Wzgórzowych) lub Minotaurów [56–90%], a rzadko Ogrów [91–95%]. Przygotowując dużą zapłatę można zresztą liczyć na to, że otworzą one jedno z wielu przejść, jednakże nigdy już nie wypuszczają z powrotem. Niektóre grupy, które nie chcą poddać się temu zwyczajowi są przez to z reguły łupione i nago umieszczane w nich (ew. zjadane).

Dobrze zaopatrzona Grupa Awanturników podejmując się wejścia do Labiryntu Śmierci powinna jednakże dobrze wiedzieć na co się rzuca. Niezliczone potwory, szaleńcza magia, najbardziej skomplikowane zagadki, pokrętne pułapki, wszędzie śmierć, brak wytchnienia i niemożliwość wydostania się z tej matni, czyni to miejsce nieznośnym nawet dla BOGÓW, a co dopiero mówić o nieszczęsnych śmiertelnikach. Tylko dobrze wyekwipowane, liczne i doskonale wyszkolone grupy mają szansę przetrwać w nim trochę dłużej niż godzinę, a co dopiero powiedzieć "parę" lat, które trzeba spędzić w tym ponurym miejscu, by znaleźć choćby poszlakę możliwości opuszczenia go. Niesamowita "monotonność" śmierci i nieprzerwane napięcie umysłów czynią z tych obszarów przejścia porównywalne do tortur psychicznych, co jest przyczyną także wielu samobójstw w Labiryntach Śmierci. Legendy znają tylko nieliczne przypadki grup, które zdołały wyjść stąd, ale jeszcze bardziej niespotykane są opowieści by ktoś jeszcze raz chciał doń wejść.

WEJŚCIE – Przygotowania

Każda grupa, która odważy się wejść do Labiryntu Śmierci powinna poczynić wpierw pewne przygotowania. W miesiącu Świątecznym dobrze płatni ludzie są w stanie znaleźć kogoś, kto kiedyś przeżył coś podobnego i miałby na ten temat coś do powiedzenia. Bagatelizowanie tej sprawy może przyczynić się do rychłego zejścia grupy już w pierwszych dniach i to tylko z przyczyn obiektywnych (np. z powodów nieznamośności realiów tego typów miejsc). Często się zdarza, że taki weteran najpierw by sprawdzić umiejętności grupy jest w stanie zlecić jakąś niebezpieczną misję (np. zdobycie głowy Króla Gigantów Wzgórzowych), wzbogaconą o coś z dyplomacji. Wiedza takiej osoby jest w stanie nauczyć jak się przygotować do najprzeróżniejszych sytuacji. Po pierwsze, gdy grupa w swych możliwościach wydaje się być dostatecznie silna trzeba ją nauczyć jak przetrwać w standardowych warunkach.

1. Po pierwsze grupa musi się składać z odpowiedniej ilości osób, które, gdy jednej zabraknie są w stanie świetnie się uzupełniać. Najważniejszą osobą w takiej grupie jest wysokopoziomowy Kapłan (najlepiej potrafiący już wskrzeszać) i jego dubler (czyli postać potrafiąca rzucać czary kapłańskie lub lecznicze). Podstawą obronną grupy musi być ktoś (najlepiej dwóch) z kasty rycerskiej i to w możliwie najpotężniejszej pod względem wyparowań zbroi. Siłą uderzeniową grupy powinny być minimum dwie osoby z kasty czarodziei, z czego jedna powinna mieć dobrą Obronę, albo Żywotność. Jako osoby przeznaczone do rozpoznania i szpiegostwa potrzebne są dwie osoby reprezentujące złodziei, ew. zabójców i to dobrze ze sobą współdziałające. Odwody grupy powinny stanowić postacie z kasty Żołnierskiej. Należy też zwrócić uwagę, że grupa bez Astrologa i Kupca ma małe możliwości wyjścia żywo z co najmniej 1/3 opresji.
2. Jedzenie w Labiryncie Śmierci, szczególnie od części jaskiniowej (gdzie pojawiają się pół jadalne grzyby zwane Anua-sor) jest możliwe do zdobycia, jednakże wymaga specyficznego przyrządzania. Z tego powodu grupa bez specjalisty kucharza bierze na siebie trudne ryzyko śmierci głodowej. Jako pożywienie powinno się wykorzystywać wszystko, co jest dostępne, jednakże z odpowiednią dawką ostrożności i racjonalności (czyli skromności). Bardzo dobrze jest tuż przed wyjazdem do labiryntu "strzelić" sobie kilkudniową ucztę, by móc pamiętać ją gdy kiszki marsza grają.
3. Trzecią rzeczą, którą uczy stary bywalec to umiejętność układania się z przeciwnikami, czyli negocjacje. Od elokwencji przywódcy grupy (lub kupca) w tego typu labiryntach zależy więcej niż od siły mieczy. Bardzo często zdarzające się sytuacje spotkania przeciwników z którymi nie ma się najmniejszych szans w starciu sprawiają, że jest to podstawowy sposób na przeżycie. Układanie się jednak zawsze powinno być nacechowane rozważą i szczodrością, gdyż największy błąd nie popełnia się, gdy ofiaruje się wszystko co się ma słabszemu przeciwnikowi, ale gdy za mało da się silniejszemu. Z tego też powodu nie należy przywiązywać się do magicznych przedmiotów, gdyż ich w labiryncie jest w bród i jeśli się przeżyje to raczej na pewno znajdzie się wiele nowych. Tracenie czasu na identyfikacje także może przyczynić się do korcenia losu, że przyjdzie coś nowego.
4. Wiążącą z poprzednią kwestią jest sprawa czasu. Otóż mimo, że w labiryncie nikt nikogo nie popędza, to jednak szansa

spotkania czegoś nowego mimo nawet zabarykadowania się jest dość duża (średnio 10–50% w każdej godzinie). Powoduje to, że nie zalecane są odpoczynki dłuższe niż tego wymaga niezbędne minimum.

Pomoce do tworzenia labiryntu śmierci.

uwagi:

- klątwa ograniczająca chodzenie
- bezimienny co 10% pusta komnata i skie oczek
- tylko ci co przyszli z własnej woli nie są rządzeni przez bezimiennego
- losowanie kształtu
- nigdy nie można wyjść tymi samymi drzwiami
- Bezimienni – w wypadku zranienia bronią % na lub nicość, przy zranieniu ciałem – automatycznie równowaga + nicość
- brama węgielna (test –danie bez zabijania wrażenia, że są za kiepscy – bezimienny nie wpuszcza cienkich bolków – zachowanie równowagi.
- paladyn – wykrycie poszukującego pomocy
- półbóg – świadomość ryzyka zauważenia przez nieprzychylne bóstwa

Miasto – Wstęp

WŁADCY:

- Obecny władca – jego imię, profesja, poziom i tytuł (o ile jest szczególnie i inny niż podają wiadomości ogólne – np. namiestnik lub hrabia)
- Ród panujący – posiadłości, ewentualne inne funkcje, linia główna i linie boczne

HISTORIA:

- kiedy zostało założone i przez kogo
- drzewo(a) genealogiczne panującej/panujących dynastii
- ważniejsze wydarzenia w historii miasta (wojny, przywileje mieszkańców, wizyty sąsiednich władców i Katana, pojawienie się wyznawców nowych wielkich religii)
- odrobina mitów
- wznoszenie kolejnych murów, mostów, objęcie przez mury miasta nowych terenów podgrodowych

INFORMACJE OGÓLNO – GOSPODARCZE:

- liczba mieszkańców
- liczebność poszczególnych ras i pełnione przez nie funkcje
- rodzaj wytwórczości – najliczniejsze cechy i cechy o największym prestiżu, ograniczenia ilościowe członków różnych zawodów

RELIGIA:

- spis świątyń i czczonych w nich bogów – opis wyglądu zespołów świątynnych, liczba kapłanów i ich poziomy, lista przechowywanych relikwii i najbardziej znanych magicznych przedmiotów, straż świątynna, lista majątków (przynajmniej przybliżona lokalizacja), przybliżona liczba wiernych i miejsca ich zamieszkania

OBRONNOŚĆ:

- armie – ich liczba, rasa żołnierzy i ich uzbrojenie oraz poziomy, imiona dowódców i ich współczynniki, wygląd sztandarów i umundurowania (o ile jest jednolite), legendy poszczególnych formacji, przywileje i otrzymywane szkolenia naturalne i nadnaturalne (dla każdego żołnierza), ewentualna magia związana ze sztandarami i innymi magicznymi przedmiotami posiadanymi etatowo przez dowódców i zwykłych żołnierzy danej armii (BŁAGAM – OSZCZĘDNIĘ)
- mury miejskie – ich długość, rodzaj materiału (kamienie, cegła lub wał), liczba bram, wież i baszt (ich obsada; wyposażenie – kusze, łuki, katapulty; ilość przechowywanej żywności (suchy prowiant), dostęp do wody i wychodków
- straż miejska – o ile istnieje opis jak w przypadku armii
- zdolność odtwarzania potencjału militarnego – ilość wytwarzanego uzbrojenia, hodowla koni, możliwości rekrutacji żołnierzy wśród mieszkańców miasta i przedmieść oraz terenów księstwa

OBOWIĄZUJĄCE PRAWA I ICH EGZEKUTORZY:

- szczególne prawa, charakterystyczne dla danego miasta
- system sądowniczy
- "organa ścigania" – łowcy nagród, policja, ew. wywiad

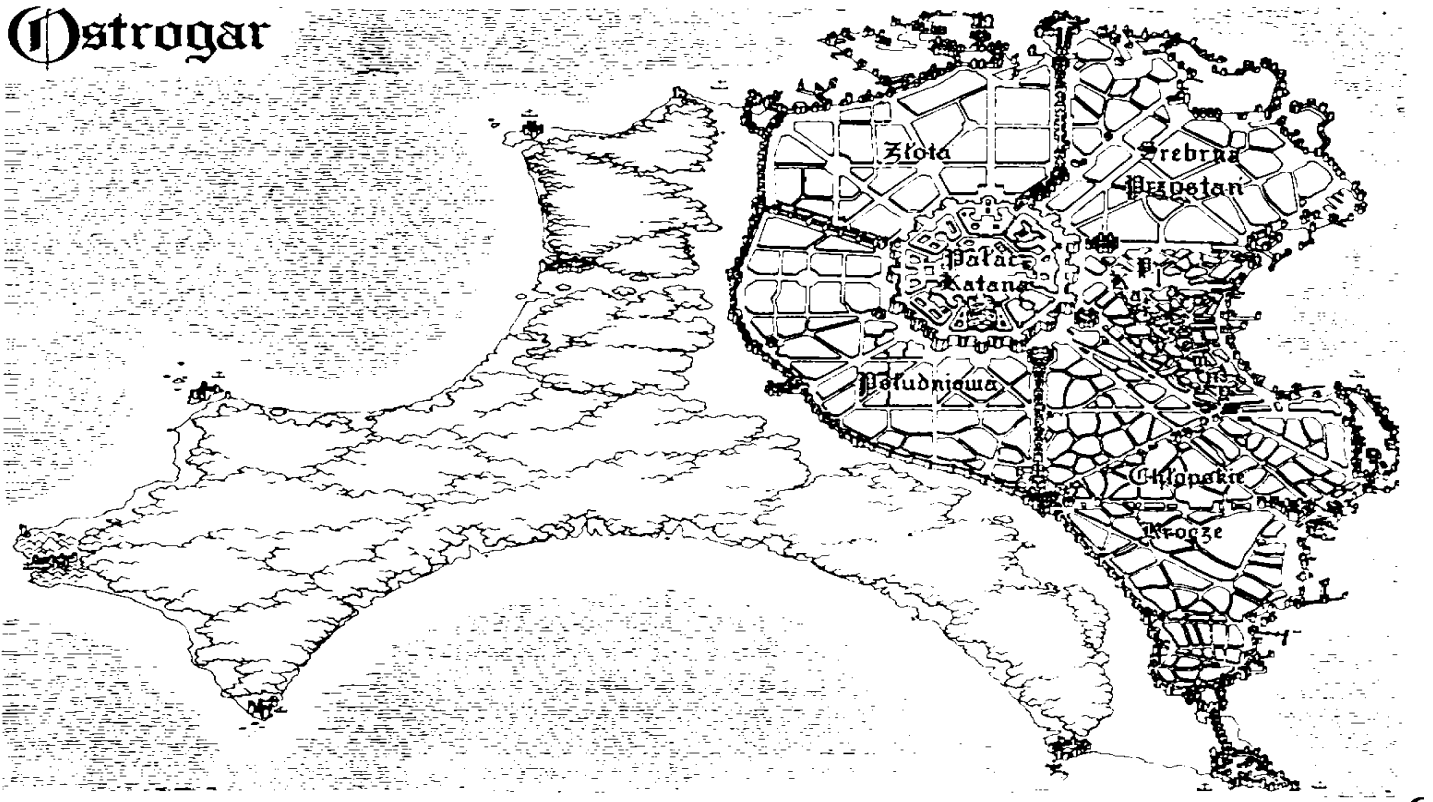
OKOLICE:

- największe posiadłości i zamki w pobliżu, ich właściciele, mieszkańcy, obrońcy (opis ze współczynnikami) oraz dochód, który przynoszą
- miejsca koczowisk barbarzyńców – jeśli to możliwe od razu przywódcy, historia, informacje ogólne, stawiane pułapki itd., religia;
- spotykane dzikie zwierzęta – najlepiej od razu tabela spotkań
- spis cmentarzy, ruin itd. – (w wypadku martwiaków jak zamki i posiadłości

RÓŻNICE CENOWE W PORÓWNANIU ZE STOLICĄ – jak rozumiem używane przez nas ceny dotyczą stolicy)

OBOWIĄZUJĄCE NA OBSZARZE MIASTA I PODLEGŁEGO TERYTORIUM PODATKI I OPŁATY CELNE

NAJPOSPOLITSZE (TYPOWE) DLA DANEGO MIASTA RODZAJE BRONI – będzie ich używała zwłaszcza gwardia oraz straż miejska i świątynna.



POŁOŻENIE

Aby uzmysłowić sobie gdzie znajduje się stolica orków i największe miasto Archipelagu Centralnego należy najpierw objąć spojrzeniem cały świat planety Orchii. Na początku nasze oczy powinny zawęzić swój wzrok do półkuli Zachodniej. Jak okiem sięgnąć jest to kraina tysięcy mórz i wysp. W jej południowej części (a więc na południe od równika) rozciąga się bezkresny ocean, po środku którego znajduje się miniaturowy kontynent – Angchor (Śmierci). Legendy głoszą, że wybierający się tam awanturnicy nigdy nie wracają. Idąc dalej na północ po przekroczeniu równika widzimy dziewięć symetrycznie rozmieszczonych skupisk wysp. Są to wielkie archipelagi, z których każdy swą nazwę otrzymał od swego położenia. Z tego też powodu wyróżniamy Archipelag: Północno-Zachodni, Północny, Północno-Wschodni, Zachodni, Centralny, Wschodni, oraz Południowo-Zachodni, Południowy i Południowo-Wschodni. Pierwsze trzy leżą na wysokości koła podbiegunowego, następne trzy są w kręgu ciepłego klimatu umiarkowanego, zaś ostatnie trzy to tropikalne i gorące lądy podzwrotnikowe. Najciekawsze jest to, że wszystkie te archipelagi doskonale rozdziela ogromny szereg wysp, który ze względu na swą tajemniczość i niebezpieczność nazywany jest Archipelagiem Pajęczym. Teraz jednak nasze oczy powinny zawęzić się do Archipelagu Centralnego. Zajmuje on centrum północnej części półkuli Zachodniej. Kształt archipelagu oglądany z góry przypomina trochę wzgórze. Jego wierzchołek tworzą duże wyspy (jak: Orkus Mały, Orkus Wielki, Orkus Tan i Orkus Wschodni). Pod nimi znajduje się pięć półkolistych ciągów wysp. Zwane są one (licząc kolejno od północy): Ciąg Grua (czyli wyspy złotych twierdz królestwa Osmundu), Ciąg Arianom (wyspy dzikie), Ciąg Walgaru (z największą wyspą Wal i z najpotężniejszym istniejącym reptilliońskim miastem twierdzą Archagastą), Ciąg Elmanalu (wyspy Elfie), oraz Ciąg Gu-tum-Guru (wyspy kupieckie). Pomiedzy Ciągiem Elmanalu, a Ciągiem Gutum Guru znajduje się podłużne i płytkie Złote Morze, którego piaski po dziś dzień w promieniach słońca mienia się złotem. Od głównego zgrupowania wysp Archipelagu Centralnego odchodzi także kilka pasm wysp, które przez marynarzy nazywane są "wąsami". I tak w południowo-zachodniej części archipelagu Pajęczego znajdują się wyspy Smocze, w zachodniej części znajdują się wyspy Kocie, na północnym zachodzie kolejno znajdują się pasma wysp: Złotych Wyvern, Malauków (czwororękich olbrzymów) i Korsarskich. Na północnym-wschodzie znajdują się wyspy Czerwonych piratów, a na południowym-wschodzie wyspy Białych piratów.

Najbardziej ciekawymi wyspami Archipelagu Centralnego są wyspy zwane Orcusami. Najbardziej na zachód wysunięty to Orkus Mały, który tak naprawdę jest drugą co do wielkości wyspą Archipelagu Centralnego. Posiada on trójkątny kształt. W jego środkowej części mieszczą się tajemnicze Tryglodytowe góry, w których w niezliczonych wąwozach zakończyło życie tysiące awanturników. Na tej wyspie znajdują się też jedne z najbogatszych i najrozleglejszych miast, z których prym wiodą: elficka Ogina, orkowy Orwin-gar, krasnoludzkie Taram-dur i Gotam-dur, gnomi Alwidon i hobbicka Halandia.

Za Orkusem Małym rozciąga się równie cywilizowana i ludna wyspa Orkus Wielki. Jest to raczej górską wyspą o ogromnej powierzchni. Poza różnej wielkości kamienistymi górami wyspę tę cechują wielkie połacie lasów i puszczy. W jej centralno-wschodniej części znajduje się ogromnie rozległe, ale i głębokie jezioro, z wielką podłużną wyspą po środku. Najciekawszym jednak elementem Orkusa Wielkiego to położona w wysokich górach na wschód od jeziora wielka i żyzna dolina Tagar. Znajdują się tu trzy czysto ludzkie miasta: Tagara Biała, Szara i Ciemna. Od niepamiętnych lat są one jednak w stanie okrutnej wojny ze sobą i tylko niezbadana wola bogów sprawiła, że istnieją one nadal razem. Mówiąc o Orkusie Wielkim nie można pominąć też oczywiście wielu

istniejących tu legendarnych miast, jakimi poza Tagarami są Ostrogar (stolica imperium boga orków – Katana), Gasta (najbardziej niedostępne i niezdobyte miasto reptillionów), oraz Get–warr–gar (najbardziej kupieckie miasto tej części świata). W odróżnieniu od wielu miast innych wysp miasta tej wyspy nie są za bardzo ludne, jednak ich rozległość i przepych budzi podziw nawet na istotach z Archipelagów Wschodnich. Zanim jednak zajmiemy się szczegółowo najznamienszym miastem Orkusa Wielkiego parę słów o innych wyspach Ciągu Orkusa. Wyspą położoną na wschód od Orkusa wielkiego to Orkus Tan. Wyspa ta nazywana także wyspą książęcą jest praktycznie tylko zasiedlana przez orki rasy uruk–hai. Mimo że uchodzi ona za najbezpieczniejsze miejsce na Orchii, to znajdujące się tu orki wyniosłe pobiudowały potężne zamki i pałace. Jest ich tu ponad kilkadziesiąt i każdy wyróżnia się oryginalnością barw i architektury. Jedne z nich są duże, inne małe, ale łączy je fakt, że są one wszystkie połączone pasmami wysokich murów, wewnątrz których znajdują się szerokie drogi, którymi odbywa się niekiedy taki ruch, że niekiedy dla zlikwidowania zatorów przebijają się dziury na zewnątrz. Mimo jednak prawie braku potworów i martwiaków na tej wyspie posiada ona dwie wady. Po pierwsze każda myśląca istota, która bez specjalnego glejtu znajdzie się na tej wyspie traktowana jest jak szpieg i z miejsca może zostać zabita, przez każdego napotkanego uruk–hai. Po drugie na tej wyspie nauki pobierają młodociani (i nie tylko) członkowie rodu Katanów. Ich wyszukane w okrucieństwie rozrywki, z dala od wzroku innych ras prześcigają się w perwersji i szaleństwie. Kolejną dużą wyspą jest Orkus Wschodni. Posiada on kilka potężnych portów twierdz, gdzie stacjonują niezliczone żaglowce i galery wojenne. Ich ogromna ilość, świetnie wyszkolone załogi i 15 spokojnych miast mających zapewniać żywność i marynarzy, pozwala utrzymać ciągłą komunikację pomiędzy większością wysp Archipelagu Centralnego. Umieszczenie floty Katana nie jest jednak przypadkowe. Niedaleko bowiem na północny–wschód znajdują się niezbadane i okrutne wyspy Czerwonych Piratów, którzy starają się kontrolować szlaki morskie biegnące ku wschodnim i północnym archipelagom. Następne wyspy Ciągu Orkusa to Orkus Tabadan, Czerwony Orkus i Święty Orkus.

Orkus Tabadan to wyspa rodu ludzkiego księcia Tabadana. Jego pancerni rycerze posługujący się pegazami, zamiast koni stanowią najpotężniejszą powietrzną flotę tej części Archipelagu Centralnego. Na południowy–wschód od tej wyspy leży górzysty Czerwony Orkus, gdzie znajdują się miasta Czerwonych Piratów, jak i typowych orków, czy ludzi. Niekończące się lądowe, morskie i niekiedy nawet powietrzne bitwy pomiędzy sprzymierzeńcami Katana, a Czerwonymi Piratami i ich wasalami są doskonałym poligonem dla wszystkich rodzajów wojsk Katana. Ostatnią większą wyspą tego Ciągu, to Święty Orkus. Nazwa pochodzi stąd, że znajduje się tu największa na Archipelagu Centralnym ilość grobowców, grobów, krypt, piramid, zapieczętowanych grot i kurhanów. Poza wyznawcami najprzeróżniejszych bóstw znajduje się tu też ogromna ilość świątyń, kaplic, katakumb, świętych miejsc, jaskiń mędrców i podziemi. Nieciekawą stroną tej wyspy, to nieprzeliczone rzesze martwiaków, oraz kilkunastu sławnych czarnych rycerzy bytujących tu ze swymi martwiaczymi armiami.

Teraz po opisaniu okolic Ostrogaru można przejść do samego miasta. Jak już wiadomo znajduje się ono na największej wyspie Archipelagu Centralnego – na Orkusie WIELKIM. Położone jest w jego centralnej części nad wielkim słodkowodnym jeziorem zwanym DAN UGAR (w języku orków oznacza to tarczę imperium; w języku ludzkim i potocznie nazywane jest jeziorem ryb). Tak na prawdę 90% miasta położone jest na wielkiej wyspie, która to leżąc w centralnej części jeziora posiada powierzchnię równą piątej jego części. Samo miasto znajduje się na wschodnim wybrzeżu wyspy, zajmując jej około 50 % powierzchni. Umieszczenie stolicy na słodkowodnej wyspie posiada kilka ogromnych zalet. Po pierwsze ogromna większość martwiaków, potworów i dzikich zwierząt nie umie latać. Ogromne i głębokie jezioro stanowi dla nich wystarczającą barierę, szczególnie, że by dostać się na wyspę trzeba by pokonać około 10–20 kilometrowy odcinek wody. Drugą zaletą umiejscowienia wyspy jest nieograniczona ilość słodkiej wody, a także niewyczerpywane zasoby ryb w jeziorze. Ich ilość tam jest tak duża, że nie tylko stolica jest samowystarczalna w wyżywieniu, ale zaopatruje w żywność wszystkie garnizony na Orkusie Wielkim. Samo miasto jest otoczone niesamowicie długim, choć niezbyt spójnym murem. Od strony wschodniej (gdzie znajduje się podchodzący aż do jeziora Plac zwany Karczemnym) zamiast muru co kilkanaście metrów znajduje się wysoka i obszerna wieża. Każda swą wielkością i budową (szczególnie od wewnątrz) przypomina mały kasztel, i z reguły także należy do rodziny jakiegoś arystokraty. Niekiedy na takich wieżach przymocowywane są ruchome pomosty, tak, że wejście do wnętrza budowli może się odbywać także z pokładu statku. Mur od strony północno–wschodniej i południowo–wschodniej także jest zredukowany do minimum. Ponieważ w tej części miasta znajdują się porty rybacko–przeładunkowe, tedy mur tworzy wchodzące w głąb jeziora kamienne mierzaje, na końcu których znajdują się w miarę potężne mini–zameczki, z których większość służy jako koszary, albo za siedziby portowych kupców i dygnitarzy.

Przy murach otaczających od zachodu Ostrogar znajdują się bogate dzielnice miasta. W centralno–zachodniej części miasta znajduje się poro kilometrowej wielkości otoczona przeszło 100 metrowej wysokości murem zamkowa budowla. Tak naprawdę jest to miasto w mieście i znane jest pod nazwą Pałac Katana. W promieniu 50 metrów od jego murów niczego nie wolno budować. Tak powstały pod murem kamienny pasaż i wysokość ścian sprawia tak szalone wrażenie, że patrząc do góry często miewają zawroty głowy. Jak głoszą opowieści podobny efekt można odczuć spoglądając na prawie pionowe i trzykrotnie wyższe mury miasta Gasty – niezdobytej nigdy górskiej twierdzy reptillionów.

Najbardziej tajemniczym miejscem w całym Ostrogarze są podziemia pałacu Katana. Jak głoszą legendy rozciągają się one pod prawie całym Ostrogarem, a ich podziemne macki sięgają nawet poza jezioro. Z racji swej funkcji podobnej do Labiryntów Śmierci podziemia te nazwane zostały Labiryntem Katana. Jak większość Labiryntów Śmierci posiada on prawdopodobnie 10 części, ułożonych w 3 poziomach i w 1 pod poziomie. Tam też znajdują się prawdopodobnie niezliczone skarby Katanów, ich ołtarze i sprzymierzeńcy, których siła i moc jest tak wielka, że jakiegokolwiek ich wyjście przedwczesne na powierzchnię mogło by zagrozić istnieniu całego miasta.

Poza pałacem Katana i ciągnącym się od jego wschodnich ścian Placem Karczemnym Ostrogar posiada jeszcze 4 dzielnice. Na północ od siedziby Katana znajduje się Arystokratyczna Złota Dzielnica. Na wielu kilometrach powierzchni znajdują się tam setki pałaców, zamków, świątyń i kaszteli. Po płaskich kamienno–marmurowych ulicach nie można poruszać się konno. Prawo to nie obowiązuje jednak rycerzy, oraz tych, którzy prowadzą rydwany. Zasada ta ściśle przestrzegana przez mieszkańców i gwardzystów tej dzielnicy spowodowana jest tym, że w Złotej dzielnicy jako budulec króluje marmur, w jego wszystkich barwach i odcieniach. Tylko

mury zamków pozostają granitowe. W tej części znajduje się także wiele bogatych karczm i zajazdów, oraz kilka orkowych garnizonów, areny gladiatorów i dość duży Plac zwany Rycerskim, zawdzięczający swą sławę potykającym się tu wiecznie rycerzom. Począwszy od wieczora ulicami tej dzielnicy spacerują moiżni, wraz ze swymi rodzinami i strażami. Prawie wszędzie widać małe i duże lektyki noszone przez specjalnych służących–tragarzy lub niewolników. Nad bezpieczeństwem Złotej Dzielnicy czuwają elitarne jednostki gwardii uruk–hai, które z istic kilkuminutową precyzją przemierzają co chwila każdą ważniejszą ulicę. Mają oni z reguły zły zwyczaj aresztowania na parę (1–10) dni wszystkie osoby, nie szlacheckiego pochodzenia, tak że bez specjalnego pisemnego zaproszenia od kogoś z tej dzielnicy mało kto z niemieszkających tu ośmiela się tu wkraczać. Inną nie mniej bogatą dzielnicą, ale już dostępną dla wszystkich jest willowa dzielnica zwana Południową. Jest tu stosunkowo mało wysokich i potężnych budowli. Z powodzeniem zastępuje je tu mrowie kilkupiętrowych domów i kaszteli, otoczonych każdy z osobna dużymi ogrodami i w miarę wysokimi murami. Znajduje się ty też kilka większych parków i świątyń. Drogi są także płasko brukowane, ale marmur spotyka się tu rzadko. Dość często drogami przejeżdżają kupcy na wozach dostarczając towary bezpośrednio do domów. Od wieczora ulice pustoszeją z przechodni pozostając wolne dla patroli orków i wracających z różnych libacji możliwych tej dzielnicy. Dwie kolejne dzielnice, a mianowicie Srebrna Przystań na północnym wschodzie i Chłopskie Krocze na południowym wschodzie mają podobny portowo–mieszkalny charakter.

Dzielnica Srebrna Przystań posiada typowo rybacki port. Tu też znajdują się statki i okręty jeziornej floty miasta. Część mieszkalna składa się z ogromnej rzeszy kilkupiętrowych kamienic. Są to pojedynczo budowane wysokie domy, u podnóża których znajdują się sklepy, składy towarów, karczmy i domy rozpusty. Na płaskich dachach domów najczęściej znajdują się luksusowe miejsca wypoczynku dla mieszkańców kamienicy, często przy tym upiększone o egzotyczne rośliny, marmurowe posągi, a nawet o finezyjnej roboty wykonane baseny. W ciepłe letnie noce kupcy wraz ze swymi rodzinami najczęściej przyjmują gości na wyłożonych dywanami tarasach swych dachów, a nawet często śpiąją wraz z nimi tu (szczególnie po dłuższych zabawach). Ogólnie dzielnica ta słynie jako sypialnia średniozamożnego i zamożnego mieszczaństwa.

Najbiedniejszą dzielnicą Ostrogaru jest południowo wschodnia jego część zwana Chłopskim Krocem. Pogardzana przez szlachtę ta część ma raczej slamsowo–portowy charakter. Znajdująca się tu przystań służy najczęściej jako port dla kursujących stale jeziornych barek i stateczków, które utrzymują stały kontakt z położonymi na stałym lądzie przedmieściami Ostrogaru. Położone w głębi tej dzielnicy domy najczęściej są parterowe lub 1–2 piętrowe, mocno stłoczone, ale na szczęście murowane, co wielokrotnie zapobiegło już większym pożarom. W dzień większość mieszkańców tej dzielnicy ciężko pracuje w portach, na barkach lub w służbie u możliwych, nocami zaś okupuje nieliczne tu knajpy i karczmy (z których najbardziej znana jest Pod Srebrną Mewą), ewentualnie "bawi się" w rozbojach, samosądach lub w rozpucie. Jak wiadomo praktycznie wszystkim w Ostrogarze nikt zamożny w pojedynkę nocą nie wybiera się do tej dzielnicy. Ponieważ bardzo łatwo dostać czymś w plecy. Nawet gwardie orków rzadko wybierają się nocą na wąskie i kręte uliczki tej dzielnicy. Znane są jednak wypadki, że żądni doświadczenia młodociani awanturnicy zapuszczają się nocą w te strony, aby własnoręcznie poskromić kilku bandziorów lub złodziei.

Ze wszystkich jednak dzielnic Ostrogaru największą sławą cieszy się jednak dzielnica powstała samoistnie na przeogromnym placu. Z racji swej przeszłości i funkcji zwany jest on najczęściej Placem Karczemnym. Powierzchniowo stanowi on przeszło połowę miasta. Jego większa część przylega do wschodniego wybrzeża wyspy i prawie łagodnie schodzi w toń jeziora. Granicę tą (między miastem, a jeziorem) znaczy długi szereg ogromnych wież–kasteli. Najbardziej charakterystyczną cechą Placu Karczemnego są ciągnące się prawie w nieskończoność kręte uliczki. Po obydwu ich stronach znajdują się piękne, najczęściej bogate świątynie, setki karczm i zajazdów, tysiące kramów, sklepików, straganów i wiele jeszcze innych budynków, jak pałace, warowne domy. Dzielnica istniejąca na Placu Karczemnym słynie przede wszystkim jednak z tego, że można tu kupić prawie wszystko, a już szczególnie, gdy nastaje miesiąc świąteczny. Powolne normalnie życie w stolicy wraz z nastaniem miesiąca Świątecznego (Kart–rana) przeradza się w ogromny rój wiecznie śpieszących się tłumów. Handlujące i rozkrzyczane chmary najprzeróżniejszych istot, po nastaniu wieczora przeradzają się w rozśpiewany karnawał i hulankę, jaką pamięta się przez cały rok. Jak głośzą najprzeróżniejsze opowieści, to w jedną noc można przejechać w nim cały majątek. Właśnie na obrzeżach Placu Karczemnego znajdują się największe, najlepiej prosperujące i najbardziej znane karczmy. Najznamienitsze z nich to: Złota Perła, Parujący Kielich, Trzech Mieczów, Pajęczna i Smocza. Najczęściej w ich pobliżu lub w ich wnętrzach po raz pierwszy spotykają się ze sobą początkujący awanturnicy. W tych karczmach także najczęściej spotyka się poszukujących najemników kupców, czarodziei lub kleryków. Bogato odziani za marne grosze lub za przyszłe skarby oferują niebezpieczne misje pełne przygód, zemsty i walki. Od czasu do czasu zjawia się jakaś mniej lub bardziej znana grupa awanturników poszukując określonych osób mających zapewnić ubytki w ich szeregach. Ponieważ wraz z nastaniem miesiąca świątecznego tysiące awanturników zjeżdża bawić się na placu karczemnym, tedy w tym okresie dla wielu awanturników zaczyna się ich prawdziwe, choć niekiedy krótkie życie.

WŁADCY (rok 445)

Władzę w całym imperium nieprzerwanie dzierży w swych rękach arystokratyczna rasa orków zwana uruk–hai. Od niepamiętnych czasów jeden z ich niezliczonych klanów za pomocą najbardziej uznawanego członka swej rodziny (Katana) niepodzielnie włada większością wysp Archipelagu Centralnego. Sama stolica (jak każde inne miasto) by nie zaprzętać błahymi sprawami samego władcy imperium rządzona jest przez RADE MIASTA. W jej skład wchodzi po dwóch najbardziej znanych, doświadczonych, uznawanych i osiadłych na stałe w tym mieście przedstawicieli każdej awanturniczej profesji. Dodatkowo jej członkami jest dowódca największego garnizonu w mieście, jego zastępca, oraz jeden z członków rodziny Katana wraz ze swym doradcą.

- ✓ Obecny władca Imperium Archipelagu Centralnego (dzierzący władzę od 9 445 do 9 555 roku) jest uruk–hai Katan By–Rygyn 6. Jak każdy Katan jest to Gwardzista 20 i Półbóg 20 poziom. Jego siedzibą jest Złoty Zamek leżący wewnątrz Pałacu Katanów. [przed nim w latach 9 315–9 445 panował Katan Orio–gar han, który był dziadkiem obecnego].
- ✓ Według Astrologów: od roku 9 555 do 9 593 panować będzie Katan Imgrum Czarny, a od 9 595 do 9 738 jego syn Horing Mądry.

Rody panujące – zasiadające w radzie Ostrogaru

Wojownicy

- tan Mayor z rasy malauk (czwororęki olbrzym – poz 23; praw.dobry)
[włada w dzielnicy Złotej zamkiem Białych Malauków i najemnym garnizonem Malauków w tej dzielnicy]
- tan Gazdan Szary z rasy człowiek (hrabia Osmundu – poz 14; neutr.zły)
[włada w dzielnicy Południowej armią 1000 Osmundzich królewskich kościotrupów]

Łowcy

- tan Hargor z rasy półork (dow. 4 garnizonu Ostrogaru – poz 25; praw.zły)
[włada dodatkowo elitarną jednostką Łowców Śmierci (łowcy–zabójcy z rasy uruk–hai)]
- tan Gildamil z rasy elf (Wielki Tropiciele Północy – poz 19; praw.neutr.)
[włada najemną armią Elfich Lwów, czyli najlepszą jednostką łuczniczą na północ od Ostrogaru]

Gwardzista

- tan Barkuba z rasy uruk–hai (dow. 2 garnizonu Ostrogaru – poz 30; praw.zły)
[jego elitarne (8–12 poziom) oddziały gwardzistów z rasy uruk–hai patrolują całą Złotą Dzielnicę]
- tan Golian z rasy półelf (dow. 3 garnizonu Ostrogaru – poz 18; praw.zły)
[w jego kompetencjach jest utrzymanie spokoju na ulicach Południowej Dzielnicy]

Barbarzyńca

- tan Guzda z rasy półolbrzymów (dow. hordy zachodniej – poz 26; neutr.neutr.)
[odpowiada za utrzymanie spokoju w okolicach miast Ora–gar i Ogra–gar; siedzibą jego i podległej mu hordy są warowne wioski: Im–bir, Got–gor, Targor i Opta, znajdujące się na północnym–zachodzie zewnętrznego wybrzeża jeziora]
- tan Ghun z rasy hobgorów (dow. hordy pd.–wsch. – poz 20/17 zab.; chaot.zły)
[jego horda składa się wyłącznie z elitarnych jednostek hobgoblinów i goblinów; odpowiada za niedopuszczenie do przedmieść stolicy bezdomnych band i hord tych ras]

Rycerz

- tan Adinon Ongan z rasy olbrzymów (ambasador Tabadanu i Wielki Książę Olginu – poz 25; praw.dobry)
[odpowiada za lojalność i przymierze z królestwami Tabadanu i Olginu (ludzkiego państwa Złotych Twierdz); jego siedzibą jest Zamek Białych Wież w południowej części Złotej Dzielnicy; do jego dyspozycji jest najemna kohorta (500 ludzi) pancernych jeźdźców pegazów]
- tan Aegodon Stalowy z rasy półolbrzymów (dow. 5 garnizonu Ostrogaru – poz 18; praw.neutr.)
[dysponuje rycerstwem 5 garnizonu stacjonującego w Złotej Dzielnicy, a odpowiadającego za utrzymanie w dzień spokoju w Chłopskim Kroczu; pod jego władzę podlega najemne rycerstwo z Zamku Gua–mor służące jako eskorta Gildii Kupieckiej i przydzielane do eskorty mniejszych karawan]

Paladyn

- tan Mangua Ongan z rasy olbrzymów (ambasador Tabadanu i Wielki Książę Olginu – poz 23; praw.dobry)
[nadworny doradca i emisariusz Katana, odpowiadający za dyplomację we wszelkich istotniejszych problemach Imperium Archipelagu Centralnego; dysponuje w Złotej Dzielnicy Zamkami Kas–mor, Tabad–mor i Olg–mor]
- tan Indion Jastrzębi z rasy półelfów (dow. Smoczego Skrzydła garnizonu Ostrogaru – poz 14; praw.dobry)
[przyjaciół antycznego złotego smoka tan Mohmunda Wiecznego; posiada do dyspozycji 10 młodych złotych smoków, które posiadają swą siedzibę w Smoczym Zboczach znajdującym się nad kamieniołomami na wschodnim zewnętrznym wybrzeżu jeziora]

Czarny Rycerz

- tan Idiuru han z rasy malauk (ambasador Wysp Malauk i gandar Świętego Orkusa – poz 28; praw.zły)
[właściciel 6 Zamków w Złotej Dzielnicy (Indir–han, Indir–mor, Dag–mor, Arach–mor, Obgur–mor i Hogh–mor); odpowiada za lojalność i przymierze z rasą malauków; posiada zamek Goran–mor na Świętym Orkusie i Czarny Legion Zachodniego Przymierza (10 tysięcy martwiaków z 2, 3 i 6 typu)]
- tan Yryn Yrgan z rasy olbrzymów (dow. 4 floty Orkusa Wschodniego – poz 12; praw.zły)
[rozporządza flotą około 70 żaglowców i 30 galer wojennych; rządzi kasztelem Czarnym i kasztelem Czerepu w Południowej dzielnicy, oraz miastem Omin–gar na Orkusie Wschodnim]

Złodziej

- tan Barhar z rasy ork (posądzany o przywództwo Gildii Złodziejskiej Ostrogaru – poz 24; neutr.neutr)

[jego siedzibą jest pałac Gutum znajdujący się na Placu Karczemnym, oraz przyległe do niego karczmy (Słodki Gąsior, Słodka Beczuska, Słodki dzban)]

- tan Gutam Szczurzy z rasy półork (zarządca portu Srebrnej Przystani – poz 23; neutr.zły)

[Jego siedzibą są kasztele Kor, Kor–kor i Idun; jego rodzina zarządza także 4 kamienicami przy Stalowej ulicy, oraz Placem Łez; wszystko to znajduje się wyłącznie w dzielnicy Srebrnej Przystani]

Zabójca

- tan Igar Brodaty z rasy krasnolud (posądzany o przywództwo gildii zabójców Ostrogaru – poz 40; praw.zły)
[jak głoszą opowieści jest doradcą Katana; posiada on przerażającą sławę, a jego siedzibą jest podobnie jeden z poziomów Labiryntu Katana]
- tan Esmalandil Łysy z rasy półelf (zarządca portu Chłopskiego Krocza – poz 20; neutr.zły)
[w Złotej dzielnicy rozporządza bractwem i areną gladiatorów]

Kupiec

- tan Got–garhar Zielony z rasy ork (posądzany o przywództwo gildii kupieckiej Ostrogaru – poz 27; neutr.neutr)
[kontroluje połów i sprzedaż ryb z jeziora; posiada zamki: Inchna–mor, Edgun–mor i Sakal–mor; kontroluje handel świąteczny na Srebrnym Placu (leżącym na terenie Srebrnej Przystani)]
- tan Migardun Szczodry z rasy krasnolud (zarządca barek portu Chłopskiego Krocza – poz 14; praw.dobry)
[dysponuje flotą 113 barek jeziornych, karczmami: Pod Paniskiem i Złoty Róg, oraz rozporządza szlakiem południowych karawan (na trasach do Gasty i Olgionu)]

Kapłan

- tan Gilgor Targar z rasy krasnolud (posądzany o przywództwo Bractwa Krwi Ostrogaru, arcykapłan Morghlitha – poz 38; neutr.zły)
[przeor (czytaj właściciel) 13 Świątyń Śmierci znajdujących się na zachód od jeziora, w Czerwonej Dolinie leżącej pośród Archońskich Gór]
- tan Botianen Szalony z rasy człowiek (arcykapłan Bela – poz 19; chaot.neutr)
[kontroluje ogoławanie z sakiewek Placu Karczemnego przez Gildię Złodziejską; przeor 3 świątyń–karczm z Placu Karczemnego (Wzniosłej, Ruiny i Małej)]

Druid

- tan Ohara Czarny z rasy półork (zarządca pierwszego poziomu Labiryntu Katana, druid Morghlitha z Kręgu Śmierci – poz 18; neutr.zły)
[odpowiedzialny za wyniszczanie niepowołanych istot z Labiryntu Katana]
- tan Adron Mały z rasy człowiek (druid Asteriusza z Kręgu Równowagi – poz 14; neutr.neutr)
[wojskowo–polityczny doradca Katana w sprawach Archonów]

Półbóg

- tan Ginsza Obugur z rasy gnom (brat bogów i miłosierdzia, właściciel 7 Świątyń Ginszy – poz 23; praw.dobry)
[jego bez dachowe świątynie znajdują się (po jednej) w każdej dzielnicy miasta; dysponuje armią (100) nadnaturalnych sił półboskich, z których każda utożsamiana jest najczęściej z istotą powoływaną czarem "Przywołanie Siły"]
- tan Ogidarion z rasy elf (brat bogów i snów, właściciel 5 Świątyń Snów – poz 20; praw.dobry)
[właściciel znajdujących się w Złotej Dzielnicy 4 Wzniosłych Piramid (wierzchołek piramidy przechodzi w 100 metrową wieżę)]

Astrolog

- tan Dragin Miecz z rasy półolbrzym (Mistrz Bractwa Mieczu Ostrogaru, doradca i wyznawca Katana, – poz 38/półbóg poz 11; praw.neutr)
[nadworny przepowiadacz losów Katanów i członków ich rodzin; dysponuje Zamkiem–Świątynią Niebios znajdującą się wewnątrz obszaru pałacu Katana; jego dewizą są słowa: "Wiem kiedy zginiesz i mogę to odmienić"]
- tan Madua Białych z rasy gnom (wyznawca Dagonina, doradca gildii Białych Magów – poz 13; praw.dobry)
[Jego siedzibą jest zamek–pałac Białych Wież Ostrogaru, znajdujący się na pograniczu 4 dzielnic (Złotej, Srebrnej Przystani, Pałacu Katana i Placu karczemnego); podziemia budowli podobnie sięgają Labiryntu Katana]

Mag

- tan Miragiun z rasy elf (posądzany o przywództwo Ciemnej Gildii Ostrogaru, arcykapłan Morghlitha – poz 28/kapłan poz 28; praw.zły)
[nie wiadomo z skąd przychodzi na obrady rady i czym dysponuje w zanadrzu (legendy mówią, że pochodzi z innych planów i że

najlepiej jak najmniej o nim wiedzieć, jako że mało kto przetrwał jego gniew]

- tan Shara Garum z rasy reptillion (Mistrz Gildii Białych Magów – poz 22/astrolog 23 poz; praw. dobry)
[zarządca zamku–pałacu Białych Wież Ostrogaru; odpowiedzialny za przysyłanie przepowiedni – ostrzeżeń dla potężnych istot służących dobru]

Czarnoksiężnik

- tan Ouara Karas z rasy półork (Mistrz Czarnej Gildii Ostrogaru, wyznawca Morghlitha – poz 17; praw.zły)
[zarządca 17 Trupich Wież z Południowej Dzielnicy i leżących pod nimi podziemi]
- tan Athlar Atlarel z rasy człowiek (właściciel twierdzy–miasta Dura–mil, kapłan Seta – poz 17/kapłan poz 13; praw.zły)
[jeden z najokrutniejszych członków Rady Ostrogaru; kontroluje rynek niewolniczy Placu Karczennego; właściciel 2 świątyń Seta: Małej i Wielkiej Athlarii]

Iluzjonista

- tan Miiawian Piękna z rasy człowiek (Mistrzyni Gildii Wężowych Cieni Ostrogaru – poz 33; neutr.zły)
[królowa największej na Archipelagu Gildii; ceny jej usług są niebotyczne, ale nawet przeznaczenie może nie uchronić od wykonania przez nią wyroku]
- tan Kosturian z rasy półolbrzym (właściciel karczmi: Złotej perły, Pajęczej i Smoczej – poz 23; praw.neutr)
[jeden z najbardziej wpływowych członków Gildii Kupieckiej; odpowiedzialny za bezpieczeństwo karczmi gildii z Placu Karczennego]

Alchemik

- tan Ferugion Stary z rasy człowiek (właściciel Pracowni Katana i Czarnej Pracowni na placu Karczennym Ostrogaru, wyznawca Dagonina – poz 27; neutr.zły)
[w jego pracowniach naprawę zamożni (oraz członkowie pewnych gildii) mogą zaopatrzyć się w prawie każdy rodzaj trucizny lub antidotum]
- tan Derman Głupi z rasy uruk–hai (dowódca gwardii patrolowej Ostrogaru – poz 13/rycerz poz 23; praw.dobry)
[odpowiedzialny za organizację i współdziałanie wszystkich garnizonów i oddziałów gwardii; główny organizator fajerwerków w miesiącu świątecznym]

Dowódca Pierwszego Garnizonu Ostogarskiego

- ✓ tan Ghorom Wielebny z rasy uruk–hai (jeden z braci Katana; gwardzista 12 poz/ kapłan Katana 17 poz/ półbóg Katan 16 poz; praw.neutr)
[zarządca prawem pałacowym na terenie Pałacu Katanów; emisariusz podczas niebezpiecznych misji]
- ✓ tan Ghorom Mały z rasy uruk–hai (syn Ghoroma Wielebnego; półbóg Katan 18 poz; praw. zły)
[uznawany przez wszystkich za zdzienniałego pyszałka; zastępcę ojca podczas jego nieobecności]

Członkowie rodziny Katana

- ✓ tan Egrura Żywa z rasy uruk–hai (pierwsza żona Katana; kapłanka 12 poz/półbóg 13 poz; praw. dobra)
[zarządca haremem Katana, odpowiedzialna za inne żony i umikanie życia mężowi; mówi się, że jej zdanie z reguły decyduje o werdyktach Katana]
- ✓ tan Egrura Druga z rasy uruk–hai (pierwsza córka Katana; kapłanka 4 poz/półbóg 16 poz; praw. zła)
[odpowiedzialna za likwidowanie intryg na terenie Pałacu Katanów i przekazywania decyzji rady Katanowi]

HISTORIA

Miasto Ostrogar nie zawsze było miastem orków. Prawie kilkanaście tysięcy lat temu było to jedno z najbogatszych miast reptillionów, którego daty założenia nikną w pradziejach wieków. W trakcie wielkich wojen rasowych z Kartanem miasto to zostało doszczętnie zniszczone, a ludność wyrżnięta. Od tego czasu pod fachowym okiem Katanów miasto to powstawało jednak na nowo. Ponieważ jednak władcom tej dynastii bardziej zależało na własnym bezpieczeństwie niż na rozkwicie miasta tedy rozbudowywali przede wszystkim labirynt pod miastem. Jest on najstarszą niezniszczoną częścią pochodzącą z czasów potęgi reptillionów. Jak głoszają zapiski założony on został przez panującego rekordowo jak na reptilliona (ponad 1100 lat) antycznego władcę Musaga Duru. Jego kości po dziś dzień spoczywają w najniższej części Labiryntu. Miasto Ostrogar w swym istnieniu przechodziło wiele wojen, zaraz i powodzi. Wszystkie one bardzo odbijały się na potęgę miasta i na liczebności mieszkańców. Dopiero panowanie rodu Katanów z rodziny Mingów, a szczególnie Minaga Mądrego doprowadziły do totalnej przebudowy miasta, którą znamy po dziś dzień. Z góry zaplanowana z ogromnym rozmachem wielkość miasta, rozplanowanie ulic, garnizonów i portów, przebudowa na murowaną dzielnicy Chłopskiego Krocza przyczyniły się do rozkwitu architektury i zminimalizowały dotychczasowe plagi zaraz, pożarów i powodzi. Drugą rzeczą uczynioną dla miasta przez tego legendarnego Katana było pójście w kwestii swobód na rękę reptillionom, dzięki czemu uzyskał on od nich możliwość zdjęcia z miasta pradawnej klątwy zostawionej przez byłych mieszkańców, która to doprowadzała do wielu systematycznie powtarzających się nieszczęść w mieście. Od tego czasu miasto zaczęło rozwijać się bujniej. Na początek rozwijać się zaczęły dzielnice portowe i zamek Katanów. Gdy pomyślnie na szeroką skalę zaczęło rozwijać się

rybołówstwo wraz z kupcami przybyli arystokraci, oraz zwykła ludność wielu ras. Zaczęły powstawać nowe domy i rezydencje. W pałacu Katanów zaczęło przybywać coraz więcej uruk–hai. Uświetnieniem znaczenia miasta było przeprowadzenie się tu z wyspy Orkus Tan całej elity rodziny Katana, oraz jego samego. Ten ostatni fakt doprowadził do tego, że z rangi rozległego i bezpiecznego miasta centralnej części Orkusa Wielkiego zyskało ono znaczenie jako centrum polityczne, gospodarcze i administracyjne. Gdy rdzenne ludność miasta przekroczyła 100 tysięcy mieszkańców miasto zostało okrzyknięte stolicą Archipelagu Centralnego.

Rozwój miasta był możliwy dzięki ogromnym sumom złota pochodzącym z darów i podatków dla Katanów jakie włożyli ci władcy w rozbudowę Ostrogaru. Dla upamiętnienia ich władzy ich imiona i daty w panowaniu wyryto (po wewnętrznej stronie) na murach Pałacu Katanów, tak że powstało całe drzewo genealogiczne ich rodu. A oto fragment jego odnoszący się do ostatnich 2 tysięcy lat.

7 980 – 8 140 Katan Goz Gurgur
8 141 – 8 210 Katan Indira Muz
8 210 – 8 350 Katan Ming Szczodry
8 350 – 8 555 Katan Ming Mądry
8 450 – 8 491 Katan Ming Biały
8 492 – 8 530 Katan Ming Hauan
8 555 – 8 594 Katan Osguran Ming
8 595 – 8 710 Katan Amurdań Ślepy
8 710 – 8 750 Katan Tredur Czarny
8 750 – 8 780 Katan Amurdań Ślepy (cd)
8 780 – 8 901 Katan Gerkaba Wielki
8 902 – 8 911 Katan Gerkaba Młody
8 912 – 8 990 Katan Gerkaba Jednoręki
8 990 – 8 999 Katan Gerkaba Garaman
9 000 – 9 121 Katan Baskaba Wielki
9 121 – 9 201 Katan Baskaba Drugi
9 201 – 9 230 Katan By–rygyn Mały
9 231 – 9 315 Katan By–rygyn Piąty
9 315 – 9 445 Katan Orio–gar Han
9 445 – ? Katan By–Rygyn Szósty

[cd według przepowiedni Astrologów: (wiedza dla MG)]

9 445 – 9 555 Katan By–Rygyn Szósty
9 555 – 9 593 panować będzie Katan Imgrum Czarny
9 595 – 9 738 jego syn Horing Mądry
9 740 – ? (aż do początków nowego transu) Katan Horing Stary (zwany też Długowiecznym)

INFORMACJE OGÓLNO – GOSPODARCZE

Ostrogar liczy w roku 9 445 około 153 tysiące rdzennych mieszkańców. Nie jest to jednak pełna liczba. Prawie tyle samo mieszkańców, aczkolwiek nie zaliczanych do autochtonów miasta zamieszkuje Pałac Katana. Są to przeważnie orki uruk–hai i orki typowe, ich (często stali) goście, służba i niewolnicy. Podobną liczbę około 150 tysięcy liczą łącznie wszystkie garnizony Ostrogaru. Prawie tyle samo co mieszkańców w stolicy znajduje się mniej lub bardziej przyjezdnych gości. Ich liczba w miesiącu świątecznym często zwielokrotnia się. Jak widać z powyższego zestawienia ogólnie w mieście każdego dnia znajduje się około 600 tysięcy humanoidalnych przedstawicieli myślących ras. Na szczęście wielkość Ostrogaru sprawia wrażenie, że bez specjalnego tłoku z łatwością może w swej strukturze pomieścić prawie pięciokrotnie więcej istot. Świadczą o tym setki opuszczonych i strzeżonych jedynie przez dozorców, czy najemników pałaców, zamków, kasztelei i kamienic. Jak głoszą legendy wiele z nich od wielu lat, pokoleń, czy nawet wieków nie było prawdopodobnie odwiedzane, a właściciele wielu z nich mogą dawno już nie żyć.

Najbardziej kontrowersyjną sprawą w stolicy była prawie zawsze liczebność stałych mieszkańców Labiryntu Katana. Ogólnie uznaje się, że w jego rozległych podziemiach egzystuje minimum około 300 tysięcy istot.

Ostrogar uchodzi za jedno z bardziej orkowych miast, aczkolwiek praktycznie można tu napotkać każdą, występującą na Archipelagu Centralnym rasę humanoidalnych istot. Najliczniejszą nacją w tym mieście stanowią orki uruk–hai. Znajdujące się ich siedziby na terenie Pałacu Katanów i w garnizonach liczą około 150 tys. Obok nich łącznie typowe orki i półorki liczą prawie połowę tej liczby. Bardzo liczni w stolicy są też ludzie. Stacjonujący w garnizonach lub jako typowe mieszczaństwo liczą łącznie około 50 tys. mieszkańców. Po kilkanaście (lub więcej) tysięcy mieszkańców mają znajdujące się w tym mieście grupy krasnoludów, gnomów, półelfów, elfów, olbrzymów, półolbrzymów, czy goblinów. Najrzadziej w Ostrogarze można spotkać hobbitów, reptillionów i maławuków.

Ludność stolicy, która nie służy w garnizonach najczęściej zajmuje się kupiectwem, rybactwem i ogólnie rozumianym "umilaniem życia wojskowym". Jako kupcy ostrogarczycy prześcigają się w sprowadzaniu i rozprowadzaniu wszelkich rodzajów broni, zbroi i najwymyślniejszych ubiorów. W zamian za to do innych miast i osad wywożą w ogromnych ilościach suszone i wędzone ryby. Te ostatnie w ilościach iście przemysłowych poławiają rybacy prawie wyłącznie należący do cechu rybnego i nie znoszący konkurencji.

Wody ich jeziora słyną przede wszystkim z masowej tu śledziokształtnej "piskator", z wielkich (2–3 metrowych) węgorzy "amu" i

tlustych łososi "ingra". Jak wierzą rybacy jezioro te ma prawdopodobnie podwodne połączenie z oceanem, jako że można tu z rzadka napotkać morskie ryby, czy stwory.

Najbardziej jednak Ostrogar słynie jako polityczno-relaksowa stolica archipelagu. Dla ogromnej ilości arystokratów i przyjezdnych gości wybudowano tu tysiące karczm i zajazdów. Dla najbogatszych stoją tu do wynajęcia nawet piękne kasztel, zamki i pałace. W miesiącu świątecznym handlujący w Ostrogarze są w stanie mieć prawie wszystko do sprzedania. Z najciekawszych rzeczy można tu spotkać rzadkie księgi, magiczne bronie, czy nawet gigantich niewolników. Są to jednak rzeczy dostępne już tylko dla najzamożniejszej elity miasta.

RELIGIA

Mimo, że pod samym bokiem Katanów znajduje się to miasto, posiada ono bardzo rozwiniętą strukturę sakralną. Prawie każda licząca się religia posiada tu swoje świątynie i kapłanów. Ogromna ilość przyjezdnych, oraz bezpieczeństwo miasta czynią tutejsze sanktuaria najbogatszymi na Orkusie.

Aby uzmysłowić sobie ogrom ilości świątyń w Ostrogarze poniżej podajemy 50 ich największych. Dla ułatwienia w nawiasie podana jest skrócona nazwa bóstwa tam wyznawanego, liczba sług świątyni, poziomy najwyższych kapłanów. Najciekawsze ze świątyń opisane są dodatkowo małym komentarzem.

Dzielnica PAŁAC KATANÓW

- **Niebios** (Katan; 946; 38, 24 [w formie zamczyska; dla wszystkich istotnych dla losów świata])
- **Ungra** (Katan; ?; 23, 22 [w kształcie piramidy; dla wszystkich])
- **Kartan** (Katan; ?; 29, 4 [typu pałacowego, tylko dla rodziny Katanów])
- **Urukan** (Katan; ?; 21, 18 [typu zamku–twierdzy; tylko dla wojskowych orków, szczególnie uruk–hai])

Dzielnica ZŁOTA

- **Miraba** (Dagonin; 120; 27, 15 [w kompleksie zamku–pałacu Białych wież; dla wszystkich, a już szczególnie dla czarujących])
- **Jumba** (Pian; 105; 26, 19 [zajmuje wielką białą kamienicę na pograniczu ze Srebrną Przystań; raczej dla bogatych])
- **Klarkon** (Asteriusz; 102; 24, 16 [w formie potężnego i niedostępnego zamczyska; dla rycerzy i elity; można wjeżdżać do niej konno])
- **Kuarba** (Morghlith; ?; 29, 11 [o czarnych murach; dla bogatych wyznawców przybywających z własnymi ofiarami])
- **Hauron tan** (Oriak; 123; 28, 15 [w formie kasztelu; dla wszystkich])
- **Wielka Czeluść** (Morghlith/Hasar Grun; 87; 23, 22/28, 25 [wspólna, dwupiętrowa budowla dla 2 bogów; jedna z bardziej przerażających])
- **Pięciu Wrót** (Graam; 10; 25, 19, 17 [kastel; jej kapłani – Khoura, Aghar i Emanai są duchami; tylko dla sławnych i poważanych wyznawców])
- **Przystań Ciemności** (Hasar–Grun; 82; 28, 18; w formie zamczyska z ciemnego kamienia i marmuru; ma bardzo ponurą sławę; dla wszystkich)

Dzielnica POŁUDNIOWA

- **Malaucka** (Tfam; ?; 18, 17 [mało o niej wiadomo; głównie dla białych malauków])
- **Reptex** (Reptillion; 23; 39, 14 [klanu kapłanów–rycerzy Reptexów {jeżdżą na Antarach}; posiada prawie 30 metrowej wysokości mury])
- **Ograntan on tan** (Gotam–Gor; 28; 21, 14 [w formie kamiennego wzgórza–kastelu; straż stanowią kamienne golem; dla wszystkich])
- **Hugos** (Set; 58; 19, 17 [parterowa, z wielkim posągami kobry na dachu; ma bardzo ponurą sławę; dla wszystkich])
- **Orko Tan** (Katan; 34; 18, 11 [w formie dużego kasztelu; dla wszystkich])
- **Kryształowa** (Asteriusz; 31; 16, 12 [w formie kasztelu; dla wszystkich])
- **Białej Pięści** (Graam; 50; 14, 12 [w formie kasztelu; dla wszystkich])
- **Złotej Kuli** (Kas–handil; 16; 16, 13 [wielki dom, pokryty runami i pentagramami; dla wszystkich])
- **Wiecznego Ognia Indarii** (Sharami; 38; 25, 17 [zamek wokół świętego kopca, na którym płonie "żywy ogień" {tzn. żywioł ognia}; dla wszystkich])
- **Serca** (półboga Ginszy; 55; 19, 16 [w formie kasztelu; broniona między innymi przez specyficzne "siły półboskie"; dla wszystkich])

Dzielnica SREBRNA PRYZSTAŃ

- **Mała Athlaria** (Set; 6; 15, 8; [wewnątrz małej kamienicy; nie warto nocą chodzić w jej pobliżu; dla wszystkich])
- **Opasma** (Borgon Ciemny; 69; 17, 7; [w dużej, kilkupiętrowej kamienicy; dla wszystkich])
- **Wielki Gothmed** (Gothmed; 80; 14, 4 [wewnątrz kasztelu–zamku "na wodzie"; dysponuje też flotą przyświątynną; dla wszystkich])
- **Orkos** (Katan; 77; 14, 2 [w formie kasztelu na wodzie; dla wszystkich])

Dzielnica PLAC KARCZEMNY

- **Wzniosła** (Bell; 58; 27, 6 [wysoki kasztel; dla wszystkich, a szczególnie dla kupców])
- **Ruina** (Bell; 12; 19, 3 [w ruinach domu–kasztelu; tylko dla nielicznych {np. dla członków gildii}])
- **Mała** (Bell; 21; 15, 9 [mała karczma z przybudówką świątynną; nie zawsze dla wszystkich])
- **Wielka Athlaria** (Set; 12; 15, 8 [duży budynek świątynny; podobnie wewnątrz mieści się też zgraja martwiaków; dla bogatszych gości])
- **Złoty Kielich** (Graam; 14; 11, 8 [w formie domu–kasztelu; obok podlega jej ekskluzywna karczma o tej samej nazwie; dla wszystkich])
- **On Wan** (Katan; 70; 16, 8 [w formie wieży–kasztelu; dla wszystkich])
- **Inaduril** (Asteriusz; 74; 14, 7 [w formie zamku–kasztelu; dla wszystkich])
- **Agragor** (Gotam–Gor; 20; 12, 2 [w formie wysokiego domu–kasztelu; posiada duże walory obronne; dla wszystkich])
- **Batawal** (Nata–kranta; 4; 18, 4 [zameczko pośród ogrodzonego murem małego cmentarza; przypadkowi goście z reguły z niej nie wracają])
- **EL Idios** (Pian; 47; 15, 1 [w formie czteropiętrowej karczmy–górne piętra to świątynia; dosłownie dla wszystkich])
- **Gringor** (Katan; 41; 17, 8 [w formie wieży–kasztelu; dla wszystkich])
- **Maduja Złota** (Arianna; 03; 23, 8 [w formie domu–pałacu; wewnątrz mieści się też dom rozpusty; dla wszystkich i bardzo lubiana])
- **Cztery Psy** (Morphlith; 21; 18, 9 [w formie domu–kasztelu z ogrodem i małą areną; Najwyższa Świątynia Morphlitha na Orkusie; dla wszystkich])
- **Koss dur** (Graam; 75; 22, 9 [w formie 2 poziomowych podziemi; tylko dla krasnoludów])
- **Kintar** (Reptillion; 52; 18, 6 [w formie niezwykle obronnego kasztelu; dla wszystkich])
- **Hasara** (Hasar–grun; 73; 11, 7 [w formie zamku; ma bardzo ponurą sławę; dla wszystkich odważnych])
- **Cudów** (Kas–handil; 4; 18, 1 [w formie kasztelu na wodzie, na granicy ze Srebrną Dzielnicą; dla wszystkich, a szczególnie dla biednych])
- **Ciemnej Klepsydry** (Borgon Ciemny; 48; 12, 2 [w formie wieży–kasztelu; dla wszystkich])
- **Tysiąca Mieczów** (Oriak; 60; 11, 3 [w formie wieży–kasztelu; na zewnątrz murów zawieszono tysiąc długich mieczy; dla wszystkich])

Dzielnica CHŁOPSKIE KROCZE

- **Dwa żebra** (Morphlith; 99; 9, 7 [w formie kasztelu; chroniona dodatkowo przez rycerski kasztel obok; dla wszystkich])
- **Tysiąca Wrót** (Bell; 30; 24, 6 [w formie rozległego warownego domu, którego mury co kilka metrów posiadają metalowe drzwi; dla wszystkich])
- **Nasza** (Katan; 25; 12, 7 [w formie niskiego kasztelu; dla wszystkich])

OBRONNOŚĆ

Ostrogar mimo, że należy do najbezpieczniejszych miast na Orkusie wielkim posiada znaczną siłę bojową na swoich usługach. Wojska te są poroździelane na garnizony i hordy.

Garnizony:

Garnizony znajdują się najczęściej wewnątrz murów miasta. Są to przeważnie duże i obszerne powierzchniowo zamkowe powierzchnie. W wypadku specjalnie dla tego budowanych budowli są to otoczone zamkowymi murami budowle w stylu wielopiętrowych, podłużnych kamienic. W każdym garnizonie na Orkusie Wielkim stacjonuje 1 legion. Liczbowo każdy legion liczy około 10 tysięcy wojujących postaci. Są one najczęściej zgrupowane w 10 kohortach. Dodatkowo każdy garnizon obsługiwany jest przez niezależny od władz legionu oddział w sile kohorty. W jego szeregach służą już najczęściej starsi wiekowo weterani. Ma on zabezpieczać garnizon w momencie nieobecności legionu.

A oto najliczniejsze garnizony i stacjonujące wewnątrz nich wojska:

Garnizon Pałacowy (znajduje się w dzielnicy Pałac Katanów; jego wojsko to legion [10 tys.] najemnych, błękitnie odzianych gwardzistów [6–14p.] orków uruk–hai, z których każdy może poszczycić się szlacheckim pochodzeniem).

Pierwszy garnizon (znajduje się w dzielnicy Złotej; jego wojsko to legion najemnych i niezwykle uprzywilejowanych uruk–hai – kwiat elity wojskowej tej rasy [10–14 poziom]; angażuje się ich w momencie rozruchów w mieście; normalnie z rzadka, ale z przesadną dokładnością patrolują wszystkie dzielnice stolicy).

Drugi garnizon (znajduje się w dzielnicy Złotej; jego wojsko to legion elitarnych miejscowych uruk–hai [gwardzistów 8–12 poziom] patrolujący Złotą dzielnicę; każdy z nich na piersi posiada złoto haftowany herb Katana).

Trzeci garnizon (znajduje się w dzielnicy Południowej; jego wojsko to elitarny legion miejscowych orków [gwardziści i wojownicy z poziomów 6–10], mający za zadanie utrzymać pokój w Południowej dzielnicy i odgrodzić ją od mętów z Chłopskiego krocza; odziani chodzą w srebrem ozdabianych zbrojach).

Czwarty garnizon (znajduje się w dzielnicy Złotej; jego wojsko to legion najemnych białych malauków [najczęściej rycerzy, wojowników i gwardzistów z poziomów 0–10]; ta pancerna, choć piesza jednostka używana jest najczęściej do walki z potworami [np. ze smokami] i z wielkimi zwierzętami).

Piąty garnizon (znajduje się w dzielnicy Złotej; jego wojsko to pancerny legion miejscowego i najemnego rycerstwa [4–12 poziom] mający za zadanie utrzymać w dzień spokój w Chłopskim kroczu; dodatkowo grupy tych rycerzy służą za eskortę małym karawanom wyruszającym z Ostrogaru [lub wracającym]).

Szósty garnizon (znajduje się w dzielnicy Złotej; jego wojsko to legion miejscowych orków [wojownicy i gwardziści 0–8 poziom]; mają za zadanie patrolować okolice Ostrogaru, poprzez wysyłane w ten teren armie koczownicze).

Siódmy garnizon (znajduje się w dzielnicy Złotej; jego wojsko to legion najemnych orków [łowcy i wojownicy z 2–8 poziomu], którzy mają za zadanie patrolować [wysyłając armie koczownicze] dalsze okolice stolicy [a więc szlaki dochodzące do innych miast]; garnizon ten posiada wielkie poparcie ludności zamieszkującej wioski i osady przy traktach lub innych szlakach).

Ósmy garnizon (znajduje się w dzielnicy Srebrna Przysań; jego wojsko to legion miejscowych orków [gwardziści z 2–8 poziomów] mający patrolować Srebrną Przysań; praktycznie te oddziały są też na usługach miejscowych kupców).

Dziewiąty garnizon (znajduje się w dzielnicy Srebrna Przysań; jego wojsko to elitarny, ludzki legion [wojownicy, gwardziści i rycerze z 2–10 poziomu], którzy za cel mają patrolowanie Placu Karczemnego i znajdujących się tu karczm; jest to jedno z najbardziej przekupnych wojsk w stolicy).

Dziesiąty garnizon (znajduje się w dzielnicy Srebrna Przysań; jego wojsko to wielorasowy legion [wojownicy, łowcy, gwardziści i rycerze z 2–10 poziomu], który za cel ma ochronę floty należącej do stolicy [zarówno rybackiej, jak i barek]; w miesiącu świątecznym, gdy ustają połowy najczęściej wspomagają patrole na Placu karczemnym; każdy z ich wojskowych jest też marynarzem).

Jedenasty garnizon (znajduje się poza Ostrogarem w pobliżu Tagar; jego wojsko to elitarny, ludzki legion [wojownicy, gwardziści i rycerze z 6–10 poziomu], którzy za cel mają nie dopuścić do złupienia jakiegokolwiek Tagary przez sąsiednie).

Dwunasty garnizon (znajduje się na zewnętrznym wybrzeżu jeziora, na przeciwko Chłopskiego Krocza; jest to legion najemnych i miejscowych orków [wojownicy z 0–6 poziomu] mający na celu ochrony tego rejonu przed innymi rasami i mniejszymi monstrami).

Trzynasty garnizon (znajduje się pod Ostrogarem w Labiryncie Katana [u jego wejścia z Pałacu Katanów]; jego wojsko to elitarny legion kościotrupów [wojownicy, gwardziści i rycerze z 6–14 poziomu], którzy za cel mają nie dopuścić do wejścia do Labiryntu Katana lub wyjścia z niego niepowołanym istotom).

Get–warr–gar

HISTORIA

Get–warr–gar był początkowo małą, kupiecką osadą, założoną przez kilkudziesięciu krasnoludzkich i reptilliońskich kolonistów. Dzięki dogodnemu położeniu nad morzem, na drodze pradawnych szlaków wiodących w głąb lądu, osada rozwijała się szybko. Po kilkudziesięciu latach odkryto w okolicy złoża rud miedzi. Wtedy też nastąpiły poważne zmiany. Centralną część miasta otoczono murem, stawiając wewnątrz nich budynki urzędowe oraz cztery najważniejsze świątynie, które po dziś dzień utrzymały swą pierwszoplanową rolę. W tym też czasie powstały trzy najsłynniejsze (i najdroższe) karczmy Get–warr–garu: Krwawa Perła, Pod Dobrą Datą, oraz Pod Krzykliwą Mewą. Istnieje przekonanie, że w tych 3 karczmach ubija się najlepsze interesy.

Cały obszar wewnątrz murów nazywany jest Wysokim Miastem, w odróżnieniu od Niskiego Miasta (czyli obszaru podgrodzia), w którym koncentruje się codzienne życie i gdzie mieszka przytłaczająca większość mieszkańców, oraz stacjonują garnizony. Najważniejszą ulicą miasta jest Bulwar Marzeń. Bierze on swój początek na znajdującym się tuż za portem wielkim Placem Łez, gdzie codziennie rano sprzedaje się tłumy niewolników, zwożonych tu ze wszystkich stron świata. Po obu stronach ulicy, za rzędami straganów, stoją wysokie, często dwupiętrowe kamienice. Mieszkają w nich najznakomitsi kupcy i właściciele statków. Tu także mieszczą się biura bankierów oraz pracownie najsłynniejszych czarodziei, z których większość mieszka jednak w Winnej Dzielnicy, przy Alei Cudów, mieszczącej się w Mieście Wysokim. Bulwar Marzeń, który przepychem i asortymentem towarów nie ustępuje głównym ulicom Ostrogaru dochodzi niemal do murów Wysokiego Miasta. Po ich drugiej stronie rozpoczyna się Aleja Cudów, zamieszkała przez różnego rodzaju czarodziei, głównie iluzjonistów, demonstrujących swe umiejętności oczom zachwyconych tłumów oraz różne osoby o nieustalonej profesji i "luźnych" manierach. W Winnej Dzielnicy łatwo dostrzec można cały przepych i bogactwo miasta. Ulice wyłożone są ogromnymi płytami z czerwonego i czarnego granitu, zaś po jednej i po drugiej stronie ciągną się szeregi karczm, oberży i szynków, w których łatwo nawiązać można przeróżne znajomości. Najsłynniejsze oberże na tej ulicy to: Smok Morski, Pod Beczułką i Pod Różowym Jednorożcem. Ta ostatnia oberża słynie z tego, że otrzymać w niej można dowolny znany trunk, jaki jest wyrabiany na Archipelagu Centralnym. Oczywiście ceny są tu kwestią zdecydowaną umowną, gdyż wliczona jest w nie specjalna obsługa. Polega ona na tym, że każdy gość wraz z trunkiem otrzymuje do całonocnej dyspozycji wybraną przez siebie niewolnicę, która służy mu do końca wizyty. Bardziej rozrzutni klienci mają do dyspozycji ekskluzywne pokoje na obu piętrach karczmy, gdzie mogą degustować nie tylko trunki. Nad brzegiem morza, leży port znajdujący się w dzielnicy zwanej Bocianim Gniazdem. Znajdują się tu składy i magazyny, oraz specyficzny dom noclegowy dla marynarzy. Jest to wykupiony przez Bractwo Morskie teren garnizonu, zniszczonego w trakcie dawnych wojen. Na jego terenie (dostępnym wyłącznie dla marynarzy i płci pięknej) poza barakami służącymi jako noclegownie (każdy barak zajmuje załoga innego statku) znajduje się kilka karczm, gdzie łatwo o tanią i niewybredną rozrywkę. Duża część tej dzielnicy posiada tak złą sławę, że nawet marynarze rzadko się tam zapuszczają. Są to Zakazane Zaułki, w których krętych uliczkach i zaniedbanych ciągach parterowych domów gnieźdzą się rodziny i klany przeróżnych podejrzanych bądź ściganych przez prawo osobników. Ogólnie podejrzewa się, że z pośród nich rekrutuje się większość zabójców i nożowników, czy osoby podejrzane o wysługiwanie się piratom i korsarzom, oraz innym morskim

Olgrion

Olgrion – największe miasto elfów na Orkusie Wielkim znajduje się na południowo–zachodnim krańcu wyspy na Półwyspie Owular. W języku orków Owular oznacza "półwysp wzgórz". Nazwa wzięła się stąd, że jedynym pomostem między półwyspem a resztą Orkusa jest pasmo Gór Morskich, zajmujących także znaczną część półwyspu. Olgrion jest – podobnie jak sąsiadujący z nim Ognir–Gar – miastem portowym. Oba te miasta utrzymują ze sobą ożywione kontakty handlowe i często wspierają się w walce z atakującymi miastami potworami, zachodzącymi z Gór Morskich lub wypływającymi z morza. W położonym na zachód od Olgrionu lesie znajduje się Cmentarz Dwustu, gdzie pochowano członków pierwszej wyprawy na Orkus, a gdzie później zaczęto chować także kolejnych władców miasta. Całe miasto jest otoczone mocnym i wysokim murem, którego poszczególne fragmenty są oddzielone basztami. Mur zbudowano wg. elfickiego sposobu budowania; o jego wysokiej jakości stanowi nie wytrzymałość, lecz różne pułapki, jak lejące się nagle strumienie wrzół, smolne kwacze, ukryte w załomach muru minikusze, "solidne" zaczepy na blankach, wysuwające się nagle ostrza itp. Cały mur został ponadto obłożony wieloma potężnymi czarami, które nakładały się stopniowo na siebie i stworzyły ochronną kopułę obejmującą całe miasto wraz z portem. Jest to szczególnie skuteczny rodzaj ochrony przed martwiakami. Od strony morza miasto chronią wysokie wieże, należące do poszczególnych rodzin arystokratycznych. Podobnie jak pozostałe mury, są one wzmocnione magią. Ponadto każda z nich jest wyposażona w ruchomy pomost umożliwiający wejście na statek. W wypadku ataku z morza między wieżami przeciągane są 2–3 specjalnie wyprodukowane i umagicznione łańcuchy, które skutecznie przeszkadzają wrogim statkom wdrzeć się do portu lub podpalić go.

Na właściwe miasto składają się 4 dzielnice:

- VARIM (w języku elfów "głowa") – najelegantsza dzielnica miasta. Zamieszkuje je głównie arystokracja, ambasadorzy, najbogatsi kupcy, członkowie Rady Olgrionu. Ich synowie najczęściej stają się awanturnikami lub zaciągają się do najemnej armii Elfich Lwów. Najstarsze zamki, pałace i kasztele – wszystkie murowane – zostały wybudowane w stylu, jaki obowiązywał 300–400 lat temu na wyspach Ciągu Elmanalu. Obecnie, wedle życzeń mieszkańców tej dzielnicy, częściej spotyka się mniejsze kopie budowli ostrogarskich lub podpatrzonych na terenie całego Orkusa; ostatnio panuje moda na pałace i wille zamiejskie stylizowane na norki hobbskie.
- HARID (elf. "ręce"): dzielnica rzemieślników i artystów. Tutaj można znaleźć rzemieślników wszelkiego typu (stąd wielka liczba organizacji cechowych), mistrzów pędzla, dłuta i pióra oraz handlarzy. Ta dzielnica zabudowana jest w większości murowanymi 2–3 piętrowymi willami, najczęściej połączonymi od razu z warsztatem. W zależności od zamożności właściciela zaopatrzone są w tarasy pokryte roślinnością, baseny itp. Drugim typem budowli spotykanych w tej dzielnicy są (także murowane) domy czynszowe. Buduje je się z myślą o mniej zamożnych mieszkańcach Olgrionu, lecz patrząc na ich sylwetkę i wykończenie, trudno w to uwierzyć. Wszystkie domy pobudowane w tej dzielnicy noszą znamiona rzetelnej budowy i artystycznego smaku ich właścicieli, przez co przybysze z Orkusa mają czasem problem w rozróżnieniu dzielnicy Varid od Haridu. Centralnym punktem Haridu jest Plac Targowy, gdzie codziennie kupcy otwierają swe sklepy i kramy, a wieczorem można zabawić się w jednej z kilku tamtejszych karczm. W Horidzie znaleźć można większość występujących w Olgrionie świątyń a także zamtułów. Najśłynniejszym (i jedynym legalnym) jest "Złoty Dzbani", będący jednocześnie ekskluzywną karczmą. Można tu spotkać wielu znanych artystów, którzy w oparach narkotyzującego dymu szukają natchnienia. Swoistym pomostem między Varidem a Haridem jest mała podzielnica, zwana **Daginar** (połączenie orkowego "Dagin" – smok i elfickiego "ar" – biały). W tej części miasta mieszkają niemal wyłącznie istoty parające się magią. Tutaj mają swe siedziby Gildie Czarodziejów i Bractwa Kasty Klerycznej, tu także znajduje się największa świątynia Dagonina Białego – Biały Smok. Daginar zabudowany jest eleganckimi, dwupiętrowymi willami i pałacami, strzeżonymi przez najrozszybsze siły: od martwiaków poprzez siły półboskie, czary ochronne i demony do istot z innych Sfer Egzystencji. Krążą także legendy o zaginionych podziemiach pełnych bajecznych skarbów i potworów będących owocem rozmaitych doświadczeń magicznych, które rzekomo rozciągają się pod tą dzielnicą.
- GILIAN ("skrzydła"): dzielnica portowa. Tu mieszkają elfy i półelfy związane z morzem, tu także stacjonuje flota bojowa elfów "Skrzydła Pegaza". Można tu znaleźć eleganckie wille kupców sąsiadujące z będącymi w lepszym lub gorszym stanie jedno i dwupiętrowymi, murowanymi domami. Wiele budowli to suche doki, magazyny i stocznie. W ich cieniu mieszkańcy Gilian załatwiają swe porachunki lub rabują, toteż nawet patrole straży miejskiej nie zanurzają się często w ciemne uliczki między składami. Tam też gnieźdzą się w drewnianych budach najbiedniejsi mieszkańcy Olgrionu. Pożary tych "domów" były często groźne dla całego miasta.
- HEARWIL (serce): nie jest to właściwie dzielnica, lecz mały zamek położony w miejscu, gdzie spotykają się wszystkie dzielnice. Stanowi on własność przedstawiciela Katana i jest jednocześnie ratuszem, w którym odbywają się posiedzenia Rady Olgrionu. Na placu przed nim rozstrzygane są wszelkiego rodzaju pojedynki i sądy boże, cieszące się wielką popularnością wśród mieszczan. Tu i na sąsiednim Placu Targowym odbywa się w dniach 03–10 Dagin–rana wielka feta (zwana także świętem Dagonina) z okazji przybycia elfów na Orkus Wielki. Zamiera wówczas handel a wszyscy bawią się cały dzień. Każdy szanujący tradycję (i swoją opinię) elf lub półelf bierze udział w tym święcie, na które przybywa także aktualny władca elfów z Ciągu Elmanalu. W tych dniach można wyjątkowo spotkać w Olgrionie przedstawicieli innych niż elfia i półelfia ras, również wyznających Dagonina.

WŁADCY

Miastem zarządza przewodniczący Rady Miejskiej, zwany tu allmionem. Jest on zawsze najstarszym potomkiem dowódcy drugiej wyprawy na Orkus, Alvira Mężnego. Każdy allmion jest odpowiedzialny tylko przed przedstawicielem Katana. Pełni on także funkcję najwyższego sędziego.

W skład Rady miejskiej wchodzi – obok allmiona – także po jednym przedstawicielu awanturniczej profesji, dowódcą

najsilniejszego garnizonu i przedstawiciel Katana.

Obecny skład Rady Olgrionu

RYCERZ

- tan Alvir Młody; elf; poz 24/22 kupiec; praw.dobry
[obecny allmion. Zamieszkuje Zamek Alvira w Varinie]

WOJOWNIK

- tan Valamir Mieczoręki; elf; poz 28; neutr.neutr
[dowodzi flotą bojową elfów "Skrzydła Pegaza". Zamiast lewej dłoni ma ostrze miecza]

ŁOWCA

- el Argahar Cis; półelf; poz 24; praw.neutr
[Tropiciel Południa i przyjaciel tana Gildamila (patrz skład Rady Ostrogaru). Odpowiedzialny za jednostki łucznicze chroniące miasto (2 kohorta 2 Legionu). Mieszka w Zamku Cisów w Varimie]

WARDZISTA

- tan Gwalidon; elf; poz 28; praw.neutr
[dowódca 2 Legionu straży miejskiej]

BARBARZYŃCA

- tan Arim; półelf; poz 10; neutr.neutr
[Odpowiada za ochronę okolicznych wsi przed napadami potworów. Jego horda wspomaga oddziały koczownicze orków, często bywa poza miastem]

PALADYN

- [tan Talamil; elf; poz 20/15 mag; praw.dobry
odpowiedzialny za kontakty z Ognir-garem i dyplomatyczne rozwiązywanie ważnych dla miasta spraw. Właściciel pałacu Pegaza w Varimie]

CZARNY RYCERZ

- tan Algahar Mroczny; półelf; poz 22/20 kapłan Morghlitha; praw. zły
[odpowiada za kontakty z martwiakami, ma własną, pięciotysięczną armię martwiawków stacjonującą na terenie Cmentarza Dwustu, który jest także pod jego opieką. Zamieszkuje w ponurym Zamku Czaszki w Varimie, gdzie znajduje się także świątynia Morghlitha]

ZŁODZIEJE

- el Mallibon; półelf; poz 24/22 kupiec; neutr.neutr
[Mistrz Gildii Złodziei, podobno rządzi w półświatku dzielnicy Gilian. Zamieszkuje Pałac Zbytku na styku Varimu i Haridu. Właściciel trzech tawern z Placu Targowego: "Oka Feniksa", "Srebrnej Strzały", "Dwóch Sztyletów" i zamtuza "Złoty Dzban".]

Wioski Orkusa

Opisy szczegółowe

Nazwa wioski: ADAR-MORKIR

Położenie: na pd-wsch od Gór Giagancich - na drodze z Ora-garu dochodzącej do Zielonego Traktu.

Główne rasy: półolbrzymy, ludzie

Liczebność: 250 mieszkańców

Właściciel: olbrzym tan Bador (wojownik POZ 19)

Obronność: 4 metrowy ostrokół, kasztel, drużyna właściciela, mieszkańcy.

Uwagi: karczma *Pod czerwonym głazem*.

Nazwa wioski: BORN-MORKIR

Położenie: na pd-wsch od Gór Giagancich - na Zielonym Trakcie-przed rozwidleniem w kierunku Ora-garu i Ariagaru.

Główne rasy: półolbrzymy, ludzie, półelfy

Liczebność: 300 mieszkańców

Właściciel: półolbrzym tan Tferus (rycerz POZ 11)

Obronność: 4 metrowy ostrokół, kasztel, drużyna właściciela, mieszkańcy.

Uwagi: karczma *Pod pijanym misiem*. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, złodziej, rycerz.

Nazwa wioski: COTO-MORKIR

Położenie: na pd-wsch od Gór Giagancich - na drodze z Ariagaru dochodzącej do Zielonego Traktu.

Główne rasy: półolbrzymy, ludzie, kilku cywilizowanych ogrów

Liczebność: 150 mieszkańców

Właściciel: pod opieką miejscowych ogrów

Obronność: 2 metrowy ostrokół, mieszkańcy, zaprzyjaźnione ogry

Uwagi: karczma *Pchelka*

Nazwa wioski: DAN-MORKIR

Położenie: na pd-zach od Ogra-garu, po północno-wschodniej stronie zielonego traktu.

Główne rasy: ogry, olbrzymy, półolbrzymy, ludzie, hobbity

Liczebność: 450 mieszkańców

Właściciel: ogre tan Hardon (wojownik, POZ 10)

Obronność: 3 metrowy ostrokół, mały zameczek zamieszany przez ogry, załoga zamku, niewolnicy.

Uwagi: zajazd *Biały sztandar*, karczma *Pod murkiem*, targ *Pod murkiem*. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, złodziej, kupiec.

Nazwa wioski: DAR-MORKIR

Położenie: na pd-zach od Ogra-garu, na drodze dochodzącej do Zielonego Traktu.

Główne rasy: ogry, olbrzymy, półolbrzymy, ludzie

Liczebność: 350 mieszkańców

Właściciel: ogre tan Hardon (wojownik POZ 10)

Obronność: 2 metrowy ostrokół, na wzgórzu, jaskinie, mieszkańcy i zaprzyjaźnione ogry

Uwagi: karczmy *Ciemna* (w jaskini) i *Jasna* (częściowo pod gołym niebem)

Nazwa wioski: TAN-MORKIR

Położenie: na pd-zach od Ogra-garu, po zachodniej stronie zielonego traktu

Główne rasy: ogry, olbrzymy, półolbrzymy, ludzie

Liczebność: 550 mieszkańców

Właściciel: półolbrzym, książę Gwarn Har (rycerz POZ 16)

Obronność: 4 metrowy ostrokół, nad urwiskiem, zamek *Pięciu wież*, poczet rycerski, mieszkańcy i zaprzyjaźnione ogry

Uwagi: karczmy *Książęca*, *Pod Walachem*, stajnie, książęca stadnina koni, świątynia Gotam Gora - *Dantan-warmor*. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, rycerz, kapłan.

Nazwa wioski: BUR-MORKIR

Położenie: nad zatoką rozdzielającą Orkus i wyspę Bur-can

Główne rasy: półorki, orki, ludzie

Liczebność: 550 mieszkańców

Właściciel: uruk-hai tan Ontir Hactor - senior (gwardzista-półbóg POZ 16-8)

Obronność: 5 metrowy mur, 3 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda), zamek *Basar-mor*, 2 koczownicze oddziały orków (właściciela), stanica dla koczowniczych oddziałów orków, 2 galery wojenne (średnia *Orcus-Hactor* i wielka *Katan-Hactor*);

Uwagi: karczma *Nad zatoką*, przystań rybacka (12 łodzi), przystań dla okrętów (4 miejsca), targ rybny (dla obcych otwarty w święta); wieża astrologa el Hamanaga (POZ 13), świątynie: Katana - *Oracus*, Asteriusza - *Mały Klarkon*, Gothmeda - *Umbra*, w pobliżu krąg druidyczny (- klerycy żywiołu wody), pracownia alchemiczna gnoma - el Kontina (POZ 10). Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, gwardzista, rycerz, kapłan, astrolog, druid, alchemik.

Nazwa wioski: CARM-MORKIR

Położenie: na wschód od Bagiennej Zatoki (Bur-Basar) - tuż przy Zachodnim Trakcie

Główne rasy: półorki, orki, ludzie, półelfy, elfy

Liczebność: 250 mieszkańców

Właściciel: uruk-hai tan Waron Hactor -junior (łowca POZ 16)

Obronność: 5-3 metrowy mur (częściowo nadniszczony), 12 wież strzelniczych (3 kusze wałowe każda), kasztel, koczowniczy oddział orków (właściciela), stanica dla koczowniczych oddziałów orków; kasztel elfa-łowcy tan Inholena (POZ 16) i jego drużyna; częsta opieka oddziałów ojca właściciela tej wioski.

Uwagi: karczma *Pod błękitnym niebem*, przystań rybacka (5 łodzi), przystań dla okrętów (1 miejsce), targ rybny (dla obcych otwarty w święta). Ruiny zamku 3 godziny drogi na pn. W pobliżu kręgi druidyczne (- klerycy zwierząt i roślin). Wioska bardzo często napadana przez kreatury z Zielonej i Zachodniej Puszczy - zalecana dla nabycia doświadczenia przez początkujących łowców i druidów. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, druid.

Nazwa wioski: CAND-MORKIR

Położenie: na półwyspie położonym na wsch od zatoki rozdzielającej Orkus Wielki i wyspę Bur-can - inaczej mówiąc pd-zach od Bagiennej Zatoki (Bur-basar)

Główne rasy: olbrzymy, półolbrzymy, orki, półorki, ludzie

Liczebność: 400 mieszkańców

Właściciel: półolbrzym el Karwarar Łysy (wojownik-zabójca POZ 17-14; pirat)

Obronność: 3 metrowy ostrokół, 2 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda), 2 wieże obserwacyjne (po 1 kuszy wałowej każda), kasztel, 2 galery wojenne (średnia *Czaszka* i mała *Zemsta*)

Uwagi: arena gladiatorów (dla piratów), karczma *Czarna mewa*, karczma *U Mejry - gołębiczy*, przystań rybacka (10 łodzi), przystań dla okrętów (2 miejsca), targ rybny (dla obcych otwarty w święta); Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, barbarzyńca, łowca, złodziej, zabójca, kupiec.

Nazwa wioski: CADAR-MORKIR

Położenie: na południowy-wschód od Bagiennej Zatoki (Bur-Basar) - niedaleko Zachodniej Puszczy

Główne rasy: olbrzymy, półolbrzymy, półorki, orki, ludzie - trochę półelfów i elfów

Liczebność: 350 mieszkańców

Właściciel: elf el Mianel Milor (łowca POZ 17); płaci daninę piratom z Cand-morkir.

Obronność: 3,5 metrowy mur, 4 wieże strzelnicze (po 3 kusze wałowe każda), kasztel, oddział łowców (właściciela), mieszkańcy; w ostateczności może otrzymać pomoc ze strony piratów (z Gur-morkir).

Uwagi: karczma *Kielichy Milora*, przystań rybacka (7 łodzi), przystań dla okrętów (1 miejsce), ; w pobliżu kręgi druidyczne (-klerycy wody, zwierząt i roślin). Wioska bardzo często napadana przez kreatury z Zachodniej Puszczy - zalecana dla nabycia doświadczenia przez początkujących łowców i druidów. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, druid.

Nazwa wioski: OSOC-MORKIR

Położenie: na pd-wschód od zatoki rozdzielającej wyspę Bur-can i Orkus Wielki, w głębi małej zatoki (Osoc-basar)

Główne rasy: półorki, ludzie, krasnoludy, gnomy

Liczebność: 250 mieszkańców

Właściciel: krasnolud tan Kaharan Oda 14 - (wojownik-astrolog POZ 16-13).

Obronność: na półce skalnej, otoczonej 2-6 metrowym murem, 2 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda), jaskinia-forteca, oddział wojowników krasnoludzkich (właściciela); pałacyk gнома-iluzjonisty (el Hibona; POZ 17) i jego drużyna uczniów.

Uwagi: karczma *Misterna*, przystań rybacka (4 łodzie), w pobliżu kopalnia srebra (właściciela); część wioski położona jest na terenie jaskiń i sztolni; świątynia Grama - *Inkandius* i Gotam Gora - *Harawel*. Wioska bardzo często napadana przez różnorakie kreatury - ale nigdy jak dotąd nie zdobyta całkowicie. zalecana dla nabycia doświadczenia przez początkujących wojowników. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, kapłan, astrolog, druid, iluzjonista.

Nazwa wioski: DUR-MORKIR

Położenie: na południu wyspy Cand-can, na pn-zach od Get-warr-garu.

Główne rasy: ludzie, półolbrzymy, półorki, orki

Liczebność: 700 mieszkańców + około 2000 piratów

Właściciel: człowiek książę Ander Jednooki (łowca-czarnoksiężnik POZ 18-15; korsarz)

Obronność: 6 metrowy mur, 10 katapult; 6 wieży strzelniczych (po 3 kusze wałowe każda); 12 wież strażniczych (po 2 kusze wałowe każda), 5 wież obserwacyjnych (po 1 kuszy wałowej każda), 4 wieże astrologiczne; zamek *Ander-Haran*; kasztel, 5 galer wojennych (duże: *Czarna łania*, *Biały sygnet*; *Morghlith*; średnia *Chytra łapa* i mała *Dziura*); 2 żaglowce wojenne (średni *Koton*; mały *Orok*); 3 żaglowce transportowe (małe: *Wiedźma*, *Hobbit*; *Grubas*); Połowa floty morskiej należy do sąsiadujących małych wiosek.

Uwagi: arena gladiatorów (dla piratów), targ niewolników *Żeberko*; karczmy *Czarna opaska*, *Czarna podwiązka*, *Minion*; przystań dla łodzi rybackich (11 sztuk), przystań dla okrętów (6 miejsc), targ rybny (dla obcych otwarty w święta). Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, barbarzyńca, łowca, rycerz, czarny rycerz, złodziej, zabójca, kupiec; kapłan, astrolog, półbóg, mag, iluzjonista, czarnoksiężnik, alchemik. Sklep z magiczną bronią - *Podrzutek*. Sklep z truciznami - *Smutek*.

Nazwa wioski: DANGOR-KIR

Położenie: na zachód od Get-warr-garu

Główne rasy: ludzie, półorki, orki

Liczebność: 100 mieszkańców

Właściciel: półork Dangor Trzeci (kupiec POZ 9)

Obronność: 2 metrowy ostrokół, 2 wieże obserwacyjne (po 1 kuszy wałowej każda), kasztel, częste patrole z Get-warr-garu, warowny klasztor Gorlama Walecznego *Tergion*

Uwagi: karczma *Pod wesołym antalkiem*, przystań rybacka (3 łodzie). Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, złodziej, kupiec, kapłan, astrolog.

Nazwa wioski: PUR-KIR

Położenie: na południowym zachodzie od Get-warr-garu, na północ od Zatoki Rekiniej

Główne rasy: ludzie

Liczebność: 200 mieszkańców

Właściciel: człowiek el Dertok Długi (wojownik POZ 13)

Obronność: 2 metrowy ostrokół, 1 wieża strażnicza (2 kusze wałowe), 2 wieże obserwacyjne (po 1 kuszy wałowej każda), możliwa pomoc z sąsiednich wiosek.

Uwagi: karczma *Pod srebrnym oskardem*, kopalnie żelaza, kaplica Gotam-gora. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, złodziej, kupiec, kapłan.

Nazwa wioski: TORN-KIR

Położenie: na południe od Get-warr-garu, na pn-wsch od Rekiniej Zatoki, na północ od Arom-morkir.

Główne rasy: ludzie, półolbrzymy, półorki, orki

Liczebność: 300 mieszkańców

Właściciel: człowiek książę Iganuen (mag POZ 17)

Obronność: 2 metrowy mur, 2 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda), wieża maga i jego uczniowie, mieszkańcy, goście.

Uwagi: karczmy *Rekinia* i *Dworna*, zajazd *Areuka*; przystań dla łodzi rybackich (9 sztuk), przystań dla okrętów (2 miejsca), targ rybny (dla obcych otwarty w święta); Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, kupiec, mag.

Nazwa wioski: ARON-MORKIR

Położenie: na południe od Get-warr-garu, na wsch od Rekiniej Zatoki, na południe od Torn-kir.

Główne rasy: ludzie, półolbrzymy, półorki, orki

Liczebność: 350 mieszkańców

Właściciel: człowiek książę Mandal er Kohor (gwardzista-astrolog POZ 16-12)

Obronność: 3 metrowy mur, 5 katapult; 5 wieży strzelniczych (po 3 kusze wałowe każda); 2 wieże obserwacyjne (po 1 kuszy wałowej każda), 2 wieże astrologiczne; zamek *Kohor-Haran*; kasztel, 1 galera wojenna (duża: *Latawica*); 2 żaglowce transportowe (małe: *Uderka* i *Patos*)

Uwagi: targ rybny (całodzienny); karczmy *Fatum*, *Jajo*; przystań dla łodzi rybackich (5 sztuk), przystań dla okrętów (2 miejsca); Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, gwardzista, łowca, rycerz, paladyn, kupiec; kapłan, astrolog.

Nazwa wioski: OKAR-MORKIR

Położenie: na pn-wsch od Get-warr-garu, na wschód od Zatoki Get-warr-garskiej.

Główne rasy: ludzie, krasnoludy, półolbrzymy, półorki, orki

Liczebność: 450 mieszkańców

Właściciel: krasnolud książę Okar (wojownik-astrolog POZ 18-15)

Obronność: 4 metrowy mur, 5 katapult; 5 wieży strzelniczych (po 3 kusze wałowe każda); 2 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda), 3 wieże astrologiczne; zamek *Okar-Haran*; kasztel, 2 galery wojenne (duża: *Karna* i mała *Jamaus*); 2 galery transportowe (małe: *Hokar*; *Okar*).

Uwagi: karczmy *Okar duży* i *Okar mały*; przystań dla łodzi rybackich (6 sztuk), przystań dla okrętów (2 miejsca), targ rybny (dla obcych otwarty w święta); kopalnia miedzi. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, gwardzista, łowca, kupiec; kapłan, astrolog.

Nazwa wioski: KHTAN-MORKIR

Położenie: daleko na pd-wsch od Get-warr-garu, na pn-zach od Zatoki Mokrej.

Główne rasy: ludzie, krasnoludy, półolbrzymy, półorki, orki, uruk-hai,

Liczebność: 750 mieszkańców

Właściciel: uruk-hai książę Aorus (półbóg-gwardzista POZ 16-14)

Obronność: 3,5 metrowy mur, 6 katapult; 7 wieży strzelniczych (po 3 kusze wałowe każda); 3 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda); zamek *Orus-Haran*; kasztel-świątynia Katana *Orus*; 1 galera wojenna (wielka: *Orus*).

Uwagi: karczma *Daleka nowina*; przystań dla łodzi rybackich (10 sztuk), przystań dla okrętów (2 miejsca), targ rybny (dla obcych otwarty w święta). Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, gwardzista, łowca, rycerz, kupiec; kapłan, półbóg, astrolog.

Nazwa wioski: NENPUR-MORKIR

Położenie: daleko na wsch od Get-warr-garu, na pn-zach od Zatoki Słonej.

Główne rasy: uruk-hai, półorki, orki, ludzie, krasnoludy, półolbrzymy,

Liczebność: 2950 mieszkańców (większość zmilitaryzowanych) + obsada garnizonu (900 uruk-hai) i okrętów (ok. 1000 uruk-hai)

Właściciel: uruk-hai książę Nenpur (półbóg-gwardzista POZ 19-12), powiernik i namiestnik Wyspy Źródeł (chroni przed obcymi)

Obronność: na wzgórzu, 2x 5 metrowy mur, 12 katapult; 14 wieży strzelniczych (po 3 kusze wałowe każda); 3 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda); zamek-twierdza *Nenpur-Haran*; piramida-świątynia Katana *Nenpur*; 2 galery wojenne (wielka: *Nenpur duży* i duża: *Nenpur mały*); barka wojenna (*Nenpurka*); duży zamek-garnizon *Nenputi*; doborowa jednostka *Nenpurczyków* (uruk-hai: 300 rycerzy z 6-12 POZ i 300 gwardzistów 8-10 POZ); szkoła masaurów (tylko dla uruk-hai).

Uwagi: zamknięta dla obcych; karczma *Stajenka*; pałac *Trzech wież* - zespół pracowni alchemicznych gnomicy tan Mabiry (19 POZ) i uruk-hai księcia Ghorhosa (16 POZ); przystań dla łodzi rybackich (20 sztuk), przystań dla okrętów (2 miejsca); strzeżona, największa na Orkusie kopalnia soli (sól zbierana jest na wybrzeżach zatoki); składy soli; stałe i liczne patrole *Nenpurczyków* po Wyspie Źródeł.

Nazwa wioski: BAGARS-MORKIR

Położenie: na pn-wsch od Bagars-Basar.

Główne rasy: gnomi, ludzie, półolbrzymy, półorki, orki

Liczebność: 550 mieszkańców

Właściciel: gnom książę Tuferan (kapłan-iluzjonista POZ 15-15)

Obronność: 4 metrowy mur, 2 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda), pałac *Bagars-mor*; kasztel uruk-haia tan Ghurta (gwardzista-półbóg, POZ 10-14).

Uwagi: karczmy *Gnomia*, *Nasza*; przystań dla łodzi rybackich (7 sztuk), przystań dla okrętów (1 miejsce), mały targ rybny (dla obcych otwarty w święta); Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, gwardzista, kupiec; kapłan, astrolog, półbóg, iluzjonista.

Nazwa wioski: BASAR-MORKIR

Położenie: na pn-wsch od Zatoki Smoczej, po południowej stronie Królewskiego traktu.

Główne rasy: ludzie, półolbrzymy, półorki, orki

Liczebność: 700 mieszkańców

Właściciel: człowiek - stary książę Martinus (astrolog POZ 18)

Obronność: 4 metrowy mur, 6 katapult; 2 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda), 5 wież obserwacyjnych (po 1 kuszy wałowej każda), 3 wieże astrologiczne; zamek-świątynia Asteriusza *Martinus-Haran*; duży kasztel *Martinus*; barka transportowa *Ogatka*.

Uwagi: arena rycerska; karczmy *Żuraw*, *Biały kiel*, *U Maksimusa*; przystań dla łodzi rybackich (9 sztuk), przystań dla okrętów (1 miejsce), targ rybny (dla obcych otwarty w święta); Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, gwardzista, paladyn, rycerz, czarny rycerz, złodziej, zabójca, kupiec; kapłan, astrolog, mag, iluzjonista.

Nazwa wioski: RWANG-MORKIR

Położenie: na pd-zach od Gór Archonich, na północ od Zachodniego Rozdroża (miejsce połączenia traktu zielonego z królewskim).

Główne rasy: gnomy, ludzie, półorki, orki

Liczebność: 700 mieszkańców

Właściciel: człowiek książę Bartus Jednoręki (łowca POZ 18)

Obronność: 4 metrowy mur, 5 wieży strzelniczych (po 3 kusze wałowe każda); 5 wież obserwacyjnych (po 1 kuszy wałowej każda); kasztel *Rwang-Haran*.

Uwagi: targ z dziczyzną (otwarty w święta); karczma *Jelenie rogi*. Możliwość szkolenia się w profesjach: łowca, kupiec.

Nazwa wioski: IGUR-MORKIR

Położenie: na pd-zach od Gór Archonich, na pd-wsch od Zachodniego Rozdroża (miejsce połączenia traktu zielonego z królewskim).

Główne rasy: gnomy, ludzie, półorki

Liczebność: 800 mieszkańców

Właściciel: gnom el Burfak Młody (kupiec POZ 15)

Obronność: 3,5 metrowy mur; 2 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda), 7 wieży obserwacyjnych (po 1 kuszy wałowej każda).

Uwagi: targ *Królewski*; karczmy *Barania łapa*, *Niska*, *Sadelko*. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, złodziej, kupiec.

Nazwa wioski: IM-MORKIR

Położenie: na pd-zach od Gór Archonich, na pd-zach od Zachodniego Rozdroża (miejsce połączenia traktu zielonego z królewskim).

Główne rasy: gnomy, ludzie, półorki

Liczebność: 300 mieszkańców

Właściciel: gnom el Burfak Stary (kupiec POZ 17)

Obronność: 3 metrowy mur; 2 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda), 5 wież obserwacyjnych (po 1 kuszy wałowej każda).

Uwagi: targ skór Łuseczka; karczmy *Rączka*, *Wielniany puch*. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, kupiec.

Nazwa wioski: RAPTUR-MORKIR

Położenie: na pd-zach od Zatoki Smoczej i na pn-zach od Zatoki Cichej

Główne rasy: krasnoludy, gnomy, ludzie, półorki, orki

Liczebność: 500 mieszkańców

Właściciel: gnom tan Faruonen (wojownik-kupiec POZ 14-17)

Obronność: 5 metrowy mur; 3 wieże strażnicze (po 2 kusze wałowe każda), 15 wieży obserwacyjnych (po 1 kuszy wałowej każda); port z zasiekami i łańcuchami.

Uwagi: remontownia statków, targ *Raptur*; karczmy *Raptur*, *Wankol*. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, gwardzista, zabójca, kupiec.

Nazwa wioski: KAMA-MORKIR

Położenie: na pd-wsch od Zatoki Cichej

Główne rasy: gnomy, reptillioni, krasnoludy, ludzie, półelfy, elfy

Liczebność: 1500 mieszkańców

Właściciel: reptillion książę Urugurin Smoczy (paladyn POZ 21)

Obronność: 9 metrowy mur; 15 wież strażniczych (po 2 kusze wałowe każda), 5 wież obserwacyjnych (po 1 kuszy wałowej każda); mała galera *Wiosenka* i barka stacjonarna *Łucznik*; stary srebrny smok *Orvil*.

Uwagi: nieproszeni obcy nie mają wstępu do wioski; wielka karczma *Zawalisko*. Duży zamek *Wysoka grań*; duży, bardzo wysoki kasztel *Rhandol*, pałac *Insinitius*. Możliwość szkolenia się w profesjach: wojownik, łowca, gwardzista, kupiec, paladyn, rycerz, kapłan, astrolog, mag.

Nazwa wioski: LAKOH-MORKIR

Położenie: na pd-wsch od Gór Archonich, na pn od Rozdroża Reptillionów (miejsce połączenia traktu królewskiego z drogą idącą w kierunku Gasty).

Główne rasy: gnomy, ludzie, półorki, reptillioni

Liczebność: 250 mieszkańców

Właściciel: człowiek Hurfak (łowca POZ 12)

Obronność: 2,5 metrowy mur; wieża strażnicza (kusze wałowe), zmobilizowani chłopci.

Uwagi: karczma *Pod pijanym drwalem*.

Nazwa wioski: OHAR-MORKIR

Położenie: na pd-wsch od Gór Archonich, na pd-wsch od Rozdroża Reptillionów (miejsce połączenia traktu królewskiego z drogą idącą w kierunku Gasty).

Główne rasy: gnomy, ludzie, półorki, reptillioni.

Liczebność: 350 mieszkańców + najemnicy (około 200)

Właściciel: reptillion el Haras (wojownik POZ 13).

Obronność: 5 metrowy mur; 4 wieże strzelnicze (po 3 kusze wałowe każda); najemnicy reptillionscy *Karwici* (150 wojowników z POZ 6-10), zmobilizowani chłopci.

Uwagi: karczma *Pod złotą łuską*. Duży, wysoki kasztel *Surowa Pięść*.

Nazwa wioski: PTUR-MORKIR

Położenie: na pd-wsch od Gór Archonich, na pd-wsch od Rozdroża Reptillionów (miejsce połączenia traktu królewskiego z drogą idącą w kierunku Gasty).

Główne rasy: gnomy, ludzie, półorki, reptillioni.

Liczebność: 350 mieszkańców + najemnicy (około 200)

Właściciel: reptillion el Haras (wojownik POZ 13).

Obronność: 5 metrowy mur; 2 wieże strzelnicze (po 3 kusze wałowe każda); najemnicy reptillionscy *Karwici* (200 wojowników z POZ 6-10), 5 dorosłych antarów, zmobilizowani chłopci.

Uwagi: karczma *Baod - mały pies*. Zamek-twierdza *Kamienna Ość*.

Nazwa wioski: SEMEON-MORKIR

NR: Gas-1

Nazwa wioski: REPTILL-MORKIR

NR: Gas-2

Nazwa wioski: WAL-MORKIR

NR: Gas-3

Nazwa wioski: OLGRION-HARAN

NR: Olg-1

Nazwa wioski: YNOR-MORKIR

NR: Ost -1

Nazwa wioski: MYSHAN-KIR

NR: Ost -2

Nazwa wioski: TLAKODA

NR: Ost -3

Nazwa wioski: YMUR-KIR

NR: Ost -4

Nazwa wioski: PORON-KIR

NR: Ost -5

Nazwa wioski: TAGAR-KIR

NR: Ost -6

Nazwa wioski: RAJS-MORKIR

NR: pd-wsch-1

Nazwa wioski: RIN-MORKIR

NR: pd-wsch-2

Nazwa wioski: IG-MORKIR

NR: pd-wsch-3

Nazwa wioski: IM-MORKIR

NR: pd-wsch-4

Nazwa wioski: PLAS-MORKIR

NR: pd-wsch-5

Nazwa wioski: MORION-MORKIR

NR: pd-wsch-6

Nazwa wioski: UHARAS

NR: pd-wsch-7

Nazwa wioski: IMPUR-KIR (w dosłownym tłumaczeniu: wewnętrzna kopalniana osada)

NR: centr-1

Leży pomiędzy Pn-Zach wybrzeżem Jeziora Ryb (DAN-UDAR), a Pn-Wsch skrajem Gór Archonich.

Nazwa wioski: ERUUH-KIR

NR: centr-2

Leży pomiędzy Pn-Zach wybrzeżem Jeziora Ryb (DAN-UGAR), a Pn-Wsch skrajem Gór Archonich. Jest to

Nazwa wioski: IMBIR

NR: centr-3

Leży pomiędzy Pn-Zach wybrzeżem Jeziora Ryb (DAN-UGAR), a Pn-Wsch skrajem Gór Archonich. Jest to warowna wioska podlegająca barbarzyńcy tan Guzda z rasy półolbrzymów. Tu też stacjonuje jedna z hord tego dowódcy hordy zachodniej (z 26 POZ).

Nazwa wioski: GOT-GOR

NR: centr-4

Leży pomiędzy Pn-Zach wybrzeżem Jeziora Ryb (DAN-UGAR), a Pn-Wsch skrajem Gór Archonich. Jest to warowna wioska podlegająca barbarzyńcy tan Guzda z rasy półolbrzymów. Tu też stacjonuje jedna z hord tego dowódcy hordy zachodniej (z 26 POZ).

Nazwa wioski: TARGOR

NR: centr-5

Leży pomiędzy Pn-Zach wybrzeżem Jeziora Ryb (DAN-UGAR), a Pn-Wsch skrajem Gór Archonich. Jest to warowna wioska podlegająca barbarzyńcy tan Guzda z rasy półolbrzymów. Tu też stacjonuje jedna z hord tego dowódcy hordy zachodniej (z 26 POZ).

Nazwa wioski: OPTA

NR: centr-6

Leży pomiędzy Pn-Zach wybrzeżem Jeziora Ryb (DAN-UGAR), a Pn-Wsch skrajem Gór Archonich. Jest to warowna wioska podlegająca barbarzyńcy tan Guzda z rasy półolbrzymów. Tu też stacjonuje jedna z hord tego dowódcy hordy zachodniej (z 26 POZ).

Nazwa wioski: HIRON-MORKIR

NR: centr-7

Nazwa wioski: BELTAN-MORKIR

NR: centr-8

Nazwa wioski: UDAR-KIR

NR: centr-9

(w dosłownym tłumaczeniu: wewnętrzna kopalniana osada) Leży przy Pn-Zach wybrzeżu Jeziora Ryb (DAN-UDAR), niedaleko Pn-Wsch skraju Gór Archonich.

Nazwa wioski: AHRA-KIR

NR: centr-10

Nazwa wioski: TAN ATAKAR-KIR

NR: centr-11

Nazwa wioski: RAN-KIR

NR: Ran-1

Nazwa wioski: TIANAN-MORKIR

NR: Ran-2

Nazwa wioski: URHAR-MORKIR

NR: Ran-3

Nazwa wioski: GEN-KIR

NR: Ran-4

Nazwa wioski: FYR-KIR

NR: Ran-5

Nazwa wioski: FYR-MORKIR

NR: Ran-6

Nazwa wioski: GAKHART-MOR

NR: Inch-1

Nazwa wioski: AEGODON-MORKIR

NR: Inch-2

Nazwa wioski: AEGODON-MORKIR DUŻY

NR: Inch-3

Nazwa wioski: AEGODON-MORKIR MAŁY

NR: Inch-4

Nazwa wioski: MIRAG-MORKIR

NR: pn-1

Nazwa wioski: MORGHLITH-MORKIR

NR: pn-2

Nazwa wioski: OLMEDO-MORKIR

NR: pn-3

Geografia

Atlas Orchii

Krótki Opis wysp i miast (dużych) Archipelagu Centralnego. Skróty: UT – ukształtowanie terenu; PP – przynależność polityczna; GR – główne rasy; L – liczba mieszkańców; Wł – właściciel

WYSPY ŻŁOTYCH WYWERN

Mieszkają na nich jedynie morskie smoki i złote wywerny. Krążą legendy o ogromnych skarbach zgromadzonych przez te istoty. Na niektórych wyspach osiedlili się też druidzi z Kręgu Wody.

WYSPY MALAUKÓW

Wyspy bezleśne, górskie. Obszary nizinne są porośnięte przez stępy, pasą się na nich mocno przetrzebione stada bawołów. W głębi wyspy stoją ogromne kamienne twierdze wzniesione przez osiedla białych malauków, otoczone przez prymitywne osiedla malauków, olbrzymów i ogrów. W nielicznych miastach i osadach mieszkają głównie czarni malaucy – zwani rogaczami.

WYSPY KORSARSKIE

Wyspa Anarcan

UT: Anarcan to w zasadzie wyrastające z morza pasmo górskie. Jedyna większa dolina zajęta jest przez Mroczne Bagna, po środku których znajduje się stolica korsarska **Adaman-warr-gar**. Można się do niej dostać tylko przez sieć zwodniczych kanałów. Nikt nie dotrze do miasta bez zaufanego przewodnika.

PP: wyspa niezależna, bezpieczeństwo zapewnia jej 25% podatek na rzecz floty Katana; czasami, flota korsarska wykonuje dla orków misje piracko-wojenne.

Adaman-warr-gar – GR: orki, malaucy, ludzie, olbrzymy, ogry; L: 35 tys.; Wł: malauk książę Sardar (wojownik/astrolog POZ. 18/15).

Wyspa Bircan

UT: Bircan to wyspa, której wybrzeże tworzą wąskie fiordy i wysokie klify. To właśnie wewnątrz tych zatok znajdują się skarbcze i siedziby wielu możniejszych kapitanów.

PP: wyspa niezależna. Rzadko przybywają tu większe siły orków – duże okręty nie mają gdzie przycumować. Sharany zwykle nie mają problemów z jej podbiciem. UWAGA: nie ma większych potworów. Niekiedy miejsce odpoczynku dla Żółwiosmoków.

CIĄG ORKUSA

Wyspa Orkus Mały

UT: Orkus Mały to druga co do wielkości wyspa archipelagu. Jej centrum zajmuje potężny łańcuch Tryglodycich Gór. Są to wysokie, wapienne góry o oblodzonych szczytach i wąskich dolinkach, którymi wiosną płyną rwące potoki. Skały przecina labirynt jaskiń. W wielu z nich mieszkają przedstawiciele dziwnej, prastarej ludzkiej rasy, której rozwój zatrzymał się na poziomie kamienia łupanego. Na południe od gór rozciąga się pofałdowany obszar tzw. Dużych Wzgórz, których stoki poprzez piaszczyste wybrzeże, schodzą wprost do morza. Północną-wschodnią część wyspy zajmują stępy. Dawne, legendarne stada opasów zostały już dawno przetrzebione. Dziś jest to raj dla wielu kanibalistycznych ras (gobory, orkony, hobgory, ogrylliony). Zachodnia i południowo-wschodnia część wyspy, to kraina wielkich puszczy i jezior. Choć w lasach spotkać można wiele niebezpieczeństw, mieszkają tam rasy pokojowo nastawione do życia (elfy, hobbiści). W puszczy ostoję znalazło wielu uciekinierów, dezertów i osób wyjętych spod prawa. Ze względu na dużą ilość drzewców, zbyt długo nie przetrwał tam żaden oddział chaotycznych lub złych istot.

PP: wyspa bezpośrednio podlega Katanowi. Każde miasto z wyjątkiem elfiego i hobbickiego, zmuszone jest utrzymać garnizon orków. Gotam-dur i Holandia płacą podatki w wysokości 2 sztuk złota od mieszkańca. UWAGI: Sąsiadujące z Orkusem Małym wysepki są dość dobrze poznane i zagospodarowane. Na prawie każdej z nich znajduje się zamek, chociaż można też spotkać kilka opanowanych przez martwiaki lub sharany.

Ogina – GR: elfy, trygodyci; L: 15 tys. ;Wł: elf książę Iolandal (łowca/mag POZ 17/16)

Orwin-gar – GR: uruk-hai, orki, półorki, ludzie, małe społeczności niskich ras; L: 12 tys. + 3 tys. W garnizonach; W: rada miasta

Taram-dur – GR: krasnoludy, orki, ludzie, hobbiści; L: 10 tys. + 2 tys. Garnizonu; W: rada miasta

Gotam-dur – GR: krasnoludy, orki, ludzie, gnomy, hobbiści; L: 10 tys. + 1 tys. Garnizonu; W: rada miasta

Alwidon – GR: gnomy, ludzie, orki, hobbiści; L: gnomy, ludzie, orki, hobbiści; L: 12 tys. + 1 tys garnizonu; W: rada miasta

Halandia – GR: hobbiści; L: 12 tys. W: rada miasta

Wyspa Orkus Wielki

UT:

Opis najwspanialszej wyspy Archipelagu Centralnego powinien być znany właściwie każdemu awanturnikowi. Najczęściej poznaje się go będąc jeszcze w młodym wieku, siedząc w karczmie przy dużym kuflu piwa słucha się opowieści barda, karczmarza lub innego starego bazarza. Gdy postawi się coś do picia można oczekiwać długiej i interesującej historii świata, którego jest się częścią. Oto ona:

Orkus Wielki nie bez przyczyn nazywany jest największą wyspą Archipelagu Centralnego. W najdłuższym miejscu od zachodu po wschód ma ona prawie 1000 km, a w najszerszym miejscu około 600. Nie jest to jednak jednolity kawał lądu. Z prawie każdej strony w ląd ten wcinają się mniejsze lub większe zatoki morskie. Najślawniejsze z nich to Trytonia Zatoka w okolicach Ogra-garu i

Ranhar-garu, oraz Złota zatoka w okolicach Ongir-garu. Przez tą ostatnią ciągnie się najkrótszy morski szlak w kierunku Ostrogaru. Przy jego końcu jest kilka wiosek, których mieszkańcy trudnią się rozładunkiem i załadunkiem statków. Poprzez płaskie łąki tych okolic nieustannie krąży karawany podążające z lub do Ostrogaru. Na Orkusie Wielkim znajduje się także kilka zgrupowań dość wysokich gór. Najważniejsze i najwyższe to tzw Archonie góry. Znajdują się one tuż na zachód od jeziora Dan Ugar. Większość ich szczytów znajduje się pomiędzy wysokością 1500, a 2500 metrów nad poziomem morza. Najciekawsze są jednak szczyty, które przypominają wysokie płaskowyże. U podnóża ich i na nich wre życie w postaci hord różnych monstrów. Niektóre z nich jak trolle i minotaury pobiudowały ogromne połacie jaskiń i labiryntów we wnętrzu tych gór. Jeśli wierzyć legendom, to znajdują się tam jaskinie wypełnione skarbami zrabowanymi z okolicznych wiosek, zamków lub na traktach. Nierzadko niektóre z nich gromadzone były przez kilkadziesiąt pokoleń. Najciekawsza cecha Archonich gór, to pustynna Czerwona Dolina rozcinająca ich wewnątrz na prawie całej szerokości. Idąc nią natrafimy na czarne przybytki Morghlitha. Te świątynie cechuje wyjątkowa architektura, jako, że każda z nich upodobniona jest do gigantycznej czaszki, albo pieszczeli. Mieszkańcy Ostrogaru wiedzą, że grasują tam potężni rycerze tej wiary i wśród przyjezdnych wyszukują ofiary dla swego nigdy nie nasyconego boga. Na końcu doliny znajduje się nie posiadające ulic i bram twierdza-miasto Archonów Świetlistych zwane "Usatuu". Rasa, która go zamieszkuje jest z wyglądu podobna do rosłych ludzi, aczkolwiek uskrzydłona. Pochodzi ona jednak z innego planu egzystencji, a na Orchii znalazła ona jedynie schronienie przed wiecznie nienawidzącymi ich Archonami Ciemnymi. W zamian za ochronę wojsk Katana w wypadku najazdu "ziomków" ich rzesze wojowników i potężni rycerze należą do jednych z najsilniejszych sprzymierzeńców orków. Jak głoszą pogłoski jeden archoni rycerz uzbrojony w espadon jest w stanie samotnie stawić czoła i pokonać nawet 100 orków. Ale to już inna historia. Kolejne góry z wielką doliną po środku to Tornt Gaug Haran, czyli góry Pięciu Twierdz. Jest to wysoki na prawie 2000 metrów od poziomu jeziora masyw młodych częściowo ośnieżonych gór. Obecna ich nazwa powstała w momencie, gdy Katan Amurdań uciekł z Ostrogaru przed swym teściem Tredurem. Udał się on do wielkiej doliny rozcinającej te góry i na jej końcu dzięki swej mocy postawił podwaliny trzech twierdz. Następnie zebrał okolicznych mieszkańców i nakazał osiedlić się w nich. Przy okazji każdemu miastu nadał nazwę Tagara. W każdym z tych miast osadził też kapłanów ludzkich bogów. I tak zachodnie miasto we władzę objęli wyznawcy Asteriusza Wielkiego, dodając do nazwy miasta przydomek Biała. Miasto Wschodnie niepodzielnie zajęli wyznawcy Seta. Odtąd okoliczna ludność zaczęła to miasto nazywać Tagarą Czarną. Północne miasto zaczęła grupować pozostałych wyznawców lub tych, którym nie odpowiadały zwyczaje pozostałych miast. Katan Amurdań nie za długo zasiedlił się jednak w tej żyznej i ludnej dolinie. Nienawidzący go teść po kilku latach przygotowań zebrał potężne wojska i postanowił dopaść Amurdań. Rozegrała się wtedy potężna bitwa pomiędzy ludźmi z Tagar w służbie jednego Katana, a imperialnymi orkami drugiego. Mimo, że przed bitwą można było łatwo przewidzieć rezultat ludzie stawili czoła dzielnie i z determinacją. Nie zdołali jednak oni przeciwstawić się falom armii orkowych. Widząc to Katan Amurdań, aby uchronić jego sprzymierzeńców od zagłady otoczył ich miasta enklawami. W ten sposób od rzezi zostały uratowane chociaż kobiety, starcy i dzieci. Niedobitki wojsk ludzkich, które przeżyły bitwę w swojej ucieczce zmuszone były iść w góry. Gdy już okazało się, że droga się kończy i nie ma ratunku przed orkowym pościgiem w grę wchodziły się zamieszkujące te góry krasnoludy. Tajnymi podziemnymi chodnikami i jaskiniami wyprowadziły one katana i ludzi z opresji, a następnie znalazły dla nich małą górską kotlinkę, gdzie na parę lat ludzie zmuszeni byli osiedlić się. Amurdań w zamian za przysługę dzięki swej mocy robienia przemian stworzył krasnoludom ze zwykłych naturalnych podziemi miasto-twierdzą o nazwie Tagar-dur. Ostatnia twierdza z tej historii powstała w miejsce kotlinki w której ludzie znaleźli schronienie. Po kilku latach, gdy sytuacja polityczna unormowała się, a katan Amurdań wrócił na swój tron – enklawy z Tagar zostały zdjęte, zaś mężczyźni wrócili do swych rodzin. Każdemu zresztą z tych ostatnich nadany został tytuł szlachecki i odtąd ich rody rządzą w Tagarach. Opuszczona twierdza śródgórska dość szybko została jednak opanowana przez zło, a w szczególności przez martwiaki. O mało zresztą nie spowodowały one zagłady życia w znanej już sąsiedniej twierdzy krasnoludzkiej, co doprowadziło do jej upadku, jako że dużą jej część trzeba było zawalić. Odtąd droga ku piątej twierdzy Amurdań uległa zapomnieniu. Na koniec budowli tej nadano przydomek Anghor Haran co w tłumaczeniu oznacza Twierdzą Śmierci. Z tysiąca awanturników którzy, przez wieki chodzili zdobyć legendarne skarby tej twierdzy jak dotąd nikt nie wrócił. Ciekawym elementem gór Pięciu Twierdz jest ich zachodnia krawędź prawie pionowo wcinająca się w jezioro. Pionowe zbocza tego fragmentu gór to naga skała. U ich podstawy pobiudowano ogromne kamieniołomy, gdzie często wprost na statki przenosi się fragmenty skał służące potem za budulec w Ostrogarze. Nad tymi kamieniołomami swe jaskinie posiada dość duża ilość smoków. Najbardziej znane z nich to młode złote smoki przyjaciele paladyna tan Indiona Jastrzębiego. On to wraz z nimi dba o bezpieczeństwo kamieniołomów i statków tu przybywających. Trzeci dobrze znany masyw gór to Roscor Tornt, czyli rozszczepione góry. Znajdują się one na południu wyspy i ciągną się one prawie od Get-warr-garu aż za Złotą zatokę. W wielu miejscach góry te jednak porozdzielane są zatokami morskimi lub dolinami rzek. W większości zbocza ich są łagodne i pokryte zaroślami lub lasami. Południowe, mocno nasłonecznione i nadmorskie zbocza to raj dla wszelkich istot gadopochodnych. Poza smokami, bazyliškami, wszelkimi węzami i żmijami jest tu ogromnie dużo najprzeróżniejszych jaszczurów poczynając od wielkich morskich olbrzymów, poprzez kilkumetrowe skalne bestie, a kończąc na dziko żyjących roślinożernych antarach. Przy jednym z fragmentów tych gór znajduje się twierdza reptilliońska – Gasta. Podjeżdżając pod nią widać mury, które swą wysokością przewyższają nawet te z Pałacu Katana, i to o wiele. Tak jak i te ostatnie nie zostały one zbudowane rękoma murarzy. Pobiudowali je półbogowie. Miasto Gasta, a szczególnie jej część zwana "wysokim miastem" znajduje się u wylotu wysoko położonej doliny górskiej. Od świata zewnętrznego poza otaczającymi szczelnie dolinę górami odgradza tą część Gasty sławny "gadzi mur", którego rozmiary (a więc prawie 300 metrów wysokości i ponad kilkadziesiąt szerokości, nie mówiąc już o długości) budzą osłupienie nawet u najtęższych ludzkich architektów. Od zewnątrz do bramy umieszczonej na wysokości prawie pięćdziesięciu metrów ciągnie się serpentyną trakt na bardzo wysokim kamiennym nasypie po środku którego znajduje się zwodzony most. Kilka kilometrów od miasta znajduje się także port należący do Gasty zwany "niskim miastem". Uchodzi on za jeden z najlepiej funkcjonujących poza Get-warr-garskim. Ostatnim ważniejszym fragmentem górskim na wyspie są Gigancie Góry. Znajdują się one na północno-zachodnim krańcu Orkusa Wielkiego. Nie imponują one ani wysokością, ani rozległością, jednakże doskonale znane są z dwóch innych powodów. Po pierwsze zamieszkiwane są one przez giganty. Znajduje się tam wiele ich "wiosek" i osad. Niższe ich części zamieszkują dość cywilizowane (jak na tego typu istoty) giganty wzgórzowe. W wysokich grotach i jaskiniach wyższych partii gór znajdują się siedziby ich jeszcze potężniejszych "ziomków" czyli gigantów kamiennych zwanych też skalnymi. W części gór pokrytych lodem i śniegiem swoje siedziby posiadają najsilniejsze i najroślejsze z gigantów Orkusa Wielkiego, a mianowicie lodowe giganty. Drugą cechą

wyróżniającą te góry to istnienie pod nimi niesamowicie wprost tajemniczych i magicznych Labiryntów Śmierci. Drużyny średnio 10 – poziomowych awanturników często wyruszają w głąb tych legendarnych podziemi, jednak średnio co dziesiąta jest w stanie wyjść z nich. Ci jednak którym się to udało zdobywają takie bogactwa, że pierwsze co robią to zakupują sobie zamki, posiadłości i wiele kobiet. Z ciekawskich miejsc Orcusa należy jeszcze wiedzieć o Orkuskich puszcach. Najdziksza z nich to Zachodnia Puszcza rozciągająca się w okolicach "zielonego traktu" łączącego Get–warr–gar i Ogra–gar. Znajdują się tam obszary tak dzikie, że wiele z nich nie oglądały z pewnością nawet żadne ludzkie oczy. Poza wszędoobylskimi trollami, społecznościami leśnych elfów lub najprzeróżniejszymi zwierzętami królują tam istoty, których sam widok potrafi budzić zwątpienie w sercach podróżnych. Do bestii tych można zaliczyć wielogłowe hydry, antyczne pytony, zielonopióre "szakale" orły, czy "stosunkowo niskie" andocyklopy. Bardzo często można też napotkać animowane rośliny, najprzeróżniejsze drzewce lub też ich "martwiacze" odpowiedniki. Najbardziej rozległym, a zarazem bezpiecznym obszarem leśnym są "Gnomie lasy". Znajdują się one na południe od Archonich gór wzdłuż "królewskiego traktu" ciągnącego się w zasadzie od Get–warr–garu, częściowo przez Ostrogar, aż po dolinę Tagar (od Get–warr–garu aż po wioski Rwang–Morkir, Igur–Morkir i Im–Morkir jest złączony z "zielonym traktem"). Nazwa tego lasu odzwierciedla legendę, że w jego środkowej części gnomy chciały kiedyś pobudować swą podziemną stolicę. Po wielu latach oczyszczania lasu z najdzikszych bestii i potworów, oraz po wykopaniu tysięcy sztolni na podwaliny miasta nagle te pracowite istoty zaniechały swego trudu. Jak głoszą niektóre opowieści gnomy w swym zapale prawdopodobnie podkopały się pod góry Archonie, gdzie zetknęły się z jaskiniami zamieszkałymi przez trolle, minotaury lub pajęczce sharany. Inne z legend jednak mówią, że jedna ze sztolni dokopała się do jakiegoś podziemnego królestwa zła. Kontakt z nim wystarczył gnomom by zrezygnowały ze swego marzenia. Po dziś dzień nikt oficjalnie nie rozwiązał problemów gnomów, a te z nich które coś wiedzą nie są skore do jakichkolwiek zwierzeń. Obecnie w lesie tym łatwo można spotkać dużo łownej zwierzyny, druidów i grupy bandytów, którzy znaleźli tu bezpieczne schronienie. Mówiąc o Orkusie Wielkim nie można pominąć jego północno–wschodniej części. Na południe od potężnej orkowej morskiej twierdzy Inchra–garu, na północ i na wschód od gór Pięciu Twierdz znajdują się górzysto–pustynne obszary tak zwanych "czerwonych pustkowi". Jest to teren, gdzie tylko na nielicznych obszarach mogą rosnąć rośliny, a te które się tu znalazły należą najczęściej do bardzo koleczastych i trujących. W okolicach tych dość łatwo można napotkać zbuntowane orkowe armie, czy pojedyncze górskie siedziby budowane na wzór kaszteli lub małych zamków. Dość dużo też w tych okolicach hord lub band takich ras jak gobliny, hobgobliny lub ogry. Na koniec należy jeszcze wspomnieć o paru małych wyspach przylegających do Orkusa Wielkiego. Pierwsza z nich o nazwie Melfis znajduje się na północnym–zachodzie od gór Gigancich. Wewnątrz tej wyspy znajduje się duża dolina. Wewnątrz niej kryją się ruiny antycznego miasta. Przy okazji jest tam też raj dla bawołów opasów. Inną znaną wyspą jest Mirag–Can, czyli wyspa piramid. Jest ona stosunkowo mała i znajduje się na zachód od Ariagaru. Na tej górskiej, choć zarazem i mocno zalesionej wyspie istniało kilka tysiącleci wcześniej antyczne księstwo, którymi władali czarnoksiężnicy z rodu Orma. Większość z kilkuset piramid tej wyspy było już splądrowana wiele pokoleń wcześniej, jednakże jak głoszą legendy jest jeszcze wiele piramid, które oparły się rękom awanturników. Zabobonni przypisują to słowom znajdowanym na tych budowlach, a w tłumaczeniu brzmiących: "Serce księstwa bije w każdej z nas". Dwie kolejne bardzo ważne wyspy to znajdująca się na północy od Get–warr–garu wyspa odszczepieńców (Cand–Can), oraz tuż nad nią wyspa bagien (Bur–Can). Pierwsza z nich to raj dla wszelkiego typu korsarzy, rzeźmieszków, wygnańców, pokutników i wariatów. Mimo górskiego krajobrazu wcinającego się w morze pobudowano tu wiele dzikich osad i wiosek. W wyższej partii gór tej wyspy znajdują się ruiny miasta lodowych gigantów o dźwięcznej nazwie Gatanga. Ponad tysiąc lat temu zostało ono zdobyte przez wojska Katana Minga Białego, który zwycięstwo to, a zarazem największe swe życiowe marzenie przypłacił życiem. Prawie każdemu z Get–warr–garu wiadomo, że został on pochowany na tej wyspie wraz z wieloma skarbami, które zdobyte w przepastnych skarbcach gigantów nigdy nie ujrzały słonecznego dnia. Dziś na terenie tego miasta znajduje się klasztor Harus – okrutna siedziba orków z prawie wymarłej rasy uruk–jar. Wspomniana wcześniej wyspa Bur–Can, to pagórkowaty teren pokryty niezwykle gęstymi lasami. W jej środkowej części znajdują się dwa słonawe jeziora. Północne to tak zwane Bur–Born, czyli bagno niedźwiedzi. Na południe od niego znajduje się równie duże Co–Lhan, czyli mleczne jezioro. W jego środkowej części wznosi się wielki wygasły wulkan KLASH. W jego kraterze rozciąga się wymarłe miasto orków Klashr–gar (miasto mieczy). Za czasów impulsywnego Katana Gerkaba Garamana miasto to zostało zdobyte przez zamieszkujące podnóże wulkanu najpotężniejsze z minotaurów – minotaury opasy. Nim nowi osadnicy odbudowali miasto zostało ono zdobyte ponownie. Tym razem opanował je wampirzy książę Huaraos Czarny i obsadził martwiakami. Mimo że za czasów Katana Baskada Wielkiego święty triumwirat rycerzy z Tagar odbił miasto i wygnał wampiry to nigdy nie udało się do końca wytepić zła z tego miejsca. Po dziś dzień spoczywają tam kości potężnych paladynów i ich sprzymierzeńców, a legendy rozgłaszają, że artefaktyczne ich bronie i zbroje czekają tylko na odważnych śmiałków. W historycznej świetności miasto Klashr–gar słynęło z wyrobu niesamowitej ostrości magicznych mieczy i szabli. Po dziś dzień także podobnie jak dobrze poszukać, to można w jego podziemiach coś takiego zdobyć. Ostatnie bardziej znane wyspy to wyspa mew (Imgur Can) i wyspa wież (Togor Can). Pierwsza z nich znajduje się na północny wschód od Ora–garu. Jest to duża pagórkowata wyspa o dość ciekawej historii. Jest to jedna z nielicznych wysepek, która została opanowana niegdyś przez najeźdźców z archipelagu pajęczego, a mianowicie przez rasy okrutnych pajęczych sharanów i aranów. Po jakimś czasie osiedliły się one na niej, zaczęły budować swoje podziemia, a na koniec sprowadziły swoich niewolników, którzy nigdy nie znani byli w tej części świata. W czasach bitew "wielkiego odwetu" połączone siły Katana Baskada Wielkiego z Archipelagu Centralnego i Katana Gursana Dobrego z Archipelagu Pajęczego odbiły wyspę i oczyściły ją z najeźdźców. Fakt ten jednak nie uchronił wyspy przed rozpełźnięciem się po niej byłych niewolników sharanów i aranów. Odtąd szczególnie we wschodniej części wyspy można napotkać najprzewiewniejsze istoty poczynając od ras ludzi z innych archipelagów, poprzez gigantyczne "słoniowe" pająki, a kończąc na demonach i diabelskich mastugach, których na czas nie zdołano odesłać w ich ojczyste otchłanie. Wyspa ta słynie także z legend, które głoszą, że skarby istot tej wyspy nie podobne są do tych znajdowanych gdziekolwiek indziej na Archipelagu Centralnym. Cechuje je potężna moc, antyczność wykonania i prawdopodobnie rodowód z Archipelagu Pajęczego. Druga wyspa ze wspomnianych znajduje się na południowy wschód od miasta Ongir–gar. W kilkunastu miejscach na jej wybrzeżu znajdują się kamienne magiczne wieże, jedyny relikw z mitycznego państwa Daranan. Istniejące tu niegdyś miasto wiele wieków było stolicą potężnych orków z rasy uruk–tan. Rasa ta podobnie jak uruk–tar, uruk–jar i uruk–hai odznaczała się dużym wzrostem i potężną sylwetką. W odróżnieniu jednak od nich cechowały je dwa z reguły niepodobne do siebie przymioty. Po pierwsze uroda uruk–tan zupełnie odbiegała od typowej dla orków brzydoty (stąd ich nazwa orki książęce), a po drugie ich poglądy w stosunku do wszystkich

innych ras były nad zwyczaj szowinistyczne, jako że nie uznawały prawa do istnienia innych ras poza swoją. Objawiało się to w trybie życia i zwyczajach. Ich kastowe społeczeństwo słynęło z potężnych fanatycznych oddziałów, których celem były masowe eliminowanie jakichkolwiek bardziej inteligentnych form życia. Kilku uruk-tan było w stanie zniszczyć wioskę, kilkunastu zamek, kilkudziesięciu nawet miasto. Na szczęście ta obsesja je zgubiła. Nie pomogła dogłębna wiedza czarnoksiężska, umiejętności zabójców i przebiegłość łowców, nie pomógł skrywany i wykorzystywany przez tą rasę sekret łączenia tych 3 profesji przez jedną postać i nie pomógł też ich demoniczny symbiont Gerko Ger, którego forma zamieszkiwała każde ciało rasy uruk-tan. Nadszedł dzień sądu. W kierunku wyspy Togor Can z Ostrogaru, Archagasty i Tabadanu wyruszyły armie mścicieli. Jak jeden mąż w ramie w ramie przeciwko obląkanej rasie uruk-tan udały się niezliczone zastępy orków, reptillionów i ludzi. Doszło do jednej z największych w historii rzezi. Na jednego zabitego uruk-tan ginęło kilkudziesięciu wojowników sprzymierzonych ras. Mimo że twierdze książęcych orków (inne rasy w stosunku do nich starały się używać zwrotu czerwone orki), nie należały do budowli w stylu reptillionów czy uruk-hai, po kilku latach wojny zaczęło brakować mężczyzn. Zarazy wywoływane magicznie, śmiertelne klątwy i wypadki na tyły wroga o mało nie doprowadziły do rozpadu imperium Katanów. Na szczęście od czego są sprzymierzeńcy i przemiany półboskie. Wyspą Togor Can wstrząsnęły trzęsienia ziemi, a na miasta spłynęły przemiany typu gniew boży. Niedośzłe imperium mrocznych orków legło w gruzach. Symbolem jego pozostała jednak wyspa Togor Can z jej niezniszczalnymi wieżami, które oparły się próbie czasu, magii i mieczy, w których stłamszone, ale nadal wre życie uruk-tan gdy triumwirat kapłanów Asteriusza, Katana i Połączone siły legendarnego Kartana i króla Damiana nadzwyczaj szalone. Jednym z objawów tego był np ich uruk-tan temu Ciekawą cechą tych budowli jest ich prawie pięćdziesięciometrowa wysokość i duża, bo prawie trzydziestometrowa średnica. Każda z nich, choć nie posiada okien lub strzelnic zamknięta jest pokrytymi runami i freskami barwnymi wrotami, sprawiającymi wrażenie, jakby były wykonane z marmurowych kłoców. Ich dziesięciometrowa wielkość i kamienne wykonanie sprawia wrażenie, jakby nigdy nikt nie mógł by ich otworzyć. Mimo tego faktu znane są przypadki dostania się do wnętrza wieży. Legendy krążące o tych miejscach są zgodne do Na jeden wieczór każdemu z Orkusa Wielkiego taka opowieść powinna wystarczyć. Pytając o następne starajcie się dowiedzieć o miastach Orkusa Wielkiego, o ich wielkości, potędze, czy zwyczajach i prawach w nich panujących.

PP: wyspa bezpośrednio podlega Katanowi. Każde miasto (z wyjątkiem Tagary i Gasty) musi utrzymywać garnizon orków i płacić na rzecz armii 10% dochodów mieszkańców. Ostrogar jest stolicą Imperium Orków i zapleczem dla ich wojsk.

Ostrogar – GR: orki., półorki., ludzie., półolbrzymy., półelfy., elfy., gnomy., krasnolud., hobbici.; L: 153 tys. + 120 tys. w garnizonach; W: rada miasta

Get-warr-gar – GR: ludzie., półorki, orki., półelfy., elfy., krasnoludy., gnomy., hobbici., reptillioni; L: 60 tys. + 20 tys. Garnizonu; W: rada miasta

Gasta – GR: reptillioni, krasnoludy, hobbici., gnomy. i ludzie

Olgrion – GR: elfy, półelfy; L: 20 tys. + 5 tys. garnizonu; W: rada miasta

Ongir-gar – GR: elfy, półelfy, ludzie, półorki., orki L: 15 tys. + 2 tys. garnizonu; W: rada miasta

Inchra-gar – GR: orki, półorki, ludzie; L: 25 tys. + 10 tys. garnizonu; W: rada miasta

Ora-Gar – GR: olbrzymy, półolbrzymy, ogry, orki, półorki, ludzie, krasnoludy, gnomy; L: 12 tys. + 1 tys. garnizonu; W: rada miasta

Ogra-gar – GR: ogry, olbrzymy, półolbrzymy, ludzie, orki, krasnoludy, gnomy; L: 16 tys + 5 tys garnizonu; W: rada miasta

Ranhar-gar – GR: elfy., półelfy., ludzie, orki, półorki, hobbici L: 40 tys. + 10 tys garnizonu; W: rada miasta

Aria-gar – GR: elfy, ludzie, orki, półolbrzymy, krasnoludy, hobbici; L: 10 tys. + 1 tys. garnizonu; W: rada miasta

Tagary (Biała, Szara, Ciemna) ze względu na bliskie położenie potraktowanie łącznie; GR: Tagara Biała ludzie, krasnoludy, Tagara Szara i Tagara Ciemna ludzie; L: 26 tys. /40 tys. /35 tys.; W: rada miasta

Wyspa Orcus Tan

UT: Rzeki zostały uregulowane i płyną w wytyczonych korytach lub kanałach. Dużo lasów, teren raczej nizinny.

PP: wyspa podlega bezpośrednio Katanowi. Na wyspie mogą przebywać jedynie orki.

UWAGI: Wyspa jest zagospodarowana. Przecinają ją gigantyczne obwarowania. Na terenach położonych pomiędzy murami leżą prywatne posiadłości uruków. Na wyspie wytopiono większość potworów.

Kartan-warr-gar – GR: uruk-hai, orki; L: 50 tys. + 20 tys. garnizonu; W: rodzina Katana

Wyspa Orcus Wschodni

UT: wyspę pokrywają tereny nizinne. W jej środku rozciąga się obszar górzysty, a w jej centrum – depresja. Wyspa słynie z bogatych lasów, żyznych ziem i czystych potoków.

PP: wyspa podlega bezpośrednio Katanowi

UWAGI: Na wyspie znajduje się kilkadziesiąt wiosek i piętnaście (głównie portowych) miast. Tylko trzy z nich posiadają ponad 10 tys. mieszkańców. Dzięki stacjonowaniu w portach trzonu floty orków (prawie 350 jednostek zgrupowanych w 4 flotach), mieszkańcom nie grożą morskie inwazje. Na wyspie wytopiono większość potworów.

Alion-gar – GR: ludzie, uruk-hai, orki; L: 15 tys. + 10 tys. garnizonu; W: rada miasta

Preon-gar – GR: ludzie, uruk-hai, orki; L: 13 tys. + 5 tys. garnizonu; W: rada miasta

Gran-far – GR: ludzie, uruk-hai, orki; L: 11 tys. W: rada miasta

Wyspa Orcus Tabadan

UT: górzysta kraina. Wybrzeża, to porośnięte lasami stoki górzyste. W centralnej części wyspy występuje wiele kotlin, często z góorskimi jeziorami po środku. Tam osiedlili się ludzie, lasy ustąpiły miejsca żyznym pastwiskom i polom uprawnym. Droga do wysoko położonych kotlin jest niebezpieczna i wymaga alpinistycznego sprzętu. Wybrzeża wyspy zamieszkuje wiele niebezpiecznych istot – w tym dość rzadkie tak daleko na północy mantikory.

PP: w zamian za zasługi podczas legendarnej wojny z reptillionami Katan podarował wyspę książętom Tabadan. Odtąd znana jest jako Księstwo Tabadanu. Jedyna danina na rzecz orków – oficjalnie w zamian za ochronę przed morskimi inwazjami – to obowiązek utrzymania do dyspozycji Katana kohorty pancernych jeźdźców pegazów. Dowodzi nimi zawsze ambasador Tabadanu w Ostrogarze

(tan Adinon Ongan – zarazem Wielki Książę Osmundu, z którym to Tabadan utrzymuje ścisłą polityczną i gospodarczą współpracę).
Tabadan – GR: uruk–hai, orki; L: 50 tys. + 10 tys. garnizonu; W: królewska rodzina książąt Tabadanu.

Wyspa Czerwony Orkus

UT: Zachodnia część Czerwonego Orkusa jest nizina lub lekko pagórkowata. Środkowa i wschodnia to już wzgórze i góry. Całą wyspę porastają gęste lasy.

PP: Czerwony Orkus jest terytorium spornym, do którego pretensje zgłaszają Czerwoni Piraci i Imperium Orków.

UWAGI: W zachodniej części wyspy znajdują się 2 orkowe (Koran–gar i Warr–gar) i jedno ludzkie miasto (Tuntea). To małe ośrodki, pełniące funkcje portów przeładunkowych wojsk. Na wschodnich krańcach wyspy znajdują się wioski i twierdze pirackie.

Wyspa Święty Orkus

UT: zachodnia część jest nizina, środkowa i wschodnia–górzysta

PP: pośrednio pod Imperium Orków, bezpośrednio rozparcelowana pomiędzy czarnych rycerzy–gandarów (minimum 20 POZ). Są oni dowódcami martwiaczych armii.

WYSPY CZERWONYCH PIRATÓW

UT: Są to małe, raczej górzyste wysepki.

PP: niezależna kraina z rozbudowanym samorządem. Raz na dwa lata kapitanowie statków spotykają się na wyspie (Kiran).

UWAGA: Każdy z kapitanów działa zazwyczaj na własną rękę.

CIĄG GRUA – Królestwo Złotych Twierdz Osmundu

Wyspa Karmin

UT: wyspę pokrywają góry, poprzecinane wielkimi kanionami i przełęczami.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Królestwa Osmundu.

UWAGI: Wyspa często wpadała w łapy sharanów.

Wyspa Otland

UT: Wyspę pokrywają góry, poprzecinane wielkimi kanionami i przełęczami.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Królestwa Osmundu.

UWAGI: Stacjonuje tu 2 flota flota Osmundu.

Olt–gar – GR: ludzie, malauchy, orki, krasnoludy, olbrzymy; L: 20 tys. + 10 tys. garnizonu; W: rada miasta

Wyspa Karlan

UT: mała wyspa, teren nizinny, z kilkoma pasmami wzgórz.

PP: pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Królestwa Osmundu

UWAGI: wyspa kilka razy dostawała się w ręce sharanów

Wyspa Osmund Zachodni

UT: Nizinne, kilka pasm wzgórz, większość lasów wycięta.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Królestwa Osmundu.

UWAGI: W wielu wioskach i miasteczkach zbudowano charakterystyczne, złote (pozlacane) wieże.

Olard – GR: ludzie, orki, krasnoludy; L: 50 tys. + 20 tys. garnizonu; W: rada miasta

Wyspa Osmund

UT: Nizina, poprzecinana dolinami rzek, większość lasów wycięta.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Królestwa Osmundu.

UWAGI: W wielu wioskach i miasteczkach zbudowano charakterystyczne, złote (pozlacane) wieże. Najpiękniejsze z nich znajdują się w stolicy.

Osmund – GR: ludzie, orki; L: 50 tys. + 10 tys. garnizonu; W: Król Osmundu – Osmund Brodaty XIV (alchemik 12 POZ).

Wyspa Osmund Wschodni

UT: Wschodnią część wyspy zajmują góry. Na nizinie zachodniej wycięto większość lasów.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Królestwa Osmundu.

UWAGI: W wielu wioskach i miasteczkach zbudowano charakterystyczne, złote (pozlacane) wieże. W górskiej części wyspy żyją uruk–tan. Jest tam też kilka klasztorów kardzu.

Wyspa Opas

UT: Wyspa dość rozległa, z bardzo urozmaiconymi formami terenu. Znajdują się zarówno pasma gór o ośnieżonych szczytach, jak i nadmorskie depresje.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Królestwa Osmundu.

UWAGI: W wielu wioskach i miasteczkach zbudowano w stylu orientalnym. Ciągłe zagrożenie ze strony martwiaków i czerwonym piratów sprawia, że kobiety także przechodzą szkolenie bojowe.

CIĄG ARIANOM – Wyspy Puste i Dzikie

Wyspa Part–can

UT: To duża, górską wyspa, poprzecinana wieloma dolinami, na wybrzeżach niziny.

PP: Teoretycznie należy do Imperium Orków, ale tak naprawdę nikt nie panuje nad hordami barbarzyńców.

Wyspa Old-can

UT: Porośnięte prastarymi lasami, górskie stoki schodzą bezpośrednio do morza.

PP: Teoretycznie do Imperium Orków, tak naprawdę nikt nie jest w stanie zdobyć świętej wyspy drzewców.

UWAGI: To wyspa drzewców – nikt się na niej nie osiedla.

Wyspa In-can

UT: To duża, nizina wyspa, na południowych wybrzeżach rośnie gęsty las.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, na północy dość duże wpływy Osmundu, południe wyspy niezbadane.

UWAGI: Graniczna rzeka Iop oddziela cywilizowaną północ od niebezpiecznego południa.

Wyspa Trinom-can

UT: Wyspa wzgórz, góry w części środkowej dzielą ją na dwie niezależne krainy.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, południowa część wyspy podlega reptillionom z Archagasty.

UWAGI: Obszar niegdyś dość ważny strategicznie. Do dziś orkowie mają tam kilka warownych obozów. Rdzenna wyspa rasy uruk-hai.

CIĄG WALGARU – centrum antycznego Imperium Reptillionów

Południowe Wyspy Korsarskie

UT: W środkowej części – góry. Wybrzeża wschodnie i zachodnie to niziny, pokryte. Dziewiczą puszcza.

PP: Teoretycznie do Imperium Orków, tak naprawdę korsarska baza wypadowa.

UWAGI: Na wyspie istnieje 5 miasteczek.

Wyspa Ciemności

UT: Centralną i wschodnią jej część stanowią wzgórza, zachodnie wybrzeże są płaskie i piaszczyste.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, w strefie wpływów Archagasty.

Wyspy Marwiny

UT: wyspy górzyste

PP: Pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio pod wpływem Archagasty.

UWAGI: Wyspy te nie są zbyt licznie zaludnione. Zamieszkane są wybrzeża, gdzie powstało wiele reptillionińskich osad.

Wyspa Wielki Wal

UT: Zachodnią i wschodnią część wyspy pokrywają niedostępne górskie pasma. Centralną część zajmuje wielka nizina, z której wyrasta gigantyczny szczyt Waloru. W ciągu wieków reptillioni całkowicie zmienili wygląd tego skalnego olbrzyma.

PP: Pośrednio do Imperium Orkowego, bezpośredniego do rządu w Archagaście.

UWAGI: Jedno z największych skupisk reptillionów na świecie. Ogromne ilości miasteczek i wiosek. Wszystkie większe ośrodki – z wyjątkiem stolicy – legły w gruzach podczas ostatniej inwazji czerwonych i czarnych smoków. Na południowych wybrzeżach wyspy leżą szczątki antycznej floty reptillionów – jeszcze z czasów wojen z Katanem.

Archagasta – GR: reptillioni; L: 250 tys. + 50 tys. garnizonu reptillionów; W: król Sarar (wojownik/astrolog POZ 12/24) + rada miasta.

Wyspy Dłgie

UT: Brak naturalnych zatok, w których można by zbudować porty. Mało obszarów nizinnych (nie licząc piaszczystych wschodnich wybrzeży)

PP: pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Archagasty.

UWAGI: Wyspy dość dobrze zaludnione – szczególnie na południu. Na wybrzeżach pustynnych często spotyka się żółwie smoki.

Wyspa Reptex (el-hran)

UT: Wschodnią część wyspy zajmują wysokie góry Cała środkowa część, to ogromne pole piaszczystych wydmy. Południe i zachód dość dobrze zalesione.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, duże wpływy Archagasty.

UWAGI: Garnizony orków na wyspie znajdują się w stanie ciągłej gotowości, gdyż często dochodziło tu do buntów reptillionów.

Przez reptillionów uznana jest za świętą wyspę – główne miejsce kultu Reptilliona Wielkiego.

Curon-gar – GR: ludzie, orki; L: 30 tys. + 20 tys. garnizonu; W: rada miasta

CIĄG ELMANALU – Wyspy Elfie

Wyspa Enin

UT: Jak na wszystkich wyspach Ciągu Emenalu królują tu niskie wzgórza i nieprzebyte puszcze.

PP: Niezależna, teoretycznie do Imperium Orków.

UWAGI: Nie mogą ty przybywać (tak jak na wszystkich wyspach Ciągu Elmanalu) inne istoty niż elfy i żołnierze Katanów.

Wyspa Totertoln

UT: Górzysta

PP: Niezależna, teoretycznie do Imperium Orków.

UWAGI: Nie mogą ty przybywać (tak jak na wszystkich wyspach Ciągu Elmanalu) inne istoty niż elfy i żołnierze Katanów.
Ellingrion – GR: elfy; L: 27 tys.; W: elf, książę Enfidur zwany Szarym (wojownik/mag POZ 18/16)

Wyspa Elmanal Zachodni

UT: Górzysta, pokryta nieprzebytymi puszcami.

PP: Teoretycznie do Imperium Orków, tak naprawdę wyspa niezależna.

Wyspa Elmanal Wschodni

UT: Górzysta, pokryta nieprzebytymi puszcami.

PP: Teoretycznie do Imperium Orków, tak naprawdę wyspa niezależna.

Wyspa Tarpar

UT: Górzysta, pokryta nieprzebytymi puszcami, dość dużo bagien.

PP: Teoretycznie do Imperium Orków, tak naprawdę wyspa niezależna.

UWAGI: Na wyspie istnieje kilka rywalizujących ze sobą elfich królestw.

CIĄG GUTUM GURU – Wyspy Kupieckie

Wyspa Smoczy Karal

UT: Jest to najdziwniejsza wyspa archipelagu. Prawie całą jej powierzchnię zajmują ogromne piaszczyste pustkowia, z których wyrastają wysokie, strome góry, o jakby ściętych wierzchołkach.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Żółwiego Księstwa.

UWAGI: Na płaskowyżach gór Smoczego Koralu spotkać można gniazda wielu latających istot. Żyją tu smoki (żółte), gryfony, hipgryfony, mantikory, pegazy, sępie orły, chimery i harpie.

Wyspa Gutum – wyspa żółwia

UT: W centralnej części wysokie wzgórze, otaczające rzadkimi lasami. Wybrzeża raczej płaskie, w wielu miejscach piaszczyste.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Żółwiego Księstwa.

UWAGI: To właśnie na tej wyspie istnieje tzw. Żółwie Księstwo.

Torl-gor – GR: krasnoludy, gnomi, ludzie, hobbity, elfy, orki; L: 70 tys. + 10 tys. garnizonu; W: krasnolud, książę Burgar Tanadar (astrolog/kupiec POZ 15/24).

Wyspa Gur (wyspa piasków)

UT: Wyspę tę tworzy ciąg wzgórz i niskich gór. W wielu miejscach brakuje słodkiej wody.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, bezpośrednio do Żółwiego Księstwa.

UWAGI: Wyspę tę zamieszkuje wiele ras. Bardzo często dochodzi pomiędzy nimi do starć.

Sappli-gor – GR: krasnoludy, gnomi, ludzie, hobbity, elfy, orki; L: 17 tys.; W: krasnolud, książę Akhanar Białobrody (wojownik/kupiec POZ 12/23).

WYSPY SMOCZE

UT: Bardzo strome i wysokie wybrzeża. Zbocza pokryte są rzadką roślinnością.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, wyspa zbyt niedostępna dla ewentualnych kolonizatorów.

UWAGI: Prawie każdą wyspę zamieszkują złote, czerwone i srebrne smoki. Jest to jedyne miejsce, a gdzie jest naprawdę doży tych stworzeń.

WYSPY KOCIE

UT: Strome skaliste brzegi, stoki gór pokryte lasami, kaniony.

PP: Pośrednio do Imperium Orków, tak naprawdę nikt nie rości sobie praw do tych wysp.

UWAGI: Zamieszkują je kotołaki.

WYSPY BIAŁYCH PIRATÓW

UT: Bardzo strome wybrzeża. Wierzchołki licznych gór porośnięte są rzadką, kolczastą i ciepłolubną roślinnością.

PP: wyspy niezależne

UWAGI: Na większości wysp znajdują się dobrze ukryte w skałach groty – porty, oraz kamienne twierdze – własność rodowa kapitanów statków.

Gobgur

Gobgur leży w północnej części archipelagu Południowego. Znany jest powszechnie jako siedziba wszystkich humanoidów. Jego unikalną cechą jest to, że rządzą na nim Goblinoi a nie Orki Wyniosłe (uruk-hai) tak, jak na większej części Półkuli Zachodniej. Gobgur dzieli się na wschodni Trolband, środkowy Goblinion i zachodnią Dżunglę Ogrów. Jedynymi bogactwami naturalnymi Gobguru są eksploatowane złoża złota i drogich kamieni na południu Goblinionu i nowo odkryte złoża żelaza w Trolbandzie, nad których wydobywaniem chciałby zapanować Gardox. Trolband jest krainą górzystą, dziką i niecywilizowaną. Jest zależny od Goblinionu tak jak i dżungla ogrów. Środkiem tej krainy płynie wielka Kamienista Rzeka. Trolbandem rządzi Guruk Głupawy. Goblinion jest główną krainą Gobguru. Jej królem jest Gardox Szalony. Stolica Gobgar Wielki, to miasteczko przyległe do zamku Gardoxa. Jest to jedyne cywilizowane miejsce na wyspie. Gobgar Wielki liczy około 5000 mieszkańców (głównie Goblinoi, ale

sporo jest także ludzkich osadników z Archipelagu Centralnego). Dżunglą Ogrów nazywana jest wielka dżungla leżąca na zachodzie Gobguru. Jest to najbardziej barbarzyńska część lądu. Nie ma tu jednej władzy, teren podzielony jest pomiędzy różne plemiona pod rządami lokalnych wodzów. Wszyscy oni są oczywiście poddani Gardoxa. Główne plemiona to: Wardosi Północni, Wardosi Południowi oraz Alformowie. W morzu u brzegów Gobguru znajduje się królestwo Trytonów. Ich oddziały często próbują napisać na statki powracające z Gobgaru z ładunkiem złota i drogich kamieni.

GOBGAR WIELKI

Na północy wyspy stoi zamek. Jest to niezbyt duża budowla o murach wysokości około 10 m i wysokiej wieży. Mieszka w niej sam Gardox z liczną rodziną. Cała arystokracja (której znowu tak dużo tutaj nie ma) zamieszkuje prawe skrzydło zamku. Pod zamkiem rozciągają się dwupoziomowe podziemia zaludnione przez niezbyt silne (w przeciwieństwie do zamieszkujących Labirynt Katana pod Ostrogarem) potwory, które są pod kontrolą Gardoxa. U podnóża zamku rozciąga się Gobgar Wielki.

Miasteczko zawdzięcza swą nazwę tylko temu że, jest jedynym większym skupiskiem ludności na całym Gobgurze. Założone został w roku 0000. Rządzi nim sam Gardox. Do miasteczka przylega także port, a raczej mała przystań, do której co miesiąc przybywa statek kupiecki w celu wymiany towarów "cywilizowanych", na złoto i drogie kamienie z kopalni w centrum wyspy. Od czasu do czasu przybywa na wyspę inny okręt ze specjalnymi ładunkami dla Gildii złodziei. Cumuje on około 20 km od miasta. W mieście tym są tylko dwie karczmy: Wielki Kufel (na Placu Handlowym) i Zielona Skóra (przy jednej z uliczek w biedniejszej części Gobgaru). Pierwsza z nich jest większa i służy głównie przyjezdnym ludziom i krasnoludom, a także tutejszej szlachcie Goblinów. Druga jest terenem spotkań tutejszego marginesu społecznego. Innym ważnym miejscem jest Plac Handlowy przy którym leżą duże sklepy takie jak: Zbrojownia Sagara, Sklep z Magią Korneliusza a także dwie świątynie: Wesoła (Piana) i Rozpadania (Gothmeda) oraz wiele małych straganów. Miasteczko od strony lądu chroni mur o wysokości 5 m, z basztami i dwoma bramami.

MILITARIA

Na Gobgurze główną siłą militarną jest Legion Królewski pod dowództwem samego Gardoxa w składzie: 1500 goblinów pieszych (Wojownicy 0 POZ), 500 konnych najemników (Gwardziści 7–9 POZ) z Archipelagu Centralnego, 500 trolli (Barbarzyńcy 3–5 POZ), a także 1000 ogrów (Barbarzyńcy 0–3 POZ) wystawionych przez Wardosów północnych i południowych. Stacjonuje on w Gobgarze. Siły Trolbandu to 1000 Trolli (Barbarzyńcy 5–7 POZ). Ich dowódcą jest Hagon Złamany Nos. W Dżungli ogrów na wypadek wojny powstają trzy hordy, każda w składzie: 300 młodych ogrów (Barbarzyńcy 0 POZ) i 100 Ogrów weteranów (Barbarzyńcy 3–5 POZ).

HISTORIA GOBGURU

Dawno temu na Gobgurze istniała starożytna cywilizacja, po której zostały już tylko ruiny miast, zamków, świątyń, pałaców i wiosek. Od czasu jej upadku aż do niedawna Gobgur był tylko zwykłą dziką wyspą. Lecz pewnego dnia młody goblin Gardox wyruszył na Archipelag Centralny w poszukiwaniu przygód. Tam na terenie Orkusa poznał wyższą cywilizację i postanowił, że i jego rodzinna wyspa będzie tak wyglądała. W roku 0000 za pieniądze zdobyte podczas przygód wynajął 500 najemnych żołnierzy i wyruszył wraz z nimi na Gobgur. Tam po miesiącu walk został królem Goblinionu. Rozkazał zbudowanie zamku, wokół którego po kilku latach powstało miasto Gobgar Wielki. W krótkim czasie podbił Trolband i zmusił do uległości plemiona Ogrów zostawiając ich w spokoju w zmian za służbę w nowo sformowanym Legionie Królewskim, którego rdzeniem stali się najemnicy zwербowani jeszcze na Orkusie Wielkim. Pod jego rządami rozpoczęto wydobywanie złota i drogich kamieni ze złóż na południu Goblinionu. Spowodowało to uatrakcyjnienie wyspy dla Kupców z Archipelagu Centralnego.

POSTACIE

- tan GARDOX – goblin; wojownik – czarnoksiężnik; POZ 15/4; neutr.neutr.
Imperator Gobguru, Król Goblinionu, Władca Gobgaru Wielkiego, Zwierzchnik Trolbandu, Wielki Wódz wszystkich Ogrów, Dowódca Legionu królewskiego, Zwierzchnik Kopalń. W młodości podróżował z grupą awanturników po Archipelagu Centralnym. Przeżył tam wiele przygód a zarobione tam pieniądze stały się podstawą do późniejszego podboju królestwa. Opanowany jest manią cywilizowania swojej wyspy.
- tan ZBYSZKO – człowiek; czarny rycerz; POZ 11; praw. zły
Siewca Zła, Herold Hasan–Gruna, Zastępca Dowódcy Legionu Królewskiego. Przyjaciół Gardoxa. Poznali się w czasie wspólnych przygód na terenie Archipelagu Centralnego. Od czasu do czasu wyjeżdża on na wyprawy na teren Archipelagu Pajęczego. Ma własny duży okręt z załogą. Jest bardzo wpływową osobą.
- tan GARGHA – goblin; wojownik; POZ 3; chaot.neutr.
Pierwsza Żona Imperatora Gobguru Córka byłego króla Goblinionu Harwaha. Gardox poślubił ją po pokonaniu jej ojca.
- tan GARDOX II MŁODY – goblin; czarnoksiężnik; POZ 2; neutr.neutr.
Następca Tronu Gobguru, Goblinionu itd. Jest młodym i bardzo ambitnym Goblinem. Planuje kontynuować dzieło swojego ojca. Szykuje się do wyprawy na Archipelag Centralny.
- GURUK GŁUPAWY – troll; barbarzyńca; POZ 9; łechtąły
Wielki Troll Trolbandu Silny i głupi przywódca Trolli Trolbandu
Nie przepada za Gardoxem, ale nie może nic poradzić na jego działalność. Jest fanatycznym wrogiem cywilizacji. Gardox pozostawia go przy rządach tylko dlatego, że cieszy się on dużym posłuchem wśród poddanych.
- GURUK MŁODY – półtroll; wojownik; POZ 3; ntr.zły.

Syn Wielkiego Trolla z Trolbandu. Mimo że jest synem Guruka Głupawego, nie jest głupi. Jak na trolla jest nawet mądry i inteligentny. Jego zdaniem rządy Gardoxa przynoszą Gobgurowi wiele dobrego. W przeciwieństwie do swojego ojca jest zwolennikiem cywilizacji. Jego marzeniem jest założenie miasta na terenie Trolbandu.

- **HAGON ZŁAMANY NOS** – troll; wojownik; POZ 7; lechtały
Dowódca Sił zbrojnych Trolbandu Walczył po stronie trolli podczas wojny z Gardoxem.
- **AHMAD** – ogr; barbarzyńca; POZ 8; chaot.neutr.
Wódz Wardosów Północnych. Nienawidzi Hakima. Przymiła się do Gardoxa jak może.
- **HAKIM** – ogr; barbarzyńca; POZ 9; neutr.neutr.
Wódz Wardosów Południowych Nienawidzi Ahmada.
- **KERIM** – ogr; barbarzyńca; POZ 8; chaot.neutr.
Wódz Alformów. Jego siedziba znajduje się w starożytnych ruinach w zachodniej części Dżungli Ogrów. Chodzą słuchy, że chciałby się wyrwać spod kontroli Gardoxa.
- **el BORNARK** – człowiek; kupiec; POZ 12; neutr.neutr.
Właściciel karczmy Wielki Kufel. Przybył do Gobgaru zaraz po jego założeniu. Początkowo zajmował się handlem, ale niedługo po tym założył karczmę, która teraz służy głównie przyjezdnym ludziom i krasnoludom, a także tutejszej szlachcie. Tutaj można zdobyć wiadomość.
- **el NABIL** – goblin; kupiec/złodziej; POZ 8/4; chaot.neutr.
Właściciel karczmy Zielona Skóra. Swoją karczmę założył niedawno. W cywilizowaniu Gobguru widzi dobry interes. Podejrzewa się go o przywództwo tutejszego świata przestępczego.
- **el SAGAR** – krasnolud; kupiec/wojownik; POZ 5/8; neutr.dobry
Właściciel Zbrojowni przy Placu Handlowym. Niedawno przybył na Gobgur. Można u niego kupić prawie każdą broń lub zbroję. Na zamówienie może sprowadzić do Gobgaru jakiś rzadki towar (np. szlapy, kuszę dwustronną czy zbroję ze smoczej skóry) nawet z samego Ostrogaru lub jakiegoś dalekiego archipelagu.
- **tan KORNELIUSZ** – człowiek; czarnoksiężnik ; POZ 15; neutr.dobry
Właściciel Sklepu z Magią przy Placu Handlowym. Kolejny przyjaciel Gardoxa z czasów awanturniczych. Teraz usatkwował się i prowadzi sklep i usługi magiczne. Sprzedaje pergaminy z czarami i mikstury, a także proste bronie magiczne choć jest w stanie sprowadzić jakiś rzadki przedmiot z bardzo daleka.
- **el MENGLOR** – elf; kupiec; POZ 9; neutr.neutr.
Właściciel Statku "Biała Mewa". Kilkanaście lat temu podpisał z Gardoxem czterdziestoletni kontrakt na wyłączny handel z wyspą towarami z Archipelagu Centralnego w zamian za Cenny kruszec i kamienie szlachetne z jego kopalń.
- **el CYRBER** – człowiek; kapłan; POZ 11; chaot.dobry .Arcykapłan Świątyni Piana w Gobgarze Wielkim
- **tan XAWOR** – goblin; kapłan; POZ 10; chaot.neutr. Arcykapłan Świątyni Gothmeda w Gobgarze Wielkim
- **el SAMADAR** – człowiek; gwardzista; POZ 13; neutr.neutr. Dowódca Najemników w Legionie Królewskim

10 Archipelagów Orcusa

Archipelag Północno-Zachodni

Kraina opętana, przez zło i lód więziona. Martwiakom oddana, w większości już stracona. Zło mniejsze przetrwało, tam gdzie Katan ma włosy. Lepiej tu bywało, gdy rządził król wieczności.

Geografia:

Khornet to dzisiejsza nazwa Archipelagu Północno-Zachodniego. Powstała ona od nazwy największej wyspy tego archipelagu. Rozciąga się ona półkuliście w południowo-wschodniej jego części. Dzięki opływającym ją ciepłym prądom ziemie te porasta gęsta iglasta puszcza. Tu też znajduje się ostoja państwa Katanów z rodu Taghrów. Wraz z podległymi im orkami, ludźmi, olbrzymami i krasnoludami zamieszkują oni nadmorskie miasta Khor-gar, Taram-gar, Orta-gar i Worg-gar. Większość połaci tego archipelagu pokryta jest wiecznym lodem. Poza opisaną już wyspą z większych tylko jeszcze dwie nie pokryte są wieczną zmarzliną. Pierwsza z nich to położona na południowym zachodzie. kleryckie.

Opis:

horror, państwa martwiacze, krucjaty, niesamowici klerycy i paladyni, małe, ale bardzo silne i żywotne państewka, białe krasnoludy, barbarzyńcy, mamuty

Archipelagiem tym rządzi martwiak harel. Istota ta posiada trzy tułowia i tylko jedne nogi. Najczęściej reprezentuje sobą profesję kleryka, rycerza i czarnoksiężnika.

Archipelag Północny

barbarzyńcy, olbrzymy, lodowi giganci, białe krasnoludy, srebro równe złotu

Archipelag Północno Wschodni

Japonia; Samuraje, katany, ninja, potężne rycerstwo, dżonki

Archipelag Zachodni

średniowiecze, zaawansowana technika budowlana, rycerstwo, wiele państw, dziwne rasy, wieczne spory i wojny pomiędzy księstwami i państewkami, rozdrobnienie polityczne.

Archipelag Centralny

najbardziej cywilizowane orki, samodzielne królestwa, ciągle najazdy i wojny

Archipelag Wschodni

arabski, Oriak, fanatyzm, księżniczki, latające dywany, iluzjoniści, szable, dziny

Archipelag Południowo Zachodni

amazonki, murzyni niewolnicy, tropikalne puszcze, gigantyczne węże.

Archipelag Południowy

wielcy murzyni i mali murzyni, pustynie, dinozaury, zaginione kultury i cywilizacje

Archipelag Południowo Wschodni

chiński, mędrcy, klasztory, potężne państwa, cywilizowani murzyni.

Archipelag Pajęczy Północny

Piraci, obce rasy, sharany, arani, wielkie smoki, potwory morskie.

Archipelag Pajęczy Południowy

trytony, bogowie, archoni, bramy, gigole

Pajęczy Kontynent (Angchor)

dwa serca, eden (brak zainteresowania innymi sprawami niż własne), najbardziej niewolnicze i zabójcze miejsce, podrasa ludzi, dzikie planety.

ORGANIZACJE

Gildie – Słowo Wstępne

Gildie to organizacje zajmujące się promocją rozkwitu danej profesji lub zawodu. Najbardziej znane z nich to stowarzyszenia złodziejskie i czarodziejskie. W zasadzie Gildia w swych szeregach skupia przede wszystkim tylko osoby z jednej profesji. Od tej zasady istnieją jednak wyjątki, aczkolwiek prawo to rozróżnia w zasadzie gildie od bractw. Przykładem takiego wyjątku jest Gildia Białych Magów skupiająca wszystkich czarodziei i kleryków służących magii przynoszącej pokój i szeroko rozumiane dobro. Z drugiej strony także Gildia morska reprezentuje interesy profesji i zwykłych zawodów związanych z morzem. Do cech wspólnych dla każdej Gildii należy jej struktura wewnętrzna i zewnętrzna.

Struktura wewnętrzna tej organizacji w zasadzie jest dwustopniowa (choć trafniej by było powiedzieć 2,5 stopniowa). Na czele każdej gildii stoi Wielki Mistrz. Ma on kompletną władzę w tej organizacji, reprezentuje na zewnątrz jej interesy i na nim spoczywają wszelkie problemy związane z przyszłością gildii. Raz wybrany Mistrz Gildii pełni tę rolę dożywotnio. W gildii znajduje się dowolna liczba jej członków. Tworzą oni coś w rodzaju jednej rodziny, w której naczelnym interesem jest interes gildii. Jednostka w tym przypadku może zaspokoić swoje pragnienia tylko, jeżeli nie jest aktualnie potrzebna interesowi gildii. W praktyce ostatnią strukturę gildii tworzą kandydaci na członków. Najczęściej są to osoby, które jeszcze nie spełniły wygórowanych warunków przyjęcia. Struktura zewnętrzna gildii polega na tym, że organizacja taka stara się mieć swą siedzibę praktycznie w każdym mieście. W praktyce filie danej gildii są sobie równorzędne. W każdym takim mieście jest także mianowany mistrz gildii danego miasta, z tym, że podlega on naczelnemu mistrzowi (a więc z miasta macierzystego gildii). Warunki przyjęcia do danej gildii, jakie korzyści ona przynosi, miasta-filie danej gildii, oraz historia poszczególnych gildii opowiedziane zostało szczegółowo przy każdym opisie danej gildii.

Gildia Białych Magów

Gildia Białych Magów skupia wszystkich czarodziei i kleryków, służących magii przynoszącej pokój i szeroko rozumiane dobro. Głównym celem jej członków jest przepowiadanie i eliminacja wszelkich większych naruszeń równowagi wywołanych przez zło. Niekiedy Gildia zajmuje się też sponsorowaniem wypraw najbardziej znanych awanturników wyruszających do Labiryntów Śmierci lub w inne czeluści Zła.

Siedziby Gildii

Główną siedzibą jej jest zamek–pałac Białych Wież w Ostrogarze, znajdujący się na pograniczu 4 dzielnic (Złotej, Srebrnej Przystani, Pałacu Katana i Placu karczemnego); podziemia tej potężnej budowli sięgają Labiryntu Katana. Poza Labiryntem Katana jest to najbardziej magiczne miejsce na terenie stolicy.

Potężne zamczyska–pałace Białych Wież Znajdują się również w: Get–warr–garze, w Tagarze Białej, w Archagaście, w Tabadanie i w dwóch innych mniej istotnych miastach, to znaczy w elfickiej Oginie oraz w stolicy królestwa Osmundu – Grua–gar.

Filie Gildii Białych Magów, a więc ich potężne pałace–zamczyska znajdują się także na innych Archipelagach. Najwięcej, bo aż 4 mieści się na Zachodnim, po 3 znajdują się na Północno–Zachodnim i Północno–Wschodnim, po 2 posiadają Archipelagi Południowo–Zachodni, Południowy i Południowo–Wschodni, zaś po jednej posiada Wschodni i Pajęczy.

Władcy Gildii Białych Magów

Wielkim Mistrzem Gildii Białych Magów jest:

Mag – Astrolog – niebywale stary (kilkuset letni) reptillioński książę Sanmadian (wyznawca Asteriusza Wielkiego, główny przepowiadacz naruszeń równowagi – praw.dobry; 19 POZ Maga – 36 POZ Astrologa)

MISTRZEM GILDII w Ostrogarze jest w zastępstwie Wielkiego Mistrza:

Kapłan – Czarnoksiężnik – sędziwy półork książę Ingramus (wyznawca Gorlama Walecznego, zwany "dobrym aż do obrzydliwości" – praw.dobry; 23 POZ Kapłana – 18 POZ Czarnoksiężnika)

Naczelnym Doradcą Gildii jest Astrolog – tan Madua Białą z rasy gnom (wyznawca Dagonina, mistrz Wieszczów – poz 13; praw.dobry)

Warunki przyjęcia do gildii Białych Magów, oraz ograniczenia, które nakłada ona na członków:

- 1) Należy na rzecz gildii wpłacić 10 tysięcy sztuk złota (lub równowartość w klejnotach). Wyjątek od tej zasady istnieje wtedy, gdy zadecyduje o tym mistrz gildii. Zdarza się to wtedy, gdy w istotny sposób pomogło się interesom gildii lub jej mistrzowi.
- 2) Należy reprezentować sobą profesję Czarodzieja lub Kleryka. W wyjątkowych sytuacjach zgoda może być udzielona 10 POZ paladynom i łowcom.
- 3) Należy reprezentować dobry charakter. Podczas przyjmowania do gildii charakter będzie magicznie sprawdzany. Zatajenie charakteru może zostać ukarane nawet śmiercią. Losowo też sprawdzany będzie charakter w późniejszym czasie (nie można mieć nic przeciwko temu).
- 4) Pisemna deklaracja lojalności do Gildii Białych Magów, oraz wobec jej Mistrzów. Z tego powodu nie można mieć tajemnic wobec mistrza gildii i osób, które on wskaże.
- 5) Pisemna deklaracja stwierdzająca, że cele gildii są nadrzędne wobec własnych interesów. Oznacza to, że w pierwszej kolejności będzie można wykonywać tylko zadania postawione przez gildię. W wypadku podejmowania własnych misji należy uprzednio otrzymać zgodę mistrza gildii.
- 6) Pisemna deklaracja, że zgada się przyjąć najwyższą karę, jeżeli zdradzi się niepowołanym osobom tajemnice gildii.
- 7) Pisemna deklaracja, że będzie się niosło pomoc każdemu członkowi gildii, jeżeli tylko zaistnieje taka potrzeba. Obowiązuje to bez względu na koszty, osobiste animozje i wykonywane zadania. Wyjątek stanowią specjalne misje i rozkazy nadane przez Gildie.

Uwaga:

Przyjęcie członka Gildii Białych Magów po spełnieniu powyższych warunków odbywa się oficjalnie po roku. Natychmiastowe przyjęcie do gildii może odbyć się tylko wtedy, gdy tej organizacji zostanie подарowany przedmiot magiczny posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zaakceptowany przez tą organizację.

Korzyści, które przynosi członkostwo w Gildii Białych Magów:

- 1) Możliwość darmowego podnoszenia się na poziom u członków gildii, ale tylko w profesji, którą reprezentuje gildia. Z reguły bez problemu można (jeśli ma się odpowiednią ilość PD) szkolić się do 15 poziomu. Standardowo istnieje kumulatywna szansa 10 % na każdy kolejny poziom, że w danym roku gildia nie dysponuje nauczycielami, którzy mogli by szkolić wyżej. Szkolenie na poziom w gildii trwa dwukrotnie dłużej od standardowego (ale za to szkolącego się nic nie kosztuje).
- 2) Członek Gildii ma prawo korzystać z każdego czaru będącego w posiadaniu jej członków, o ile potrafi się go nauczyć. Z terenu gildii nie może wynosić jednak bez zgody mistrza żadnych magicznych ksiąg z czarami, ani analogicznych pergaminów. Dotyczy to też wszystkich przedmiotów magicznych.
- 3) Członek gildii Białych Magów po około 50 + 1k50 dniach jest w stanie nauczyć się pojmować dwukrotnie więcej autorytatywnych czarów niż może normalnie. W wypadku należenia do innych gildii lub bractw i posiadania tej zdolności nie

kumuluje się ona.

- 4) Członek Gildii białych Magów potrafiący rzucać czary jednorazowo po około 100 dniach nauki w gildii jest w stanie zwiększyć swoje UM (o 10 pkt + 1k10 "premiowane").
- 5) Członek Gildii Białych Magów potrafiący rzucać czary może w gildii raz do roku zakupić 1000 pkt PM w cenie 1 sztuki złt za jeden pkt PM. Nie wolno jednak tym potencjałem szastać (a więc bezmyślnie rzucać czary, sprzedawać go lub obdarowywać osoby nie będące członkami gildii). Dodatkowo po cenach standardowych (2 szt. złt za 1 pkt PM) można rocznie zakupić dla siebie do 10 000 pkt PM.
- 6) Członek Gildii białych magów ma prawo dwa razy do roku zakupić w gildii za 1000 sztuk złota czar typu "Życzenie", albo jego odpowiednik z innych profesji (np. Cud, Wola, Dar natury, Kaprys).
- 7) Za pozostawione uprzednio pieniądze (minimum 1 100 sztuk złota) przyniesione martwe ciało członka gildii ma prawo być poddane nawet wskrzeszeniu. Ci którzy nie posiadali pieniędzy, albo podczas wskrzeszania nie wytrzymała i pękła ich dusza (nie wyszedł im udany rzut na szok – a więc już nie będzie można ich nigdy wskrzesić) są uroczyście chowani w katakumbach gildii na jej koszt.
- 8) W momencie przyjęcia członek gildii traktowany jest odtąd jako ktoś z dużo większym znaczeniem i poważaniem. W praktyce oznacza to podniesienie o jeden poziom klasy społecznej (a więc np ze średniego mieszczaństwa [ŚKŚ] do wyższego mieszczaństwa [WKŚ]).
- 9) Po dość krótkim okresie od czasu przyjęcia wzrasta charyzma postaci (o 10 pkt + 1k10 "premiowane").
- 10) W momencie przyjęcia postać od Mistrza Gildii otrzymuje 2 rzeczy. Pierwsza z nich to magiczny pergamin (z blokadą PM) z zapisanym na nim regulaminem, oraz z sekwencją, że ta właśnie osoba (dokładnie przy tym opisana) jest członkiem gildii białych magów. Druga rzecz to tak zwany przewodni przedmiot magiczny, który w podarunku zostaje przydzielony jako symbol przynależności do gildii. Ma on specjalne cechy magiczne, dzięki którym może się przydać profesji reprezentowanej przez przyjmowaną postać.
Uwaga: Przedmiot ten losuje (lub wybiera) MG. Musi być on jednak wielce użyteczny swoją magią i nie być przedmiotem posiadającym określoną ilość użyć lub ładunków. Można też założyć około 10 % szansę, że będzie to jakiś pomniejszy artefakt.
- 11) Do cech gildii jest też możliwość wymiany 3–5 przedmiotów magicznych posiadających specyficzne cechy, na 1 przedmiot magiczny (wybiera lub losuje go MG), ale za to przydatny.
- 12) Członkowie tej organizacji mają też prawo otrzymania misji w celu wypełniania statutowych założeń gildii. Niekiedy jednak na takie zlecenie – misję można i oczekiwać ponad rok czasu.

Czarna Gildia

Wymagania:

- ✓ Opłata rekrutacyjna: brak
- ✓ Posiadana profesja: wszystkie kasty czarodziejskiej oraz kapłańskiej (ew. czarny rycerz lub łowca od 10 POZ)
- ✓ Charakter: każdy zły - sprawdzany magicznie (za zatajenie charakteru natychmiastowe unicestwienie).
- ✓ Pisemna deklaracja lojalności.
- ✓ Pisemna deklaracja, stwierdzająca że cele Gildii są nadrzędne w stosunku do własnych.
- ✓ Pisemna zgoda na przyjęcie najwyższej kary w przypadku dopuszczenia się zdrady tajemnic Gildii.

Uwaga:

Przyjęcie członka Czarnej Gildii po spełnieniu powyższych warunków odbywa się oficjalnie po roku. Natychmiastowe przyjęcie do gildii może odbyć się tylko wtedy, gdy tej organizacji zostanie podarowany przedmiot magiczny posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zaakceptowany przez tą organizację.

Korzyści:

- 1) Możliwość bezpłatnego szkolenia na poziomy doświadczenia (do 15 POZ - powyżej tego poziomu istnieje szansa 10% na każdy kolejny POZ, że w danym roku Gildia nie dysponuje odpowiednimi nauczycielami.). Szkolenie jest możliwe tylko w profesji, którą reprezentuje Gildia.
- 2) Prawo do korzystania, z każdego czaru, będącego w posiadaniu innych jej członków o ile potrafi się go nauczyć.
- 3) Członek Gildii w czasie K50+50 dni może nauczyć się pojmovać dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych. (Zdolność ta nie kumuluje się z analogiczną zdolnością wynikającą z przynależności do innych Gildii lub bractw)
- 4) Po 100 dniach nauki UM zwiększają się o 10+k10(premiowane)
- 5) Członek Gildii ma prawo dwa razy w roku zakupić za 1000 sz.zł czar typu Życzenie albo jego odpowiednik z innych profesji (np. Cud, Wola, Dar Natury, Kaprys)
- 6) Możliwość wskrzeszenia jeśli w Gildii została zdeponowana suma nie mniejsza niż 1100 sz.zł.
- 7) Klasa społeczna członka Gildii podwyższa się o jedną podklasę.
- 8) Charyzma zwiększa się o 10+k10(premiowane)
- 9) Członek Gildii otrzymuje dwie rzeczy: 1) Magiczny pergamin stwierdzający przynależność do Gildii (dokładny opis Członka Gildii), 2) Przewodni Przedmiot Magiczny - wysoce użyteczny przedmiot magiczny o nie ograniczonej ilości ładunków (istnieje szansa 10%, że będzie to pomniejszy artefakt)
- 10) Wymiana od 3-5 przedmiotów magicznych, posiadających specyficzne cechy, na 1 przedmiot magiczny (użyteczny) - wybiera MG

11) Prawo do otrzymania misji. Na misję oczekuje się nawet ponad rok.

Gildia Czarodziei

Wymagania:

- 1) Opłata rekrutacyjna 10.000 sz.zł
- 2) Posiadana profesja: wszystkie profesje z kasty czarodziejskiej
- 3) Charakter: każdy, zależny od założenia (statusu) gildii - sprawdzany magicznie (zatajenie charakteru grozi śmiercią).
- 4) Pisemna deklaracja lojalności.
- 5) Pisemna deklaracja, stwierdzająca że cele Gildii są nadrzędne w stosunku do własnych.
- 6) Pisemna zgoda na przyjęcie najwyższej kary w przypadku dopuszczenia się zdrady tajemnic Gildii.
- 7) Pisemna deklaracja, że będzie się niosło pomoc każdemu członkowi Gildii, jeżeli zaistnieje taka potrzeba.

Uwaga:

Przyjęcie członka Gildii Czarodziei po spełnieniu powyższych warunków odbywa się oficjalnie po roku. Natychmiastowe przyjęcie do gildii może odbyć się tylko wtedy, gdy tej organizacji zostanie podarowany przedmiot magiczny posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zaakceptowany przez tą organizację.

Korzyści:

- 1) Możliwość bezpłatnego szkolenia na poziomie doświadczenia (do 15 POZ - powyżej tego poziomu istnieje szansa 10% na każdy kolejny POZ, że w danym roku Gildia nie dysponuje odpowiednimi nauczycielami.). Szkolenie jest możliwe tylko w profesji, którą reprezentuje Gildia.
- 2) Prawo do korzystania, z każdego czaru, będącego w posiadaniu innych jej członków o ile potrafi się go nauczyć.
- 3) Członek Gildii w czasie K50+50 dni może nauczyć się pojmować dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych. (Zdolność ta nie kumuluje się z analogiczną zdolnością wynikającą z przynależności do innych Gildii lub bractw)
- 4) Po 100 dniach nauki UM zwiększają się o 10+k10(premiowane)
- 5) Członek Gildii ma prawo dwa razy w roku zakupić za 1000 sz.zł czar typu Życzenie albo jego odpowiednik z innych profesji (np. Nakaz, Kaprys, Przemiana)
- 6) Możliwość wskrzeszenia jeśli w Gildii została zdeponowana suma nie mniejsza niż 1100 sz.zł.
- 7) Klasa społeczna członka Gildii podwyższa się o jedną podklasę.
- 8) Charyzma zwiększa się o 10+k10(premiowane)
- 9) Członek Gildii otrzymuje dwie rzeczy: 1) Magiczny pergamin stwierdzający przynależność do Gildii (dokładny opis Członka Gildii), 2) Przewodni Przedmiot Magiczny - wysoce użyteczny przedmiot magiczny o nie ograniczonej ilości ładunków (istnieje szansa 10%, że będzie to pomniejszy artefakt)
- 10) Wymiana od 3-5 przedmiotów magicznych, posiadających specyficzne cechy, na 1 przedmiot magiczny (użyteczny) - wybiera MG
- 11) Prawo do otrzymania misji. Na misję oczekuje się nawet ponad rok.

Bractwo Białych Mieczów

Bractwo Białych Mieczów skupia wszystkich orężnych mężów i wojujących kleryków o praworządnym dobrym charakterze. Służą oni jednemu fanatycznemu celowi – niszczenia lub odsyłania wszelkich złych ewidentnie istot np: demonów, martwiaków, potworów. Członkowie bractwa znajdują się zawsze także tam, gdzie nastąpiło zachwianie równowagi wywołane przez zło. Niekiedy Bractwo zajmuje się też sponsorowaniem wypraw najbardziej znanych awanturników wyruszających do Labiryntów Śmierci lub w inne celuści zła, oraz zbrojną ochroną pielgrzymów.

SIEDZIBY BRACTWA

Główną siedzibą jej jest największa twierdza w Tagarze Białej, siedmiopoziomowy zamek "Grań Wiecznego Dobra". Znajduje się on od wschodniej strony miasta i na nim z reguły rozbijają się najazdy z Tagary Ciemnej. Podziemia tej potężnej wielopoziomowej budowli łączą się z korytarzami największej, byłej krasnoludzkiej twierdzy orkusa Tagar-dur.

Potężne wielopoziomowe zamczyska-twierdze Bractwa Białych Mieczów znajdują się również w Get-warr-garze, w Archagaście, w Timurlinie (Ciąg Elmanalu), w Tabadanie, Grash-gar (Orcus Wschodni), w elfickiej Oginie (Orcus Mały), w stolicy królestwa Osmundu – Grua-gar (Ciąg Grua), oraz w Ketow Haran-garze (miasto-twierdza na Orkusie Świętym).

Zakony Bractwa Białych Mieczów, a więc ich potężne wielopoziomowe zamczyska znajdują się także na innych Archipelagach. Najwięcej, bo aż 5 mieści się na Zachodnim, po 4 znajdują się na Północno-Zachodnim i Północno-Wschodnim, po 2 posiadają Archipelagi Południowo-Zachodni, Południowy i Południowo-Wschodni, zaś po jednej posiada Wschodni i Pajęczy.

WŁADCY BRACTWA BIAŁYCH MIECZY

Wielkim Mistrzem Zakonnym Braci Białych Mieczy jest:

Paladyn – Astrolog – stary (stu kilkudziesięcioletni) człowieczy książę Waldolf Maron (wyznawca Asteriusza Wielkiego, główny przepowiadacz naruszeń równowagi – praw. dobry; 26 POZ Paladyna; 24 POZ Astrologa)

MISTRZEM BRACTWA w Tagarze Białej jest w zastępstwie Wielkiego Brata:

Rycerz – Kapłan – sędziwy półork książę Dirgur (wyznawca Gorlama Walecznego, zwany "Szczęściarzem pięciu gwiazd"; praw. dobry; 23 POZ. Rycerza; 21 POZ Kapłana)

MISTRZEM BRACTWA w Get–warr–garze jest w zastępstwie Wielkiego Brata:

Wojownik – Druid – elfia księżniczka Eianawil Innuana (wyznawczyni Grama – honorowa członkini Wielkiego Kręgu równowagi – zwana "Oстрыm Kwiatuskim") praw. dobra; 23 POZ Wojownika; 19 POZ Druida)

Warunki przyjęcia do Bractwa Białych Mieczy, oraz ograniczenia, które nakłada ona na członków:

- 1) Należy na rzecz Bractwa wpłacić 10 tysięcy sztuk złota (lub równowartość w klejnotach). Wyjątek od tej zasady istnieje wtedy, gdy zdecydować o tym Mistrz Zakonny. Zdarza się to wtedy, gdy w istotny sposób pomogło się interesom Zakonu.
- 2) Należy prezentować sobą profesję Rycerską, Żołnierską lub Kleryczną. W wyjątkowych sytuacjach zgoda może być udzielona wysokopoziomowym czarodziejom.
- 3) Należy reprezentować praworządny dobry charakter. Podczas przyjmowania do Bractwa charakter będzie magicznie sprawdzany. Zatajenie charakteru może zostać ukarane nawet śmiercią. Losowo też sprawdzany będzie charakter w późniejszym czasie (nie można mieć nic przeciwko temu).
- 4) Dobrowolny Ślub lojalności – do Bractwa Białych Mieczy, oraz wobec jej starszych rangą członków. Z tego powodu nie można mieć tajemnic wobec nich.
- 5) Dobrowolny Ślub Wierności Dobru – deklaracja stwierdzająca, że misyjne cele bractwa są nadrzędne wobec własnych interesów. W wypadku podejmowania własnych misji należy uprzednio otrzymać zgodę i błogosławieństwo Rady Bractwa.
- 6) Pisemna deklaracja, że zgada się przyjąć najwyższą karę, jeżeli zdradzi się niepowołanym osobom tajemnice zakonu.
- 7) Pisemna deklaracja, że będzie się niosło pomoc każdemu członkowi zakonu, jeżeli tylko zaistnieje taka potrzeba. Obowiązuje to bez względu na koszty, osobiste animozje i wykonywane zadania. Wyjątek stanowią specjalne misje i rozkazy nadane przez Starszych Bractwa.

Uwaga:

Przyjęcie członka Bractwa Białych Mieczy następuje po spełnieniu powyższych warunków i odbywa się oficjalnie po roku. Natychmiastowe przyjęcie może odbyć się tylko wtedy, gdy tej organizacji zostanie podarowany magiczny oręż posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zdobyty na złych mocach.

HIERARCHIA ZAKONNA (STOPNIE)

Pierwszym stopniem jest **Członkostwo Bractwa**.

Drugim stopniem jest tytuł **Brata Zakonnego**.

Warunek otrzymania tytułu jest wykonanie 1 misji.

Przysługuje mu prawo zostać wskrzeszonym, jeżeli ciało zostanie dostarczone do którejkolwiek z siedzib zakonu (koszt wskrzeszenia powinien zwrócić – dopóki tego nie zrobi nie przysługuje mu kolejne).

Trzecim stopniem jest **Emisariusz Dobra**.

Warunek otrzymania tytułu jest wykonanie 3 nowych misji.

Przysługuje mu wzywanie pomocy Braci zakonnych w ważniejszych misjach.

Czwartym stopniem jest **Niszczyciel Zła**.

Warunek otrzymania tytułu jest wykonanie 5 nowych misji.

Przysługuje mu dowództwo nad garnizonem siedziby Bractwa (o ile jest wolny etat).

Piątym stopniem jest członkostwo **Rady Starszych**.

Warunek otrzymania tytułu jest wykonanie 7 nowych misji.

Przysługuje im prawo opiniowania misji.

Szóstym stopniem jest **Mistrz Zakonny**.

Warunek otrzymania tytułu jest wykonanie 9 nowych misji i wolny etat. Przysługuje mu władza nad jedną z siedzib zakonu.

Siódmym stopniem jest **Wielki Mistrz Zakonny**.

Warunek otrzymania tytułu jest wybór przez Radę Starszych z

Mistrzów Zakonnych. Przysługuje mu bezwzględna władza nad całym zakonem i jego członkami.

Korzyści, które przynosi członkostwo w Bractwie Białych Mieczy:

- 1) Możliwość darmowego podnoszenia się na poziomy u członków bractwa, ale tylko w profesji, którą reprezentuje ono. Z reguły bez problemu można (jeśli ma się odpowiednią ilość PD) szkolić się do 15 poziomu. Standardowo istnieje kumulatywna szansa 10 % na każdy kolejny poziom, że w danym roku gildia nie dysponuje nauczycielami, którzy mogli by szkolić wyżej. Szkolenie na poziom w bractwie trwa dwukrotnie dłużej od standardowego (ale za to szkolącego się nic nie kosztuje).
- 2) Członek Bractwa ma prawo korzystać z każdego czaru będącego w posiadaniu jej członków, o ile potrafi się go nauczyć. Z terenu Bractwa nie może wynosić jednak bez zgody mistrza żadnych magicznych ksiąg z czarami, ani analogicznych pergaminów. Dotyczy to też wszystkich przedmiotów magicznych.
- 3) Członek Bractwa Białych Mieczów posługujących się magią po około roku nauki w bractwie jest w stanie nauczyć się pojmować dwukrotnie więcej autorytatywnych czarów niż może normalnie. W wypadku należenia do innych Bractwa lub bractw i posiadania tej zdolności nie kumuluje się ona.
- 4) Członek Bractwa Białych Mieczów potrafiący rzucać czary jednorazowo po około 100 dniach nauki w Bractwa jest w stanie zwiększyć swoje UM (o 10 pkt + 1k10 "premiowane").
- 5) Członek Gildii Białych Magów potrafiący rzucać czary może w Bractwa raz do roku zakupić 1000 pkt PM w cenie 1 sztuki złt za jeden pkt PM. Nie wolno jednak tym potencjałem szastać (a więc bezmyślnie rzucać czary, sprzedawać go lub obdarowywać osoby nie będące członkami Bractwa). Dodatkowo po cenach standardowych (2 szt. złt za 1 pkt PM) można rocznie zakupić dla siebie do 10 000 pkt PM.
- 6) Członek Gildii białych magów ma prawo dwa razy do roku zakupić w Bractwa za 1000 sztuk złota czar typu "Życzenie", albo jego odpowiednik z innych profesji (np. Cud, Wola, Dar natury, Kaprys).
- 7) Za pozostawione uprzednio pieniądze (minimum 1 100 sztuk złota) przyniesione martwe ciało członka Bractwa ma prawo być poddane nawet wskrzeszeniu. Ci którzy nie posiadali pieniędzy, albo podczas wskrzeszania nie wytrzymała i pękła ich dusza (nie wyszedł im udany rzut na szok – a więc już nie będzie można ich nigdy wskrzesić) są uroczyście chowani w katakumbach Bractwa na jej koszt.
- 8) W momencie przyjęcia członek Bractwa traktowany jest odtąd jako ktoś z dużo większym znaczeniem i poważaniem. W praktyce oznacza to podniesienie o jeden poziom klasy społecznej (a więc np ze średniego mieszczaństwa [ŚKŚ] do wyższego mieszczaństwa [WKŚ]).
- 9) Po dość krótkim okresie od czasu przyjęcia wzrasta charyzma postaci (o 10 pkt + 1k10 "premiowane").
- 10) W momencie przyjęcia postać od Mistrza Gildii otrzymuje 2 rzeczy. Pierwsza z nich to magiczny pergamin (z blokadą PM) z zapisanym na nim regulaminem, oraz z sekwencją, że ta właśnie osoba (dokładnie przy tym opisana) jest członkiem Bractwa białych magów. Druga rzecz to tak zwany przewodni przedmiot magiczny, który w podarunku zostaje przydzielony jako symbol przynależności do Bractwa. Ma on specjalne cechy magiczne, dzięki którym może się przydać profesji reprezentowanej przez przyjmowaną postać.
Uwaga: Przedmiot ten losuje (lub wybiera) MG. Musi być on jednak wielce użyteczny swoją magią i nie być przedmiotem posiadającym określoną ilość uzyć lub ładunków. Można też założyć około 10 % szansę, że będzie to jakiś pomniejszy artefakt.
- 11) Do cech Bractwa jest też możliwość wymiany 3–5 przedmiotów magicznych posiadających specyficzne cechy, na 1 przedmiot magiczny (wybiera lub losuje go MG), ale za to przydatny.
- 12) Członkowie tej organizacji mają też prawo otrzymania misji w celu wypełniania statutowych założeń Bractwa. Niekiedy jednak na takie zlecenie – misję można i oczekiwać ponad rok czasu.

Gildia Wojowników

Wymagania:

- 1) Opłata rekrutacyjna 10.000 sz.zł
- 2) Posiadana profesja: Wojownik, Barbarzyńca lub Gwardzista.
- 3) Charakter: każdy.
- 4) Pisemna deklaracja lojalności.
- 5) Pisemna deklaracja, stwierdzająca że cele Gildii są nadrzędne w stosunku do własnych.
- 6) Pisemna zgoda na przyjęcie najwyższej kary w przypadku dopuszczenia się zdrady tajemnic Gildii.
- 7) Pisemna deklaracja, że będzie się nosło pomoc każdemu członkowi Gildii, jeżeli zaistnieje taka potrzeba.

Uwaga:

Przyjęcie członka Gildii Wojowników po spełnieniu powyższych warunków odbywa się oficjalnie po roku. Natychmiastowe przyjęcie do gildii może odbyć się tylko wtedy, gdy tej organizacji zostanie podarowany przedmiot magiczny posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zaakceptowany przez tą organizację.

Korzyści:

- 1) Możliwość bezpłatnego szkolenia na poziomy doświadczenia (do 15 POZ - powyżej tego poziomu istnieje szansa 10% na każdy kolejny POZ, że w danym roku Gildia nie dysponuje odpowiednimi nauczycielami.). Szkolenie jest możliwe tylko w profesji, którą reprezentuje Gildia.
- 2) Prawo do bezpłatnego szkolenia na kursy specjalistyczne.
- 3) Możliwość zakupu uzbrojenia (zbroje, broń) wysokiej jakości - wykonanego przez mistrza w swoim zawodzie (płatnerza lub zbrojmistrza).
- 4) Po 100 dniach treningu SF zwiększa się o 20+k10(premiowane)

- 5) Członek Gildii ma szansę 5% że w danym roku będzie wolne miejsce w wybranym Szkoleniu Wojskowym.
- 6) Możliwość wskrzeszenia "na kredyt" w Gildii. Następne wskrzeszenie będzie możliwe jeśli zostanie wpłacona cała suma za poprzednie wskrzeszenie.
- 7) Klasa społeczna członka Gildii podwyższa się o jedną podklasę.
- 8) Charyzma zwiększa się o 10+k10(premiowane)
- 9) Członek Gildii otrzymuje: Magiczny Pergamin stwierdzający przynależność do Gildii (dokładny opis Członka Gildii)
- 10) Po wykonaniu od 3-5 misji dla Gildii, możliwość skierowania do eskortowania wyprawy kupieckiej za wynagrodzenie wysokości 10 szt./poz za każdy miesiąc wyprawy (wyżywienie na koszt Gildii kupieckiej).
- 11) Prawo do otrzymania misji. Na misję oczekuje się nawet ponad rok.

Gildia Łowców

Wymagania:

- 1) Opłata rekrutacyjna 10.000 sz.zł
- 2) Posiadana profesja: Łowca, Wojownik lub Barbarzyńca
- 3) Charakter: każdy.
- 4) Pisemna deklaracja lojalności.
- 5) Pisemna deklaracja, stwierdzająca że cele Gildii są nadrzędne w stosunku do własnych.
- 6) Pisemna zgoda na przyjęcie najwyższej kary w przypadku dopuszczenia się zdrady tajemnic Gildii.
- 7) Pisemna deklaracja, że będzie się niosło pomoc każdemu członkowi Gildii, jeżeli zaistnieje taka potrzeba.

Uwaga:

Przyjęcie członka Gildii Łowców po spełnieniu powyższych warunków odbywa się oficjalnie po roku. Natychmiastowe przyjęcie do gildii może odbyć się tylko wtedy, gdy tej organizacji zostanie podarowany przedmiot magiczny posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zaakceptowany przez tą organizację.

Korzyści:

- 1) Możliwość bezpłatnego szkolenia na poziomy doświadczenia (do 15 POZ - powyżej tego poziomu istnieje szansa 10% na każdy kolejny POZ, że w danym roku Gildia nie dysponuje odpowiednimi nauczycielami.). Szkolenie jest możliwe tylko w profesji, którą reprezentuje Gildia.
- 2) Prawo do bezpłatnego szkolenia na kursy specjalistyczne.
- 3) Możliwość zakupu broni wysokiej jakości - wykonanej przez mistrza w swoim zawodzie (zbrojmistrza).
- 4) Po 100 dniach treningu SF oraz ZR zwiększają się o 10+k10(premiowane)
- 5) Członek Gildii ma prawo raz w roku kupić za 500 sz.zł czar "Dar Natury"
- 6) Możliwość wskrzeszenia "na kredyt" w Gildii. Następne wskrzeszenie będzie możliwe jeśli zostanie wpłacona cała suma za poprzednie wskrzeszenie.
- 7) Klasa społeczna członka Gildii podwyższa się o jedną podklasę.
- 8) Charyzma zwiększa się o 10+k10(premiowane)
- 9) Członek Gildii otrzymuje: Magiczny Pergamin stwierdzający przynależność do Gildii (dokładny opis Członka Gildii)
- 10) Po 50+k50 dniach treningu postać jest w stanie o 50% lepiej wykonać zdolności profesjonalne: tropienie, mylenie śladów, rozpoznawanie roślin i zwierząt, obłaskawienie, zdobywanie żywności. Ponadto przy podchodzeniu zwierzyny rzut na akt. ZR. odbywa się co dwie rundy.
- 11) Prawo do otrzymania misji. Na misję oczekuje się nawet ponad rok.

Bractwo Rycerzy

Wymagania:

- 1) Opłata rekrutacyjna 10.000 sz.zł
- 2) Posiadana profesja: Rycerz.
- 3) Charakter: każdy praworządny.
- 4) Pisemna deklaracja lojalności.
- 5) Pisemna deklaracja, stwierdzająca że cele Gildii są nadrzędne w stosunku do własnych.
- 6) Pisemna zgoda na przyjęcie najwyższej kary w przypadku dopuszczenia się zdrady tajemnic Gildii.
- 7) Pisemna deklaracja, że będzie się niosło pomoc każdemu członkowi Gildii, jeżeli zaistnieje taka potrzeba.

Uwaga:

Przyjęcie członka Bractwa Rycerzy po spełnieniu powyższych warunków odbywa się oficjalnie po roku. Natychmiastowe przyjęcie do gildii może odbyć się tylko wtedy, gdy tej organizacji zostanie podarowany przedmiot magiczny posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zaakceptowany przez tą organizację.

Korzyści:

- 1) Możliwość bezpłatnego szkolenia na poziomy doświadczenia (do 15 POZ - powyżej tego poziomu istnieje szansa 10% na każdy kolejny POZ, że w danym roku Gildia nie dysponuje odpowiednimi nauczycielami.). Szkolenie jest możliwe tylko w profesji, którą reprezentuje Gildia.
- 2) Prawo do bezpłatnego szkolenia na kursy specjalistyczne.
- 3) Możliwość zakupu uzbrojenia (zbroje, broń) wysokiej jakości - wykonanego przez mistrza w swoim zawodzie (płatnerza lub zbrojmistrza).
- 4) Po 100 dniach treningu SF zwiększa się o 20+k10(premiowane)
- 5) Członek Bractwa ma szansę 5% że w danym roku będzie wolne miejsce w wybranym Szkoleniu Wojskowym.
- 6) Możliwość wskrzeszenia "na kredyt" w Gildii. Następne wskrzeszenie będzie możliwe jeśli zostanie wpłacona cała suma za poprzednie wskrzeszenie.
- 7) Klasa społeczna członka Gildii podwyższa się o jedną podklasę.
- 8) Charyzma zwiększa się o 20+k10(premiowane)
- 9) Członek Gildii otrzymuje: Magiczny Pergamin stwierdzający przynależność do Gildii (dokładny opis Członka Gildii)
- 10) Po 100+k100 dniach treningu biegłość w jednej wybranej broni zwiększa się o 10+k10(premiowane)
- 11) Prawo do otrzymania misji. Na misję oczekuje się nawet ponad rok.

Gildia Zabójców

Wymagania:

- 1) Opłata rekrutacyjna: brak
- 2) Posiadana profesja: Zabójca
- 3) Charakter: każdy nie dobry.
- 4) Pisemna deklaracja lojalności.
- 5) Pisemna deklaracja, stwierdzająca że cele Gildii są nadrzędne w stosunku do własnych.
- 6) Pisemna zgoda na przyjęcie najwyższej kary w przypadku dopuszczenia się zdrady tajemnic Gildii.

Uwaga:

Przyjęcie członka Gildii Zabójców po spełnieniu powyższych warunków odbywa się oficjalnie po roku. Natychmiastowe przyjęcie do gildii może odbyć się tylko wtedy, gdy tej organizacji zostanie podarowany przedmiot magiczny posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zaakceptowany przez tę organizację.

Korzyści:

- 1) Możliwość bezpłatnego szkolenia na poziomy doświadczenia (do 15 POZ - powyżej tego poziomu istnieje szansa 10% na każdy kolejny POZ, że w danym roku Gildia nie dysponuje odpowiednimi nauczycielami.). Szkolenie jest możliwe tylko w profesji, którą reprezentuje Gildia.
- 2) Możliwość zakupu trucizn.
- 3) Możliwość zakupu wytrychów oraz specjalistycznej broni (broń drożna, odpryskowa, z łamliwym ostrzem) - wykonane przez zbrojmistrza specjalistę.
- 4) Po 100 dniach treningu ZR i SZ zwiększają się o 10+k10(premiowane)
- 5) Członek Gildii ma szansę 5% na każdą wykonaną dla Gildii misję, że w przypadku schwytania przez straż miejską Gildia doprowadzi do jego uwolnienia.
- 6) Możliwość wskrzeszenia "na kredyt" w Gildii. Następne wskrzeszenie będzie możliwe jeśli zostanie wpłacona cała suma za poprzednie wskrzeszenie.
- 7) Klasa społeczna członka Gildii podwyższa się o jedną podklasę.
- 8) Charyzma zwiększa się o 10+k10(premiowane)
- 9) Członek Gildii otrzymuje: Magiczny Pergamin stwierdzający przynależność do Gildii (dokładny opis Członka Gildii)
- 10) Możliwość zakupu pergaminów czarodziejskich (czary z kręgu: 3+1 / status członka Gildii - ale max 8).
- 11) Prawo do otrzymania misji. Na misję oczekuje się nawet ponad rok.
- 12) Członek Gildii ma szansę 5% że w danym roku będzie wolne miejsce w Szkole Akrobatów lub kursie Zwiadowców.

Gildia Złodziei

Wymagania:

- 1) Opłata rekrutacyjna: brak
- 2) Posiadana profesja: Złodziej
- 3) Charakter: każdy nie praworządny.
- 4) Pisemna deklaracja lojalności.
- 5) Pisemna deklaracja, stwierdzająca że cele Gildii są nadrzędne w stosunku do własnych.

6) Pisemna zgoda na przyjęcie najwyższej kary w przypadku dopuszczenia się zdrady tajemnic Gildii.

Uwaga:

Przyjęcie członka Gildii Złodziei po spełnieniu powyższych warunków odbywa się oficjalnie po roku. Natychmiastowe przyjęcie do gildii może odbyć się tylko wtedy, gdy tej organizacji zostanie podarowany przedmiot magiczny posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zaakceptowany przez tę organizację.

Korzyści:

- 1) Możliwość bezpłatnego szkolenia na poziomie doświadczenia (do 15 POZ - powyżej tego poziomu istnieje szansa 10% na każdy kolejny POZ, że w danym roku Gildia nie dysponuje odpowiednimi nauczycielami.). Szkolenie jest możliwe tylko w profesji, którą reprezentuje Gildia.
- 2) Możliwość działania na terenie określonego miasta.
- 3) Możliwość zakupu wytrychów.
- 4) Po 100 dniach treningu ZR i SZ zwiększają się o 10+k10(premiowane)
- 5) Możliwość sprzedania Gildii przedmiotów pochodzących z kradzieży za 3/4 wartości przedmiotu.
- 6) Możliwość wskrzeszenia "na kredyt" w Gildii. Następne wskrzeszenie będzie możliwe jeśli zostanie wpłacona cała suma za poprzednie wskrzeszenie.
- 7) Klasa społeczna członka Gildii podwyższa się o jedną podklasę.
- 8) Charyzma zwiększa się o 10+k10(premiowane).
- 9) Członek Gildii otrzymuje: Magiczny Pergamin stwierdzający przynależność do Gildii (dokładny opis Członka Gildii)
- 10) Możliwość zakupu pergaminów czarodziejskich (czary z kręgu: 3+1 / status członka Gildii - ale max 8).
- 11) Prawo do otrzymania misji. Na misję oczekuje się nawet ponad rok.
- 12) Członek Gildii ma szansę 5% że w danym roku będzie wolne miejsce w Szkole Akrobatów lub kursie Zwiadowców.

Gildia Kupiecka

Wymagania:

- 1) Opłata rekrutacyjna: brak
- 2) Posiadana profesja: Kupiec.
- 3) Charakter: każdy nie chaotyczny.
- 4) Pisemna deklaracja lojalności.
- 5) Pisemna deklaracja, stwierdzająca że cele Gildii są nadrzędne w stosunku do własnych.
- 6) Pisemna zgoda na przyjęcie najwyższej kary w przypadku dopuszczenia się zdrady tajemnic Gildii.

Korzyści:

Uwaga:

Przyjęcie członka Gildii Kupieckiej po spełnieniu powyższych warunków odbywa się oficjalnie po roku. Natychmiastowe przyjęcie do gildii może odbyć się tylko wtedy, gdy tej organizacji zostanie podarowany przedmiot magiczny posiadający jakieś specjalne cechy magiczne. Musi być on oczywiście zaakceptowany przez tę organizację.

- 1) Możliwość bezpłatnego szkolenia na poziomie doświadczenia (do 15 POZ - powyżej tego poziomu istnieje szansa 10% na każdy kolejny POZ, że w danym roku Gildia nie dysponuje odpowiednimi nauczycielami.). Szkolenie jest możliwe tylko w profesji, którą reprezentuje Gildia.
- 2) Możliwość działania na terenie określonego miasta.
- 3) Możliwość zakupu wytrychów.
- 4) Po 100 dniach treningu INT i MD zwiększają się o 10+k10 (premiowane).
- 5) Członek Gildii ma szansę 5% że w danym roku będzie wolne miejsce w Szkole Dyplomatów.
- 6) Możliwość wskrzeszenia "na kredyt" w Gildii. Następne wskrzeszenie będzie możliwe jeśli zostanie wpłacona cała suma za poprzednie wskrzeszenie.
- 7) Klasa społeczna członka Gildii podwyższa się o jedną podklasę.
- 8) Charyzma zwiększa się o 10+k10 (premiowane).
- 9) Członek Gildii otrzymuje: Magiczny Pergamin stwierdzający przynależność do Gildii (dokładny opis Członka Gildii).
- 10) Możliwość zakupu pergaminów czarodziejskich (czary z kręgu: 3+1 / status członka Gildii - ale max 8).
- 11) Prawo do otrzymania misji. Na misję oczekuje się nawet ponad rok.

Poniższe teksty zalecane są dla MG, którzy chcą bardziej urealnić przeprowadzanie walki i nie boją się wprowadzić bardziej skomplikowanych zasad. Są to zasady opcjonalne, ale w zasadzie nieodzowne przy prowadzeniu zaawansowanych grup. Całość zasad dodatkowych podzielona została na 10 większych zbiorów i wspólnie umieszczona od hasłem Vademecum walki. Dziś zostanie przedstawiona część tylko zasad. Nowe części Vademecum, oraz uzupełnienia do starszych stopniowo będą się ukazywały kolejnych numerach MiM. W przygotowaniu też czeka Vademecum magii.

VADEMECUM WALKI

Nowe podejście do żywotności: obrażenia głębokie i powierzchowne, obrażenia poważne samozdrowienie, obrażenia psychiczne i fizyczne, oparzenia, blizny i ubytki prezencji, selektywny atak, walka z nadnaturalnie wielkimi przeciwnikami, itd.

Opisane w tym tekście zasady obowiązujące dla systemu "Kryształy czasu".

Obrażenia psychiczne i fizyczne:

Nie wszystkie obrażenia doznawane przez istoty można zaliczyć do fizycznych. Istnieją sytuacje, podczas których postać doznaje obrażenia nie związane z rozcinaniem lub miażdżeniem ciała. Nie można będzie więc tych obrażeń zaliczyć do standardowych fizycznych. Najczęściej psychiczne obrażenia (itp. efekty) powodują czary (szczególnie iluzjonistyczne). Dochodzi w takim przypadku do uszkodzenia umysłu. Można przyjąć, że rany psychiczne zachodzą w momencie, gdy dany czynnik związany jest z którąś z pierwszych pięciu odporności (iluzja, sugestia, zaklęcia, szok, czary specjalne). W wypadku odporności nr. 5 (czary specjalne) MG ma prawo w przypadku niektórych efektów rozstrząsać czy są to obrażenia fizyczne, czy psychiczne.

Cechy obrażeń psychicznych:

- obrażenia takie nie wywołują samoistnego zwiększania się w agonii. Warunkiem tego jest to, że to one musiały spowodować zejście do agonii
- samozdrowienie działa na obrażenia powierzchowne standardowo
- każde leczenie lekkich obrażeń może zmniejszyć ich ilość
- balsamy gojące nie powodują podwójnego zwiększenia samozdrowienia
- obrażenia psychiczne nie wywołują krwawienia
- obrażenia psychiczne standardowo znikają po 24 godzinach psychicznego relaksu lub odpoczynku. Zanik obrażeń oczywiście nie zachodzi i nic nie daje, gdy postać wcześniej zginęła od nich lub doznała inne trwałe efekty.

Zapisywanie obrażeń psychicznych:

Ze względu na zanik po 24 godzinach wpisując na kartę cech postaci obrażenia psychiczne dopisujemy do ich wartości literkę "p" lub skrót "psi". Jeżeli ktoś rozdzieli rubrykę na obrażenia na 2 lub 3 części, to ze względu na charakter tych obrażeń można je wpisywać w części przeznaczonych dla obrażeń powierzchownych. Niezaznaczone przy tym jednak literką lub skrótem mogą być traktowane przez MG jako obrażenia powierzchowne, a nie psychiczne.

Obrażenia głębokie i powierzchowne:

Bardzo często zdarza się, że cios wymierzony w ciało nie tylko niszczy warstwę mięśni i skóry, a trwale uszkadza struktury wewnętrzne. Aby dobrze odzwierciedlić ten typ obrażeń przyjmuje się, że słabe ciosy zadają głównie obrażenia powierzchowne, zaś większe ciosy powierzchowne i głębokie. Obrażenia powierzchowne i głębokie sumują się normalnie. Jest to ważne, jeżeli określamy stan organizmu, możliwość zejścia do agonii lub sprawdzamy, czy ich ilość nie spowodowała śmierci. Oczywiście do sumy obrażeń wlicza się też obrażenia psychiczne i obrażenia poważne.

Przy każdym obrażeniu fizycznym (np. po ciosie łapą lub bronią [też magiczną]) po odjęciu ewentualnych wyparowań pierwsze obrażenia równe połowie naturalnej, startowej dla danej rasy ŻYW traktujemy jako obrażenia powierzchowne. Pozostałą ilość taktujemy jako obrażenia głębokie.

Naturalna startowa ŻYW podana jest w tabeli ze współczynnikami bazowymi rasy. Granica między fizycznymi obrażeniami powierzchniowymi, a głębokimi przykładowo dla człowieka lub gнома wynosi po 50 pkt., dla półolbrzyma 75, a dla reptilliona aż 90.

PRZYKŁAD:

Elf el Inaol otrzymał potężny cios maczugą. Wyparowania jego kolczugi częściowo osłabiły atak, ale okazuje się, że mimo tego 70 obrażeń otrzymuje. Granica pomiędzy fizycznie zadanymi obrażeniami powierzchniowymi, a głębokimi dla elfów równa jest 40 pkt. (80 startowe dzielimy na 2). Nasz elf więc otrzymuje 40 obrażeń powierzchownych i aż 30 głębokich. Te ostatnie oznaczają, że doszło do uszkodzenia jakiś narządów wewnętrznych lub kości.

Przy każdym obrażeniu fizycznym doznanych od czarów (np. po ognistej kuli lub czerwonego symbolu) pierwsze obrażenia równe naturalnej, startowej dla danej rasy ŻYW traktujemy jako obrażenia powierzchowne. Pozostałą ilość taktujemy jako obrażenia

głębokie.

PRZYKŁAD

Półolbrzym Tagron znalazł się pod działaniem Ognistej kuli. Okazało się, że zadała mu ona 160 obrażeń. Tagron nie odparł czaru i doznaje pełną ilość obrażeń. Granica pomiędzy magicznie zadanymi obrażeniami powierzchniowymi, a głębokimi dla półolbrzymów równa jest ich startowej ŻYW (150pkt.). Nasz Tagron otrzymuje więc 150 obrażeń powierzchniowych i tylko 10 głębokich. Te ostatnie oznaczają, że doszło do uszkodzenia jakiś narządów wewnętrznych lub kośćca.

Każde obrażenia psychiczne lub zadane od wstrząsu, ale poniżej wartości oznaczającej wartość do regeneracji traktujemy jako powierzchowne. Dla przypomnienia informujemy, że postać jest do regeneracji (ciała lub umysłu) w momencie gdy obrażenia w agonii przekroczą podwójną wartość ŻYW. Obrażenia z powodu pobierania PM z ciała, od duszenia się, itp. czynników również uznaje się za powierzchowne.

Cechy obrażeń powierzchniowych:

- obrażenia takie nie wywołują samoistnego zwiększania się w agonii. Warunkiem tego jest to, że to one musiały spowodować zejść do agonii.
- samozdrowienie działa na obrażenia powierzchowne standardowo
- każde leczenie lekkich obrażeń może zmniejszyć ich ilość.
- balsamy gojące powodują podwójne zwiększenie samozdrowienia.
- krwawienie po ciosach tnących lub kłutych jest szybko ustające i zbyt małe by obniżało dodatkowo ŻYW.

Zapisywanie obrażeń powierzchniowych:

Ze względu na to, że są to standardowe obrażenia i jest ich z reguły najwięcej wpisując je na kartę cech postaci nie zaznaczamy ich specjalnie. Poleca się podzielić część przeznaczoną na zapisywanie obrażeń podzielić kreską na 3 części (lub minimum 2). Pierwszą część (najlepiej lekko większą) tytułujemy jako obrażenia powierzchowne (wpisywać będziemy też tu odpowiednio zaznaczone obrażenia psychiczne). Kolejną część tytułujemy jako obrażenia głębokie. W tej ostatniej możemy też odpowiednio zaznaczone wpisywać także obrażenia poważne lub zrobić dla nich specjalną 3 rubrykę.

Cechy obrażeń głębokich:

- obrażenia takie wywołują samoistne zwiększanie się w agonii o 10 pkt./rundę. Warunkiem tego jest to, że zaistniały one w ciosie lub magicznym ataku, który doprowadził do zejścia do agonii. W wypadku głębokich obrażeń zadanych obuchowo istnieje tylko 10% szansa, że wywołają one krwawienie obniżające agonię. Obrażenia głębokie od wstrząsu lub magii nie wywołują krwawienia powodującego obniżania się agonii MG może zdecydować w niektórych wypadkach od odejścia od tej reguły.
- samozdrowienie działa na obrażenia powierzchowne tylko, gdy zostaną wyleczone obrażenia powierzchowne. Obrażenia głębokie przez samozdrowienie leczone są trzykrotnie wolniej. Oznacza to, że tylko nieprzerwane 24 godziny leżenia w przyzwoitych warunkach ma prawo wyleczyć z tyłu obrażeń głębokich ile normalnie leczy dana postać przez 8 godzin.
- każde leczenie lekkich obrażeń lub paladyńskie przywrócenie vitalności nie wpływa na obrażenia głębokie. Pod tym względem obrażenia te traktuje się jak poważne, a więc takie które jest w stanie przywrócić tylko magia.
- regeneracja ciała (trollowa, uruk-hai lub inna) działa normalnie.
- balsamy gojące powodują podwójne zwiększenie samozdrowienia.
- krwawienie po ciosach tnących lub kłutych jest na tyle duże, że bez opatrzenia bandażem lub innym fragmentem materiału co rundę powodują ubytek ŻYW równy 1/10 wartości obrażeń głębokich. Przy nieporuszeniu się postaci nieopatrzonej krwawienie takie ustaje po 1 rundzie/10 obrażeń głębokich zadanych w danym ataku. Krwawienie takie nie powoduje efektu samoistnego zwiększania się agonii, jeżeli spowodowało nawet zejście do niej. Osoba nie opatrzona bandażem (a np. tylko skrawkiem materiału) w trakcie każdej rundy energicznych czynności (np. podczas walki) ma 50% szansę że krwawienie się odnowi na kolejną 1 rundę/10 głębokich obrażeń od danego ciosu.

Zapisywanie obrażeń głębokich:

Ze względu na to, że są to obrażenia bardzo istotne z powodu niemożliwości ich szybkiego podleczenia powinno się je zapisywać w specjalnej rubryce. Poleca się podzielić część przeznaczoną na zapisywanie obrażeń podzielić kreską na 3 części (lub minimum 2). Pierwszą część (najlepiej lekko większą) tytułujemy jako obrażenia powierzchowne (wpisywać będziemy też tu odpowiednio zaznaczone obrażenia psychiczne). Kolejną część tytułujemy jako obrażenia głębokie. W tej ostatniej możemy też odpowiednio zaznaczone wpisywać także obrażenia poważne lub zrobić dla nich specjalną 3 rubrykę.

Obrażenia poważne:

Bardzo często się zdarza, że doznane obrażenia trwale niszczą skórę, mięśnie, czy nawet wewnętrzne organy lub kośćce. Obrażenia takie mogą być zadane przez ogień, niektóre czary i pułapki. W skład obrażeń poważnych mogą wchodzić zarówno obrażenia w granicach wartości obrażeń powierzchniowych, jak i głębokich. W tym wypadku nie liczą się one, czy są to obrażenia powierzchowne czy głębokie, ale są to obrażenia tzw. poważne. Pod wieloma względami obrażenia poważne traktujemy jak głębokie i zapisujemy je sumarycznie z nimi.

Cechy obrażeń poważnych:

cechy wspólne z obrażeniami głębokimi:

- obrażenia takie wywołują samoistne zwiększanie się w agonii o 10 pkt./rundę. Warunkiem tego jest to, że zaistniały one w ciosie lub magicznym ataku, który doprowadził do zejścia do agonii. W wypadku poważnych obrażeń zadanych obuchowo istnieje tylko 10% szansa, że wywołają one krwawienie obniżające agonię. Obrażenia poważne od magii nie wywołują krwawienia powodującego obniżania się agonii MG może zdecydować w niektórych wypadkach od odejścia od tej reguły.
- każde leczenie lekkich obrażeń lub paladyńskie przywrócenie vitalności nie wpływa na obrażenia poważne. Pod tym względem obrażenia te traktuje się jak poważne, a więc takie które jest w stanie przywrócić tylko magia.

cechy osobne z obrażeniami głębokimi:

- krwawienie po ciosach tnących lub kłutych jest szybko ustające i zbyt małe by obniżało dodatkowo ŻYW.
- Na każde 10 doznanych poważnych obrażeń PR obniża się o 1 pkt. W wypadku wyleczenia magicznie tych obrażeń pozostaje blizna o połowę mniej obniżająca już tylko PR. Patrz też podrozdział blizny.
- samozdrowienie działa na obrażenia poważne tylko, gdy zostaną wpierw wyleczone obrażenia powierzchowne i głębokie. Obrażenia poważne przez samozdrowienie leczone są 30-krotnie wolniej (tzn kuracja na leżąco w przyzwoitych warunkach przez 10 pełnych, kolejnych dni leczy tyle, ile normalnie leczy dana postać przez 8 godzin). MG ma prawo w wielu wypadkach, zdecydować że samozdrowienie wogóle nie działa na dane poważne obrażenia.
- Opcjonalnie (jeżeli MG zdecyduje się wprowadzić tą regułę) poważne obrażenia mogą doprowadzić do zdrowotnego kalectwa lub skrócić potencjalny czas życia. Aby sprawdzić czy tak się stało MG wyznacza szansę równą 1/10 obrażeń poważnych doznanych przez ofiarę. Następnie wykonuje się % rzut. Wartość rzutu w granicach wyznaczonej szansy informuje, że postać nabyła trwałego uszkodzenia kości lub organu. Nazwijmy to kontuzją lub w przyszłości starą raną. MG ma prawo stwierdzić, że odtąd ofiara w określonych okolicznościach lub stale będzie odczuwała pewną dolegliwość. Przykładowo może to być "brzydki" kaszel, ranny ból w stawach, niemożliwość zmuszenia się do większego wysiłku. W praktyce w zależności od swej inwencji MG może dać ograniczenia w grze typu –10 pkt do wytrzymałości (na zmęczenie), –20 pkt. ŻYW lub dowolnego innego współczynnika fizycznego, –10 do TR, itp. Oczywiście ciekawsze są dolegliwości typu: "po wypiciu wina czujesz, że parzy cię to w brzuchu, ból trwa kilka chwil, ale w tym czasie jesteś bezsilny". MG przy wyniku 01–02 ma prawo też założyć, że z powodu takiej rany oczekiwana potencjalna śmierć ze starości nastąpi o 1k10 (premiowane) lat wcześniej niż normalnie.

Uwaga: Typowa *Regeneracja ciała, Uzdrawienie, Leczenie poważnych ran* nie potrafi wyleczyć z dolegliwości powstałej w wyniku poważnych obrażeń. Może to zrobić dowolna zakazana forma tych czarów lub czar typu *Życzenie*.

Zapisywanie obrażeń powierzchownych:

Ze względu na to, że poważne obrażenia są nadzwyczaj trudno gojące się i mogą powodować ponowne otwarcie rany to zapisując je musimy je odpowiednio zaznaczyć. Można to robić zapisując je w rubryce dla obrażeń głębokich i dopisując skrót pow. Poleca się podzielić część przeznaczoną na zapisywanie obrażeń podzielić kreską na 3 części (lub minimum 2). Pierwszą część (najlepiej lekko większą) tytułujemy jako obrażenia powierzchowne (wpisywać będziemy też tu odpowiednio zaznaczone obrażenia psychiczne). Kolejną część tytułujemy jako obrażenia głębokie. W tej ostatniej możemy też odpowiednio zaznaczone wpisywać także obrażenia poważne lub zrobić dla niej specjalną 3 rubrykę.

Oparzenia:

Obrażenia powstałe od ognia, zmrożenia, kwasu, soków trawiennych mają swoją specyfikę. Oznacza to, że z jednej strony rozpatrujemy je jak normalne obrażenia fizyczne (powierzchnowe lub i głębokie), ale z drugiej strony powodują one blizny. Na każde 10 doznanych obrażeń od tych czynników PR obniża się o 1 pkt. W wypadku wyleczenia magicznie tych obrażeń pozostaje blizna o połowę mniej obniżająca już tylko PR. Patrz też podrozdział blizny.

Samozdrowienie:

Standardowe samozdrowienie dla ras ssaczyc i ptasich równe jest 1/100 ŻYW (zaokrąglając w górę). Ilość ta jest regenerowana po minimum 8 godzinach przyzwoitego odpoczynku. Rasy gadzie i płazie z założenia goją dwukrotnie szybciej swe obrażenia. Od powyższych reguł istnieją wyjątki (np. krasnoludy, niektóre istoty magiczne, itp.)

Warunki działania samozdrowienia:

W teorii naturalny powrót do zdrowia działa, gdy postać odpoczywa w pozycji leżącej lub podobnej. Podłoże pod taką postacią powinno być miękkie i suche. Niedopełnienie któregoś z tych warunków może spowodować, że postać podleczy dwukrotnie mniej niż potrafiła by w tym samym czasie. Krótkotrwałe poruszanie się w trakcie takiego odpoczynku jest dopuszczalne, jeżeli nie przekroczy około minut (30 rund) lub postać nie zmęczy się z jego powodu. Za każde przekroczone minut lub za każde zmęczenie się przez ruch MG ma prawo obniżyć samozdrowienie o 2 pkt. W sytuacjach bardziej stresowych lub wyczerpujących samozdrowienie nie powinno zachodzić. Decyduje o tym oczywiście MG.

Blizny i ubytki prezencji:

Przy niektórych obrażeniach poważnych lub przy oparzeniach, itp. czynnikach zachodzą nieodwracalne uszkodzenia naskórka, ubytek włosów lub fragmentów ciała. Obrażenia takie jeżeli szybko magicznie lub ponadnaturalnie nie zostaną wyleczone w pełni, to powodują powstanie blizny, szramy lub innej szpecącej cechy szczególnej. Aby nie została blizna należy rany nie poddawać samozdrowieniu lub leczeniu lekkich obrażeń (o ile ono skutkuje). Magiczne leczenie np. poprzez *Uzdrowienie*, *Regenerację ciała* lub *Leczenie poważnych obrażeń* oraz zdolność do regeneracji (minimum taką, jaką mają uruk-hai) przywraca tylko tą wartość która nie została odzyskana wcześniej przez samozdrowienie. Osoba posiadająca Na każde 10 otrzymanych obrażeń powstałych od wymienionych na początku czynników MG ma prawo zmniejszyć o 1 pkt. akt PR. MG może zmodyfikować tą wartość w wypadku obrażeń w mało widocznym miejscu lub na twarzy. PR z powodu nadmiaru blizn nie może spaść poniżej bazowej wartości PR wynikającej z rasy (dla reptillionów minimum wynosi np. 10 pkt.). *Regeneracja ciała* jako czar nie niweluje blizn. Może to uczynić zakazana forma czaru *Regeneracja ciała*, czar typu Życzenie (jeden na jedną bliznę) lub niektóre szczególne zioła czy balsamy (wymyślone przez MG). Przy rubryce PR dobrze zapisać sobie istnienie każdej blizny i wartość o jaką obniża PR. Może to być istotne w wypadku używania makijażu (uniewidocznienie blizny), specjalnych ozdób lub ubrań (zasłonięcie blizny). MG ma prawo u postaci dobrze dbającej o swoje ciało co roku zmniejszyć o 1 pkt. ograniczenie do PR, które powoduje dana blizna. Postacie w danym roku dużo podróżujące lub często walczące w zasadzie nie powinny uzyskać efektu zmniejszania się ograniczeń PR wywoływanych przez blizny.

Inne ubytki lub zmiany prezencji:

W wypadku wyłysienia, opalenia się, ubrudzenia czy po charakterystyce MG ma prawo zmodyfikować aktualną PR. Modyfikatory te ustala MG. Uwaga: Z powodu niechlujstwa, czy brudu najczęściej powinno zmniejszać się aktualną PR do połowy.

Selektywny atak:

Zdolność tą może wykonywać każdy z tym, że jeżeli nie był odpowiednio przeszkolony (patrz wojownik), to nie ma zmniejszających się ograniczeń przynależnych z POZ. Ataki takie wykonuje się, gdy chce się uderzyć w określoną część ciała lub gdy przeciwnik jest zbyt duży. Niekiedy taki atak zachodzi przypadkowo – patrz odpowiednie krytyczne. Zdolność ta jest wynikiem odpowiedniego rozdziału ŻYW. Przyjmuje się, że każda kończyna, ogon i głowa ma po połowie ŻYW postaci. Całą ŻYW posiada tylko korpus. W wypadku, gdy doznaje się obrażenia od czynników działających na obszar lub psychicznych jest to mało istotne, bowiem te obrażenia rozchodzą się głównie na tułów, zaś na inne części ciała tylko połowicznie (o połowę mniej). Przynajmniej w celu ułatwienia gry tak trzeba założyć. Przy atakach trafionych nie w tułów przyjmuje się, że część ta funkcjonuje analogicznie jak całe ciało. Ponieważ każda taką część ciała połączona jest z korpusem, to przy jej obrażeniach korpus (a więc naturalna ŻYW wpisana na karcie cech) obniża się o 10% doznanych obrażeń.

PRZYKŁAD:

Półolbrzym Ignor został w jednym momencie trafiony w rękę, nogę i korpus. Po odjęciu wyparowań ręka doznała 30 obrażeń, noga 150, zaś korpus 100. Normalna ŻYW w takim wypadku doznaje: 118 obrażeń (100 obrażeń z korpusu, 3 z ręki i 15 z nogi). Jeżeli kończyna (ew. ogon) doznaje obrażenia (np. w sumie), które ją odcinają lub urywają (to znaczy jest do regeneracji po nich), to maksymalnie jest w stanie przyjąć tylko tą wartość, która minimalnie wystarczy do jej utraty. Oznacza to, że jeżeli kończyna np. otrzymała 1500 obrażeń, a zostaje odcięta już przy 200, to liczy się, że nie mogła ona przyjąć więcej niż 200 obrażeń. Oznacza to, że korpus nie otrzyma 150 obrażeń, a tylko 20.

Uwaga: jeżeli kończyna lub inny fragment ciała (tułów, głowa, ogon) doznają takie obrażenia, że skończy się ich ŻYW, to oznacza, że przestają funkcjonować i postać jest w stanie agonii (jeśli chodzi o tułów i głowę) lub nie funkcjonuje dana kończyna. To ostatnie oznacza, że nie można z niej korzystać pod jakimkolwiek względem. W przypadku nadmiaru obrażeń kończyna może zostać utracona. Utrata głowy oczywiście oznacza śmierć. Każde leczenie lub samozdrowienie leczy jednakową ilość obrażeń korpusowi, co i każdej innej części ciała.

PRZYKŁAD:

Wspomniany wyżej Ignor postanowił u kapłana poleczyć swoje rany. Przyjmujemy, że rzucone *Leczenie poważnych obrażeń* jest w stanie wygoić 100 obrażeń. Oznacza to, że każda ranna lokalizacja zostanie wyleczona z tylu obrażeń w momencie rzucenia czaru. W praktyce więc ręka zostanie wyleczona (30 – 100), tułowiowi zostanie 18 obrażeń, zaś na nodze zostanie już tylko 50 obrażeń.

Walka z nadnaturalnie wielkimi przeciwnikami:

Często się zdarza, że walczy się z przeciwnikiem znacznie większym od siebie. W tym momencie można użyć złagodzonej formy selektywnego ataku. W praktyce oznacza to, że postać niższa minimum dwukrotnie ma prawo bez żadnych ograniczeń wybrać sobie czy trafia w którąś z nóg lub w korpus. Nie można też trafiać w korpus, jeżeli się do niego nie sięga. Odwrotnie też postać minimum dwukrotnie większa ma prawo wybrać (bez ograniczeń do TR), czy atakuje głowę lub korpus. W tym wypadku trzeba jedynie przypomnieć że obrona uderzanego fragmentu ciała zależy od posiadanego odzienia (zbroi) i pozostałych czynników decydujących o Obronie. Dla ułatwienia w sytuacjach bezkonfliktowych (np. pełna zbroja, nagie ciało) przyjmuje się, że obrona danej części ciała jest analogiczna do normalnej obrony.

Zapisywanie obrażeń przy selektywnym ataku:

Obrażenia selektywnie zadane każdej części ciała (nie dotyczy więc efektowi obszarowych i psychicznych) zapisujemy oddzielnie i podpisujemy do jakiej części ciała należą. W wypadku niektórych potworów MG ma prawo pominąć je, jeżeli nie są one istotne i się ich nie kontynuuje. Pamiętajmy jednak zawsze o ubytkach naturalnej ŻYW korpusu (a więc charakterystycznej dla postaci). Te obrażenia jednak traktujemy jako powierzchowne.

Upadki z wysokości:

Bardzo często zdarza się, że postać narażona jest na upadek z wysokości. Ilość doznanych obrażeń od takiego upadku zależy od wysokości z jakiej się spadło. W systemie tym przyjmuje się, że postać upadająca na standardowo twarde podłoże (bita ziemia) doznaje 1k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości z której spadała. Do siły upadek nie dolicza się jednakże pierwszych 2 metrów lotu (lub więcej czy mniej zależnie od podłoża). Przykładowo postać spadająca na ziemię z 12 metrów doznaje obrażenia równe sumie 5 rzutów k100. Przy większych wysokościach MG powinien założyć średnią 50. W wypadku, gdy ilość metrów jest nieparzysta MG ma prawo za nieparzysty metr doliczyć 1k50 obrażeń. Doznane obrażenia traktuje się jako uzyskane od wstrząsu. Nie chronią przed nimi żadne wyparowania z wyjątkiem magicznych. To ostatnie oznacza, że od ogólnej sumy doznanych obrażeń odejmuje się wartość połowy wyparowań zapewnianych przez magiczne zbroje lub/i całą wartość wyparowań uzyskaną z czaru. Obrażenia od upadku traktuje się jako lekkie i powierzchowne do momentu, gdy w grę zaczyna wchodzić regeneracja organizmu. Obrażenia od upadku mogą być modyfikowane w wypadku, gdy spada się na miększe podłoże. Oto modyfikacje zależne od podłoża:

- *Bardzo miękkie podłoże* (kopiec siana, bardzo gęste krzaki, nie za grube gałęzie drzew, sterty liści, błoto, bagno, umiejętnie spadnięcie do wody) – powoduje, że postać z wysokości do 10 metrów nie doznaje obrażeń, a z powyżej 10 metrów tylko 1/10 ich sumy. Warunkiem zadziałania tej osłony jest miąższość tego podłoża równa minimum 1 metr na każde 10 metrów spadku. przy zbyt małej miąższości doznawane obrażenia redukowane są tylko 2 krotnie, a ponadto nie obowiązuje limit 10 metrów. Uwaga: pod hasłem umiejętnie spadnięcie do wody uznaje się sytuację, gdy postać jest przytomna, umie pływać i umiejętnie w ostatnim momencie lotu wykona % rzut na akt. ZR.
- *Miękkie podłoże* (sypki piasek, pulchna ziemia, ciało innej istoty, nieumiejętne spadnięcie do wody) – powoduje, że postać z wysokości do 5 metrów nie doznaje obrażeń, a z powyżej 5 metrów tylko 1/10 ich sumy. Warunkiem zadziałania tej osłony jest miąższość tego podłoża równa minimum 0,5 metra na każde 5 metrów spadku. Przy zbyt małej miąższości doznawane obrażenia redukowane są 2 krotnie, ale nie obowiązuje limit 5 metrów.
- *Standardowo twarde podłoże* (ubita ziemia, żwir, drewniana podłoga) – postać doznaje analogiczne obrażenia jak opisane na początku tekstu.
- *Twarde lub bardzo twarde podłoże* (skała, kamień, lód) – postać doznaje analogiczne obrażenia jak na początku tekstu, ale droga, którą przebywa liczy się do obrażeń cała. Nie zachodzi więc zmniejszenie obrażeń za pierwsze 2 metry lotu.

Krytyczny podczas upadku:

Przy upadku istnieje też możliwość bardziej niefortunnego zetknięcia z ziemią niż tylko wstrząs. Oznacza to, że może też zaistnieć krytyczny (obuchowy). Szansa na jego doznanie zależy od bezwzględnej wysokości którą się przebyło podczas lotu i materii na którą się spadło. Podstawowa szansa na krytyczny równa jest 2 pkt (bazowe) + dodatkowo 1 pkt (%) za każdy przebyty 1 metr przebytej wysokości. Szansa ta jest podwajana w wypadku spadku na twarde lub bardzo twarde podłoże. Dodatkowo może być ona zwiększona dwukrotnie za znaczącą nierówność terenu (kamienie, gałęzie, meble). Ulega ona też podwojeniu w momencie spadania na drzewa.

Ogłuszenie przy upadku:

Postać, która z powyżej 1 metra nieasekurowana spadnie może zostać lekko ogłuszona lub chociażby sprawiać takie wrażenie. Czy coś takiego będzie miało miejsce należy sprawdzić % rzutem na szok (odporność nr. 4). MG ma prawo zastosować antyodporność równą szansie wyjścia krytycznego (patrz wyżej). Nieprzytomność po ogłuszeniu trwa 1k10 rund (premiowane).

Upadek z konia:

Podczas walki konnej lub pokonywania przeszkód jeździec może spaść z konia na ziemię. Upadek taki traktuje się jako upadek z 1 metra na twarde podłoże (bez względu jakie ono jest naprawdę). Standardowa szansa na zaistnienie krytycznego wynosi więc 6% (bazowa 2 +1 za wysokość, i całość x 2 za twarde podłoże). Podczas upadku z konia w trakcie szarży lub galopu można mieć większe konsekwencje. Upadek taki traktuje się jako upadek z 2 metrów na twarde podłoże (bez względu jakie ono jest naprawdę). Dodatkowo podwojona zostaje szansa na krytyczny. Standardowa szansa na zaistnienie krytycznego wynosi więc 16% (bazowa 2 +2 za wysokość, i całość x 2 za twarde podłoże, x2 za szarżę). Uwaga: jeżeli podłoże jest kamieniste lub wyboiste MG ma prawo jeszcze raz podwoić wartość szansy na zaistnienie krytycznego.

Łapanie lecącego:

Często się zdarza, że asekurowuje się kogoś wspinającego się. Niekiedy można to robić jeśli śledzi się lot spadającej postaci, a więc jest się niezaskoczonym i przygotowanym do tego. Istnieją dwie możliwości wychwycenia istoty tuż przed jej upadkiem. Oto one.

1. Jeżeli minimum 4 osoby o SF po minimum 100 pkt. każdy uchwycą za mocny materiał to mogą stworzyć coś w rodzaju nosidła.

Musi mieć ono minimum 2 na 2 metry inaczej bowiem mogą być problemy z uchwyceniem spadającego. Ofiara, która tam spadnie automatycznie nie doznaje uszkodzeń, o ile ich suma (domniemana) dziesięciokrotnie nie przekroczyła wytrzymałości materiału. Za dobry materiał do tego typu operacji zalicza się płótno żaglowe, namiotowe lub bardzo dobrej jakości koc (każde o wytrzymałości po około 50 pkt.).

2. Spadającego można łapać też próbując uchwycić go w rozpostarte w tym celu ręce. Asekurujący musi wykonać udany % rzut na akt. ZR. zwiększoną uprzednio o 10–30 pkt., jeżeli przymierzał się do tego. Dzięki temu automatycznie. zmniejsza obrażenia od wstrząsu o tyle pkt., ile asekurujący ma pkt. SF, oraz dodaje do tego 1k100 (z powodu skrócenia dystansu spadania). Spadająca ofiara automatycznie wymyka się z rąk i uderza w podłoże, jeżeli wyszło, że ma doznać jeszcze jakieś obrażenia. Dzięki asekuracji (bez względu na udany % rzut na ZR asekurującego) po zetknięciu z ziemią doznaje ich tylko połowę. W wypadku tego typu asekuracji MG może założyć szansę np po 10 % na każdą rękę, że dozna ona trwałej kontuzji. Po asekuracji szansa na krytycznie niefortunne spadnięcie ofiary zredukowana jest dziesięciokrotnie.

Przykład do pkt. 2: Wojownik Irmir o SF 200 asekuruje złodzieja Thena, który niefortunnie spada z wysokości 15 metrów. MG wpierw oblicza obrażenia, które złodziej dostałby bez asekuracji (1k100 za każde 2 metry lotu powyżej 2). Powiedzmy, że wypadła by średnia (6,5 x50), czyli 325. Założmy też że asekurujący Irmir wykonał udanie % rzut na ZR. Oznacza to, że wpierw ilość obrażeń zmniejszamy o 200 (SF Irmira), po czym resztę dzielimy na dwa (zaokrąglając w górę). W tym wypadku złodziej wymknie się śmierci doznając tylko 63 obrażenia. Przypominam, że w wypadku obrażeń od wstrząsu nie mamy możliwości odjęcia wyparowań zbroi lub skóry.

WSTAWANIE

Często zdarzają się sytuacje, gdy postać próbuje się podnieść. Są 3 główne czynniki, które modyfikują możliwości wstania. Jak one modyfikują opisane jest poniżej.

Ograniczenia ZR:

Postać nie posiadająca ograniczeń ZR jeśli nie jest atakowana, to automatycznie udaje jej się wstać. Zajmuje jej to 1 pełną rundę.

Jeżeli postać chce wstać szybciej to musi wykonać % rzut na ZR. Wynik rozpatruje się jak poniżej.

Postać posiadająca ograniczenia ZR musi wykonać przy wstawaniu % rzut na akt. ZR.

Wynik w granicach 1/10 ZR akt. informuje, że trwało ono 3 segmenty+1/każde ograniczenie ZR. Przykładowo u postaci w ciężkiej płytowej zbroi (ograniczenie ZR do 1/4) wstanie takie potrwa 7 segmentów (3+4).

Inny wynik pozytywny informuje, że wstanie z pozycji leżącej do pionowej zajmuje jej 1 pełną rundę.

Wynik nieudany ale mniejszy od 96 pkt oznacza że postać z jakiegoś powodu nie była w stanie się podnieść.

Rezultat 96–100 oznacza, że upadła ponownie, przy czym wynik 99–100 oznacza, że doznała k100 obrażeń, oraz przy tym był krytyczny obuchowy. Wyparowania rozpatrujemy zależnie od krytycznego.

Atakowanie w walce wręcz wstającego:

Bez względu na ograniczenia ZR postać zmuszona jest wykonać przy wstawaniu % rzut na akt. ZR. Wynik w granicach 1/10 ZR akt. informuje, że trwało ono 3 segmenty+1/każde ograniczenie ZR. Przykładowo u postaci w ciężkiej płytowej zbroi (ograniczenie ZR do 1/4) wstanie takie potrwa 7 segmentów (3+4). Inny wynik pozytywny informuje, że wstanie z pozycji leżącej do pionowej zajmuje jej 1 pełną rundę. Wynik nieudany ale mniejszy od 96 pkt oznacza że postać z jakiegoś powodu nie była w stanie się podnieść.

Rezultat 96–100 oznacza, że upadła ponownie, przy czym wynik 99–100 oznacza, że doznała k100 obrażeń, oraz przy tym był krytyczny obuchowy. Wyparowania rozpatrujemy zależnie od krytycznego.

Ułatwienia przy wstawaniu:

- Jeżeli postać może się czegoś przytrzymać jedną ręką (podciągnąć) to ma premię +30 pkt do akt. ZR.
- Jeżeli do pomagania inna osoba użyje swych rąk, to przy wstawaniu dwukrotnie wykonuje się % rzut na ZR akt. i wybiera się wynik korzystniejszy. W wypadku wyniku 99–100 obydwie postacie narażone są na krytyczny w siebie (mogą być różne). Za każdą osobę pomagającą wstać ma się ten samą premię (+30 do akt. ZR i +1 rzut na akt. ZR).
- W wypadku postać posiada przeszkolenie akrobatyczne, cyrkowe lub gladiatorskie to może wstawać poprzez akrobatyczny skok. Jest on też dozwolony w przypadku postaci dysponującymi dwukrotnie zdolnością unik (np. dwuprofesyjna postać wojownik–złodziej). Wstanie takie zajmuje 2 sg czasu, ale kosztuje też 5 pkt zmęczenia (Wytrzymałości na zmęczenie). Nie można korzystać z niego posiadając ograniczenia ZR większe niż 1/2.

Uwagi:

- Postać wstająca z lodu lub nadzwyczaj śliskiej powierzchni musi wykonać % rzut na akt. ZR. Jeżeli dodatkowo postać taka jest atakowana lub posiada ograniczenia ZR to wykonuje dwa % rzuty na ZR akt. i MG wybiera dla niej bardziej niekorzystny wynik.
- Postać wstająca z piasku lub z wody zmuszona jest wykonać % rzut na akt. ZR. Jeżeli dodatkowo postać taka jest atakowana lub posiada ograniczenia ZR to wykonuje dwa % rzuty na ZR akt. i MG wybiera dla niej bardziej niekorzystny wynik. W tym jednak wypadku wynik w granicach 96–100 nie powoduje obrażeń, zaś rezultat 99–100 nie decyduje o krytyku, a co najwyżej o zaproszeniu piaskiem oka lub napiciu się wody.
- Przy wstawaniu, ani do końca tej rundy nie można rzucać czarów, czy też wykonywać wymagające skupienia czynności

Atak na postać leżącą lub siedzącą

W momencie, gdy jedna z postaci leży lub siedzi, to uznaje się ją, że jej ZR aktualna równa jest 0. W wypadku niektórych zdolności np. zamasyście cięcie ratuje % rzut w granicach 1–5 pkt. Postać leżąca lub siedząca na ziemi aby walczyć (lub aktywnie bronić się) musi podparć się jedną ręką. Przykład: jeżeli rycerz z tarczą i mieczem upadł, to w następnej rundzie musi zadeklarować, czy walczy mieczem a podparcia się ręką z tarczą (nie wlicza się ona w tedy do obrony), czy też podparcia się ręką z mieczem, za to wykorzystując obronę tarczy (może też nią tarczownikować). Postać leżąca lub siedząca i walcząca bronią liczona jest, jakby miała trudne warunki Ograniczenie te jest anulowane, jeżeli dysponuje ona zdolnością *walka w trudnych warunkach* lub, gdy jest minimum *specjalistą* w broni, którą właśnie włada. Atak na postać siedzącą odbywa się analogicznie jak na postać leżącą, z tą jednak różnicą, że obrońca może korzystać zarówno z lewej, jak i z prawej ręki. Przejście z pozycji leżącej do siedzącej nie wymaga % rzutu na ZR, za to zajmuje około 3 segmentów.

Atak na postać unieruchomioną

W momencie, gdy chce się pozbawić życia postać unieruchomioną (związaną), kompletnie nieprzytomną lub śpiącą można zastosować specjalny atak zwany dalej jako *dobicie*. Aby go zastosować trzeba poświęcić bez rozpraszania uwagi minimum 5 rund na odpowiednie ustawienie się, przycelowanie i zamach. W tym też czasie wybiera się rodzaj krytyka, jaki ma zamiar się zadać. Za każdy stopień dodatkowego przeszkolenia w broni (podwójnie biegły, specjalista, itd) postać o jedną rundę krócej się przymierza. Postacie z zawodem kata lub chirurga o 2 rundy dodatkowo też skracają namierzanie. Jeżeli powyższe skrócenia czasu przymierzania się do dobicia są równe lub większe od 5 rund, to przyjmuje się, że maksymalnie okres ten może być skrócony do czasu równego opóźnienia broni. Tak będzie np. w wypadku w wypadku np. mistrza kata. Dobicie można zastosować dopiero po okresie przymierzania się. Cios rozpatruje się normalnie jak do postaci nieporuszającej się (ZR równa 0). Jeżeli przeciwnik się nie poruszał w trakcie przymierzania, a przy okazji skutecznie się go trafiło dochodzi do automatycznego krytyka (wcześniej wybranego w okresie przymierzania) – zależnego od rodzaju broni. MG ma prawo uniemożliwić zadanie pewnych krytyków jak wzdłużne/poprzeczne cięcia w wypadku osób nie będących zarazem katami. Nie powinno się też pozwalać na stosowanie dobicia przy użyciu gołych rąk lub zwykłych narzędzi.

Uwaga: Dobicie nie mogą stosować niewidzialni (nie dotyczy to *Stalej niewidzialności* lub utrzymującego się nieprzerwanie *Pominięcia*). Próba przymierzenia się bronią do przeciwnika zdejmuje niewidzialność.

Spadnięcie z góry na ofiarę:

Postać niebojąca się narazić na obrażenia może próbować spaść na przeciwnika z wysokości. Warunkiem wykonania tego ataku jest to, że napastnik musi znajdować się wyżej od ofiary i nad nią. Spadnięcie takie należy zadeklarować MG (lub MG Mistrzowi Wiedzy) rundę wcześniej i w całej kolejnej rundzie nie można być zajęтым walką lub używaniem zdolności (w tym rzucaniem czarów).

W celu sprawdzenia, czy nacelowano się prawidłowo na ofiarę należy wykonać % rzut na ZR akt.:

- Nieudany rzut oznacza, że trafiło się obok ofiary. Należy wtedy wykonać kolejny % rzut – tym razem na połowę wartości akt. ZR, czy spadło się na nogi. Za każde 2 metry lotu powyżej 2 rzut ten zmniejszony jest o 10 pkt., a w wypadku nieudanego wyniku doznaje się 1k100 obrażeń od wstrząsu na każde 2 metry lotu powyżej 2. Patrz też *Upadki z wysokości*.
- Udany rzut % rzut na ZR podczas rozpoczęcia skoku oznacza, że spadło się na ofiarę całym ciałem. Nie spodziewająca się naskoku postać wykonuje w tym momencie % rzut na połowę SZ akt. Udany rzut oznacza, że ma ona prawo wykorzystać 1 segment czasu + 1 na każde 2 metry spadania napastnika. Czas ten można wykorzystać na zasłonięcie się tarczą (1 sg) wyciągnięcie broni lub/i nastawienie jej w kierunku spadającego. Jeżeli była to broń kłuta i zdążono zadać nią cios, to spadający automatycznie doznaje podwójne obrażenia. Zamiast do walki niezaskoczona ofiara naskoku może też wykorzystać go na przesunięcie się (2sg SZ akt./metr).

Osoba na którą spadł napastnik wykonuje % rzut na połowę wartości akt. ZR uprzednio zmodyfikowaną (na plus) przez obronę tarczy (ew. z tarczownikiem), jeżeli postać zasłoniła się nią, oraz obronę broni trzymanej w rękach. Dodatkowo siodło zwykle daje +10 pkt., zaś rycerskie +20. W wypadku jeźdźcy specjalisty dodajemy też 10 pkt. Za każde przebyte 10 cm od rozpoczęcia naskoku przez przeciwnika dodaje się po 10 pkt. Udany % rzut na tak zmodyfikowaną ZR oznacza, że ofiara nie straciła równowagi i nie przewróciła się (czy spadła z konia). Napastnik, któremu się nie udało podciągnąć z sobą ofiary "uderza" o ziemię doznając 1k50 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry lotu powyżej 2 (dwukrotnie mniej niż standardowo). Efektem udanego spadnięcia na ofiarę, a więc gdy był ono celne i ofiara nie wykonała powyższego % rzutu na odpowiednio zmodyfikowaną akt. ZR (co zostało opisane powyżej) jest, to upada ona lub spada z konia (gdy ofiarą był jeździec), zaś napastnik znajduje się na niej. Jeżeli spadający zechciał by na koniec spadnięcia utrzymać się na nogach, to MG wymaga od niego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 10 pkt. na każde 2 metry lotu powyżej 2. Gdy mu on wyjdzie, to oznacza, że znajduje się na nogach. Pechowy rzut oznacza, że jednak leży na ofierze.

Zeskok na ofiarę z góry:

Istnienie możliwość skoczenia na kogoś pod sobą nogami do przodu. Skok taki jest analogiczny pod prawie każdym względem do Spadnięcia, jednak ze względu na mniejszą powierzchnię mniej celny. Aby atak taki był skuteczny (celny) należy wykonać udany % rzut na połowę wartości akt. ZR. Dodatkowo należy skakać z pozycji wyższej o minimum 1 metr od wzrostu ofiary. Plusem takiego skoku jest jednak to, że w momencie, gdy ofierze udało się uniknąć ataku, skaczący nie upada automatycznie, za to po udanym % rzucie na akt. ZR zmniejszoną o 10 pkt. na każde 2 metry lotu powyżej 2 metrów ma szansę znaleźć się na nogach. W wypadku nieudanego rzutu doznaje on normalne obrażenia (jak w wypadku upadku z wysokości).

Dla ułatwienia zrozumienia tego niech posłuży poniższy przykład:

Bandyci Edar i Erod zaczęli się na osobnych drzewach na nadjeżdżającego rycerza tan Kadmyka. Nieświadomy niczego jeździec za chwilę właściwie przejedzie pod Edarem. Ten ostatni rundę wcześniej przygotowując się do zeskoku namierzał cel. Gdy był on już pod nim postanowił zeskoczyć (spaść). W tym momencie wymagany jest od Edara % rzut na akt. ZR. Przyjmijmy, że rzut ten przekroczył akt. ZR. Oznacza to, że Edar źle namierzył Kadmyka i spada obok niego. Teraz wymagany jest od Edara % rzut na połowę akt. ZR –10 pkt. za każde 2 metry spadania powyżej 2. W wypadku, gdy był on nieudany mamy do czynienia z doznaniem obrażeń jak przy standardowym upadku. Następnym napastnikiem jest Erod. Widząc niepowodzenie towarzysza postanawia on skoczyć na ofiarę nogami do przodu (jest to zeskok). Jest to trudniejsze od typowego spadnięcia, ale w wypadku złego namierzenia łatwiej spaść na nogi. Erod wykonuje zeskok (MG wymaga % rzutu na połowę ZR). Okazuje się, że tym razem on namierzył wystarczająco by trafić w Kadmyka. Kadmyk tym razem jednak okazał się mieć szczęście i jest niezaskoczony (przyjmijmy że udanie wykonał % rzut na połowę akt. SZ). Dało mu to wystarczającą ilość czasu by zasłonić się tarczą i rozpocząć tarczownikowanie (wystarczył 1 sg). W tym momencie osłabia to na tyle atak, że do swojej wartości połowy ZR akt. Kadmyk dodaje też aż 90 pkt (obrona tarczy rycerskiej wraz z tarczownikowaniem). W tym momencie okazuje się że na tyle osłabił siłę zeskoku, że utrzymał się na koniu. Trudno nie rzucić na sumę połowy akt. ZR zwiększonej o 90 pkt. za tarczownikowanie i 20 pkt. za rycerskie siodło (oczywiście wynik 96–100 był by pechowy lub nawet krytyczny). Spadający Erod w tym momencie musi wykonać % rzut na akt. ZR –10 pkt. za każde 2 metry spadania powyżej 2. W wypadku, gdy był on nieudany mamy do czynienia z doznaniem obrażeń jak przy standardowym upadku.

Naskok i obalenie:

Bez względu na posiadane zdolności każda inteligentna postać ma prawo rozpedzić się i skoczyć na wroga. Często jest to wykorzystywane do obalenia na ziemię ciężkozbrojnych pieszych rycerzy lub ...czarodziei. Procedura tego jest następująca.

1. Napastnik po linii prostej musi mieć wolną drogę do ofiary. Potrzebna ona jest do rozbiegu i naskoku. Zastawienie jej przez innych uniemożliwia naskok.
2. Do rozpedzenia się potrzeba odległości równej 1 metra na każde 10 kg własnej masy (40SF). Zbyt mała odległość powoduje odbicie się od ofiary, szczególnie gdy ona jest cięższa. W trakcie rozpedzania się i biegu postać w każdej rundzie odczuwa pkt. zmęczenia. Rozpedzenie się i dobiegnięcie do ofiary trwa około jednej pełnej rundy/ na każde ograniczenie SZ (postać bez ograniczeń traci na to 1 rundę). Naskok z obaleniem zajmuje już tylko pierwsze 3 segmenty następnej rundy.
3. Naskok jest automatycznie nieskuteczny w momencie, gdy ofiara opiera się o kogoś lub o coś przeciwną stroną, gdy napastnik zostanie trafiony, gdy ofiara zrobi odpowiedni unik lub stosuje tarczownika. Każda z tych metod w zasadzie niweluje tylko atak 1 przeciwnika i jest nieskuteczna, gdy w jednej rundzie naskok i obalenie wykonuje kilka osób..
 - Ofiara do oparcia, aby było ono skuteczne musi wybrać coś minimum tylko dwukrotnie lżejszego.
 - Postać trafiona z przodu w momencie wykonywania rozbiegu lub naskoku doznaje podwójne obrażenia, chyba, że MG ze względu na rodzaj broni zadecyduje inaczej. Patrz też *Utrzymanie na odległość*.
 - Istnieją 2 typy uników. Naturalny (jaki podświadomie wykonuje się np. w walce lub odchodząc od zamaszystego ataku) oraz specjalistyczny (wyuczona odpowiednia zdolność profesjonalna). Wykorzystując udanie naturalny unik (wymagany % rzut na ZR akt.) można uniknąć naskoku, ale tylko jednego wybranego napastnika na rundę. Zaletą tego uniku, jest to, że wykonuje się go nie absorbując uwagi na nim. Wykonując udanie unik wywodzący się z wyszkolonej profesji automatycznie neguje się wysiłki wszystkich naskoków w danej rundzie. Tak jak jest to opisane w tej zdolności nie można jednak nic więcej robić w tej rundzie.
 - Tarczownik jest skuteczny tylko na 1 napastnika i to nie atakującego z tyłu lub boku od broni.
4. Jeżeli ofiara nie uchroniła się od naskoku, to dochodzi do sytuacji, gdy napastnik wykonuje obalenie. Aby wcelować musi on wykonać udany % rzut na ZR akt. Bez względu na wynik obalenia musi on wykonać potem dodatkowy % rzut na połowę akt. ZR, czy utrzyma się na nogach.
5. Ofiara obalenia musi aby nie upaść wykonać udany % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt/10 kg masy napastnika. Nieudany rzut oznacza przewrócenie się.
6. Używanie tej zdolności w walce jest niehonorowe i może być przyczyną obrazy lub/i gniewu rycerskiego.
Uwaga: Obalenie jako zdolność specjalna występuje też u niektórych zwierząt. Ponieważ jest to ich naturalna umiejętność rozpatrujemy ją analogicznie, ale z modyfikacjami opisanymi przy danym zwierzęciu.

Walka na statku:

W wypadku walki na jednostkach wodnych wszystko zależy o falowania wody i od posiadania (lub nie) zdolności *Walka w trudnych warunkach*. Przydatna też jest znajomość zawodów związanych z wodą. Oto 4 najczęstsze typy falowania:

1. **Falowanie bardzo małe lub żadne.** Spotyka się je na rzekach, jeziorach, w osłoniętych zatokach. Postać dysponująca zdolnością *Walka w trudnych warunkach*, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, flisak, rybak, pilot nie mają żadnych ograniczeń. Inne postacie tylko, gdy wykonują bardzo skomplikowane, wymagające pełnego skupienia czynności mogą mieć małe ograniczenia (np. –10 pkt.).
2. **Falowanie wyraźne, ale nie wywołujące przechyłów.** Spotyka się je podczas bardzo silnych wiatrów na rzekach, jeziorach i w osłoniętych zatokach. Ten typ falowania jest też standardowy dla mórz i oceanów. Postać dysponująca zdolnością *Walka w trudnych warunkach*, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, flisak, rybak, pilot nie mają żadnych ograniczeń. Inne postacie mają po –10 pkt. do wyjścia szansy każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia (np. –20 lub zmniejszyć szansę do połowy).
3. **Falowanie duże i wywołujące regularne przechyły.** W zasadzie spotyka się je tylko podczas wicher na dużych nieosłoniętych akwenach (morze, ocean). Ten typ falowania jest też standardowy dla mniejszych i średnich sztormów lub wicher. Postać

dysponująca zdolnością Walka w trudnych warunkach, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, rybak (urodzony nad morzem) i pilot mają –10 pkt. do wyjścia szansy każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia (np. –20 lub zmniejszyć szansę do połowy). Inne postacie mają o połowę mniejszą szansę wyjścia każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia lub uniemożliwić ich wykonanie. W wypadku krytyków typu utrata równowagi może dojść do wypadnięcia za burtę.

4. **Falowanie ogromne i wywołujące drastyczne przechyły.** W zasadzie spotyka się je tylko podczas największych wichur na dużych nieosłoniętych akwenach (morze, ocean). Ten typ falowania jest też standardowy dla największych sztormów lub wichur

Postać dysponująca zdolnością Walka w trudnych warunkach, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, rybak (urodzony nad morzem) i pilot mają o połowę mniejszą szansę wyjścia każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia lub uniemożliwić ich wykonanie. W wypadku krytyków typu utrata równowagi może dojść do wypadnięcia za burtę. Inne postacie nie mogą wykonywać żadnej czynności poza przytrzymywaniem się czegoś. W wypadku puszczenia się w każdej rundzie zmuszone są do wykonania % rzutu na akt. ZR. Wynik w granicach 1/10 wartości aktualnej tego współczynnika pozwala im działać z ograniczeniami charakterystycznymi dla trudnych warunków. Wynik większy, ale pozytywny oznacza że udało im się utrzymać równowagę. Wynik niekorzystny, ale nie 99 lub 100 oznacza przewrócenie się i ewentualne potoczenie w kierunku przechyłu. Wynik 99 lub 100 oznacza, że ofiara wypadnie za burtę lub uderzy się o coś jeśli była w kajucie. Przy statkach posiadających specjalne zabezpieczenia MG może pozwolić na wykonanie jeszcze jednego % rzutu na ZR akt. przy czym, czy postać zostanie na pokładzie decyduje już tylko udany lub nieudany rzut. W wypadku uderzenia się o coś w kajucie MG może zdecydować o obrażeniach (np. 1k100 obuchowych), czy o oślepieniu na 1k10 (premiowane) rund po nieudanym % rzucie na odporność nr. 4 szok).

Oddziaływania werbalne na przeciwnika

Nagły krzyk

W realnej walce może dojść do sytuacji, kiedy jedna z istot wyda nieoczekiwanie nagły wrzask lub ryk. Jest to atak psychologiczny. Ma on najczęściej na celu przerażenie lub chociażby wybić z rytmu przeciwnika. Wydanie w ten sposób dźwięku nie działa na martwiaki, oraz na istoty oddalone dalej niż 1 metr na każde 100 pkt. SF ryczącego (zaokrąglając w górę). Najczęściej więc zasięg wywarcia efektu przez wrzask wydany przez człowieka działa do 2 metrów. W wypadku ryku zwierzęcego zasięg taki najczęściej skutkuje na 3–5 metrów. Dźwięk ten nie skutkuje, jeżeli ktoś ma na głowie ciężki, wielki hełm lub nie słyszy, czy też ma zatkane uszy. Niekiedy MG może też zaznaczyć, że tego typu dźwięki nie będą działały na istoty przyzwyczajone do wielkiego huku (np. na kowali–specjalistów, górników–specjalistów). Atak poprzez wydanie dźwięku nie działa także, jeżeli w danej walce lub spotkaniu ktoś już wydał podobny dźwięk. W praktyce oznacza to, że w wypadku walki 2 grup skuteczny wrzask może wydać tylko po razie każda ze stron. Co innego oczywiście gdy przeciwnicy rozdzielą się i spotkają po jakimś czasie.

Jeżeli w danej walce przeciwnik (przeciwnicy) wrzeszczącego nie zetknęli się z tym, a słyszą przy tym jego wyrażenie (są blisko lub nie noszą czegoś zakrywającego uszy) to może on ich w pewnym sensie zaskoczyć. W tym celu każdy z nich wykonuje % rzut na naturalną SZ. Oto możliwe rezultaty:

- Wynik w granicach 1/10 tego współczynnika oznacza, że słuchający kompletnie nie zwrócił na to uwagi.
- Wynik pozytywny, ale większy zarazem od 1/10 SZ oznacza, że ofiara wzdrygnęła się i lekko zmieszała. W praktyce oznacza to, że traci ona 1 segment czasu na dojdzie do siebie. Jeżeli była w trakcie zamachu przy wykonywaniu ciosu to traci możliwość jego dokończenia. Jeżeli zaskoczy to podczas rzucania czaru, to traktuje się go jako przerwany.
- Wynik nieudany, ale mniejszy od 96 pkt. (dla postaci z SZ większą od 100 pkt. w granicach 96–99) oznacza, że ofiara jest na tyle zdezorientowana, że traci możliwość zadawania ciosów lub rzucenia czaru do końca tej rundy. Wolno jej jednakże zastawiać się bronią i tarczą (w tym i używać tarczownika).
- Wynik w granicach 96–100 (a dla postaci z SZ ponad 100 pkt. równy 100) oznacza że jest kompletnie zaskoczona i może przestraszyć się tego. Do końca tej rundy nieruchomieje ona. Jej obrona liczy się wtedy tylko ze zbroi, przy czym ZR traktujemy jako 0 (przy niektórych ciosach ratuje rzut w granicach 1–5 pkt.). Do końca tej rundy nie może ona też wykonać jakiegokolwiek czynności. W wypadku, gdy wrzeszczący nastawa na życie, MG może wymagać od ofiary % rzutu na strach. Nieudany wynik oznacza ucieczkę. Strach ten można jednak odpyrać z początkiem każdej kolejnej rundy.

PRZYKŁAD:

Żłodzię el Nuan zastąpił drogę bogatej mieszkance. Nagle wydaje ona potworny wrzask i zaczyna uciekać. Przykładowo okazuje się (po sprawdzeniu % rzutu na SZ), że el Nuan jest zaskoczony. Traci więc on możliwość czynienia czegokolwiek w tej rundzie. Ewentualną pogoń może on dopiero zacząć z początkiem następnej. Kolejny wrzask tej kobiety nie zadziała na niego, o ile nie straci on ją z oczu. Jeżeli ona gdzieś się ukryje i on spotka ją powiedzmy ponownie to dopiero wtedy wrzask ten może na niego z znowu zadziałać (lub nie).

Uwaga: MG gdy gracz zadeklaruje taki krzyk powinien w zasadzie wymóc od gracza jego zademonstrowanie. W wypadku graczy lub postaci flegmatycznych MG może powiedzieć, że efekt wrzasku był mało przekonujący.

Krzyk oddziału podczas dochodzenia do walki

W dawnych czasach strony zmierzające do starcia tuż przed dojdzie do walki głośno krzyczały. Jeżeli jakaś grupa zrobi tak i jest przy tym głośniejsza od przeciwnika, to w pierwszej rundzie walki MG może dać następujące premie (nawet wszystkie razem):

1. +10 do TR
2. +10 do odporności na strach
- 3 –10 do UM każdej ze stron (o ile nie jest martwiakiem)
4. –10 do CH przeciwnika (o ile nie jest martwiakiem)

Niektóre zdolności bojowe w rękach niewykwalifikowanych

Selektywny atak

Zdolność tą może wykonywać każdy z tym, że jeżeli nie był odpowiednio przeszkolony, to nie ma zmniejszających się ograniczeń przynależnych z POZ. są modyfikacje za sytuacje.

Namierzanie (czyli zdolność przycelowanie w rękach osób nie dysponujących tą zdolnością).

Koszt k5 rund + 1 rundy poświęconej na namierzanie przeciwnika MG może zezwolić na +1 pkt do TR na każdą rundę namierzania. Premia ta nie może być sumowana ze zwykłym przycelowaniem. Zdolność tą jak i samo przycelowanie można używać też w walce wręcz.

Używanie broni

Ze względu na używane bronie ORCHIE można uznać za świat średniowieczny, z wieloma elementami charakterystycznymi tylko dla niej (półtalerze, tarsary, szlapary). Świat ten cechuje całkowity brak wiedzy o materiałach wybuchowych (w tym i o prochu). Wprowadzanie takich elementów do gry jest całkowicie niedopuszczalne i niezgodne z zasadami systemu. Wyroblem broni (w cywilizowanych stronach Orchii) zajmuje się głównie arystokracja (najczęściej ta zubożała). Normalnie posiadana broń jest więc rzadka i bardzo droga. Dotyczy to szczególnie miejsc położonych z dala od większych szlaków handlowych.

Broń, a prawo

W imperium katanów i na podległych im ziemiach obowiązuje prawo ustanowione jeszcze przez samego Kartana. Jest ono spisane w jednej z najważniejszych ksiąg dla orków – w Kodeksie Katana. Duplikat tego tekstu wyryty został m.in. na murach Pałacu Katana w Ostrogarze. Oto wycinek tego tekstu odnoszący się do broni.

Ustęp 5 Kodeksu KATANA:

1. Broń może posiadać i używać każdy obywatel imperium Katana, który w zgodzie pozostaje z prawem panującym w jego obrębie. Za broń uważa się także magiczne różdżki, laski lub berła, oraz amulety o większej mocy. Za broń nie uważa się własnych części ciała (szponów) lub ochronnej odzieży (np. rękawic bojowych)
2. Ze względów zwyczajowych i bezpieczeństwa zabronione jest wnoszenie broni przeznaczonej do walki na daleką odległość w obręb świątyń, większych karczm i do pałaców. Ustęp ten nie dotyczy broni używanej przez ochronę.
3. Ze względów zwyczajowych i bezpieczeństwa zabronione jest wnoszenie jakiejkolwiek broni na oficjalne spotkania z członkami rad miejskich, rodziny Katana lub z osobistościami miejscowej władzy. Ustęp ten nie dotyczy broni osobistej członków kasty rycerskiej i elity władzy uznanej w danym regionie. Nie dotyczy to też ochrony osobistej wymienionych na początku.
4. Surowo karane (tzn. śmiercią) jest prowadzenie na większą skalę wyrób broni przez osoby najniższego stanu. Punkt ten zostaje zawieszony podczas obrony w trakcie obcej inwazji.
5. Oddzielne prawa ograniczające używanie broni mogą być wydawane tylko przez władcę danego regionu.

Rozszerzenie opisów parametrów charakteryzujących broń:

- dwuręczna (DW).
 - ✓ Dopuszczalne jest umieszczenie na lewym ramieniu puklerza lub w wypadku konnego małej pawęży jazdy. Obydwie te tarcze nie przeszkadzają w użyciu dwuręcznej broni, a można przy tym wykorzystywać ich obronę. W tym wypadku należy poinformować o tym MG, jako, że wymaga to odpowiedniego ustawienia się względem niebezpieczeństwa.
 - ✓ Postacie o wzroście minimum 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wynosi wartość minimalnej SF użycia mogą niestrzelającą broń dwuręczną traktować jak półtoraręczną. W wypadku szkolenia na podwójnego specjalistę ulega też zmianie w tym momencie liczba ataków. Oburęczność w takiej broni umożliwia trzymanie jej w jednym ręku, analogicznie jak w wypadku naturalnie półtoraręcznego oręża. Zasięg broni nie ulega zmianie.
- półtoraręczna (PT).
 - ✓ Dopuszczalne jest umieszczenie na lewym ramieniu puklerza lub w wypadku konnego małej pawęży jazdy (analogicznie jak w wypadku broni dwuręcznej).
 - ✓ W wypadku nabycia oburęczności w broni półtoraręcznej, podczas używania jej jedną ręką ilość ataków w niej przysługująca nadal liczona jest względem broni półtoraręcznej.
 - ✓ Postacie o wzroście minimum 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wynosi wartość minimalnej SF użycia mogą niestrzelającą broń półtoraręczną traktować jak typową jednoręczną. W wypadku szkolenia na specjalistę ulega też zmianie w tym momencie liczba ataków. Oburęczność w takiej broni umożliwia trzymanie jej w jednym ręku, analogicznie jak w wypadku naturalnie jednoręcznego oręża. Zasięg broni nie ulega zmianie.
- jednoręczna (J)
 - ✓ Postacie o wzroście minimum 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wynosi wartość minimalnej SF użycia

mogą niestrzelającą broń jednoręczną traktować jak jednoręczną lekką. W wypadku szkolenia na podwójnie biegłego ulega też zmianie w tym momencie liczba ataków. Oburęczność w takiej broni umożliwia trzymanie jej w jednym ręku, analogicznie jak w wypadku naturalnie jednoręcznej lekkiej broni. Zasięg broni nie ulega zmianie.

Zasięg naturalnych broni

Za naturalną broń traktuje się wszelkiego rodzaju kończyny, pyski, ogony i skrzydła. W każdym z tych wypadków ostateczną klasyfikację zasięgu broni ustala MG. Aby jednak mu pomóc proponuję posługiwać się następującym przelicznikiem względem wielkości postaci, a jej zasięgiem.

kończyny lub skrzydła:

0,1 do 1,5 metra wzrostu lub długości: zasięg 0
od 1,5 do 3 metrów wzrostu lub długości: zasięg 1*
od 3 do 6 metrów wzrostu lub długości: zasięg 2*
od 6 do 12 metrów wzrostu lub długości: zasięg 3*.

ogon lub pysk:

0,1 do 3 metrów wzrostu lub długości: zasięg 0
od 3 do 6 metrów wzrostu lub długości: zasięg 1*
od 6 do 12 metrów wzrostu lub długości: zasięg 2*
od 12 do 24 metrów wzrostu lub długości: zasięg 3*.

* Istota nie wyszkolona w atakowaniu taką częścią ciała ma zasięg zmniejszony o jedną kategorię. W wypadku inteligentnych istot dotyczy to postaci nie mających wyrobionej odpowiedniej biegłości i minimum specjalizacji w niej (lub jej naturalnego odpowiednika). Minimalny zasięg nie może być mniejszy od kategorii 0.

Długość broni, a utrzymanie na odległość

Jednym z najważniejszych właściwości wielu broni jest możliwość **utrzymania przeciwnika na taką odległość** by nie mógł on własną bronią sięgnąć nas. W tym celu wykorzystuje się bronie dłuższe. Zdolnością tą może posługiwać się każdy, i to bez względu na inteligencję, czy przeszkolenie wojskowe. Oto zasady użycia zdolności *utrzymanie na odległość*.

1. Obrońca musi posiadać broń o klasę dłuższą od oręża przeciwnika. Przykładowo bronią o zasięgu 3 można utrzymać na odległość przeciwnika dysponującego bronią o zasięgu 2, 1 lub 0, zaś bronią o zasięgu 1 można tylko powstrzymać przeciwnika tylko o zasięgu broni równej 0.
2. Do utrzymania na odległość może tylko służyć broń mogąca zadać obrażenia klute i to po zadeklarowaniu, że ten typ ciosu będzie zadawany. Wyjątkiem od tego jest stosowanie zdolności typu: *Młynek* lub *Strasliwe cięcie*. W wypadku zadeklarowania takiej zdolności utrzymanie na odległość można stosować bronią obuchową lub tnącą. MG może zezwolić do używania do utrzymania na odległość większości odmian lasek i pał, jeżeli mierzą w przeciwnika którymś z końców. Potwory do utrzymania na odległość mogą używać także większych ogonów lub skrzydeł. Za zgodą MG może do tego też służyć inna naturalna broń.
3. Główną zasadą utrzymania na odległość jest to, że przeciwnik powinien się przybliżać. Tylko w wypadku broni drzewcowych (włócznie, dzidy, piki, ewentualnie laski i pały) MG może zezwolić na używanie tej zdolności podczas stania w miejscu, podchodzenia lub podbiegania do ofiary.
4. Osoba spełniająca powyższe warunki w pierwszej rundzie walki automatycznie wygrywa inicjatywę względem swego pierwszego ataku. W tym wypadku atak traktuje się jakby był "przedrundowy", z tym, że oczywiście kosztem najbliższego ataku w tej rundzie.
5. Jeżeli przeciwnik został skutecznie trafiony (choć nie musiał zostać zraniony) to oznacza to, że nie może zbliżyć się do używającego na nim zdolności *utrzymanie na odległość*. Ofiara traci ataki przynależne w tej rundzie, ponieważ jego broń nie sięga przeciwnika. W wypadku gdy *utrzymanie na odległość* używa nacierający ofiara taka powinna się cofnąć. W wypadku nietrafienia patrz punkt 8.
6. Od powyższego punktu istnieje wyjątek. Po pierwsze jeżeli ofiara jest zbyt głupia, ogarnięta furią lub świadomie tego chce, to jeszcze w tej samej rundzie może dążyć do skrócenia dystansu. Oznacza to jednak że od ciosu, który miał na celu utrzymać na odległość dostanie ona atak z podwójną skutecznością. Bardzo często będą tak postępowały postacie gruboskórne lub o dużej żywotności (np. bawoły, niedźwiedzie, martwiaki, antary, smoki). W wypadku gdy *utrzymanie na odległość* używa biegnący, to ofiara zmuszona jest do cofnięcia się. Jeżeli tego nie wykona automatycznie otrzymuje podwójne obrażenia. Atak taki nazywany jest *pieszą szarżą*. Dotyczy to oczywiście tylko broni klutych. Dla przypomnienia informuję, że postać biegnąca ma o połowę mniejsze TR (a jeżeli MG tak uzna, to także i Obronę). Posiadanie zdolności walka w trudnych warunkach tylko o połowę zmniejsza wartość ograniczenia. Bardzo niebezpieczne jest podejście do postaci używającej do utrzymania na odległość broni tnącej lub obuchowej, a zarazem stosującej *młynek*, albo *strasliwe cięcie*. W obydwu tych wypadkach jeżeli cios trafił ofiarę, to otrzyma ona podwójne obrażenia, gdy nie wykona udanego % rzutu na aktualną ZR (zmodyfikowaną przez POZ zadającego cios). Udany rzut oznacza, że postać wywinęła się od zranienia. W wypadku zdolności *strasliwe cięcie* jest dodatkowy, analogiczny % rzut na ZR. Dopiero, gdy i ten nie uda się postać narażona jest na potrójną skuteczność (ale nie poczwórną, jakby wynikało z sumy). Aby skutecznie zastosować *młynek* do utrzymania na odległość należy już rundę przed podejściem przeciwnika zacząć używać tej zdolności.
7. Broń która wykonała atak z podwójną skutecznością (opisana w punkcie 6) może przy tym ulec zniszczeniu. MG wykonuje tuż

- po efekcie ataku % rzut na jej wytrzymałość. Nieudany rzut oznacza że broń taka uległa złamaniu (najczęściej w połowie).
8. W wypadku, gdy mający utrzymać na odległość cios chybił ofiara może wykonać następny tego typu atak, o ile nim dysponuje i o ile zakończy ten cios przed wkroczeniem w zakres SZ ofiary. Atak ten można zacząć tuż po wykonaniu poprzedniego (odliczając odpowiednio opóźnienie). Można go wykonać tylko, jeżeli przeciwnik nie zdąży się przybliżyć skracając tym samym zasięg. Ofiara, która chce się przybliżyć musi stracić odpowiednią część aktualnej SZ (20 pkt./metr) by podejść bliżej. Jeżeli jeszcze została jej SZ na wykonanie ataków, to w tej rundzie może je wykonać. Postać która starała się utrzymać ją na odległość ma teraz do wyboru: szybko cofnąć się (wymagany rzut na ZR, czy nie potknie się) lub przystosować broń do walki na mniejszą odległość. To ostatnie stwierdzenie oznacza, że trzeba zmienić broń na taką, która ma mniejszy zasięg lub inaczej uchwycić już posiadaną, jeżeli umożliwia ona zarazem też walkę na tak skrócony dystans. Zmiana uchwytu broni kosztuje postać dodatkowo 1 segment opóźnienia.
- PRZYKŁAD 1. do pkt.8: Postać władająca szpadą z SZ 90 chce nie dopuścić do siebie podchodzącej postaci ze sztyletem z SZ 65. W 90 i 80 momencie może wykonać ataki. Jeżeli obydwa nie trafiły przeciwnik może kosztem 20 pkt SZ przybliżyć się i w 35, 25 oraz w 15 momencie zadać ciosy. W następnej rundzie postać trzymająca szpadę nie jest w stanie jej użyć. Powinna wtedy (mogła to zrobić jeszcze w poprzedniej rundzie) cofnąć się lub także wyciągnąć broń o zasięgu 0.
9. Oplącalna jest próba utrzymania na odległość naraz kilkoma postaciami o tym samym zasięgu broni. Jedno skuteczne powstrzymanie którejś z nich może nie dopuścić napastnika także i do współtowarzyszy. Tak w walce postępują kilku rządowe często oddziały pikinierów lub włóczników (patrz też pkt.10).
 10. Postaci o małym zasięgu broni nie opłaca się przybliżać do napastnika mającego broń o kilku większych zasięgach. Oznacza to, że używający utrzymania na odległość może wraz z przybliżaniem się napastnika zmieniać zasięg broni. Ilość możliwości utrzymania na odległość jest tu ewidentnie determinowana przez od liczby ataków broniącego się i SZ podchodzącego (napastnik może np. zdążyć podejść nim postać będzie mogła wykonać kolejny atak).

Walka postaci z brońmi o różnych zasięgach

Bardzo często się zdarza, że dochodzi do walki postaci o różnych zasięgach broni. Jeżeli różnica w długości broni różni się tylko o jedną klasę patrz pkt. 1, gdy o więcej patrz pkt 6.

1. Przykładem walki między postaciami o różnicy w długości broni tylko o jedną klasę może być walka pomiędzy osobą ze szpadą (klasa długości 1), a osobą ze sztyletem (klasa długości 0). Gdy nie doszło do skutecznego utrzymania na odległość mogą w tym wypadku zajść dwie możliwości. Pierwsza z nich jest opisana w pkt. 2, następna w 3, 4 i 5.
2. Po pierwsze osoby mogą chcieć kontynuować walkę dopasowując swój zasięg broni do zasięgu broni przeciwnika. Ponieważ obydwaj tak robią, to walka pomiędzy nimi odbywa się na granicach zasięgu ich broni (dla szpady jest to minimalna granica zasięgu, zaś dla sztyletu maksymalna). Aby nie utrudniać gry przyjmuje się, że automatycznie walczą tak postacie nad wyraz głupie (INT mniejsza od 50 pkt.), oraz te, które nie zadeklarują zwiększenia lub zmniejszenia dystansu. Obydwie postacie mają przy tym liczoną obronę z broni.
3. Może zdarzyć się, że któraś z postaci zechce zmusić przeciwnika do przyjęcia walki na niekorzystnym dystansie. W zależności od tego czy chce się odsunąć od przeciwnika (bo mamy broń dłuższą) lub podsunąć (bo mamy broń krótszą) stosuje się tzw *odejście* (patrz pkt. 4) lub *podejście* (patrz pkt. 5).
4. *Odejście* może wykonać każdy, ale najbardziej sensowne jest gdy czyni to postać posiadająca broń dłuższą. Przy okazji oznacza to nagłe zwiększenie dystansu pomiędzy walczącymi. Aby to zrobić należy najlepiej nieodwracając się szybko cofnąć się. Na ruch ten można wykorzystać niezużyty na ataki SZ aktualną (20 pkt./metr). W każdej rundzie chodzenia tyłem należy jednak wykonać % rzut na aktualną ZR. Nieudany rzut oznacza potknięcie się i upadek. W trakcie odejścia tyłem (a więc twarzą do napastnika) można się normalnie bronić (ale tylko). Jeżeli postać odwróci się tyłem do przeciwnika by wykonać odejście to na obronę jej składa się tylko obrona zbroi zmniejszona o 30 pkt., jako że dla przeciwnika jej SZ i ZR równa jest 0 (w wypadku niektórych zdolności ratuje % rzut w granicach 1–5 pkt.). Podczas takiego odejścia nie można jednak potknąć się. Przeciwnik z krótszą bronią w czasie odchodzenia postaci ma prawo kontynuować ataki i podchodzić bliżej. Dopiero gdy z początkiem nowej rundy okaże się, że jego broń jest za krótka nie ma prawa on zaatakować. Aby walczyć dalej powinien w tym wypadku zbliżyć się do napastnika, co jednak kosztuje go utratę SZ na przejście lub/i narażenie się na utrzymanie na odległość. Odejście od przeciwnika najlepiej stosować, gdy ktoś na minimum 1 pełną rundę przejmie walkę z wrogiem lub, gdy przeciwnik nie jest na tyle szybki, by podchodząc uniemożliwiał skracanie dystansu.
5. Sposobem zmuszenia przeciwnika do walki na krótki dystans jest tzw *podejście*. Najefektowniejsze jest by wykonywała tą czynność postać posiadająca broń krótszą od broni przeciwnika lub próbująca utrudnić walkę osobie nie posiadającej zdolności walka w tłoku. Wykorzystując niezużyty na ataki SZ aktualną (20 pkt./metr) można próbować skrócić dystans. Pod pewnym sensem jest to jednak czynność nie zawsze skuteczna (przeciwnik może wykorzystując swą niezużyty SZ aktualną w tej rundzie cofać się) i niekiedy dość niebezpieczna. To ostatnie oznacza bowiem, że przeciwnik który wykona udany % rzut na SZ aktualną może zastosować *utrzymanie na odległość* (bronią kłutą), albo na *odepchnięcie* (tarczą, wolną ręką, bronią obuchową lub za zgodą MG tnącą). W wypadku odepchnięcia przeciwnik o SF mniejszej zostaje wypchnięty na dystans 1 i musi wykonać udany % rzut na aktualną ZR, czy nie przewróci się. Przeciwnik o większej SF od odpychającego utrzymuje dystans, ale musi wykonać % rzut na ZR aktualną, czy nie straci równowagi i nie przewróci się. Odepchnięcie jest nieskuteczne, gdy masa w kg odepchniętej postaci jest większa od podwojonej wartości SF (liczonej w pkt.) odpychającego. Przykład: osoba o SF 160 może odepchnąć postać o masie do 320 kg. W wypadku użycia *podejścia* do przeciwnika, który zastosował utrzymanie na odległość naraża się automatycznie na podwójną skuteczność ciosu, jeżeli on trafił. *Podejście* jest więc najbardziej skuteczne jedynie z zaskoczenia lub gdy przeciwnik ubrany jest w ciężką zbroję. Walka w zasięgu 0 jest efektywna, gdy przeciwnik nie dysponuje odpowiednio długą bronią lub gdy nie posiada zdolności walka w tłoku. W pierwszym wypadku nie może atakować bronią nie dysponującą zasięgiem 0, w drugim zaś ma o połowę mniejsze TR i UM (a za zgodą MG także i Obronę).

6. W walce postaci brońmi o zasięgach różniących się minimum o 2 klasy (np. 0 i 2, 2 i 4) wszystko zależy od odległości pomiędzy walczącymi. Z reguły jedna ze stron nie będzie mogła atakować. W walce takiej osoba z krótszą bronią jeżeli jest zbyt daleko od przeciwnika może rzucić w niego nią. Analogicznie też można stosować *podejście* lub *odejście*, aczkolwiek MG ma tu ostatnie zdanie (szczególnie, że nie zawsze będzie można zastosować *odepchnięcia*).

TABELE CHARAKTERYSTYK BRONI

BICZE

Cechy ogólne: Obrona z tarczy przed uderzeniem bicia jest tylko połowiczna, ponadto TR na 1/10 TR pozwala obwiązać koniec wokół czegoś, co pozwala wytrącić broń, podciąć (wymagany % – owy rzut na akt. ZR ofiary), podać mały przedmiot itp.

Używanie możliwe przez: Wojownik, Złodziej, (Kapłan), a nr 2 także przez Mag i Czarny Rycerz

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 29%), 2(30 – 100%)

1. Bicz typowy długi

(PT; 2, 3, 4; 1 tydz.); cena 3; waga 5; min.SFu. 60; opóź. 6;

Skut. Bliska tn. 30, ew sp.; wsp. uszk. x0,5; wytr. 3; Obrona broni – 14; Atak/r. 1;

2. Bat typowy – Bicz średni typowy

(J; 1, 2; 1 dzień); cena 1; waga 2; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 20, ew. sp.; wsp. uszk. x0,5; wytr. 1;

Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

CEPY

Cechy ogólne:

Zastłaniający się tarczą przed uderzeniem cepa ma obronę z niej o połowę mniejszą.

Do używania broni nr 1 i 2 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownik, Rycerz, Złodziej, (Kapłan).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 8%), 2(9 – 20%), 3(21 – 30%), 4(31 – 40%), 5(41 – 50%), 6(51 – 80%), 7(81 – 100%)

1. **Cep ciężki metalowy – Długa** – średnicy 6 cm twarda pała, z metalowym lub rzemiennym łącznikiem. Ten ostatni łączy z około półmetrowym grubym kawałem kolczastego metalu. Długość głównego kija około 1,6 metra. Używający powinien mieć minimum 130 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.

(DW; p I.; 1, 2; 1 mies.); (cena 5); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 160; wsp. uszk. x2; wytr. 75;

Obrona broni – 18; Atak/r. 1

2. **Cep ciężki drewniany – Długa** średnicy 6 cm twarda pała, z metalowym lub rzemiennym łącznikiem. Ten ostatni łączy z około półmetrowym grubym kawałem drewna. Często jest on okuty metalem i kolczasty. Długość głównego kija około 1,6 metra.

Używający powinien mieć minimum 130 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.

(DW; p I.; 1, 2; 1 mies.); cena 2; waga 30; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 140; wsp. uszk. x1; wytr. 45;

Obrona broni – 20; Atak/r. 1

3. **Cep typowy bojowy** – Dość długa, średnicy 5 cm twarda pała, z metalowym lub rzemiennym łącznikiem. Ten ostatni łączy z około półmetrowym grubym kawałem drewna. Często jest on okuty metalem i kolczasty. Długość głównego kija około 1,4 metra. Używający powinien mieć minimum 100 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.

(PT; 1, 2; 1 mies.); cena 3; waga 25; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 110; wsp. uszk. x1; wytr. 38;

Obrona broni – 18; Atak/r. 2

4. **Cep krótki – Krótkie** – średnicy 4 cm twarde pały. Połączone są one ze sobą metalowym lub rzemiennym łącznikiem. Długość całkowita około 1 metra. Bez ograniczeń wzrostowych.

(J; 0; 1 mies.); (cena 2); waga 18; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 70; wsp. uszk. x1; wytr. 27;

Obrona broni – 17; Atak/r. 3

- a. **Cep krótki okuty** – Okucie metalem zwiększa o 1sg opóźnienie, dziesięciokrotnie cenę, o jeden zmniejsza ilość ataków i o 20 pkt podnosi naturalne obrażenia.

- b. **Cep krótki** – potrójnie łączony – Identyczny jak cep krótki, ale z dodatkowym segmentem drewnianym. Powoduje to zwiększenie o 2sg opóźnienia oraz dwukrotnie cenę. Naturalna jego obrona równa jest 30pkt.

5. **Arcykorbacz – Korbacz ciężki** – Długa, średnicy 6 cm twarda pała, z metalowym łańcuchem. Ten ostatni uwieńczony jest żelazną, kolczastą kulą o średnicy około 18cm. Długość głównego kija około 1,4 metra. Używający powinien mieć minimum 100 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.

(DW; p I., 1; 1 mies.); (cena 10); waga 80; min.SFu. 160; opóź. 9; Skut. Bliska ob. 180; wsp. uszk. x2; wytr. 120;

Obrona broni – 17; Atak/r. 1;

6. **Gwiazda zaranna – Morning Star – Korbacz typowy** – Dość długa, średnicy 5 cm twarda pała, z metalowym łańcuchem. Ten ostatni uwieńczony jest żelazną, kolczastą kulą o średnicy około 12cm. Długość głównego kija około 80 cm. Używający powinien mieć minimum 70 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.

(J; 1; 2 tyg.); cena 2; waga 18; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 120; wsp. uszk. x1; wytr. 27;

Obrona broni – 16; Atak/r. 1

7. **Korbacz potrójnie łączony – Korbacz trzykulkowy** – Średniej długości, średnicy 5 cm twarda pała, z trzema metalowymi łańcuchami. Każdy z nich uwieńczony jest żelazną, kolczastą kulą o średnicy około 9cm. Długość głównego kija około 65 cm. Używający powinien mieć minimum 70 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.

(J; 1; 1 mies.); (cena 8); waga 35; min.SFu. 110; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 140; wsp. uszk. x3; wytr. 27;

Obrona broni – 17; Atak/r. 1

DZIDA

Cechy ogólne:

- * *Walcząc dzidą jak bronią dwuręczną (a więc trzyma się ją 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jej obronę.*
- * *W wypadku skutecznego trafienia w ciężką, miarową lub odlewaną zbroję MG powinien sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość) czy drzewce nie ulegnie złamaniu.*
- * Kosztem 5 sztuk złota i osłabienia TR o 30 pkt można wykonać dzidę o wtórnym ostrzu. Patrz też **broń wtórna**.

Używanie możliwe przez: Wojownik, Złodziej, (Kapłan).

1. **Dzida typowa** – Dość długie drewniane drzewce, zakończone grotem. Jej rozmiar wacha się w granicach 1,5 metra. Używający powinien mieć minimum 70 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (J; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 8; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytr. 10; Obrona broni – 21; Atak/r. 2;

GLĄZY I KAMIENIE

Cechy ogólne:

1. **Głaz duży** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,6 metra. Narodowa broń cyklopów.
 - a. *Spadający głaz oddziałuje na pole o powierzchni 2 na 2 metry (pole).* Potrafi więc naraz ranić zarówno jeźdźca jak i wierzchowca. (DW; p I.; 1; mi.; –); cena 0; waga 800; min.SFu. 1000; opóź. 15; Skut. Bliska ob. 600; Skut. Daleka 500; wsp. uszk. x3; wytr. 1600; Ob. b. – 13; 1At/2r.; trafienie działa obszarowo na całe pole, a więc ew. i na konia;
2. **Głaz typowy** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,4 metra. Narodowa broń gigantów.
 - a. *Spadający głaz oddziałuje na pole o powierzchni 1 metra kwadratowego.* Potrafi więc naraz ranić zarówno jeźdźca jak i wierzchowca. (DW; p I.; 0; mi.; –); cena 0; waga 320; min.SFu. 400; opóź. 8; Skut. Bliska ob. 400; Skut. Daleka 300; wsp. uszk. x2; wytr. 640; Obrona broni – 12; Atak/r. 1; trafienie działa obszarowo na metr kwadratowy, a więc ew. i na konia
3. **Głaz mały–kamień wielki** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,3 metra. Narodowa broń olbrzymów. (DW; 0; mi.; –); cena 0; waga 240; min.SFu. 300; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 200; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x2; wytr. 320; Obrona broni – 6; Atak/r. 1
4. **Duży kamień** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,2 metra. Narodowa broń półolbrzymów. (PT; 0; mi.; –); cena 0; waga 100; min.SFu. 120; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytr. 200; Obrona broni – 3; Atak/r. 1
5. **Mały kamień** – fragment skały lub muru o przekroju około 10cm. Narodowa broń hobbitów. (JL; 0; mi.; –); cena 0; waga 1; min.SFu. 20; opóź. 1; Skut. Bliska ob. 40; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x0,5; wytr. 2; Obrona broni 0; Atak/r. 4

GWIAZDKA

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownik, Złodziej, (Kapłan), Mag

1. **Gwiazdka płaska** –Płaski, fragment metalu przypominający kilkuramienną gwiazdkę. (JL; 0; mi.; 2 tyg.); (cena 1); waga 0,5; min.SFu. 20; opóź. 1; Skut. Bliska tn. 40; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytr. 5; Obrona broni – 1; Atak/r. 4;

HALABARDY

Cechy ogólne:

- * *Umożliwia korzystanie ze zdolności zdjęcie jeźdźca.* Postacie z tą zdolnością nie tracą dodatkowego ataku na jej użycie.
- * *Odpowiednio nastawiona uniemożliwia dopuszczenie przeciwnika do siebie.* Patrz też **utrzymanie na odległość**.
- * *Odmiany o zredukowanym ostrzu tnącym (z reguły o połowę) umożliwiają nastawienie do antyszarży.* Patrz też **antyszarża**.

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 150 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 130 cm

Używanie możliwe przez: Wojownik i Gwardzista

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 20%), 2(21 – 75%), 3(76 – 10%)

1. **Halabarda ciężka szeroka** – Długie, średnicy 6 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się szerokie ostrze przypominające ciężki tasak lub topór. U góry przechodzi ono w spłaszczony grot analogiczne jak u piki. Pod drugiej stronie szerokiego ostrza znajduje się metalowy hak pomocny przy wysadzaniu z siodła. Długość głównego kija (z grotem) około 1,9 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (DW; p I.; 1, 2; 2 mies.); (cena 9); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 130, tn. 170; wsp. uszk. x2; wytr. 55; Obrona broni – 22; Atak/r. 1
2. **Halabarda typowa** – Długie, średnicy 5 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się szerokie ostrze analogiczne jak u siekiery. Koniec drzewca zakończony jest ostrym długim grotem. Pod drugiej stronie szerokiego ostrza znajduje się metalowy hak pomocny przy wysadzaniu z siodła. Długość głównego kija (z grotem) około 2,2 metra. Używający powinien mieć minimum 130 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm. (PT; p I.; 1, 2; 1,5 mies.); cena 7; waga 30; min.SFu. 60; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 140; wsp. uszk. x2; wytr. 33; Obrona broni – 27; Atak/r. 1;
3. **Halabarda krótka** – Stosunkowo krótkie, średnicy 5 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się szerokie ostrze przypominające tasak lub topór. U góry przechodzi ono w spłaszczony grot analogiczne jak u piki. Pod drugiej stronie szerokiego ostrza znajduje się metalowy hak pomocny przy wysadzaniu z siodła. Długość głównego kija (z grotem) około 1,2 metra. Używający powinien

mieć minimum 80 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(PT; 1; 1,5 mies.); (cena 6); waga 24; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 110, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytr. 32;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1

HARPUNY

Cechy ogólne:

- * *Broń ta sama z siebie działa jak broń wtórna. Patrz **broń wtórna**.*
- * Istnieje możliwość umocowania na końcu linki. O 50 pkt zmniejsza to TR.
- * Wersje rybackie są dwukrotnie tańsze, ale o 20 pkt. automatycznie zmniejszają TR.

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 150 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownik, (Kapłan).

Broń ta sama z siebie działa jak broń wtórna.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 32%), 2(33 – 100%)

1. **Harpun ciężki** – Dość długie, średnicy 7 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się ciężki gruby grot z wielkim zadziorem. Pod względem konstrukcji jest to broń automatycznie wtórna. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 1,7 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(DW; 1, 2; mi.; 1 mies.); (cena 10); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; Skut. Daleka 130; wsp. uszk. x2; wytr. 44; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;
2. **Harpun typowy** – Dość długie, średnicy 6 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się ciężki gruby grot z wielkim zadziorem. Pod względem konstrukcji jest to broń automatycznie wtórna. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 1,2 metra. Używający powinien mieć minimum 80 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(PT; 1; mi.; 3 tyg.); (cena 8); waga 28; min.SFu. 90; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120; Skut. Daleka 110; wsp. uszk. x2; wytr. 31; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;

KOPIE

Cechy ogólne:

- * *Wykorzystana w trakcie szarży automatycznie podwaja siłę ataku. Patrz też **szarża i technika walki kopią**.*
- * *Koszt 20 sztuk złota umożliwia założenia grotu z grubym zadziorem. W praktyce oznacza to działanie jako broń wtórna, ale i o 30 pkt obniżenie TR. Patrz **bronie wtórne**.*
- * *Koszt 30 sztuk złota umożliwia założenia grotu z grubym wsuwającym zadziorem. W praktyce oznacza to działanie jako broń odpryskowa, ale i o 20 pkt obniża TR. Patrz **bronie odpryskowe**.*
- * *Skuteczny najazd lub dźgnięcie kopią traktuje się jako utrzymanie na odległość. Patrz też **utrzymanie na odległość***

Technika walki kopią:

Kopią nie można walczyć gdy wierzchowiec nie porusza się do przodu. Nie można nią atakować postaci nie znajdujących się z przodu lub postaci znajdujących się zbyt blisko. Istnieją dwie metody atakowania tą bronią. Najskuteczniejsza z nich polega na wykorzystaniu jej podczas szarży. Podczas jej przeprowadzania kopia powinna być ustawiona poziomo i silnie trzymana w rękę. W wypadku rozproszenia uwagi szarżującego niemożliwe jest ustawienie tej broni do zadania ciosu. Po udanym trafieniu z szarży należy sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość), czy drzewce kopi nie uległo złamaniu (tzw "strzaskaniu"). W wypadku skutecznego trafienia kopią podczas szarży ofiara powinna wykonać % rzut na ZR (lub zdolności jeździeckie), czy nie zostanie przewrócona (lub wysadzona z siodła). Postać która jest mijana przez szarżującego (a więc np. ofiara która przetrwała atak) może wykonać tylko 1 z przysługujących jej w tej rundzie ataków. Najczęściej spotykaną metodą walki kopią to najazd. Atak z najazdu polega na udanym trafieniu, a zarazem na lekkim uniesieniu przodu tej broni. Sprężystość drzewca przy tak powstałym łuku i siła przybliżająca jeźdźcę do ofiary powoduje, że ostrze kopi penetruje ciało z dużą większą siłą niż w wypadku dźgnięcia. Osoby wykorzystujące kopię do dźgania lub atakujące nią pieszo mają o połowę mniejszą raniącą skuteczność każdego ataku. Postacie walczące kopią z rydwanu mają o połowę mniejszą szansę trafienia nią. W wypadku posługiwania się kopią przez pieszych pod względem szansy trafienia traktujemy tą broń jak ciężkie piki. Trafienie w takim wypadku jest jednak zmniejszone o połowę.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–55%), 2(56–100%)

1. **Kopia ciężka (metalowana)** – Bardzo długie, średnicy około 8 cm drzewce. Uwieńczone jest ono grubym metalowym ostrzem. Tylina część silnie pogrubiona, przedzielona specjalną osłoną i uchwytem na rękę. W niektórych miejscach całość wzmacniana lekkimi metalowymi okuciami. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 4,5 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(J; Ko.; 2, 3; 1 mies.); (cena 10); waga 50; min.SFu. 90; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; wsp. uszk. x2; wytr. 55; Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. **Kopia typowa (drewniana)** – Bardzo długie, średnicy około 8 cm drzewce. Uwieńczone jest ono grubym ostrzem. Niekiedy jest ono lekko wzmacniane metalem. Tylina część kopi jest silnie pogrubiona, przedzielona specjalną osłoną i uchwytem na rękę. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 4,2 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(J; Ko.; 2, 3; 2 tyg.); (cena 8); waga 30; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x2; wytr. 33; Obrona broni 0; Atak/r. 1;

LANCE

Cechy ogólne: szar., wtór.

- Wykorzystana w trakcie szarży automatycznie podwaja siłę ataku. Patrz też **szarża i technika walki lancą**.
- Koszt 20 sztuk złota umożliwia założenia grotu z grubym zadziorem. W praktyce oznacza to działanie jako broń wtórna, ale i o 30 pkt obniżenie TR. Patrz **bronie wtórne**.
- Skuteczny najazd lub dźgnięcie lancą traktuje się jako utrzymanie na odległość. Patrz też **utrzymanie na odległość**.
- W wypadku skutecznego trafienia w ciężką, miarową lub odlewaną zbroję MG powinien sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość) czy drzewce nie ulegnie złamaniu.
- Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–33%), 2(34–65%), 3(66–100%)

Do używania broni nr 1 i 2 postać musi mieć około 150 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownik, Rycerz, (Kapłan).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 33%), 2(34 – 65%), 3(66 – 100%)

Technika walki lancą

Lancą można walczyć podczas ruchu i nieporuszania się wierzchowca. Nie można nią atakować postaci nie znajdujących się z przodu lub postaci znajdujących się zbyt blisko. Istnieją trzy metody atakowania tą bronią. Najskuteczniejsza z nich polega na wykorzystaniu jej podczas szarży. Podczas jej przeprowadzania lancia powinna być ustawiona poziomo i silnie trzymana w rękę. W wypadku rozproszenia uwagi szarżującego niemożliwe jest ustawienie tej broni do zadania ciosu. Po udanym trafieniu z szarży należy sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość), czy drzewce lancy nie uległo złamaniu. W wypadku skutecznego trafienia lancą podczas szarży ofiara powinna wykonać % rzut na ZR (lub zdolności jeździeckie), czy nie zostanie przewrócona (lub wysadzona z siodła). Postać która jest mijana przez szarżującego (a więc np. ofiara która przetrwała atak) może wykonać tylko 1 z przysługujących jej w tej rundzie ataków. Najczęściej spotykanymi metodami walki lancą to najazd lub dźgnięcie. Atak z najazdu polega na udanym trafieniu, a zarazem na lekkim uniesieniu przodu tej broni. Sprężystość drzewca przy tak powstałym łuku i siła przybliżająca jeźdźcę do ofiary powoduje, że ostrze penetruje ciało z dużą siłą. Postać z dużą siłą jest w stanie równie silnie dźgać lancą. Zadane obrażenia w wypadku obydwu tych metod są identyczne. Osoby atakujące pieszko przy pomocy lancy ciężkiej lub typowej mają o połowę mniejsze TR.

1. Lancia ciężka – Bardzo długie, średnicy około 6 cm drzewce. Uwieńczone jest ono wąskim, długim metalowym ostrzem. Tylńa część lancy posiada na stałe umocowany gruby rzemień lub pasek. Założony na nadgarstek uniemożliwia przesuwanie się dłoni po drzewcu. Całość jest dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 3,5 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(J; Ko.; 2, 3; 2 tyg.); cena 5; waga 18; min.SFu. 30; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 130; wsp. uszk. x1; wytr. 16;
Obrona broni – 6; Atak/r. 1;
2. Lancia typowa – Długie, średnicy około 5 cm drzewce. Uwieńczone jest ono wąskim, długim metalowym ostrzem. Tylńa część lancy posiada na stałe umocowany gruby rzemień lub pasek. Założony na nadgarstek uniemożliwia przesuwanie się dłoni po drzewcu. Całość jest dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 2,6 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(J; 1, 2; 1 tydz.); cena 3; waga 10; min.SFu. 20; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 110; wsp. uszk. x1; wytr. 9;
Obrona broni – 12; Atak/r. 1;
3. Lancia krótka – Średnie, średnicy około 4 cm drzewce. Uwieńczone jest ono wąskim, długim metalowym ostrzem. Tylńa część lancy posiada na stałe umocowany gruby rzemień lub pasek. Założony na nadgarstek uniemożliwia przesuwanie się dłoni po drzewcu. Całość jest dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 1,8 metra. Używający powinien mieć minimum 80cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(J; 1; mi.; 1 tydz.); cena 1; waga 2; min.SFu. 10; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 70; wsp. uszk. x1; wytr. 3;
Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

KOSA

Cechy ogólne:

Do używania kosa postać musi mieć około 140 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownik, Zabójca, Kupiec, (Kapłan).

1. Kosa bojowa typowa – Dość długie drzewce, zakończone typowym dla kos ostrzem. W odróżnieniu od kosi rolniczej ostrze jest postawione na sztorc (pionowo). Długość głównego kija (z ostrzem) około 2,3 metra. Używający powinien mieć minimum 140cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
(DW; p I.; 1, 2; 2 tyg.); cena 4; waga 14; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 90, tn. 180; wsp. uszk. x2; wytr. 15;
Obrona broni – 26; Atak/r. 1;

KUSZE CIĘŻKIE

Cechy ogólne:

- * Ze względu na łatwość namierzania celu i prędkość lotu pocisku strzelający ma +10 do TR.
- * Za podwójną cenę można nabyć kusze ze specjalnym mechanizmem naciągu cięciwy. Umożliwia on dodawanie do zadanych przez belt obrażeń premii wynikającej z SF tego, kto napiął kuszę. W momencie zakupu tej broni naciągana ona jest specjalnie dla tego, kto ją będzie używał. Koszt około 100 minut zbrojmistrz lub kusznik mistrz może zmienić naciąg na potrzebę SF innej osoby. Osoba o mniejszej sile nie jest w stanie napiąć takiej kuszy. Osoba o większej SF od ustawionej na kuszy jeżeli nie zadeklaruje powolnego i ostrożnego naciągania automatycznie zrywa cięciwę lub uszkadza mechanizm naciągu. Istoty o INT

mniejszej od 60 pkt bez specjalnego przeszkolenia nie są w stanie pojąć zasad działania mechanizmu naciągu.

- * Jeżeli kusza została przed walką naciągnięta, to umożliwia namierzenie i oddanie strzału na początku rundy (z opóźnieniem równym 1 sg). Traktowane jest to jako dodatkowy atak. Po ponownym napięciu kuszy można ponownie strzelić.
- * Napiętej kuszy nie można nosić łącznie dłużej niż godzinę dziennie. Niedopełnienie tego warunku powoduje uszkodzenie cięciwy. Bez wymienienia cięciwy broń taką traktuje się jakby miała o połowę mniejsze TR, Skuteczność i zasięg.
- * Uszkodzenia kuszy to w 90% zerwanie cięciwy. Kosztem około 100 minut zbrojmistrz lub kusznik mistrz może zmienić cięciwę.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 40%), 2(41 – 100%) Uwagi: wtór.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana).

1. Kusza wałowa

(DW; p I.; st.; 5 mies.); (cena 150); waga 150; łączna SF u. min. 300 (ew 3 osoby obsługi); opóź. 20 (ew. 1); Skut. Daleka 300; wsp. uszk. x2; wytrż. 75; Obrona broni 0; 1 At/3r.

2. Kusza ciężka

(DW; st.; 4 mies.); (cena 40); waga 40; min.SFu. 80; opóź. 12 (ew. 1); Skut. Daleka 180; wsp. uszk. x1; wytrż. 20; Obrona broni 0; 1 At/2r.

ODMIANY KUSZ

(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Startowo jedną z nich (w 1 egzemplarzu) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może ją otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt kuszy. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get–warr–garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) egzemplarzy pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 50% podzielone na liczbę, która mnoży koszt broni.

- **świetnie wyważona**: +20 do TR (zamiast +10); Kusze takie robione są w cywilizowanych państwach Archipelagu Zachodniego. [koszt x2]
- tzw "**kusze starego królestwa**": +2 sg opóźnienia, +30 obrażeń do naturalnej skuteczności (przy 100% biegłości); Kunst wytwarzania tych kusz utrzymany został przez reptillionów w Archagaście i w obrębie Starego Królestwa na Archipelagu Pajęczym [koszt x10]
- kusze "**roboty krasnoludzkiej**": umożliwiają bezterminowe trzymanie ich napiętymi. Sekret ich wytwarzania (a szczególnie specjalnie plecionych cięciw) należy do rasy białych krasnoludów z Archipelagów Północnych (Pn, Pn–Zach, Pn–Wsch). Koszt x2.

ODMIANY BEŁTÓW

(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Początkowo jeden pełny mieszek (20 sztuk) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może je otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt bełtów. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get–warr–garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) pełnych mieszków pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 80% podzielone na liczbę, która mnoży koszt bełtu. Wszelkie podane niżej rodzaje bełtów mogą zakupić w swych siedzibach członkowie gildii złodziejskiej, zabójców i kupieckiej. Maksymalnie jednak raz na miesiąc mogą zakupić tylko 1 wybrany mieszek bełtów i tylko za podwójną cenę.

- **ciężkie**: –10 do TR. +10 do obrażeń. O połowę zmniejsza zasięg strzału. Wytrzymałość x5. Bardzo "honorowy" ze względu na łatwość wyjęcia z rany.
- **wtórne typowe**: –20 do TR. Posiadają wielkie zadziory. W momencie wyjmowania z ciała zadają połowę obrażeń, które poprzednio zraniły. Na przykład: postać, która po odjęciu wyparowań otrzymała 60 obrażeń podczas wyjmowania bełtu otrzymuje dodatkowo 30. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x10.
- **odpryskowe typowe**: –30 do TR. W momencie wyjmowania z ciała odłamek grotu. W każdej rundzie, w której ofiara jest w ruchu zadaje on 1 obrażenie dodatkowo (w wypadku biegu lub sprintu odpowiednio 5 i 10). Ze względu na swe działanie nie są używane przeciwko żywym istotom przez postacie z dobrym charakterem. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 20 tysięcy mieszkańców. Koszt x10.
- **o srebrnych grotach**: zmniejszają TR o 30 pkt. Potrafią zadawać obrażenia martwiakom mogącym być zranionym przez srebro. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x20.
- **świetnie wyważony**: +10 do TR. Możliwość zdobycia tylko wg zasad ustalonych przez MG (np. u mistrza–zbrojmistrza lub kusznika–mistrza). Koszt x2.
- **klinowe**: –30 do TR, +20 do skuteczności (przy biegłości 100%). Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x2.
- **krasnoludzkie**: –20 do TR, +30 do naturalnej skuteczności (przy biegłości 100%). Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym typowo krasnoludzkim mieście. Koszt x10.
- **drożne**: –20 do TR. W grocie znajduje się miniaturowy kanalik. Po wypełnieniu go trucizną i po skutecznym zranieniu przez bełt umożliwia dostanie się zawartości do środka organizmu. W odróżnieniu od broni nasmarowanej trucizną nie ma możliwości starcia trucizny. Koszt x10.
- **nasmarowane trucizną**: –10 do TR. Grot bełtu pokryty jest mazistą trucizną. W momencie zranienia nim postaci istnieje możliwość zainfekowania trucizną rany. Szansa, że podczas strzału trucizna zesła z grotu (np. start ją pęd lotu lub pancierz ofiary) równa jest 20% +5%/20 pkt wyparowań na obrażenia klute. W wypadku samemu smarowania bełtu trucizną MG ustala ryzyko skażenia się. Bełty te oficjalnie można kupić tylko w Tagarze ciemnej lub w miejscach wyznaczonych przez MG. Koszt bełtu

już nasmarowanego równy jest x2, a poza tym należy zapłacić za pokrytą trucizną (najczęściej w zależności od jej siły od 10 do 1000 sztuk złt).

- belty z **Czerwonym symbolem**: dodatkowo k100 obrażeń po udanym zranieniu żywej istoty. Dłuższy kontakt z wodą lub użycie beltu niweluje symbol. Belty te można kupić tylko u astrologów, przedstawicieli bractw astrologicznych i w Gildii Białych Magów. Koszt beltu x1 + dodatkowo 25 sztuk złt za czar i prowizję.

KUSZE TYPOWE

Cechy ogólne: wtór.

- * ** *Wszelkie cechy specjalne, odmiany i rodzaje podane przy kuszach ciężkich dotyczą także kuszy typowych.*

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 55%), 2(56 – 65%), 3(65 – 85%), 4(86 – 100%)

Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).

1. Kusza typowa
(PT; st.; 3 mies.); cena 20; waga 25; min.SFu. 60; opóź. 5 (ew. 1); Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytrż. 13;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. Kusza typowa dwustronna
(PT; st.; 3 mies.); ((cena 30)); waga 35; min.SFu. 60; opóź. 10 (ew. 1+1); Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytrż. 13;
Obrona broni 0; 2 At/3r.;
3. Kusza lekka ręczna
(J; st.; 2 mies.); (cena 15); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 4 (ew. 1); Skut. Daleka 90; wsp. uszk. x1; wytrż. 6;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;
4. Minikusza – kusza pistoletowa
(JL; st.; 2 mies.); (cena 28); waga 5; min.SFu. 10; opóź. 3 (ew. 1); Skut. Daleka 60; wsp. uszk. x1; wytrż. 3;
Obrona broni 0; Atak/r. 2; Używanie możliwe przez: W., (R.), Z., (K.). Uwagi: wtór.

ŁAŃCUCHY

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Złodzieja, (Kapłana)

- * Obrona z tarczy przed uderzeniem łańcucha jest tylko połowiczna, ponadto TR na 1/10 TR pozwala obwiązać koniec wokół czegoś, co pozwala podciąć – wymagany %–owy rzut na ZR akt. albo podać mały przedmiot itp. Walcząc łańcuchem jak bronią dwuręczną (a więc trzymając go 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jego obronę.

1. Łańcuch ciężki
(DW; p I.; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 3; waga 120; min.SFu. 150; opóź. 10; Skut. Bliska ob. 140; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x1; wytrż. 240; Obrona broni – 35; 1 Atak/r.;
2. Łańcuch typowy
(J; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 40; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 90; Skut. Daleka 20; wsp. uszk. x1; wytrż. 80; Obrona broni – 30; Atak/r. 1;

ŁUKI PROSTE

Cechy ogólne:

- * Jeżeli łuk został przed walką naciągnięty (i założono strzałę), oraz jeżeli rundę wcześniej (!) namierzono nim cel, to umożliwia oddanie strzału na początku rundy (z opóźnieniem równym 1 sg). Traktowane jest to jako dodatkowy atak. Po ponownym napięciu łuku można ponownie strzelić.
- * Uszkodzenia łuku to w 80% zerwanie cięciwy. Kosztem około k100 minut zbrojmistrz lub łucznik mistrz może zmienić cięciwę.

ODMIANY ŁUKÓW

(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Startowo jedną z nich (w 1 egzemplarzu) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może ją otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt łuku. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get–warr–garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) egzemplarzy pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 60% podzielone na liczbę, która mnoży koszt broni.

- **świetnie wyważona**: +10 do TR; Łuki takie dla elity władzy robione są w państwach Archipelagu Wschodniego, oraz w elfich stolicach (np. w Ran–har–garze). MG może założyć zdobycie takiego łuku także u niektórych mistrzów–zbrojmistrzów lub łuczników–mistrzów. Koszt x2.
- **łuk amazonek**: –1 sg opóźnienia. Łuki takie wykonywane są przez amazonki na terenie Archipelagu Południowo–Zachodniego. Koszt x3.
- **orkowa robota**: +2 sg większe opóźnienie, +20 obrażeń do naturalnej skuteczności (przy 100% biegłości). W łuki takie wyposażone są elitarne jednostki uruk hai i orkowi dowódcy. Koszt x5.
- **elfia robota**: +10 do TR. Połączenie świetnych materiałów i precyzyjnego wykonania o połowę mniejsza minimalna siła użycia i opóźnienie broni (zaokrąglając w górę). Łuki takie są do dostania w elfich miastach i królestwach. Elita władzy elfia może je nabyć nawet w Ran–har–garze. Koszt x10
- **starodawnej elfiej roboty**: +20 do TR. Połączenie zapomnianych już metod konstrukcji, świetnych materiałów i precyzyjnego wykonania o połowę mniejsza minimalna siła użycia, opóźnienie broni (zaokrąglając w górę), a ponadto potencjalnie umożliwia oddanie w rundzie dodatkowo 1 ataku. Łuki takie są do dostania w niektórych elfich miastach i królestwach znajdujących się na Archipelagu Pajęczym. Dodatkowo najczęściej znajdują się też na prastarych elfich cmentarzyskach i w grobowcach władców. Koszt x 20.

- **entów** (tzw z "**żywego drewna**"): antyczna konstrukcja wykonana z żywego jeszcze drewna drzewców. Mimo że są one niemagiczne to można je traktować jak istoty żywe. W rękach złych z charakteru istot podczas strzału automatycznie zrywają cięciwę. W rękach istot o dobrym charakterze (a także u druidów z kręgu powietrza lub wielkiego kręgu życia) dają one dodatkowo następujące właściwości: +40 do TR, o połowę mają mniejszą minimalną siłę użycia, opóźnienie broni (zaokrąglając w górę), a ponadto potencjalnie umożliwiają na oddanie w rundzie dodatkowo 2 ataków. Łuk ten startowo może posiadać tylko kolekcjoner – mistrz. Łuki takie są używane także przez niektóre kręgi druidyczne. Koszt x50.
- **kościane łuki aranów**: –2 sg opóźnienia (minimum 1), potencjalnie umożliwia oddanie w rundzie dodatkowo 1 ataku. Kunszt wytwarzania tych kuszy utrzymany został przez niewolników szaranów i aranów na Archipelagu Pajęczym Koszt x10

ODMIANY STRZAŁ

(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Startowo jeden pełny kołczan (10 sztuk) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może je otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt strzał. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get–warr–garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) pełnych dużych kołczanów pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 100% podzielone na liczbę, która mnoży koszt strzały. Wszelkie podane niżej rodzaje strzał mogą zakupić w swych siedzibach członkowie gildii żołnierskich, zabójców i kupieckiej. Maksymalnie jednak raz na miesiąc mogą zakupić tylko 1 wybrany duży pęk strzał i tylko za podwójną cenę.

- **elfie**: +10 do TR. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym typowo elfim mieście. Koszt x2.
- **świetnie wyważone**: +10 do TR. Możliwość zdobycia tylko wg zasad ustalonych przez MG (np. u mistrza–zbrojmistrza lub kusznika–mistrza).
- **wtórne typowe**: –30 do TR. Posiadają wielkie zadziory. W momencie wyjmowania z ciała zadają połowę obrażeń, które poprzednio zraniły. Na przykład: postać, która po odjęciu wyparowań otrzymała 60 obrażeń podczas wyjmowania strzały otrzymuje dodatkowo 30. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x10.
- **o srebrnych grotach**: zmniejszają TR o 20 pkt. Potrafią zadawać obrażenia martwiakom mogącym być zranionym przez srebro. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x20.
- **klinowe**: –40 do TR, +20 do skuteczności (przy biegłości 100%). Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 20 tysięcy mieszkańców. Koszt x5.
- **zapalające**: –50 do TR, –50 do naturalnie zadawanych obrażeń (przy biegłości 100%). Owinięte są łatwopalną słomą lub nasyoną alkoholem szmatą. Podczas strzału istnieje możliwość zgaśnięcia (równa około 20%). Po zapaleniu strzały (przez min. 3sg od pochodni) ogień utrzymuje się przez k5 rund. Łatwopalny przedmiot który został potraktowany tą strzałą ma szansę zacząć się palić. W wypadku aktywnego gaszenia istnieje 50% szansa że płomień zgaśnie przed wyznaczonym mu losowo terminem. O zapaleniu decyduje nieudany % rzut na wytrzymałość przedmiotu. Nieopancerzona w metalową zbroję ofiara od ognia w każdej rundzie może dostawać k10 obrażeń. Posiadając odpowiednie materiały zbrojmistrz może robić te strzały we własnym zakresie. W wypadku zakupu koszt x2.
- **nasmarowane trucizną**: –10 do TR. Grot pokryty jest mazistą trucizną. W momencie przebicia wyparowań zbroi i zranienia postaci istnieje możliwość zainfekowania trucizną rany. Szansa, że podczas strzału trucizna zesła z grotu (np. stał ją pęd lotu lub pancierz ofiary) równa jest 10% +5%/20 pkt wyparowań na obrażenia klute. Strzały takie oficjalnie można kupić tylko w Tagarze ciemnej lub w miejscach wyznaczonych przez MG. Koszt strzały już nasmarowanej równy jest x2, a poza tym należy zapłacić za pokrytą trucizną (najczęściej w zależności od jej siły od 10 do 1000 sztuk złt).
- **strzały z Czerwonym symbolem**: dodatkowo k100 obrażeń po udanym zranieniu żywej istoty. Dłuższy kontakt z wodą lub użycie strzały niweluje symbol. Bełty te można kupić tylko u astrologów, przedstawicieli bractw astrologicznych i w Gildii Białych Magów. Koszt strzały x1 + dodatkowo 25 sztuk złt za czar i prowizję.

ODMIANY KOŁCZANÓW

- **typowy**: może być pojedynczo przytwierdzony na plecach lub przy którymś boku. W wypadku przyczepienia większej ilości kołczanów na plecach (maksymalnie 3) uniemożliwia noszenie czegokolwiek innego na plecach. W wypadku przytwierdzenia kołczanów tych przy boku ogranicza SZ do 1/2.
- **elfi**: może być tylko pojedynczo przytwierdzony na plecach. Uniemożliwia noszenie czegokolwiek innego na plecach. Może pomieścić do 20 strzał.
- **duży**: może pomieścić do 25 standardowych strzał lub 15 niestandardowych Uniemożliwia noszenie czegokolwiek na plecach. Ogranicza SZ do 1/2.
- **wielki**: w formie kosza; może pomieścić do 50 standardowych strzał lub 30 niestandardowych Uniemożliwia noszenie czegokolwiek na plecach. Ogranicza ZR i SZ do 1/2.

Uwagi: wtór.

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 190 cm wzrostu, do broni nr 2 min. 170 cm, a do broni nr 3 min. 150 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 5%), 2(6 – 25%), 3(26 – 75%), 4(76 – 100%)

1. Łuk wielki //broń narodowa gnoli//

(DW; p I.; st.; ? mies.); ((cena 150)); waga 15; min.SFu. 170; opóź. 7; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytrż. 8;

Obrona broni 0; Atak/r. 1;

2. Łuk długi typowy
(DW; p I.; st.; 4 mies.); (cena 30); waga 12; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Daleka 130; wsp. uszk. x1; wytrż. 6;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
3. Łuk typowy
(DW; p I.; 2 mies.); st.; cena 8; waga 8; min.SFu. 80; opóź. 3; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrż. 5;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;
4. Łuk krótki typowy
(DW; 2 tyg.); st.; cena 5; waga 6; min.SFu. 60; opóź. 2; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrż. 4;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;

ŁUKI REFLEKSYJNE

Cechy ogólne:

* *Wszelkie cechy specjalne, odmiany i rodzaje podane przy łukach prostych dotyczą także łuków refleksyjnych*

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 150 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–25%), 2(26–75%), 3(76–100%)

1. Łuk refleksyjny ciężki
(DW; p I.; st.; 5 mies.); (cena 40); waga 15; min.SFu. 160; opóź. 6; Skut. Daleka 140; wsp. uszk. x1; wytrż. 8;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. Łuk refleksyjny typowy
(DW; st.; 3 mies.); cena 20; waga 10; min.SFu. 110; opóź. 5; Skut. Daleka 110; wsp. uszk. x1; wytrż. 5;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
3. Łuk refleksyjny lekki
(DW; st.; 3 mies.); cena 10; waga 8; min.SFu. 90; opóź. 4; Skut. Daleka 90; wsp. uszk. x1; wytrż. 5;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;

MACZUGI

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 140 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 19%), 2(20 – 59%), 3(60 – 100%)

1. Maczuga ciężka dwuręczna
(DW; p I.; 1; mi.; 1 mies.); (cena 15); waga 90; min.SFu. 180; opóź. 9; Skut. Bliska ob. 170; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x4;
wytrż. 99; Obrona broni – 15; Atak/r. 1;
2. Maczuga ciężka typowa
(PT; p I.; 1; mi.; 1 mies.); cena 10; waga 70; min.SFu. 140; opóź. 7; Skut. Bliska ob. 150; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x3; wytrż. 77; Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
3. Wekiera – Maczuga bojowa typowa
(J; 1; mi.; 1 mies.); cena 5; waga 32; min.SFu. 70; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 100; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x2; wytrż. 35;
Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

MIECZE CIĘŻKIE

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 1 i 2 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr 3 i 4 min. 140 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 25%), 2(26 – 50%), 3(51 – 75%), 4(76 – 100%)

1. Espadon – miecz ciężki falisty dwuręczny
(DW; p I.; 1, 2; 5 mies.); (cena 50); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 7; Skut. Bliska kł. 120, tn. 200; wsp. uszk. x3; wytrż. 100;
Obrona broni – 22; Atak/r. 1;
2. Miecz dwuręczny typowy
(DW; p I.; 1, 2; 4 mies.); cena 40; waga 40; min.SFu. 80; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 180; wsp. uszk. x2; wytrż. 80;
Obrona broni – 24; Atak/r. 1;
3. Bastard – Miecz półtoraręczny szeroki
(PT; 1; 3 mies.); (cena 30); waga 35; min.SFu. 70; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 160; wsp. uszk. x2; wytrż. 70;
Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
4. Miecz półtoraręczny typowy
(PT; 1, 2; 3 mies.); cena 20; waga 28; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 110, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytrż. 56;
Obrona broni – 22; Atak/r. 1;

MIECZE LŻEJSZE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr 3 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 50%), 2(51 – 75%), 3(76 – 100%)

1. Miecz długi typowy //broń narodowa ludzi, elfów i półelfów//

(J; 1; 1 mies.); cena 10; waga 20; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 100, tn. 120; wsp. uszk. x1; wytr. 40; Obrona broni – 20; Atak/r. 1

2. Miecz krótki

(J; 1; 2 tyg.); cena 8; waga 15; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 100, tn. 80; wsp. uszk. x1; wytr. 30; Obrona broni – 16; Atak/r. 2

3. Mieczyk

(JL; 0; 2tyg.); (cena 5); waga 10; min.SFu. 20; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 80, tn. 60; wsp. uszk. x1; wytr. 20; Obrona broni – 12; Atak/r. 2

MŁOTY

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 130 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 10%), 2(11 – 45%), 3(46 – 80%), 4(81 – 100%)

1. Młot wielki – ciężki dwuręczny

(DW; 1, 2; mi.; 1 mies.); (cena 10); waga 80; min.SFu. 160; opóź. 8; Skut. Bliska ob. 180; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x5; wytr. 120; Obrona broni – 22; Atak/r. 1;

2. Młot bojowy długi dwuręczny

(DW; 1, 2; mi.; 1 mies.); cena 5; waga 50; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 160; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x4; wytr. 75; Obrona broni – 23; Atak/r. 1;

3. Młot bojowy krótki //broń narodowa gnomów//

(PT; 1; mi.; 2 tyg.); cena 4; waga 40; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 140; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x3; wytr. 60; Obrona broni – 17; Atak/r. 1;

4. Młot typowy

(J; 1; mi.; 2 tyg.); cena 3; waga 32; min.SFu. 65; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 120; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x3; wytr. 48; Obrona broni – 12; Atak/r. 1;

NOŻE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne: wtór., odpr., droż.

Używanie możliwe przez każdą profesję.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–18%), 2(19–55%), 3(56–85%), 4(86–100%)

1. Kindżał – nóż zakrzywiony typowy

(JL; 0; 1 tydz.); (cena 6); waga 3; min.SFu. 5; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 50, tn. 70; wsp. uszk. x1; wytr. 6; Obrona broni – 8; Atak/r. 2;

2. Kordelas – nóż ciężki typowy

(JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 3; waga 3; min.SFu. 6; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 60, tn. 60; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytr. 6; Obrona broni – 8; Atak/r. 2;

3. Nóż typowy

(JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 1; min.SFu. 4; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 40, tn. 50; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytr. 2; Obrona broni – 5; Atak/r. 3;

4. Nożyk

(JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 1; waga 0,

OSKARDY

Cechy ogólne:

W wypadku trafienia za pierwszym razem uwolnienie oskarda niweluje następny atak, a więc standardowo bronią można tylko raz zranić podczas 1 rundy.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–90%), 2(91–100%)

1. Oskard typowy

(PT; 0; 1 tydz.); cena 7; waga 25; min.SFu. 75; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x4; wytr. 38; Obrona broni – 5; Atak/r. 2;

2. Oskard cięty

(PT; 0; mi.; ? tyg.); ((cena 25)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 130, tn. 70; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x3; wytr. 30; Obrona broni – 5; Atak/r. 2;

OSZCZEP

Cechy ogólne: wtór.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

1. Oszczęp

(J; 1; mi.; 1 mies.); (cena 7); waga 10; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kl. 90; Skut. Daleka 140; wsp. uszk. x1; wytrż. 11; Obrona broni – 21; Atak/r. 2;

PALY

Cechy ogólne:

* * *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu. Walcząc bronią nr 3 jak bronią dwuręczną (a więc trzymając ją 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jej obronę (ew. dotyczy to też broni nr 2, jeśli się jest w niej wyszkolonym jako oburęczny).

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr 3 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–25%), 3(26–100%)

1. Kłoda drewniana

(DW; p I.; 1, 2; mi.; 2 tyg.); cena 0,5; waga 150; min.SFu. 200; opóź. 10; Skut. Bliska ob. 200; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x3; wytrż. 165; Obrona broni – 40; Atak/r. 1;

2. Pała – Kij gruby długi sękaty //broń narodowa ogrów//

(PT; p I.; 1, 2; mi.; 1 dzień); cena 0,1; waga 24; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 80; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrż. 26; Obrona broni – 32; Atak/r. 2;

3. Laska – kij gruby długi

(J; 1, 2; mi.; 1 dzień); cena 0; waga 12; min.SFu. 45; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 60; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x0,5; wytrż. 13; Obrona broni – 26; Atak/r. 3;

PIKI I PARTYZANA

Cechy ogólne: a–szar.

Do używania broni nr 1, 2 i 3 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Gwardzistę.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–29%), 2(30–75%), 3(76–100%)

1. Pika długa

(DW; p I.; 2, 3, 4; 2 tyg.); (cena 8); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kl. 180; wsp. uszk. x1; wytrż. 22; Obrona broni – 22; Atak/r. 1;

2. Pika typowa

(J; p I.; 2, 3; 2 tyg.); cena 6; waga 14; min.SFu. 45; opóź. 4; Skut. Bliska kl. 160; wsp. uszk. x1; wytrż. 15; Obrona broni – 26; Atak/r. 1;

3. Partyzana

(PT; Pi; 2, 3; 3 tyg.); (cena 8); waga 16; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kl. 130. tn. 100; wsp. uszk. x1; wytrż. 17; Obrona broni – 28; Atak/r. 1;

PROCE

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Złodzieja, Kapłana, Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–60%), 2(61–100%)

1. Proca drzewcowa skórzana

(PT; p I.; st.; 2 tyg.); cena 1; waga 10; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrż. 5; Obrona broni 0; Atak/r. 2;

2. Proca skórzana

(J; st.; 1 tydz.); cena 0,5; waga 1; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Daleka 60; wsp. uszk. x0,5; wytrż. 1; Obrona broni 0; Atak/r. 3;

PÓLTALERZE

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 150 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Połączenie dwóch półtalerzy tworzy jeden dysk, który wprawiony w ruch obrotowy może być rzucony normalnie lub analogicznie jak bumerang (w trakcie łapania wracającego dysku należy wykonać rzut na ZR akt., inaczej postać otrzymuje połowę zadawanych ran).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–15%), 2(16–100%)

1. Półtalerz wielki

(DW; p I.; 1, 2; mi.; ? lat); ((cena 750, ew. 2000 komplet)); waga 30; min.SFu. 120; op.7; Skut. Bliska tn. 300; Skut. Daleka (500); wsp. uszk. x5; wytrż. 60; Obrona broni – 30(50); Atak/r. 1;

2. Półtalerz typowy

(PT; p I.; 1; mi.; ? lat); ((cena 500, ew. 1000 komplet)); waga 20; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 200; Skut. Daleka (300); wsp. uszk. x4; wytrż. 40; Obrona broni – 20(35); Atak/r. 1;

RAPIERY I SZPADY

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr 5 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–20%), 2(21–50%), 3(51–70%), 4(71–85%), 5(86–100%),

1. Rapier
(J; 1; 1 mies.); (cena 15); waga 12; min.SFu. 16; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 120, tn. 80; wsp. uszk. x1; wytr. 24;
Obrona broni – 17; Atak/r. 1;
2. Szpada typowa
(J; 1; 1 tydz.); (cena 8; waga 4; min.SFu. 8; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 100; wsp. uszk. x1; wytr. 8;
Obrona broni – 15; Atak/r. 2;
3. Koncerz
(J; 2; Ko.; 2 tyg.); (cena 12); waga 15; min.SFu. 20; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x2; wytr. 30;
Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
4. Rapiernik
(DW; 1, 2; 3 mies.); ((cena 20)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytr. 40;
Obrona broni – 28; Atak/r. 2;
5. Igielka
(JL; 0; mi.; 1 dzień); (cena 0,2; waga 0,1; min.SFu. 1; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 20; Skut. Daleka 20; wsp. uszk. x0,5; wytr. 1; Obrona broni – 1; Atak/r. 5; a 20; wsp. uszk. x0,5; wytr. 1;
Obrona broni – 1; Atak/r. 5;

SIECI

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana).

Obrona z tarczy przed siecią jest tylko połowiczna, a ze zbroi w ogóle nie funkcjonuje, ponadto udane TR w przeciwnika mniejszego od sieci redukuje mu TR, ataki, Skut. i OB do połowy, a TR na 1/10 oznacza kompletne obezwładnienie. W wypadku, jeżeli miało się czas do przygotowania do walki, to można rozmachując wcześniej rzucić sieć prawie na początku r. walki.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–15%), 2(16–35%), 3(36–70%), 4(71–100%)

1. Sieć ciężka kulkowa
(DW; p I.; 2, 3; 3 mies.); (cena 20); waga 28; min.SFu. 90; opóź. 20 (ew. 3) Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytr. 56; Obrona broni – 15; 1 At/3r.;
2. Sieć kulkowo – haczykowa
(PT; p I.; 2, 3; 1 mies.); (cena 15); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 15 (ew. 2) Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytr. 40; Obrona broni – 17; 1 At/2r.;
3. Sieć haczykowa lekka
(J; 2; 3 tyg.); (cena 10); waga 13; min.SFu. 40; opóź. 10 (ew. 2); Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytr. 10;
Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
4. Mała sieć rybacka
(DW; 2; 2 tyg.); (cena 5; waga 10; min.SFu. 40; opóź. 8 (ew. 2); Skut. Bliska sp; wsp. uszk. x – ; wytr. 5;
Obrona broni – 25; Atak/r. 1;

SIERP

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Złodzieja, (Kapłana), Czarnoksiężnika.

Ze względu na specyficzną budowę i używanie sierp podwaja dwukrotnie naturalną szansę na TR krytyczne w przeciwnika.

1. Sierp
(JL; 0; 2 tyg.); (cena 3; waga 5; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 50, tn. 90; wsp. uszk. x1; wytr. 10;
Obrona broni – 4; Atak/r. 2;

SZABLE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 190 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 140 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr 7 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–8%), 3(9–20%), 4(21–50%), 5(51–70%), 6(71–85%), 7(86–100%)

1. Szabla wielka – ciężka szeroka
(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); (cena 90); waga 60; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 90, tn. 190; wsp. uszk. x2; wytr. 120;
Obrona broni – 12; Atak/r. 1;
2. Szabla półtorareczna ciężka //broń narodowa uruk – hai//
(PT; 1, 2; 3 mies.); (cena 60); waga 32; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 80, tn. 170; wsp. uszk. x2; wytr. 64;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
3. Pałasz – Szabla półtorareczna typowa
(PT; 1; 2 mies.); (cena 20); waga 22; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 60, tn. 140; wsp. uszk. x1; wytr. 44;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1;

4. Szabla typowa
(J; 1; 2 tyg.); cena 8; waga 16; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 60, tn. 120; wsp. uszk. x1; wytrż. 32;
Obrona broni – 18; Atak/r. 2;
5. Szabla zakrzywiona długa //broń narodowa orków i półorków//
(J; 1; 2 tyg.); cena 6; waga 16; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 40, tn. 130; wsp. uszk. x1; wytrż. 32;
Obrona broni – 18; Atak/r. 2;
6. Tasak – Szabla prosta
(J; 1; 2 tyg.); cena 4; waga 15; min.SFu. 30; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 20, tn. 140; wsp. uszk. x1; wytrż. 30;
Obrona broni – 22; Atak/r. 1;
7. Maczeta //broń narodowa goblinów//
(JL; 0; 1 tydz.); cena 2; waga 8; min.SFu. 16; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 40, tn. 90; wsp. uszk. x1; wytrż. 16;
Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

SZLAPARY (nazwa specjalistyczna SZABLE PŁASKIE FALISTE)

* * *Specjalny pasek opłatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie na dalszą odległość lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 1, 2 i 3 postać musi mieć około 190 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr 7 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–5%), 3(6–10%), 4(11–20%), 5(21–70%), 6(71–90%), 7(91–100%)

1. Arcyszlarpar – Szlarpar ciężki wyniosły
(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 500)); waga 60; min.SFu. 180; opóź. 9; Skut. Bliska kł. 150, tn. 250; wsp. uszk. x5; wytrż. 120;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. Szlarpar wielki
(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 430)); waga 50; min.SFu. 150; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 120, tn. 220; wsp. uszk. x4; wytrż. 100;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
3. Szlarpar zębaty ciężki
(PT; 1, 2; ? mies.); ((cena 110)); waga 30; min.SFu. 120; opóź. 7; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x5; wytrż. 60;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
4. Szlarpar zębaty typowy
(PT; 1, 2; ? mies.); ((cena 60)); waga 23; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 180; wsp. uszk. x4; wytrż. 46;
Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
5. Szlarpar typowy
(J; 1; ? mies.); ((cena 20)); waga 16; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 150; wsp. uszk. x3; wytrż. 32;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
6. Szlarpar zębaty krótki
(J; 1; ? tyg.); ((cena 14)); waga 15; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 130; wsp. uszk. x3; wytrż. 30;
Obrona broni – 14; Atak/r. 2;
7. Szlaparek
(JL; 0; ? tyg.); ((cena 10)); waga 9; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 50, tn. 90; wsp. uszk. x2; wytrż. 18;
Obrona broni – 10; Atak/r. 2;

SZTYLETY

* *Specjalny pasek opłatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne: droż., odpr. (z wyjątkiem dągi)

Używanie możliwe przez wszystkie profesje.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–18%), 2(19–65%), 3(66–85%), 4(86–100%)

1. Puginał – Sztylet ciężki
(JL; 0; mi.; 1 tydz.); (cena 5); waga 5; min.SFu. 12; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 80, tn. 40; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrż. 10;
Obrona broni – 12; Atak/r. 2;
2. Sztylet typowy
(JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 4; waga 3; min.SFu. 6; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 60, tn. 30; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrż. 6;
Obrona broni – 10; Atak/r. 3;
3. Sztylet płomienny
(JL; 3 tyg.); (cena 9); waga 2; min.SFu. 18; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 70, tn. 50; wsp. uszk. x2; wytrż. 4;
Obrona broni – 12; Atak/r. 2;
4. Daga
(JL; 0; 1 tydz.); cena 5; waga 5; min.SFu. 10; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90, tn. 30; wsp. uszk. x1; wytrż. 10;
Obrona broni – 15; Atak/r. 2;

TOPOROMIECZE

* *Specjalny pasek opłatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–25%), 2(26–100%)

1. Toporomiecz ciężki

(PT; p I.; 1; ? mies.); (cena 30); waga 28; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kl. 120, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytr. 56;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;

2. Toporomiecz typowy //broń narodowa reptillionów//

(J; 1; ? mies.); (cena 10); waga 20; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kl. 100, tn. 130; wsp. uszk. x1; wytr. 40;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1

TOPORY OBUSIECZNE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 160 cm wzrostu, a w przypadku broni nr 2 min. 140 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, Kupca, (Kapłana)., a nr 3 także przez Złodzieja.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–35%), 2(36–75%), 3(76–100%)

1. Topór obusieczny długi

(DW; 1, 2; 2,5 mies.); (cena 25); waga 50; min.SFu. 150; opóź. 7; Skut. Bliska tn. 180; wsp. uszk. x2; wytr. 75;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;

2. Topór obusieczny krótki

(DW; p I.; 1; 2 mies.); (cena 20); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 160; wsp. uszk. x2; wytr. 60;
Obrona broni – 10; Atak/r. 2;

3. Topór obusieczny lekki

(J; 0; 1 mies.); (cena 10); waga 18; min.SFu. 60; opóź. 3; Skut. Bliska tn. 140; wsp. uszk. x1; wytr. 27;
Obrona broni – 8; Atak/r. 2;

TOPORY KOLISTE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 160 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, Kupca, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–45%), 2(46–100%)

1. Topór kolisty wielki

(DW; 1, 2; 3 mies.); (cena 30); waga 58; min.SFu. 180; opóź. 8; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x2; wytr. 87;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;

2. Topór kolisty typowy

(PT; 1; 2 mies.); (cena 10); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 170; wsp. uszk. x2; wytr. 60;
Obrona broni – 13; Atak/r. 1;

Obrona broni –13; Atak/r. 1;

TOPORY TYPOWE I SIEKIERY BOJOWE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 2 postać musi mieć około 160 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana)., a nr 7 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 3%), 2(4 – 9%), 3(10 – 30%), 4(31 – 60%), 5(61 – 70%), 6(71 – 90%), 7(91 – 100%)

1. Topór księżycowy – Topór szeroki krótki

(DW; p I.; 0; 4 mies.); (cena 30); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x3; wytr. 60;
Obrona broni – 6; Atak/r. 1;

2. Berdysz – Topór bojowy długi

(PT; p I.; 1, 2; 2 mies.); (cena 15); waga 32; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 150; wsp. uszk. x2; wytr. 48;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;

3. Topór ciężki typowy

(PT; 1; mi.; 1 mies.); cena 12; waga 30; min.SFu. 90; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 160; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x2; wytr. 45;
Obrona broni – 13; Atak/r. 1;

4. Topór bojowy typowy //broń narodowa krasnoludów//

(J; 1; mi.; 2 tyg.); cena 8; waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x2; wytr. 30;
Obrona broni – 8; Atak/r. 2;

5. Siekiera ciężka typowa

(PT; 1; mi.; 2 tyg.); cena 6; waga 25; min.SFu. 75; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 140; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x1; wytr. 38;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;

6. Siekiera typowa

(J; 1; mi.; 1 tydz.); cena 4; waga 18; min.SFu. 55; opóź. 3; Skut. Bliska tn. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrż. 27; Obrona broni – 9; Atak/r. 2;

7. Toporek – Siekierka

(JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 12; min.SFu. 35; opóź. 2; Skut. Bliska tn. 80; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrż. 18; Obrona broni – 6; Atak/r. 2;

TRÓJZĘBY I WIDŁY

* *Specjalny pasek opłatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne: wtór.

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 200 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 150.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr 3 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 12%), 2(13 – 65%), 3(66 – 95%), 4(96 – 100%)

1. Trójzab wielki stalowy //broń narodowa trytonów//

(DW; p I.; 1, 2; mi.; ? mies.); ((cena 25)); waga 70; min.SFu. 210; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 180; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x3; wytrż. 140; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;

2. Trójzab typowy stalowy

(PT; 1, 2; mi.; 2 mies.); (cena 20); waga 35; min.SFu. 110; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x3; wytrż. 70; Obrona broni – 22; Atak/r. 1;

3. Trójzab lekki stalowy (krótki)

(JL; 0; mi.; 1 mies.); (cena 10); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 70; wsp. uszk. x3; wytrż. 20; Obrona broni – 15; Atak/r. 1

4. Widły typowe

(PT; 1, 2; mi.; 2 tyg.); cena 2; waga 12; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x3; wytrż. 18; Obrona broni – 21; Atak/r. 1

TARSARY (nazwa specjalistyczna PŁASKOMIECZE)

* *Specjalny pasek opłatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr 1, 2 i 3 postać musi mieć około 190 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr 7 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–8%), 3(9–10%), 4(11–30%), 5(31–80%), 6(81–90%), 7(91–100%)

1. Arcytarsar – Płaskomiecz wyniosły

(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 750)); waga 80; min.SFu. 180; opóź. 10; Skut. Bliska kł. 200, tn. 250; wsp. uszk. x4; wytrż. 160; Obrona broni – 14; Atak/r. 1;

2. Tarsar wielki

(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 580)); waga 60; min.SFu. 140; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 180, tn. 200; wsp. uszk. x3; wytrż. 120; Obrona broni – 16; Atak/r. 1;

3. Tarsar wypukły ciężki

(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 410)); waga 70; min.SFu. 160; opóź. 9; Skut. Bliska tn. 220; wsp. uszk. x4; wytrż. 140; Obrona broni – 10; Atak/r. 1;

4. Tarsar dwustronny typowy

(PT; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 50)); waga 35; min.SFu. 90; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 150, tn. 130; wsp. uszk. x2; wytrż. 70; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;

5. Tarsar długi typowy jednostronny

(J; 1; ? mies.); ((cena 20)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 110; wsp. uszk. x2; wytrż. 40; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;

6. Tarsar krótki

(J; 1; ? tyg.); ((cena 15)); waga 15; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 90; wsp. uszk. x2; wytrż. 30; Obrona broni – 15; Atak/r. 1;

7. Tarsarek

(JL; 0; ? tyg.); ((cena 10)); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 90, tn. 50; wsp. uszk. x2; wytrż. 20; Obrona broni – 12; Atak/r. 2;

STYLE WALKI WRĘCZ

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez każdą profesję.

Na jeden styl potrzeba poświęcić jedną biegłość.

1. Amiko – analogiczne do Karate

(PT; p I.; 0, 1; 5 mies. szkol.); (cena szkol. 25); waga sp.; min.SFu. 100; opóź. 2; Skut. Bliska ob. 90; wsp. uszk. x0,5; wytrż. sp.; Obrona broni – 12; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; 1/10TR oznacza ew. ogł. (% – owy rzut na 4);

2. Drajiku – analogiczne do Kung Fu

(PT; p I.; 0, 1; 5 mies. szkol.); (cena szkol.25); waga sp.; min.SFu. 80; opóź. 2; Skut. Bliska ob. 80; wsp. uszk. x0,5; wytrż. sp.; Obrona broni – 14; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; 1/10TR oznacza ew. ogł. (% – owy rzut na 4);

3. Branniu – analogiczne do Judo
(PT; 0, 1; 5 mies.szkol.); (cena szkol.30); waga sp.; min.SFu. 70; opóz. 4; Skut. Bliska ob. sp.; wsp. uszk. x – ; wytr. sp.; Obrona broni – 14; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; TR oznacza ew. obezwł. (% – owy rzut na ZR akt), a 1/10TR ew. ogł. (% – owy rzut na 4);
4. Zapasy
(DW; 0; 3 mies.); cena 20; waga sp; min.SFu. 60; opóz. 4; Skut. Bliska ob. sp.; wsp. uszk. x – ; wytr. sp.; Obrona broni – 10; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ, 1/2ZR; TR oznacza ew. obezwł. (% – owy rzut na ZR akt), a 1/10TR ew. ogł. (% – owy rzut na 4);
5. Boks
(J; 0; 3 mies.szkol.); cena szkol.10; waga sp; min.SFu. 40; opóz. 1; Skut. Bliska ob. 50, ew. 80; wsp. uszk. x0,5; wytr. sp.; Obrona broni – 8; Atak/r. 1; 1/10TR oznacza ew. ogł. (% – owy rzut na 4);

WŁÓCZNIE

Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 140 cm wzrostu. Walcząc bronią nr 2 jak bronią dwuręczną (a więc trzymając ją 2 rękoma) wykorzystuje się jej obronę z podwójną skutecznością (ew. dotyczy to też broni nr 1, jeśli się jest w niej wyszkolonym jako oburęczny).

Używanie możliwe tylko przez: Wojownika, Kupca, (Kaplana)

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 30%), 2(31 – 100%)

1. Włócznia ciężka
(PT; 1, 2; mi.; 2 tyg.); cena 5; waga 18; min.SFu. 40; opóz. 5; Skut. Bliska kł. 150, ob. 50; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x1; wytr. 36; Obrona broni – 28; Atak/r. 1;
2. Włócznia typowa
(J; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 3,5; waga 14; min.SFu. 30; opóz. 4; Skut. Bliska kł. 120, ob. 30; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytr. 24; Obrona broni – 24; Atak/r. 1;

INNE BRONIE PRZYPADKOWE

Mogą to być przedmioty codziennego użytku, które zostały użyte do rzucenia w kogoś. Mogą to być kufle, fiolki, słoje. O ich naturalnej skuteczności i obronie decyduje MG. On też decyduje o innych parametrach. Najczęściej są to bronie lekkie, umożliwiające 2 ataki na rundę.

Rzadkie Szkolenia

Wiedza przeznaczona tylko dla MG

Od niepamiętnych lat na Orkusie królują pewne ni to bractwa, ni to stowarzyszenia, których głównym celem jest prowadzenie tzw. Szkoleń. Ich działalność jest z reguły tajna, a uczestnictwo niebezpieczne i kosztowne. Mimo to, dzięki m.in. prestiżowi jaki dają, już na wiele lat naprzód miejsca są rezerwowane. Istnieją one jako twory, których nie interesuje polityka czy bogactwo, za to główną rolę grają u nich kursy, które w danym szkoleniu istnieją. Ci co już dostaną się na dany kurs przed jego ukończeniem w zasadzie nie są w stanie z niego zrezygnować, tak samo też nie mogą wybierać sobie kursów w obrębie szkolenia, a muszą je odbywać po kolei.

Do najpospolitszych Szkoleń zaliczamy:

- A) Szkolenia Wojskowe – Szkolenie Kardżu, Szkolenie Masaurów, Szkolenie Asaurów, Bractwa (Szkoly) Broni, Szkoły Gladiatorów.
- B) Szkolenia Ogólne – Szkolenie Odpornościowców, Szkolenie Akrobatów, Szkolenie Zwiadowców, Szkolenie Teoretyków, Szkoła Dyplomatów, Kartograf, Nawigator, Próba Traw.

Wszelkie te szkolenia są tak utajnione, że dowiedzieć się można o ich istnieniu tylko w bardzo rzadkich przypadkach, np. po zrobieniu czegoś wyjątkowego dla danego miasta, choć nie jest to powód do przyjęcia na szkolenie. Z tego też powodu dalsza opisywana tu wiedza powinna być przeznaczona dla MG, a już szczególnie dane umiejscowienia Szkoleń (podane jest to na zakończeniu rozdziału). A oto szczegółowe opisy szkoleń.

SZKOLENIA WOJSKOWE

KARDŻ

Opis ogólny.

Jest to szkolenie wojskowo-biologiczne z dużą ilością czynników sprawnościowych, stresotwórczych i mobilizujących organizm. Najczęściej zauważalnymi jego elementami walki jest wpojenie celowania w najczulsze biologicznie miejsca przeciwnika, przy czym dotyczy to też zwierząt i potworów. Kurs ten odbywa w specjalnych tajnych klasztorach nieprzerwanie przez okres 1–3 lat.

Ryzyko:

Po każdym kursie następuje egzamin umiejętności kursanta. Polega on na tym, że postać musi odbyć rytualną walkę (na śmierć i życie) ze swym "sobowtórem", czyli z innym kursantem o podobnych współczynnikach i umiejętnościach. Istnieje jednak szansa wylosowania zwolnienia z walki i wynosi ona 100% – 20%/kurs.

Warunki przyjęcia:

- 1. Istnienie wolnego miejsca, przy czym szansa na wolne miejsce wynosi 10%/poziom postaci i sprawdzać dla danej osoby można raz na 3 lata (w jednej szkole).
- 2. Wpisowe:
 - A) 100 szt. złota dla klas niższych, 500 szt. złota dla klas średnich i 1000 sztuk złota dla klas wyższych i elity władzy.
 - B) opłacić 200 sztuk złota za każdy kurs
 - C) dodatkowo 10 sztuk złota/poziom kursanta
- 3. Opłacenie żywności za minimum rok (po 40–50 sztuk złota za rok).
- 4. Posiadanie minimum 50 INT, 50 MD i 50 CH.
- 5. Nie przynależność do Masaurów, Teoretyków, Dyplomatów i Bractw Broni.

Kurs **Podstawowy Kardżu** – trwa 1 rok.

- Postać osiąga w każdej typowej broni (UWAGA: a więc w broni, w której nazwie jest słowo typowa) biegłość równą minimum 75% (ew. więcej, jeśli są dodatki rasowe).
- Postać przy każdym ataku jest w stanie zadać o 10 ran więcej.
- Postać staje się szybsza o b. 10 + 1–10.
- Postaci wzrasta CH. o b. 10 + 1–10 i Doświadczenie o 50 + 2–20.
- Postać jest zobowiązana nosić (przyklejoną) opaskę na czole z symbolem poziomej kreski albo traktowana będzie jako ktoś, kto gardzi Kardżem czyli wróg nr. 1 do eliminacji.

Kurs **Walki Wręcz** – trwa 0,5 roku.

- Postać osiąga biegłość w każdym typie walki wręcz równą minimum 75% (ew. więcej, jeśli są dodatki rasowe).
- Postać zyskuje b. 10 + 1–10 więcej ZR.
- Postać jeśli jest świadoma niebezpieczeństwa, zyskuje zawsze o 10 pkt lepszą obronę.
- Postaci wzrasta CH o b. 1–10 i Doświadczenie o 20 + 2–20.
- Postać jest zobowiązana nosić (przyklejoną) opaskę na czole z symbolem krzyżyka albo traktowana będzie jako ktoś, kto gardzi Kardżem, czyli wróg nr. 1 do eliminacji.

Kurs **Walki Bronią** – trwa 0,5 roku.

- Postać osiąga minimum 100% biegłości (ew. więcej, jeśli są dodatki rasowe) w każdej broni typowej.
- Biegłość w każdej broni każdorazowo przy podnoszeniu się na poziom wzrasta dodatkowo o 1 pkt (%).
- Opóźnienie broni w rękach kardzisty zmniejsza się o 10 (1 segment), ale nigdy nie może być mniejszy od 10 (1 segmentu).
- Postaci wzrasta CH o b. 1–10 i Doświadczenie o 20 + 2–20.
- Postać jest zobowiązana nosić (przyklejoną) opaskę na czole z symbolem przekreślonego krzyżyka albo traktowana będzie jako ktoś, kto gardzi Kardżem, czyli wróg nr. 1 do eliminacji.

Kurs **Biologiczny** – trwa 0,5 roku.

- Podwójnie zwiększa szanse na aktualne Trafienie Krytyczne w przeciwnika.
- Postać przy każdym ataku jest w stanie zadać jeszcze o 20 ran więcej (a więc razem o 30 więcej).
- Po 3 rundach nieprzerwanej medytacji w kucki raz dziennie postać jest w stanie wprowadzić swoje ciało w przyspieszenie, które przez rundę/poziom pozwala posiadać dwukrotnie większą SZ i dwukrotnie większą liczbę ataków.
- Postaci wzrasta CH o b. 1–10 i Doświadczenie o 20 + 2–20.
- Postać jest zobowiązana nosić (przyklejoną) opaskę na czole z symbolem podwójnie przekreślonego krzyżyka albo traktowana będzie jako ktoś, kto gardzi Kardżem, czyli wróg nr. 1 do eliminacji.

Kurs **Mistrzowski** – trwa 1 rok.

- Pozwala nauczać Kardżu (jeśli ma się odpowiedni sprzęt, miejsce itp.).
- Postać osiąga minimum 125% biegłości (ew. więcej, jeśli są dodatki rasowe) w każdej broni typowej.
- Postać przy każdym ataku jest w stanie zadać jeszcze o 20 ran więcej (a więc razem o 50 więcej).
- Postać nabiera umiejętności używania "Selektywnego ataku" (patrz zdolność Wojownika), przy czym jeśli ją już posiada, to wykonuje ją z dwukrotnie mniejszymi ograniczeniami.
- Postać jeśli jest świadoma niebezpieczeństwa, to zyskuje jeszcze o 10 pkt większą obronę (a więc razem o 20 pkt lepszą).
- Postaci wzrasta o b. 1–10 Żyw., SF, ZR, SZ, INT, MD. i odporność na szok.
- Postaci wzrasta także CH o b. 10 + 1–10 i Doświadczenie o 50 + 2–20.
- Postać jest zobowiązana nosić (przyklejoną) opaskę na czole z symbolem podwójnie przekreślonego krzyżyka wewnątrz kółka albo traktowana będzie jako ktoś, kto gardzi Kardżem, czyli wróg nr. 1 do eliminacji.

MASAUUR

Opis ogólny.

W specjalnych wojskowych klasztorach organizm postaci może zostać przygotowany na ogromne przeciążenia fizyczne i magiczne, a w szczególności na rany od nich. Kurs tworzy postać zdolną do znakomitej obrony i o wielkiej odporności na rany, co jest szczególnie przydatne do zatrzymywania w pojedynkę przeważającej liczby wrogów w wąskich przejściach, korytarzach, uliczkach czy drzwiach.

Ryzyko:

Podczas poddawania ciała kursanta odpowiedniej magii i wysiłkom fizycznym istnieje szansa zabicia go nimi równa 1%/na każdy miesiąc szkolenia, przy czym sprawdza się ją po każdym kursie (kumulatywnie).

Warunki przyjęcia:

1. Minimum 150 cm wzrostu, 80 kg wagi i wiek poniżej średniego (dla danej rasy).
2. Wpisowe:
 - A) 500 szt. złota.
 - B) opłacić 300 sztuk złota za każdy kurs
 - C) dodatkowo 10 sztuk złota/poziom kursanta
3. Opłacenie żywności za minimum rok (po 40–50 sztuk złota za rok).
4. Posiadanie minimum 100 SF, 50 ZR i 50 SZ.
5. Nie przynależność do Kardzystów i Zwiadowców
6. Odpowiednia profesja jak: Wojownik, Gwardzista, Barbarzyńca, Rycerz, ew. jest 50% szansa +1 %/poziom, że znajdzie się w tym roku miejsce dla: Paladyna, Łowcy, Kupca, Kapłana lub Półboga.
7. Nie posiadanie złego, ani chaotycznego charakteru.

Kurs **Podstawowy Masaura** – trwa 1 rok.

- Skóra postaci staje się tak twarda, że zyskuje on obronę większą o 10 pkt i wyparowania jej osiągają wartość wyższą o 20 (każde).
- Postać zyskuje możliwość przejścia do obrony (powstrzymania) o – 10 pkt z TR do obrony/poziom (bez względu na dotychczasową).
- Umiejętność utrzymania równowagi – przy jakiegokolwiek próbie przewrócenia traktuje się ją jakby miała dwukrotnie większą ZR.
- Wzrasta Żyw. o b. 20 + 1–10.
- Wzrasta ZR o b. 10 + 1–10, ale kosztem SZ.
- Charyzma postaci wzrasta o 10 + 1–10, a doświadczenie o b. 40 + 2–20.
- Postać jest zobowiązana do noszenia na lewym ramieniu opaski z białą gwiazdką (przy czym kary za nieprzestrzeganie tego są różne i zależą od szefa danej szkoły Masaurów).

Kurs **Regeneracyjny** (trwa 4 miesiące):

- Naturalne zdrowienie postaci staje się dwukrotnie wyższe.
- Raz w tygodniu jednorazowo jest w stanie w ciągu 1–5 rund zregenerować 10 ran/10 UM.
- Przy zranieniach powtarzających się już po 3 razie odczuwa się tylko połowę ran. Dotyczy to np. odłamków, czarów z efektem raniącym identycznie co rundę itp.
- Charyzma postaci wzrasta o 1–10, a doświadczenie o b. 20 + 2–20.
- Postać jest zobowiązana do noszenia na lewym ramieniu opaski z białą gwiazdką (przy czym kary za nieprzestrzeganie tego są różne i zależą od szefa danej szkoły Masaurów).

Kurs **Obronny Broni** (trwa 4 miesiące):

- W każdej broni jest w stanie dwukrotnie lepiej wykorzystać jej obronę.
- Odpowiednie sposoby trzymania broni uniemożliwiają mu jej wytrącenie.
- Umiejętność podcięcia bronią (zamiast ataków w tej rundzie), udane jeśli przeciwnik nie utrzymał równowagi (%–owy rzut na ZR – 1%/poziom).
- Charyzma postaci wzrasta o 1–10, a doświadczenie o b. 20 + 2–20.
- Postać jest zobowiązana do noszenia na lewym ramieniu opaski z białą gwiazdką (przy czym kary za nieprzestrzeganie tego są różne i zależą od szefa danej szkoły Masaurów).

Kurs **Fizyczny** (trwa 4 miesiące)

- SF wzrasta o 10 + 1–10.
- Skóra postaci staje się tak twarda, że zyskuje on obronę jeszcze większą o 10 pkt i wyparowania jej wzrastają o 20 pkt (każde), a więc razem ma większą o 20 pkt obronę i o 40 pkt większe wyparowania.
- Zamiast atakowania jest w stanie (po zadeklarowaniu) przyjąć ciałem dany cios, tak że liczy się mu tylko połowę ran, które go osiągnęły (odnosi połowę ran).
- Charyzma postaci wzrasta o 1–10, a doświadczenie o b. 20 + 2–20.
- Postać jest zobowiązana do noszenia na lewym ramieniu opaski z białą gwiazdką (przy czym kary za nieprzestrzeganie tego są różne i zależą od szefa danej szkoły Masaurów).

Kurs **Mistrzowski Masaura** (trwa 1 rok).

- Żywotność postaci wzrasta dwukrotnie, a ponadto odtąd wszelkie jej przyrosty żywotności (np. z poziomu) liczą się podwójnie.
- Skóra postaci staje się tak twarda, że zyskuje on obronę jeszcze większą o 30 pkt i wyparowania jej wzrastają o 60 pkt (każde), a więc razem ma większą o 50 pkt obronę i o 100 pkt większe wyparowania.
- Postać automatycznie odnosi tylko połowę ran od ognia i zionięć smoczych.
- Postać jest w stanie korzystać ze zdolności: "Podtrzymanie życia" i "Wytrwałość" (analogicznie jak Rycerz).
- Charyzma postaci wzrasta o 20 + 2–20, a doświadczenie o b. 50 + 2–20.
- Postać jest zobowiązana do noszenia na lewym i prawym ramieniu opaski z białą gwiazdką (przy czym kary za nieprzestrzeganie tego są różne i zależą od szefa danej szkoły Masaurów).

ASAUR

Opis ogólny.

Szkolenie to umożliwia osiągnięcie mistrzostwa w różnych rodzajach walki wręcz, ujawnia ich tajniki i ukryte możliwości.

Ryzyko:

Podczas tego szkolenia istnieje szansa równa 1%/miesiąc kursu (sprawdzone po każdym szkoleniu kumulatywnie) nabycia jakiegś zdolności nienaturalnej, gdyż przepracowanie, ciągłe uderzenia (np. w głowę) mogą spowodować pewne odchylenia.

Warunki przyjęcia:

1. Wpisowe:
 - A) 300 szt. złota.
 - B) opłacić 100 sztuk złota za każdy kurs
 - C) dodatkowo 10 sztuk złota/poziom kursanta
2. Opłacenie żywności za minimum rok (po 40–50 sztuk złota za rok).
3. Posiadanie minimum 50 ZR i 40 SZ.

Kurs **Podstawowy Asaura** – trwa 2 lata.

- Postać nabywa Biegłość w każdym typie walki wręcz równą minimum 75% (ew. więcej, jeśli ma dodatki rasowe), a w jednym wybranym równą 100%.
- SZ i ZR postaci wzrastają o b. 1–10.
- Postać zyskuje 2 nowe biegłości i możliwość ich rozdysponowania na szkolenie specjalistyczne (ew. maksymalnie na podwójnego specjalistę) w wybranej technice walki i za to za darmo – w trakcie szkolenia.
- Biegłość w każdym typie walki wręcz każdorazowo przy podnoszeniu się na poziom wzrasta dodatkowo o 1 pkt (%).
- Opóźnienie ataku asaura w wybranej technice walki zmniejsza się o 10 (1 segment), ale nigdy nie może być mniejsze od 10 (1 segmentu).
- CH postaci wzrasta o b. 1–10, a doświadczenie o 30 + 2–20.

Kurs **Mistrzowski** – trwa 1 rok

- Postać nabywa Biegłość w każdym typie walki wręcz równą minimum 100% (ew. więcej, jeśli ma dodatki rasowe), a w jednym wybranym równą 125%.
- SF, SZ i ZR postaci wzrastają o b. 1–10
- Postać dysponując odpowiednimi materiałami i nauczycielami jest w stanie prowadzić Kurs.
- Postać w jednym wybranym typie walki wręcz zyskuje 1 atak więcej (w rundzie).
- Podczas walki wręcz postać 10–krotnie wolniej męczy się.
- W wybranym typie walki wręcz walczy zachowując całkowitą ZR i SZ, bez względu na ograniczenia zbroi, jednak wymaga to jej przerobienia.
- Postać przy korzystaniu z jakichkolwiek specjalnych ciosów czy chwytów (itp.) ma dwukrotnie większą szansę na ubezwłasnowolnienie przeciwnika (ogłuszenie, obezwładnienie, podcięcie) i na szansę TR krytycznego w niego.
- CH postaci wzrasta o 20 + 2–20 i doświadczenie o 30 + 2–20.

BRACTWA (Szkoly) BRONI

Najczęściej spotykane Bractwa Broni to Miecznicy, Topornicy, Łucznicy, Kuszniczy, Nożownicy, Włócznicy, Lansjerzy, Kopijnicy i Pikinierzy.

Opis ogólny:

Poszczególne szkoły przygotowują postać do niezwykle efektywnego posługiwania się danym rodzajem broni. Uczestnikom wpajają one zamiłowanie do niej, co często (w praktyce) objawia się to jej czczeniem. Postać taka innym rodzajem broni jest w stanie posłużyć się tylko, gdy zniszczono jej (ew. nie jest w stanie odzyskać – zależnie od MG) ulubiony oręż..

Ryzyko:

Postać, która wybrała tak specjalistyczne szkolenie ma szansę 1%/miesiąc kursu (sprawdzone po każdym kursie kumulatywnie) stracić połowę swej aktualnej biegłości w innych broniach. Ponadto jej przyrosty z poziomu w innych broniach są zawsze dwukrotnie niższe (z zaokrągleniem w dół).

Warunki przyjęcia:

1. Wpisowe:
 - A) 100 szt. złota.
 - B) odpłatność 100 sztuk złota za kurs podstawowy, 300 szt. złota za kurs dowódczy i 500 szt. złota za kurs mistrzowski.
 - C) dodatkowo 10 sztuk złota/poziom kursanta
2. Opłacenie żywności za każdy rok szkolenia (po 40–50 sztuk złota za rok).
3. Nie posiadanie chaotycznego charakteru.
4. Niski poziom (istnieje 5%/poziom szansa, że postać zostanie odrzucona z powodu ugruntowanych już przyzwyczajęń i nawyków).

Kurs **Podstawowy Broni** – trwa 2 lata (z czego pierwszy służy jako staż).

- Postać uzyskuje Biegłość równą minimum 100% we wszystkich rodzajach szkolonej broni (ew. dodatki rasowe mogą to zwiększyć).
- Szansa na aktualne TR krytyczne w przeciwnika w tych broniach jest dwukrotnie większa.
- W każdej broni jest w stanie dwukrotnie lepiej wykorzystać jej obronę.
- Postać zyskuje zdolność specjalną (ściśle zależną od rodzaju broni):
 - ✓ Miecznicy – zamiast ataku, może rzucić mieczem (atak kł.) na odległość równą 1/10SF.
 - ✓ Topornicy – łamanie tarcz (dwukrotnie wolniejszy atak), ale tarcza, która nie wytrzyma (%–owy rzut na wytrzymałość) ulega przepołowieniu.
 - ✓ Młotnicy – obalanie młotem (dwukrotnie wolniejszy atak) – ofiara musi wykonać rzut na sumę swej ZR aktualnej i 1/10 SF, inaczej upada; po upadku wykonuje rzut na szok, czy nie straci przytomności na 1–10 rund.
 - ✓ Łucznicy – dodatkowy atak w rundzie.
 - ✓ Kuszniczy – możliwość strzelania w każdej pozycji, nawet w walce wręcz.
 - ✓ Nożownicy – ukryty cios (każda postać, która mu się uważnie nie przyglądała, nie jest w stanie zobaczyć momentu pchnięcia lub rzutu nożem).
 - ✓ Włócznicy – nadstawienie, czyli w ostatnim momencie ustawienie włóczni, przeciwko szybko zbliżającej się (np. podbiegającej) postaci, dzięki czemu odnosi ona dwukrotnie więcej ran.
 - ✓ Lansjerzy – umiejętność ominięcia tarczy, dzięki czemu liczy się tylko połowicznie jej obrona.
 - ✓ Kopijnicy – przy każdym trafieniu (także nieraniącym) przeciwnik musi wykonać %–owy rzut na ZR akt. albo ulega przewróceniu (ew. zdjęciu z siodła).
 - ✓ Pikinierzy – możliwość używania pik, jakby były krótsze o 2 metry (a więc możliwość np. traktowania piki typowej jakby miała też zasięg 1).
- CH i PR postaci wzrasta o b. 10 + 1–10, a doświadczenie o 25 + 2–20.

Kurs **Dowódczy** (trwa 1 rok).

- Postać zyskuje umiejętność wykorzystywania zdolności pt.: "Formowanie szyku".
- Odpowiednie sposoby trzymania broni uniemożliwiają jej wytrącenie.
- Biegłość w każdym typie specjalizowanej broni przy podnoszeniu się na poziom wzrasta zawsze o 5 pkt (%).
- Opóźnienie w wybranym rodzaju broni (w każdym typie) zmniejsza się o 10 (1 segment), ale nigdy nie może być mniejsze od 10

(1 segmentu).

- Postać w swym rodzaju broni zyskuje 10 pkt do TR na każde pełne 50 pkt własnej INT (nie podnosi to biegłości, ale szansę TR).
- W wybranej broni postać jest w stanie posiadać 1 dodatkowy atak w rundzie (ew. tylko "pół" np. w wypadku ciężkich kuszy).
- CH postaci wzrasta o b. 10 + 2–20, PR o b. 1–10, a doświadczenie o 25 + 2–20.

Kurs Mistrzowski – trwa 1 rok

- Biegłość we wszystkich typach tej broni wzrasta o b. 2–20 (%).
- W wybranej broni postać jest w stanie posiadać jeszcze 1 dodatkowy atak w rundzie (ew. tylko "pół" np. w wypadku ciężkich kuszy).
- Postać nabywa umiejętności wyrabiania i naprawy tych broni, o ile ma odpowiedni sprzęt i materiały.
- Postać zyskuje 2 nowe biegłości i możliwość ich rozdysponowania na szkolenie się specjalistyczne (ew. maksymalnie na podwójnego specjalistę) w wybranej 1 broni za darmo i w trakcie szkolenia.
- CH postaci wzrasta o b. 20 + 2–20, PR o b. 1–10, a doświadczenie o 25 + 2–20.

GLADIATOR

Opis ogólny.

Dla jednych jest to szkolenie dobrowolne, a dla innych przymusowe, lecz zawsze bardzo ryzykowne. Najczęściej uczy posługiwać się niestandardowymi broniąmi, zdolnościami i trikami, zawsze z zachowaniem dużej widowiskowości. Raz na 2 lata odbywa się Wielki Turniej (z wielkimi nagrodami), którego wygranie może (w zależności od MG sposób) nobilitować.

Ryzyko:

Raz na dwa miesiące (niewolnicy raz w miesiącu) należy odbyć walkę na arenie z nieznanym (losowym) przeciwnikiem (np. ze zwierzęciem, z potworem czy z innym gladiatorem). W wypadku przegranej walki z cywilizowaną istotą istnieje średnio 50% szansa, że publiczność nie każe dobić (o ile jeszcze się żyje). Szansa ta może być modyfikowana przez np. wysoką PR gladiatora (kursanta).

Warunki przyjęcia:

1. Sprzedaż jako niewolnika do Szkoły Gladiatorów albo dobrowolne podpisanie 2 lub 3 letniego kontraktu uczestnictwa.

Kurs Podstawowy (trwa 2 lata):

- Postać wybiera sobie broń przypadkową (typu: widły, łańcuch, sieć, pięści, bicz), w której (już po roku) nabywa biegłości równej minimum 100%.
- Możliwość darmowego podnoszenia się na poziom w przypadku kasty żołnierskiej (ew. rzadziej dotyczyć to może też rycerskiej lub złodziejskiej).
- Każdy podnoszący się na poziom w trakcie szkolenia otrzymuje wszelkie przyrosty ŻYW, SF, ZR, SZ, i Biegłości (z poziomu) podwójnie.
- Następuje wzrost o 1–10 pkt (premiowane) ZR, SZ i wszystkich posiadanych Biegłości.
- Nabywa się umiejętności korzystania ze zdolności pt: "Finezyjny atak" i "Unik".
- PR postaci wzrasta o b. 10 + 1–10, CH o 1–10 i doświadczenie (nie wliczając z walk) o 35 + 2–20.

Kurs Mistrzowski (trwa 1 rok).

- Każda posiadana biegłość wzrasta o b. 1–10, a w broni przypadkowej jeszcze o b. 2–20.
- Postać nabiera pewnych aktorskich manier podczas walki, dzięki czemu jego CH i PR wzrasta o b. 1–10, a podczas sprawdzania w walce reakcji (ew. i lojalności) rzuca się na nie 2 razy, po czym wybiera lepszy wynik.
- Żyw., SF, ZR i SZ. postaci wzrasta o 10 + 1–10.
- Podczas używania w walce zdolności zależnych od poziomu minusy dodatkowo są większe o – 1%/poziom
- Posiadając odpowiednie środki jest się w stanie szkolić innych na gladiatorów.
- CH i PR postaci wzrasta o b. 1–10, a doświadczenie o 35 + 2–20.

Szkolenia Ogólne

ODPORNOŚCIOWIEC

Opis ogólny.

Jest to bardzo ryzykowny kurs przygotowujący do przetrzymywania magii i efektów z nią związanych. Całość szkolenia (jeśli się je przeżyło) pozwala na zwiększenie określonych odporności, ale najczęściej kosztem ogromnego wyniszczenia organizmu. Szkolenie te odbywa się w specjalnych labiryntach.

Ryzyko:

Pod koniec każdego kursu (nim otrzyma cechy ze szkolenia) postać, której odporność na szok nie przetrwa tych przeciążeń ginie (a więc jeżeli nie rzuci udanie na odporność przetrwania, przy czym elfy i półelfy dodatkowo z antyodpornością – 20, a inne rasy z antyodpornością – 10). Ponadto po zakończeniu każdego kursu podstawowego postać traci 1/10 część swej SF i połowę swej aktualnej PR.

Warunki przyjęcia:

1. Wpisowe:
 - A) 500 szt. złota.
 - B) opłacenie 300 sztuk złota za każdy kurs.
 - C) dodatkowo 10 sztuk złota/poziom kursanta
2. Opłacenie żywności za każdy rok szkolenia (po 40–50 sztuk złota za rok).
3. Podpisanie karty ryzyka i pozostawienie testamentu.
4. Za każde dodatkowo opłacone 1000 sztuk złota zmniejsza się szansę śmierci (odporność na szok zostaje czasowo zwiększona o b. 10%).

Kurs **Podstawowy** (trwa 2 lata).

- Postać traci na stałe wspomnianą już część SF (1/10) i PR (połowę).
- Obydwie bazowe odporności wzrastają o b. 10 pkt.
- Żyw. postaci wzrasta o jej 1/10 część.
- Jedna wybrana odporność zyskuje b. 20 + 2–20.
- Druga wybrana odporność zyskuje b. 10 + 1–10.
- Trzecia wybrana odporność zyskuje b. 1–10.
- Czwarta odporność zyskuje dodatkową odporność na czynniki z nią związane (a więc wybiera się odporność, na którą przy jej sprawdzaniu będzie się rzucało dwukrotnie i wybierało korzystniejszy wynik).
- Postać męczy się dwukrotnie wolniej i podczas agonii funkcjonuje normalnie (choć ew. nadal ubywa jej Żyw. z niepodwiązanych lub śmiertelnych ran).
- CH postaci wzrasta o b. 1–10, a doświadczenie o 15 + 2–20.

Kurs **Mistrzowski** (trwa 1 rok).

- Postać traci jeszcze raz część SF (1/10) i PR (połowę aktualnej).
- Jedna z niemodyfikowanych jeszcze odporności zostaje dwukrotnie zwiększona (jej całkowita wartość).
- Każda z pozostałych jeszcze odporności wzrasta o 1–10.
- Raz na 10 dni (tydzień na Orkusie) po zadeklarowaniu i rundzie medytacji (w kucki) trzymając w ręku przedmiot magiczny postać jest w stanie na okres rund/10 UM uzyskać całkowitą (bezwzględną) odporność na magię, co można by porównać do posiadania 100% Antymagiczności.
- Żyw. postaci wzrasta jeszcze raz o jej 1/10 część.
- Postać bez powietrza, wody czy jedzenia jest w stanie przeżyć dwukrotnie dłużej niż normalnie.
- Naturalna temperatura, niektóre choroby i sytuacje tylko połowicznie szkodzą (np. dopiero dwukrotnie niższa temperatura powoduje marznięcie) postaci.
- CH postaci wzrasta o 10 + 1–10, a doświadczenie o 35 + 2–20.

AKROBATA

(Szkola Akrobatów)

Opis ogólny.

Jest to rozszerzony kurs zręcznościowy dla złodziei, który umożliwia znaczne rozszerzenie zdolności sprawnościowych i manipulacyjnych.

Ryzyko:

Podczas kursu postać może doznać trwałego kalectwa, co sprawdza się po zakończeniu kursu %–owy rzutem na ZR. W wypadku kalectwa kurs nie zostaje zaliczony. Istnieje nawet szansa, że spowodowało ono śmierć kursanta, jeśli nie wykona on dodatkowego, udanego %–owego rzutu na utrzymanie równowagi (na ZR).

Warunki przyjęcia:

1. Wpisowe:
 - A) od 10 do 1000 sztuk złota (w zależności od umowy, wolnych miejsc, powiązań).
 - B) opłacić 200 sztuk złota za każdy kurs
 - C) dodatkowo 10 sztuk złota/poziom kursanta
2. Opłacenie z góry żywności za każdy rok (po 40–50 sztuk złota za rok).
3. Młody wiek (poniżej średniej dla danej rasy).
4. Przynależność do kasty złodziejskiej (Złodziej, Zabójca, ew. Kupiec).

Kurs **Podstawowy** – trwa 1 rok.

- ZR wzrasta o b. 20 + 1–10, a SZ i SF o b. 1–10.
- Umiejętność chodzenia po naprężonej linie (możliwe po udanym %–owym rzucie na ZR akt. – 50 sprawdzanym co każde 2 metry).
- Udoskonalony unik – możliwość korzystania ze zdolności uniku i wykonywania w tym czasie innej zdolności (ew. może to być kolejny unik).
- Umiejętność korzystania ze zdolności pt.: "Finezyjny atak".

- Umiejętność "kociego" spadania z wysokości (udane po %-owym rzucie na ZR akt. – 10/1 metr lotu).
- Umiejętność walki w każdych, choćby skrajnych warunkach np. leżąc.
- CH i PR postaci wzrasta o b. 1–10, a doświadczenie o 45 + 2–20

Kurs Mistrzowski (trwa 1 rok).

- Umiejętność dezorientowania, poprzez wymyślne sztuczki i przewroty, by istota, która nie wykaże się Mądrością (udanym %-owy rzutem na MD), przyglądając się temu zapomniiała zaatakować akrobatę.
- Postać nabywa premiowo biegłości w jednym ze sposobów walki wręcz (losuje ją).
- W każdym typie walki (z wyjątkiem walk na odległość) postać zyskuje 10 pkt do TR na każde posiadane 50 INT.
- ZR wzrasta o b. 10 + 1–10, a SZ i SF o b. 1–10.
- CH i PR wzrasta o b. 1–10, a doświadczenie o b. 35 + 2–20.

ZWIADOWCA

Opis ogólny:

Jest to tajne i najemnicze szkolenie złodziejskie, z dużą ilością elementów sprawnościowych. Przygotowuje ono do swobodnego poruszania się w każdych warunkach, w sposób nierzucający się innym w oczy.

Ryzyko:

Kurs ten jest jedynie ryzykowny pod względem politycznym, gdyż istnieje szansa, że osoba taka narazi się jakiejś frakcji lub organizacji politycznej, która będzie chciała ją za to wyeliminować (zabić lub uwięzić).

Warunki przyjęcia:

1. Wpisowe:
 - A) od 10 do 1000 sztuk złota (w zależności od umowy, wolnych miejsc, powiązań).
 - B) opłacić 200 sztuk złota za każdy kurs
 - C) dodatkowo 10 sztuk złota/poziom kursanta
2. Opłacenie z góry żywności za każdy rok (po 40–50 sztuk złota za rok).
3. Niski poziom (istnieje 5%/poziom szansa, że poziom postaci zostanie uznany za zbyt wysoki dla tego rodzaju szkolenia).
4. Nie przynależność do średniej i wyższej arystokracji (a szczególnie elity władzy).
5. CH mniejsza od 100 (%).
6. Kursy (w wypadku posiadania już zdolności zyskuje się tylko b. +10%/50INT jej szczęśliwszego wykonania)

Kurs Podstawowy Zwiadowcy – trwa 0,5 roku.

- Nabywa się zdolności: "Widzenie w półmroku", "Ciche chodzenie" i "Tropienie" (analogicznie jak u odpowiednich profesji).
- ZR wzrasta o b. 1–10, a SZ o b. 10 + 1–10.
- Umiejętność mylnego zostawiania śladów (udane po %-owym rzucie na 1/2 INT +1/10ZR i MD.)
- Doświadczenie postaci wzrasta o 20 + 1–10

Kurs Specjalistyczny (trwa 0,5 roku).

- Nabywa się zdolności: "Wykrycie ukrytości", "Rozbezpieczanie pułapek", "Otwieranie zamków", "Podstawy wspinaczki" i "Słyszenie szmerów" (analogicznie jak u odpowiednich profesji). Jeżeli postać posiada już którąś z tych zdolności, wtedy traktuje się jakby jej potencjalne umiejętności w niej były o 10 pkt większe (itp, zależnie od MG).
- Postać jest w stanie bezszelestnie biegać (ew. wymaga to udanego %-owy rzutu na ZR, w sytuacjach stresowych).
- Doświadczenie postaci wzrasta o 20 + 1–10

Kurs Mistrzowski (trwa 1 rok).

- Pozwala nauczać innych, o ile dysponuje się odpowiednimi środkami.
- Nabywa się zdolności: "Wykrycia magii", "Wyssania PM", "Identyfikacji znaków i figur magicznych", "Przycelowanie" i "Precyzyjny Strzał". Jeżeli postać posiada już którąś z tych zdolności, wtedy traktuje się jakby jej potencjalne umiejętności w niej były o 10 pkt większe (itp, zależnie od MG).
- Postać nabywa premiowo biegłości w jednym ze sposobów walki wręcz (losuje ją).
- Postać jest w stanie identyfikować (wzrokowo) profesję danej postaci, jeśli dokładniej się przyjrzy (minimum przez 2–20 rund).
- Postać nabywa zdolność "Wypatrywanie", za pomocą której jest w stanie wykrywać niektóre "ukrytości" z daleka.
- CH postaci wzrasta o b. 10 + 1–10, UM o b. 1–10 i doświadczenie o 30 + 1–10.

TEORETYK

Opis ogólny.

Jest to kurs polegający na dostarczaniu ogromnej ilości wiedzy i o skromnych możliwościach jej wykorzystania. Wiedza ta w szczególności odnosi się do życia wielu istot, ich zwyczajów (trybu życia), umiejętności itp. Niekiedy pozwala dać odpowiedź na pytanie co należy czynić w krytycznych sytuacjach.

Ryzyko:

Kurs teoretyka wymaga ogromnej odporności umysłu na przeciążenia wiedzą, w szczególności na sugestie i wytrzymałość umysłu. Podczas każdego kursu postać musi sprawdzić udanym %-owy rzutem na sugestie, czy była w stanie nerwowo dotrwać do ukończenia kursu. Ponadto po zakończeniu kursu %-owy rzutem na odporność na szok postać sprawdza, czy odbyty kurs nie był

przyczyną jakiejś choroby psychicznej (w takim przypadku – patrz zdolności nienaturalne).

Warunki przyjęcia:

1. Wpisowe:
 - A) 1000 sztuk złota
 - B) opłacić 500 sztuk złota za każdy kurs
 - C) dodatkowo 10 sztuk złota/poziom kursanta
2. Opłacenie z góry kosztów żywności za każdy rok (po 40–50 sztuk złota za rok).
3. Charakter niechaotyczny.
4. Nie przynależność do Barbarzyńców.
5. Posiadanie minimum 75 INT i 75 MD.

Kurs **Podstawowy Teoretyka**: tzw. **Biologiczny** (trwa 4 lata):

- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych istotach humanoidalnych (historia, obyczaje itp.). O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %–owy rzut na połowę MD.
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych zwierzętach (zwyczaje, życie itp.). O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %–owy rzut na połowę MD.
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych martwiakach (cechy specjalne, powstawanie, zwyczaje itp.). O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %–owy rzut na połowę MD.
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych potworach (zwyczaje, tryb życia itp.). O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %–owy rzut na połowę MD.
- MD postaci wzrasta o b. 4–40, CH o 1–10 i doświadczenie o 40–400 + 40 + 2–20.

Kurs **Specjalistyczny: Morski** (trwa 2 lata).

- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych zjawiskach związanych z morzem (życie morza, zjawiska pogodowe itp.). O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %–owy rzut na połowę MD.
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych statkach (konstrukcjach), żegludze i nawigacji. O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %–owy rzut na połowę MD, ponadto wiedza ta jest adekwatna do wiedzy bosmana.
- MD postaci wzrasta o b. 2–20, CH o 1–10 i doświadczenie o 20–200 + 20 + 2–20.

Kurs **Specjalistyczny: Religijny** (trwa 1 rok).

- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych religiach, bóstwach, wierzeniach i mitach. O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %–owy rzut na połowę MD.
- MD, CH i Wiara postaci wzrasta o b. 1–10, a doświadczenie o 10–100 + 10 + 1–10.

Kurs końcowy **Wojskowo–Magiczny** (trwa 3 lata).

- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o posługiwaniu się, naprawie i konstruowaniu wszelkich broni. Przy tych czynnościach postać zyskuje 10 pkt/50 MD, że uzyska oczekiwany efekt (np. trafi, naprawi broń itp). Niekiedy tę wiedzę można wykorzystywać przy wykonywaniu pułapek.
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o batalistyce, podstawach inżynierii i budowie umocnień (np. zamków). Wiedzę tę można także wykorzystywać do labiryntów, a o tym czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %–owy rzut na połowę MD.
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich szkołach magii, o PM, czarach i zjawiskach z nimi związanych. O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %–owy rzut na połowę MD.
- MD postaci wzrasta o b. 3–30, CH o 10 + 1–10, UM i wszystkie posiadane biegłości o b. 1–10, a doświadczenie o 30–300 + 30 + 1–10.

DYPLOMATY

Opis ogólny.

Intelektualny kurs przeznaczony dla klas wyższych (bogate mieszczaństwo, arystokracja). Przyucza on do kierowania dużą ilością osób, łagodzenia lub zaogniania sytuacji, pełnienia misji poselskich.

Ryzyko:

Jak każdy kurs ma swoje wady. Uwypuklanie przez kursanta roli jaką odgrywać ma po zakończeniu szkolenia często prowadzi go do nadmiernej pewności siebie i arogancji. Uczestnik kursu ma szansę 1%/miesiąc kursu (sprawdzone kumulatywnie po każdym kursie), że zostanie pyszałkiem. W praktyce w wielu okazjach sprawdzając reakcję lub lojalność do takiej osoby należy rzucić 2 razy % i wybrać bardziej dla niego niekorzystny wynik.

Warunki przyjęcia:

1. Wpisowe:
 - A) 500 sztuk złota
 - B) opłacić 100 sztuk złota za każdy kurs
 - C) dodatkowo 10 sztuk złota/poziom kursanta
2. Opłacenie z góry żywności za każdy rok (po 40–50 sztuk złota za rok).

3. Charakter nie może być zły ani chaotyczny.
4. Reprezentowanie bogatego mieszczaństwa lub arystokracji
5. Posiadanie minimum 100 INT, 100 MD, 100 CH i 50 PR.
6. Kursy.(w wypadku posiadania już zdolności zyskuje się tylko b. +10%/50INT jej szczęśliwszego wykonania)

Kurs **Podstawowy Dyplomaty** (trwa 1 rok).

- Postać zyskuje możliwość używania (odpowiednio zmodyfikowanych) następujących zdolności: "Dworność", "Heraldyka", "Wmówienie", "Retoryka" i "Uniżony ton".
- Postać jest w stanie wykorzystywać swoją Charyzmę do:
 - ✓ Perswazji – jednorazowo postać jest w stanie zmienić swe poglądy w danej sprawie, jeśli nie odeprze sugestii.
 - ✓ Zażegnania/podsycenia sporu – jeśli postać nie odeprze sugestii, to przestaje ją interesować (ew. zaczyna ponownie) dany problem (spór).
- Postać jest w stanie nauczyć się dodatkowo 1 wybranego języka (pospolitej rasy).
- Postać zyskuje b. 30 + 2–20 CH oraz 1–5 MD i 20 + 10–50 + 1–10 doświadczenia.

Kurs **Mistrzowski** (trwa 3 lata).

- Postać jest w stanie nauczyć się dodatkowo 3 wybranych języków (pospolitych ras), o ile jeszcze jest w stanie (wymagana odpowiednia ilość wolnych pojemności językowych).
- Postać zyskuje możliwość używania (odpowiednio zmodyfikowanych) następujących zdolności: "Przekupstwo", "Wykrycie wartości", "Język mimiki" i "Nietykalność".
- Postać jest w stanie wykorzystywać swoją Charyzmę do:
 - ✓ Zastraszenia – po udanym %–owym rzucie na 1/2 CH + 1/10 INT i nieodparciu tej sugestii przez ofiarę, jest ona w stanie oddać w niektórych sytuacjach do 1/4 części swych majątności (skarbów).
 - ✓ Negocjacji na migi – po udanym rzucie na 1/2 INT + 1/10 CH jest się w stanie każdej inteligentnej (minimum 30 INT) istocie wytłumaczyć, że nie ma się wrogich zamiarów itp.
- Postać zyskuje b. 30 + 2–20 CH oraz o b. 1–10 MD i PR, a o 10–100 + 50 + 2–20 doświadczenie.

KARTOGRAF

Opis ogólny:

Jest to szkolenie najemnicze i wojskowe, ogólnie dostępne. Przygotowuje do szczegółowego rysowania, tworzenia, odczytywania i interpretacji map itp.

Ryzyko:

Jedynym ryzykiem jest ryzyko narażenia się jakiejś osobie lub organizacji które mogła chcieć w jakiś sposób ubezwłasnowolnić postać

Warunki przyjęcia:

1. WPISOWE
 - a) od 10 do 1000 sztuk złota (w zależności od umowy, kontaktów, wolnych miejsc, itp.
 - b) opłacić 100 sztuk złota za każdy kurs.
 - c) Inne (zależne od MG)
2. Opłacić z góry koszty żywności za każdy rok (około 40–50 sztuk złota za rok).
3. Posiadanie minimum 75 INT, 60 MD, 50 ZR
4. inne (zależne od MG)

Kurs **Podstawowy** – trwa 5 miesięcy:

- Postać zyskuje umiejętność prawidłowego tworzenia map.(wymagany % rzut na INT)
- Postać zyskuje umiejętność podstawowej interpretacji map.
- Postać zyskuje 2–20 PD

Kurs **Zaawansowany** – trwa 2 miesiące:

- Postać zyskuje umiejętność interpretacji map, łącznie z wynikającymi z tego konsekwencjami (z interpretacji).
- Postać zyskuje umiejętność posługiwania się tzw. "JĘZYKIEM MAP" pozwalającym uczynić pewne informacje niedostępne dla osób postronnych (wymagany % rzut na 1/2 INT) do odczytania takiej mapy (pełnego) potrzebny jest % rzut na 1/2 INT – 2pkt/POZ. tworzącego.
- Postać zyskuje 1–5 pkt INT oraz 1–10 PD

Kurs **Mistrzowski** – trwa 3 miesiące:

- Pozwala postaci na przekazywanie swojej wiedzy innym (wymagany %rzut na 1/2 MD + 1/2 INT czy umiało się przekazać, rzut na 1/4 INT + 1/4 MD czy umiało się nauczyć).
- Postać zyskuje 10–100 PD oraz 1–10 INT 1–10 MD.

NAWIGATOR

Opis ogólny:

Ogólnie dostępne szkolenie awanturnicze. Przygotowuje do prowadzenia (kierowania) w terenie bez widocznych punktów odniesienia, tylko z pomocą gwiazd i słońca.

Ryzyko tylko polityczne narażenia się komuś ważnemu np. odmowa współpracy, itp.

Warunki przyjęcia:

1. Wpisowe:
 - a) od 5 do 500 sztuk złota (w zależności od umowy, kontaktów, wolnych miejsc, itp.)
 - b) opłacić 50 sztuk złota za każdy kurs.
 - c) od 10 do 1000 sztuk złota za materiały potrzebne do nauki, i inne.
2. Opłacić z góry koszty żywności za każdy rok (około 40–50 sztuk złota za rok).
3. Posiadanie minimum 70 INT, 50 MD
4. inne (zależne od MG)

Kurs **Podstawowy** – trwa min. 1 miesiąc

(kończy się egzaminem rzuty % na 1/2 INT oraz 1/2 MD, nieudany choć jeden powoduje przedłużenie nauki o następny miesiąc, po którym znów następuje egzamin [z modyfikatorem ułatwiającym +1 % kumulatywnie] i procedura j.w.)

- Pozwala postaci (% rzut na 1/2 INT) na zorientowanie się w terenie, określenie stron świata, itp.
- Pozwala (% rzut na INT) na określenie pory dnia lub nocy (godziny) z dokładnością do 30 min.

Kurs **Zaawansowany** – trwa minimum 2 miesiące

(kończy się egzaminem rzuty % na 1/3 INT oraz 1/3 MD, nieudany choć jeden powoduje przedłużenie nauki o następny miesiąc, po którym znów następuje egzamin [z modyfikatorem ułatwiającym +1 % kumulatywnie] i procedura j.w.)

- Pozwala postaci na ustalenie swego położenia (% rzut na 1/2 INT).
- Wpaja postaci podstawowe wiadomości o okolicznych akwenach wodnych, wyspach, i tym podobnych terenach.

Postacie otrzymują k10+5 PD za kurs podstawowy (+ 2 PD za każdy miesiąc nauki ponad 1), 3k10+5 PD za kurs zaawansowany (dodatek j.w.), oraz po kursie podstawowym: lunetę małą typową a po kursie zaawansowanym: sekstans typowy.

PRÓBA TRAW

Może do niego przystąpić jedynie kandydat na Tropiciele Bestii skierowany przez swojego mistrza. Osoby z zewnątrz mają dwukrotnie a nawet trzykrotnie mniejsze szanse na przeżycie. Szkolenie to jest najniebezpieczniejsze i przeżywa je stosunkowo 1 na 10 Szkolenie to odbywa się w różnych miejscach gdzie umysł i ciało poddawane są działaniom magii oraz ćwiczeniom sprawnościowym.

- ✗ kurs trwa 12 dni
- ✗ co dzień wiedźmin ma 2% (kumulatywnie) że jego umysł nie wytrzyma przeciążeń
- ✗ postać ma 10% iż podczas próby traw nie ulegnie amnezji a nawet wtedy jego wspomnienia są mgliste
- ✗ postać ma 10% iż podczas próby traw nie ulegnie społowieniu prezencji (kobiety 20% szansy)
- ✗ postać ma 10% iż podczas próby traw nie stanie się bezpłodna (kobiety 20%). Jednak dzieci urodzą się z mutacją (patrz tabela)
- ✗ co dzień istnieje szansa iż osoba zostanie przeinaczona (zmutowana), co sprawdza się procentowym rzutem na 25% (wylosuj jaka)

Po skończeniu próby traw postać zyskuje:

- ✗ przy podnoszeniu na wyższy poziom ma 20% na mutację
- ✗ 1% na poziom że umrze
- ✗ może podnosić się na poziom tylko w miejscu swojej próby traw
- ✓ dużą sprawność 30 + k10 (premiowane) do ZR i SZ
- ✓ zwiększoną żywotność 20 + k10 premiowane
- ✓ staje się odporny na trucizny 20 + k10 do Odp. 6
- ✓ staje się odporny na szok 20 + k10 do Odp. 4
- ✓ staje się odporny na petryfikację 20 + k10 Odp. 10
- ✓ jego bazowe odporności zwiększają się o b. 10 + k10 prem.
- ✓ nabywa zdolność – podtrzymanie życia
- ✓ nabywa zdolność – odporność na strach

Medalion Wiedźmiński:

- ✓ wyczucie magii
- ✓ wyczucie nekromancji

Miecz wiedźmiński

- ✓ srebrny
- ✓ magiczny do monstrów 0 TR / 40 RAN

Amulet z PM o pojemności:

- ✓ amulet 100PM
- ✓ dostaje k20 PM

01 – ARCYUŁOMNOŚĆ

02–30 – UŁOMNOŚĆ

31–50 – SPADEK CECHY NA KOSZT SZ,ZR (po połowie) k20

51–70 – ZMIANY W WYGLĄDZIE ZEWNĘTRZNYM

71–80 – ZMIANY WEWNĘTRZNE

81–90 – INNE ODCHYLENIA DECYZJA MG.(6)

90–99 – NADNATURALNA

100 – ARCYNADNATURALNA

We wszystkich przypadkach a szczególnie decyduje MG w niektórych przypadkach wymagany rzut kostką czy dany efekt ma być pozytywny czy negatywny np: (5),(6) przykłady:

- (1) – nie potrafiący kłamać
- (2) – patrz ułomności (zgrywus
- (3) – rzut kostką 9 a więc wiara rzut k20=16 a więc WI –16, ZR +8, SZ +8
- (4) – Włosy stają się białe albo oczy żółte, zamiast paznokci szpony itp.
- (5) – możliwość oddychania pod wodą, zielona krew itp.
- (6) – czasowa niewidzialność (niespodziewana np: co k20h), czasowa podwójna intuicja itp. (kontroluje MG)
- (7) – patrz nadnaturalne
- (8) – np: nieśmiertelny,perfekcjonista, (nie starzejący się)

Na zakończenie przedstawiane są UMIEJSCOWIENIA SZKOLEŃ w roku 455 ery Kar–tana:

Kardżyści	4 szkoły w Ostrogarze, 2 w Tagarze Szarej i 2 w Ogragarze
Masaurowie	2 szkoły w Ostrogarze, 2 w Olgrionie i 1 w Aria–garze
Asaurowie	2 szkoły w Ostrogarze, 1 w Get–warr–garze, 1 w Gaście i 1 w Tagarze Szarej
Bractwa Broni:	
Miecznicy	Ostrogar, Ora–gar, Olgrion, Tagara Biała, Ogragar (2x)
Topornicy	Aria–gar, Ogragar, pustkowia
Włócznicy	Ostrogar, Ogragar
Nożownicy	Get–warr–gar, Ogragar
Lansjerzy	Tagara Szara (2x)
Kopijnicy	Tagara Ciemna, Tagara Szara
Pikinierzy	Ostrogar
Kusznicy	Get–warr–gar, Ongir–gar, Tagara Szara, Tagara Biała, Ogragar
Łucznicy	Ostrogar, Ora–gar, Tagara Ciemna, Ogragar
Gładiatorzy	1 szkoła w Gaście, 1 w Aria–garze, 2 w Tagarze Szarej
Odpornościowy	1 szkoła w Ostrogarze, 1 w Ranhar–garze, 1 w Ora–garze
Akrobaci	1 szkoła w Ora–garze, 1 w Olgrionie, 1 w Tagarze Szarej
Zwiadowcy	1 szkoła w Inchra–garze i 1 na pustkowiach Orkusa
Teoretycy	1 szkoła w Ranhar–garze, 2 w Tagarze Szarej i 2 w Ogra–garze
Dyplomaci	1 szkoła w Get–warr–garze, 1 w Ongir–garze, 2 w Tagarze Szarej, 1 w Ogra–garze

Uwaga: po średnio 10 latach szkoły często zmieniają swe siedziby (a więc istnieje 10% szansa/10 lat, że dana szkoła przeprowadzi się do innego miasta, ew. zaniknie lub powstanie nowa).

LOSOWANIE SKARBÓW

Wiedza przeznaczona tylko dla MG

Część Ogólna

Po dłuższych lub krótszych perypetiach, każda grupa awanturników ma szansę na zdobycie skarbów. Wiele istot lubi gromadzić najcenniejsze lub najbardziej tajemnicze przedmioty, choćby np. w celu późniejszego wykupu, odsprzedaży albo, jak to czynią smoki, z samej chęci ich posiadania. Normalnie obecność i rodzaj skarbów ustala sam MG. Nie zawsze jest on w stanie ustalić ich rodzaj w zależności od rasy, POZ i znaczenia postaci. Aby ułatwić taką decyzję przygotowana została poniższa procedura losowania skarbów. Kategorie skarbów, które można znaleźć u danej istoty podane są z reguły w bestiariuszu. Ponieważ jest on dostępny dla każdego gracza w Kryształach czasu postanowiono utajnić tę informację. W tym celu stworzony został specjalny schemat. Przykładem tego może być np. zestawienie typu: 50A1, 2B1, 6C2, 12D4, 8E3 (mag.2), – F – . Dla laika wygląda ono z początku absurdalnie. W tego typu grach ważne jest jednak, by poza MG (po krótkim czasie będzie się on w tym doskonale orientował) nikt nie zorientował się w tym co może posiadać przy sobie potencjalny przeciwnik. Jest to szczególnie ważne jeśli chodzi o obecność przedmiotów przeklętych i magicznych. Niezrozumiałe dla graczy już po krótkim czasie pozwala ono jednak MG orientować się w tej płątanie symboli. Oczywiście może on dowolnie zmodyfikować uzyskany wynik, szczególnie, gdy uzna, że zostały wylosowane rzeczy nieodpowiednie do danej sytuacji. Przy tego typu schemacie nie wliczona jest z reguły osobista broń i zbroja, którą nosi postać.

Aby zrozumieć podane wcześniej zestawienie (50A1, 2B1, 6C2, 12D4, 8E3 (mag.2), – F –) należy zwrócić uwagę na następujące informacje:

Po pierwsze: LITERY OZNACZAJĄCE RODZAJ SKARBU

Każda litera oznacza jakie wartości (co) można w skarbie znaleźć. Z tego powodu skarby zostały podzielone na następujące typy:

"A" (litera) oznacza, że mamy do czynienia ze ŚRODKAMI PŁATNICZYMI jak pieniądze (monety) i kamienie szlachetne.

Najczęściej są one umieszczane w mieszkach. Standardowy mieszek mieści jednego rodzaju 1k100 monet lub 1k10 kamieni szlachetnych.

"B" (litera) oznacza, że mamy do czynienia z OZDOBAMI jak biżuteria i drogocenne szaty. MG powinien zwrócić uwagę, że to co dla jednych jest ozdobą dla innych może nie przedstawiać większej wartości.

"C" (litera) oznacza, że mamy do czynienia z DZIEŁAMI SZTUKI. Są to z reguły rzeczy trudne do sprzedania.

"D" (litera) oznacza, że mamy do czynienia z UZBROJENIEM. Zaliczamy tu Środki służące do prowadzenia walki, jak broń i uzbrojenie ochronne (zbroje, tarcze).

"E" (litera) oznacza, że mamy do czynienia ze KSIĘGAMI i PERGAMINAMI. Większość z nich jest napisana w języku wspólnym dla danego Archipelagu.

"F" (litera) oznacza, że mamy do czynienia z MIKSTURAMI i innymi wyrobami przydatnymi głównie dla czarodziei i kleryków. MG może też zaliczyć tu przedmioty które nie obejmują powyższe grupy.

"X" (litera) oznacza że w skarbie znajdują się wszystkie możliwe jego rodzaje (A, B, C, D, E, F). Dodatkowo oznacza to że szansa wylosowania każdego takiego rodzaju jest identyczna i identyczny jest też parametr mnożący ilość.

Po drugie: WYZNACZANIE SZANSY ZAISTNIENIA DANEGO RODZAJU SKARBU

Liczba przed literą pomnożona przez 5% informuje jaką mamy szansę na wylosowanie, że w całym znalezionym skarbie akurat tego jej elementu (np. dzieł sztuki, uzbrojenia). Jeżeli przekroczona zostanie wartość 100%, to oznacza to, że istnieje możliwość ponownego lub kilkukrotnego (przy wyższych procentach) zaistnienia przy danej istocie skarbu danego typu. Jeżeli skarb został wylosowany, to najczęściej był on umieszczony w skrzyneczkach. Kilkakrotne jego wylosowanie oznacza jakby istnienie kilku skrzyneczek. Myślenie w kategoriach skrzyneczek bardzo ułatwia zrozumienie tekstu.

PRZYKŁAD: Oznaczenie 50A oznacza 250%. MG powinno to dać do zrozumienia, że dany element (w tym przypadku Środki płatnicze) istnieje w tym skarbie dwukrotnie (2 razy po 100%, a więc jakby dwie skrzyneczki z założenia). Dodatkowo istnieje szansa (50%), że jest on jeszcze raz (że jest jeszcze jedna skrzyneczka). W tym przykładzie Środki płatnicze można spotkać dwu albo trzykrotnie.

Po trzecie: WYZNACZANIE ILOŚCI PRZEDMIOTÓW LUB MIESZKÓW W DANYM RODZAJU SKARBU

Liczba po literze informuje ilekrotnie mnożona jest podstawowa ilość przedmiotów w skarbie. Oznacza to przez ile mnoży się w danym przypadku standardową, losową ilość wyznaczoną w Tabeli PODSTAWOWEJ ILOŚCI PRZEDMIOTÓW W SKARBIE [tabela niżej]]. Jeżeli kilkakrotnie wylosowano obecność danego rodzaju skarbu, to tyle razy samo sprawdza się ilość przedmiotów w tym rodzaju. Następnie wyniki tych losowań sumuje się. Jeden mieszek odpowiada jednemu przedmiotowi w skarbie.

PRZYKŁAD: Wylosowano trzykrotną obecność Środków płatniczych. Oznacza to wykonanie trzech rzutów w poniższej tabeli. Uzyskane wyniki należy zsumować lub/i ewentualnie rozpisać.

TABELA PODSTAWOWEJ ILOŚCI PRZEDMIOTÓW W SKARBIE (rzuć 1k100)

01 – 50	podstawowa liczebność równa 1
51 – 70	podstawowa liczebność równa 2
71 – 80	podstawowa liczebność równa 3
81 – 85	podstawowa liczebność równa 4
86 – 90	podstawowa liczebność równa 5
91	co piąty, kolejny przedmiot w tym skarbie może być magiczny rzuć 1k100 jeszcze raz pomijając wynik 91
92	co czwarty, kolejny przedmiot w tym skarbie może być magiczny rzuć 1k100 jeszcze raz pomijając wynik 92
93	co trzeci, kolejny przedmiot w tym skarbie może być magiczny rzuć 1k100 jeszcze raz pomijając wynik 93
94	co drugi, kolejny przedmiot w tym skarbie może być magiczny rzuć 1k100 jeszcze raz pomijając wynik 92 i 94
95	każdy przedmiot w tym skarbie może być magiczny rzuć 1k100 jeszcze raz pomijając wynik 91–95
96	co drugi wylosowany przedmiot w tym skarbie może mieć podwójną wartość ze względu na elementy zdobnicze rzuć 1k100 jeszcze raz
97	co drugi wylosowany przedmiot ma połowę wartości i wytrzymałości, ze względu na uszkodzenia rzuć 1k100 jeszcze raz
98	co drugi przedmiot w tym skarbie jest bardzo zniszczony pozostało mu tylko 1/10 wytrzymałości rzuć 1k100 jeszcze raz pomijając wynik 98
99	zależnie od MG, np. przedmioty są wykonane z dużą domieszką srebra rzuć 1k100 jeszcze raz
100	każdy przedmiot w tym skarbie jest przeklęty rodzaj przekleństwa lub klątwy ustala MG rzuć 1k100 jeszcze raz

A oto najczęściej spotykane oznaczenia i skróty w tabelach losowania skarbów:

artef. – artefakty (w tym skarbie jest szansa wylosowania artefaktu)

elf. – elfia robota (przedmiot jest dziełem elfów; jego wartość ze względu na misterną robotę jest dwukrotnie większa)

kam. – kamienie szlachetne (Środkami płatniczymi dla tej rasy są prawie wyłącznie kamienie szlachetne, a nie monety)

krasn. – krasnoludzka robota (przedmiot jest dziełem krasnoludów; jego wartość ze względu na obecność złocen lub szlachetnych kamieni jest większa – najczęściej dwukrotnie)

mag. – magiczne (ewentualna liczba wskazuje, co który jest magiczny); PRZYKŁAD: W podanym wcześniej zestawieniu przy literce E podany jest symbol w nawiasie – mag.2. Oznacza on, że w przypadku tego elementu skarbu (księgi i pergaminy) akurat co drugi (stąd liczba) przedmiot jest magiczny (tak jakby rzuciło się automatycznie liczbę 94%, w trakcie losowania podstawy liczebności). Oczywiście obowiązuje to, jeśli ten element skarbu się w ogóle wylosuje

mon. – monety (Środkami płatniczymi dla tej rasy są prawie wyłącznie monety, a nie kamienie szlachetne)

n.czyt. – nieczytelne pismo (charakter pisma lub jego nad niszczenie uniemożliwia odczytanie tekstu)

n.peŁ.m. – oznacza, że mieszki, które mogą znajdować się w skarbie są zawsze nie pełne i zawierają maksymalnie po 1k10 monet; tak jest najczęściej w przypadku biedaków. Niepełny mieszek szlachetnych kamieni zawiera z reguły 1k5 sztuk.

ob.pis. – obce pismo (tekst lub hasło podane zostało w obcym dla tego regionu języku)

peŁ.m. – oznacza, że mieszki, które mogą znajdować się w skarbie są zawsze pełne i zawierają po 100 monet; tak jest najczęściej w przypadku bogatych skarbców Pełny mieszek kamieni szlachetnych zawiera maksymalnie 10 ich sztuk. Każdy z nich jest z reguły oddzielnie owinięty

uszk. – uszkodzony (została około 1/2 wartości i wytrzymałości, ewentualna liczba wskazuje, co który jest uszkodzony)

przekl. – przeklęte (ewentualna liczba wskazuje, co który jest przeklęty)

zdob. – zdobiony (wartość jest większa z powodu np. zdobień, Średnio dwukrotnie, ewentualna liczba wskazuje, co który jest zdobiony)

zn. – zniszczony (zostało około 1/10 wartości i wytrzymałości, ewentualna liczba wskazuje, co który jest zniszczony)

* – (jedna gwiazdka) oznacza, że większość skarbów pozostawiona jest w skarbcu (smoki) lub w siedzibie (gobliny);

** – (dwie gwiazdki) oznaczają, że skarby częściowo noszone są ze sobą, a częściowo pozostawione są w skarbcu (np. większość cywilizowanych ras); w tym przypadku najczęściej noszone są tylko Środki płatnicze lub/i ozdoby.

*** – (trzy gwiazdki lub brak gwiazdki) oznaczają, że skarby noszone są w większości ze sobą (np. giganty)

Objaśnienie PRZYKŁADU z początku tekstu:

Oto jak należy rozumieć przykład skarbu: 50A1, 2B1, 6C2, 12D4, 8E3(mag.2), – F – :

50A1: 250% że istnieją ŚRODKI PŁATNICZE, mnożnik ilości razy 1. Oznacza, że są 2 – 3 skrzyneczki na pieniądze Dwie z nich istnieją automatycznie (200%) i zawierają po 1 – 5 mieszkań (mnożnik 1 razy od 1 do 5 możliwe do wylosowania w tabeli Podstawowej ilości przedmiotów w skarbie). Dodatkowo istnieje 50% szansa, że istnieje trzecia skrzynka (też z zawartością 1 razy 1 – 5 mieszkań).

2B1: 10% że istnieją OZDOBY lub/i OZDOBNE SZATY, mnożnik ilości razy 1. Oznacza, że jest 10% szansy, że istnieje skrzyneczka z ozdobami. Jeśli ona jest to znaleźć w niej będzie można 1 razy 1 – 5 sztuk biżuterii lub ozdobnych szat.

6C2: 30% że istnieją DZIEŁA SZTUKI, mnożnik ilości razy 2. Oznacza, że jest 30% szansa, że istnieje skrzyneczka z dziełami sztuki. Jeśli ona jest to znaleźć w niej będzie można 2 – 10 (2 razy 1 – 5) sztuk dzieł sztuki.

12D4: 60% że istnieją ELEMENTY UZBROJENIA, mnożnik ilości razy 4. Oznacza, że jest 60% szansy, że istnieje skrzyneczka z jakimś uzbrojeniem. Jeśli ona jest to znaleźć w niej będzie można 4 – 20 (4 razy 1 – 5) sztuk broni lub/i uzbrojenia ochronnego.

8E3 (mag.2): 40% że istnieją KSIĘGI lub/i PERGAMINY, mnożnik ilości razy 3, magia w co 2. Oznacza, że jest 40% szansy, że istnieje skrzyneczka z księgami lub/i pergaminami. Jeśli ona jest to znaleźć w niej będzie można 3 – 15 (1 razy 1 – 5) sztuk takich papierniczych przedmiotów. Co drugi taki przedmiot jest automatycznie magiczny. Nie można się jednak tego dowiedzieć bez wykrycia magii.

– F – : oznacza, że w tym skarbie nie ma mikstur i przedmiotów służących posługującym się magią

Losowanie pomocnicze:

W momencie, gdy MG losuje, że ktoś ma dostać przedmiot magiczny (np. w wypadku zapisania się do Gildii) i nie wie co to ma być za przedmiot, to warto, by skorzystał z poniższej Tabelki:

1. Magiczne KAMIENIE
2. Magiczne OZDOBY
3. Magiczne SZATY
4. Magiczne DZIEŁA SZTUKI
5. Magiczne BRONIE
6. Magiczne ZBROJE
7. Magiczne KSIĘGI
8. Magiczne PERGAMINY
9. Magiczne MIKSTURY
10. Magiczne RÓŻDŻKI ITP

LOSOWANIE SKARBU TYPU "A"

LOSOWANIE ŚRODKÓW PŁATNICZYCH – PIENIĘDZY, KLEJNOTÓW, KAMIENI SZLACHETNYCH, ITP

Jeżeli nie zostało sprecyzowane, że mają to być tylko monety (mon.) lub tylko kamienie szlachetne (kam.) to wykonaj dla każdego mieszka rzut 1k100.

01 – 75: Monety

76 – 100: Drogocenne Kamienie

MONETY (–)

W cywilizowanych rejonach Orchii monety pakowane są w skórzane woreczki. Są to tak zwane mieszki. Każdy z nich może pomieścić do 100 monet. Rzadko jednak który bywa pełny ("peŁ.m."). W wypadku skrótu "n.peŁ.m" (nie pełne mieszki) należy rozumieć, że w mieszkach zostało zaledwie 1 – 10 monet danego kruszcu. Standardowo 100 monet złotych, srebrnych lub platynowych waży 1 kg (4 pkt SF). Mieszek adamantytu waży 0,5 kg (2 SF), zaś mitrylu 0,1 kg (0,4 SF). Wagi samego mieszka w zasadzie nie dolicza się. W celu ustalenia rodzaju zdobytych monet rzuć 1k100 i sprawdź w poniższej tabeli. Jeżeli sytuacja tego wymaga MG może założyć, że szansa wylosowanie złota jest dużo większa. W praktyce może to np. oznaczać, że każdy rzut w którym wypadło srebro jest traktowany jak wylosowanie złota.

- | | |
|---------|---|
| 01 | mieszek z 1k100 monetami mitrylowymi (1 sztuka mitrylu = 100 sztuk złota) |
| 02 – 05 | mieszek z 1k100 monetami platynowymi (1 sztuka platyny = 10 sztuk złota); Na Archipelagu Pajęczym zamiast platyny, środkiem płatniczym jest adamantyt, a w przeliczeniu 1 jego sztuka jest tyle warta, co 1 sztuka platyny. |
| 06 – 25 | mieszek z 1k100 monetami złotymi (1 sztuka złota jest podstawową monetą) |
| 26 – 99 | mieszek z 1k100 monetami srebrnymi (100 sztuk srebra = 1 sztuka złota) |
| 100 | mieszek z 1k100 monetami podrobionymi (rzuć 2 razy; mniej warty kruszec jest podrobiony do cenniejszego; jeżeli wylosowałeś to samo, to znaczy, że waga kruszcu w monetach jest za mała) |

Uwaga: Podczas losowania skarbów magicznych niekiedy się zdarza, że mieszek posiada monety magiczne. Jeśli czarodziej chciałby identyfikować ich magiczność, to musi to robić na każdej osobno. Ponadto istnieje bardzo mała szansa, że moneta będzie skrywała jakąś specjalną cechę magiczną (patrz TABELA Cech magicznych monet).

DROGOCENNE KAMIENIE (1)

Podobnie jak monety drogocenne kamienie, rzadkie minerały i nieoprawione klejnoty też pakowane są w skórzane woreczki (mieszki). Najczęściej, ze względu na rzadkość lub wielkość, w jednym mieszkach mieści się Średnio 1k10 kamieni (itp).

Losując kamienie rzuć 1k100:

- 0,1 (przy wyrzuceniu 01 jest 10% szansa, że się wylosuje)
KORON (Wielki Błękitno – Zielony Kryształ wart 1k50*1000 sztuk złota)
- 01 mieszek z 1k10 BRYLANTAMI
(1 brylant jest wart Średnio 1k10*100 sztuk złota)
- 02 mieszek z 1k10 SZMARAGDAMI
(1 szmaragd jest wart Średnio 1k10x80 sztuk złota)
- 03 mieszek z 1k10 SZAFIRAMI
(1 szafir jest wart Średnio 1k10*40 sztuk złota)
- 04 – 05 mieszek z 1k10 DIAMENTAMI
(1 diament jest wart Średnio 2k10 sztuk złota)
- 06 – 07 mieszek z 1k10 RUBINAMI
(1 rubin jest wart Średnio 1k10*10 sztuk złota)
- 08 – 10 mieszek z 1k10 OPALAMI
(1 opal jest wart Średnio 1k5*10 sztuk złota)
- 11 – 15 mieszek z 1k10 TOPAZAMI
(1 topaz jest wart Średnio 2k10 sztuk złota)
- 16 – 25 mieszek z 1k10 AGATAMI
(1 agat jest wart Średnio 1k10 sztuk złota)
- 26 – 40 mieszek z 1k10 AMETYSTAMI
(1 ametyst jest wart Średnio 1k5 sztuk złota)
- 41 – 55 mieszek z 1k10 TURKUSAMI
(1 turkus jest wart Średnio 1k2 sztuki złota)
- 56 – 70 mieszek z 1k10 PERŁAMI
(1 perła jest warta Średnio 1 sztukę złota)
- 71 – 85 mieszek z 1k10 BURSZTYNAMI
(1 bursztyn jest wart Średnio 10 sztuk srebra)
- 86 – 95 mieszek z 1k10 KORALAMI
(1 koral jest wart Średnio 5 sztuk srebra)
- 96 – 97 mieszek z 1k10 NEFRYTAMI
(1 nefryt jest wart Średnio 1 sztukę srebra)
- 98 – 99 mieszek z 1k10 kamieniami (np. z pociskami do procy)
- 100 mieszek z 1k10 INNYMI KAMIENIAMI I MINERAŁAMI (np. krzemień)

Uwaga: W momencie wylosowania, że w woreczku są kamienie magiczne, to należy sprawdzić ile ich jest tam takich (min. 1 + 10% szansy na każdy kolejny). Po zidentyfikowaniu cechy magiczne sprawdź w TABELI Cech magicznych kamieni szlachetnych.

LOSOWANIE SKARBU TYPU "B"

LOSOWANIE OZDÓB, CZYLI BIŻUTERII I DROGOCENNYCH SZAT

Jeżeli nie jest powiedziane inaczej określając rodzaj tego skarbu rzuć 1k100

- 01 – 75 Biżuteria (2)
76 – 100 Drogocenne Szaty (3)

BIŻUTERIA (2)

Na początku ustal czym jest znaleziony przedmiot. Rzuć 1k100.

Losowanie BIŻUTERII (i z domieszką jakiego kruszcu jest wykonana)

- 01 – 02 **korona** (1k10[premiowane]*20 szt.); 50% że posiada dodatkowo k10 (premiowane) szlachetnych kamieni. +25pkt do PR.
- 03 – 05 **łańcuch** (1k10*10 szt.); 20% że posiada dodatkowo k10 (premiowane) szlachetnych kamieni. +15pkt do PR.
- 06 – 07 **diadem** (1k10*8 szt.); 90% że posiada dodatkowo 1 szlachetny kamień +15pkt do PR.
- 08 – 10 **naszyjnik** (1k5*10 szt.) 50% że posiada dodatkowo 1 szlachetny kamień +5pkt do PR
- 11 – 12 **skrzynia** bogato zdobiona (1k5*10 szt.)
- 13 – 15 **skrzyneczka** bogato zdobiona (2k10 szt.)
- 16 – 20 **łańcuszek** (1k10 szt.) 20% że posiada dodatkowo 1 szlachetny kamień +2pkt do PR
- 21 – 25 **bransoleta** (1k5 szt.) 50% że posiada dodatkowo minimum 1 szlachetny kamień +5pkt do PR
- 26 – 30 **obręcz na rękę** (1k5 szt.)
- 31 – 32 **lusterko** (1k5 szt.)
- 33 – 35 **zwierciadelko** (1 – 5 szt.)
- 36 – 70 **pierścień** (1k5 szt.) 50% że posiada dodatkowo 1 szlachetny kamień +5pkt do PR
- 71 – 75 **broszka** (1k5 szt.) 30% że posiada dodatkowo 1 szlachetny kamień +2pkt do PR
- 76 – 80 **para kolczyków** (1k5 szt.) 50% że każdy posiada dodatkowo 1 szlachetny kamień +5pkt do PR
- 81 – 85 **wisiorek** (1 szt.) 50% że posiada dodatkowo 1 szlachetny kamień +5pkt do PR
- 86 – 95 **obrączka** (1 szt.)
- 96 – 100 **inna ozdoba** (1k10 szt.)

Następnie ustal rodzaj kruszcu z jakiego w większej części jest wykonany dany przedmiot. Rzuć 1k100.

- 01 **mitryl** Za taki przedmiot postaciom, które zdobyły go należy się do podziału ilość PDośw równa 1/20 wartości przedmiotu w złocie PRZYKŁAD: za pierścień wart 3 sztuki mitrylu można otrzymać do podziału 15PDośw.
- 02 – 05 **platyna** Za taki przedmiot postaciom, które zdobyły go należy się do podziału ilość PDośw równa 1/200 wartości przedmiotu w złocie (zaokrąglając w dół). Postacie złodziejskie dostają PDośw równe 1/20 wartości tego przedmiotu w złocie
- 05 – 25 **złoto** Za taki przedmiot postaciom, które zdobyły go należy się do podziału ilość PDośw równa 1/200 wartości przedmiotu w złocie (zaokrąglając w dół). W wypadku bogatszych istot MG końcową granicę znalezienia złota z 25 "punktu" może przesunąć do 50, 75 lub 99. PRZYKŁAD: losując skarby dużych smoków szansa wylosowania złota mieści się w granicach 05 – 75.
- 26 – 99 **srebro** W wypadku bogatszych istot MG pierwszą granicę znalezienia srebra z 25 "punktu" może przesunąć do 50, 75 lub 99. PRZYKŁAD: losując skarby dużych smoków szansa wylosowania srebra mieści się w granicach 51 – 99.
- 100 **podrabiane** (rzuć 2 razy; mniej warty kruszec jest podrobiony do cenniejszego; jeżeli wylosowałeś to samo, to znaczy, że waga kruszcu w monetach jest za mała)

W momencie wylosowania, że dana ozdoba lub przedmiot jest magiczny, po zidentyfikowaniu cechy magiczne sprawdź w TABELI Cech magicznych biżuterii.

DROGOCENNE SZATY (3)

Losowanie DROGOCENNYCH SZAT (rzuć 1k100)

- 01 – 05 ubranie bogato zdobione (2k10*10 szt. złota; waga 5; +20 do PR); ubranie te może być noszone zamiast skórzni. Parametry obronne w zasadzie ma też identyczne do niej.
- 06 – 10 ubranie arystokratyczne (2k10 szt. złota; waga 4; +10 do PR); ubranie te może być noszone zamiast skórzni. Parametry obronne w zasadzie ma też identyczne do niej. Noszenie jego przez niższe stany niedozwolone.
- 11 – 20 ubranie eleganckie (1k2 szt. złota; waga 3; +5 do PR); ubranie te może być noszone zamiast skórzni. Parametry obronne w zasadzie ma też identyczne do niej.
- 21 – 25 płaszcz bogato zdobiony (1k10*10 szt. złota; waga 3; +20 do PR); może być noszony zamiast typowego płaszcza Parametry obronne w zasadzie ma też identyczne do niego.
- 26 – 30 płaszcz arystokratyczny (1k10 szt. złota; waga 2; +10 do PR); może być noszony zamiast typowego płaszcza Parametry obronne w zasadzie ma też identyczne do niego Noszenie jego przez niższe stany niedozwolone.
- 31 – 40 płaszcz elegancki (1 szt. złota; waga 1; +5 do PR); może być noszony zamiast typowego płaszcza Parametry obronne w zasadzie ma też identyczne do niego.
- 41 – 45 kapelusz bogato zdobiony (2k10 szt. złota; waga 1; +5 do PR)
- 46 – 55 suknia bogato zdobiona (1k10*10 szt. złota; waga 10; +25 do PR)
- 56 – 65 buty bogato zdobione (2k10 szt. złota; waga 6; +10 do PR); Parametry obronne odpowiadają długim skórzanym butom.
- 66 – 75 pas bogato zdobiony (1k5*10 szt. złota; waga 10; +10 do PR). Znajduje się w nim 1k10 (premiowane) kieszeni, z których każda może pomieścić do 0,5 kg (2 pkt SF).
- 76 – 85 szarfy bogato zdobione (2k10 szt. złota; waga 2; +5 do PR)
- 86 – 95 wstęgi bogato zdobione (1k10 szt. złota; waga 1; +2 do PR)
- 96 – 98 rękawiczki bogato zdobione (1k5 szt. złota; waga 0,1; +1 do PR)
- 99 – 100 inne części (np. szale, kubraki, rajstopy, itp zależnie od MG)

Po wylosowaniu sprawdź dla kogo dane odzienie było przeznaczone. Rzuć 1k10: 1 – ludzie (z miejscowego archipelagu), 2 półelfy, 3 elfy, 4 półolbrzymy, 5 półorki, 6 krasnoludy, 7 gnomy, 8 hobbity, 9 reptillioni, 10 inna rasa (najprawdopodobniej orki). Następnie w zależności od rasy sprawdź na jaki wzrost i wagę było to odzienie przeznaczone. Granica tolerancji przy noszeniu wynosi +/- 10cm i +/- 10 kg.

LOSOWANIE SKARBU TYPU "C"

DZIEŁA SZTUKI (4)

Losowanie DZIEŁ SZTUKI (rzuć 1k100)

- 01 – 03 obraz (2k100 szt. złt; waga 20)
- 04 – 05 ikona (1k100 szt. złt; waga 5)
- 06 – 10 gobelin (1k100 szt. złt; waga 20)
- 11 – 12 arras (5k10*10 szt. złt; waga 80)
- 13 – 14 puszysty dywan (2k100 szt. złt; waga 100)
- 15 skóra smocza (1k100 szt. złt/10kg); najczęściej pojedyncza skóra smocza waży 2k10*10kg
- 16 – 17 narzuta (1k10 szt. złt; waga 10)
- 18 – 19 makata (1k10 szt. złt; waga 5)
- 20 – 25 Świecznik (2k10 szt.; waga 20)
- 26 – 28 lampa (1k5 szt.; waga 5)
- 29 – 30 rzeźba (5k10*10 szt.; waga 200)
- 31 – 32 płaskorzeźba (1k5 szt.; waga 50)

33 – 34	statua (1k5*10 szt.; waga 150)
35 – 40	statuetka (1k10 szt.; waga 20)
41 – 42	lustro (1k10 szt.; waga 40)
43 – 44	zwierciadło (2k10 szt.; waga 10)
45 – 55	ornamentowany kielich (1k100 szt.; waga 4)
56 – 60	ozdobny puchar (2k100 szt.; waga 5)
61 – 63	ornamentowana czara (1k10*5 szt.; waga 3)
64 – 67	ozdobiona rysunkami amfora (1k10*5 szt.; waga 7)
68 – 80	ornamentowany dzban (1k10 szt.; waga 4)
81 – 84	ozdobna waza (2k10 szt.; waga 20)
85 – 95	ozdobna misa (1k5 szt.; waga 4)
96 – 98	kryształ (1k10*100 szt. złt; waga 10)
99 – 100	inny przedmiot (np. przenośny ołtarzyk)

W wypadku przedmiotów metalowych (20 – 95) po wylosowaniu przedmiotu sprawdź wedle jakiego kruszcu powinien być wyceniony. Służy do tego tabela znajdująca się przy losowaniu biżuterii Wyznaczony kruszec jest metalem z którego w większości składa się dany przedmiot.

LOSOWANIE SKARBU TYPU "D"

LOSOWANIE BRONI I INNEGO UZBROJENIA (ZBROI)

W celu znalezienia rodzaju uzbrojenia rzuć 1k100.

01 – 75	Broń (5)
76 – 85	Zbroja (6)
86 – 95	Tarcza (6)
96	Składnik zbroi (6)
97	Zbroja końska (6)
98	Siodło (6)
99	Rydwan (6)
100	specjalne; rzuć 1k5: 1 – chorągiew, 2 – proporzec, 3 – pochwa, 4 – kołczan, 5 – decyzja MG

BRONIE (5)

TABELE CZĘSTOŚCI WYSTĘPOWANIA BRONI W SKARBACH rzuć 1k100

Każda z poniżej wylosowanych broni jest wysokiej jakości Oznacza to podwójną wartość i o 1/2 większą wytrzymałość Z reguły też każda z nich ma specjalne elementy zdobnicze.

01	BICZE
02 – 03	CEPY
04	DZIDA
05	GWIAZDKI (min. 1k5 sztuk)
06	HALABARDY
07	HARPUNY
08 – 09	KOPIE
09	LANCE
10	KUSZE CIĘŻKIE (1 – 50%) lub PĘK BEŁTÓW (51 – 100)
11 – 15	KUSZE TYPOWE (1 – 50%) lub PĘK BEŁTÓW (51 – 100)
16 – 18	ŁUKI REFLEKSYJNE (1 – 50%) lub PĘK STRZAŁ (51 – 100)
19 – 21	ŁUKI PROSTE (1 – 50%) lub PĘK STRZAŁ (51 – 100)
22 – 23	MACZUGI
24 – 30	MIECZE CIĘŻKIE
31 – 39	MIECZE LŻEJSZE
40 – 43	MŁOTY
44 – 45	NOŻE
46	OSKARDY
47 – 48	OSZCZEP
49 – 51	PIKI I PARTYZANA
52	PROCE (1 – 50%) lub MIESZEK KAMIENI (51 – 100)
53 – 54	PÓLTALERZE
55 – 56	RAPIERY I SZPADY
57	SIECI
58	SIERP
59 – 68	SZABLE
69	SZLAPARY

70 – 79	SZTYLETY
80 – 81	TOPOROMIECZE
82 – 85	TOPORY OBUSIECZNE
86 – 93	TOPORY TYPOWE I SIEKIERY BOJOWE
94	TRÓJZĘBY I WIDŁY
95 – 96	TARSARY
97 – 98	WŁÓCZNIE
99	rzadko spotykane bronie typu ŁAŃCUCHY, PAŁY
100	inne BRONIE (np. oblężnicze)

Po wylosowaniu broni sprawdź rzutem 1k100 czyjej roboty jest ona.

- 01 **robotą z innego kruszcu** (minimum 2 zbrojmistrzów – mistrzów). Elementy metalowe w tej zbroi wykonane zostały z innego niż Żelazo/stal materiału W wypadku broni niemetalowych (całkowicie) pomiń ten punkt. Rzuć 1k100.
- 01 **mitryl** – O połowę (zaokrąglając w górę) ma mniejsze opóźnienie i minimalną siłę użycia Wytrzymałość broni wykonanej wyłącznie z mitrylu jest 10 – krotnie większa Ze względu na lekkość użycia potencjalnie umożliwia na zadanie nią w rundzie dodatkowego ciosu. Można nią ranić te same istoty, które też wrażliwe są na srebro. Broń niemagiczna lub niemitrylowa przyjmująca na siebie cios broni mitrylowej dostaje uszkodzenia równe 1/100 skuteczności ciosu. W wypadku ciosów kłutych i tnących +30 do TR.
- Za każdym razem istnieje szansa (10%), że jest to szczególna odmiana tego metalu zwana białym mitryl. Daje on tą samą wytrzymałość i lekkość władania Posiada 10 pkt Antymagii, może być wykryty poprzez użycie zdolności wykrycie magii (choć sam nie może być umagiczniony). Ujemną stroną jego jest to, że znając jego wartość postacie o odporności na sugestię poniżej 100 pkt automatycznie po kontakcie z nim ulegają chorobie umysłowej Objawia się ona jako nieodparta chęć posiadania jego i ewentualnie chronienia przed innymi.
- 02 – 05 **adamandyt** – Wytrzymałość x 2, 1/2 standardowej wagi. O 1/4 (zaokrąglając w górę) zmniejsza minimalną siłę użycia i opóźnienie broni. Cena zależna od wagi adamandytu; nie do kupienia; pożądana przez wszystkich.
- 06 – 10 **złota** – Wytrzymałość o połowę mniejsza. – 20 do TR w wypadku broni tnących i kłutych Waga x4. Opóźnienie i minimalna SF użycia x2. Cena zależna od wagi złota Nie do kupienia; pożądana przez wszystkich.
- 11 – 25 **z najlepszej stali** – Wytrzymałość o 50% wyższa. Cena x10. W wypadku ciosów kłutych i tnących +10 do TR. Nie do kupienia.
- 26 – 50 **srebrna** – Wytrzymałość o 50% mniejsza. – 20 do TR w wypadku broni tnących i kłutych, waga o 1/10 mniejsze; cena zależna od wagi srebra; potrafi zadawać normalne rany niektórym istotom niewrażliwym na żelazo. W zetknięciu przy ciosie z bronią lub zbroją żelazną doznaje uszkodzeń równych 1/100 siły ataku.
- 51 – 75 **posrebrzana** – Wytrzymałość o 25% mniejsza. – 10 do TR, waga standardowa; cena zależna od wagi srebra – najczęściej x2; potrafi zadawać obrażenia równe połowie swej skuteczności niektórym istotom niewrażliwym na żelazo.
- 76 – 99 **częściowo miedziana** – Wytrzymałość i waga minimum o 1/10 mniejsze (zaokrąglając w górę). Sporządzona jest z jakiegoś stopu miedzi (brąz, spiż).
- 100 **skład mieszany** – (o parametrach decyduje MG)
- 02 **robotą bogów**(nie do powtórzenia). Minimalna siła użycia, opóźnienie i waga o 50% niższa, wytrzymałość x5. Ze względu na wyważenie +30 do Trafienia podczas zadawania ciosów. Ze względu na lekkość użycia możliwość zadania dodatkowego ciosu w rundzie (decyduje MG).
- 03 **robotą antyczną** (nie do powtórzenia). Minimalna siła użycia, opóźnienie i waga o 25% niższa (zaokrąglając w górę), wytrzymałość x3. Ze względu na wyważenie +20 do Trafienia podczas zadawania ciosów.
- 04 **robotą bezimiennego mistrza** (nie do powtórzenia). Minimalna siła użycia, opóźnienie i waga o 1k5*5% niższa, wytrzymałość x2. Ze względu na wyważenie +10 do Trafienia podczas zadawania ciosów.
- 05 **robotą gildii zabójców** (zbrojmistrz – specjalista członek gildii). W wypadku nielogiczności pomiń ten punkt. Rzuć 1k100.
- 01 – 60: **broń drożna** (posiada specjalny kanałik do wypełnienia trucizną)
- 61 – 90: **broń odpryskowa** (posiada zadziór odłączający się w ciele ofiary i przy ruchu zadający dodatkowo 1 obrażenie/rundę; leczenie tylko operacyjne)
- 91 – 99: broń zarówno odpryskowa, jak i drożna (objaśnienia patrz wyżej)
- 100: broń z **łamliwym ostrzem** (po głębokim zranieniu łamię się ostrze i co rundę podczas ruchu zadaje najczęściej 1k50 obrażeń)
- 06 **robotą krasnoludzką** (zbrojmistrz – specjalista). Wytrzymałość o 1/2 większa – 20 do Trafienia. + 30 do skuteczności przy 100% biegłości. Istnieje też 10% szansa, że może to być wręcz robotą mistrzów krasnoludzkich (zbrojmistrz – mistrzów). Wytrzymałość x2. +30 do skuteczności przy 100% biegłości Nie do kupienia.
- 07 **robotą elfią** (zbrojmistrz – specjalista). Minimalna SF użycia i opóźnienie, mniejsze o 1/2 (zaokrąglając w górę), waga mniejsza o 1/10; wytrzymałość o 50% większa +10 do Trafienia. Istnieje też 10% szansa, że może to być wręcz robotą elfich mistrzów (zbrojmistrz – mistrz). Wytrzymałość x2; Minimalna SF użycia, opóźnienie, waga o 50% mniejsze (zaokrąglając w górę). +20 do Trafienia. Nie do kupienia.

- 08 **robota trolli** (kował – specjalista). +10 do Trafienia, +10 do skuteczności przy 100% biegłości minimalna SF użycia, opóźnienie, wytrzymałość i waga o 1/10 większe (zaokrąglając w górę). Istnieje też 10% szansa, że może to być wręcz robota górskich trolli (kował – mistrz). +20 do Trafienia, +20 do skuteczności przy 100% biegłości minimalna SF użycia, opóźnienie, wytrzymałość i waga o 1/10 większe (zaokrąglając w górę).
- 09 **robota orków** (zbrojmistrz – mistrz). Waga, wytrzymałość, opóźnienie i minimalna SF użycia o 1/10 większa (zaokrąglając w górę). +20 do skuteczności przy 100% biegłości. Istnieje też 10% szansa, że może to być wręcz robota uruk-hai (zbrojmistrz – mistrz). +2 segmenty opóźnienia, +20 do skuteczności przy 100% biegłości. Dość rzadko (5%) można też spotkać robotę orkowych mistrzów (trzech orków zbrojmistrzów – mistrzów lub 2 uruk – hai zbrojmistrzów – mistrzów). Waga o 1/10 większa Wytrzymałość o 1/2 większa +10 do Trafienia, skuteczność +30 przy 100% biegłości. Nie do kupienia.
- 10 **robota olbrzymów** (olbrzym lub malauk kował – specjalista). Dotyczy tylko broni obuchowych. Wytrzymałość, minimalna SF użycia, opóźnienie i waga o 50% większe (zaokrąglając w górę). Skuteczność przy 100% biegłości o 25% wyższa (zaokrąglając w górę). Istnieje też 10% szansa, że będzie to robota gigantów (gigant skalny, lodowy lub ogniowy kował – specjalista). Dotyczy tylko broni obuchowych. Wytrzymałość, minimalna SF użycia, opóźnienie i waga o 50% większe (zaokrąglając w górę). Skuteczność przy 100% biegłości o 50% wyższa (zaokrąglając w górę). Nie do kupienia.
- 11 – 99 **robota wysokiej jakości** (zbrojmistrz – specjalista lub u prymitywniejszych ras kował – specjalista). Wytrzymałość o 1/10 większa Świetne wyważenie daje +10 do Trafienia podczas ataku. Dodatkowo zdobiona w bogate ornamenty. Cena x5. Istnieje też 10% szansa, że będzie to robota mistrza (zbrojmistrz – mistrz lub u prymitywniejszych ras kował – mistrz). Wytrzymałość o 1/2 większa Waga zmniejszona o 1/10. Świetne wyważenie daje +20 do Trafienia podczas ataku i o 1 segment zmniejsza opóźnienie (opóźnienie minimum musi wynosić 1). Dodatkowo zdobiona w bogate ornamenty. Cena x20. W zasadzie nie do kupienia.
- 100 **robota mieszana** (rzucić dwa razy i nałożyć efekty).

ZBROJE – komplety analogiczne jak podane w tabelach (6)

Rzuć 1k100

- 01 – 10 zbroje płytowe
- 11 – 20 zbroje płaszczyznowe
- 21 – 30 półzbroje
- 31 – 40 pancerze i półpancerze
- 41 – 60 kolczugi
- 61 – 70 zbroje Łuskowe
- 71 – 80 zbroje kurtkowe
- 81 – 85 skóry zwierzęce
- 86 – 100 skóry smocze i inne Łuskowe

Po wylosowaniu rodzaju zbroi należy sprawdzić czyjej roboty była ona.

- 01 **robota z innego kruszcu** (minimum 3 płatnerzy – mistrzów). Elementy metalowe w tej zbroi wykonane zostały z innego niż żelazo/stal materiału Rzuć 1k100.
- 01 **mitryl** – obrona, wytrzymałość, wyparowania x 10; 1/10 standardowej wagi, cena zależna od wagi mitrylu; nie może być magiczny; nie do kupienia; niesamowicie pożądaną przez wszystkich). Tnące i klute bronie niemitrylowe lub niemagiczne w zetknięciu z taką zbroją doznają uszkodzenia równe 1/100 siły ataku.
Za każdym razem istnieje szansa (10%), że jest to szczególna odmiana tego metalu zwana białym mitryl. Nie istnieją monety wykonane z tego metalu. Daje te same parametry obronne, posiada 10 pkt Antymagii, może być wykryty poprzez użycie zdolności wykrycie magii (choć sam nie może być umagiczniony). Ujemną stroną jego jest to, że znając jego wartość postaci o odporności na sugestie poniżej 100 pkt automatycznie po kontakcie z nim ulegają chorobie umysłowej. Objawia się ona jako nieodparta chęć posiadania jego i ewentualnie chronienia przed innymi.
- 02 – 05 **adamandyt** – obrona, wytrzymałość, wyparowania x 2; 1/2 standardowej wagi, cena zależna od wagi adamandytu; nie do kupienia; pożądana przez wszystkich
- 06 – 10 **złota** – obrona i wyparowania o 1/10 są mniejsze od standardowych, wytrzymałość 1/2 standardowej; waga razy x 4; + minimum 50 pkt do PR; pożądana przez wszystkich
- 11 – 50 **z najlepszej stali** – obrona i wyparowania o 20% wyższe; wytrzymałość o 50 % wyższa; cena x10; do kupienia tylko na Archipelagu Zachodnim; pożądana przez wszystkich
- 51 – 75 **srebrna** – obrona, wyparowania, waga o 1/10 mniejsze; wytrzymałość o połowę mniejsza; cena zależna od wagi srebra; chroni przed atakiem niektórych martwiaków; daje 1 – 50% szansę odbicia petryfikującego wzroku; pożądana przez wszystkich
- 76 – 99 **częściowo miedziana** – obrona, wyparowania, wytrzymałość i waga minimum o 1/10 mniejsze; +10 do odporności przy odpieraniu magii). Sporządzona jest z jakiegoś stopu miedzi (brąz, spiż).
- 100 **skład mieszany** – o parametrach decyduje MG
- 02 **robota bogów** (nie do powtórzenia). Obrona, wyparowania, wytrzymałość x2.
- 03 **robota antyczna** (nie do powtórzenia). Obrona, wyparowania, wytrzymałość o 50% większe
- 04 **robota bezimiennego mistrza** (nie do powtórzenia). Obrona, wyparowania, wytrzymałość większe o 1k5*10%.

- 05 **robota pajęcza** – z Archipelagu Pajęczego (płatnerz – specjalista sharan, aran lub ich niewolnik). Waga 1/2. Rzuć 1k100:
01 – 60: ograniczenia ZR i SZ standardowe (typowa).
61 – 90: ograniczenia SZ o klasę mniejsze (np. z 1/3 do 1/2)
91 – 99: ograniczenia ZR o klasę mniejsze (np. z 1/3 do 1/2)
100: ograniczenia ZR i SZ o klasę mniejsze (np. z 1/3 do 1/2)
- 06 **robota krasnoludzka** (płatnerz – specjalista) – Obrona +10, wyparowania tnące o 50% większe, wytrzymałość o 1/10 większa Istnieje też 10% szansa, że może to być wręcz robota mistrzów krasnoludzkich (dwóch płatnerzy – mistrzów). Obrona +25, wyparowania tnące x2, pozostałe wyparowania o 50% większe, wytrzymałość x2. Nie do kupienia.
- 07 **robota elfia** (płatnerz specjalista) – Obrona +10, wyparowania klute o 50% większe, wytrzymałość o 1/10 większa Istnieje też 10% szansa, że może to być wręcz robota elfich mistrzów (trzech płatnerzy – mistrzów). Obrona +25, wyparowania klute x2, pozostałe wyparowania o 10% większe, wytrzymałość x2; waga 1/2 standardowej; obydwie ograniczenia o klasę mniejsze. Nie do kupienia.
- 08 **robota trolli** (kował – specjalista) – Obrona +10, wyparowania obuchowe o 50% większe, wytrzymałość o 1/10 większa Istnieje też 10% szansa, że może to być wręcz robota górskich trolli (dwóch kowali – mistrzów). Obrona +10, wyparowania obuchowe x2, pozostałe wyparowania o 50% większe, wytrzymałość x3, waga o 1/10 większa
- 09 **robota orków** (płatnerz – mistrz) – Wyparowania +10 pkt każde Waga o 1/10 większa Istnieje też 10% szansa, że może to być wręcz robota uruk – hai (płatnerzy – specjalista). Wyparowania +10 pkt każde Dość rzadko (5%) można też spotkać robotę orkowych mistrzów (trzech orków płatnerzy – mistrzów lub 2 uruk – hai płatnerzy – mistrzów). Wyparowania +30 pkt każde Waga o 1/10 większa Wytrzymałość o 1/2 większa Nie do kupienia.
- 10 **robota olbrzymów** (olbrzym lub malauk kował – specjalista). Wyparowania obuchowe x2. Wytrzymałość 1/2. Istnieje też 10% szansa, że będzie to robota gigantów (gigant skalny, lodowy lub ogniowy kował – specjalista). Obrona x2, wyparowania o 50% większe, + wytrzymałość standardowa Nie do kupienia.
- 11 – 99 **robota wysokiej jakości** (płatnerz – specjalista lub u prymitywniejszych ras kował – specjalista). Wytrzymałość o 1/2 większa Dodatkowo zdobiona w bogate ornamenty. Cena x2. Istnieje też 10% szansa, że będzie to robota mistrza (płatnerz – mistrz lub u prymitywniejszych ras kował – mistrz). Obrona +10, Wyparowania o 1/10 większe, wytrzymałość x2. Waga zmniejszona o 1/10. Cena x10. W zasadzie nie do kupienia.
- 100 **robota mieszana** (rzuć dwa razy i nałóż efekty).

TARCZE (6)

Wykonaj rzut 1k100

- 1 – 15 pawęże
16 – 50 tarcze rycerskie (25% szansa, że posiada czyjś wygrawerowany herb – cena x2 – używanie przez obcych rycerzy zniesławia)
51 – 85 tarcze typowe metalowe (25% szansa, że posiada wbudowany kołec po środku tarczy – waga +5 pkt SF)
86 – 100 tarcze drewniane (25% szansa, że posiada wbudowany kołec po środku tarczy – waga +5pkt SF)

SKŁADNIKI ZBROI (6)

Rzuć 1k100.

- 01 – 30 hełmy ciężkie
31 – 50 inne hełmy
51 – 80 dodatki metalowe
81 – 100 dodatki skórzone

Po wylosowaniu rodzaju należy sprawdzić czyje roboty są one. Rzuć 1k100 i sprawdź jak w przypadku zbroi Jeżeli coś pasuje i jest lepsze można wymienić z analogicznym fragmentem wchodzącym w skład zbroi. Następnie MG może zmodyfikować parametry.

LOSOWANIE SKARBU TYPU "E"

Rzuć 1k100.

- 01 – 75 Księgi (7)
76 – 99 Pergaminy (8)
100 coś nietypowego (ustala MG np. prymitywna drukarnia)

LOSOWANIE KSIĄG (7)

Wszelkie robione na Orcusie księgi są z reguły bardzo duże, ciężkie i podobne do siebie. Standardowa księga posiada rozmiary 30 na 20 cm, waży wraz z drewnianą okładką 5 kg (20 pkt SF) i mieści kilkaset stron. Oznacza to też wysoką cenę (minimum 10 sztuk zł). Na terenach Archipelagu Zachodniego i na niektórych dworach innych archipelagów istnieją mniej lub bardziej prymitywne drukarnie. Są to jednak książki dość rzadkie. Czytanie książek pozwala wzbogacić umysł. Zawarte w nich informacje pozostają niekiedy na stałe. Aby móc wyłowić pewne elementy w czytanim dziele trzeba wykazać się wytrwałością i mieć odrobinę szczęścia W praktyce oznacza to, że wpięć należy sumiennie przeczytać dane dzieło Aby to zrobić należy poświęcić 5 dni (16 godzin czytania)

non stop dziennie). Ponieważ nie każdy może sobie zapewnić obsługę i czas na taki okres czytanie takiego dzieła trwa dłużej. Najczęściej tomisko takie czyta się wieczorami (2 godziny) przez około 40 dni (miesiąc). Po przeczytaniu książki postać ma pewną szansę (opisaną poniżej), że mogą mu wzrosnąć na stałe pewne parametry. Zawarta w danej księdze wiedza tylko raz może być wykorzystana przez 1 osobę Kolejne czytanie tej samej książki nic nie daje.

Rzuć 1k100

01 – 05	historyczne – 10%, że MD wzrośnie o 1 pkt.
06 – 10	pamiętniki – 10%, że natrafi się na wiadomość, o jakimś skarbie; jeżeli MG założy, że nie jest ona przestarzała, to może być to inspiracją do następnej przygody
11 – 15	o sztuce – 10%, że wycucie piękna, czyli INT wzrośnie o 1 pkt., a w przypadku kupców, złodziei i iluzjonistów dodatkowo MD o 1
16 – 20	przygodowe – 10%, że natrafi się na wiadomość, o jakiejś tajemnicy; jeżeli MG założy, że nie jest ona przestarzała, to może być to inspiracją do następnej przygody
21 – 25	miłosne – 10%, że nauczy się odpowiedniego zachowania, dbania o siebie, itp. W praktyce może to podnieść PR o 1 pkt., a w przypadku bardów nawet o 2 pkt.
26 – 30	o wojnach – 10%, że MD wzrośnie o 1 pkt., a w przypadku kasty Żołnierskiej i rycerskiej nawet o 2 pkt.
31 – 35	o broniach – 10%, że biegłość we wszystkich posiadanych broniach wzrosną o 1 pkt.
36 – 40	o uzbrojeniu – 10%, że wiedza np. o zbrojach wzrośnie W praktyce można dzięki temu efektywniej używać zbroi. Efektywnie może zwiększyć to obronę ze zbroi o 1 pkt., a w wypadku płatnerzy nawet o 2 pkt.
41 – 45	o morzu – 10%, że MD wzrośnie o 1 pkt.
46 – 50	o zwierzętach – 10%, że MD wzrośnie o 1 pkt., a w wypadku Druidów i Łowców nawet o 2. Dodatkowo jest szansa 10%, że będzie w niej kompletny opis jakiegoś gatunku zwierzęcia. Osoba dysponująca tą księgą zna dokładny tryb Życia takiej istoty.
51 – 55	o rolnictwie – 10%, że nauczyło się uprawiać daną roślinę, np. ziele – ustala MG
56 – 60	o religiach – 10%, że MD wzrośnie o 1 pkt., ewentualnie też i WI o 2 pkt, jeżeli księga dotyczy własnego bóstwa – ustala MG
61 – 65	o magii – 10%, że UM wzrosną o 1 pkt., a w przypadku czarodziei i kleryków też INT o 1 pkt.
66 – 70	o potworach – 10%, że MD wzrośnie o 1 pkt., a w wypadku druidów, Łowców, Paladynów i Wiedźminów nawet o 2. Dodatkowo jest szansa 10%, że będzie w niej kompletny opis jakiegoś gatunku potwora. Osoba dysponująca tą księgą zna dokładny tryb życia takiej istoty.
71 – 75	religijne doktryny – przydatne tylko dla kleryków; 5%, że MD wzrośnie o 1 pkt., a WI o 3 pkt.
76 – 80	magiczne doktryny – przydatne tylko dla czarodziei; 5%, że MD wzrośnie o 1 pkt., a UM o 3 pkt.
81 – 85	złodziejskie doktryny – przydatne tylko dla kasty złodziejskiej; 5%, że MD wzrośnie o 1 pkt., a UM o 3 pkt.
86 – 90	słownik języka – pozwala tłumaczyć pisane zwroty języka danej posługującej się pismem rasy na język wspólny, ewentualnie inny; wylosuj rasy i języki, których ta księga dotyczy
91 – 95	inne księgi ogólne – zależnie od MG np. o muzyce, bitwach, podziemiach, budowlach, rasach itd
96 – 99	księga dezinformująca – księga ta zawiera błędne informacje z dziedziny która była wymieniona powyżej. Ustala ją MG. Tylko bibliotekarz – specjalista może rozróżnić ją od normalnej
100	specjalistyczna – patrz tabela Księgi specjalistyczne

KSIĘGI SPECJALISTYCZNE

Rzuć 1k100. Uwaga: Żeby nie zapomnieć wiedzy zawartej w takiej księdze należy ją czytać ponownie raz na 10 lat!

01 – 05	Wstęp do golemologii lub inna księga z tej dziedziny – Dokładny opis znajduje się przy opisie Etosu Golemologa.
06 – 35	o zawodach – Pozwala o 10% wykonywać dany zawód efektywniej; ewentualne premie ustala MG.
36 – 38	umagicznień – Uczy umiejętności pozwalających na stałe umagiczniać bez zakładania blokady PM. Dodatkowo pozwala odzyskać już po umagicznieniu ten potencjał, który jest nadmiarowy, a więc ilość ponad 1 punkt PM/kg umagicznianej materii. Wilgoć samoczynnie może wcześniej rozmagiczniać tak umagiczniony przedmiot.
39 – 40	o kupiectwie – Pozwala o 10% efektywniej wykonywać wszelkie związane z tym czynności.
41 – 43	o pentagramach – Pozwala o 10% wykonywać wszelkie związane z nimi czynności efektywniej.
44 – 45	o znakach runicznych – Pozwala o 10% wykonywać wszelkie związane z nimi czynności efektywniej.
46 – 50	martwiaków – Pozwala o 10% wykonywać efektywniej wszelkie związane z nimi czynności np. ich robienie, pozyskiwanie, czy odwracanie. Dotyczy też to zwiększenia odporności w przypadku odpierania strachu i większości ich zdolności.
51 – 54	magicznych potworów – Pozwala o 10% wykonywać efektywniej wszelkie związane z nimi czynności np. ich robienie, oblaskawianie, czy wyszukiwanie słabych stron. Dotyczy też to zwiększenia odporności w przypadku odpierania strachu i większości ich zdolności
55	o mistrzostwie w profesji – Zawarte są tu tajniki wiedzy odnośnie 1 profesji. Pozwalają one osiągnąć lepszą efektywność w używaniu wszelkich zdolności które ona daje o 5 pkt. (%). Wlicza się to też do antyodporności wynikających z POZ (np. wróg broni się przed czarem o 5 pkt. gorzej). Dotyczy się to też bronienu się przed zdolnościami własnej profesji (zależnie od MG).
56 – 60	o wróżbiarstwie – Pozwala wszelkie wróżby i przepowiednie czynić na okres dwukrotnie dłuższy i o 10% z większą szansą wyjścia pozytywnego. Ostatecznie decyduje MG.
61 – 75	o jednej broni – Zawarte tu tajniki posługiwania się daną bronią pozwalają zwiększyć biegłość w tej broni o 10 pkt.
76 – 78	o jednej zbroi – Uczy jak dokładnie wyrabiać dany element – składnik zbroi Efektywnie będzie on miał o 10% większe wyparowania i obronę.

- 79 – 81 **o ziołach** – Zawarte tu tajniki uczą uprawiać, przetwarzać i wytwarzać wywary z danych 1k5 ziół
- 82 – 84 **silnych mikstur** – Zawarte tu tajniki dają wiedzę, o robieniu z 3 zwykłych ekstraktów jednego. Jest on za silniejszy. Zmianę parametrów ustala MG, ale nie mocniej niż dwukrotnie.
- 85 **smoczej Żywotności** – Zawarta w niej wiedza umożliwia z każdych 10 litrów krwi dużych smoków zrobić 1k10 ekstraktów. Wymagane odpowiednie zdolności alchemiczne. Na okres 1 dnia po wypiciu i nasmarowaniu (zużywa się więc po dwie porcje), pozwala osiągnąć Żywotność równą smoczej, z którego krwi pochodziła. Po skończeniu działania mikstury postać jest wyczerpana przez 1k10 dni.
- 86 – 95 **pułapek** – Wiedza w niej zawarta daje premię 10 pkt. (%), przy jakimkolwiek zakładaniu, rozbrajaniu i omijaniu pułapek MG może zezwolić na wykorzystywanie tej zdolności do innych obiektów.
- 96 – 99 **inne** – Np. robienia amuletów, alchemii, nekromancji, magii Żywiołów, iluzji. Ostateczne profity ustala MG.
- 100 **księgi niespotykane** – decyzja MG

PERGAMINY (8)

Rzuć 1k100.

- 01 – 75 **ZAPISANE PERGAMINY I LISTY**
Zawarta w nich wiedza daje 10% szansę na poznanie jakiejś ważniejszej tajemnicy. Może to być np. umowa, droga do skarbu (nie wiadomo oczywiście, czy jeszcze on jest i czy jeszcze jest aktualne).
- 76 – 95 **PERGAMINY CZYSTE**
Możliwe ewentualnie do zapisania. Typ notesu. Zawiera około 1k100 kartek.
- 96 – 100 **PLANY I MAPY**
Zawarte w nich wskazówki dają 20% szansę na poznanie jakiejś ważniejszej tajemnicy. Może to być plan labiryntu, zamku, drogi do skarbcza lub skarbu itp. Nigdy nie wiadomo oczywiście, czy jest to prawdziwe, i czy jeszcze istnieje.

LOSOWANIE SKARBU TYPU "F"

MIKSTURY I INNE WYROBÓW CZARODZIEI LUB KAPŁANÓW

Rzuć 1k100.

- 01 – 75 Mikstury (9)
- 76 – 100 Inne przedmioty (10)

MIKSTURY I MAŚCI NIEMAGICZNE (9)

Rzuć 1k100.

- 01 – 25 flakonik lub dzbanuszek z 1 porcją mikstury lub maści zrobionej z ziół (patrz druid – lista ziół);
- 26 – 45 naczynie (słoik, albo buteleczka) z 1 porcją jakiegoś komponentu (patrz alchemik – tabela komponentów)
- 45 – 50 flakonik z wodą Święconą;
- 51 – 65 buteleczka lub dzbanuszek z 1k5 porcjami mikstury lub maści zrobionej z ziół (patrz druid – lista ziół);
- 66 – 75 bukłak lub dzban z dobrym winem;
- 76 – 80 bukłak lub dzban z bardzo silnym alkoholem;
- 81 – 85 dzban z oliwą;
- 86 – 95 flakonik lub dzbanuszek, z 1 porcją trucizny; (patrz tabela)
- 96 – 99 buteleczka lub dzbanuszek z 1–5 porcjami trucizny (patrz tabela)
- 100 inna substancja (np. kwas);

Trucizny (ewentualnie odnosić się może do działania niektórych gazów):

UWAGA (Rzuć 1k100): Niektóre trucizny działają tylko w zetknięciu z krwią (1 – 25), inne działają tylko po wypiciu (26 – 50), jeszcze inne działają w zetknięciu się z ciałem (51 – 65) lub po zdechnięciu, jako np. gaz (66 – 80). SĄ też nawet takie, które w różny inny sposób (85 – 90) lub na kilka sposobów (91 – 100) mogą uaktywniać swe działanie. Ustalenie siły działania, jej efektu, czasu trwania i konsystencji zależy ściśle od rodzaju trucizny i MG.

Rzuć 1k100.

- 01 – 10 uśmiercająca (UŚm.): Powoduje Śmierć Na istoty posiadające powyżej 500 pkt. ŻYW działa z reguły jak silnie raniąca
- 11 – 20 osłabiająca (OsŁ.): Powoduje stan analogiczny do spowolnienia. Czasowo dwukrotnie zmniejsza SF. Działa najczęściej 1k10, albo 1k100*10 rund – zależnie od rzutu obronnego.
- 21 – 30 paraliżująca (Par.): Powoduje paraliż ciała na okres najczęściej 1k100*10rund. Na istoty posiadające 500 pkt. ŻYW działa z reguły jak osłabiająca
- 31 – 40 letargiczna (Let.): Powoduje zapadnięcie w stan letargu na okres 1k100 dni. Na istoty mające 500 ŻYW działa z reguły jak nasenna.
- 41 – 50 nasenna (Nas.): Wywołuje sen na 1k10*100rund.
- 51 – 60 bólu (Bólu): Istota jest pod wpływem bólu. Średnio o 50% obniża to jej TR, OB i UM na okres 1k100rund.
- 61 – 70 silnie raniąca (Sil.Ran.): Zadaje najczęściej 1k100*10obraZeŃ, ew. 1k100 po udanym % rzucie obronnym.
- 71 – 80 raniąca (Ran.): Zadaje najczęściej 1k10*10obraZeŃ, ew. 1k10 po udanym % rzucie obronnym.
- 81 – 95 efekt mieszany: Rzuć dwa razy i z sumuj działania. Postać jest w stanie przetrwać (odeprzeć udanym % rzutem

96 – 99	odpornościowym na truciznę) tylko silniejsze działanie, a automatycznie podlega drugiemu.
100	inna trucizna (o nie wymienionym tu działaniu)
100	pseudotrucizna (objawy wskazują na działanie trucizny, a efekt jest wynikiem halucynacji)

TABELA SZYBKOŚCI DZIAŁANIA TRUCIZNY

Rzuć 1k100.

01 – 20	A – natychmiastowa (działa po 1k10 segmentach)
21 – 40	B – szybko działająca (działa po 1 rundzie)
41 – 60	C – normalnie działająca (działa po 1k10rundach)
61 – 80	D – powolna (działa po 1k100*10rund)
81 – 90	E – długoterminowa (działa po 1k10 dniach.)
91 – 100	inne działanie

INNE PRZEDMIOTY (10)

Rzuć 1k100

01 – 10	Różdżki czarodziejskie (wydrążony w Środku, elastyczny pręcik – najczęściej z odpowiedniego rodzaju drewna, często pokryty symbolami). Jeżeli zostaną umagicznione specjalnie, to są w stanie przechowywać "Ładunki" (PM, ekstrakty itp) czarów, które (jeśli została nadana odpowiednia cecha) na hasło i uaktywnienie są w stanie kierować czar w kierunku wskazanym przez różdżkę Uwaga: jeśli wylosuje się różdżka magiczna sprawdź w odpowiedniej tabeli co to za magia itp.
11 – 20	Laski czarodziejskie i kleryczne (wydrążony w Środku, twardy kij, zrobiony najczęściej z odpowiedniego rodzaju drewna, często pokryty symbolami). Jeżeli umagicznione specjalnie, to są w stanie przechowywać "Ładunki" (PM, ekstrakty itp) czarów, które (jeśli została nadana odpowiednia cecha) na hasło i uaktywnienie są w stanie kierować czar w kierunku wskazanym przez laskę, ew. przez dotyk. Uwaga: Jeśli wylosuje się, że jest to przedmiot magiczny, to sprawdź w odpowiedniej tabeli co to za magia itp.
21 – 30	Berła królewskie i kleryczne (jest to odpowiednio przerobiona wekiera, analogicznie do laszek klerycznych i możliwe z niej jest analogiczne korzystanie, jeśli zostanie podobnie umagiczniona).
31 – 40	Aparatura alchemiczna do ekstrakcji (ew. inne wyposażenie pracowni alchemicznej).
41 – 50	Przedmiot wyglądający na Duży Amulet do gromadzenia większych ilości PM – maksymalnie można zgromadzić w nim do 100 000 PM (w standardowym do 1000PM).
51 – 75	Rzeczy z codziennego użytku kasty złodziejskiej (np. liny, wytrychy), kasty rycerskiej (np. namiot), klerycznej (np. kadzidła, Świece, kreda), Żołnierskiej (np. wnyki Łowców) lub czarodziejskiej (np. przybory do pisania) – decyduje MG.
76 – 100	Przedmioty niestandardowe (np. liny, pochodnie, lembasy, beczki z winem, instrumenty muzyczne).

Magiczne Przedmioty

część ogólna

W "KRYSZTAŁACH CZASU" istnieje wiele możliwości podniesienia współczynników, mocy i zdolności postaci. Przykładem tego mogą być szkolenia na POZ, szkolenia w broniach, szkolenia nadnaturalne (kardż, masaur), etosy (demonolog, golemolog), szkolenia w gildiach, w bractwach, czy u dużych smoków. Poza nimi przyczynić się do tego mogą źródła mocy, prawdy, antyczne ołtarze, labirynty śmierci lub tzw. misje życia. Bezsprzecznie najłatwiejszym sposobem osiągnięcia wspomnianych celów jest zdobycie odpowiednich magicznych przedmiotów. Najczęściej są one tak skonstruowane, że mocą swej magii wspierają tego, kto je nosi lub używa; MG może grupie podać przedmioty magiczne najczęściej na dwa sposoby. Po pierwsze może je założyć w przegrodzie. Może więc być to cel przygody, jak i nagroda za jej wykonanie. Po drugie można dać je tylko, gdy zostaną wylosowane podczas losowania skarbów. W pierwszym, wypadku bardzo należy uważać aby nie przeholować z ich ilością najlepiej, by był to tylko jeden taki przedmiot. W drugim wypadku należy zwrócić uwagę na fakt, że pozostawione w skarbcach przedmioty są najczęściej bardzo dobrze zabezpieczane przed złodziejami, a nawet obłożone specjalnymi klątwami uniemożliwiającymi ich używanie przez niepowołane osoby.

Jeżeli wylosuje się, że w danym skarbie jest przedmiot magiczny, to w Tabelach (niemagicznych) Przedmiotów należy sprawdzić jego wygląd Niekiedy może się zdarzyć, że grupa, która nie sprawdziła magiczności zdobytych skarbów może odrzucić lub pominąć taki przedmiot. Następnym krokiem jest wylosowanie (lub wybranie przez MG) jego stopnia umagicznienia (Tabela Stopni umagicznienia). W wypadku wylosowania specjalistycznych cech w dalszych zestawieniach losujemy jego rodzaj. Cechy te mogą być podane graczom tylko w wypadku ich zidentyfikowania.

LEGENDA DO OPISÓW PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH:

Zanim przejdziemy do odpowiednich tabel parę słów ogólnych.

RZADKOŚĆ:

Pod tym pojęciem należy rozumieć częstość występowania takiego przedmiotu magicznego w danej krainie. Im przedmiot będzie rzadziej spotykany, tym będzie miał wyższy stopień rzadkości Przy każdym opisanym przedmiocie będzie też opisany jego stopień

rzadkości (0, 1, 2, 3, 4, 5 lub 6). Jest on standardowy dla Archipelagu Centralnego, a dokładnie dla Orkusów. Suma stopni rzadkości magicznych przedmiotów przypadających na postać determinuje umagicznienie grupy. Grupy, gdzie na członka przypada ponad 20 pkt rzadkości należą do "przepakowanych". MG rozdając magiczne przedmioty nie powinien na sesję dawać więcej niż w sumie 5 pkt. stopni rzadkości na grupę. Sugeruję też by gracz nie posiadał więcej stopni rzadkości niż ma POZ (ew. w sumie). Ograniczenia tego nie powinno się stosować w Labiryntach Śmierci (gdzie skarbów jest więcej niż chleba) lub na zakończeniu jakiegokolwiek, heroicznej i wielozłonowej przygody.

0 stopień rzadkości – przedmiot codziennego użytku W zasadzie można go zdobyć na każdym większym targowisku. Można go podkładać w dowolnym skarbie lub ekwipunku. Podczas próby sprzedaży MG nie powinien zapłacić graczom za niego więcej niż wynosi jego standardowa cena. Do takich przedmiotów można zaliczyć także małe amulety (do 1000 pkt. PM pojemności).

1 stopień rzadkości – przedmiot pospolicie spotykany. Można go podkładać w dowolnym skarbie lub ekwipunku. Podczas próby sprzedaży MG nie powinien zapłacić graczom za niego więcej niż 1k50*10 sztuk złota. Bez udanego targowania nie można liczyć na więcej niż połowę tej sumy. Do takich przedmiotów można zaliczyć także typowe magiczne zbroje, tarcze, większe amulety (powyżej 1000 pkt. PM pojemności) i przedmioty magiczne jednorazowego użytku.

2 stopień rzadkości – przedmiot rzadko spotykany. Można go podkładać w dowolnym skarbie lub ekwipunku. Nigdy nie spotykany w większej ilości. Podczas próby sprzedaży MG nie powinien zapłacić graczom za niego więcej niż 1k00*10 sztuk złota. Bez udanego targowania nie można liczyć na więcej niż połowę tej sumy. Do takich przedmiotów zalicza się najczęściej przedmioty z pojedynczymi cechami magicznymi lub podnoszące nieznacznie współczynniki.

3 stopień rzadkości – przedmiot bardzo rzadko spotykany. Można go podkładać tylko w dużych lub starych skarbach, ewentualnie w ekwipunku najbardziej wpływowych bohaterów. Nigdy nie powinno się spotykać w jednym skarbie kilku takich przedmiotów. Gdy grupa wyda informację komuś znającemu się na magii, że go posiada, to MG powinien założyć szansę (np. 25%, +/- zależną od okoliczności), że ta osoba wysłała w celu zdobycia tego przedmiotu jakiś najemników, złodziei lub zabójców. Podczas próby sprzedaży MG powinien założyć szansę (np. 33%, +/- zależną od okoliczności), że nie będzie chętnych nabywców na tak drogi przedmiot i nie powinien zapłacić graczom za niego więcej niż k50*100 sztuk złota. Bez targowania nie można liczyć na więcej niż połowę tej sumy. Do takich przedmiotów zalicza się najczęściej przedmioty z kilkoma cechami magicznymi lub dość znacznie podnoszące współczynniki.

4 stopień rzadkości – przedmiot "unikat" – niesamowicie rzadko spotykany. Można go podkładać tylko w bardzo dużych lub bardzo starych skarbach, ewentualnie w ekwipunku najbardziej wpływowych władców. Nigdy nie powinno się spotykać w jednym skarbie kilku takich przedmiotów. Gdy grupa wyda informację komuś znającemu się na magii, że go posiada, to MG powinien założyć szansę (np. 50%, +/- zależną od okoliczności), że ta osoba wysłała w celu zdobycia tego przedmiotu jakiś najemników, złodziei lub zabójców. W celu zdobycia takiego przedmiotu MG powinien podsuwać specjalne przygody i specjalne istoty jego strzegące. Podczas próby sprzedaży MG powinien założyć szansę (np. 66%, +/- zależną od okoliczności), że nie będzie chętnych nabywców na tak drogi przedmiot i nie powinien zapłacić graczom za niego więcej niż k100*100 sztuk złota. Do takich przedmiotów zalicza się najczęściej przedmioty z pojedynczymi cechami magicznymi, albo podnoszące noszącemu je współczynniki. Można też podczas takiej transakcji założyć dodatkowe utrudnienia w postaci np. faktu, że jakiś władca zażyczy sobie otrzymać ten przedmiot w "prezencie". Do tej kategorii można zaliczyć pomniejsze miecze ewidentności i przedmioty oddziałujące naraz na wiele istot.

5 stopień rzadkości – przedmiot "artefakt" – teoretycznie niemożliwy do spotkania. Można go podkładać tylko w największych lub najstarszych skarbach, ewentualnie w ekwipunku istot dysponujących ogromną mocą. W jednej krainie nigdy nie powinno istnieć więcej niż kilka takich przedmiotów. Gdy grupa wyda informację komuś znającemu się na magii, że go posiada, to MG powinien założyć szansę (np. 75%, +/- zależną od okoliczności), że ta osoba wysłała w celu zdobycia tego przedmiotu jakiś najemników, złodziei lub zabójców. W celu zdobycia takiego przedmiotu MG powinien podsuwać specjalne i niesamowicie trudne do przeżycia przygody, oraz specjalne innoplanowe istoty jego strzegące. Podczas próby sprzedaży MG powinien założyć szansę (np. 99%, +/- zależną od okoliczności), że nie będzie chętnych nabywców na tak drogi przedmiot i nie powinien zapłacić graczom za niego więcej niż k50*1000 sztuk złota. Można też podczas takiej transakcji założyć dodatkowe utrudnienia w postaci np. faktu, że jakiś władca zażyczy sobie otrzymać ten przedmiot w "prezencie" lub, że jakiś demon lub inna istota innoplanowa zejdzie po niego. Do tej kategorii zaliczyć można bronie artefaktyczne i przedmioty potrafiące swą magię naruszać równowagę.

LEGENDA:

W tym miejscu powinno być napisane, komu ten przedmiot może być znany (jeśli zna się jego nazwę lub zidentyfikowało się jakąś jego charakterystyczną cechę). Taka istota może (zależnie od MG) zdradzić graczom trochę wiadomości o takim przedmiocie (oczywiście o ile jest w ich posiadaniu). W tym miejscu można też opisać np. jakie rasy lub profesje pożądamy lub unikamy takiego przedmiotu, lub nawet jakie klątwy lub przekleństwa związane są z takim przedmiotem (np. "Kłątwa boska czystości charakteru" uniemożliwia dotknięcie Świętej palatyńskiej tarczy, zbroi lub broni). Na szczęście tylko nieliczne przedmioty, i to najczęściej o dużej mocy są obłożone jakąś formą klątwy lub przekleństwa. Z braku miejsca ustęp ten będzie towarzyszył tylko szczególnym przedmiotom.

WYGLĄD:

W tej części opisane jest jaki dany przedmiot ma standardowy kształt i barwę, a także z czego jest wykonany. Można tu też zamieszczać informację o mniej lub bardziej ukrytych napisach, czy znakach znajdujących się na jego powierzchni. Mile widziane są opisy charakterystycznych cech np. kształtu lub barwy połączone z opisami legend z nimi się wiążącymi. Z braku miejsca ustęp ten będzie towarzyszył tylko szczególnym przedmiotom.

OPIS:

W tym fragmencie znajduje się opis działania magii danego przedmiotu. Każdy rodzaj działania tej magii powinien zawierać się

teoretycznie w jednym prostym zdaniu. Taki fragment nazywamy cechą danego przedmiotu magicznego. Jeden przedmiot nie powinien posiadać przeciwstawnych cech, o ile nie zależą one od specjalnych okoliczności, które je warunkują. Symbole [1], [2], [3], itd.: Podczas identyfikacji każdego przedmiotu magicznego opisanego poniżej postać to robiąca jest w stanie odkrywać działanie magii (czyli cech magii przedmiotu) w ściśle określonej kolejności dla ułatwienia MG, zaznaczono (cyferkami w nawiasie kwadratowym) kolejność tych cech, a przy okazji jakie działanie traktuje się za cechą i ile ich jest.

Uwaga: Z założenia każdy przedmiot posiadający cechy magiczne ma blokadę PM. W wypadku wyznaczania mocy blokady PM można posłużyć się poniższym schematem.

RZUĆ 1k100.

Wynik

01–75 1k100 PM

76–90 1k100*10

91–95 1k100*100

96–99 1k100*1000

100 więcej

LOSOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW W SKARBIE typu "A"

TABELA STOPNI UMAGICZNIENIA MONET

(zamiast losować po jednej sztuce można losować naraz np. po 10 sztuk, zależnie od Łącznej ilości monet i MG)

RZUĆ 1k100:

01 – 50	moneta nietrwale umagiczniona (bez blokady PM)—wyssanie jej daje 1k10 PM [0 stopień rzadkości]
51 – 95	moneta trwale umagiczniona (po zdjęciu blokady PM można zyskać 1k100 PM) [0 stopień rzadkości]
96 – 98	1 stopień rzadkości
99	2 stopień rzadkości – moneta posiada jakieś specyficzne cechy magiczne
100	3 lub wyższy stopień rzadkości moneta posiada jakieś specyficzne cechy magiczne

Rodzaje MONET specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Iluzyjnej Wartości** – moneta przedstawia sobą 10–krotnie wyższą wartość [1]; skuteczne niewierzenie chwilowo neguje ten efekt [2].
- 2) **Przekupstwa** – rzucona do ręki jakiejś istoty wywiera pewien wpływ na jej sugestię [1]. Jeżeli ofiara nie wykonała udanego % rzutu na sugestię (z antyodpornością 50 pkt), to wykona pierwsze Życzenie wypowiedziane przy nim przez byłego właściciela [2]. Warunkiem zadziałania jest też to by Życzenie to było zrozumiałe, jak najbardziej realne i nie powodujące trwałych okaleczeń [3].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Nadziei** – raz w miesiącu [1] po wypowiedzeniu hasła [2] KINTAR [3] pozwala przy wykonywaniu danej czynności mieć zwiększoną szansę na jej wyjście o 10 pkt. (%) [4]. Warunkiem jest to, że szansa bazowa wyjścia takiej czynności musi być naturalnie większa od 1% [5].
- 2) **Głośnego Powrotu** – po kłasnieniu [1] i wypowiedzeniu w tym czasie hasła [2] ORG [3] moneta pojawia się w dłoni [4]. Warunkiem zadziałania jest odległość [5] nie mniejsza od 10 metrów/10 pkt. UM czyniącego to [6].
- 3) **Cichego Powrotu** – po pstryknięciu palcami [1] i wypowiedzeniu w tym czasie hasła [2] ARG [3] moneta pojawia się w dłoni [4]. Przy tym przemieszczeniu nie ma ograniczeń z powodu odległości [5].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Szczęścia** – noszący ją przy ciele posiada w tym czasie moc [1] analogiczną do zdolności nadnaturalnej szczęściarz [2]. Magia tego przedmiotu jest kumulatywna z innymi czynnikami "przynoszącymi" szczęście [3]. Efekt ten nie działa na trupy (a więc i w momencie wskrzeszania) [4].

TABELA STOPNI UMAGICZNIENIA KAMIENI

(każdy magiczny kamień posiada dwukrotnie większe naturalne piękno i wartość [to wie tylko postać z wyceną wartości])

RZUĆ 1k100:

01–10	kamień nietrwale umagiczniony (bez blokady PM)—wyssanie go daje 1k10 PM [0 stopień rzadkości]
11–25	kamień trwale umagiczniony (po zdjęciu blokady PM* można zyskać 1k100 PM) [0 stopień rzadkości]
26–50	kamień służył wcześniej jako amulet, przez co jest wydrążony w Środku (obniża to 10–krotnie jego wartość i wytrzymałość). Jaki to typ amuletu, czy ma blokadę PM i ile posiada PM wylosuj w tabeli amuletów.
51–75	w kamieniu tym zawarta jest moc pozwalająca w momencie skruszenia kamienia uaktywnić czar zawarty w nim [1]. W Tabeli losowania czarów (mieszczącej się przy księgach magicznych) wylosuj jaki to czar [2]. Czar ten traktuje się,

	jako udanie rzucony, jeżeli rozbijający kamień zna jego nazwę [3], wykona udany % rzut na UM [4] i wskazując palcem ukierunkuje jego moc na odpowiednią ofiarę [5]. [1 stopień rzadkości]
76–85	1 stopień rzadkości
86–95	2 stopień rzadkości – kamień posiada jakieś specyficzne cechy magiczne
96–99	3 stopień rzadkości – kamień posiada jakieś specyficzne cechy magiczne
100	4 lub wyższy stopień rzadkości kamień posiada jakieś specyficzne cechy magiczne

Rodzaje KAMIENI specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Iluzyjnej Wartości** – kamień przedstawia sobą 10–krotnie wyższą wartość [1]; skuteczne niewierzenie chwilowo neguje ten efekt [2].
- 2) **Przekupstwa** – rzucony do ręki jakiejś istoty wywiera pewien wpływ na jej sugestię [1]. Jeżeli ofiara nie wykonała udanego % rzutu na sugestię (z antyodpornością 50 pkt), to wykona pierwsze Życzenie wypowiedziane przy nim przez byłego właściciela [2]. Warunkiem zadziałania jest też to by Życzenie to było zrozumiałe, jak najbardziej realne i nie powodujące trwałych okaleczeń [3].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Doświadczenia** – nosząca go w pobliżu głowy istota [1] otrzymuje odtąd dwukrotnie więcej PDŚw. [2]. Przedmiot ten nie podwaja już posiadanego doświadczenia [3]. Strata kamienia nie powoduje utraty doświadczenia [4], a jedynie uniemożliwia jego podwajanie [5].
- 2) **AntySztormów** – uaktywniony przez potarcie [1] pozwala w promieniu 10 metrów na każde 10 UM uaktywniającego [2] stworzyć enklawę Łagodzącą skutki złej pogody [3]. Oznacza to zlikwidowanie w tym obszarze efektów wywoływanych przez burze, sztormy, wichury, itp czynniki [4].
- 3) **Nadziei** – raz w miesiącu [1] po wypowiedzeniu hasła [2] KINTAR [3] pozwala przy wykonywaniu danej czynności mieć zwiększoną szansę na jej wyjście o 10 pkt. (%) [4]. Warunkiem jest to, że szansa bazowa wyjścia takiej czynności musi być naturalnie większa od 1% [5].
- 4) **Geniuszu** – raz/50 dni [1], po potarciu [2], pozwala ogromnie rozwinąć intuicję czyniącej to postaci [3]. W praktyce oznacza to możliwość wydedukowania poprawnej odpowiedzi na postawiony sobie problem [4]. Intuicja ta pozwala z posiadanych danych wysunąć najlogiczniejszą odpowiedź, ale nie umożliwia poznania jakiejkolwiek nazwy własnej, jeżeli nie zna jej używający kamienia [5].
- 5) **Odporności na ...** – Żywa istota nosząca go przy ciele ma jedną odporność większą o 30 pkt. [1]. Odporność ta (wybrana losowo rzutem 1k10) jest dodatkowo szczególnie wzmocniona [2]. W praktyce oznacza to, że automatycznie negowane są wszelkie niemagiczne czynniki lub bodźce na nią działające [3]. W wypadku czynników magicznych automatycznie o połowę zmniejszone zostają ewentualne obrażenia [4]. Kamień ten pozwala także na wykonanie dodatkowego % rzutu obronnego na taką odporność i wybranie korzystniejszego wyniku [5]. Dwa identyczne kamienie tego typu nie kumulują swojej magii [6].
- 6) **Odporności psychicznej** – Żywa istota nosząca go przy ciele ma wszystkie odporności psychiczne większe o 20 pkt. [1]. Dodatkowo każda z nich zyskuje bazową bariera odpornościową [2]. Wartość jej równa jest 2k10*10 pkt., jest stała dla danego przedmiotu i identyczna dla każdej odporności psychicznej [3]. Bariera odpornościowa oznacza, że od czynników wpływających na dane odporności odnosi się tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość bariery odpornościowej (rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania) [4]. Dwa przedmioty tego typu nie kumulują swojej magii [5].
- 7) **Odporności fizycznej** – Żywa istota nosząca go przy ciele ma wszystkie odporności fizyczne większe o 20 pkt. [1]. Dodatkowo każda z nich zyskuje bazową bariera odpornościową [2]. Wartość jej równa jest 2k10*10 pkt., jest stała dla danego przedmiotu i identyczna dla każdej odporności fizycznej [3]. Bariera odpornościowa oznacza, że od czynników wpływających na dane odporności odnosi się tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość bariery odpornościowej (rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania) [4]. Dwa przedmioty tego typu nie kumulują swojej magii [5]. Przedmiot ten noszącemu go zapewnia dodatkową magiczną obronę skóry równą 10 pkt i wyparowania równe 30 pkt. [6].
- 8) **Zachłanności** – po potarciu [1], przez najbliższą 1godzinę/10UM tak uaktywniającego go [2] kamień zaczyna świecić srebrnym światłem [3]. W każdej rundzie, w której spojrzało się na niego widzący to Światło zmuszony jest odeprzeć hipnozę (udany % rzutem na odporność nr. 1 zmniejszoną o antyodporność 50 pkt.) [4]. Nieudane odparcie tej hipnozy powoduje, że ofiarę ogarnia szalona żądza posiadania jego [5]. Trwa ona przez najbliższe 2k10 godzin [6]. Jeżeli ofiara nie może osiągnąć tego przedmiotu w sposób wynikający z jej charakteru zmuszona jest do % rzutu na połowę MD. Nieudany rzut oznacza, że bez względu na zagrożenie będzie go chciała natychmiast osiągnąć przemocą [7].
- 9) **Kontroli golemów** – noszący go przy ciele posiada w tym czasie moc [1] kontrolowania wolą każdego golema, którego wcześniej dotknął tym przedmiotem [2]. Rozkazy te można wydawać, jeżeli odległość od golema nie przekroczy 1 metra/1 pkt UM czyniącego to [3]. W jednej rundzie jednocześnie można wydawać rozkazy 1 golemowi na każde pełne 50 UM [4].
- 10) **Mądrości** – postać, która nosi go w pobliżu głowy [1] na ten czas ma zwiększoną o 50 pkt. MD [2]. Kamień ten pozwala też wyuczyć się dwukrotnie więcej autorytatywnych czarów lub melodii [3]. Zdjęcie kamienia oznacza natychmiastowe zapomnienie zapamiętanych dzięki niemu rzeczy i w przypadku ponownego założenia trzeba się ich na nowo uczyć [5].
- 11) **Ateizmu** – noszący go przy ciele posiada w tym czasie moc [1], która zwiększa mu o 20 pkt. odporność nr. 3 [2], zmniejsza o 50 pkt. WI [3], oraz daje odporność na zaklęcia – zdolność identyczną do umiejętności klerycznej [4]. Przedmiot ten chroni też przed wpływem czarów ściśle związanych z Wiarą (typu np. Błogosławieństwo, Aura Wiary, Wymazanie, Gniew Boży) [5].

- 12) **Telepatii** – pozwala nawiązywać stały kontakt telepatyczny pomiędzy dwoma inteligentnymi istotami [1]. Działa on jednak na te, które ostatnie go dotykały [2]. W momencie dotknięcia przez kolejną postać odłącza zostaje ta z postaci, która dłużej nie dotykała kamienia [3]. Postać po odłączeniu poddana jest silnemu, krótkotrwałemu szokowi [4]; w praktyce oznacza to zmuszenie do wykonania % rzutu na odporność nr. 4. Nieudany rzut oznacza śmierć umysłu tej ofiary [5].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Kamień Ziemi** – każda Żywa istota (z wyjątkiem druidów i astrologów) [1], która go dotknie [2], (w każdej rundzie trzymania) musi odeprzeć petryfikację (udanym % rzutem na odporność nr. 10) [3]. Nieodparcie oznacza, że ofiara ulega skamienieniu (analogicznie, jak w przypadku czaru Statua) [4].
- 2) **Kupiectwa** – noszący go przy ciele kupiec posiada w tym czasie moc [1], która powoduje, że przy używaniu zdolności profesjonalnych wykorzystuje pełną wartość swojej MD, a nie np. połowę [2]. Dodatkowo za każde otrzymane 10 PDŚw. otrzymuje on 1 dodatkowy pkt. [3]. Noszący go kupiec automatycznie podnosi się na POZ, jeżeli tylko ma odpowiednie doświadczenie [4].
- 3) **Szczęścia** – noszący ją przy ciele posiada w tym czasie moc [1] analogiczną do zdolności nadnaturalnej szczęściarza [2]. Magia tego przedmiotu jest kumulatywna z innymi czynnikami "przynoszącymi" szczęście [3]. Efekt ten nie działa na trupy (a więc i w momencie wskrzeszania) [4].
- 4) **Wiecznego Zdrowia** – Żywa istota nosząca go przy ciele posiada w tym czasie moc [1], chroniącą przed magicznymi i niemagicznymi chorobami [2]. Przedmiot ten dwukrotnie zwiększa samozdrowienie [3], regenerację (jeśli jest) [4], wytrzymałość na zmęczenie [5] i nie pozwala naturalnie zwiększać się agonii (jeśli postać jest w tym stanie) [6]. Dodatkowo podwaja leczniczy efekt czarów, które rzucane są na noszącego ten kamień [7].
- 5) **Klejnót Boskości** – chroni posiadacza, przed każdą przemianą półboską [1], o ile jej naturalne ryzyko zauważenia nie jest większe od 10% [2]. Półbogom pozwala na dwukrotną obronę przed Karą Boską [3].
- 6) **Lza Nieba** – po zamoczeniu [1] i celnym rzuceniu jeszcze mokrym [2] w ostatnim momencie przeradza się w mały meteor [3]. W promieniu kilkunastu cm od miejsca upadku potrafi zadać on 1k100*10 obrażeń i zarazem 1k100 uszkodzeń [4]. Udanym % rzutem na odporność na ogień powoduje, że ofiara doznaje o 25% mniej ran i uszkodzeń [5]. Astrolog z minimum 10 POZ lub druid z Kręgu Żywiołu Ziemi posługujący się tym przedmiotem potrafi uzyskać dwukrotnie silniejszy efekt [6]. Przedmiot ten nie jest jednorazowy [7].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Księżycowy** – opisany w analogicznym czarze alchemicznym.
- 2) **Snu** – po potarciu [1], przez najbliższą 1godzinę/10UM tak uaktywniającego go [2] kamień zaczyna świecić zielonkawym światłem [3]. W każdej rundzie, w której spojrzano się na niego widzący to Światło zmuszony jest odeprzeć hipnozę (udanym % rzutem na odporność nr. 1 zmniejszoną o antyodporność 50 pkt.) [4]. Nieudane odparcie tej hipnozy powoduje, że ofiarę ogarnia senność; w praktyce oznacza to zmniejszenie do połowy wszystkich współczynników i biegłości [5]. Senność trwa 2k10 rund [6]. Jeżeli w tym czasie nie ma hałasu lub bezpośredniego zagrożenia, to taka ofiara zasypia mocnym snem [7]. Trwa on 5 + 1k5 godzin (Średnio 8) [8].
- 3) **Kontaktu Boskiego** – przedmiot ten można uaktywnić raz dziennie [1]. Jeżeli odpowiednio potarło się go (co sprawdza się % rzutem na sumę 1/10 UM i 1/10 WI; trwa to k10 rund) [2] to nabiera on mocy podwojenia zauważenia postaci, która to uczyniła [3]. Efekt ten mija po rundzie/10 UM uaktywniającego [4]. W przypadku używania przemian kamień ten podwaja także aktualną szansę na niekorzystne zauważenie przez niechętnych bogów [5].

LOSOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW W SKARBIE typu "B"

TABELA STOPNI UMAGICZNIENIA BIŻUTERII

(każdy taki przedmiot posiada dwukrotnie większe naturalne piękno i wartość [wie to tylko postać z wyceną wartości])
RZUC 1k100:

01–10	przedmiot nietrwale umagiczniony (bez blokady PM)—wyssanie jej daje 1k10 PM [0 stopień rzadkości]
11–25	przedmiot trwale umagiczniony (po zdjęciu blokady PM* można zyskać 1k100 PM) [0 stopień rzadkości]
26–50	przedmiot służył wcześniej jako amulet, przez co jest wydrążony w Środku (obniża to 10–krotnie jego wartość i wytrzymałość). Jaki to typ amuletu, czy ma blokadę PM i ile posiada PM wylosuj w tabeli amuletów. W praktyce ten pkt. dotyczy tylko niektórych rodzajów biżuterii W wypadku nielogiczności pomini ten pkt. i rzuć jeszcze raz.
51–75	1 stopień rzadkości
76–95	2 stopień rzadkości
96–99	3 stopień rzadkości
100	4 lub wyższy stopień rzadkości

Rodzaje KORON, DIADEMÓW lub OBRECZY specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Światła** – po potarciu [1], przez najbliższą 1godzinę/10UM uaktywniającego go [2] zaczyna świecić z analogiczną mocą ją przy

czarze światło [3]. Dodatkowo raz na rok [4], poprzez ściśnięcie go pozwala na użycie mocy analogicznej do czaru Światłość/Czerń [5], z ograniczeniem działania tylko do podstawowej formy [6]. Zaklęcie to będzie działało z antyodpornością 50 pkt. [7].

- 2) **Iluzyjnej Wartości** – przedmiot przedstawia sobą 10-krotnie wyższą wartość [1]; skuteczne niewierzenie chwilowo neguje ten efekt [2].
- 3) **Cech** – w trakcie noszenia przy ciele [1] istota taka ma lekko zwiększone cechy [2]. Rzuć 1k100 i sprawdź w poniżej tabeli jakiego dotyczy to współczynnika [3]. Rzuć drugi raz 1k100 i sprawdź o ile pkt. ten współczynnik ulegnie podniesieniu na czas noszenia [4]. Przedmiot taki kumuluje swą magię z tym podobnymi, o ile tylko dotyczy to innych współczynników [5]. Przy naturalnym zwiększaniu SF lub ŻYW przedmiot ten nie wpływa na bariery pomnażające przyrosty [6].

01–15 ŻYW

16–35 SF

36–40 ZR

41–50 SZ

51–60 INT

61–70 MD

71–80 UM

81–90 WI*

91–95 CH

96–98 PR

99 dotyczy 2 cech – wylosuj które to są

100 dotyczy 3 cech – wylosuj które to są

*(o 1/10 przyrostu WI zwiększone zostaje ZW)

01–55 + 5 pkt. (ew. +10 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

56–85 + 10 pkt. (ew. +20 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

86–95 + 15 pkt. (ew. +40 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

96–98 + 20 pkt. (ew. +50 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

99 + 25 pkt. (ew. +80 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

100 + 30 pkt. (ew. +100 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Nietykalności** – po potarciu [1], przez najbliższą 1 godzinę/10UM uaktywniającego go [2] roztacza ochronną aurę [3]. Chroni ona tego co nosi ten przedmiot [4]. Jego magia zapewnia + 5 pkt. obrony i + 10 pkt. wyparowań za każde 10 pkt. UM uaktywniającego [5]. Dodatkowo też odporności ulegają zwiększeniu o 5 pkt./10 UM [6]. Przedmiot ten nie działa w momencie gdy postać ma cokolwiek magicznego przy sobie [7].
- 2) **Kontroli golemów** – noszący go przy ciele posiada w tym czasie moc [1] kontrolowania wolą każdego golema, którego wcześniej dotknął tym przedmiotem [2]. Rozkazy te można wydawać, jeżeli odległość od golema nie przekroczy 1 metra/1 pkt UM czyniącego to [3]. W jednej rundzie jednocześnie można wydawać rozkazy 1 golemowi na każde pełne 50 UM [4].
- 3) **Doświadczenia** – nosząca go w pobliżu głowy istota [1] otrzymuje odtąd dwukrotnie więcej PDŚw. [2]. Przedmiot ten nie podwaja już posiadanego doświadczenia [3]. Strata kamienia nie powoduje utraty doświadczenia [4], a jedynie uniemożliwia jego podwajanie [5].
- 4) **Martwiacza** – pozwala kontrolować martwiaki [1] znajdujące się w promieniu najbliższych 10 metrów [2]. Efekt ten jest analogiczny do czaru o nazwie Przejęcie martwiaka [3]. W jednej rundzie można wydawać polecenie tylko 1 martwiakowi [4]. Przedmiot ten skutkuje tylko na martwiaki o typie mniejszym lub równym niż 1 na każde 50 UM posiadacza [5]. Dodatkowo przedmiot ten emanuje na 1 metr wokół stałą aurą ukrycia vitalności (patrz odpowiednia zdolność czarnoksiężnika) [6].
- 5) **Odporności na ...** – Żywa istota nosząca go przy ciele ma jedną odporność większą o 30 pkt. [1]. Odporność ta (wybrana losowo rzutem 1k10) jest dodatkowo szczególnie wzmocniona [2]. W praktyce oznacza to, że automatycznie negowane są wszelkie niemagiczne czynniki lub bodźce na nią działające [3]. W wypadku czynników magicznych automatycznie o połowę zmniejszone zostają ewentualne obrażenia [4]. Przedmiot ten pozwala także na wykonanie dodatkowego % rzutu obronnego na taką odporność i wybranie korzystniejszego wyniku [5]. Dwa identyczne kamienie tego typu nie kumulują swojej magii [6].
- 6) **Odporności psychicznej** — Żywa istota nosząca go przy ciele ma wszystkie odporności psychiczne większe o 20 pkt. [1]. Dodatkowo każda z nich zyskuje bazową bariera odpornościową [2]. Wartość jej równa jest 2k10*10 pkt., jest stała dla danego przedmiotu i identyczna dla każdej odporności psychicznej [3]. Bariera odpornościowa oznacza, że od czynników wpływających na dane odporności odnosi się tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość bariery odpornościowej (rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania) [4]. Dwa przedmioty tego typu nie kumulują swojej magii [5].
- 7) **Naznaczenia** – nosząca ją postać [1] jest automatycznie chroniona czarem o tej samej nazwie [2]., W tym też czasie jej ZW jest dwukrotnie wyższe [3]. Cecha ta nie ulega zwiększeniu w przypadku półbogów [4]. W momencie stracenia lub oddania tego przedmiotu postać jest automatycznie zauważana przez swe bóstwo [5] i automatycznie podlega Upomnieniu przez nie [6].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Władzy** – podczas noszenia [1] zwiększa CH o 100 pkt. [2], MD o 50 pkt. [3] i o 10 pkt. wszystkie biegłości [4]. Przedmiot ten umożliwia też raz na 24 godziny użycia mocy analogicznej do czaru Urok [5].
- 2) **Śmierci** – Legenda: dla wyznawców Morghlitha jest to przedmiot Święty Jego miejsce według nich jest w najbliższej ich Świątyni lub na głowie ich kleryka

Opis: Magia jej zaczyna działać podczas wkładania na głowę [1], zaś przestaje działać podczas zdejmowania z niej [2]. W tych momentach może ona uśmiercić postać, jeżeli nie wykona ona pozytywnego % rzutu na odporność nr. 5 z antyodpornością 50 pkt. [3]. W trakcie noszenia tego przedmiotu na głowie roztacza ona aurę zła – analogicznie, jak wypadku czaru o tej samej nazwie [4]. Sięga ona 10 metrów wokół [5] i uniemożliwia nie złym charakterom podjęcie agresji przeciw noszącemu ją, jeśli w danej rundzie nie przełamają zaklęcia [6] (danym % rzutem na połowę odporności nr. 3 zmniejszonej o 50 pkt.) [7]. Podczas wykonywania czynności mających spowodować Śmierć przedmiot ten działa analogicznie do zdolności szczęściarz [8]. Wyznawca boga Morghlitha używający tego przedmiotu zyskuje w tym czasie + 10 pkt. do ZW.

- 3) **Rozpadu** – każda nie ewidentnie zła postać, która dotknie jej nie osłoniętym ciałem [1] może zostać obrócona w proch [2]. Jest to możliwe, jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 10 z antyodpornością 50 pkt. [3]. Postacie posiadające zdolność wykrycie zachwiania równowagi automatycznie już z odległości 10 metrów wyczuwają z jej kierunku nieprzyjemne dreszcze [4]. Postacie o ewidentnie złym charakterze niszczące ten przedmiot [5] zyskują dwukrotnie większą ŻYW, SF, INT, oraz to co się z nimi wiąże [6]. Podczas przebywania w ciemności także nie starzeją się one [7]. W wypadku jednak dłuższego niż 10 godzin przebywania na słońcu także rozpada się w proch [8].
- 4) **Siedmiu klejnotów** – każdy z ze szlachetnych kamieni w tej koronie może być użyty tylko 1 raz na rok [1]. Magię tą uruchamia się pocierając odpowiedni kamień [2] i wymawiając jego nazwę w dawnej mowie [3]. To ostatnie wymaga dodatkowo udanego % rzutu na połowę UM [4]. Magia czarów uwalnianych z kamieni porównywalna jest do rzucenia takiego czaru na 20 POZ [5].
brylant – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Brylantowa skóra [6]
szafir – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Wskrzeszenie [7]
rubin – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Ognista kula [8]
turkus – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Urok [9]
perła – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Mądrość Niebios [10]
bursztyn – pozwala właścicielowi użyć mocy analogicznej do czaru Uzdrawienie [11]
 Postać próbująca wyjąć któryś z kamieni automatycznie uruchamia rubin i jest narażona na jego zadziaływanie [12].
- 5) **Szczęścia** – noszący ją przy ciele posiada w tym czasie moc [1] analogiczną do zdolności nadnaturalnej szczęściarz [2]. Magia tego przedmiotu jest kumulatywna z innymi czynnikami "przynoszącymi" szczęście [3]. Efekt ten nie działa na trupy (a więc i w momencie wskrzeszania) [4].
- 6) **Objawienia złu** – postać, która ją założy [1] automatycznie zostaje zauważona przez jedno z najbardziej złych bóstw (decyzja MG) [2]. Oznacza to, że na ofiarę spada Kara Boska (analogiczna, jak w przypadku półbogów) [3]. Istota o złym charakterze ma 25% szansę [4], że zamiast karze zostanie nagrodzona [5]. W praktyce oznacza to że wybrany przez nią współczynnik (z wyjątkiem ZW) ulegnie zwiększeniu o 33 pkt [6]. Identyfikująca ten przedmiot postać ma 50% szansę, że nałoży ten przedmiot sobie na głowę [7]. Wykrycie zachwiania równowagi pozwala wykryć nienaturalność w tym przedmiocie [8].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Przyszłości (poziomów)** – postać, która pocierając uaktywniła kamień [1] i ponad godzinę trzymać będzie ten przedmiot w ręku [2] poddana zostanie bardzo silnej magii [3]. W tym momencie wymagane są % rzuty: na szok (odporność nr. 4) i na czary specjalne (odporność nr. 5) [4]. Jeżeli choć jeden z tych rzutów był niekorzystny oznacza to, że ofiara umiera [5]. Postać, która udanie przetrwała tą inicjację w przeciągu najbliższego dnia ulega podniesieniu o 1k5 POZ (na każdą profesję) [6]. Wraz z nowymi POZ postać dostaje wszelkie przyrosty od nich zależne (ale nie czary) [7]. Wraz z POZ nie ulegają zwiększeniu PDOśw [8]. Aby móc uzyskać kolejne POZ postać musi wpięrow uzupełnić brakujące doświadczenie [9]. Dana postać tylko raz jest w stanie być poddana skutecznemu działaniu tego typu magii [10]. Po użyciu przedmiot przestaje być magiczny [11].
- 2) **Fortecy:**
 Legenda – Przedmiot ten wchodził kiedyś w skład ekwipunku przynależnego dowódcom antycznych krasnoludzkich lub reptilliońskich armii. Obecnie bardzo go pożądamy dowództwa oddziałów imperialnych orków. Jak głoszą opowieści istnieje wiele odmian tego przedmiotu.
 Opis – uaktywnienie poprzez potarcie [1] i rzucenie na stały, płaski i solidny grunt [2] umożliwia wzniesienie przedziwnej budowli [3]. W promieniu 1 metra/10 UM uaktywniającego powstaje parterowa, kamienna i magiczna wieża [4]. Jej mur posiada 2 metrową grubość (koszt wewnątrz) [5]. Do Środka prowadzą grube, Żelazne wrota, otwierające się tylko od wewnątrz (z początku są one zawsze otwarte) [6]. Budowla taka nie ma innych otworów (a więc okien, kominów) [7]. Wentylacja może się odbywać tylko przy niezamkniętych drzwiach [8]. Korona wraca do swej poprzedniej postaci po 24 godzinach nieprzebywania nikogo we wnętrzu forticy [9] lub po wypowiedzeniu hasła [10] HAR AN [11].
- 3) **Korona Królów**
Legenda: Posiadanie tej korony jest marzeniem wielu władców Zdobyć tego przedmiotu może być puentą wielu przygód. Istnieje także przedmiot o dużo większej mocy zwanej Koroną Imperatorów.
Opis: magia tego przedmiotu nie uaktywnia się w przypadku założenia go przez postać nie należącą do elity władzy [1]. Po założeniu jej przez odpowiednią istotę spowija ją błękitną aurą [2]. W trakcie noszenia zwiększa ona pewne cechy [3], a mianowicie ŻYW, SF i MD po 100 pkt. [4], oraz CH, WI i UM po 50 pkt. [5]. Dodatkowo też PR, bgŁ i INT ulegają zwiększeniu o 25 pkt. [6]. Błękitna aura zapewnia też te same cechy co korona doświadczenia [7], pierścień młodości [8] i moneta szczęścia [9]. Oficjalni poddani noszącego koronę [10], znajdujący się w promieniu 100 metrów są także pod działaniem tych 3 ostatnich cech (doświadczenie, młodość, szczęście) [11]. Przedmiot ten przestaje działać na postać (i już nigdy nie będzie na nią działał), jeżeli dłużej niż rok nie władała własnym królestwem [12] lub miała charakter niepraworządny [13].

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Cech** – w trakcie noszenia przy ciele [1] istota taka ma lekko zwiększone cechy [2]. Rzuć 1k100 i sprawdź w poniżej tabeli jakiego dotyczy to współczynnika [3]. Rzuć drugi raz 1k100 i sprawdź o ile pkt. ten współczynnik ulegnie podniesieniu na czas noszenia [4]. Przedmiot taki kumuluje swą magię z tym podobnymi, o ile tylko dotyczy to innych współczynników [5]. Przy naturalnym zwiększaniu SF lub ŻYW przedmiot ten nie wpływa na bariery pomnażające przyrosty [6].

01–15 ŻYW

16–35 SF

36–40 ZR

41–50 SZ

51–60 INT

61–70 MD

71–80 UM

81–90 WI*

91–95 CH

96–98 PR

99 dotyczy 2 cech – wylosuj które to są

100 dotyczy 3 cech – wylosuj które to są

*(o 1/10 przyrostu WI zwiększone zostaje ZW)

01–55 + 5 pkt. (ew. +10 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

56–85 + 10 pkt. (ew. +20 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

86–95 + 15 pkt. (ew. +40 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

96–98 + 20 pkt. (ew. +50 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

99 + 25 pkt. (ew. +80 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

100 + 30 pkt. (ew. +100 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

- 2) **Talizman Infrawizji** – postać przy pomocy tego przedmiotu jest w stanie widzieć na zasadzie infrawizji [1]. Jej zasięg liczony w metrach zależy od aktualnej wartości SZ [2]. przedmiot ten nie umożliwia wiedzenia w magicznych ciemnościach [3].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Talizman Duszenia** – w momencie poprawnego założenia na nieosłoniętą szyję żywej istoty [1] niezwykle silnie (magicznie) zaciska się wokół niej [2]. W każdej następnej rundzie ofiara otrzymywać będzie 1k100 obrażeń [3], przyczyn ilość ta może być zmniejszona o wyparowania skóry (np. o 60 w wypadku reptillionów) [4]. Aby pozbyć się tego przedmiotu należy zdjąć z tego przedmiotu blokadę PM, a następnie rozmagicznic go wodą lub rozproszyć w nim magię [5].
- 2) **Talizman Mądrości** – podczas noszenia [1] zwiększa MD postaci o 50 pkt. [2].
- 3) **Talizman Ochrony zdrowia** – osoba nosząca go [1] uzyskuje w tym czasie podwójnie większe samozdrowienie [2], oraz jest chroniona przed wszelkimi niemagicznymi chorobami (i zarazami) [3].
- 4) **Talizman Twardości** – Noszący ten przedmiot [1] chroniony jest specyficzną magią ochronną [2]. Wyróżnia się jego 5 typów tej magii. Rzuć 1k100 co to za typ:
01–30 **"Karamin"** – zwiększa magicznie obronę o 10 pkt. [3], oraz o 100 pkt. wyparowania na obrażenia klute [4]. Wyparowania tnące i obuchowe są zwiększone tylko po 10 pkt. [5].
31–60 **"Taramin"** – zwiększa magicznie obronę o 10 pkt. [3], oraz o 100 pkt. wyparowania na obrażenia tnące [4]. Wyparowania klute i obuchowe są zwiększone tylko po 10 pkt. [5].
61–90 **"Ogramin"** – zwiększa magicznie obronę o 10 pkt. [3], oraz o 100 pkt. wyparowania na obrażenia obuchowe [4]. Wyparowania tnące i klute są zwiększone tylko po 10 pkt. [5].
91–99 **"EI-..."** – posiada podwójną moc [6] ochronną jednego z powyższych typów (rzuć ponownie, ignorując wyniki powyżej 90 pkt.) [7].
100 **"Tan-..."** – posiada potrójną moc [6] ochronną jednego z powyższych typów (rzuć ponownie, ignorując wyniki powyżej 90 pkt.) [7].
- 5) **Talizman Energii Magicznej** – posiadaczowi zwiększa o 20 pkt. UM [1], a ponadto umożliwia przelewanie PM z własnej ŻYW do trzymanego w ręku amuletu [2] kosztem 20 obrażeń za uzyskany 1 pkt. PM [3]. Postać w ten sposób nie jest w stanie jednak obniżyć swoją Żywotność poniżej 0 (zera) [4].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Kontroli martwiaków** – noszącemu go [1], na zasadzie czarnoksięskiego czaru Przejęcie [2] pozwala kontrolować wylosowanym (rzutem 1k10) typem martwiaków [3]. Przedmiot ten umożliwia przez jedną pełną rundę zapanować nad jednym, oglądanym właśnie martwiakiem [4]. Przełamanie talizmanu zabija automatycznie wszystkie martwiaki z danego typu w promieniu 1k100 metrów [5].
- 2) **Talizman Kontroli PM** – postać rzucająca czar i posiadająca uaktywniony ten talizman [1] zużywa tylko połowę PM wymaganego przez niego (minimalny koszt rzucenia czaru nie może być niższy od 1 pkt. PM) [2]. Dotyczy to też czarów rzucanych z własnej ŻYW [3]. Przy używaniu zdolności związanych z PM (rzucanie czaru, zdejmowanie blokady PM,

umagicznienie) przedmiot ten o 10 pkt. zwiększa szansę uzyskania pożądanego wyniku [4].

- 3) **Talizman Ochrony Życia** – posiada moc zmniejszania o połowę wszelkich obrażeń [1], które otrzyma aktualnie noszący go [2]. Magia ta nie wpływa na efekty lub czary zabijające natychmiastowo (np. umysł) [3]. W wypadku tych czynników talizman ten umożliwia wykonanie jednego, dodatkowego % rzutu obronnego, chroniącego przed takim czynnikiem, jeżeli pierwszy był nieudany [4]. Odnosi się to szczególnie do przemian, trucizn lub czarów mogących spowodować natychmiastową Śmierć.
- 4) **Talizman Przetrwania** – składa się z 1k10 jaśniejących diamencików, z których każdy posiada w sobie szczególną moc [1]. Jest ona adekwatna do czaru Ocalenie [2]. Jeden z tych diamencików rozpada się w proch w momencie, gdy zachodzi potrzeba użycia ocalenia [3]. Po zużyciu wszystkich diamencików przedmiot przestaje być magiczny [4].
- 5) **Szczęścia** – noszący ją przy ciele posiada w tym czasie moc [1] analogiczną do zdolności nadnaturalnej szczęściarz [2]. Magia tego przedmiotu jest kumulatywna z innymi czynnikami "przynoszącymi" szczęście [3]. Efekt ten nie działa na trupy (a więc i w momencie wskrzeszania) [4].
- 6) **Wiecznego Zdrowia** – Żywa istota nosząca go przy ciele posiada w tym czasie moc [1], chroniącą przed magicznymi i niemagicznymi chorobami [2]. Przedmiot ten dwukrotnie zwiększa samozdrowienie [3], regenerację (jeśli jest) [4], wytrzymałość na zmęczenie [5] i nie pozwala naturalnie zwiększać się agonii (jeśli postać jest w tym stanie) [6]. Dodatkowo podwaja leczniczy efekt czarów, które rzucane są na noszącego ten kamień [7].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Talizman Ochrony Boskości** – w wypadku spadnięcia na noszącego go [1] Kary Boskiej nie chroni przed Śmiercią [3], ale pozwala zneutralizować wszelkie inne kary dodatkowe [4]. Po takim działaniu przedmiot ten ma 50% szansę, że przestanie działać na najbliższe 1k100 lat [5].
- 2) **Talizman Mistrzów** – Postać, która go nieprzerwanie nosi dłużej niż przez 5 dni [1] zwiększa odtąd na czas noszenia najwyższą posiadaną biegłość o 50 pkt. [2]. Dodatkowo magia ta umożliwia dodatkowy atak tą bronią (o ile mieści się z opóźnieniem w danej rundzie) [3]. Zdjęcie talizmanu przerywa jego działanie (i potrzeba ponownie 5 dni na jego uaktywnienie) [4].
- 3) **Talizman Krwi** – posiadacz, który ciosem kłutym lub tnącym zrani przeciwnika [1] zadaje mu dodatkowo słabo gojącą się ranę [2]. Oznacza ona, że ofiara w następnej rundzie z powodu ubytku krwi otrzyma k100 poważnych obrażeń [3]. Jeżeli tak zraniona ofiara przez to znajdzie się w agonii, to automatycznie jest to poważna agonia (a więc zatrzymać ją może minimum leczenie poważnych ran) [4]. Posiadacz tego talizmanu przy każdym krwawym zranieniu swego ciała dostaje o k100 obrażeń mniej [5].

PIERŚCIENIE, OBRĄCZKI

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Cech** – w trakcie noszenia przy ciele [1] istota taka ma lekko zwiększone cechy [2]. Rzuć 1k100 i sprawdź w poniżej tabeli jakiego dotyczy to współczynnika [3]. Rzuć drugi raz 1k100 i sprawdź o ile pkt. ten współczynnik ulegnie podniesieniu na czas noszenia [4]. Przedmiot taki kumuluje swą magię z tym podobnymi, o ile tylko dotyczy to innych współczynników [5]. Przy naturalnym zwiększaniu SF lub ŻYW przedmiot ten nie wpływa na bariery pomnażające przyrosty [6].

01–15 ŻYW

16–35 SF

36–40 ZR

41–50 SZ

51–60 INT

61–70 MD

71–80 UM

81–90 WI*

91–95 CH

96–98 PR

99 dotyczy 2 cech – wylosuj które to są

100 dotyczy 3 cech – wylosuj które to są

*(o 1/10 przyrostu WI zwiększone zostaje ZW)

01–55 + 5 pkt. (ew. +10 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

56–85 + 10 pkt. (ew. +20 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

86–95 + 15 pkt. (ew. +40 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

96–98 + 20 pkt. (ew. +50 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

99 + 25 pkt. (ew. +80 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

100 + 30 pkt. (ew. +100 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

- 2) **Przekupstwa** – rzucony do ręki jakiegś istoty wywiera pewien wpływ na jej sugestię [1]. Jeżeli ofiara nie wykonała udanego % rzutu na sugestię (z antyodpornością 50 pkt), to wykona pierwsze Życzenie wypowiedziane przy nim przez byłego właściciela [2]. Warunkiem zadziałania jest też to by Życzenie to było zrozumiałe, jak najbardziej realne i nie powodujące trwałych okaleczeń [3].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Wiary** – postać nosząca ten pierścień [1] jest w stanie dwukrotnie częściej wznosić błagalne modlitwy [2], a ponadto w tym czasie zyskuje + 5pkt. WI/rok noszenia pierścienia [3].
- 2) **Ochrony Zdrowia** – osoba nosząca go [1] uzyskuje w tym czasie podwójnie większe samozdrowienie [2], oraz jest chroniona przed wszelkimi niemagicznymi chorobami (i zarazami) [3].
- 3) **Wzmocnienia** – na czas noszenia [1] zwiększa wszelkie odporności [2] i obronę o 10 pkt. [3], zaś ŻYW o 50 pkt. [4].
- 4) **Wielkiej Tarczy** – w momencie potarcia [1] tworzy błękitną, magiczną poświatę [2] Przypomina ona najczęściej wielką tarczę (o metrowej Średnicy) [3] skierowaną w kierunku przodu pierścienia [4]. Postacie schronione za tarczą mają zwiększoną obronę o 100 pkt. [5], a ponadto chroni ona przed magicznymi i niemagicznymi pociskami nadlatującymi z jej przodu [6]. Aby tarcza mogła normalnie działać ręka trzymająca pierścień nie może być niczym obciążona [7]. W przeciwnym przypadku przedmiot ulega dezaktywacji [8], aż do następnego uaktywnienia (które standardowo wymaga zużycia pełnej rundy skupienia) [9]. Czarodziej próbujący rzucać czary przy uaktywnionej tarczy ma o100 pkt. niższe UM [10].
- 5) **Prawdy** – na czas noszenia pozwala wykrywać każde kłamstwo oraz chroni przed wykryciem własnego kłamstwa przez obcych.
- 6) **Mroku** – pozwala widzieć doskonale w każdej ciemności [1]. Dodatkowo chroni przed wykryciem życia w istocie noszącej go [2].
- 7) **Słońca** – w trakcie noszenia go [1] dwukrotnie zwiększa zasięg wzroku [2], kompletnie chroni przed oślepieniem [3] oraz przed jakimkolwiek przegrzaniem, dusznością itp. (np. umożliwia w zbroi metalowej bez ograniczeń przebywanie na pustyni) [4].
- 8) **Infrawizji** – postać przy pomocy tego przedmiotu jest w stanie widzieć na zasadzie infrawizji [1]. Jej zasięg liczony w metrach zależy od aktualnej wartości SZ [2]. przedmiot ten nie umożliwia widzenia w magicznych ciemnościach [3].
- 9) **Niewidzialności** – po delikatnym potarciu (co trwa pełną rundę i wymaga udanego % rzutu na UM) [1] pozwala uzyskać efekt analogiczny do odpowiedniego czaru iluzjonisty [2]. Niewidzialność ta schodzi analogicznie jak w wypadku tego czaru [3].
- 10) **Ewidentności** – postać nosząca go [1] nieprzerwanie przez min. 1 dzień [2] automatycznie zyskuje po tym okresie aurę ewidentności adekwatną do swego charakteru [3]. Uniemożliwia ona istotom o przeciwnych charakterach dotknięcie jej (nie dotyczy broni) [4], jeśli nie przełamią zaklęcia udanym % rzutem na połowę wartości tej odporności [5]. Istota, dysponująca tą aurą nie zyskuje nic poz zwiększeniem antyodporności jej aury o 50 pkt. [6].
- 11) **Wody (zwany też Trytonim)** – noszącemu [1] daje umiejętność mistrzowską pływania [2]. Umożliwia oddychanie pod wodą [3] i nurkowanie bez ograniczeń wynikających z głębokości i zbroi [4].
- 12) **Celności** – istota nosząca go [1] uzyskuje moc o wiele celniejszego Trafiania [2]. W praktyce daje to + 50 pkt. do każdego rodzaju TRAFIENIA [3].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Władzy** – podczas noszenia [1] zwiększa CH o100 pkt. [2], MD o 50 pkt. [3] i o 10 pkt. wszystkie biegości [4]. Przedmiot ten umożliwia też raz na 24 godziny użycia mocy analogicznej do czaru Urok [5].
- 2) **Przemian** – zmniejsza szansę zauważenia przez niechciane bóstwa [1], ale tylko o 1 pkt. [2]. Dodatkowo daje możliwość podjęcia jednorazowej, powtórnej próby odparcia Upomnienia lub Kary Boskiej [3].
- 3) **Szczęścia** – noszący ją przy ciele posiada w tym czasie moc [1] analogiczną do zdolności nadnaturalnej szczęściarz [2]. Magia tego przedmiotu jest kumulatywna z innymi czynnikami "przynoszącymi" szczęście [3]. Efekt ten nie działa na trupy (a więc i w momencie wskrzeszania) [4].
- 4) **Wiecznego Zdrowia** – Żywa istota nosząca go przy ciele posiada w tym czasie moc [1], chroniącą przed magicznymi i niemagicznymi chorobami [2]. Przedmiot ten dwukrotnie zwiększa samozdrowienie [3], regenerację (jeśli jest) [4], wytrzymałość na zmęczenie [5] i nie pozwala naturalnie zwiększać się agonii (jeśli postać jest w tym stanie) [6]. Dodatkowo podwaja leczniczy efekt czarów, które rzucane są na noszącego ten kamień [7].
- 5) **Mniejszej Regeneracji** – regeneracja ciała (lekkich ran) w wysokości 5 ran na rundę, aczkolwiek tylko do momentu osiągnięcia agonii (którą automatycznie zatrzymuje, o ile nie wywołały jej "poważne" rany) [1]. Regeneracja ta nie uzupełnia utraconych kończyn lub członków [2].
- 6) **Mocy Dobra** – przedmiot ten działa tylko w przypadku postaci o dobrym charakterze [1]. Jego moc pozwala raz w roku spełnić Życzenie (na zasadzie Cudu) [2]. Dodatkowo nosząca go postać zyskuje zdolność pałatyńskiej emanacji dobra (z antyodpornością 50 pkt.) [3]. Ostatecznie też daje to samo, co moneta szczęścia [4].
- 7) **Krytycznych** – postać nosząca go [1] podwaja swoją aktualną szansę na krytyczne trafienie w przeciwnika [2] lub nad efektywne rzucenie czaru [3].
- 8) **Zguby** – podczas standardowej identyfikacji automatycznie uniemożliwia jej wykonanie [1] w praktyce identyfikującemu wydaje się, że nie wyszła mu ona [2]. Założony na palec okazuje się przedmiotem o wielkiej nekromanckiej mocy [3]. Oznacza to, że ofiara zmuszona jest wykonać % rzut na polimorfie [4]. Nieudany rzut oznacza, że przemienia się ona w martwiaka [5]. Najczęściej będzie to zombie z 0 POZ [6]. Ofiara, która przetrwała ten efekt czuje ogarniający ją chłód [7]. Niezdjęcie pierścienia powoduje, że będzie się ona broniła przed jego mocą co kolejne 10 rund [8]. Sama przemiana odbywa się przy najbliższej północy [9]. Aby przywrócić do Życia tak powstałego zombiego należy w kolejności: zabić go [10], zdjąć z niego kłutwę [11], użyć odpowiednio czaru typu Cud [12] i przeprowadzić udaną regenerację ciała [13].
- 9) **Kupiectwa** – noszący go przy ciele kupiec posiada w tym czasie moc [1], która powoduje, że przy używania zdolności profesjonalnych wykorzystuje pełną wartość swojej MD, a nie np. połowę [2]. Dodatkowo za każde otrzymane 10 PDŚw. otrzymuje on 1 dodatkowy pkt. [3]. Noszący go kupiec automatycznie podnosi się na POZ, jeżeli tylko ma odpowiednie doświadczenie [4].
- 10) **Ziemi (zwany też pierścieniem Gargoili)** – podwaja ŻYW [1] używającej go postaci [2]. Raz dziennie [3], po potarciu [4] umożliwia by postać stała się kamiennym posągami [5]. Taką postać traktuje się jak najzwyklejszy (magiczny) posąg [6]. Jeżeli

zostanie on uszkodzony lub Żywa istota będzie dłużej niż rundę dotykała jego [7], to postać w nim zaczyna orientować się w otoczeniu [8] i na Życzenie może przybrać normalną postać [9]. Podczas wychodzenia z tej petryfikacji (od kamienienia) [10] postać musi wykonać udany % rzut na szok [11], inaczej oznacza to, że jej umysł nie przetrwał tego i umiera [12].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Losu (Nala–zak):** Legenda – przedmiot ten stworzyli dawno wymarła sekta Nala–zak. Ich przedmioty po dziś dzień przesycane są chaosem.
Opis – przedmiot ten działa losowo raz na 1k100*10dni (kiedy, wie tylko MG) [1]. Po tym okresie wywołuje losowo jeden z poniższych efektów [2]. Działa on na właściciela, jeśli ten właśnie miał go założonego na palcu [3]. Rzuć 1k10.
1–2: Przynosi nadprzyrodzoną wiedzę [4]. Dzięki temu postać zyskuje 1k5 x10 pkt. MD [5], oraz i wynikające z tego PDośw w ilości 1k5x100 + extra 500 [6].
3: Pierścień wysysa 50 pkt Energii Życiowej [4]. Jeżeli postać przez to będzie jej miała mniej niż 1 [5], to staje się 10–POZ zombim [5] – strażnikiem pierścienia [6].
4: pozwala w przeciągu najbliższych 5 rund [4] spełnić po jednym Życzeniu (patrz analogiczny czar Maga) [5]. Postać wypowiadająca je teoretycznie nie powinna zdawać sobie z tego sprawy [6].
5: Pozostawia na użytkowniku [4] Kłatwę Boską [5]. Objawia się ona obniżeniem na stałe do połowy współczynnika podstawowego o najwyższej naturalnej wartości [6].
6: Daje użytkownikowi jednorazową możliwość [4] wzięcia pod Urok (patrz analogiczny czar Iluzjonisty) [5] dowolnej istoty, która nie odeprze tej przemiany udanym % rzutem na 1/10 swej odporności na zaklęcia [6]. Uroku tego można użyć w dowolnym momencie [7].
7: Pozostawia na użytkowniku [4] kłatwę [5], objawiającą się utratą na stałe bazowych odporności o połowę [5].
8: Jeden losowo wybrany współczynnik podstawowy [4] wzrasta o połowę swej wartości [5]. Nie dotyczy to ZW [6], lub parametru, który już w ten sposób wcześniej wzrósł [7].
9–10: Na postać działa efekt analogiczny do czaru Promień Antyzbroi [4], jeśli nie odeprze tej przemiany udanym % rzutem na 1/10 swej odporności na zaklęcia [5].
- 2) **Mocy** – Są to pierścienie, które działają tylko dla 1 istoty [1]. Następną są w stanie obdarować swą mocą dopiero po 50 latach (najczęściej losuje się to jako +/- 1k50) [2]. Nosząca go istota poza cechą przewodnią (charakterystyczną tylko dla danego pierścienia) [3] zyskuje moc porozumiewania się telepatycznego z postacią noszącą inny pierścień Mocy [4], o ile obydwa pierścienie zostały wcześniej zetknięte będąc na ich rękach [5]. Założenie jakichkolwiek dwóch pierścieni Mocy naraz natychmiast niszczy umysł (i zabija) każdej istoty [6].
 - (1) Żywotności – Podnosi (lub obniża) na czas noszenia [7] ŻYW postaci do wartości 500 (pkt) [8]. Agonię, Odporności i Wytrzymałość należy rozpatrywać względem nowej ŻYW itd. [9].
 - (2) Siły – Podnosi (lub obniża) na czas noszenia [7] SF postaci do wartości 500 (pkt) [8]. Trafienie, Odporności i Wytrzymałość należy rozpatrywać względem nowej SF [9].
 - (3) Akrobacji – Podnosi na czas noszenia [7] ZR postaci o wartość 100 (pkt) [8].
 - (4) Szybkości – Podnosi na czas noszenia [7] SZ postaci o wartość 100 (pkt) [8].
 - (5) Geniuszu – Podnosi na czas noszenia [7] INT postaci o wartość 100 (pkt) [8].
 - (6) Mądrości – Podnosi na czas noszenia [7] MD postaci o wartość 100 (pkt) [8].
 - (7) Magii – Podnosi na czas noszenia [7] UM postaci o wartość 100 (pkt) [8].
 - (8) Władzy – Podnosi na czas noszenia [7] CH postaci o wartość 100 (pkt) [8].
 - (9) Urody – Podnosi na czas noszenia [7] PR postaci o wartość 100 (pkt) [8].
 - (10) Wiary – Podnosi na czas noszenia [7] WI postaci o wartość 100 (pkt) [8] i ZW o 10 (pkt) [9].
 - (11) Mistrzów – Podnosi na czas noszenia [7] wszystkie posiadane biegłości o 100 (pkt) [8].

LUSTERKA, ZWIERCIADEŁKA

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Próżności** – pokazuje każdemu przyglądającemu się [1], że jest piękniejszy [2]. W praktyce wygląda to, jakby PR takiej postaci wzrosła o min 50 pkt. [3].
- 2) **Światła** – po potarciu [1], przez najbliższą 1godzinę/10 UM uaktywniającego go [2] zaczyna świecić z analogiczną mocą ja przy czarze Światło [3]. Dodatkowo raz na rok [4], poprzez Ściśnięcie go pozwala na użycie mocy analogicznej do czaru Światłość/Czerń [5], z ograniczeniem działania tylko do podstawowej formy [6]. Zaklęcie to będzie działało z antyodpornością 50 pkt. [7].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Odbicia wzroku** – pozwala odbić każdy typ spojrzenia w kierunku patrzącego się [1]. Poza odbijaniem petryfikującego wzroku [2] skuteczne jest to też przy odbijaniu wzroku struchleca lub wampira [3].
- 2) **Pamięci** – postać, która się w nim przejrzy [1] odzyskuje pamięć odnośnie przebytego przez siebie danego zdarzenia [2]. Przypomina go sobie tak dokładnie, jakby to było wczoraj [3].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Ślepoty** – po skierowaniu na daną istotę Światła odbitego w nim [1] może wywołać oślepienie [2], w wypadku, gdy ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 5 [3] z antyodpornością 50 pt. [4]. Ślepoty utrzymuje się przez najbliższe 1k100 dni [5]. Istoty wrażliwe na światło dostają przy tym 1k100 obrażeń co rundę [6].
- 2) **Nieszczęść** – ten, co stłucze takie lusterko [1] na okres 1k100 lat [2] nabywa klątwę [3] analogiczną do pechowca [4].

SKRZYNKI, SZKATUŁKI

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Światła** – po potarciu [1], przez najbliższą 1godzinę/10 UM uaktywniającego go [2] zaczyna świecić z analogiczną mocą ja przy czarze Światła [3]. Dodatkowo raz na rok [4], poprzez Ściśnięcie go pozwala na użycie mocy analogicznej do czarza Światłość/Czerń [5], z ograniczeniem działania tylko do podstawowej formy [6]. Zaklęcie to będzie działało z antyodpornością 50 pkt. [7].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Niewidzialnego Ukrycia** – przedmiot pozostawiony na dnie [1] staje się na ten czas niewidzialny [2]. W ten sposób można też tam ukryć małą, nieagresywną i spokojną istotę [3].
- 2) **Konserwacji** – komponent, ew. inny Łatwo psująca się rzecz (jedzenie, trofeum z ciała itp.) [1] zachowuje się w niej, jakby była w sterylnym otoczeniu [2]. Oznacza to, że nigdy się nie psuje [3]. Nie działa na niego też czas, temperatura itp. czynniki [4].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Równowagi** – jakikolwiek przedmiot w niej zamknięty [1] zawsze zachowuje pozycję pionową [2]. Uznaje się, że jest on w pozycji pionowej bez względu na obracanie skrzynki [3].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Zarazy** – otworzona [1] wywołuje wyzwolenie zamkniętej w niej szybko roznoszącej się choroby (zarazy) [2]. MG w oparciu o analogiczny czar ustala jej moc i skutki [3].

BRANSOLETY, OBRĘCZE

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Małej Siły** – podczas noszenia [1] zwiększa SF o 40 pkt. [2].
- 2) **Cech** – w trakcie noszenia przy ciele [1] istota taka ma lekko zwiększone cechy [2]. Rzuć 1k100 i sprawdź w poniżej tabeli jakiego dotyczy to współczynnika [3]. Rzuć drugi raz 1k100 i sprawdź o ile pkt. ten współczynnik ulegnie podniesieniu na czas noszenia [4]. Przedmiot taki kumuluje swą magię z tym podobnymi, o ile tylko dotyczy to innych współczynników [5]. Przy naturalnym zwiększaniu SF lub ŻYW przedmiot ten nie wpływa na bariery pomnażające przyrosty [6].

01–15 ŻYW

16–35 SF

36–40 ZR

41–50 SZ

51–60 INT

61–70 MD

71–80 UM

81–90 WI*

91–95 CH

96–98 PR

99 dotyczy 2 cech – wylosuj które to są

100 dotyczy 3 cech – wylosuj które to są

*(o 1/10 przyrostu WI zwiększone zostaje ZW)

01–55 + 5 pkt. (ew. +10 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

56–85 + 10 pkt. (ew. +20 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

86–95 + 15 pkt. (ew. +40 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

96–98 + 20 pkt. (ew. +50 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

99 + 25 pkt. (ew. +80 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

100 + 30 pkt. (ew. +100 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Zdwojenia twardości** – podczas noszenia [1] umagicznia skórę [2] zwiększając dwukrotnie jej obronę [3] i wyparowania [4]. Dodatkowo zwiększa też wszystkie odporności fizyczne o 10 pkt. [5].
- 2) **Iluzyjnej Zbroi** – podczas noszenia [1] i nie korzystania zarazem ze zbroi z dodatkami metalowymi [2] postać zyskuje zyskuje obronną aurę [3]. Jest ona analogiczna do czaru Iluzyjna zbroja [4], rzuconego jakby z 2k10 POZ [5].
- 3) **Zręczności** – postać na czas noszenia [1] ma zwiększoną aktualną ZR o 25 pkt. [2].
- 4) **Ochrony Krwi** – podczas noszenia [1] zapobiega krwawieniu podczas agonii [2] i chroni, przed jakimikolwiek truciznami [3], które dostaną się do krwi [4].
- 5) **Wielkiej Siły** – podczas noszenia [1] zwiększa SF o 400 pkt. [2]. Magia ta nie kumuluje się z innymi przyrostami SF [3].
- 6) **Twardości** – Noszący ten przedmiot [1] chroniony jest specyficzną magią ochronną [2]. Wyróżnia się jego 5 typów tej magii.
Rzuć 1k100 co to za typ:
01–30 **"Karamin"** – zwiększa magicznie obronę o 10 pkt. [3], oraz o 100 pkt. wyparowania na obrażenia klute [4]. Wyparowania tnące i obuchowe są zwiększone tylko po 10 pkt. [5].
31–60 **"Taramin"** – zwiększa magicznie obronę o 10 pkt. [3], oraz o 100 pkt. wyparowania na obrażenia tnące [4]. Wyparowania klute i obuchowe są zwiększone tylko po 10 pkt. [5].
61–90 **"Ogramin"** – zwiększa magicznie obronę o 10 pkt. [3], oraz o 100 pkt. wyparowania na obrażenia obuchowe [4]. Wyparowania tnące i klute są zwiększone tylko po 10 pkt. [5].
91–99 **"EI-..."** – posiada podwójną moc [6] ochronną jednego z powyższych typów (rzuć ponownie, ignorując wyniki powyżej 90 pkt.) [7].
100 **"Tan-..."** – posiada potrójną moc [6] ochronną jednego z powyższych typów (rzuć ponownie, ignorując wyniki powyżej 90 pkt.) [7].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Litości** – podczas noszenia [1] pozwala lekko zmniejszyć siłę spadającej na postać Kary Boskiej [2] lub Upomnienia [3]. W praktyce oznacza to, że podczas wyznaczania przez MG rodzaju Kary Boskiej lub Upomnienia powinno się zmniejszyć wynik o 10 pkt. [4]. W wypadku gdy przy wyznaczaniu w ten sposób Kary boskiej wynik będzie mniejszy od 1, to traktuje się tą karę analogicznie do Upomnienia [5]. Uwaga: W przypadku posiadania dwóch takich identycznych przedmiotów [6] siła tego magii jest zwiększona o 50 % [7]. Oznacza to, że przy zetknięciu ich (każda musi być na innej ręce) postać ma o 15 pkt. zlagadzany wynik [8].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

1) Bransolety Królowej Reptillionów

Legenda: mogą być znalezione pojedynczo lub w parze (50% szansy na każdą z tych opcji). Ich działanie znane jest sędziwym władcom i klerykom reptillionskim. Bardzo pożądane, przez elitę reptillionskich kobiet.

Opis: są w stanie funkcjonować tylko będąc w parze (po jednej na każdym ręku) [1]. Działają tylko na reptillionki [2], po wypowiedzeniu hasła [3] "ssaass" [4] i potarciu o złoto [5]. Po uaktywnieniu w przeciagu k100 rund powoduje, że od obydwu bransolet ciało pokrywa się grubymi, błyszczącymi złoto Łuskami [6]. Od tej chwili sama bransoleta jest już tylko widoczna w postaci zgrubienia skórniego wokół nadgarstka [7]. Magia powstałego pancerza zespala się z normalnymi Łuskami, powodując ich umagicznienie [8]. W praktyce cała skóra reptillionki zamiast standardowych parametrów zyskuje następujące: 80 pkt. obrony [9] i po 250 pkt wyparowań na każdy rodzaj ciosu fizycznego [10]. Funkcjonalnie przypomina to zbroję odlewaną (a więc daje +25 pkt do odporności nr. 7, 8, 9 i 10, oraz 10-krotnie Łagodzi efekty czynników działających na te odporności) [10]. Dodatkowo jeszcze zbroja ta daje 25 pkt do odporności nr. 4 (ważne przy wskrzeszaniu) [11]. Zwiększeniu ulega też SF (o 100 pkt.) i PR (o 50% – a więc np. ze 150 na 225) [12]. Reptillionka będąc w tej legendarnej "zbroi" traktowana jest jakby była o jeden "szczebelek" wyższa w hierarchii swojego statusu społecznego [13]. Całość można zdjąć tylko poprzez rozproszenie magii [14] (wydatkując 1001 PM [15]). Samoistnie zbroja ta schodzi (w przeciagu 1k100 rund kurcząc się w postać bransolet), podczas porodu [16] lub jeżeli w przeciagu 5 lat od jej założenia nosząca ją postać nie stanie się brzemienna [17]. Reptillionka, która nie zapłodniona nosiła bransolety przez 5 lat staje się nierozpoznawalna dla nich i przez to nie może zostać uaktywniona [18]. Sytuację tę może odwrócić czar typu Życzenie [19]. W wypadku nałożenia na ciało nie delikatnego ubrania lub zbroi powoduje ograniczenia analogiczne do walki w trudnych warunkach [20].

ORDERY, SPINKI, BROSZKI, KOLCZYKI

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Iluzyjnej Wartości** – moneta przedstawia sobą 10-krotnie wyższą wartość [1]; skuteczne niewierzenie chwilowo neguje ten efekt [2].
- 2) **Cech** – w trakcie noszenia przy ciele [1] istota taka ma lekko zwiększone cechy [2]. Rzuć 1k100 i sprawdź w poniżej tabeli jakiego dotyczy to współczynnika [3]. Rzuć drugi raz 1k100 i sprawdź o ile pkt. ten współczynnik ulegnie podniesieniu na czas noszenia [4]. Przedmiot taki kumuluje swą magię z tym podobnymi, o ile tylko dotyczy to innych współczynników [5]. Przy naturalnym zwiększaniu SF lub ŻYW przedmiot ten nie wpływa na bariery pomnażające przyrosty [6].
01–15 ŻYW

16–35	SF
36–40	ZR
41–50	SZ
51–60	INT
61–70	MD
71–80	UM
81–90	WI*
91–95	CH
96–98	PR
99	dotyczy 2 cech – wylosuj które to są
100	dotyczy 3 cech – wylosuj które to są
*(o 1/10 przyrostu WI zwiększone zostaje ZW)	
01–55	+ 5 pkt. (ew. +10 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)
56–85	+ 10 pkt. (ew. +20 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)
86–95	+ 15 pkt. (ew. +40 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)
96–98	+ 20 pkt. (ew. +50 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)
99	+ 25 pkt. (ew. +80 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)
100	+ 30 pkt. (ew. +100 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Przekupstwa** – rzucona do ręki jakiejś istoty wywiera pewien wpływ na jej sugestię [1]. Jeżeli ofiara nie wykonała udanego % rzutu na sugestię (z antyodpornością 50 pkt), to wykona pierwsze Życzenie wypowiedziane przy nim przez byłego właściciela [2]. Warunkiem zadziałania jest też to by Życzenie to było zrozumiałe, jak najbardziej realne i nie powodujące trwałych okaleczeń [3].
- 2) **Nadziei** – raz w miesiącu [1] po wypowiedzeniu hasła [2] KINTAR [3] pozwala przy wykonywaniu danej czynności mieć zwiększoną szansę na jej wyjście o 10 pkt. (%) [4]. Warunkiem jest to, że szansa bazowa wyjścia takiej czynności musi być naturalnie większa od 1% [5].
- 3) **Przyjaźni** – noszący go [1] nabywa czasowo [2] umiejętności pozytywnego oddziaływania na innych [3]. W praktyce oznacza to że reakcję do takiej osoby rzuca się 2 razy i wybiera się korzystniejszy wynik [4].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Miłości** – podczas noszenia [1] zwiększa o 20 pkt. PR [2]. Raz w roku [3], podczas kołysania przed oczyma [4] może zahipnotyzować dowolną istotę [5] tak, by najmocniej jak umie zakochała się [6]. Jest to nie skuteczne, jeżeli ofiara zna moc tego przedmiotu [7], nienawidzi czyniącego to [8], jest z wrogiej rasy czy nacji [9] lub wykona udany % rzut na odporność nr. 1 [10] z antyodpornością [50pkt.]. W momencie ponownego użycia tego przedmiotu automatycznie przerywa się działanie jego mocy na ostatnią ofiarę [11].

TABELA STOPNI MAGICZNYCH SZAT

(każdy taki przedmiot posiada dwukrotnie większe naturalne piękno i wartość [wie to tylko postać z wyceną wartości]):

RZUC 1k100:

01–10	przedmiot nietrwale umagiczniony (bez blokady PM)–wyssanie jej daje 1k10 PM [0 stopień rzadkości]
11–25	przedmiot trwale umagiczniony (po zdjęciu blokady PM* można zyskać 1k100 PM) [0 stopień rzadkości]
26–50	1 stopień rzadkości
51–76	2 stopień rzadkości
76–99	3 stopień rzadkości – przedmiot posiada jakieś specyficzne cechy magiczne
100	4 lub wyższy stopień rzadkości – przedmiot posiada jakieś specyficzne cechy magiczne

UBRANIA (SUKNIE)

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Ofiarna** – podczas noszenia go [1] przez kleryka [2] daje w momencie składania ofiary możliwość dwukrotnego rzutu na WI i ZW podczas modlitwy (wybiera się korzystniejszy wynik) [3]. Po takim użyciu przedmiot ten ma 25% szansę przestania już być magicznym [4].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Szata Twardości** – nie można jej nosić ze zbroją [1]. Oznacza to, że magia jej nie funkcjonuje w wypadku nałożenia jakiegokolwiek zbroi (na lub pod) [2]. Ograniczenie to nie dotyczy tarcz i płaszczy [3]. Szata taka bez względu na materiał i wykonanie, w momencie działania zapewnia 25 pkt. obrony [4] i po 100 pkt. wyparowań na każdy rodzaj ataków [5]. Jej magia dziesięciokrotnie zwiększa naturalną wytrzymałość odzieży którą jest (Średnio więc ma 130 lub mniej pkt. wytrzymałości) [6].
- 2) **Liturgiczne** – podczas noszenia go [1] przez kleryka [2] daje użytkownikowi +10 pkt do WI oraz +5 pkt do ZW.

- 3) **Pominięcia** – podczas noszenia jej [1] postać traktuje się, jakby była pod działaniem czaru o analogicznej nazwie [2] z antyodpornością 50 pkt. [3]. Używanie tego przedmiotu na co dzień w pobliżu rozumnych istot może spowodować niechęć, wrogość lub nawet być inspiracją do linczu [4].
- 4) **Szata Mroku** – nie można jej nosić razem ze zbroją [1]. Normalnie daje to samo co szata twardości [2]. Po 1k100 dniach samouctwa postać może nauczyć się ją wykorzystywać [3]. Oznacza to, że w dowolnym mroku lub ciemności [4] po odpowiednim geście (trwa on 1 segment) [5] można stać się niewidzialnym [6]. Obowiązują jednak w niej analogiczne restrykcje jak przy analogicznym czarze iluzjonisty [7]. Jedynym wyjątkiem jest to, że działa on jako zaklęcie [8], a więc obejmuje też swym działaniem martwiaki [9]. Odzienie te ma też właściwość stałego ukrywania witalności [10].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Łazarza** – podczas noszenia jej [1] postać widziana jest jako jedna z najbrzydszych i najnędnieszych [2]. Lepsze odzienie założone pod tą szatę lub na nią [3] bardzo szybko się strzępi i wygląda jak łachman [4]. Ogólnie też postać taką traktuje się jakby jej PR i CH były odpowiednio mniejsze [5]. W praktyce PR maleje w niej o 100 pkt., [6], a CH o 50 pkt. [7]. Wartość każdego z tych współczynników minimum może mieć jednak wartość 1/10 poprzedniej [8]. Postać, która zginęła nosząc tą szatę nieprzerwanie przez minimum 100 dni [9] jest automatycznie wskrzeszana następnego dnia po Śmierci [10]. Przy wykonywaniu rzutu na szok ma ona możliwość wykonania 2 rzutów i wybranie korzystniejszego wyniku [11].
- 2) **Szata Ognia** – noszący ją [1] jest odporny na niemagiczny ogień, żar i gorąco [2]. W wypadku magicznych tych czynników w każdej rundzie szata ta osłabia ich działanie o 1k100*10 obrażeń [3]. Raz dziennie (bez potrzeby dołączania PM) [4] po udanym % rzucie na UM (zmniejszone o 50 pkt) [5] pozwala rzucić po 1 razie kilku czarów [6]. Są to: Płonące dłonie [7], Ognista kula [8], Symbol Ognia [9], Symbol strażniczy ognia [10], a postaciom dysponującym minimum 150 pkt. UM [11] także Spopielenia [12]. Szata ta działa też analogicznie jak szata twardości [13].
- 3) **Cieknąca Szata** – nie można jej nosić razem ze zbroją [1]. Normalnie daje to samo co szata twardości [2]. W momencie zapięcia jej na ostatni guzik [3] przybiera ciemną barwę [4] i pokrywa się lepką ciemną substancją (po rozpięciu jej efekty te mijają) [5]. Zapięta całkowicie odciąża przed jakąkolwiek trucizną kontaktową [6] lub trującym gazem (aż do ponownego jej rozpięcia) [7]. Dodatkowo broń, która dotknie tej szaty ulega zatruciu kontaktową trucizną [8]. Ma ona działanie natychmiastowe [9] i traktowana jest jako silnie raniąca [10]. Noszący szatę jest na nią oczywiście niewrażliwy [11]. Trucizna pokrywająca szatę na innych może zadziałać już nawet w momencie dotknięcia się do niej nieosłoniętym ciałem [12]. Zapięta szata zwiększa dodatkowo obronę o 25 pkt. [13].
- 4) **Czarna/Biała Szata** (po 50% szansy na każdą) – nie można jej nosić razem ze zbroją [1]. Normalnie daje to samo co szata twardości [2]. Używający ją i posiadający zarazem zły/dobry charakter [3] w obliczu czynienia dobra/zła [4] jeśli chce może wpaść w furję [5]. To samo automatycznie dzieje się w momencie walki z istotą dobrą/złą [6]. Magia tego odzienia daje te same właściwości co kamień doświadczenia [7] i moneta szczęścia [8]. Raz dziennie (bez wydatkowania PM) [9] pozwala rzucić po następującym czarze [10]: Aureola dobra/zła [11], Spotęgowanie dobra/zła [12], Uderzenie dobra/zła [13] i Światłość/Czerń [14]. Czary te traktuje się, jakby były rzucone przez kapłana z 10 POZ [15].
- 5) **Szata Magii** – nie można jej nosić razem ze zbroją [1]. Normalnie daje to samo co szata twardości [2]. W trakcie jej noszenia czarodziejowi pozwala zwiększyć magiczne właściwości [3]. Oznacza to, że postać może 2 razy szybciej przypominać sobie formuły czarów nie autorytatywnych [4], a ponadto każdy rzucony przez nią czar zyskuje dwukrotnie większą antyodporność [5]. Podczas noszenia zyskuje się też +50 pkt do UM i INT [6], oraz 25 pkt. Antymagii (nie kumuluje się ona z inną) [7]. Raz dziennie (bez wydatkowania PM) [9] pozwala rzucić po następującym czarze [10]: Magiczny Pocisk [11], Światło [12], Niewidzialność [13], Wzmocnienie czaru [14]. Czary te traktuje się, jakby były rzucone przez maga z 10 POZ [15]. Magom szata ta zapewnia 10 pkt. (%) Antymagii [16].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Gwiezdna Szata**
Legenda – przedmiot ten jest bardzo poszukiwany przez astrologów. Możliwość jej zdobycia kusi nawet mocno osiadłych astrologów. Posiadanie jej jest jednym z warunków przynależności do elitarnego, astrologicznego bractwa znanego pod nazwą Bractwo Białych Gwiazd.
Opis – przedmiot ten działa tylko na astrologu (z min. 1 POZ) [1]. Podczas noszenia jej zamiast zbroi (jakiegokolwiek) [2] pozwala dwukrotnie zwiększyć antyodporność czarów [3]. Dodatkowo postać taka w niej ma każdy współczynnik podstawowy większy o 20 pkt. (ZW wzrasta tylko o 5 pkt.) [4]. Każdy czar rzucony w tej szacie traktuje się, jakby był rzucony o 2 POZ wyżej [5]. Dodatkowo zużywa się też na niego zawsze o połowę mniej PM [6]. W wypadku rzuconia na Gwiezdną szatę czaru o tej samej nazwie uzyskuje się podwójną ilość obrony i gwiazdek [7]. Te ostatnie nie schodzą po zdjęciu ubrania, ale tylko pod wpływem obrażeń [8]. Odzienie te traktuje się jak szatę twardości [9]. Szata ta daje też analogiczną premię co zdolność nadnaturalna szczęściarz (patrz też opis odpowiedniej monety) [10]. W porównaniu do wylosowanego odzienia waga x 2 i dodatkowa wytrzymałość (razy 2).
- 2) **Smocza Szata**
Legenda: przedmiot ten są poszukiwane przez najprzeróżniejsze smocze bractwa.
Opis: nie można jej nosić razem ze zbroją [1]. Normalnie daje to samo co szata twardości [2]. Jeżeli w promieniu 1000 metrów (ale nie pod ziemią) [3] znajduje się jakiegokolwiek smok szata ta przybiera nowy wygląd [4] i uruchamia nowe właściwości [5]. W praktyce zaczyna wyglądać jak złota, miarowa Łuskowa zbroja [6]. Parametry tej zbroi (pomnożone razy dwa jako, że magiczna) są sumowane z dotychczasowymi [7]. Naturalna ŻYW, SF i PR wzrasta w tym czasie dwukrotnie [8]. Dodatkowo też postać zyskuje + 50 pkt. do wszystkich biegłości [9], do UM [10] i do antyodporności rzuconych czarów [11]. W tym też czasie postać dysponuje zdolnością Podtrzymanie Życia (adekwatną do swego POZ) [12] i 50 pkt. (%) Antymagią (która jednakże nie

kumuluje się z inną) 13. Szata ta ma też właściwość 10-krotnego zmniejszania obrażeń od każdego zionięcia smoka lub smokopodobnej istoty [14]. Po wyjściu z zasięgu oddziaływania obecności smoka wszystkie cechy te natychmiast zanikają [15].

PŁASZCZE

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

1) **Płaszcz twardości**

Legenda: najczęściej głównym komponentem do tego przedmiotu jest błona skrzydeł dużych smoków. W momencie znalezienia tego przedmiotu jest on najczęściej naszyty na inny płaszcz

Opis: cieniutką tą tunikę można naszyć na inny płaszcz lub nosić oddzielnie [1]. Ta druga wersja jest obowiązkowa, jeżeli przedmiot ten ma działać na czymś magicznym (szata, płaszcz, zbroja) [2]. W momencie działania zapewnia 25 pkt. obrony [4] i po 100 pkt. wyparowań na każdy rodzaj ataków [5]. Jej magia dziesięciokrotnie zwiększa naturalną wytrzymałość odzieży z którą jest (sama ma około 50 lub mniej pkt. wytrzymałości) [6].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Latania** – postać nosząca go [1], jeśli schwyci za końce płaszcza [2] i wypowie hasło [3] IRV–AL [4], to może użyć tego przedmiotu na wzór iluzjonistycznego czaru Magiczne skrzydła [5], choć w odróżnieniu od nich nie ma się czasowych ograniczeń [6]. Korzystając z tego przedmiotu nie można obciążyć się więcej niż posiada się 1/10 pkt. UM w przeliczeniu na pkt. SF [7].
- 2) **Niewidzialności** – jeżeli noszący go [1] zapnie najwyższy guzik u szyi (2 segmenty) [2], to staje się niewidzialny [3]. Niewidzialność ta schodzi analogicznie jak w wypadku odpowiedniego czaru iluzjonisty [3].
- 3) **Ochrony przed Złą Pogodą** – postać otulona nim dokładnie [1] chroniona jest magicznie przed każdym wiatrem, deszczem i zimnem lub upałem [2]. Dodatkowo chroni to przed naturalnymi wyładowaniami elektrycznymi [3].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Ochrony przed Ogniem i Zimnem** – postać otulona nim dokładnie [1] chroniona jest magicznie przed każdym naturalnym ogniem i mrozem [2]. W wypadku magicznych tych czynników postać traktowana jest, jakby miała bariera odpornościową [3]. Dotyczy ona tylko odporności nr. 8 [4] i jej wartość równa jest $1k50*10$ pkt. [5]. Jest ona stała dla każdego przedmiotu [6]. Bariera odpornościowa oznacza, że od czynników wpływających na dane odporności odnosi się tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość bariery odpornościowej (rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania) [7]. Dwa przedmioty tego typu nie kumulują swojej magii [8].

KAPELUSZE, KAPTURY

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Ocalenia** – postać nosząca go [1] może być ochroniona iluzjonistycznym czarem Ocalenie [2]. Działa on automatycznie podczas zagrożenia Życia noszącego go [3], ale tylko raz w stosunku do jednej osoby [4]. Dla postaci, która go użyła staje się bezużyteczny [5].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Niewidzialności** – jeżeli noszący go [1] zapnie najwyższy guzik u szyi (2 segmenty) [2], to staje się niewidzialny [3]. Niewidzialność ta schodzi analogicznie jak w wypadku odpowiedniego czaru iluzjonisty [3].
- 2) **Infrawizji** – postać przy pomocy tego przedmiotu jest w stanie widzieć na zasadzie infrawizji [1]. Jej zasięg liczony w metrach zależy od aktualnej wartości SZ [2]. przedmiot ten nie umożliwia wiedzenia w magicznych ciemnościach [3].
- 3) **Ochrony przed Złą Pogodą** – postać otulona nim dokładnie [1] chroniona jest magicznie przed każdym wiatrem, deszczem i zimnem lub upałem [2]. Dodatkowo chroni to przed naturalnymi wyładowaniami elektrycznymi [3].
- 4) **Czarodziejski** – każdy czarodziej mający go na głowie [1] ma dodatkowo 10 pkt. antyodporności [2]. Dodatkowo też PM zużyty z własnej ŻYW zadaje tylko połowę obrażeń [3].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Kaptur Odporności Psychiczej** – Żywa istota nosząca go przy ciele ma wszystkie odporności psychiczne większe o 20 pkt. [1]. Dodatkowo każda z nich zyskuje bazową bariera odpornościową [2]. Wartość jej równa jest $2k10*10$ pkt., jest stała dla danego przedmiotu i identyczna dla każdej odporności psychicznej [3]. Bariera odpornościowa oznacza, że od czynników wpływających na dane odporności odnosi się tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość bariery odpornościowej (rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania) [4]. Dwa przedmioty tego typu nie kumulują swojej magii [5].

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Cech** – w trakcie noszenia przy ciele [1] istota taka ma lekko zwiększone cechy [2]. Rzuć 1k100 i sprawdź w poniżej tabeli jakiego dotyczy to współczynnika [3]. Rzuć drugi raz 1k100 i sprawdź o ile pkt. ten współczynnik ulegnie podniesieniu na czas noszenia [4]. Przedmiot taki kumuluje swą magię z tym podobnymi, o ile tylko dotyczy to innych współczynników [5]. Przy naturalnym zwiększaniu SF lub ŻYW przedmiot ten nie wpływa na bariery pomnażające przyrosty [6].

01–15 ŻYW

16–35 SF

36–40 ZR

41–50 SZ

51–60 INT

61–70 MD

71–80 UM

81–90 WI*

91–95 CH

96–98 PR

99 dotyczy 2 cech – wylosuj które to są

100 dotyczy 3 cech – wylosuj które to są

*(o 1/10 przyrostu WI zwiększone zostaje ZW)

01–55 + 5 pkt. (ew. +10 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

56–85 + 10 pkt. (ew. +20 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

86–95 + 15 pkt. (ew. +40 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

96–98 + 20 pkt. (ew. +50 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

99 + 25 pkt. (ew. +80 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

100 + 30 pkt. (ew. +100 pkt. w wypadku SF lub ŻYW)

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Niedźwiedziej Sily** – postać nosząca ten pas [1] zyskuje SF o wartości 200 pkt. [2]. Jeżeli postać ma większą SF od 200 pkt. to przedmiot ten nic nie daje [3]. Jeżeli postać, nosząca ten pas otrzyma obrażenia przekraczające połowę ŻYW, to automatycznie wpada w furję [4]. Magia tego przedmiotu w innych przypadkach nie kumuluje się z furją [5]. W wypadku posiadania zbroi pas ten opłata się na niej [6]. Jego wytrzymałość równa jest 50 pkt.
- 2) **Trolowej Sily** – postać nosząca ten pas [1] osiąga SF równą 400 pkt. [2]. Magia tego przedmiotu nie kumuluje się z furją [3]. W wypadku posiadania zbroi pas ten opłata się na niej [6]. Jego wytrzymałość równa jest 50 pkt.

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Bawolej Sily** – postać nosząca ten pas [1] osiąga SF równą 600 pkt. [2]. Magia tego przedmiotu nie kumuluje się z furją [3]. W momencie zakładania tego przedmiotu postać musi wykonać % rzut na ZR akt. [4]. Nieudany rzut oznacza, że postać nabawiła się kontuzji (np. złamanie Żeber) [5] i na k100 dni wymaga rekonwalescencji i powrotu do zdrowia [6]. Nie wyleczona kontuzja w zasadzie daje postaci te same ograniczenia, co walka w trudnych warunkach [7]. W wypadku posiadania zbroi pas ten opłata się na niej [8]. Jego wytrzymałość równa jest 70 pkt.
- 2) **Giganciej Sily** – postać nosząca ten pas [1] osiąga SF równą 800 pkt. [2]. Magia tego przedmiotu nie kumuluje się z furją [3]. W momencie zakładania tego przedmiotu postać musi wykonać % rzut na połowę ZR akt. [4]. Nieudany rzut oznacza, że postać nabawiła się ciężkiej kontuzji (np. złamanie Żeber) [5] i na 2k100 dni wymaga rekonwalescencji i powrotu do zdrowia [6]. Nie wyleczona kontuzja w zasadzie daje postaci te same ograniczenia, co walka w trudnych warunkach [7]. W wypadku posiadania zbroi pas ten opłata się na niej [8]. Jego wytrzymałość równa jest 90 pkt.

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Białych Krasnoludów** – postać nosząca ten pas [1] zyskuje możliwość natychmiastowej regeneracji połowy obrażeń [2] od każdego fizycznego zranienia, które właśnie otrzymała [3]. Automatycznie zasklepia też wszelkie trudno–gojące się rany [4] i zatrzymuje agonię [5]. Żywym istotom zwiększa dwukrotnie odporność na szok (nr. 4) [6] i daje +10 pkt. obrony [7] i 40 wyparowań na każdy rodzaj ataków [8].

RĘKAWICE

Na rękawice może być rzucony czar Umagicznienie broni. Wartości, które on dodaje liczą się jednak tylko przy walkach typu boks.

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Zręczności** – nosząca je postać [1] ma aktualną ZR manipulacyjną zwiększoną o 50 pkt. [2]. Przyrost ten nie zwiększa obrony, jednakże liczy się przy Trafianiu (+5 pkt.) [3]. Rękawica ta umie dostosować się do ręki używającego jej [4].
- 2) **Sily** – używanie każdej z rękawic [1] zwiększa SF o 100 pkt. (para o 200) [2].
- 3) **Złodziejskie** – każda czynność manipulacyjna wykonywana w tych rękawicach [1] ma szansę o 10 pkt. większą, że się uda [2]. Rękawica ta umie dostosować się do ręki używającego jej [4].
- 4) **Niewrażliwości na kwas** – chronią całkowicie dłoń [1] przed dowolną siłą Żrącą kwasu, zasady, soków trawiennych, Śluzów itp. [2].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Pancerne** – postać zraniona uderzeniem pięści obłożoną w tę metalową, rycerską rękawicę [1] zostaje ogłuszona, jeżeli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 4 z antyodpornością równą 50 pkt. [2]. W wypadku trafienia nie wywołującego zranienia wynik % rzutu na Trafienie w granicach do 1/5 wartości całkowitego Trafienia także może ogłuszyć [3]. W walce na pięści rękawice te traktuje się, jakby przy 100% biegłości miały skuteczność 150 obrażeń obuchowych [4].

BUTY

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Chodzenia po Wodzie** – postać nosząca je [1] automatycznie umie też stąpać po powierzchni wody [2]. Patrz też analogiczny czar druidyczny [3].
- 2) **Chodzenia po Powietrzu** – postać nosząca je [1] automatycznie umie też stąpać w powietrzu [2]. Patrz też analogiczny czar półboski [3].
- 3) **Latania** – postać w tych butach [1] nabywa umiejętności latania [2]. Patrz też analogiczny czar maga [3].
- 4) **Lewitacji** – postać w tych butach [1] nabywa umiejętności unoszenia i opadania w pionie [2]. Patrz też analogiczny czar maga [3].
- 5) **Szybkości** – postać w tych butach [1] nabywa umiejętności dwukrotnie szybszego poruszania się po ziemi [2]. Patrz też Przyspieszenie [3].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Siedmiomilowe** – postać w tych butach nabywa umiejętności wykonywania słabo kontrolowanych, dowolnych skoków, ale na odległość nie większą od około 10 kilometrów [1]. Po każdym skoku męczy się dziesięciokrotnie szybciej niż normalnie [2]. W wypadku przekroczenia limitu wytrzymałości na zmęczenie postać ma szansę (jeśli jest w powietrzu) spadnięcia na ziemię w połowie skoku [3].

SZARFY, WSTĘGI

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Liturgiczna** – podczas noszenia go [1] przez kleryka [2] daje użytkownikowi +10 pkt do WI oraz +5 pkt do ZW.
- 2) **Młodości** – nosząc ją postać [1] starzeje się dwukrotnie wolniej [2].
- 3) **Honoru** (dla kasty rycerskiej) – chroni sumienie rycerza przed konsekwencjami niehonorowego uczynku (ucieczka z pola walki itp. naruszenie kodeksu) [1]. Po zadziałaniu dla danej postaci przedmiot już na nią nie funkcjonuje [2].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Gwiazd** – posiada ona na swej powierzchni 1k100*10 białych magicznych gwiazdeczek (każda szarfa–wstęga posiada inną wartość) [1]. Jedna gwiazdeczka chroni przed otrzymaniem 1 obrażenia, po czym gaśnie (czernieje) [2]. Jeśli przedmiot ten przebywa pod bezpośrednim światłem nocnych gwiazd [3], to odradza jedną gwiazdkę co godzinę takiego naświetlania [4]. Przedmiot ten jest kumulatywny z czarem Gwiazdna szata [5], ale działa dopiero po wyczerpaniu tamtych gwiazdeczek [6].
- 2) **Most** – rozwinięta w kierunku szczeliny, uskoju, rzeki [1], o maksymalnej szerokości 2 metry na każde 10 pkt. UM rozwijającego ją [2] przekształca się w kładkę–most pozwalającą dostać się na drugą stronę [3]. Jest on bez poręczy i ma szerokość 2 metrów [4]. Podczas jego przekraczania MG ma prawo wymagać % rzutu na ZR lub wprowadzać modyfikacje ze względu na wiatr [5]. Pociągając za koniec mostu przekształca się go ponownie w pierwotną wersję [6]. Może to oczywiście spowodować zaskakujące zniknięcie gruntu pod nogami istotom, które aktualnie znajdowały się jeszcze na moście [7].

LOSOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW W SKARBIE typu "C"

TABELA STOPNI MAGICZNYCH DZIEŁ SZTUKI

(każdy taki przedmiot posiada dwukrotnie większe naturalne piękno i wartość [wie to tylko postać z wyceną wartości])
01–10 przedmiot nietrwale umagiczniony (bez blokady PM)–wyssanie jej daje 1k10 PM [0 stopień rzadkości]

11–25	przedmiot trwale umagiczniony (po zdjęciu blokady PM* można zyskać 1k100 PM) [0 stopień rzadkości]
26–50	1 stopień rzadkości
51–76	2 stopień rzadkości
76–99	3 stopień rzadkości – przedmiot posiada jakieś specyficzne cechy magiczne
100	4 lub wyższy stopień rzadkości – przedmiot posiada jakieś specyficzne cechy magiczne

Rodzaje OBRAZÓW I IKON specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Liturgiczna** – podczas noszenia go [1] przez kleryka [2] daje użytkownikowi +10 pkt do WI oraz +5 pkt do ZW.

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Tęsknoty do...** (wylosuj do jakiego Boga) – po wypowiedzeniu hasła [1] od końca wypowiedzianego imienia tego boga [2] powoduje, że wszystkie dotyczące go istoty (wraz z obrazem) przeniesienie zostają przed ołtarz [3] najbliższej świątyni tego boga [4].
- 2) **Świętości** – Aby przedmiot ten zaczął działać należy go podnieść i trzymać ponad głową [1]. Postacie sprzyjające trzymającemu obraz i zarazem stojące wokół niego na sąsiednich polach (tzn. w promieniu 3 metrów) są chronieni specjalną aurą [2]. Zapewnia ona po +25 pkt do TR [3], Obrony [4], odporności [5], antyodporności rzucanych czarów [6] oraz mają ochronę dodatkową ochronę poprzez 25% antymagię [7]. Ta ostatnia nie kumuluje się z innymi formami antymagii, za to działa niezależnie od nich [8].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Więzienny** – w momencie dotknięcia postać, która nie odeprze zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3 z antyodpornością 50 pkt.) [1] zostaje wchłonięta i uwięziona w specjalnej magii zawartej w obrazie [2]. Efektem wizualnym jest to, że postać pojawia się jako element treści obrazu [3]. Podczas niszczenia obrazu zaklęcie więzienne przestaje działać [4] i wszystkie istoty zostają uwolnione w promieniu 2k10 metrów [5]. Podczas przebywania w obrazie czas nie istnieje dla więźniów [6]. Oznacza to, że na czas uwięzienia traktuje się je jakby nie Istniały [7]. Martwiaki uwięzione w obrazie mają prawo o północy opuścić obraz i robić co chcą z wyjątkiem jakichkolwiek prób niszczenia obrazu (uznają go za swój dom) [8]. Martwiak taki ulega jednak eliminacji, jeżeli świt zastanie go poza obrazie [9].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Strażniczy** – Obraz ten najczęściej wiesza się w korytarzach, przejściach lub na drzwiach. Jeżeli jakkolwiek istota zbliży się na 5 metrów do niego powoduje to [1], że z obrazu wyłania się namalowany na nim strażnik [2]. Rzuć 1k100.
01–25 na obrazie namalowane było zwierzę (np. tygrys, niedźwiedź, wilk lub wąż). Traktuje się go, jakby odpowiadało 10 POZ pod względem cech. [3]
25–50 na obrazie namalowane był w pełni wyekwipowany gwardzista – (z rasy ustalonej wcześniej przez wybranej przez MG – najczęściej będzie to maľauk). Traktuje się go, jakby miał 10 POZ. [3]
50–75 na obrazie namalowane był ubrany w płytową odlewaną zbroję rycerz wsparty na dwuręcznym mieczu – (z rasy ustalonej wcześniej przez wybranej przez MG – najczęściej będzie to półolbrzym). Traktuje się go, jakby miał 10 POZ. [3]
75–90 na obrazie namalowane był martwiak (typ i jego rasę ustala wcześniej MG). Traktuje się go, jakby powstał z 10 POZ ofiary. [3]
91–100 na obrazie namalowana była kreatura typu demon lub smok (wybory należy do MG). Pod względem cech traktuje się go jako Średni 10 POZ. [3]
Istota wywołana z obrazu materializuje się w trakcie 1 rundy wylosowana wcześniej istota [4]. Jej celem jest zabicie intruzów, jeżeli będą chcieli przejść obok obrazu [5] lub wykażą agresję [6]. Nie niepokojony lub zwycięski strażnik wraca do obrazu po 24 godzinach [7]. Jeżeli zostanie pokonany też wraca, ale nie pojawi się przed upływem 24 godzin [8]. W przyszłości ignoruje on jednak tego, kto go pokonał [9]. Za powtórne pokonanie strażnika z obrazu nie przysługują Punkty Doświadczenia [10].

Rodzaje GOBELINÓW I ARRASÓW specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Przeniesienia** – po dotknięciu wyszytego na środku znaku [1] postać teleportowana jest do miejsca, gdzie znajduje się identyczny (do pary) drugi gobelin [2]. Efekt ten działa tylko, gdy obydwa gobeliny są równo rozwieszone [3]. Przedmiot ten nie umożliwia wydostania się z Labiryntu Śmierci, ale za to działa w jego obrębie [4].
- 2) **Przejścia** – nałożony na Ścianę pozwala w tym miejscu przejść na drugą stronę [1]. Przedmiot ten nie działa jeżeli ściana jest bardzo nierówna [2] lub gdy jej grubość przekracza 2k10*10 cm [3]. Wartość ta jest stała dla danego przedmiotu (losuje ją MG) [4].

- 3) **Lustrzany** – zawieszona na Ścianie powoduje, że Ściana (ew. drzwi) staje się przezroczysta od tej strony [1]. Przedmiot ten nie działa przez magiczne Ściany [3], oraz te grubsze od 2k10*10 cm [3]. Wartość ta jest stała dla danego przedmiotu (losuje ją MG) [4].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Zachłanności** – po potarciu [1], przez najbliższą 1godzinę/10UM tak uaktywniającego go [2] kamień zaczyna świecić srebrnym światłem [3]. W każdej rundzie, w której spojrzało się na niego widzący to światło zmuszony jest odeprzeć hipnozę (udanym % rzutem na odporność nr. 1 zmniejszoną o antyodporność 50 pkt.) [4]. Nieudane odparcie tej hipnozy powoduje, że ofiarę ogarnia szalona żądza posiadania jego [5]. Trwa ona przez najbliższe 2k10 godzin [6]. Jeżeli ofiara nie może posiadać tego przedmiotu w sposób wynikający z jej charakteru zmuszona jest do % rzutu na połowę MD. Nieudany rzut oznacza, że bez względu na zagrożenie będzie go chciała natychmiast posiadać przemocą [7].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Labirynt Umysłu** – postaci, które spojrzą na wyszyty wzór labiryntu [1], muszą w każdej rundzie patrzenia odeprzeć paraliż umysłowy (udanym % rzutem na odporność nr. 4) [2]. Nieudany rzut oznacza, że postać zastyga w miejscu i odtąd wprowadzona zostaje w stan analogiczny do paraliżu (umysłowego) [3]. Nie karmieniu lub niepojenie na siłę ofiar tego przedmiotu może spowodować ich Śmierć z głodu lub pragnienia [4]. Ofiary mogą być uwolnione z paraliżu tylko poprzez odpowiednie czary, ale dopiero po zniszczeniu tego przedmiotu [5].

Rodzaje DYWANÓW I WYPRAWIONYCH SKÓR SMO CZYCH specyficznie magicznych

*Uwzględnione tu skóry smoków lub innych potworów są przeznaczone do pełnienia funkcji dywanów.

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Ukrycia** – drzwi i inne przejścia zasłonięte tym stają się niewidoczne [1] i niewyczuwalne dotykowo na tle danej Ściany [2].
2) **Posiłku** – posiłek zjedzony na nim jest dwukrotnie bardziej smaczny, odżywczy [1] i na dwukrotnie dłużej starcza [2].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Lewitacji** – Do wystartowania potrzebna jest znajomość hasła [1]. Najczęściej brzmi ono taranat [2]. Wzniesienie się i opadnięcie wymaga udanego %-owego rzutu na UM [3]. Postacie nie posiadające minimum po 50 pkt akt. INT i ZR nie są w stanie kierować dywanem [4]. Postać na nim siedząca, jeśli zostanie poinformowana, jest w stanie na nim lewitować pionowo w górę w i w dół w nietarganym wiatrami powietrzu (patrz odpowiedni czar maga) [5+].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Latający dywan** – W zależności od swej wielkości może pomieścić jedną siedzącą w kukki osobę lub skrzynię na każde 2 metry kwadratowe swojej powierzchni [1]. Postać lub skrzynia przy tym nie może przekraczać wagi 250 kg (1000SF)[2]. Losując powierzchnię nośną dywanu (w metrach kwadratowych) rzucić 2k10. Latanie odbywa się w kierunku przodu dywanu z prędkością równą 1/10 UM postaci (liczonych w metrach/rundę)[3]. Efekt ten działa, o ile postać jest w stanie kontrolować lot. Zamroczenie, sen, Śmierć kierującego, utrata Świadomości kończy kontrolę nad dywanem i doprowadza do kolizji z ziemią, zadając obrażenia z wstrząsu po upadku – 1k100 obrażeń/2 metry wysokości powyżej 2 [4]. W trakcie takiego latania naturalne TR i UM są zmniejszone do połowy Dotyczy to też analogicznie szanse wykonania niektórych czynności wymagających skupienia [5]. W wypadku wykonywania ostrych skrętów Obrona jest większa o 30 pkt. Latanie takim slalomem wymaga jednak całkowitej koncentracji na tym. Nie można więc w tedy walczyć, ani rzucać czarów. [6] Postacie w stanie nietrzeźwym, mające lęk wysokości lub nie posiadające minimum po 50 pkt INT i UM nie są w stanie korzystać z tego przedmiotu [7]. Do wystartowania potrzebna jest znajomość hasła [8]. Najczęściej brzmi ono ulaaa [9]. Kierowanie tym dywanem odbywa się na zasadzie podświadomości lub wydawania słownych poleceń w przypadku skrętów, czy wznoszeń i opadań [10]. Uniemożliwienie tego ostatniego może doprowadzić do ostrej kolizji z ziemią lub niemożliwością wylądowania (wystartowania) [11]. przed i po każdej komendzie należy powiedzieć hasło [12] Bez względu na sposób kierowania dywan taki daje w stosunku do strzelających z dołu +100 pkt. Obrony [13]. Dodatkowo daje 25% możliwość zasłonięcia się nim przed czarem, przez co ten ostatni traci cel z widoku i automatycznie nie ma efektu [14]. Postać Świadomie unikająca czaru i przygotowana na jego rzucenie ma aż 50% tą szansę [15]. Zasłanianie się dywanem analogicznie chroni też przed pikowaniem wroga, czy nawet zianiem latającego smoka [16]. Wytrzymałość arabskiego dywanu wynosi 60 pkt + 5pkt. za każdy 1 metr powierzchni [17].
- 2) **dywan Assanu** – postać lub przedmiot w niego owinięta [1] zostaje przeniesiona w pewien fragment sfery egzystencji związanej z czasem [2]. Zapewnia jej to całkowitą izolację od wszystkiego co oddziałuje na dywan [3]. On sam staje się kompletnie niezniszczalny [4] i nieodwijalny przez najbliższe 1k100lat [4]. Istota lub przedmiot zawinięta w tym dywanie nie podlega działaniu czasu [5]. Przed wyznaczonym terminem uwolnienia, można odwinąć dywan znając odpowiednie hasło–zaklęcie [6]. Nie poznaje się jego jednakże poprzez identyfikację [7], a wyłącznie za pomocą czarów typu Życzenie, Geniusz [8].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Arabski latający dywan** – Jest on charakterystyczny głównie dla archipelagów wschodnich i południowego W zależności od swej wielkości może pomieścić jedną siedzącą w kukki osobę lub skrzynię na każde 2 metry kwadratowe swojej powierzchni [1]. Postać lub skrzynia przy tym nie może przekraczać wagi 250 kg (1000SF)[2]. Losując powierzchnię nośną dywanu (w metrach kwadratowych) rzucić 2k10. Latanie odbywa się w kierunku przodu dywanu z prędkością równą 1/10 UM postaci (liczonych w metrach/rundę)[3]. Do wystartowania potrzebna jest znajomość hasła [4]. Najczęściej brzmi ono al-mahat [5]. Postacie nie posiadające minimum po 50 pkt akt. INT i ZR nie są w stanie kierować dywanem [6]. Kierowanie nim wykonuje się na zasadzie wykonywania słownych poleceń [7] i charakterystycznego balansowania ciała w wypadku skrętów, wznoszeń, czy opadań [8]. Pierwszy sposób kierowania dotyczy takich komend jak np.: leć prosto przez godzinę, stój w miejscu, zataczaj krąg, powoli zniżaj się, aż do..., wyląduj na tamtym (wskazanym ręką) dachu [9]. Przed i po każdej z nich należy powiedzieć hasło [10]. Błędny rozkaz może doprowadzić do zderzenia się z czymś [11]. Balansowanie ciałem odbywa się, gdy chce się ostrzej skrócić lub zmienić nachylenie dywanu [12]. Zmniejsza ono UM kierującego o 20 pkt. [13]. Ostre skręty i nachylenia potrafią zwiększyć obronę siedzących na dywanie o wartość równą połowie naturalnej ZR kierującego [14]. Wartość ta zwiększa także szansę zasłaniania się przed strzałami, czarami i zionieniami (patrz niżej) [15]. Dzięki odpowiedniej magii i sile dośrodkowej postaci i przedmioty na dywanie nie spadną, o ile przechylenie nie przekroczy 90 stopni [16]. Bez względu na sposób kierowania dywan taki daje w stosunku do strzelających z dołu +100 pkt. Obrony [17]. Dodatkowo umożliwia 50% możliwość zasłonięcia się nim przed czarem, przez co ten ostatni traci cel z widoku i automatycznie nie ma efektu [18]. Postać Świadomie unikająca czaru i przygotowana na jego rzucenie ma aż 75% tą szansę [19]. Do obrony tej dodaje się też bonus obronny kierującego (patrz wyżej). Wynik w granicach 96–100 pkt. oznacza jednak zawsze nieudane zasłonięcie się [20]. Zastawianie się dywanem analogicznie chroni też przed pikowaniem wroga, czy nawet zianiem latającego smoka [21]. Wytrzymałość arabskiego dywanu wynosi 40 pkt + 10 pkt. za każdy 1 metr powierzchni [22].

Rodzaje NARZUT lub MAKAT specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Iluzyjnej Wartości** – przedmiot przedstawia sobą 10-krotnie wyższą wartość [1]; skuteczne niewierzenie chwilowo neguje ten efekt [2].
- 2) **Ukrycia** – drzwi i inne przejąca zasłonięte tym stają się niewidoczne [1] i niewyczuwalne dotykowo na tle danej Ściany [2].
- 3) **Lustrzana** – zawieszona na Ścianie powoduje, że Ściana (ew. drzwi) staje się przeźroczysta od tej strony [1]. Przedmiot ten nie działa przez magiczne Ściany [3], oraz te grubsze od 2k10x10 cm [3]. Wartość ta jest stała dla danego przedmiotu (losuje ją MG) [4].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Wykrycia Niebezpieczeństwa** – po wypowiedzeniu hasła zaklęcia [1] indram [2] i zawieszeniu na drzwiach zmianą koloru informuje o pojawieniu się niebezpiecznych istot po jej drugiej stronie (drzwi) [3]. Przedmiot ten nie reaguje gdy zagrożenie jest zbyt małe [4], za to automatycznie spada jeżeli jest nadzwyczaj silne [5].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Labirynt Umysłu** – postacie, które spojrzą na wyszyty wzór labiryntu [1], muszą w każdej rundzie patrzenia odeprzeć paraliż umysłowy (udanym % rzutem na odporność nr. 4) [2]. Nieudany rzut oznacza, że postać zastyga w miejscu i odtąd wprowadzona zostaje w stan analogiczny do paraliżu (umysłowego) [3]. Nie karmieniu lub niepojenie na siłę ofiar tego przedmiotu może spowodować ich Śmierć z głodu lub pragnienia [4]. Ofiary mogą być uwolnione z paraliżu tylko poprzez odpowiednie czary, ale dopiero po zniszczeniu tego przedmiotu [5].

Rodzaje ŚWIECZNIKÓW LUB LAMP specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Liturgiczny** – podczas noszenia go [1] przez kleryka [2] daje użytkownikowi +10 pkt do WI oraz +5 pkt do ZW.
- 2) **Światła** – o potarciu [1], przez najbliższą 1godzinę/10UM uaktywniającego go [2] zaczyna świecić z analogiczną mocą ją przy czarze Światło [3]. Dodatkowo raz na rok [4], poprzez Ściśnięcie go pozwala na użycie mocy analogicznej do czaru Światłość/Czerń [5], z ograniczeniem działania tylko do podstawowej formy [6]. Zaklęcie to będzie działało z antyodpornością 50 pkt. [7].
- 3) **Spiskowców** – podczas palenia tej lampy postacie znajdujące się wokół niej (w kręgu jej Światła) [1] nie mogą być przez nikogo podsłuchiwane, ani magicznie obserwowane [2].
- 4) **Rozproszenia Strachu** – postacie stojące w jej Świetle [1] są całkowicie odporne na strach [2] i jego formy (włącznie z wyciem upiора, spojrzeniem struchlca, czarami opartymi na strachu itp.) [3].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Nadziei** – raz w miesiącu [1] po wypowiedzeniu hasła [2] KINTAR [3] pozwala przy wykonywaniu danej czynności mieć zwiększoną szansę na jej wyjście o 10 pkt. (%) [4]. Warunkiem jest to, że szansa bazowa wyjścia takiej czynności musi być naturalnie większa od 1% [5].
- 2) **Naznaczenia** – nosząca ją postać [1] jest automatycznie chroniona czarem o tej samej nazwie [2]. W tym też czasie jej ZW jest dwukrotnie wyższe [3]. Cecha ta nie ulega zwiększeniu w przypadku półbogów [4]. W momencie stracenia lub oddania tego przedmiotu postać jest automatycznie zauważana przez swe bóstwo [5] i automatycznie podlega Upomnieniu przez nie [6].
- 3) **Przewodnik** – po dokładnym potarciu (trwa k10rund) [1] ustawia natężenie Światła w kierunku najkrótszej drogi do danego, nieruchomego celu [2].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

1. **Ciemności** – postać trzymająca ten przedmiot [1] nigdy nie jest jako pierwsza atakowana przez jakiegokolwiek zło i martwiaki [2]. Może być zaatakowana, gdy podejmie pierwszą agresywną czynność [3].
2. **Autorytatywnych czarów** – Zapalając ten przedmiot zyskuje się szczególną moc [1]. Powoduje ona, że każde w tym czasie wyuczenie nieautorytatywne czaru traktuje się jak autorytatywne [2]. Przy okazji tak wyuczony czar nie zabiera miejsca przynależnego czarom lub pieśniom autorytatywnym [3]. Oznacza to, że można się ich uczyć bez względu na limit (nie ulega on zmianie) [4]. Przedmiotu tego można użyć tylko 10 razy w roku [5] i to po jeden raz w każdym miesiącu [6]. Przedmiot ten gaśnie, jeżeli przerwie się naukę czaru, popełni się w niej błąd lub zakończy się go uczyć pozytywnie [7].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Zgnilizny** – każda Żywa istota [1] przebywająca w danej rundzie w pobliżu 1k10 metrów (premiowane) od płomienia [2] musi odeprzeć efekt gazu (% rzutem na odporność nr. 7). Nieudany rzut oznacza, że ciało ulega infekcji i w przeciągu k10 rund gnije [3]. Zarażona postać nie może nic robić, a jej PR spada dziesięciokrotnie [4]. Każdego nowego dnia o Świecie musi wykonać % rzut na odporność nr. 6. Nieudany rzut oznacza, że zgnilizna zwyciężyła jej ciało i zabiła ją [5]. Na efekt tego przedmiotu nie są narażeni kapłani bogów zgnilizny i rozpadu z Archipelagu Pajęczego [6]. Przedmiot ten można zapalić tylko raz do roku [7], za to jego płomień (nie ugaszony) trwa 2k100dni [8]. Zgasić płomień przed czasem można tylko przez pocałunek jego (bez względu na obrażenia musi trwać minimum 2 rundy) [9]. Zgniliznę można uleczyć tylko poprzez Uzdrawienie, Leczenie poważnych obrażeń lub Regenerację ciała [10].

Rodzaje RZEŹB, PŁASKORZEŹB, STATUŁ i STATUETEK specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Iluzyjnej Wartości** – przedmiot przedstawia sobą 10-krotnie wyższą wartość [1]; skuteczne niewierzenie chwilowo neguje ten efekt [2].
- 2) **Statua Gargoili** – Przedmiot ten może przedstawiać dowolną istotę Średnich rozmiarów. Dotknięcie statuy [1] powoduje, że przeradza się ona w czerwoną (50%) lub czarną (50%) Gargoile [2]. Jeżeli walka z góry nie jest przegrana, to atakuje ona natychmiast tego, kto ją dotknął (potem innych) [3]. W pierwszej rundzie identyfikacji już zachodzi dotknięcie Gargoila nie musi jednak od razu przeistaczać się w siebie. Może oczywiście odczekać do odpowiedniego momentu lub zaniechać tego [5].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Statua Megagargoili** – Przedmiot ten może przedstawiać dowolną istotę o dużych rozmiarach. Dotknięcie statuy [1] powoduje, że przeradza się ona w Megagargoile [2]. Jeżeli walka z góry nie jest przegrana, to atakuje ona natychmiast tego, kto ją dotknął (potem innych) [3]. W pierwszej rundzie identyfikacji już zachodzi dotknięcie Megagargoila nie musi jednak od razu przeistaczać się w siebie. Może oczywiście odczekać do odpowiedniego momentu lub zaniechać tego [5].
- 2) **Zachłanności** – po potarciu [1], przez najbliższą 1godzinę/10UM tak uaktywniającego go [2] przedmiot zaczyna świecić srebrnym światłem [3]. W każdej rundzie, w której spojrzano się na niego widzący to światło zmuszony jest odeprzeć hipnozę (udanym % rzutem na odporność nr. 1 zmniejszoną o antyodporność 50 pkt.) [4]. Nieudane odparcie tej hipnozy powoduje, że ofiarę ogarnia szalona żądza posiadania jego [5]. Trwa ona przez najbliższe 2k10 godzin [6]. Jeżeli ofiara nie może posiadać tego przedmiotu w sposób wynikający z jej charakteru zmuszona jest do % rzutu na połowę MD. Nieudany rzut oznacza, że bez względu na zagrożenie będzie go chciała natychmiast posiadać przemocą [7].
- 3) **Naznaczenia** – nosząca ją postać [1] jest automatycznie chroniona czarem o tej samej nazwie [2]. W tym też czasie jej ZW jest dwukrotnie wyższe [3]. Cecha ta nie ulega zwiększeniu w przypadku półbogów [4]. W momencie stracenia lub oddania tego przedmiotu postać jest automatycznie zauważana przez swe bóstwo [5] i automatycznie podlega Upomnieniu przez nie [6].
- 4) **Strażnicza** – w momencie zbliżenia się na 5 metrów do rzeźby [1] wyłania się z niej postać–strażnik [2]. Ma on parametry wojownika analogicznych do postaci powstałej z czaru maga – Przywołanie Wojownika (jakby był rzucony min. z 10 poziomu maga) [3].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Zaklęta** – w momencie uaktywnienia (pocieranie przez k10rund) [1] i po wypowiedzeniu hasła–zaklęcia [2] antym [3] zamienia się w istotę (o naturalnych rozmiarach), którą sobą przedstawia [4]. Istota ta będzie martwa lub ranna, jeżeli jej kamienna forma była pęknięta, potłuczona lub miała jakiś odprysk [5]. Osoba taka jest normalną postacią, dysponującą przedmiotami, które miała w momencie spetryfikowania, a przy tym, o ile nie uległy zniszczeniu [6].

Rodzaje LUSTER lub ZWIERCIADEŁ specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Przeniesienia** – po dotknięciu wyszytego na środku znaku [1] postać teleportowana jest do miejsca, gdzie znajduje się identyczny (do pary) drugi gobelin [2]. Efekt ten działa tylko, gdy obydwie gobeliny są równo rozwieszone [3]. Przedmiot ten nie umożliwia wydostania się z Labiryntu Śmierci, ale za to działa w jego obrębie [4].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Odbicia** – ustawione na wprost rzucających czary [1] odbija każdy czar skierowany bezpośrednio na stojącego za nim [2]. W wypadku czarów obszarowych przedmiot ten może nie pomóc (zależnie od MG) [3].
- 2) **Pamięci** – postać, która się w nim przejrzy [1] odzyskuje pamięć odnośnie przebytego przez siebie danego zdarzenia [2]. Przypomina go sobie tak dokładnie, jakby to było wczoraj [3].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Sobowtóra** – postać, która przetrze lustro wywołuje swojego sobowtóra [1]. W zależności od charakteru dotykającego [2] może zaatakować (patrz czar czarnoksięski Zejście do piekła) lub wtopić się w niego [3]. To ostatnie powoduje, że cechy jego na czas jednego dnia stają się o 50% wyższe (nie dotyczy biegłości i ZW) [4]. W tym czasie przedmiot nie działa, oraz przez najbliższe 1k10dni [4]. Postacie o dobrym charakterze mają 30% szansy na walkę, neutralne na 50%, a złe 70% [5]. Przy każdym użyciu istnieje jednak 10% szansa, że lustro straci swą moc [6].
- 2) **Utraty Pamięci** – postać, która przetrze te lustro [1] musi w każdej rundzie tej czynności odpierać emanujące z niego zaklęcie (% rzutem na odporność nr. 4)[2]. Nieudane odparcie powoduje utratę połowy swej MD [3] i połowy swego aktualnego stanu doświadczenia [4].

Rodzaje KIELICHÓW, PUCHARÓW, CZAR i MIS specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Liturgiczny** – podczas noszenia go [1] przez kłeryka [2] daje użytkownikowi +10 pkt do WI oraz +5 pkt do ZW.
- 2) **Wykrycia Trucizny** – puchar staje się purpurowy [1], gdy należy się do niego trucizny [2].
- 3) **Iluzyjnej Wartości** – przedmiot przedstawia sobą 10–krotnie wyższą wartość [1]; skuteczne niewierzenie chwilowo neguje ten efekt [2].
- 4) **Neutralizacji Trucizny** – płyn wlany do tego naczynia natychmiast przestaje być trucizną [1].
- 5) **Ofiarny** – podczas noszenia go [1] przez kłeryka [2] daje w momencie składania ofiary możliwość dwukrotnego rzutu na WI i ZW podczas modlitwy (wybiera się korzystniejszy wynik) [3]. Po takim użyciu przedmiot ten ma 25% szansę przestania już być magicznym [4].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Ukojenia** – raz dziennie [1] wypicie świeżej, źródlanej wody z tego naczynia [2] goi wszystkie rany [3] i leczy wszelkie niemagiczne choroby [4].
- 2) **Zemsty** – każda porcja płynu wypita z niego może okazać się śmiertelną trucizną [1]. Ofiara za każdy łyk musi wykonać % rzut na połowę odporności nr. 6 [2]. Nieudany rzut oznacza Śmierć w konwulsjach w przeciągi k10rund [3]. Płyn przelany z niego gdzie indziej, bez pomocy czaru Konserwacja traci swe właściwości po 1k10 (premiowane) rundach [4].
- 3) **Zachlanności** – po potarciu [1], przez najbliższą 1godzinę/10UM tak uaktywniającego go [2] kamień zaczyna świecić srebrnym światłem [3]. W każdej rundzie, w której spojrzało się na niego widzący to światło zmuszony jest odeprzeć hipnozę (udanym % rzutem na odporność nr. 1 zmniejszoną o antyodporność 50 pkt.) [4]. Nieudane odparcie tej hipnozy powoduje, że ofiarę ogarnia szalona żądza posiadania jego [5]. Trwa ona przez najbliższe 2k10 godzin [6]. Jeżeli ofiara nie może osiąść tego przedmiotu w sposób wynikający z jej charakteru zmuszona jest do % rzutu na połowę MD. Nieudany rzut oznacza, że bez względu na zagrożenie będzie go chciała natychmiast osiąść przemocą [7].
- 4) **Wiecznej Wody** – co godzina naczynie te napęlnia się wodą zawartą w powietrzu [1]. Po napęlnieniu przestaje się napęlniać [2]. Na terenach suchych przedmiot ten działa dwukrotnie wolniej [3].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Goryczy** – postać o dobrym charakterze [1], która napije się z niego czegoś, i nie odeprze tej odmiany trucizny [2] i wiążącego ją zaklęcia [3] (% rzutem na truciznę i ewentualnie po tym % rzutem na zaklęcia) traci połowę swego doświadczenia [4], zaś jego charakter staje się neutralny [5]. Postać o neutralnym charakterze, która napije się z niego czegoś, i nie odeprze tej odmiany trucizny [6] i wiążącego ją zaklęcia [7] % rzutem na truciznę i ewentualnie po tym % rzutem na zaklęcia) traci połowę swego doświadczenia [8] oraz jego charakter staje się zły [9]. Postać o złym charakterze, która napije się z niego czegoś, i nie odeprze tej odmiany trucizny [10] i wiążącego ją zaklęcia [11] % rzutem na truciznę i ewentualnie po tym % rzutem na zaklęcia) jej charakter staje się ewidentnie zły [12], ponadto na stałe zyskuje aureolę zła (ewidentnego; patrz też czarno rycerska Emanacja zła) [13]. Gorycz z jednego kielicha tylko raz jest w stanie próbować zapanować na daną postacią [14]. Każde następne korzystanie z niego dla niej nie uaktywnia już jego mocy [15]. W przypadku paladynów i kleryków udane % rzuty na WI i ZW ochronią przed utratą charakteru i zdolności profesjonalnych [16]. Przedmiot ten można wykryć wykryciem zachwiania równowagi [17].
- 2) **Odwagi** – po napiciu się z niego postać na 24 godziny staje się niewrażliwa na każdą odmianę strachu [1] i jego formy (włącznie z wyciem upiора, spojrzeniem struchlca, czarami opartymi na strachu itp.) [2]. Dodatkowo taka postać w tym czasie nigdy nie ucieknie z pola walki, o ile przeciwnik nie będzie 20 krotnie silniejszy lub liczniejszy [3]. W trakcie walki postać taką traktuje się, jakby posiadała zdolność nadnaturalną szczęściarza [4], a ponadto ma ona jeszcze dodatkowo +30 do TR (Łącznie ze szczęściarzem +40pkt.) +10 do obrony (Łącznie ze szczęściarzem +20pkt.) [5].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Losu (Nala–zak)**
Legenda: przedmiot ten stworzyli dawno wymarła sekta Nala–zak. Ich przedmioty po dziś dzień przesycone są chaosem.
Opis: przedmiot ten działa losowo raz na 1k100*10dni (kiedy, wie tylko MG) [1]. Po tym okresie wywołuje losowo jeden z poniższych efektów [2]. Działa on na właściciela, jeśli ten właśnie miał go założonego na palcu [3]. Rzuć 1k10.
1–2: Przynosi nadprzyrodzoną wiedzę [4]. Dzięki temu postać zyskuje 1k5 x10 pkt. MD [5], oraz i wynikające z tego PDośw w ilości 1k5x100 + extra 500 [6].
3: Pierścień wysysa 50 pkt Energii Życiowej [4]. Jeżeli postać przez to będzie jej miała mniej niż 1 [5], to staje się 10–POZ zombim [5] – strażnikiem pierścienia [6].
4: pozwala w przeciągu najbliższych 5 rund [4] spełnić po jednym Życzeniu (patrz analogiczny czar Maga) [5]. Postać wypowiadająca je teoretycznie nie powinna zdawać sobie z tego sprawy [6].
5: Pozostawia na użytkowniku [4] Kłatwę Boską [5]. Objawia się ona obniżeniem na stałe do połowy współczynnika podstawowego o najwyższej naturalnej wartości [6].
6: Daje użytkownikowi jednorazową możliwość [4] wzięcia pod Urok (patrz analogiczny czar Iluzjonisty) [5] dowolnej istoty, która nie odeprze tej przemiany udanym % rzutem na 1/10 swej odporności na zaklęcia [6]. Uroku tego można użyć w dowolnym momencie [7].
7: Pozostawia na użytkowniku [4] kłatwę [5], objawiającą się utratą na stałe bazowych odporności o połowę [5].
8: Jeden losowo wybrany współczynnik podstawowy [4] wzrasta o połowę swej wartości [5]. Nie dotyczy to ZW [6], lub parametru, który już w ten sposób wcześniej wzrósł [7].
9–10: Na postać działa efekt analogiczny do czaru Promień Antyzbroi [4], jeśli nie odeprze tej przemiany udanym % rzutem na 1/10 swej odporności na zaklęcia [5].
- 2) **Słonecznej/Szarej/Ciemnej Mocy** – Rzuć 1k100 by ustalić jego rodzaj. 01–50 to puchar słoneczny (dla dobrych charakterów [1]), 51–75 szary (dla neutralnych [1]), 76–100 ciemny (dla złych [1]). Wypicie czegokolwiek w naczyniu nie pasującego do własnego charakteru działa jak puchar Zemsty [2+]. Po raz pierwszy napicie się z takiego pucharu podnosi na stałe każdy współczynnik o 10pkt, oraz działa tak, jak puchar Ukojenia. Każdorazowe napicie się jego działa już tylko jak puchar ukojenia, o ile od ostatniego skorzystania z tego naczynia upłynęło 24 godziny.

Rodzaje DZBANÓW lub AMFOR specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Miodowy** – po dniu woda w tym dzbanie [1] samoczynnie zamieniana jest w miód [2]. Jest to wystarczająca ilość na dzienne potrzeby pokarmowe (o ile postać nie nabierze po jakimś czasie do niego wstrętu) [3].
- 2) **Mleczny** – po dniu woda w tym dzbanie [1] samoczynnie zamieniana jest w mleko [2]. Jest to wystarczająca ilość na 1k10 godzin potrzeby pokarmowe (o ile postać nie nabierze po jakimś czasie do niego wstrętu) [3].
- 3) **Dymny** – po stłuczeniu, lub raz na dzień po otworzeniu [1] szybko wydobywa się z niego dym [2]. Traktuje się go jak przy alchemicznym czarze Dymny Obłoczek [3]. Dym rozwiewa się po 1k100 rundach (zależnie od MG i sytuacji) [4] i nie rozprzestrzenia się wcześniej, dalej niż 2k10 metrów od dzbanu.
- 4) **Eksplodzi** – po rozbiciu naczynia w miejscu tym [1] następuje Eksplozja (analogiczna jak w przypadku czaru alchemicznego, rzuconego z 10 POZ).

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

1. **Spirytusowy** – po dniu woda w tym naczyniu [1] samoczynnie zamienia się w czysty spirytus [2]. Wyznawcy Piana po wypiciu z tego naczynia mogą w dowolnym momencie stać się kompletnie pijanymi [3], ew. od razu wytrzeźwieć [4].

2. **Winny** – po dniu woda w tym naczyniu [1] samoczynnie zamienia się w wino [2]. Wyznawcy Piana po wypiciu z tego naczynia mogą w dowolnym momencie stać się kompletnie pijanymi [3], ew. od razu wytrzeźwieć [4].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Trującego Dymu** – po stłuczeniu, lub raz na dzień po otworzeniu [1] szybko wydobywa się z niego dym [2]. W zetknięciu się z ciałem powoduje on natychmiastowe śmiertelne zatrucie, jeśli nie odeprze się jego efektu (% rzut na odporność nr. 7, sprawdzane w każdej rundzie znajdowania się w gazie) [3]. Dym rozwiewa się po 1k100 rundach (zależnie od MG i sytuacji) [4] i nie rozprzestrzenia się wcześniej dalej niż 2k10 metrów od dzbanu.

Rodzaje KRYSTAŁÓW lub KUL specyficznie magicznych

1 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Infrawizji** – postać przy pomocy tego przedmiotu jest w stanie widzieć na zasadzie infrawizji [1]. Jej zasięg liczony w metrach zależy od aktualnej wartości SZ [2]. przedmiot ten nie umożliwia wiedzenia w magicznych ciemnościach [3].
- 2) **Magiczna Kula** – posiada na stałe założony na sobie czar maga: Magiczna kula [1]. Spoglądanie w tą kulę rozpatruje się względem działania tego czaru [2].

2 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Prawdomówności** – żadna postać w promieniu 5 metrów [1] od niej nie jest w stanie skłamać [2].
- 2) **Słońca** – w trakcie noszenia go [1] dwukrotnie zwiększa zasięg wzroku [2], kompletnie chroni przed oślepieniem [3] oraz przed jakimkolwiek przegrzaniem, dusznością itp. (np. umożliwia w zbroi metalowej bez ograniczeń przebywanie na pustyni) [4].

3 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Upiornego jęku** – raz dziennie [1] uaktywniony przez dokładne potarcie (1k10 rund) [2] potrafi wydobyć do siebie dźwięki analogiczne do upiornych jęków [3]. Trwają one przez 1k10 rund (premiowane) i nie działają na dotykającego [4]. A całość trwa(raz dziennie) jest w stanie wydobyć z siebie dźwięki analogiczne do upiornego wycia.
- 2) **Upiornego wycia** – raz/godzinę [1] uaktywniony przez dokładne potarcie (1k10 rund) [2] potrafi wydobyć do siebie dźwięki analogiczne do upiornego wycia [3]. Trwa on przez 1k10 rund (premiowane) i nie działają na dotykającego [4].
- 3) **Szczęścia** – noszący ją przy ciele posiada w tym czasie moc [1] analogiczną do zdolności nadnaturalnej szczęściarza [2]. Magia tego przedmiotu jest kumulatywna z innymi czynnikami "przynoszącymi" szczęście [3]. Efekt ten nie działa na trupy (a więc i w momencie wskrzeszania) [4].
- 4) **Kula Hipnotycznego Snu** – po uaktywnieniu przez dokładne potarcie (trwa to k10 rund) [1] przedmiot ten zaczyna wydzielać zielone purpurowe światło [2]. W każdej rundzie, w której się na nie spojrzy należy wykonać % rzut na iluzję z antyodpornością 50 pkt. [3]. Nieudany rzut, że postać wali się na ziemię w twardym Śnie [4]. Uśpioną tak postać można obudzić tylko poprzez brutalne traktowanie przez pełne 1k10 rund [5] lub samoczynnie się ona obudzi po 1k10 godzinach [6].
- 5) **Promieniującego Słońca** – uaktywniona przez potarcie [1] rozłącza w każdej rundzie na ponad 100 metrów wokół światło (i drugie tyle półmroku) [2]. W swej jasności odpowiada ono słonecznemu[3], przez co każda istota nań spoglądająca musi wykonać % rzut na iluzję albo zostaje oślepiona (na stałe) [4]. Nie dotyczy to trzymającego ją [5]. Na martwiaki światło to działa jak naturalne promienie słońca [6].

4 STOPIEŃ RZADKOŚCI

- 1) **Zgnilizny** – każda Żywa istota [1] przebywająca w danej rundzie w pobliżu 1k10 metrów (premiowane) od przedmiotu [2] musi odeprzeć efekt gazu (% rzutem na odporność nr. 7). Nieudany rzut oznacza, że ciało ulega infekcji i w przeciągu k10 rund gnije [3]. Zarażona postać nie może nic robić, a jej PR spada dziesięciokrotnie [4]. Każdego nowego dnia o Świcie musi wykonać % rzut na odporność nr. 6. Nieudany rzut oznacza, że zgnilizna zwyciężyła jej ciało i zabiła ją [5]. Na efekt tego przedmiotu nie są narażeni kapłani bogów zgnilizny i rozpadu z Archipelagu Pajęczego [6]. Przedmiot ten można zapalić tylko raz do roku [7], za to jego płomień (nie ugaszony) trwa 2k100dni [8]. Zgasić płomień przed czasem można tylko przez pocałunek jego (bez względu na obrażenia musi trwać minimum 2 rundy) [9]. Zgniliznę można uleczyć tylko poprzez Uzdrawienie, Leczenie poważnych obrażeń lub Regenerację ciała [10]. Uaktywnia się ją jednak przez potarcie [11].
- 2) **Jajo Życia**
Legenda: Przedmioty te zostały niegdyś sprowadzone przez Archony Świetliste z ich legendarnej ojczyzny. Niekiedy można taki przedmiot dostać od nich w nagrodę za wypełnienie dla nich ważnej misji.
Opis: przedmiot ten wygląda jakby był szklanym strusim jajem wypełnionym zielonym fosforyzującym płynem Jego magia pozwala raz dziennie [1] po potarciu uleczyć z 10 obrażeń każdą istotę, która je dotknie [2]. Postaciom o dobrych charakterach kula ta leczy 100 obrażeń Leczenie to jest adekwatne do Leczenia poważnych obrażeń [3]. Dodatkowo kula ta rozbita nad ciałem martwiaka wsysa swoją energię w niego [4], co powoduje zdjęcie klątwy martwiozy [5], Regenerację energii Życiowej [6] i Regenerację ciała [7]. Daje to możliwość przywrócenia jego do poprzedniej normalnej postaci (o ile jego szok przetrwa wskrzeszenie, z tym, że w tym przypadku jest on zwiększony o 50 pkt.) [8]. W rękach postaci o złym charakterze przedmiot ten nie ma Żadnej mocy [9]. Jeżeli dotykająca go postać ma jednak ewidentnie zły charakter, to kula ta po trzymaniu jej w dłoni

zaczyna rozgrzewać się [10]. Z początkiem 5 rundy dotykania jej następuje wyzwolenie wielkiej energii [11]. Jej siła jest równa eksplozji wywołanej przez czar maga o tej samej nazwie, rzucony z 20 POZ. Dodatkowo w promieniu 2k100 metrów towarzyszy temu jasność adekwatna do rzuconego jak przemiana czaru Światłość [12].

- 3) **Wiecznej Młodości** – jeżeli właściciel posiada ten przedmiot przy sobie (musi on dotykać gołego ciała) [1], to się nie starzeje [2].

I jeszcze jedna uwaga. MG powinien wziąć pod uwagę fakt, że jeżeli ktoś coś zostawia w skarbcu, to znaczy, że jest to mu aktualnie nieprzydatne. Nie powinno więc być sytuacji by właściciel, gdy broniący swego skarbcza czarodziej nie używa przedmiotów, które są mu ewidentnie przydatne

- 1–40 kamień służył wcześniej jako Średni amulet, przez co jest wdrażony w Środku (spóławia to jego wartość). Posiada blokadę PM. Chroni ona przed wysysaniem PM równy Średnio 1k100*10 pkt. [0 stopień rzadkości]
 41–50 kamień służył wcześniej jako duży amulet, przez co jest wdrażony w Środku (spóławia to jego wartość). Posiada blokadę PM. Chroni ona przed wysysaniem PM równy Średnio 1k100*100 pkt. [0 stopień rzadkości]
 76–90 moneta służyła wcześniej jako mały amulet, przez co jest wdrażona w Środku (spóławia to jej wartość). Posiada niezabezpieczony przed wysysaniem PM o wartości równej Średnio 1k100 PM [0 stopień rzadkości]
 91–100 moneta służyła wcześniej jako Średni amulet, przez co jest wdrażona w Środku (spóławia to jej wartość). Posiada blokadę PM. Chroni ona przed wysysaniem PM równy Średnio 1k100*10 pkt. [0 stopień rzadkości]

Posłuszeństwa – raz dziennie na każde 50 UM postać jest w stanie wywołać we wskazanej istocie nakaz wykonania jakiegoś (nie samobójczego i zrozumiałego) polecenia, jeżeli nie odeprze ona go swą odpornością na sugestię (zmniejszoną o b. –50%).

LOSOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW W SKARBIE typu "D"

Broń (5) szansa w skarbie "D"	1–75%
Zbroje (6) szansa w skarbie "D"	76–85%
Tarcze (6) szansa w skarbie "D"	86–95%
Składniki zbroi (6) szansa w skarbie "D"	96%
Zbroje końskie (6) szansa w skarbie "D"	97%
Siodła (6) szansa w skarbie "D"	98%
Rydwany (6) szansa w skarbie "D"	99%
Specjalne (6) szansa w skarbie "D"	100% (np. róg jednorożca [wymagana biegłość w sztyletach – 150kL, 10% OBR, 150 Wytrzym., uszk.x1, + raz dziennie na 100 UM posługującego się: Uzdrawienie])

Tabela RODZAJÓW UMAGICZNIENÍ BRONI

tabela sprawdzania (po identyfikacji) magiczności broni:

01–05%	nietrwale magiczna (bez blokady PM)
06–30%	tylko magiczna
31–40%	słabo magiczna (b. +0 do TR/+10 do ran)
41–45%	słabo magiczna (b. +0 do TR/+20 do ran)
45–50%	słabo magiczna (b. +0 do TR/+30 do ran)
51–54%	słabo magiczna (b. +0 do TR/+40 do ran)
55%	słabo magiczna (b. +0 do TR/+50 do ran)
56–65%	* Średnio magiczna (b. +10% do TR/+10 do ran)
66–70%	* Średnio magiczna (b. +20% do TR/+20 do ran)
71–73%	* Średnio magiczna (b. +30% do TR/+30 do ran)
74%	* Średnio magiczna (b. +40% do TR/+40 do ran)
75%	* Średnio magiczna (b. +50% do TR/+50 do ran)
76–85%	* silnie magiczna (b. +10% do TR/+20 do ran)
86–87%	* silnie magiczna (b. +20% do TR/+40 do ran)
88%	* silnie magiczna (b. +30% do TR/+60 do ran)
89%	* silnie magiczna (b. +40% do TR/+80 do ran)
90%	* silnie magiczna (b. +50% do TR/+100 do ran)
91–94%	* SPECJALISTYCZNIE UMAGICZNIONA (sprawdź w tabeli!)
95–96%	wykonana z dużą domieszką srebra, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie mniejsza (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak ta broń jest magiczna.
97%	wykonana z dużą domieszką złota, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie mniejsza i o b. –10% gorzej się nią trafia, aczkolwiek jej wartość jest dziesięciokrotnie większa (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak ta broń jest magiczna.
98%	wykonana z adamandytu, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie większa, a ciężar, minimalna siła użycia i opóźnienie są dwukrotnie mniejsze (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak ta broń jest magiczna.
99%	wykonana z mitrylu, a więc jej wytrzymałość jest 10-krotnie większa, ciężar 10-krotnie mniejszy, a minimalna siła użycia i opóźnienie są dwukrotnie mniejsze (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); mitryl nigdy nie może być magiczny.
100%	* broń o cechach mieszanych, ew. jeśli są odpowiednie okoliczności broń ekstremalnie magiczna (artefaktyczna).

* oznacza, że istnieje 10% szansa istnienia dodatkowej cechy ulepszającej magicznie daną broń (wylosuj analogicznie jak w wypadku Księgi Umagicznień).

BRONIE SPECJALISTYCZNE

Uwaga: jeżeli broń specjalistyczna jest przeznaczona przeciwko określonym istotom, to względem nich traktuje się ją jak ekstremalnie magiczną i ma też w stosunku do nich dwukrotnie większą szansę na trafienie krytyczne, ponadto dotyczy tylko takich rodzajów broni jak miecze, tarsary, wszelkie topory i toporomiecze, szable i szlapary, młoty bojowe, półtalarze, trójzęby, włócznie, kopie, lance, sztylety i oszczep (ew. zależnie od MG i inne).

01–5%	POZYTYWNEJ ENERGII (norm. b. +10TR/10RAN)– b. +10/30 do lykantropów; b. +30/50 do martwiaków; b. +50/100 do ewidentnie złych istot innoplanowych. Uwaga: Trzymany w ręku zapobiega wysłaniu Energii Życiowej.
06–10%	ŁAMACZ (norm. b. +30TR/50RAN) – każda niemagiczna broń skrzyżowana przy próbie sparowania ciosu ulega natychmiastowemu złamaniu
11–15%	NEGATYWNEJ ENERGII (norm. b. –10TR/–10RAN do martwiaków; b. +10/30 do lykantropów; b. +30/50 do Żywych; b. +50/100 do ewidentnie dobrych istot innoplanowych.
16–25%	GADZI (norm. b. –TR/10RAN)– b. +10/50 do typowych gadów; b. +20/100 do smoków i magicznych gadów
26–30%	GIGANTÓW (norm. tylko magiczny)– b. +40/80 do gigantów, cyklopów, tytanów itp.
31–35%	ANTYREGENERACJI (norm. b. 10TR/20RAN) – b. +30/50 do regenerujących się magicznie np. trolli, orków uruk–hai, hydr.
36–40%	ETERALNOŚCI (norm. b. +20TR/40RAN) – b. +40/80 do eteralnych, astralnych i innych niematerialnych.
41–45%	CHARAKTERU (norm. tylko magiczny) – b. +30/50 do istot o tym charakterze (wylosuj jakiego dotyczy: 1–3 dobry; 4–6 neutralnego; 7–10 złego).
46–50%	MAGICZNOŚCI (norm. b. +25TR/50RAN)– b. +100/150 do magicznych z natury istot lub chronionych przez magiczne tarcze itp. czary.
51–55%	PRAW (norm. b. +10TR/10RAN) – b. +20/20 do istot ze stosunkiem do prawa neutralnym; b. +40/40 do istot chaotycznych; posiada własne 25% antymagii, chroniąc nią właściciela, w momencie trzymania broni w ręku
56–60%	TWARDOŚCI (norm. b. +40TR/40RAN) – b. +50/50 do istot z drewna (itp.); b. +50/50 do istot z kamienia; b. +60/60 do istot z metalu.
61–65%	PODŁOŚCI (norm. b. +50TR/100RAN) daje tak niezwykłą chęć walki, że postać zmienia swój charakter na chaotyczny zły i przy okazji staje się szalona, jeżeli w przeciągu doby nie zabije bezbronnej istoty.
66–70%	OBRONCA (norm. b. +10TR/50RAN) – uaktywniony (trwa r) i trzymany w ręku rozłącza magiczną aurę, która chroni dając b. –5%OB/10UM właściciela
71–80%	MARTWIACZY (norm. b. +10TR/20RAN)– postać która dotknęła jej gołą ręką lub została zraniona tą bronią wykonuje %–owy rzut na zaklęcia kłętwy (b. antyodp. –50%), inaczej o każdej północy wykonuje %–owy rzut na polimorfie, czy nie przeistoczy się w (rodzaj) martwiaka, który ostatni dotykał ostrza tej broni.
81–85%	Z TCHNIENIEM ŻYCIA(50%)/ŚMIERCI(50%) – broń ta została na stałe umagiczniona adekwatnym do jej nazwy czarem Alchemicznym (decyduje MG).
86–95%	inne bronie specjalistyczne (np. kłamstwa, odwagi itp.).
96–100%	bronie Ekstremalnie magiczne (artefaktyczne)– patrz tabela niżej

BRONIE EKSTREMALNIE MAGICZNE – ARTEFAKTYCZNE

(dotyczy w praktyce tylko mieczy i tarsarów)

Uwaga: postać będąca właścicielem, jeżeli będzie się źle obchodziła z taką bronią jest narażona na klątwę, a w najlepszym przypadku tylko na przekleństwo, ponadto traci umiejętność wykorzystywania magicznych właściwości tej broni (staje się ona w jego rękach tylko zwykłym magicznym przedmiotem [wyjątkiem są Miecz Astralny i Eteralny]), ponadto bronie te, jeżeli dostaną się w niepowołane ręce są w stanie wysłać silnie raniącą energetyczną magię (10–1000, ew. połowę). Po czym są w stanie przemieścić się np. na ołtarz, na którym zostały wykute i nie można ich użyć przez najbliższe 100 lat.

01–04%	ASTRALNY (tylko magiczny) – moc tej broni podwaja zadane rany, jeżeli ofiara ciosu jest związana z Planem Astralnym lub jest w jakiś sposób niematerialna. W walce z normalnym przeciwnikiem wszelkie zbroje i bronie niemagiczne nic przed nim nie chronią, a magiczne tylko połowicznie Raz w roku broń ta pozwala też przenieść się na Plan Astralny i swą magią pozwala przystosować się do jego warunków.
05%	ETERALNY (tylko magiczny) – moc tej broni podwaja zadane rany, jeżeli ofiara ciosu jest związana z Planem Eteralnym lub jest w jakiś sposób niematerialna. W walce z normalnym przeciwnikiem wszelkie zbroje i bronie nic przed nim nie chronią (dotyczy to też większości magicznych). Raz na 5 lat broń ta pozwala też przenieść się na Plan Eteralny i swą magią pozwala przystosować się do jego warunków.
06–09%	WAMPIRYCZNY (tylko magiczny) – wchłania w siebie Żywotność, którą zdjęła podczas zranienia kogoś i w następnej rundzie (na początku) przekazuje ją właścicielowi, jednakże nigdy nadwyżka Żywotności nie jest w stanie przekroczyć Żywotności posiadacza broni (a więc można maksymalnie osiągnąć dwukrotną wartość Żywotności). Uwaga: efekt ten porównywalny jest do nadleczenia lekkich ran. Nadmiar Żywotności utrzymuje się maksymalnie przez 24 godziny (o ile nie straci się tego przy zranieniach).
10%	KRÓLA WAMPIRÓW (tylko magiczny) – wchłania w siebie Żywotność, którą zdjęła podczas zranienia kogoś i w

następnej r (na początku) przekazuje ją właścicielowi.

Uwaga: efekt ten porównywalny jest do nadleczenia lekkich ran, po czym nadmiar Żywotności utrzymuje się maksymalnie przez 24 godziny (o ile nie straci się tego przy zraniach).

- 11–15% BOSKI OBRONCA (norm. b. +50TR/50RAN) – uaktywniony (trwa r) i trzymany w ręku rozciąga magiczną aurę, która chroni dając b. 5%/10UM właściciela, do OB i odporności oraz jest w stanie ostrzec (intuicyjnie) przed niespodziewanym zagrożeniem Życia.
- 16–20% KONCA (norm. b. +10%TR/10RAN) – w momencie zażyczenia sobie czyjeś Śmierci broń ta staje się dla tej istoty jak z b. +100/200, aczkolwiek nie można zmienić nastawienia tej broni, aż do Śmierci tej istoty.
- 21–25% SIEKACZ (norm. b. +100TR/100RAN) – dwukrotnie zwiększa szanse na trafienie krytyczne (dotyczy też i w siebie).
- 26–30% BOSKOŚCI (norm. b. +50TR/50RAN) – pozwala używać przemian półboskich (adekwatnie jak półbóg z analogicznego poziomu), z pełnymi ich ew. konsekwencjami.
- Uwaga: jeżeli broń tą używa półbóg, to daje mu ona tylko to, że jego własne przemiany mają dwukrotnie mniejszą szansę na zauważenie przez nieprzychylnie Bóstwa.
- 31–40% ANTYMAGII (norm. b. +10TR/10RAN) – posiada własne 50% antymagii, chroniąc nią właściciela w momencie trzymania broni w ręku oraz społawia ew. każdy niekorzystny, raniący efekt magiczny.
- 41–50% SIŁY (norm. tylko magiczny) – w momencie uaktywnienia (trwa 1 r) jest w stanie na Życzenie zwiększyć SF postaci w ręku dzierżącym miecz o dowolną wartość, z tym że postać musi wykonać pozytywny rzut na szok–4 (czy nie umrze, z powodu przeciążenia tak wielką magią) zmniejszony o b. –10% na każde 100 uzyskanej SF, po czym efekt ten działa przez 1 r na każde 10 UM właściciela
- 51–55% PRZEZNACZENIA (norm. b. +100TR/150RAN) – istota, która posłuży się tą bronią i zabije nią coś, po 10–100 dniach sama zostaje starta z powierzchni ziemi (chyba, że w tym czasie będzie martwa). Broń ta dodatkowo daje b. +10 (%) na trafienia krytyczne.
- 56–60% BURZA BŁYSKAWIC (norm. b. +10TR/50RAN) – raz dziennie uaktywniony (trwa 5 r) i rzucony w górę zmienia się w (niekontrolowaną) kulę błyskawic (analogicznie jak czar Kula błyskawic, rzucony, jak przez maga z 25 poziomu, a więc Średnio z antyodpornością b. –50%).
- 61–65% ŚMIERCI (norm. b. +20TR/50RAN) – poświęcając (zabijając tą bronią) bezbronną istotę wywołuje na okres 10 r na każde 10 UM magię broni o sile b. +50/150.
- 66–75% ARCYMARTWIACZY (norm. b. +10TR/50RAN) – postać która dotknęła gołą ręką lub została zraniona od tej broni wykonuje %–owy rzut na klątwy (b. antyodp. –50%), inaczej o każdej północy wykonuje %–owy rzut na polimorfie, czy nie przeistoczy się w (rodzaj) arcy martwiaka, który ostatni dotykał ostrza tej broni.
- 76–90% EWIDENTNOŚCI (rodzaj broni ustala MG – patrz miecze ewidentności)
- 91–95% ŻYWIOLÓW (norm. b. +50TR/50RAN) – pozwala raz dziennie przywołać magiczny element Żywiołu (patrz czar druidyczny Przywołanie Żywiołu) oraz chroni całkowicie przed negatywnymi elementami tego Żywiołu, ponadto kosztem oddania tej broni danemu Żywiołowi można wydać rozkaz arcyżywiolowi; Uwaga: MG ustala jakiemu Żywiołowi służy ta broń
- 96–97% ŻYCIA (norm. b. +50%TR tylko) – wrogom Życia np. martwiakom, niektórym istotom ewidentnie złym i posługującym się nekromancją zadaje dodatkowo b. +10 RAN na każde 10 UM właściciela Broń ta ochroniła też dzierżącego ją przed wysśnieniem energii Życiowej, a nawet w tym czasie chroni (natychmiastowo leczy, ale nie regeneruje ubytków, a więc można ją zabić tylko przez Ścięcie głowy) przed wszelkimi ranami.
- 98% WIECZNEGO ŻYCIA (norm. b. +50%TR tylko) – wrogom Życia np. martwiakom, niektórym istotom ewidentnie złym i posługującym się nekromancją zadaje dodatkowo b. +10 RAN na każde 10 UM właściciela Broń ta chroni też dzierżącego ją przed wysśnieniem energii Życiowej, a nawet w tym czasie chroni (natychmiastowo leczy, ale nie regeneruje ubytków, a więc można ją zabić tylko przez Ścięcie głowy) przed wszelkimi ranami, ponadto właściciel jej nie starzeje się
- 99% broń o właściwościach mieszanych (logicznie) – rzuć dwa razy
- 100% bron o innych właściwościach

ARTEFAKTYCZNE MIECZE EWIDENTNOŚCI

(traktuje się je jakby wykonane były z mitrylu, aczkolwiek w ich skład wchodzi stal, srebro, adamantyt i złoto).

MIECZE DOBRA

MIECZ PRZEWODNIK +10%TR/+30RAN; 5% ANTYMAGII

sp. 1. leczą właściciela z 10 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika;

sp. 2. w momencie uaktywnienia (trwa 1 rundę) wskazuje ostrzem kierunek (najkrótszej drogi) do danego, znanego i nieruchomego celu.

MIECZ PRAWDY +20%TR/+60RAN; 10% ANTYMAGII

sp. 1. leczą właściciela z 20 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika;

sp. 2. jak wyżej;

sp. 3. w momencie trzymania rękojeści lekkimi drganiem informuje, o zamierzonym kłamstwie postaci, która mówi do Paladyna, aczkolwiek nie reaguje na niewiedzę, zmianę sytuacji itp.

MIECZ NADZIEI +30%TR/+90 RAN; 15% ANTYMAGII

sp. 1. leczy właściciela z 30 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika;
sp. 2 i 3 jak wyżej;
sp. 4. raz dziennie w momencie uaktywnienia (trwa 1 rundę) pozwala zwiększyć jednorazowo szansę wyjścia danej czynności o 10 pkt (o ile szansa na jej wyjście wynosi min. 1%), np. Paladyn zwiększa sobie o 10 pkt szansę TR albo zaznacza, że jeśli trafi, to by szansa ciosu krytycznego była o pkt 10 większa od normalnej (jeśli nie trafi, to szansa aktualnie przepada).

MIECZ POKOJU +40%TR/+120 RAN; 20% ANTYMAGII

sp.1. leczy właściciela z 40 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika;
sp. 2, 3 i 4 jak wyżej;
sp. 5. w momencie uaktywnienia (trwa 1 rundę) wykrywa wrogie nastawienie (i lokalizuje w kim) w promieniu 1 metra/10% UM paladyna;
sp. 6. raz dziennie wbity w (nieprzekłętą) ziemię (dopóki Paladyn trzyma go w ten sposób oburącz, ale maksymalnie przez rundę/10UM) powstrzymuje (jakby niemożliwą do odparcia sugestią, przed którą chronić może tylko antymagia) od jakiegokolwiek agresywnego działania wszelkie inteligentne (min. 5 INT) istoty, w promieniu 10 metrów/10 UM Paladyna.

MIECZ ŚWIATŁOŚCI +50%TR/+150 RAN; 25% ANTYMAGII

sp. 1. leczy właściciela z 50 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika;
sp. 2, 3, 4, 5 i 6 jak wyżej;
sp. 7. w momencie uaktywnienia (trwa 1 rundę) i skupienia wykrywa kierunek nadchodzącego, albo czającego się ewidentnie złego niebezpieczeństwa;
sp. 8. jest w stanie ostrzec np. podczas snu (działa jakby przeczucie) o rundę bezpośrednio zagrażającym Życiu Paladyna niebezpieczeństwie, ale tylko na rundę wcześniej;
sp. 9. wbity w (nieprzekłętą) ziemię i uaktywniony (trwa 1 rundę) raz na 24 godziny jest w stanie sprowadzić Światłość, która na martwiaki i postaci ewidentnie źle działa jak analogiczny czar kapłański (o b. antyodporności na zaklęcia –50%).

ŚWIĘTY MIECZ PALADYŃSKI WIARY +100%TR/+200RAN; 50% ANTYMAGII

sp. 1. leczy właściciela ze 100 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika,
sp. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9 jak wyżej;
sp. 10. pozwala modlić się do swego Bóstwa w dowolnej chwili, bez konsekwencji za ewentualny brak ofiary, przy czym współczynniki wiary i zauważenia są podczas takiej modlitwy liczone tak, jakby były dwukrotnie wyższe.

ŚWIĘTY MIECZ PALADYŃSKI DOBRA +100%TR/+200RAN; 50% ANTYMAGII

sp. 1. leczy właściciela ze 100 ran, przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika,
sp. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9 jak wyżej;
sp. 10. pozwala raz dziennie nabyć mocy zdolnej do dowolnej formy uzdrowienia, ponadto posiada moc umożliwiającą wskrzeszenie, regenerację ciała albo regenerację energii Życiowej, jednakże po użyciu jej przez najbliższe 1–100 dni nie można użyć tej zdolności (brak mu mocy, by to powtórzyć).

ŚWIĘTY MIECZ PALADYŃSKI MŚCICIEL +100%TR/+200RAN; 50% ANTYMAGII

sp. 1. leczy właściciela ze 100 ran, przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika;
sp. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9 jak wyżej;
sp. 10. walcząc nim ma się dwukrotnie większe szanse na trafienie krytyczne w przeciwnika, a dwukrotnie niższe w siebie.

MIECZE NEUTRALNOŚCI

MIECZ OGNISTY +10TR/+40RAN

sp. 1. w momencie uaktywnienia (trwa 1 rundę) chroni przed jakimkolwiek naturalnym ciepłem i ogniem (aż do momentu wypuszczenia z ręki)
sp. 2. raz dziennie ma moc przyspieszenia siebie (np. dwukrotnie wyższa ilość ataków, podobnie jak czar maga przyspieszenie) na okres 1 rundy/10UM.

MIECZ LODOWY +20TR/+80RAN

sp. 1, 2, jak wyżej;
sp. 3. w momencie uaktywnienia (trwa 1 rundę) chroni przed jakimkolwiek mrozem (aż do momentu wypuszczenia z ręki)
sp. 4. raz dziennie ma moc zmrożenia przeciwnika (bez możliwości odparcia z wyjątkiem antymagii), tak że na okres 1 rundy/10 UM jest spowolniony.

MIECZ PŁOMIENNY +30TR/+120RAN

sp. 1, 2, 3, 4 jak wyżej;
sp. 5. w momencie uaktywnienia (trwa 1 rundę) chroni przed jakimkolwiek ciepłem i ogniem (aż do momentu wypuszczenia z ręki)
sp. 6. raz dziennie ma moc na okres 1 rundy/10 UM otoczenia swej postaci wokół (na odległość 1 metra/10 UM) magicznym ogniem,

który jest w stanie zadać każdej istocie 10–100 ran +10/UM właściciela (ew. połowę, przy udanym rzucie odpornościowym na ogień na –25%).

MIECZ BŁYSKAWIC +40TR/+160RAN

sp. 1, 2, 3, 4, 5, 6 jak wyżej;

sp. 7. w momencie uaktywnienia (trwa 1 rundę) chroni przed jakimkolwiek magnetyzmem i elektrycznością (aż do momentu wypuszczenia z ręki)

sp. 8. raz dziennie ma moc przez okres 1 rundy/10 UM rażenia każdej istoty, która zetknie się z tą bronią, błyskawicą o sile 10–1000 ran (ew. 1–100, jeżeli postać odeprze to udanym rzutem odpornościowym na elektryczność – 9, zmniejszonym o antyodporność b. – 40%).

MIECZ SZTORMOWY +50TR/+200RAN

sp. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 jak wyżej;

sp. 9. w momencie uaktywnienia (trwa 1 rundę) chroni przed jakimkolwiek negatywnym wpływem pogody i każdym jej efektem (też przed brakiem tlenu, dowolnie silnym wiatrem itp. jednakże do momentu wypuszczenia tej broni z ręki).

sp. 10. raz dziennie ma moc na okres 1 rundy/10 UM jest w stanie wywołać burzę, z wiatrem o sile huraganu (patrz czar druidyczny wywołanie wiatru), ponadto z błyskawicami (jedna w każdej r) którymi może kierować i wybierać na kogo spadają (każda zadaje 10–1000 ran, ew. 1–100, jeżeli postać odeprze to udanym rzucie odpornościowym na elektryczność – 9, zmniejszonym o antyodporność b. – 50%).

JEDYNY MIECZ NEUTRALNOŚCI +100TR/+300RAN

sp. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 i 10 jak wyżej wszystkie specjale;

sp. 11. każda zraniona tym mieczem istota ewidentnie zła lub dobra musi wykonać udany rzut obronny (osłabiony, o antyodporność b. – 50) na dezintegrację (odporność nr. 5), inaczej jej ulega.

MIECZE ZŁA

MIECZ CIEMNOŚCI +10TR/+30RAN

sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) przy każdym trafieniu spija dodatkowo 10 Żywotności (analogicznie jak upiór), bez jakiegokolwiek obrony (za wyjątkiem antymagii);

sp. 2. w momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 rundę) rozłącza selektywną ciemność (1 metr/10 UM wokół i trwa aż do momentu wypuszczenia broni z ręki).

MIECZ NEKROMANCJI +20TR/+60RAN

sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) spija dodatkowo 20 Żywotności (analogicznie jak upiór), bez jakiegokolwiek obrony (za wyjątkiem antymagii);

sp. 2. jak wyżej;

sp. 3. raz dziennie w momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 rundę) przez najbliższy okres 1 rundy/10 UM o ile postać zabita tym mieczem jeśli nie odeprze pewnej formy zaklęcia – 3 (z antyodpornością b. – 25%) w ciągu rundy staje się zombim (będącym pod całkowitą kontrolą Czarnej Rycerza).

MIECZ UPIORNY +30TR/+90RAN

sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) spija dodatkowo 30 Żywotności (analogicznie jak upiór) bez jakiegokolwiek obrony (z wyjątkiem antymagii);

sp. 2 i 3 jak wyżej;

sp. 4. raz dziennie w momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 rundę) i wbicia go w (nieuświęconą) ziemię pozwala na okres 1 rundy/10 UM wywołać wycie upiora (obejmuje obszar 1 pola/10 UM, posiadając własną antyodporność b. – 30%) i samemu nie być nim objętym;

sp. 5. w momencie Śmierci właściciela w walce miecz ten przywołuje upiora zemsty o takich cechach, jakby był zrobiony z właściciela miecza.

MIECZ DEMONICZNY +40TR/+120RAN

sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) spija dodatkowo 40 Żywotności (analogicznie jak upiór), bez jakiegokolwiek obrony (za wyjątkiem antymagii);

sp. 2, 3 i 4 jak wyżej;

sp. 6. raz dziennie w momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 rundę) i wbicia go w (nieuświęconą) ziemię pozwala przez okres 1 rundy/10 UM przywołać (losowo zależnie od MG) demona, który np. w zamian za ofiarowanych niewolników jest w stanie wykonać proste polecenie właściciela miecza.;

sp. 7. w momencie Śmierci właściciela w walce miecz ten przywołuje (losowo zależnie od MG) demona zemsty.

MIECZ ŚMIERCI +50TR/+150RAN

sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) spija dodatkowo 50 Żywotności (analogicznie jak upiór), bez jakiegokolwiek obrony (z wyjątkiem antymagii).;

sp. 2, 3, 4 i 6 jak wyżej;

sp. 8. raz dziennie w momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 rundę) sprawia, że przez okres 1 rundy/10 UM w momencie zranienia

postać, która nie odeprze tej formy trucizny (z antyodpornością b. –50%) jest skazana na niechybną Śmierć po okresie 1–100 rund (neutralizacja trucizny skutkuje);

sp. 9. w momencie Śmierci właściciela w walce miecz ten przywołuje nekromancją siłę działającą adekwatnie do czaru czarnoksięskiego Masakra (w promieniu 1metra/10UM właściciela, z antyodpornością b. –50%).

MIECZ NICOŚCI +100TR/+200RAN

sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) spią dodatkowo 100 Żywotności (analogicznie jak upiór), bez jakiegokolwiek obrony (z wyjątkiem antymagii).;

sp. 2, 3, 4, 6, 8 i 9 jak wyżej;

sp. 10. raz dziennie po uaktywnieniu miecza (trwa 1 rundę) sprawia, że przez okres 1 rundy/10 UM w momencie zranienia postać, która nie odeprze tej formy anihilacji (z antyodpornością b. –50%) zostaje spalona na proch;

sp. 11. raz dziennie po momencie uaktywnienia miecza (trwa 1r) pozwala swą nekromancją mocą obrócić w nicość dowolnego trupa, tak że przy okazji pęka jego dusza i już nigdy nie można go wskrzesić itp.

TABELA SPRAWDZANIA MAGICZNOŚCI ZBROI (lub tarcz)

01–90%	magiczna – powoduje to, że posiada dwukrotną obronę, wytrzymałość i dwukrotnie większe wyparowania oraz zabezpieczona jest blokadą PM, a po jej zdjęciu najczęściej posiada minimum 1–100PM/kg wagi (itp.).
91–93%	słabo magiczna – posiada dwukrotną obronę, wytrzymałość i dwukrotnie większe wyparowania, nie posiada blokady PM, tak, że po wyssaniu. PM można uzyskać 1PM/kg wagi, ponadto podczas zawilgocenia samoistnie przestaje być magiczna.
94%	ZBROJA SPECJALISTYCZNIE UMAGICZNIONA (sprawdź w tabeli!)
95%	wykonana z brązu, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie mniejsza i obronę liczy się, jak w przypadku miękkiego metalu, a więc o 50% mniejszą (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak jest magiczna.
96%	wykonana z dużą domieszką srebra, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie mniejsza i obronę liczy się, jak w przypadku miękkiego metalu, a więc o 50% mniejszą (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak jest magiczna.
97%	wykonana z dużą domieszką złota, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie mniejsza, ciężar dwukrotnie większy i obronę liczy się jak w przypadku miękkiego metalu, a więc o 50% mniejszą, aczkolwiek jej wartość jest dziesięciokrotnie większa (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak jest magiczna.
98%	wykonana z adamandytu, a więc jej cena jest 20–krotnie większa, wytrzymałość (i obrona) jest dwukrotnie większa, ciężar dwukrotnie mniejszy (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak jest magiczna.
99%	wykonana z mitrylu, a więc jej cena jest 100 razy większa, wytrzymałość (i obrona) jest 10–krotnie większa, a ciężar dwukrotnie mniejszy, ponadto ograniczenia ZR i SZ są o klasę niższe (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); mitryl nigdy nie może być magiczny.
100%	* broń o cechach mieszanych, ew. jeśli są odpowiednie okoliczności broń artefaktyczna.

ZBROJE SPECJALISTYCZNE

(ponadto są to zbroje silnie magiczne – patrz cechy zbroi magicznych, zwiększone o dwukrotnie większą wytrzymałość).

1. **Białych Krasnoludów** – posiadacz jej zyskuje możliwość natychmiastowej regeneracji połowy ran od każdego fizycznego zranienia oraz automatycznie zasklepia wszelkie rany trudno Gojące i zatrzymuje agonię
2. **Antymagii** – posiadacz dysponuje dodatkowo 10% Antymagią, a ponadto jest niewrażliwy na ciosy od broni Astralnych i Eteralnych.
3. **Święta** – używana przez postać ewidentnie dobrą pozwala zwracać (bez możliwości odparcia, z wyjątkiem antymagii) rany, które na siebie przyjął właściciel (tzn. postać, która zraniła odnosi tyle samo ran), ponadto postać taka całkowicie neguje wyczerpanie podczas agonii, przez co w dowolnym stadium agonii postać zachowuje się jakby nie była zraniona.
4. **Biała** – postać w tej zbroi nie odczuwa zmęczenia i automatycznie od każdego ciosu przyjmuje połowę ran (tzn. zapisuje mu się tylko połowę ran, które otrzymuje od broni itp.).
5. **Czarna** – w ciemnościach zbroja ta zyskuje podwójną obronę i wyparowania.
6. **Strachu** – w momencie uderzenia jej bronią, wywołuje jęk (dźwięk) działający analogicznie jak strach na postać, która nie odeprze tego rodzaju sugestii.
7. **AntyMartwiacza** – pozwala ignorować większość zdolności martwiacych (itp. efekty), ponadto chroni przed wyssaniem energii Życiowej.
8. **Giętkości** – postać ją nosząca nie posiada Żadnych ograniczeń ZR i SZ.
9. **Życia** – nosząc ją postać o nie złym charakterze jest w stanie raz dziennie całkowicie się uleczyć
10. **Kalectw (Zbroja Ułomności)** – postać, która ponad dzień będzie nosić tę zbroję automatycznie nabywa (losowej) zdolności

nienaturalnej, na zasadzie klątwy Boskiej, po czym na 1–100 dni zbroja ta traci tę swoją właściwość

11. **Nicości** – każdy kto ją założy w każdej r musi odeprzeć dezintegrację albo obraca się w pył
12. **Niewidzialna** – zbroja jest na stałe niewidzialna dla wszystkich, z wyjątkiem noszącego ją
13. **Żywej Skóry** – jest to artefaktyczna zbroja, która założona na nagie ciało po godzinie wtapia (wchłania) się w skórę postaci i zanika wizualnie, dając jej wszelkie swe cechy jak obronę i wyparowania, ale nie ograniczenia. Jej ubocznym efektem jest to, że założenie na nią czegokolwiek, co daje wyparowania powoduje po chwili (1–5r.) samospalenie tego, przez co postać zyskuje 1 ranę na każde 1 punkt wyparowań nałożonego np. odzienia.
Uwaga: Zbroja samoczynnie oddziela się po Śmierci noszącej ją postaci.
14. **Żywego Srebra** – każda ewidentna istota (najczęściej martwiak) wrażliwa na srebro w zetknięciu się z tym srebrnym pancerzem otrzymuje 1–100 ran. Ma ona też właściwość odbijania wszelkich promieni i petryfikujących spojrzeń skierowanych na nią
15. **Świętości Paladyńskiej** – artefaktyczna zbroja, zadająca 10–100 ran na rundę od elektryczności każdej postaci o nie praworządnym dobrym charakterze, która ją wdzije. Noszącemu ją Paladynowi zbroja ta daje wszelkie cechy pięciu zbroi: Antymagii, Świętej, Białej, AntyMartwiaczej i Żywego Srebra!
Uwaga: zbroi takiej nie można wylosować w standardowo znajdowanych skarbach, ponadto Paladyn, który ją nosi w momencie jej stracenia lub sprzeniewierzenia zyskuje automatycznie Klątwę Śmierci.
16. **Śmierci (czarno rycerska)** – artefaktyczna zbroja, zadająca 10–1000 ran na rundę od polimorfii (zwyrodnienia kształtów ciała) każdej postaci o nie praworządnym złym charakterze, która ją wdzije. Noszącemu ją Czarnemu Rycerzowi zbroja ta daje wszelkie cechy trzech zbroi: Czarnej, Strachu i AntyMartwiaczej.
Uwaga: zbroi takiej nie można wylosować w standardowo znajdowanych skarbach.

Tarcze SPECJALISTYCZNE

(ponadto są to silnie magiczne – patrz cechy zbroi magicznych, zwiększone o dwukrotnie większą wytrzymałość).

1. **Srebrna** – daje szansę 50% +/-25% (zależnie od wielkości tarczy i MG) odbicia każdego wzroku (np. struchlca czy petryfikującego meduzy i bazyliuszka), oraz podwaja swoją Obronę w stosunku do Lykantropów i Martwiaków.
2. **Tarczowników** – w rękach tarczownika czterokrotnie zwiększa naturalną obronę tarczy, poprzez samoczynne nastawianie się w kierunku nadchodzących ataków.
3. **Przejrzystości** – dla używającego jej jest ona przeźroczysta (jak kryształ).
4. **AntySmocza** – chroni całkowicie jej posiadacza przed każdym zionięciem smoków, ponadto przy każdym ataku smoka podwaja mu szansę na trafienie krytyczne w siebie (lub na pechowe rzucenie czaru).
5. **Ewidентności** – postać używająca jej automatycznie zyskuje aurę ewidentności adekwatną do swego charakteru, uniemożliwiającą innym istotom o ewidentnie przeciwnych charakterach dotknięcie jej (nie dotyczy broni), jeśli nie przełamia zaklęcia na połowę wartości tej odporności
Uwaga: Istotom które już dysponują taką aurą tarcza ta zwiększa jej antyodporność o b. – 50%.
6. **Przetrwania (Absolutnej Obrony)** – postać, która nieruchomo skuli się za tarczą jest całkowicie chroniona jest przed wszelkimi atakami fizycznymi potworów, magii czy bronią, ale tylko idącymi od przodu.
7. **Boskości** – odbija w rzucającego każdą przemianę półboską o ile jej naturalne ryzyko zauważenia nie jest większe od 10%.
8. **Athlara** – na Życzenie roztacza wokół siebie Ciemność (adekwatnie do odpowiedniego czaru czarnoksiężnika), ponadto w zetknięciu z gołym ciałem żywej istoty o charakterze innym niż praworządny zły wysysa w każdej r 1 punkt Energii Życiowej.
Uwaga: Jeżeli w żywej postaci wyssano w ten sposób całą Energię Życiową, to staje się ona 0-poziomowym zombie (oznacza to jej "Śmierć" definitywną).
9. **AntyMagii** – daje dodatkowo 20% antymagii postaci, która ją trzyma, ale tylko na magię fizyczną (raniącą ciało, a nie umysł) rzuconą od przodu.
10. **Łamacz** – każda niemagiczna broń skrzyżowana z nią przy próbie sparowania ciosu ulega natychmiastowemu złamaniu
Uwaga: po trzykrotnym uderzeniu w tarczę bronią magiczną należy sprawdzić %-owym rzutem na wytrzymałość broni czy nie ulegnie ona złamaniu
11. **Lustrzana** – odbija wszelkie petryfikujące, zamaraczające, czy hipnotyzujące spojrzenia, oraz czary powiązane ze światłem, itp.
12. **Świętości Rycerskiej** – noszący ją (w rękę) Rycerz (wyłącznie) jest tylko w stanie być zabity jednym ciosem lub czarem, gdyż wszelkie rany nie powodujące natychmiastowej jego śmierci są natychmiast (w przeciagu 1 sg) uleczone. Tarcza ta chroni też noszącego 50% Antymagią.
13. **Gotam-gora** – istota dzierżąca tą tarczę dopóki stąpa po skale, kamieniu lub piachu ma dodatkową Żywotność (adekwatną do nadleczania) w wysokości 500 (pkt). Wyznawca Gotam-gora walcząc z nią nie odczuwa zmęczenia, a ponadto ta dodatkowa Żywotność dla niego jest podwajana.
Uwaga: W wypadku odniesienia ran można je leczyć normalnie.
14. **Zagłady** – istota, która atakuje posiadacza (używającego) tarczy traktowana jest względem niego jakby miała tylko połowę swej Obrony i Wyparowań (bez względu, czy pochodzą ze skóry, zbroi, czy z magii).
15. **Świętości Paladyńskiej** – Noszącą ją w rękę istotę ewidentnie dobrą (np. min. 1-szy poziom Paladyna) traktuje się jakby była o trzy poziomy doświadczenia wyżej (wraz ze wszelkimi jej zdolnościami i współczynnikami przysługującymi tym poziomom). W momencie odłożenia, upuszczenia lub utraty tarczy współczynniki i zdolności wracają do normy. Tarcza ta raz do roku ma też właściwość (możliwość) pomocy swemu właścicielowi na zasadzie czaru: Ocalenie (oczywiście kiedy to będzie niezbędne). W wypadku niewykorzystania w danym roku tej właściwości jest ona kumulowana w tarczy (co objawia się często szczególnym symbolem na jej wierzchu np. miniaturowym wizerunkiem Łabędzia). Większość tego typu tarcz (90%) jest w stanie

skumulować naraz w sobie maksymalnie do pięciu "Ocaleń", jednakże te rzadkie (10%) mogą to robić (w ilości) bez ograniczeń

Uwaga: Istota nie ewidentnie dobra, która dotknie tej tarczy zyskuje 1–100 ran (ew. co rundę) i nie jest w stanie z niej korzystać

16. **Czarnej Magii** – Noszącą ją w ręku istotę ewidentnie złą (np. min. 1-szy poziom Czarnego Rycerza) traktuje się jakby z przodu rozciągała (w promieniu 10 metrów) aurę obezwładniającego strachu. Każda postać, która nie odeprze go zostaje obezwładniona fizycznie i tylko dotknięcie istoty ewidentnie dobrej (ew. rzucenie na niego czaru typu Aureola Dobra) może przerwać ten stan. Efekt strachu można wywołać tylko raz dziennie na każde 50 UM posługującego się nią Tarcza ta posiada też specyficzną magię, która zmniejsza o klasę własne ograniczenia (ZR i SZ), analogicznie do zdolności tarczownika. Trzecią cechą tego przedmiotu, jest kompletna ochrona przed jakimkolwiek obniżeniem Energii Życiowej.

Uwaga: Istota nie ewidentnie zła, która dotknie tej tarczy zyskuje 1–100 ran (ew. co rundę) i nie jest w stanie z niej korzystać

Nie dotyczy to wyjątkowo wszelkich Czarnoksiężników i istot pod wpływem czaru: Aureola Zła

LOSOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW W SKARBIE typu "E"

Magiczne Księgi (7), szansa w skarbie "E"

1 – 75%

Magiczne Pergaminy (8), szansa w skarbie "E"

76 – 100%

KSIĘGI MAGICZNE

Uwaga: robienie typowej książki magicznej wymaga skorzystania z książki umagicznień, umagicznienia okładki i każdej ze stron oddzielnie. Wilgoć lub wysuszenie PM niszczy właściwości utrzymywania na swych kartach magicznych formuł czarów itp.

01 – 20%	typowa mała	waga 20	koszt 25 szt. złota	5 stron
21 – 35%	typowa średnia	waga 20	koszt 40 szt. złota	10 stron
36 – 45%	typowa duża	waga 21	koszt 85 szt. złota	25 stron
46 – 50%	typowa wielka	waga 24	koszt 160 szt. złota	50 stron
51 – 55%	podróżna mała	waga 5	koszt 125 szt. złota	5 stron
56 – 60%	podróżna średnia	waga 5	koszt 150 szt. złota	10 stron
61 – 65%	podróżna duża	waga 5	koszt 185 szt. złota	20 stron
66 – 70%	podróżna wielka	waga 5	koszt 260 szt. złota	40 stron
71 – 75%	specjalna mała	waga 50	koszt 250 szt. złota	100 stron
76 – 80%	specjalna średnia	waga 60	koszt 350 szt. złota	200 stron
81 – 85%	specjalna duża	waga 80	koszt 550 szt. złota	400 stron
85 – 90%	specjalna wielka	waga 120	koszt 1000 szt. złota	800 stron
91 – 94%	inne księgi magiczne			
95%	KSIĘGI ARTEFAKTYCZNE: (patrz tabela niżej)			
96 – 100%	KSIĘGA WIEDZY	waga 20	koszt 500 – 5000	1000 stron

PERGAMINY MAGICZNE

Mapy magiczne (1 – 35%) (bez pomocy udanej identyfikacji nie można odczytać umieszczonych na nich prawdziwych informacji)

01 – 20%	kryją wiadomości o ukrytych skarbach i bogactwach, co nie oznacza, że jeszcze tam one są.
21 – 40%	kryją wiadomości o planach miast i zamków, co nie oznacza, że nie zostały wcześniej np. zburzone.
41 – 50%	kryją wiadomości o geograficznym ukształtowaniu jakichś krain.
51 – 55%	kryją wiadomości o innych archipelagach.
56 – 75%	kryją wiadomości o labiryntach itp. podziemiach (co nie oznacza, że nie są błędne)
76 – 100%	kryją wiadomości, których normalnie nie można odczytać itp. (zależne od MG)

Typowe pergaminy lub listy magiczne (36 – 90% lub 91 – 100%)

01 – 20%	zawierają jeden czar do rzucenia
21 – 30%	zawierają dwa czary do rzucenia
31 – 35%	zawierają trzy czary do rzucenia
36 – 40%	zawierają cztery czary do rzucenia
41 – 45%	zawierają pięć czarów do rzucenia

- 46 – 55% rzuć dwa razy i zsumuj efekty, by sprawdzić ile czarów jest do rzucenia
 56 – 75% zawierają czyste miejsce na zapisanie 1 – 5 czarów
 76 – 100% zawierają rzadkie informacje np. o jakiejś tajemnicy

Tabela pomocnicza, do jakiej profesji należy księga lub pergamin oraz z jakiego poziomu są to czary (który to czar z poziomu sprawdza się rzutem 1 – 10 albo 1 – 5, jeśli powyżej 5 poziomu magii):

01 – 20% KAPLAŃSKA	01 – 25% poziom 1
21 – 30% DRUIDYCZNA	26 – 45% poziom 2
31 – 50% ASTROLOGICZNA	46 – 60% poziom 3
51 – 55% PÓLBOSKA	61 – 70% poziom 4
56 – 70% MAG	71 – 75% poziom 5
71 – 80% CZARNOKSIĘŻNIKA	76 – 80% poziom 6
81 – 90% ILUZJONISTY	81 – 85% poziom 7
91 – 100% ALCHEMIKA	86 – 90% poziom 8
	91 – 95% poziom 9
	96 – 99% poziom 10
	100% poziom specjalny 1

Księgi Wiedzy

Są to unikalne, silnie magiczne księgi, posiadające ogromną moc. Moc ta w takiej księdze gromadzi się przez 100 lat, po czym w momencie jej otworzenia przenosi umysł osoby, która ją otworzyła (tylko jedną, ew. losowo) na równoległy półplan egzystencji. Pozostawione ciało wraz z księgą staje się jakby statua i pogrąża się w pewien rodzaj letargu, w którym nie odczuwa bólu, zmęczenia i wszystkich czynników fizjologicznych i zewnętrznych. Umysł postaci jest w stanie tylko czytać tę księgę przyswajając sobie jej wiedzę i niektóre elementy np. sił witalnych, których dotyczyła ta księga. Po upływie 40 dni umysł postaci wraca do ciała wraz z przyswojonymi zmianami oraz wykonuje % – owy rzut na szok czy jej umysł przetrwał takie operacje. Księgi wiedzy nigdy nie mają tytułu, wyjaśniającego do jakiego zagadnienia się odnoszą. Ponadto nic nie jest w stanie ich otworzyć przed wyznaczonym czasem (nawet czary typu Życzenie). Aby sprawdzić czy daną księgę można już otworzyć MG rzuca % i sprawdza (ew. modyfikując): 1–50% księga nie była używana, przez ponad 100 lat; 51–100% księga była otwierana 1–100 lat temu.

Uwaga: Otworzoną przed chwilą taką księgę postać jest w stanie zamknąć po przeczytaniu tytułu, jeżeli odeprze wiążące go zaklęcie na 1/10 tej odporności. Księgi wiedzy poświęcone są z reguły następującym zagadnieniom:

- 01 – 05% ŻYWOTNOŚĆ (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 06 – 10% SIŁA FIZYCZNA (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 11 – 15% ZRĘCZNOŚĆ (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 16 – 20% SZYBKOŚĆ (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 21 – 25% INTELIGENCJA (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 26 – 30% MĄDROŚĆ (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 31 – 35% UMIEJĘTNOŚCI MAGICZNE (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 36 – 40% WIARA (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 41 – 45% ZAUWAŻENIE (b. +10%)
 46 – 50% CHARYZMA (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 51 – 55% PREZENCJA (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 56 – 60% ODPORNOŚĆ NA... – RZUĆ 1 – 10 I WYBIERZ, KTÓRA! (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 61 – 65% WIEKU (zmiany – patrz tabela pomocnicza, ale zamiast % operuj latami)
 66 – 70% ZAWODÓW (pozwala wyuczyć się danego zawodu, ew. jeśli się go już ma stać się w nim specjalistą itp.)
 71 – 75% ZDOLNOŚCI NADNATURALNYCH (postać losowo nabywa zdolności nadnaturalnej)
 76 – 80% ZDOLNOŚCI NIENATURALNYCH (postać losowo nabywa ułomności)
 81 – 85% BIEGŁOŚCI W BRONI – WYŁOSUJ W JAKIEJ! (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
 85 – 90% DOŚWIADCZENIA (postać podwaja swoje doświadczenie)
 91 – 95% SZKOLEŃ (postać nabywa umiejętności podstawowego kursu jednego ze szkoleń nadnaturalnych – wylosuj którego szkolenia to dotyczy)
 96 – 100% INNA

TABELA POMOCNICZA SPRAWDZENIA, JAK ZMIENIA WSPÓŁCZYNNIKI DANA KSIĘGA WIEDZY

01 – 05%	dany współczynnik rośnie dwukrotnie (możliwe tylko raz odnośnie jednego współczynnika, ponadto rzut na przeżycie wykonuje się o b. – 50% gorzej)
06 – 15%	dany współczynnik rośnie o 20+, a inny o najbardziej podobnych cechach o 10+ (np. dla SF jest Żyw., dla INT jest MD, dla Wiary UM), ponadto postać nabywa cech i zdolności odpowiedniego kursu podstawowego na jakieś szkolenie nadnaturalne (np. na masaura)
16 – 40%	dany współczynnik rośnie o 20+, a inny o najbardziej podobnych cechach o 10+ (np. dla SF jest Żyw., dla INT jest MD, dla Wiary UM)
41 – 60%	dany współczynnik rośnie o 20+
61 – 80%	dany współczynnik rośnie o 10+
81 – 85%	dany współczynnik rośnie o 20+, kosztem innego (wylosuj)
86 – 90%	dany współczynnik maleje o 10+
91 – 95%	dany współczynnik maleje o 20+
96 – 99%	dany współczynnik maleje o 20+ i postać nabiera cech jakiejś (np. wylosuj) ułomności
100%	dany współczynnik maleje dwukrotnie (możliwe tylko raz odnośnie jednego współczynnika, ponadto rzut na przeżycie wykonuje się o b. – 50% gorzej)

Księgi Artefaktyczne

01 – 10%	Nieprzemijającej Mądrości (waga 20, koszt 5 000) – w wypadku czytania tej książki postać zostawia tam swą wiedzę i doświadczenie, tak że jakakolwiek zmiana charakteru lub ubytek mądrości (itp.), która zabrała u doświadczenie niweluje się w momencie ponownego odczytania tej książki.
01 – 05%	<p>Ulepszeń (waga 50, koszt 30 000, 1000 stron) – pozwala po specjalnym umagicznieniu nadawać pewne cechy broniom:</p> <ol style="list-style-type: none">1. na odpowiednie hasło – zaklęcie, jeśli jest w zasięgu wzroku przenosi się pod nogi wzywającego (potrzebny % – rzut na UM przy wymawianiu hasła).2. pozwala wytworzyć energię, która umożliwi posłużenia się tą bronią o jeden raz więcej w danej r (a więc daje dodatkowy atak).3. pozwala wywołać magię, dwukrotnie zwiększającą szansę na trafienie krytyczne we wroga4. pozwala wywołać magię dwukrotnie zmniejszającą szansę na trafienie krytyczne w siebie i przez przeciwnika5. daje moc podwojenia własnej antyodporności przy używaniu zdolności gdzie ona jest liczona6. daje antymagię, o losowej wartości 2 – 20%7. daje antymagię, o wartości równej 1/10UM istoty, która ją uaktywniła8. wytrzymałość przedmiotu na zniszczenie staje 10 – krotnie zwiększona9. daje magiczny bonus obronny10.1 – 50% b. – 5%,11.51 – 75% b. – 10%12.76 – 85%, b. – 15%,13.86 – 90% b. – 20%14.91 – 95% b. – 25%,15.96 – 100% rzuć 2 razy i zsumuj16. daje dwie cechy naraz – wylosuj jakie i zsumuj właściwości
06 – 50%	Wojaży (waga 10, koszt 10 000, 100 stron) – każda ze stron zamknięta jest blokadą PM.
51 – 80%	Wielkich Wojaży (waga 20, koszt 20 000, 200 stron) – każda ze stron zamknięta jest blokadą PM.
81 – 90%	Wielkiej Magii (waga 100, koszt 50 000, 250 stron) – umożliwia tak upakować wiedzę odnośnie magii, że postać może 2 razy szybciej przypominać sobie formuły czarów nieautorytatywnych oraz może przy jej pomocy nauczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych, z których każdy zyskuje dwukrotnie większą antyodporność.
91 – 95%	Arcy... (waga 40, koszt 100 000, 500 stron) – jest to legendarna księga, której inteligencja i mądrość dostosowuje się do właściciela, potęgując jego możliwości. W momencie czytania nawiązuje ona telepatyczną konwersację z właścicielem, umożliwiając mu rzucenie każdego czaru w niej zawartego jakby był czarem autorytatywnym i to kosztem tylko połowy wymaganego PM. Księga ta na swych kartach kryje wszystkie formuły standardowych czarów danej profesji (wylosuj jakiej) i pozwala rzucać je, jakby było się o 1 poziom wyżej/100UM. W momencie własnego zagrożenia (np. ogień) księga ta jest w stanie wywołać analogiczne przeczucie we właściciela, ponadto chroniące je zaklęcie uniemożliwia jakiegokolwiek mechaniczne zniszczenie książki. Uwaga: na świecie jest tylko 100 takich ksiąg,

każda z nich ma swoje imię i najczęściej jest silnie strzeżona (i utajona).

96 – 100% KSIĘGI PRAMAGII (zależne od MG) – księgi te zawierają pewną unikalną wiedzę odnośnie manipulowania PM.

LOSOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW W SKARBIE typu "F"

Mikstury (9), szansa w skarbie "F"

1 – 75%

Inne przedmioty (10), szansa w skarbie "F"

76 – 100%

Losowanie MIKSTUR I MAŚCI MAGICZNYCH (9)

- 01 – 15% buteleczka z porcją mikstury zrobionej z jakiegoś komponentu alchemicznego (wylosuj z jakiego)
- 16 – 25% buteleczka z 1 – 5 porcjami mikstury antidotum (patrz odpowiedni czar Al.)
- 26 – 30% buteleczka z 1 – 5 porcjami mikstury zrobionej z jakiegoś komponentu alchemicznego (wylosuj z jakiego)
- 31 – 40% buteleczka lub dzbanuszek z 1 porcją magicznej wody życia uzdrawiającej w przeciągu 1 – 10r.
- 41 – 44% buteleczka lub dzbanuszek z 1 – 10 porcjami magicznej wody życia uzdrawiającej w przeciągu 1 – 10r.
- 45% buteleczka z 1 – 5 porcjami stężonej wody życia pozwalającą wskrzeszać (tylko!), jeśli od śmierci postaci nie upłynął 1 dzień, przy czym na każde pełne sto żywotności potrzeba 1 porcji tej mikstury.
- 46 – 55% dzbanuszek z 1 porcją magicznego miodu sytości, pozwalającemu zabezpieczyć potrzeby kaloryczne na okres 1 dnia.
- 56 – 60% dzban z 1 – 10 porcjami magicznego miodu sytości, pozwalającemu zabezpieczyć potrzeby kaloryczne na okres 1 dnia (1 porcja).
- 61 – 65% buteleczka z 1 – 5 porcjami mikstury Magicznych Perfum (patrz odpowiedni czar Al.)
- 66 – 85% buteleczka z 1 porcją mikstury zrobionej (z odpowiednio przerobionych komponentów) na wzór czaru... (wylosuj jakiego), a więc działającemu jak on (ew. podobnie – zależnie od MG).
- 85 – 90% buteleczka z inną formą mikstury magicznej (np. z Panaceum Życia).
- 91 – 100% buteleczka [1 – 10porcji] z magiczną trucizną (rzuć jaką), przy czym działa ona dwukrotnie silniej i szybciej).

Uwaga: bezpośrednio wodę można umagiczniać tylko pod postacią lodu (wtedy dwukrotnie bardziej odporny jest na ciepło) albo gdy pływająca w niej magiczna zawiesina stanowi min. 1% masy w litrze.

INNE PRZEDMIOTY MAGICZNE (10)

- 01 – 25% różdżka czarodziejska (wydrążony w środku, elastyczny pręcik – najczęściej odpowiedniego rodzaju drewna, często pokryty symbolami) – umagiczniona specjalnie, przechowuje tzw. "ładunki" (PM, ekstrakty itp.) czarów, które na hasło i uaktywnienie można kierować w danym kierunku (wskazuje się różdżką). Uwaga: najczęściej różdżka posiada 1 – 5 ładunków jednego czaru (wylosuj też kogo i jaki to czar).
- 26 – 40% laski czarodziejskie i kleryczne (wydrążony w środku, twardy kij, zrobiony najczęściej z odpowiedniego rodzaju drewna, często pokryty symbolami) – umagiczniony specjalnie, przechowuje tzw. "ładunki" (PM, ekstrakty, itp) czarów, które na hasło i uaktywnienie można kierować w kierunku wskazanym przez laskę, ew. przez dotyk uwaga: najczęściej laski posiadają 1 – 50 ładunków jednego czaru (wylosuj też kogo i jaki to czar).
- 41 – 50% berła królewskie i kleryczne (jest to odpowiednio przerobiona wekiera, analogicznie do lasek klerycznych i możliwe z niej jest analogiczne korzystanie, jeśli zostanie podobnie umagiczniona), berło posiada najczęściej 2 – 20 ładunków jakiegoś czaru (wylosuj kogo i jaki to czar).
- 51 – 55% specjalnie umagiczniona aparatura alchemiczna do ekstrakcji (ew. inne wyposażenie pracowni alchemicznej), co daje jej dwukrotnie większą wytrzymałość, szybkość obróbki komponentów itp.
- 55 – 75% duży amulet magiczny z PM (sprawdź jaki w poniższej tabeli)
- 76 – 80% instrument magiczny o specyficznych magicznych cechach
- 81 – 95% magiczne (np. specyficznie) rzeczy z codziennego użytku kasty złodziejskiej (np. liny, wytrychy), kasty rycerskiej (np. namiot), klerycznej (np. kadzidła, świece, kreda), żołnierskiej (np. wnyki łowców) lub czarodziejskiej (np. przybory do pisania) – decyduje MG.
- 96 – 99% przedmiot o NIEOPISANYCH tu cechach magicznych (np. specjalistycznych, zależnie ściśle od MG, sytuacji itp.), ew. niestandardowy przedmiot magiczny (np. magiczna mikstura podnosząca na stałe o 10 pkt Żywotność).
- 100% przedmiot o cechach artefaktycznych (zależnie ściśle od MG, sytuacji itp.).

Tabela Dużych Amuletów Magicznych

01 – 50%	w amulecie zgromadzone jest 10 – 1000 PM, ale jest on zabezpieczony (z reguły silną np. z 1000 PM) blokadą PM.
51 – 95%	w amulecie zgromadzone jest 10 – 1000 PM i nie jest on zabezpieczony blokadą PM, co powoduje, że w środowisku wilgotnym może ulec rozproszeniu.
96 – 97%	ten amulet pozwala przy rzucaniu czarów z żywotności odnosić tylko połowę ran, ponadto rzuć jeszcze raz i zsumuj właściwości.
98%	w amulecie tym nagromadzone jest 100 – 10 000 PM, ale jest on zabezpieczony bardzo silnymi blokadami PM.
99%	w amulecie tym nagromadzone jest 100 – 10 000 PM i nie jest on zabezpieczony bardzo silnymi blokadami PM.
100%	amulet o innej ilości PM, ew. o innych cechach.

Przykłady innych specyficznie magicznych przedmiotów:

- Zaczarowany instrument – patrz odpowiedni czar Iluzjonisty (rodzaj dźwięku ustala MG). Instrument posiada np. 2 – 20 ładunków.
- ArcyWytrychy – pozwalają otworzyć każde niemagiczny zamek, oraz dają b.+50(%) przy otwieraniu magicznych.
- Mityrłowa linka – Jej konstrukcja posiada domieszkę mityrłowych cieniotkich włókien. Posiada udźwig (wytrzymałość) 10 000 SF i prawie jest nie do przecięcia (dopiero ponad 1000 ran tnących to robi). Jej waga wynosi 0,1 SF na każdy metr długości. Najczęściej występuje jako odcinek 1 – 100 metrów.
- Lina Dusiciel – posiadacz jej w losowym (ustala MG) momencie nagle zostaje ją owinięty i co rundę od duszenia dostaje 1 – 100 ran.

Inne przedmioty magiczne

Sekretna księga uruk–hai

Uwagi dla MG:

Księgi te mogą być znalezione pojedynczo jak i w parze (50% szansy na każdą z tych opcji). Przedmiot unikalny. Aby móc z niej efektywnie skorzystać należy zdobyć 2 oddzielne tomy (1 poświęcony gwardzistom, drugi półbogom). Jego działanie znane jest sędziwym władcom i klerykom uruk–hai, oraz wysokopoziomowym wyznawcom Katana. Przedmiot ten można znaleźć głównie w niesamowicie dobrze strzeżonych skarbcach kleryków uruk–hai. W wypadku zaginięcia wysyłane są całe armie, a kraina ogłaszana strefą objętą wojną.

Wygląd:

Przedmiot ten pod postacią wielkich rozmiarów księgi posiada na okładce symbol Katana (czarną, zwiniętą pięść). Okucia jej są żelazne, ozdoby zaś złote. Wnętrze to całe litanie tekstu w języku orkowym (potrzeba mieć go 100% znajomości, żeby móc z niej skorzystać). Co 4 strona zawiera także kolorowe ryciny ukazujące dziwne medytacyjne pozy i schematy. Jedna księga waży około 10 pkt SF (2,5 kg) i w oczach bibliotekarza mistrza lub kolekcjonera specjalisty warta jest około 8 500 sztuk złota.

Opis działania:

Sekretna księga uruk–hai zawiera tajną, pradawną wiedzę rasy uruk–hai [1]. Istnieją 2 różne tomy tej księgi. Bez przeczytania obydwu nie zyska się nic efektywnego [2]. Aby przyswoić wiedzę zawartą w tej księdze należy nieprzerwanie poświęcić 1 rok życia na każdą księgę [3]. W tym czasie potrzebne jest też wyśmienite jadło, napoje, ćwiczenia i masaże [4]. Z księgi tej korzyści może wynieść tylko osoba, która nie przynależy do żadnej profesji [5]. Wyjątkiem od tego jest jednoklasowy gwardzista lub półbóg [6]. Po poświęceniu odpowiedniej ilości czasu i energii (fizycznej) na przestudiowanie tej księgi można nabyć specyficznych cech i zdolności [7]. Jakikolwiek przerwanie na dłuższy niż dzień tego okresu uniemożliwia zdobycie tej wiedzy [8]. Nabyta wiedza umożliwia zostanie dwuklasowcem gwardzista–półbóg [9]. Wiąże się to też z nabyciem odpowiedniej wiedzy i umiejętności, oraz z możliwością rozwoju obydwu profesji [10]. Nowo wyuczona profesja traktowana jest jak POZ 0, i to zarówno pod względem współczynników jak i PD [11]. Nabyta wiedza jest dozgonna i nie może zostać wymazana [12]. Księga ta ma wirujący typ blokady PM [13]. Oznacza to, że nie można bez specjalnych zdolności zdjąć z niej blokady PM (nie wybucha przy nieudanej próbie jej zdjęcia nieodpowiednią metodą) [14]. Księga z tego powodu nie jest wrażliwa na ogień i uszkodzenia zadane niemagiczną bronią [15]. Zniszczenie mechaniczne magiczną bronią lub przez czynnik katastroficzny powoduje erupcję 100 000 PM w niej zawartą [16].

HEŁM ŚWIĘTOŚCI PALADYŃSKIEJ

Uwagi dla MG: w celu ustalenia względem jakiego typu to hełm rzuć k100

1-15%: Kopalin-płytowy pełny ciężki waga 25; ogr. 1/4, 1/4;
OBRONA -180; Wyp.kł. 360, tn. 360, ob. 360; wytrż.150;
16-25%: Garnkowy ciężki-płytowy zamknięty waga 23; ogr. 1/4, 1/3;
OBRONA -150; Wyp.kł. 300, tn. 300, ob. 300; wytrż. 130;
26-35%: Garnkowy normalny-płytowy otwarty waga 20; ogr. 1/3, 1/3;
OBRONA -120; Wyp.kł. 240, tn. 240, ob. 240; wytrż. 120;
36-55%: Szturmak ciężki waga 19; ogr. 1/3, 1/2;
OBRONA -108; Wyp.kł. 210, tn. 240, ob. 240; wytrż. 95;
56-65%: Przyłbica ciężki waga 22; ogr. 1/3, 1/4;
OBRONA -138; Wyp.kł. 300, tn. 300, ob. 240; wytrż. 106;
66-75%: Przyłbica normalny waga 20; ogr. 1/3, 1/3;
OBRONA -114; Wyp.kł. 240, tn. 240, ob. 210; wytrż. 100;
76-85%: Łebka ciężka waga 20; ogr. 1/3, 1/3;
OBRONA -102; Wyp.kł. 240, tn. 210, ob. 180; wytrż. 100;
86-95%: Łebka średnia waga 18; ogr. 1/2, 1/3;
OBRONA -96; Wyp.kł. 240, tn. 210, ob. 150; wytrż. 90;
96-100%: Łebka górna waga 15; ogr. 1/2, 1/2;
OBRONA -90; Wyp.kł. 210, tn. 180, ob. 150; wytrż. 75;

Przedmiot unikalny. Jego działanie znane jest wysokopoziomowym (minimum 15 poziom) paladynom, klerykom i czarnym rycerzom. Przedmiot ten można znaleźć najczęściej na terenie antycznego i mitycznego państwa paladyńskiego, zwanego też królestwem "Doran Asan". Niekiedy też zdarzają się sytuacje, że w niektórych misjach można spotkać wysłannika od własnego boga, który za jakąś przysługę można wymienić ten hełm za hełm od zbroi świętości paladyńskiej.

Wygląd:

Przedmiot ten najczęściej występuje pod postacią jednego z ciężkich metalowych hełmów. W wyglądzie nie różni się od zwykłego hełmu danego typu, z wyjątkiem faktu, że wygląda jakby był wykonany z jakiegoś białego srebrnego metalu z dużym wypukłym złotym runem - symbolem z przodu. Całość waży analogicznie jak zwykły hełm danego rodzaju, natomiast w oczach zbrojmistrza traktowana jest cenowo średnio 3-5 krotnie lepiej niż normalny hełm.

Opis działania:

Hełm ten w rękę istoty o neutralnym charakterze zadaje co rundę jej k100 ran [1], natomiast istocie o złym charakterze dwukrotnie więcej [2]. Wszystkie cechy inne tego hełmu działają tylko podczas noszenia go przez 1 poziomowego Paladyna lub anioła [3].

A oto cechy tego hełmu:

Nosząc go paladyn zyskuje automatycznie 50 pkt Wiary (względem własnego boga) [4], oraz automatycznie zostaje naznaczony jedną specjalną cechą od boga (której jeszcze nie ma) [5]. Pozwala automatycznie wykrywać wszelkie materialne i półmaterialne istoty (a więc z wyjątkiem np. istot eterycznych i golemów) pojawiające się w zasięgu 1 metra na każdy jego 1 pkt UM [6]. Przy okazji istoty te są identyfikowane względem przynależności do określonej rasy (jeśli ją wcześniej poznał) [7]. Dodatkowo "w przybliżeniu" wykrywa intencje względem siebie (dobre, obojętne, wrogie) [8]. Bez potrzeby skupienia orientuje o stopniu oddalenia, szybkości poruszania się i ilości istot wokół siebie (nawet gdy są niewidzialne) [9], jednakże jakakolwiek przeszkoda stała (całkowita), jak: ściany, sfery ochronne itp. nie dopuszcza kontrolowania tych (całkowicie zasłoniętych) obszarów [10]. Najważniejszą cechą tego hełmu jest moc jaką został obdarzony ten przedmiot przez bogów sprzyjających paladynom [11]. Polega ona na tym, że w momencie noszenia go rozpościera on wokół potężne zaklęcie, które działa w zasięgu 1 metra na każdy 1 pkt UM paladyna [12]. Powoduje ono, że każda istota, którą skutecznie nie chroni Antymagia względem tego Paladyna ma połowę swego współczynnika Trafienia [13], połowę swej wartości OBRONY [14] i połowę swych UM [15]. Zaklęcie to jest więc nawet w stanie utrudnić (połowiać UM) rzucanie czaru, jeżeli choć trochę posiadać świadomość, że czar ten niekorzystnym działaniem obejmie paladyna [16]. Zaklęcie to nie chroni przed przypadkowymi efektami czarów wywołanymi np. poprzez krytyczny w siebie, ani przed czarami, które temu paladynowi choć w najmniejszym stopniu nie są w stanie zaszkodzić [17]. Ostatnią ważniejszą cechą hełmu jest możliwość raz dziennie przez 10 rund w promieniu 100 metrów na poziom Paladyna (go noszącego) lokalizacji obecności wszelkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych [18]. Przy okazji identyfikuje, czy te istoty pochodzą z danego planu egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (tzn. rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość) [19]. Zdolność ta działa bez względu na przeszkody fizyczne (np. przez ściany, poziomy labiryntów) [20]. Jeżeli paladyn posiada więcej niż 100 pkt UM, wtedy podczas takiej lokalizacji jest w stanie uzyskać kontakt telepatyczny (myślowy) z wykrytymi tym sposobem istotami [21]. Trwa on jednak dość krótko, a więc do końca trwania tej zdolności [22]. Jest to skuteczne, o ile one chcą rozmawiać [23] i mają Inteligencję większą od 50 [24]. Skutecznie działająca Antymagia w momencie rozpoczęcia lokalizacji pozwala uniknąć wykrycia tym sposobem tego dnia [25]. W tej standardowej postaci { * MG może coś dodać lub odjąć * } ten przedmiot cech nie posiada [26].

MIECZ ZABÓJCA (nazwa rasy)

Uwagi dla MG: rzucić k10 w celu ustalenia względem jakiej rasy jest on przeznaczony:

wynik 1: Ludzi (dotyczy też półorków, półelfów, półolbrzymów i lykantropów)

wynik 2: Olbrzymów (dotyczy też szklar, półolbrzymów, małauków i cyklopów)

wynik 3: Elfów (dotyczy też półelfów)

wynik 4: Orków (dotyczy też uruk-hai, goblinów, orkonów, hobgoblinów, itp)

wynik 5: Trolli (dotyczy wszystkich ich odmian, oraz wyjątkowo hydr)

wynik 6: Gigantów (dotyczy wszystkich ich rodzajów, podras i wynaturzeń)

wynik 7: Małuczkich (dotyczy gnomów, krasnoludów, hobbitów, goblinów, itp)

wynik 8: Gadów (dotyczy wszystkich gadokształtnych, smoków, reptillionów, itp)

wynik 9: Martwych (dotyczy martwiaków, golemów, animantów, żywiołów, itp)

wynik 10: Żywych (dotyczy też większości istot innoplanowych { * decyduje MG* })

Przedmiot unikalny. Jego działanie znane jest wysokiej hierarchii większości organizacji żołnierskich, rycerskich, zabójców i czarnoksiężników. Jest też bardzo pożądanym przez te organizacje. Przedmiot ten można znaleźć głównie na terenach, gdzie niegdyś znajdowały potężne i agresywne państwa czarnoksiężskie.

Wygląd:

Przedmiot ten najczęściej występuje pod postacią dowolnego typu miecza lub tarsara. Znane są jednak wypadki znajdowania go pod inną postacią. W wyglądzie nie różni się od zwykłej broni, aczkolwiek wiedzący o tym jest w stanie po zamoczeniu go w wodzie zobaczyć w ciemnościach nikłą różową poświatę bijącą od niego. Całość waży analogicznie jak zwykła broń tego typu rodzaju i w oczach zbrojmistrza traktowana jest cenowo także analogicznie.

Opis działania:

Broń ta należy do broni ekstremalnie magicznych [1] i zabezpieczona jest bardzo silną blokadą PM [2] (10 100 PM [3]). Używającemu ją broń ta zwiększa o 25 pkt TRAFIENIE [4] i o 50 ran zadawane rany [5]. Jeżeli bronią tą posługuje się postać należąca do rasy istot względem których jest ona przeznaczona, tedy podczas każdego ciosu (itp czynności) ma ona szansę na "wyciąć" sobie krytyczny, o ile podczas rzutu na TRAFIENIE wyrzuci powyżej 95 pkt [6]. W wypadku, gdy dodatkowo z rzutu wynika naturalny krytyczny w siebie, tedy automatycznie są 2 krytyczne [7]. Na broni tej podczas identyfikacji można stwierdzić też napis, który jest zaklęciem, hasłem i imieniem zarazem tej broni (każda broń tego rodzaju ma własne hasło) [8]. Najczęściej brzmią one jak: "dong", "aran", "naan", "goth" { *1 z nich wybiera lub tworzy własne MG* } [9]. W momencie w miarę głośnego ciągłego wypowiadania takiego słowa podczas zadawania ciosu (itp czynności) tą bronią, każde jej skuteczne trafienie w istotę względem której magia tej broni jest Trafieniem Krytycznym [10]. Pojedyncze wypowiedzenie hasła - klucza zajmuje 1 segment czasu. Powoduje to, że najlepiej, aby całe opóźnienie broni dokładnie zmieścić w tych słowach (uaktywniających tą cechę zadawania krytycznych) należy wypowiadać te hasło bez przerwy podczas całej rundy walki [11]. W momencie gdy z ciosu (względem istoty przeciwko której broń ta jest specjalnie przeznaczona) wynika naturalnie krytyczne trafienie, wtedy automatycznie są 2 krytyczne naraz { a MG w wypadku ich nielogiczności względem siebie odpowiednio je modyfikuje } [12]. Przed krytycznym wywoływanym tą bronią nie chroni Antymagia [13]. Broń ta przeznaczona jest względem ... { * w tym momencie MG podaje nazwę, na podstawie wylosowania z tabelki znajdującej się w uwagach dla MG }, oraz względem wszystkich ras posiadających dużą domieszkę krwi tego typu istot (co przykładowo podano za nazwą broni) [14]. Więcej cech magicznych broń ta nie posiada [15].

MIECZ KATÓW

Uwagi dla MG:

Przedmiot unikalny. Jego działanie znane jest w większości organizacji żołnierskich, rycerskich i zabójców. Jest też bardzo pożądanym przez te organizacje i na wieść o nim często wysyłane są całe "krucjaty" najemników. Przedmiot ten można znaleźć głównie na terenach, gdzie niegdyś toczyły się antyczne bitwy z armiami trolli. Posiadacz jego jest nienawidzony przez te istoty i w momencie rozejścia się famy kto go posiada podążają one w celu zdobycia i zniszczenia tej broni. Większość inteligentnych istot widząc posługującego się taką bronią ogarnia naturalna obawa o swe życie i starają się nie wchodzić jemu w drogę, ewentualnie próbują unieszkodliwić go na odległość.

Wygląd:

Przedmiot ten najczęściej występuje pod postacią dowolnego typu większego miecza lub topora (oznacza to, że np. nie jest spotykana pod postacią krótkich mieczy, mieczyków i toporków). Znane są jednak wypadki znajdowania go pod inną postacią broni tnącej o dużych rozmiarach. W wyglądzie nie różni się od zwykłej broni, aczkolwiek wiedzący o tym jest w stanie podczas jego ostrzenia dojrzeć, że ostrze tej broni jest na końcu krawędzi jakby przezroczyste. Całość waży analogicznie jak zwykła broń tego typu rodzaju i w oczach zbrojmistrza traktowana jest cenowo także analogicznie.

Opis działania:

Broń ta należy do broni ekstremalnie magicznych [1] i zabezpieczona jest bardzo silną blokadą PM [2] (15 100 PM [3]). Używającemu ją broń ta zwiększa o 25 pkt TRAFIENIE [4] i o 50 ran zadawane rany [5]. Broń ta używana w walce jest straszną bronią, ponieważ potrafi odcinać nieprzyległe do ciała jego części [6]. Istota posługująca się tą bronią i wiedząca o tym może kosztem jednego dodatkowego segmentu opóźnienia podczas zadawania ciosu tą bronią przymierzyć się do odcięcia takiej części ciała [7]. W zależności jednak od rodzaju części ciała, którą zamierza się odciąć cios taki jest utrudniony [8]. Poniższe zestawienie pokazuje o ile pkt jest zmniejszone TRAFIENIE gdy próbuje się odciąć daną część ciała lub przeciąć korpus tułowia poprzecznie lub podłużnie.

- Głowa 60 pkt [9]
- Ogon 50 pkt [9]
- Noga 40 pkt [9]
- Czułek 30 pkt [9]
- Ręka 20 pkt [9]
- Ucho lub nos 10 pkt [9]
- Korpus poprzecznie 120 pkt [9]
- Korpus podłużnie 240 pkt [9]

Każde cięcie przebiega najczęściej w połowie danej części ciała (lub przez środek) [10]. Udana odcięcie o ile oczywiście nastąpiło udane trafienie jest jednak uwarunkowane od kilku czynników [11]. Po pierwsze nie można przeciąć lub odciąć czegoś, co w najwęższym miejscu jest dłuższe od długości ostrza tej broni [12]. Cios zadany w takie miejsce z myślą odcięcia (lub przecięcia) jest automatycznie niecelny [13], co jest spowodowane specyfiką magii tej broni [14]. Wizualnym efektem tego jest obraz jakby broń zamarła w miejscu tuż przed daną częścią ciała, i to bez względu na siłę włożoną w cios [15]. W niektórych sytuacjach może to spowodować nawet utratę równowagi atakującego, szczególnie, kiedy stosuje np. zamaszysty atak { * zależnie od MG *} [16]. Po drugie jeżeli po odjęciu wartości wyparowań ofiary dana broń nie zada dwukrotnie więcej ran niż wynosi wartość adekwatna do utrudnienia Trafienia (podana w pkt w powyższej tabelce), tedy broń ta zadaje tylko normalną ilość ran na daną część ciała, zaś od całej żywotności ofiary odejmuje się ich 1/10 część (wyjątkiem są oczywiście ciosy w korpus, który jest wyznacznikiem żywotności) [17]. Po trzecie każdy kat lub postać posiadająca zdolność "selektywny atak" ma podczas próby odcięcia lub przecięcia danej części ciała mniejsze utrudnienie o 10 pkt (a więc co za tym idzie też o 20 ran musi mniej zadać, aby odciąć daną część ciała) [18]. Kat specjalista ma tą wartość zwiększoną dwukrotnie, zaś mistrz trzykrotnie [19]. Po czwarte nie można odciąć, jeżeli wyparowania ofiary są większe od ran, które zadał dany cios [20]. W stosunku do istot regenerujących utracone części ciała broń ta uniemożliwia ich odrośnięcie (co jest przyczyną nienawiści trolli do tej broni) [21]. Ujemną cechą tej broni jest fakt, że postać posługująca się nią w momencie "wyrzucenia" krytycznego w siebie tą bronią automatycznie naraża się na działanie dwóch nie sprzecznych ze sobą krytyków [22]. Więcej cech magicznych broń ta nie posiada [23].

BESTIARIUSZ

GOLEMY

TOM TEN ZAWIERA WIEDZĘ Z TEMATÓW

WSTĘP DO GOLEMOLOGII (definicja i zasady funkcjonowania golemów)

GOLEMOLOG (wymogi, ograniczenia, profity)

OPISY GOLEMÓW (tworzenie, schematy, współczynniki)

temat opisał: ARTHURUS BIAŁY

Etosy specjalne Golemolodzy – czyli twórcy golemów

WSTĘP

Do jednych z najbardziej przedziwnych istot należą golemy. W praktyce są to "specyficznie" animowane fragmenty materii nieożywionej, którym nadana została szczątkowa INT i MD. Istoty te są jednak z najbardziej pożądanymi obiektami w prawie każdym społeczeństwie. Dla wielu to po prostu nadnaturalne połączenie posłuszeństwa i niezniszczalności.

GOLEMOLOG

W prawie każdym języku brak odpowiedniego słowa odzwierciedlającego osobę która potrafi tworzyć golemy. Dla naszych potrzeb postać taką nazwiemy **golemologiem**. Aby nim jednak zostać należy spełnić dwa warunki.

Warunki zostania golemologiem.

- 1) Na początku należy posiadać określoną wiedzę. Uzyskuje się ją dwustopniowo. Po pierwsze należy przeczytać księgę pt: **Wstęp do golemologii**. Po drugie należy odbyć min. kilkudniową praktykę przy tworzeniu dowolnego rodzaju golema z typu do której należy golem, którego się będzie chciało tworzyć.
- 2) Należy startowo posiadać INT i MD o wartościach akt. minimum po 100 pkt., oraz UM o wartości minimum 75 pkt. Bez takich współczynników wyjściowych nie można sobie w prawidłowy sposób przyswoić wiedzę zawartą w księdze: **Wstęp do golemologii**.
- 3) Nie można posiadać charakteru chaotycznego (postacie o tym charakterze zanudzą się monotonią analizowania tak dogłębnej wiedzy). Przy szczególnym postępowaniu MG może pominąć ten punkt.

Profity uzyskane po wykonaniu po raz pierwszy danego rodzaju golema:

- 1) o 5 pkt na stałe wzrastają UM
- 2) o 3 pkt na stałe wzrasta MD
- 3) o 1 pkt na stałe wzrasta INT
- 4) o k5 pkt wzrasta bazowa odporność psychiczna.
- 5) o 1k10 pkt (premiowane) wzrasta CH
- 6) postać zyskuje punkty doświadczenia w ilości: 1 pkt/POZ golema razy 1/klasę trudności, razy 2 w przypadku golemów mineralnych lub razy 3 w przypadku golemów metalowych lub razy 4 w przypadku tzw golemów innych.
- 7) **Możliwość zostania alchemikiem**. Jeżeli postać nie jest alchemikiem istnieje szansa, że postać na tyle zyskała przygotowanie teoretyczna–praktyczne, że jest w stanie **nabyć profesję alchemika**. Szansę taką sprawdza MG (gracz nie może znać rezultatu bez pomocy czaru z klasy *Życzenie* lub odpowiednio zaawansowanych wróżb). Wartość jej równa jest 1% +1% za każdy typ i +1% za każdą klasę golema. Przykładowo szansa po stworzeniu golema kamiennego (2 typ, 3 klasa) równa jest 1 pkt (startowy) + 2 pkt (za typ) + 3 pkt (za klasę), czyli suma wynosi 6 pkt (%). Gdy MG wyjdzie % rzut na tą wartość, tedy oznacza to że w przeciągu najbliższych 1k50 lat postać jeśli się tego podejmie może wyuczyć się zostać alchemikiem.
Uwaga: Szansa zyskania podstaw do zostania alchemikiem jest modyfikowana w określonych przypadkach. W wypadku ras, które naturalnie nie mogą zostać alchemikiem szansa ta jest zmniejszana dwukrotnie (z zaokrągleniem w górę). W wypadku bycia dwuklasowcem szansę taką zmniejsza się o 5 pkt (%). O 3 pkt zmniejsza się tą szansę dodatkowo w wypadku dołączania profesji alchemika do takiej profesji z którą normalnie on nie może być łączony (np. z paladynem). Czary i wróżby przynoszące szczęście jeśli nieprzerwanie działały przez cały okres tworzenia takiego golema zwiększają szansę o 1/10 wartości, którą normalnie dodają w innych przypadkach (np. szczęściarz zamiast o 10 pkt zwiększa o 1 pkt).
Szkolenia na alchemika odbywa się u minimum 1 POZ czarodzieja z tą profesją i trwa nieprzerwanie 5 + 1k10 lat. Koszt takiego szkolenia wynosi 100 sztuk złota/rok (płatne z góry). W wypadku dotrwania do końca (a więc nie dotyczy to z reguły charakterów chaotycznych) postać zostaje alchemikiem. Nabycie profesji alchemika traktujemy jako powstanie dwu (lub trójklasowca). Odtąd jak przystało na dwuklasowca doświadczenie (w zależności od zasług) rozdzielamy pomiędzy obydwie profesje. Oczywiście nie dotyczy to PDośw. nabytych wcześniej na konto poprzednie profesji. Po zakończeniu szkolenia postać ma 0 POZ alchemika (wraz z odpowiednimi zdolnościami, możliwościami i ograniczeniami profesjonalnymi). W wypadku współczynników podstawowych i odporności postać zyskuje tylko te wartości premii, które przewyższają premie otrzymane z poprzednich profesji. Przy pozostałych modyfikacjach (ilość czarów, PM) postępujemy jak przy losowaniu postaci.

Tworzenie golema:

Aby stworzyć golema danego rodzaju należy spełnić kilka warunków. Oto one:

- 1) Należy być golemologiem.
- 2) Należy posiadać choć 1 przedmiot z AntyMagią o wartości minimum 5 pkt (%). Nie zużywa się jego, ale należy umieć korzystać z tej AMg.
- 3) Na ponad rok czasu należy mieć do własnej dyspozycji księgę pt: **Traktat o golemie ...** (tu podana jest nazwa golema). Można robić tylko golema z informacji zawartych z tej książki i o ile się ją dokładnie przestudiowało.
- 4) Należy wybrać rodzaj golema który będzie się robiło (oczywiście o ile spełniło się powyższe warunki). Z powodów uprzedzeń rasowych nie można być elfem i hobbitem, jeżeli chce się tworzyć golema metalowego. MG może założyć, że nie dotyczy to odszczepieńców i chaotyków.
- 5) Na tym etapie należy ustalić ostateczny POZ golema. Raz ustalony POZ nie można zmienić do końca prowadzenia pracy. Zmiana decyzji oznacza automatyczną porażkę i niemożliwość udanego wykonania pracy.
- 6) Należy zapewnić sobie odpowiednią pracownię na prawie rok czasu. Koszty zakupu takiej pracowni podane są przy opisie poszczególnych golemów. W wypadku rocznego wypożyczenia należy uiścić połowę ceny takiej pracowni, po czym po roku otrzymuje się zwrot tylko połowy tej należności (o ile nie nastąpiło jej uszkodzenie).

- 7) Należy zakupić (lub w inny sposób zdobyć) potrzebne składniki–materiały do wytworzenia golema. Należy je zgromadzić w pracowni i zabezpieczyć przed wpływem niekorzystnych dla nich czynników.
- 8) Należy wynająć osoby z odpowiednimi zawodami niezbędnymi do wyrobu danego golema. Koszt wynajęcia osoby do produkcji golema wynosi około 20–100 sztuk złota miesięcznie, często razy 2 w przypadku specjalistów lub rzadkich zawodów. Nie trzeba nikogo wynajmować, jeżeli samemu reprezentuje się odpowiednie zawody. W wypadku niektórych golemów należy też wynająć osoby, które rzucą odpowiednie czary potrzebne przy tworzeniu golema. Oczywiście i w tym przypadku można korzystać z własnych możliwości (o ile się je ma lub jeśli się je zgromadziło w postaci magicznych pergaminów lub tym podobnych przedmiotów).
- 9) Należy zapewnić sobie czas na pracę. Przerwanie jej na dłużej niż dzień oznacza fiasko dotychczasowej pracy. Naraz można robić tylko 1 golema.
- 10) Należy rozpocząć pracę ściśle według instrukcji podanej w księdze: **Traktat o golemie ...**. Trzeba przy tym pamiętać, że zaczynając pracę nad golemem bierze się na siebie ryzyko utraty na stałe 1/10 części swej naturalnej INT w wypadku popełnienia błędu przy jego tworzeniu. Dodatkowo pierwsza taka pomyłka oznacza koniec możliwości uzyskania sukcesu przy tej sztuce golema. % rzut na szansę popełnienia błędu wykonuje MG, po wcześniejszym uwzględnieniu wszystkich modyfikacji (patrz też czynniki modyfikujące szansę popełnienia błędu przy konstrukcji golema). Każdy taki rzut wykonuje podczas zwiększania POZ golema. Wynika on z potrzeby utrzymania w tej fazie ścisłego intelektualnego kontaktu z półproduktem. Dzięki niemu golem będzie w stanie zachować pewną część INT i MD swego "ojca". Bez tego golem traktowany jest jak bryła bezużytecznego materiału.

Czynniki modyfikujące szansę popełnienia błędu przy konstrukcji golema:

Szansa popełnienia błędu jest stała dla danego rodzaju golema (a właściwie dla jego klasy i typu). Naturalna (bazowa) wartość podana jest przy opisie każdego golema w części: *Ryzyko tworzenia*. Oto modyfikacje tej szansy:

- ✓ Używanie najlepszych/nieodpowiednich narzędzi lub pracowni –/+ 1pkt; zależnie od rodzaju golema (wyszczególnione jest to przy każdym z nich)
- ✓ Postać używa magicznych narzędzi –3pkt (ew. –2pkt jeśli magiczne narzędzia stanowią większą część potrzebnych narzędzi lub tylko –1pkt jeżeli tych narzędzi jest nieznacznie mniej)
- ✓ Postać jest alchemikiem –1 pkt
- ✓ Postać jest chaotyczna +1pkt
- ✓ Postać jest gnomem i tworzy golema mineralnego –2pkt
- ✓ Postać jest krasnoludem i tworzy golema mineralnego –1pkt
- ✓ Postać jest człowiekiem i tworzy golema metalowego –1pkt
- ✓ Postać jest elfem i tworzy golema drewnianego –2pkt
- ✓ Postać wykonuje golema po raz pierwszy +1pkt
- ✓ Postać wykonała już wiele golemów z tego określonego rodzaju –1pkt/10 golemów
- ✓ Wykonany golem ma lekko odbiegać od wymaganego pierwowzoru +3pkt
- ✓ Postać wykonuje golema i dołącza do niego specjalistyczną cechę +5pkt (cechy te opisane są w specjalnych księgach).
- ✓ Postać już raz utracił INT przy tworzeniu golema +5pkt.
- ✓ Postać użyła nie najlepszego pod względem czystości materiału +10–50 pkt (ustala MG)
- ✓ Postać posiada zdolność analogiczną do szczęciarza –1pkt/ 10 pkt premii. To samo dotyczy czarów wytyczających szczęście.
- ✓ Za każdy POZ golema powyżej pierwszego +1pkt (tzn np. robiącemu 3 POZ dodaje się 2 pkt, zaś robiącemu 10 POZ + 9pkt).

WYGLĄD GOLEMA:

Typowy golem, to istota wykonana z jednego typu materiału. Prawie zawsze jest ona kształtu humanoidalnego. Najczęściej przypomina ona mniej lub bardziej powiększoną rasę tego co go tworzył (odstępstwa od tego zwiększają istotnie ryzyko nieumiejętnego wykonania golema). Im wyższy POZ golema tym większe jest podobieństwo do autora i kunszt wykonania. Zewnętrznie golemy mogą odbiegać od normy w mało istotnych szczegółach (np. 4 palce zamiast 5) i nigdy też nie posiadają owłosienia. W zasadzie też nie można na nich nic rzeźbić lub wykuwać, jako że może zmniejszyć to wytrzymałość golema (np. ŻYW, SF, Wyparowania). Golemy też nie mogą nosić zbroi lub okryć dających wyparowania (podczas noszenia rozrywają je, jako że ich natura stroni od innych substancji niż one same).

SPOSÓB POSTĘPOWANIA GOLEMÓW:

Poprzez kontakt emocjonalna–psychiczny w trakcie wykonywania postaci golema dochodzi do częściowego odwzorowania INT i MD na jego istotę. W praktyce traktujemy to jakby golemowi zostało około 1/10 INT autora i 50 pkt MD. W wypadku błędnego wykonania danego POZ golema dochodzi do ubytku INT u tworzącego go, a ponadto nie zostaje ona zachowana w golemie. W swym zachowaniu golema należy traktować jak istotę o inteligencji żaby i mądrości psa. W praktyce oznacza to bardzo wiernego i o nic nie pytającego obrońcę. Kontakt z golemem jest możliwy tylko w momencie jego tworzenia i wtedy otrzymuje on wszelkie "życiowe" doświadczenie. Dzięki swej dość dużej MD jest on w stanie zapamiętać to co wiedzieć powinien o walce lub o prostych zadaniach jakie przed nim postawiono. Dodatkowy kontakt z golemem może rozwinąć tylko jego "ojciec". Jeżeli dotyka on golema jest w stanie wydać mu "słownie" dowolne proste polecenie. Istnieją też czary, przedmioty magiczne i artefakty, które pozwalają wydawać polecenia "cudzym" golemom. Golem nie ma właściwości "regeneracyjnych". Nie można też golemów leczyć (wyjątkiem są golemy metalowe i leczniczo na nie działający magiczny ogień). Raz zniszczony golem (nie posiadają one agonii) jest już tylko stertą substancji z której by wykonany.

Uwaga: MG powinien traktować golema jako stwora tępego, upartego, ale dobrze rozróżniające szczegóły otoczenia. Golemy też nie potrafią zmusić się do biegu (z miejsca się przewracają).

Wspólne właściwości golemów:

- 1) Niewrażliwość na czynniki działające na niektóre odporności. Oznacza to, że czynniki te nie są w stanie w jakikolwiek bezpośredni sposób wpłynąć na golem.
- 2) Niewrażliwość na bronie wykonane z miękkich materiałów. Oznacza to, że bronie uznane za wykonane z materiału miększego od ciała golema nie są w stanie zadać obrażeń. MG powinien uczynić wyjątek w momencie używania broni silnie magicznych wykonanych z metalu lub mocnego drewna. Uderzenie bronią o wytrzymałości mniejszej od podanej przy danym rodzaju golema zadaje jej uszkodzenia. Ich wartość liczy MG analogicznie do uszkodzeń, które by była w stanie zadać np. organicznym istotom.
- 3) Golemy nie są w stanie w żaden sposób poruszać się szybciej niż intensywnym marszem (z prędkością 1/10 SZ liczonej w metrach na rundę). Wyjątek stanowi golem cielesny i martwiaczy. Potrafią one biegać, ale bez możliwości rozwinięcia sprintu.
- 4) Golemy nie męczą się.
- 5) Golemy nie mogą używać zbroi, a tylko specjalnie przyuczone są w stanie posługiwać się tarczą. W wypadku nałożenia zbroi na golema ma on dwukrotnie większe ograniczenia i problemy z utrzymaniem równowagi podczas chodzenia.
- 6) Golemy nie są w stanie posługiwać się skomplikowanymi urządzeniami (w tym brońmi typu np. kusze).

KSIEGI GOLEMÓW:

Istnieją dwa typy ksiąg z wiedzą o golemach. Rzuć 1k100:

Wynik w granicach 01–50 oznacza że jest to **Księga pt: Wstęp do golemologii** (waga 1,25kg).

Zawarta w niej wiedza informuje o słabych i mocnych stronach każdego znanego rodzaju golema, o jego domniemanej sile i o wszystkich jego zdolnościach. Opisany jest tu też wygląd każdego z golemów. Na odszukanie odpowiednich cytatów (szczególnie w trakcie walki) należy jednak zarezerwować sobie około k100 rund.

Wynik w granicach 51–100 oznacza, że jest to księga: **Traktat o golemie ...** (tu podana jest jego nazwa). Każda taka księga waży 1,25 kg. Zawarta jest kompletna wiedza o jednym szczególnym rodzaju golema. Od czasu do czasu zdarza się jednak tzw pięcioksiąg (waga 5kg). Ta ostatnia księga zawiera wiedzę odnośnie całej klasy golemów.

Księgę pt: Traktat o golemie ustala MG. Losuje on ją następująco:

typ golema rzutem 1k100

01–75 golem częściowo cielesny [typ 1]

76–95: golem mineralny [typ 2]

96–99 golem metalowy [typ 3]

100: golem innego typu [typ 4]

W obrębie wyznaczonego typu klasę golema rzutem 1k100:

01–50 klasa 1

51–75 klasa 2

76–90 klasa 3

91–94 klasa 4

95 klasa 5

96 – wiedza o zmniejszonym ryzyku konstruowania golemów (dwukrotnie zmniejszone ryzyko popełnienia błędu podczas konstruowania golema)

97 – **Księga specjalistycznej wiedzy o golemach** – zawiera rozszerzenie umiejętności golemów: rzuć k10. 1) wysoka INT (100+k100pkt), 2) wysoka MD (100+k100pkt), 3–5) naturalna oburęczność (atakuje dwoma łapami), 6–7) wysoka bgł w wybranej broni (100+1k100 pkt), 8) inna zdolność (ustala MG), 9) rzuć 2 x i zsumuj efekty 10) rzuć 2 x, zsumuj efekty i wylosuj typ golema którego to dotyczy.

98– rzuć 2 razy i zsumuj efekty

99 – **Pięcioksiąg** – księga zawiera wszystkie klasy w obrębie danego typu

100 – księga o golemie zawiera błędną metodę jego tworzenia. Ryzyko utraty INT jest o k50% większe (wie o tym tylko MG)

Uwaga: Z racji ogromnej ilości rycin, schematów, tabelk i dopisków księgę tą może kopiować tylko skryba (specjalista)–bibliotekarz (specjalista). Kopiowanie takiej księgi trwa 1k5 miesięcy.

SYSTEMATYKA GOLEMÓW

TYP 1: Golemy częściowo organiczne

1. klasa – Golem papierowy (też papirusowy)
2. klasa – Golem cielesny (też martwiaczy)
3. klasa – Golem drewniany (też kościany)
4. klasa – Golem węglowy
5. klasa – Golem szklivny

TYP 2: Golemy mineralne

1. klasa – Golem piaskowy (czyli piaskowcowy)
2. klasa – Golem gliniany (z zeschniętej gliny)
3. klasa – Golem kamienny (np. granitowy, bazaltowy)
4. klasa – Golem kwarcowy
5. klasa – Golem diamentowy (tzw błękitny)

TYP 3: Golemy metalowe

1. klasa – Golem miedziany (też złoty, ołowiany)
2. klasa – Golem spiżowy
3. klasa – Golem żelazny
4. klasa – Golem stalowy (też platynowy)
5. klasa – Golem adamandytowy

TYP 4: Golemy inne

1. klasa – pseudogolemy
2. klasa – mieszane: szklany
3. klasa – zmiękzone
4. klasa – utwardzone
5. klasa – obce: gwazdra (z innych sfer egzystencji – np inteligentne astralne [gwazdry])

SZCZEGÓŁOWE OPISY CECH GOLEMÓW
TYP 1
GOLEMY CZĘŚCIOWO ORGANICZNE

1 klasa

Golem papierowy (też papirusowy, szmaciany)

Koszty: niezapisany, czysty papier wart 100 szt złt [10kg] + 20 szt złt/POZ [2kg/POZ], oraz słaby kwas wart 50 szt złt [1 litr] + 10 szt złt/POZ [0,2 litra/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: prasa [1000 kg] warta 20–1000 szt złt (zależnie kto i z czego robi).

Czas Tworzenia: 10 dni + 1dzień/POZ + k5 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 5 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM PAPIEROWY

RASA: golemy częściowo organiczne; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 100cm +5/POZ; **WAGA:** 10kg + 2/POZ

ŻYW 50/POZ; **SF** 20/POZ; **ZR** 30 + 5/POZ; **SZ** 30 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 10 pkt. WYP 50 (odnosi 1/10 obrażeń) / 50 (odnosi 1/2 obrażeń) / 50 (odnosi 1/2 obrażeń)

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 50 ob, OB +10; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 10 pkt. + 10/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ golema.
- ✓ Łatwopalność – Obrażenia od ognia razy 2. W każdej rundzie działania na niego płomieni istnieje szansa (równa 20%), że zacznie płonąć niczym pochodnia. W każdej następnej takiej rundzie otrzymuje on 1k100 obrażeń. Przy możliwości zapalenia golema uwzględniamy tylko ogień, którego obrażenia przekroczyły barierę odpornościową.
- ✓ W każdej rundzie obcowania z wodą k10 obrażeń
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 40 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Zwiększona odporność na wstrząsy. Każde obrażenia od wstrząsu są redukowane o 90%. Nie dotyczy to obrażeń obuchowych.

GOLEM PAPIEROWY (Golemy częściowo organiczne)

GOLEM PAPIEROWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 35

ŻYW 50; **SF** 20; **ZR** 35; **SZ** 35; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 5; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–20; 8–20; 9–20; 10–20; AMg 0; [Bariera: 40pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 60; opóz. 3; SKUT 30ob; OB +5; SP B; AT 1

BRON: 2. np. sztylet; bgł. 51, TR 56; opóz. 2; SKUT 35 kł; OB +5 ; SP B; AT (3)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 15/10; WYP 50/50/50 (kł:1/10; tn:1/2;ob:1/2)

GOLEM PAPIEROWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 48

ŻYW 250; **SF** 100; **ZR** 55; **SZ** 55; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 25; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–60; 8–60; 9–60; 10–60; AMg 0; [Bariera: 40pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 90; opóz. 3; SKUT 50ob; OB +5; SP B; AT 1

BRON: 2. np. sztylet; bgł. 55, TR 70; opóz. 2; SKUT 55 kł; OB +5 ; SP B; AT (3)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 20/15; WYP 50/50/50 (kł:1/10; tn:1/2;ob:1/2)

GOLEM PAPIEROWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 100

ŻYW 500; **SF** 200; **ZR** 80; **SZ** 80; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 50; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–110; 8–110; 9–110; 10–110; AMg 0; [Bariera: 40pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 128; opóz. 3; SKUT 100ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. sztylet; bgł. 60, TR 88; opóz. 2; SKUT 80 kł; OB +5 ; SP B; AT (3)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 50/40; WYP 50/50/50 (kł:1/10; tn:1/2;ob:1/2)

2 klasa
Golem cielesny (też martwiaczy)

Koszty: świeża tkanka cielesna stałocieplnej istoty warta 100–1000 szt złt [10kg] + 20–200 szt złt/POZ [5 kg/POZ], oraz kompletne i świeże ciało dorosłego humanoida (tej samej rasy co własna) warte zależnie od MG.

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia chirurgiczne [10 kg] warte 20–100–500 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%)) zwiększając lub zmniejszając ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebne działanie elektryczności (każdorazowo przy podnoszeniu POZ) – wystarczy *Magiczny pocisk*.

Czas Tworzenia: 15 dni + 2 dni/POZ + k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 7 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM CIELESNY

RASA: golem częściowo organiczne; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 120cm +5/POZ; **WAGA:** 30kg + 5/POZ

ŻYW 75/POZ; **SF** 50/POZ; **ZR** 40 + 5/POZ; **SZ** 30 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 5 pkt. WYP 30* (odnosi 1/2 obrażeń) / 30/ 30

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 50 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–4, i 6 niewrażliwość; nr 5, oraz nr 7–10 po 15 pkt. + 15/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 50 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Działanie elektryczności do końca następnej rundy unieruchamia golema.

GOLEM CIELESNY (Golemy częściowo organiczne)

GOLEM CIELESNY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 35

ŻYW 75; **SF** 50; **ZR** 45; **SZ** 35; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 5; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–4: niewrażliwy; 5–30 6: niewrażliwy; 7–30; 8–30; 9–30; 10–30; **AMg** 0; [Bariera: 50pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, **TR** 65; opóz. 3; **SKUT** 37ob; **OB** +10; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 51, **TR** 60; opóz. 4; **SKUT** 72tn; **OB** +10 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 15/5; **WYP** 30/30/30 (kł:1/2)

GOLEM CIELESNY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 54

ŻYW 375; **SF** 250; **ZR** 65; **SZ** 55; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 25; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–4: niewrażliwy; 5–90 6: niewrażliwy; 7–90; 8–90; 9–90; 10–90; **AMg** 0; [Bariera: 50pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, **TR** 106; opóz. 3; **SKUT** 92ob; **OB** +10; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 55, **TR** 86; opóz. 4; **SKUT** 122tn; **OB** +10 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 30/20; **WYP** 30/30/30 (kł:1/2)

GOLEM CIELESNY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 125

ŻYW 750; **SF** 500; **ZR** 90; **SZ** 80; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 50; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–4: niewrażliwy; 5–30 6: niewrażliwy; 7–165; 8–165; 9–165; 10–165; **AMg** 0; [Bariera: 50pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, **TR** 159; opóz. 3; **SKUT** 175ob; **OB** +20; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 60, **TR** 119; opóz. 4; **SKUT** 185tn; **OB** +10 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 65/45; **WYP** 30/30/30 (kł:1/2)

3 klasa
Golem drewniany (też kościany)

Koszty: twarde i niespróchniałe drewno warte 25 szt złt [50kg] + 2,5 szt złt/POZ [5 kg/POZ], oraz specjalny rodzaj żywicy wartej 20 szt złt [1 litr] + 10 szt złt/POZ [0,5 litra/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia stolarskie [20 kg] warte 5–20–150 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny stolarz lub cieśla (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –3pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty).

Czas Tworzenia: 20 dni + 3 dni/POZ + 2k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 10 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM DREWNIANY

RASA: golem częściowo organiczne; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 140cm +5/POZ; **WAGA:** 50kg + 5/POZ

ŻYW 100/POZ; **SF** 80/POZ; **ZR** 5 + 5/POZ; **SZ** 25 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 50 pkt. WYP 120* (odnosi 1/10 obrażeń) / 120/ 120 (odnosi 1/2 obrażeń)

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 70 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 20 pkt. + 20/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czarującego maga. Działa w promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ golema.
- ✓ Łatwopalność – Obrażenia od ognia razy 2. W każdej rundzie działania na niego płomieni istnieje szansa (równa 5%), że po 2k20 rundach zacznie płonąć niczym pochodnia. W każdej następnej rundzie od momentu zajęcia się płomieniami otrzymuje on 1k100 obrażeń. Przy możliwości zapalenia golema uwzględniamy tylko ogień, którego obrażenia przekroczyły barierę odpornościową.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 70 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.

GOLEM DREWNIANY (Golemy częściowo organiczne)

GOLEM DREWNIANY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 50

ŻYW 100; **SF** 80; **ZR** 10; **SZ** 30; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 5; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–40; 8–40; 9: niewrażliwy; 10–40; **AMg** 0; [Bariera: 70pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, **TR** 64; opóz. 3; **SKUT** 55ob; **OB** +10; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 51, **TR** 60; opóz. 4; **SKUT** 80tn; **OB** +10 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 40/30; **WYP** 120/120/120 (kl:1/10; ob:1/2)

GOLEM DREWNIANY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 75

ŻYW 500; **SF** 400; **ZR** 30; **SZ** 50; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 25; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–120; 8–120; 9: niewrażliwy; 10–120; **AMg** 0; [Bariera: 70pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, **TR** 113; opóz. 3; **SKUT** 135ob; **OB** +10; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 55, **TR** 98; opóz. 4; **SKUT** 160tn; **OB** +10 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 60/50; **WYP** 120/120/120 (kl:1/10; ob:1/2)

GOLEM DREWNIANY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 150

ŻYW 100; **SF** 800; **ZR** 55; **SZ** 75; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 50; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–220; 8–220; 9: niewrażliwy; 10–220; **AMg** 0; [Bariera: 70pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, **TR** 185; opóz. 3; **SKUT** 270ob; **OB** +20; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 60, **TR** 145; opóz. 4; **SKUT** 260tn; **OB** +10 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 75/55; **WYP** 120/120/120 (kl:1/10; ob:1/2)

4 klasa
Golem węglowy

Koszty: najlepszego gatunku, twardy i nieprzetworzony węgiel wart 10 szt złt [75kg] + 2 szt złt/POZ [10 kg/POZ], oraz dowolny płynny metal wart 50 szt złt [1 litr] + 25 szt złt/POZ [0,5 litra/POZ]..

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w kamieniu [25 kg] warte 7–25–125 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększając lub zmniejszając ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny mineralog (každorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –4pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty). Potrzebny jest też duży piec.

Czas Tworzenia: 25 dni + 4 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 12 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM WĘGLOWY

RASA: golem częściowo organiczne; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 160cm +5/POZ; **WAGA:** 75kg + 10/POZ

ŻYW 125/POZ; **SF** 100/POZ; **ZR** 5 + 5/POZ; **SZ** 25 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 75 pkt. WYP 150* (odnosi 1/2 obrażeń) / 150 (odnosi 1/2 obrażeń) / 150

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 80 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 25 pkt. + 25/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 90 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.

GOLEM WĘGLOWY (Golemy częściowo organiczne)

GOLEM WĘGLOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 71

ŻYW 125; **SF** 100; **ZR** 10; **SZ** 30; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 5; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–50; 8–50; 9: niewrażliwy; 10–50; **AMg** 0; [Bariera: 90pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, **TR** 66; opóz. 3; **SKUT** 65ob; **OB** +10; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 51, **TR** 62; opóz. 4; **SKUT** 85tn; **OB** +10 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 65/55; **WYP** 150/150/150 (kł:1/2; tn:1/2)

GOLEM WĘGLOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 135

ŻYW 625; **SF** 500; **ZR** 30; **SZ** 50; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 25; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–150; 8–150; 9: niewrażliwy; 10–150; **AMg** 0; [Bariera: 90pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, **TR** 113; opóz. 3; **SKUT** 165ob; **OB** +10; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 55, **TR** 98; opóz. 4; **SKUT** 185tn; **OB** +10 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 85/75; **WYP** 150/150/150 (kł:1/2; tn:1/2)

GOLEM WĘGLOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 215

ŻYW 1250; **SF** 1000; **ZR** 55; **SZ** 75; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 50; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–275; 8–275; 9: niewrażliwy; 10–275; **AMg** 0; [Bariera: 90pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, **TR** 205; opóz. 3; **SKUT** 330ob; **OB** +20; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 60, **TR** 165; opóz. 4; **SKUT** 310tn; **OB** +10 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 100/80; **WYP** 150/150/150 (kł:1/2; tn:1/2)

Koszty: zęby (np kły i ciosy) warte 1 000 szt złt [100kg] + 200 szt złt/POZ [20 kg/POZ], oraz czyste płynne srebro warte 100 szt złt [1 litr] + 50 szt złt/POZ [0,5 litra/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w szkłe, czyli diamenty [5 kg] warte bardzo dużo – zależnie od wyglądu i od kogo.

Czas Tworzenia: 30 dni + 5 dni/POZ + 1k100 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 15 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM SZKLIWNY

RASA: golemi częściowo organiczne; **CHAR:** specjal. (zblizony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 180cm +5/POZ; **WAGA:** 100kg + 20kg/POZ

ŻYW 150/POZ; **SF** 150/POZ; **ZR** 5 + 5/POZ; **SZ** 25 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 250 pkt. WYP 250* (odnosi 1/10 obrażeń) / 250 (odnosi 1/10 obrażeń) / 250

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 140 ob, OB +30; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 30 pkt. + 30/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ golema.
- * Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- * Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 120 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- * Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 50 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM SZKLIWNY (Golemy częściowo organiczne)

GOLEM SZKLIWNY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 95

ŻYW 150; **SF** 150; **ZR** 10; **SZ** 30; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 5; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–60; 8–60; 9: niewrażliwy; 10–60; AMg 0; [Bariera: 120pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 71; opóz. 3; SKUT 108ob; OB +15; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 51, TR 67; opóz. 4; SKUT 98tn; OB +10 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 245/230; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/10)

GOLEM SZKLIWNY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 165

ŻYW 750; **SF** 750; **ZR** 30; **SZ** 50; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 25; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–180; 8–180; 9: niewrażliwy; 10–180; AMg 0; [Bariera: 120pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 153; opóz. 3; SKUT 257ob; OB +15; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 55, TR 133; opóz. 4; SKUT 247tn; OB +10 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 265/250; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/10)

GOLEM SZKLIWNY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 275

ŻYW 1500; **SF** 1500; **ZR** 55; **SZ** 75; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 50; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–330; 8–330; 9: niewrażliwy; 10–330; AMg 0; [Bariera: 120pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 255; opóz. 3; SKUT 515ob; OB +30; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 60, TR 215; opóz. 4; SKUT 435tn; OB +10 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 285/255; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/10)

TYP 2 GOLEMY MINERALNE

1 klasa *Golem piaskowy* (czyli piaskowcowy)

Koszty: sypek czysty piasek (najlepiej tzw. rzeczny) wart 1 szt złt [100kg] + 0,2 szt złt/POZ [20 kg/POZ], oraz równe względem siebie porcje czystej wody i żywicy (wartej 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ]).

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w kamieniu [25 kg] warte 7–25–125 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny mineralog (každorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –1pkt/akt. POZ golema czy nie popsół całej roboty). Potrzebny jest też duży piec.

Czas Tworzenia: 10 dni + 5 dni/POZ + 1k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 10 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM PIASKOWY

RASA: golem mineralne; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 150cm +5/POZ; **WAGA:** 100kg + 20kg/POZ

ŻYW 200/POZ; **SF** 150/POZ; **ZR** 5 + 3/POZ; **SZ** 10 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 100 pkt. WYP 150* (odnosi 1/2 obrażeń) / 250 (odnosi 1/2 obrażeń) / 150

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 70 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 30 pkt. + 30/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 20 metrów + 2 metrów/POZ golema.
- * Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- * Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 100 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- * Wrażliwość na wstrząsy – od każdego przewrócenia się otrzymuje on 1k10 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje on 2 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 2–200/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).
- * Wrażliwość na wodę – w rundzie w której styka się z dużą ilością wody (ulewa lub min 10 litrów) otrzymuje k10 obrażeń.

GOLEM PIASKOWY (Golemy mineralne)

GOLEM PIASKOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 61

ŻYW 200; **SF** 150; **ZR** 8; **SZ** 15; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 5; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–60; 8–60; 9: niewrażliwy; 10–60; **AMg** 0; [Bariera: 100pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 71; opóz. 3; SKUT 72ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 51, TR 67; opóz. 6; SKUT 118ob; OB +12; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 88/78; **WYP** 150/250/150 (kł:1/2; tn:1/2)

GOLEM PIASKOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 95

ŻYW 1000; **SF** 750; **ZR** 20; **SZ** 35; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 25; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–180; 8–180; 9: niewrażliwy; 10–180; **AMg** 0; [Bariera: 100pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 152; opóz. 3; SKUT 257ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 55, TR 132; opóz. 6; SKUT 247tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 100/90; **WYP** 150/250/150 (kł:1/2; tn:1/2)

GOLEM PIASKOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 255

ŻYW 2000; **SF** 1500; **ZR** 35; **SZ** 60; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 50; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–330; 8–330; 9: niewrażliwy; 10–330; **AMg** 0; [Bariera: 100pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 253; opóz. 3; SKUT 445ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 60, TR 213; opóz. 6; SKUT 455tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 120/100; **WYP** 150/250/150 (kł:1/2; tn:1/2)

2 klasa
Golem gliniany (z zeszniętej gliny)

Koszty: dobrej jakości, czysta glina warta 10 szt złt [100kg] + 2 szt złt/POZ [20 kg/POZ], oraz równe względem siebie porcje czystej wody i żywicy (wartej 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ]).

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w glinie [5 kg] warte 3–15–75 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%)) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny garncarz (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –2pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty). Potrzebny jest też duży piec.

Czas Tworzenia: 15 dni + 5 dni/POZ + 1k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 12 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM GLINIANY

RASA: golem mineralny; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 150cm +5/POZ; **WAGA:** 100kg + 20kg/POZ

ŻYW 220/POZ; **SF** 200/POZ; **ZR** 15 + 3/POZ; **SZ** 20 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 120 pkt. WYP 200* (odnosi 1/2 obrażeń) / 300 (odnosi 1/2 obrażeń) / 150

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 80 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 30 pkt. + 30/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 20 metrów + 2 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 120 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Wrażliwość na wstrząsy – od każdego przewrócenia się otrzymuje on 1k50 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje on 5 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 1k100 x5/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).

GOLEM GLINIANY (Golemy mineralne)

GOLEM GLINIANY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 70

ŻYW 220; **SF** 200; **ZR** 18; **SZ** 25; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 5; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–60; 8–60; 9: niewrażliwy; 10–60; **AMg** 0; [Bariera: 120pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, **TR** 77; opóz. 3; **SKUT** 90ob; **OB** +10; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 51, **TR** 73; opóz. 6; **SKUT** 130ob; **OB** +12; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 130/120; **WYP** 200/300/150 (kł:1/2; tn:1/2)

GOLEM GLINIANY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 150

ŻYW 1100; **SF** 1000; **ZR** 30; **SZ** 45; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 25; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–180; 8–180; 9: niewrażliwy; 10–180; **AMg** 0; [Bariera: 120pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, **TR** 178; opóz. 3; **SKUT** 290ob; **OB** +10; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 55, **TR** 158; opóz. 6; **SKUT** 330ob; **OB** +12 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 130/120; **WYP** 200/300/150 (kł:1/2; tn:1/2)

GOLEM GLINIANY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 310

ŻYW 2200; **SF** 2000; **ZR** 45; **SZ** 70; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 50; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–330; 8–330; 9: niewrażliwy; 10–330; **AMg** 0; [Bariera: 120pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, **TR** 304; opóz. 3; **SKUT** 580ob; **OB** +20; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 60, **TR** 264; opóz. 6; **SKUT** 580tn; **OB** +12 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 140/120; **WYP** 200/300/150 (kł:1/2; tn:1/2)

3 klasa
Golem kamienny (np. granitowy, bazaltowy)

Koszty: dobrej jakości, czysty gatunkowo kamień (najlepiej typu granit lub bazalt) wart 10 szt złt [200kg] + 2 szt złt/POZ [40 kg/POZ], oraz porcja świeżej posoki wartej 10 szt złt [5 litrów] + 2 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w kamieniu [25 kg] wartę 5–25–125 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększając lub zmniejszając ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny rzeźbiarz (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –3pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty). Potrzebny jest też duży piec i silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema.

Czas Tworzenia: 20 dni + 10 dni/POZ + 2k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 15 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM KAMIENNY

RASA: golem mineralny; **CHAR:** specjal. (zblizony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 200cm +5/POZ; **WAGA:** 200kg +40kg/POZ

ŻYW 300/POZ; **SF** 250/POZ; **ZR** 5 + 2/POZ; **SZ** 10 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 150 pkt. WYP 300* (odnosi 1/10 obrażeń) / 300 (odnosi 1/10 obrażeń) / 300

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 100 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 40 pkt. + 40/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 20 metrów + 2 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 150 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Wrażliwość na wstrząsy – od każdego przewrócenia się otrzymuje on 1k10 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje on 2 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 1k100 x2/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 50 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM KAMIENNY (Golemy mineralne)

GOLEM KAMIENNY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 102

ŻYW 300; **SF** 250; **ZR** 7; **SZ** 15; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 5; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–80; 8–80; 9: niewrażliwy; 10–80; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 81; opóz. 3; SKUT 112ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.c.; bgł. 51, TR 77; opóz. 6; SKUT 152ob.; OB +11; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 137/127; WYP 300/300/300 (kł:1/10; tn:1/10)

GOLEM KAMIENNY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 180

ŻYW 1500; **SF** 1250; **ZR** 15; **SZ** 35; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 25; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–240; 8–240; 9: niewrażliwy; 10–240; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 201; opóz. 3; SKUT 362ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 55, TR 181; opóz. 6; SKUT 402ob.; OB +11 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 145/135; WYP 300/300/300 (kł:1/10; tn:1/10)

GOLEM KAMIENNY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 360

ŻYW 3000; **SF** 2500; **ZR** 25; **SZ** 60; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 50; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–440; 8–440; 9: niewrażliwy; 10–440; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 352; opóz. 3; SKUT 725ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 60, TR 312; opóz. 6; SKUT 715ob.; OB +11 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 165/145; WYP 300/300/300 (kł:1/10; tn:1/10)

4 klasa
Golem kwarcowy (też krzemienny)

Koszty: dobrej jakości, czysty gatunkowo kwarc (ewentualnie inny minerał o podobnej budowie) wart 100 szt złt [250kg] + 20 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja płynnego szkła warta 50 szt złt [5 litrów] + 10 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do obróbki twardego kamienia lub szkła [5 kg] warte 1000–5000–12 500 szt złt (zależnie od rodzaju o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny rzeźbiarz i wytapiacz szkła (– każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema muszą oni wykonać udane % rzuty na MD –4pkt/akt. POZ golema czy nie popsuli całej roboty). Potrzebny jest też duży piec do wytopu szkła.

Czas Tworzenia: 30 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 18 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM KWARCOWY

RASA: golem mineralne; **CHAR:** specjal. (zblizony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 225cm +5/POZ; **WAGA:** 250kg +50kg/POZ

ŻYW 400/POZ; **SF** 300/POZ; **ZR** 5 + 2/POZ; **SZ** 40 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 25/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 200 pkt. WYP 400* (odnosi 1/2 obrażeń) / 400 (odnosi 1/10 obrażeń) / 400

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 120 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 40 pkt. + 40/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 20 metrów + 2 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 180 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Wrażliwość na wstrząsy – od każdego przewrócenia się otrzymuje on 1k10 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje on 2 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 1k100 x2/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje spowolnienie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zmniejszenie SZ golema.
- ✓ Refleksy świetlne – w promieniach słońca lub silnego światła magicznego (np min 2 źródła światła na nim pochodzące z czaru *Światło*) jest w stanie tak zakrzywiać promienie świetlne, że oślepią one wybrane najbliższe ofiary (maksymalnie 1 postać/2 POZ golema). Oznacza to dla nich minimum utrudnienie analogiczne do walki w trudnych warunkach, zaś jeśli nie wykonają udanego % rzutu na iluzję są oślepione na 1k10 rund.
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 120 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM KWARCOWY (Golemy mineralne)

GOLEM KWARCOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 94

ŻYW 400; **SF** 300; **ZR** 7; **SZ** 45; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 25; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–80; 8–80; 9: niewrażliwy; 10–80; **AMg** 0; [Bariera: 180pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 86; opóz. 3; SKUT 135ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.c.; bgł. 51, TR 82; opóz. 6; SKUT 165ob.; OB +11; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 187/177; **WYP** 400/400/400 (kł:1/2; tn:1/10)

GOLEM KWARCOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 170

ŻYW 2000; **SF** 1500; **ZR** 15; **SZ** 65; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 175; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–240; 8–240; 9: niewrażliwy; 10–240; **AMg** 0; [Bariera: 180pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 226; opóz. 3; SKUT 435ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 55, TR 206; opóz. 6; SKUT 465ob.; OB +11 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 195/185; **WYP** 400/400/400 (kł:1/2; tn:1/10)

GOLEM KWARCOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 350

ŻYW 4000; **SF** 3000; **ZR** 25; **SZ** 90; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 250; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–440; 8–440; 9: niewrażliwy; 10–440; **AMg** 0; [Bariera: 180pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 402; opóz. 3; SKUT 870ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 60, TR 362; opóz. 6; SKUT 840ob.; OB +11 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 215/195; **WYP** 400/400/400 (kł:1/2; tn:1/10)

5 klasa
Golem diamentowy (tzw błękitny)

Koszty: częściowo oczyszczone i wstępnie wyszlifowane diamenty warte niewyobrażalną prawie sumę – ustanawianą w zależności od realiów krainy i od woli MG [150kg] + 1/5 część tej sumy za każdy POZ golema [30 kg/POZ], oraz porcja płynnej platyny wartej minimum 5000 szt złt [5 litrów] + 1000 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do obróbki diamentu, czyli inny diament lub mitrylowe narzędzia [5 kg] warte niewyobrażalną prawie sumę – ustanawianą w zależności od realiów krainy i od woli MG. Dodatkowo potrzebny jubiler–mistrz i wytopiacz platyny (– każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema muszą oni wykonać udane % rzuty na MD –5pkt/akt. POZ golema czy nie popsuli całej roboty). Potrzebny jest też duży piec do wytopu szkła.

Czas Tworzenia: 50 dni + 10 dni/POZ + 1k100 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 20 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM DIAMENTOWY

RASA: golem mineralne; **CHAR:** specjal. (zblizony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 175cm +5/POZ; **WAGA:** 150kg +30kg/POZ

ŻYW 500/POZ; **SF** 400/POZ; **ZR** 50 + 2/POZ; **SZ** 40 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 50/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 500 pkt. WYP 500* (odnosi 1/10 obrażeń) / 500 (odnosi 1/10 obrażeń) / 500 (odnosi 1/2 obrażeń). Uwaga: korpus golema wykonany z 1 bryły diamentu ma między innymi 10 krotnie większą Żyw, Odporności i Wyparowania.

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 150 ob, OB +40; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 40 pkt. + 40/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 20 metrów + 2 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 250 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Wysoka temperatura (np z czaru Ognista kula) powoduje spowolnienie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zmniejszenie SZ golema.
- ✓ Refleksy świetlne – w promieniach słońca lub silnego światła magicznego (np min 2 źródła światła na nim pochodzące z czaru *Światło*) jest w stanie tak zakrzywiać promienie świetlne, że oślepią one wybrane najbliższe ofiary (maksymalnie 1 postać/2 POZ golema). Oznacza to dla nich minimum utrudnienie analogiczne do walki w trudnych warunkach, zaś jeśli nie wykonają udanego % rzutu na iluzję są oślepione na 1k10 rund.
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 240 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM DIAMENTOWY (Golemy mineralne)

GOLEM DIAMENTOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 125

ŻYW 500; **SF** 400; **ZR** 52; **SZ** 45; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 50; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–80; 8–80; 9: niewrażliwy; 10–80; **AMg** 0; [Bariera: 250pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, **TR** 100; opóz. 3; **SKUT** 175ob; **OB** +20; **SP B**; **AT** 1

BRON: 2. np. młot dw.c.; bgł. 51, **TR** 96; opóz. 6; **SKUT** 190ob.; **OB** +11; **SP B**; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 522/502; **WYP** 500/500/500 (kł:1/10; tn:1/10; ob:1/2)

GOLEM DIAMENTOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 250

ŻYW 2500; **SF** 2000; **ZR** 60; **SZ** 65; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 250; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–240; 8–240; 9: niewrażliwy; 10–240; **AMg** 0; [Bariera: 250pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, **TR** 281; opóz. 3; **SKUT** 575ob; **OB** +20; **SP B**; **AT** 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 55, **TR** 261; opóz. 6; **SKUT** 590ob.; **OB** +11 ; **SP B**; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 530/510; **WYP** 500/500/500 (kł:1/10; tn:1/10; ob:1/2)

GOLEM DIAMENTOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 650

ŻYW 5000; **SF** 4000; **ZR** 70; **SZ** 90; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 500 **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–440; 8–440; 9: niewrażliwy; 10–440; **AMg** 0; [Bariera: 250pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, **TR** 507; opóz. 3; **SKUT** 1150ob; **OB** +40; **SP B**; **AT** 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 60, **TR** 467; opóz. 6; **SKUT** 1090ob.; **OB** +11 ; **SP B**; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 560/520; **WYP** 500/500/500 (kł:1/10; tn:1/10; ob:1/2)

TYP 3
GOLEMY METALOWE

1 klasa
Golem miedziany (też ołowiany, złoty)

Koszty: dobrej jakości, czysta gatunkowo miedź warta 100 szt złt [200kg] + 25 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja silnego kwasu warta 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i piec do wytopu miedzi [1250 kg] wart 250–1500–5000 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebna osoba z rzadkim zawodem wytapiacz miedzi (každorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –1pkt/akt. POZ golema czy nie popsuka całej roboty). Potrzebne też silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema. Dość dużo pozostaje miedzianych odpadów.

Czas Tworzenia: 20 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 15 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM MIEDZIANY

RASA: golem metalowe; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 120cm +5/POZ; **WAGA:** 150kg +25kg/POZ

ŻYW 250/POZ; **SF** 200/POZ; **ZR** 10 + 5/POZ; **SZ** 30 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 15/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 100 pkt. WYP 200* (odnosi 1/10 obrażeń) / 200 (odnosi 1/2 obrażeń) / 200

BRON:1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 100 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 20 pkt. + 20/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), polimorfie i większość odmian petryfikacji, etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 50 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.
- ✓ Magiczny ogień – zamiast zadawania obrażeń leczy golema (oczywiście o wartość pozostałą po odjęciu wartości z bazowej bariery odpornościowej).
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 20 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM MIEDZIANY (Golemy metalowe)

GOLEM MIEDZIANY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 80

ŻYW 250; **SF** 250; **ZR** 15; **SZ** 35; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 15; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–40; 8–40; 9–40; 10–40; AMg 0; [Bariera: 50pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 81; opóz. 3; SKUT 112ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 51, TR 76; opóz. 6; SKUT 152tn; OB +12; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 95/85; WYP 200/200/200 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM MIEDZIANY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 220

ŻYW 1250; **SF** 1250; **ZR** 35; **SZ** 55; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 75; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–120; 8–120; 9–120; 10–120; AMg 0; [Bariera: 50pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 203; opóz. 3; SKUT 362ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 55, TR 183; opóz. 6; SKUT 402tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 110/100; WYP 200/200/200 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM MIEDZIANY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 375

ŻYW 2500; **SF** 2500; **ZR** 60; **SZ** 80; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 150 **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–220; 8–220; 9–220; 10–220; AMg 0; [Bariera: 50pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 356; opóz. 3; SKUT 725ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 60, TR 316; opóz. 6; SKUT 715tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 130/110; WYP 200/200/200 (kł:1/10; tn:1/2)

2 klasa
Golem spiżowy (też srebrny)

Koszty: dobrej jakości, czysto gatunkowo brąz (miedź + 5% domieszki cyny, cynku i ołowiu) wart 120 szt złt [200kg] + 30 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja silnego kwasu warta 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i piec do wytopu brązu [1250 kg] wart 250–1500–5000 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększając lub zmniejszając ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebna osoba z rzadkim zawodem wytapiacz miedzi (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –2pkt/akt. POZ golema czy nie popsuka całej roboty). Potrzebne też silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema. Dość dużo pozostaje odpadów brązu.

Czas Tworzenia: 25 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 18 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM SPIŻOWY

RASA: golem metalowe; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 140cm +5/POZ; **WAGA:** 150kg +25kg/POZ

ŻYW 300/POZ; **SF** 250/POZ; **ZR** 10 + 5/POZ; **SZ** 30 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 15/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 125 pkt. WYP 250* (odnosi 1/10 obrażeń) / 250 (odnosi 1/2 obrażeń) / 250

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 120 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 30 pkt. + 30/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), polimorfie i większość odmian petryfikacji, etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 75 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.
- ✓ Magiczny ogień – zamiast zadawania obrażeń leczy golema (oczywiście o wartość pozostałą po odjęciu wartości z bazowej bariery odpornościowej).
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 40 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM SPIŻOWY (Golemy metalowe)

GOLEM SPIŻOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 85

ŻYW 300; **SF** 250; **ZR** 15; **SZ** 35; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 15; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–60; 8–60; 9–60; 10–60; AMg 0; [Bariera: 75pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 81; opóz. 3; SKUT 122ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 51, TR 76; opóz. 6; SKUT 152tn; OB +12; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 120/110; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM SPIŻOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 235

ŻYW 1500; **SF** 1250; **ZR** 35; **SZ** 55; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 75; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–180; 8–180; 9–180; 10–180; AMg 0; [Bariera: 75pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 203; opóz. 3; SKUT 372ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 55, TR 183; opóz. 6; SKUT 402tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 135/125; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM SPIŻOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 425

ŻYW 3000; **SF** 2500; **ZR** 60; **SZ** 80; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 150 **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–330; 8–330; 9–330; 10–330; AMg 0; [Bariera: 75pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 356; opóz. 3; SKUT 745ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 60, TR 316; opóz. 6; SKUT 715tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 155/135; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/2)

3 klasa
Golem żelazny

Koszty: dobrej jakości, czysto gatunkowo żelazo warte 150 szt złt [200kg] + 40 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja silnego kwasu warta 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i piec do wytopu żelaza [2500 kg] wart 500–2500–15 000 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększając lub zmniejszając ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebna osoba z rzadkim zawodem wytapiacz żelaza (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –3pkt/akt. POZ golema czy nie popsuka całej roboty). Potrzebne też silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema. Dość dużo pozostaje odpadów żelaza.

Czas Tworzenia: 30 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 20 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM ŻELAZNY

RASA: golem metalowe; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 160cm +5/POZ; **WAGA:** 175kg +25kg/POZ

ŻYW 350/POZ; **SF** 300/POZ; **ZR** 10 + 5/POZ; **SZ** 30 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 15/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 150 pkt. WYP 300* (odnosi 1/10 obrażeń) / 300 (odnosi 1/2 obrażeń) / 300

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 150 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 40 pkt. + 40/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), polimorfie i większość odmian petryfikacji, etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 100 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.
- ✓ Magiczny ogień – zamiast zadawania obrażeń leczy golema (oczywiście o wartość pozostałą po odjęciu wartości z bazowej bariery odpornościowej).
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 60 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM ŻELAZNY (Golem metalowe)

GOLEM ŻELAZNY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 95

ŻYW 350; **SF** 300; **ZR** 15; **SZ** 35; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 15; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–80; 8–80; 9–80; 10–80; AMg 0; [Bariera: 100pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 86; opóz. 3; SKUT 150ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 51, TR 81; opóz. 6; SKUT 165tn; OB +12; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 145/135; WYP 300/300/300 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM ŻELAZNY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 275

ŻYW 1750; **SF** 1500; **ZR** 35; **SZ** 55; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 75; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–240; 8–240; 9–240; 10–240; AMg 0; [Bariera: 100pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 228; opóz. 3; SKUT 450ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 55, TR 208; opóz. 6; SKUT 465tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 160/150; WYP 300/300/300 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM ŻELAZNY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 500

ŻYW 3500; **SF** 3000; **ZR** 60; **SZ** 80; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 150 **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–440; 8–440; 9–440; 10–440; AMg 0; [Bariera: 100pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 406; opóz. 3; SKUT 900ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 60, TR 366; opóz. 6; SKUT 840tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 180/160; WYP 300/300/300 (kł:1/10; tn:1/2)

4 klasa
Golem stalowy (też platynowy)

Koszty: dobrej jakości, czysto gatunkowo stal (stop żelaza z węglem i innymi pierwiastkami) warta 300 szt złt [200kg] + 75 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja silnego kwasu warta 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i piec do wytopu stali [12 500 kg] warte 5 000–25 000–150 000 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebna osoba z rzadkim zawodem wytapiacz stali (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –4pkt/akt. POZ golema czy nie popsuka całej roboty). Potrzebne też silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema. Dość dużo pozostaje odpadów stali.

Czas Tworzenia: 40 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 22 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM STALOWY

RASA: golem metalowy; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 180cm +5/POZ; **WAGA:** 175kg +25kg/POZ

ŻYW 400/POZ; **SF** 400/POZ; **ZR** 10 + 5/POZ; **SZ** 30 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 15/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 175 pkt. WYP 350* (odnosi 1/10 obrażeń) / 350 (odnosi 1/2 obrażeń) / 350

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 150 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 50 pkt. +50/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), polimorfie i większość odmian petryfikacji, etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 125 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.
- ✓ Magiczny ogień – zamiast zadawania obrażeń leczy golema (oczywiście o wartość pozostałą po odjęciu wartości z bazowej bariery odpornościowej).
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 80 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM STALOWY (Golem metalowy)

GOLEM STALOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 100

ŻYW 400; **SF** 400; **ZR** 15; **SZ** 35; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 15; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–100; 8–100; 9–100; 10–100; AMg 0; [Bariera: 125pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 96; opóz. 3; SKUT 175ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 51, TR 91; opóz. 6; SKUT 190tn; OB +12; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 170/160; WYP 350/350/350 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM STALOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 355

ŻYW 2000; **SF** 2000; **ZR** 35; **SZ** 55; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 75; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–300; 8–300; 9–300; 10–300; AMg 0; [Bariera: 125pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 278; opóz. 3; SKUT 575ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 55, TR 258; opóz. 6; SKUT 590tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 185/175; WYP 350/350/350 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM STALOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 625

ŻYW 4000; **SF** 4000; **ZR** 60; **SZ** 80; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 150 **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–550; 8–550; 9–550; 10–550; AMg 0; [Bariera: 125pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 506; opóz. 3; SKUT 1150ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 60, TR 466; opóz. 6; SKUT 1090tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 205/185; WYP 350/350/350 (kł:1/10; tn:1/2)

5 klasa
Golem adamandytowy

(też mitrylowo–stalowy [przy czym nigdy udział mitrylu nie może przewyższać więcej niż 10 %, ze względu na jego antymagiczne właściwości])

Koszty: dobrej jakości, czysto gatunkowo adamandyt (metal pochodzący z meteorytów) wart 400 000 szt złt [200kg] + 100 000 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja silnego kwasu warta 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i piec do wytopu stali [12 500 kg] warte 5 000–25 000–150 000 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebna osoba z rzadkim zawodem wytapiacz stali–specjalista (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD – 5pkt/akt. POZ golema czy nie popsuka całej roboty). Potrzebne też silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema. Dość dużo pozostaje odpadów adamandytu.

Czas Tworzenia: 50 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 25 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM ADAMANDYTOWY

RASA: golem metalowy; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 180cm +5/POZ; **WAGA:** 175kg +25kg/POZ

ŻYW 500/POZ; **SF** 500/POZ; **ZR** 10 + 5/POZ; **SZ** 30 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 15/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 200 pkt. WYP 400* (odnosi 1/10 obrażeń) / 400 (odnosi 1/2 obrażeń) / 400

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 150 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 50 pkt. +50/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), polimorfie i większość odmian petryfikacji, etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 150 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.
- ✓ Magiczny ogień – zamiast zadawania obrażeń leczy golema (oczywiście o wartość pozostałą po odjęciu wartości z bazowej bariery odpornościowej).
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 100 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM ADAMANDYTOWY (Golem metalowe)

GOLEM ADAMANDYTOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 150

ŻYW 500; **SF** 500; **ZR** 15; **SZ** 35; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 15; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–100; 8–100; 9–100; 10–100; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 106; opóz. 3; SKUT 200ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 51, TR 91; opóz. 6; SKUT 190tn; OB +12; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 195/185; WYP 400/400/400 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM ADAMANDYTOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 455

ŻYW 2500; **SF** 2500; **ZR** 35; **SZ** 55; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 75; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–300; 8–300; 9–300; 10–300; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 328; opóz. 3; SKUT 700ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 55, TR 308; opóz. 6; SKUT 590tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 210/200; WYP 400/400/400 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM ADAMANDYTOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 725

ŻYW 5000; **SF** 5000; **ZR** 60; **SZ** 80; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 150 **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–550; 8–550; 9–550; 10–550; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 606; opóz. 3; SKUT 1400ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 60, TR 566; opóz. 6; SKUT 1330tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal.230/210; WYP 400/400/400 (kł:1/10; tn:1/2)

TYP 4
GOLEMY INNE
1 klasa
pseudogolemy

W rzadkich przypadkach istnieje możliwość zrobienia protezy na wzór golema. W specjalny sposób zamocowana pozwala na stałe połączyć organizm z daną brakującą mu kończyną. W wypadku wstawienia kilku protez postać staje się coraz bardziej nienaturalna (dotyczy to też jej współczynników).

Koszty: dobrej jakości, czysto gatunkowo materiał do produkcji danego golema wart w zależności od budulca i jego wagi. Ilość materiału potrzebna jest taka jak do wyprodukowania całego golema (wybranego typu). Dodatkowo postać, która podejmie się zaryzykować przystawienie takiej kończyny bierze na siebie ryzyko śmierci. Następuje ona w momencie połączenia, jeśli nie wykona ona udanego % rzutu na połowę wartości swego szoku (odporność nr 4).

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i ewentualne piece potrzebne do wykonania danego rodzaju golema. Waga i wartość ich uzależniona jest od rodzaju golema. Do przytwierdzenia kończyny do ciała potrzebny jest akademik–specjalista (czy praca jego była skuteczna sprawdza się % rzutem na połowę jego MD – 1pkt/POZ golema). Dodatkowo jest potrzebna osoba (osoby) z zawodami niezbędnymi do konstrukcji danego golema. Po przytwierdzeniu protezy MG wykonuje za postać która ją ma % rzut na połowę odporności nr 10. Wynik pozytywny oznacza, że zespolenie jest na stałe, zaś nieudany, że po 1k100 dniach nastąpi samoczynne odpadnięcie dołączonej kończyny (i to bez możliwości ponownego przytwierdzenia lub nawet zregenerowania w tym miejscu jej). Odpady poprodukcyjne (zawierające prawie całą postać golema) nie nadają się już do dalszego wykorzystania w produkcji golema.

Czas Tworzenia: 10 dni + 10 dni/POZ + 1k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 20 pkt (%) + wartość ryzyka charakterystyczna dla golema z którego wykonało się protezę–kończynę. Połączeń między osobą a protezą musi być tyle ile POZ ma golem od którego bierze się kończynę. Przy każdym łączeniu (a więc tyle razy ile POZ miał golem) sprawdza się % rzutem (+10 pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia i uniemożliwia funkcjonowanie protezy, zaś dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje. Z powodu bardzo wysokiego ryzyka z reguły kończyna nie brana jest z golema o POZ wyższym niż 1–szy. Schemat wykonania pseudogolema: Są cztery fazy robienia pseudogolema: a) wykonanie golema z którego pozyska się kończynę (patrz wymagania tworzenia danego golema), b) pozbycie się 1k10 cm warstwy ciała z końca kikuta danej postaci (najlepiej by to robił kat–specjalista lub chirurg), c) odłączenie odpowiedniej kończyny golema przez tego kto go zrobił, d) połączenie części golema z końcem kikuta (pomaga akademik–specjalista).

PSEUDOGOLEM

RASA: golemi inne; **CHAR:** osoby

WZROST: osoby; **WAGA:** specjal. (zależnie od osoby i kończyny golema)

ŻYW specjal. (tnz osoby –1/10 część +1/10 część golema);

SF specjal. (tnz osoby –1/10 część +1/10 część golema);

ZR specjal. (tnz osoby –1/10 część +1/10 część golema);

SZ specjal. (tnz osoby –1/10 część +1/10 część golema);

INT osoby (kończyna zachowuje 1/10 INT tego kto ją stworzył);

MD osoby (kończyna zachowuje 50 pkt);

UM osoby (postać traci 1/2 część swych UM, jeżeli prawa ręka będzie częścią golema [nie może nią rzucać czarów]; w przypadku czarodziei, bardów i czarnych rycerzy dotyczy też lewej; jeżeli obydwie ręce pochodzą od golema, tedy postać nie może rzucać czarów [jej UM równe są 0]; ograniczenia UM dotyczą też późniejszych przyrostów)

CH osoby;

PR specjal. (tnz osoby –1/10 część +1/10 część golema)

WI osoby

ZW osoby

ZBROJE: osoby [kończyna zachowuje 1/2 parametrów golema z jakiego pochodziła];

BRON: osoby [dokładnie kończyna zachowuje bgł i skuteczność podstawową golema od którego pochodzi (ale nie SF)];

PREMIE DO ODPORNOŚCI: osoby (po zmodyfikowaniu), w wypadku działających tylko na kończynę rozpatrujemy względem połowy wartości odporności golema.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do czaru maga o tej samej nazwie. Działa w promieniu dwukrotnie mniejszym niż u odpowiedniego golema.
- ✓ Kończyna zachowuje niewrażliwość na czynniki, na które niewrażliwy jest golem.
- ✓ Kończyna zachowuje bazową barierę odpornościową – identyczną jak w przypadku golema.
- ✓ Kończyna zachowuje zdolności które posiada dany golem.
- ✓ Zwiększona odporność – osoba otrzymuje możliwość wykonania dodatkowego rzutu obronnego jeśli pierwszy był nieudany na każdy czynnik działający na odporność na którą niewrażliwy jest golem.
- ✓ Kończyny są w stanie kierować ciałem jeśli osoba umrze lub straci świadomość. Nie dotyczy to jednak snu i paraliżu. Działaniem postaci w takiej sytuacji kieruje MG, z tym, że postać nie może używać magii, mowy i większość zdolności (w tym wszystkich profesjonalnych i zawodowych).
- ✓ Osoba z protezą golema starzeje się o 10% wolniej niż normalnie. Za każdą dodatkową protezę dodatkowo podwaja się ta wartość. Uwaga: Maksymalnie pod postacią protezy może być dowolna ręka lub noga. Ogon jako fragment tułowia nie może być zastąpiony. Postać humanoidalna, która ma obydwie dolne kończyny (nogi) pod postacią golemowych protez automatycznie jest też bezpłodna (tnz pozbawiona organów rozrodczych).

2 klasa
golemy mieszane: Golem szklany

Koszty: najlepszego gatunku szkło (może być pokruszone) warte 1000 szt złt [100kg] + 200 szt złt/POZ [20 kg/POZ], oraz czyste płynne srebro warte 100 szt złt [1 litr] + 50 szt złt/POZ [0,5 litra/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w szkło, czyli diamenty [5 kg] warte bardzo dużo – zależnie od wyglądu i od kogo. Dodatkowo potrzebny wytapiacz szkła (zawód bardzo rzadko spotykany – każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –5pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty).

Czas Tworzenia: 30 dni + 5 dni/POZ + 1k100 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 25 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM SZKLANY

RASA: golem częściowo organiczne; **CHAR:** specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 180cm +5/POZ; **WAGA:** 100kg + 20kg/POZ

ŻYW 150/POZ; **SF** 200/POZ; **ZR** 5 + 5/POZ; **SZ** 50 + 5/POZ; **INT** specj. (1/10 tworzącego go); **MD** specj. (50 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 30/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 250 pkt. WYP 500* (odnosi 1/10 obrażeń) / 500 (odnosi 1/10 obrażeń) / 250 (odnosi 2 x więcej obrażeń [te które są ponad wyparowania])

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 150 ob, OB +30; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 50 pkt. + 50/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 250 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Wrażliwość na wstrząsy – od każdego przewrócenia się otrzymuje on 1k100 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje on 10 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 1k100*10/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).
- ✓ Super przezroczystość – w czystej wodzie jest on niedostrzeżony. Także, gdy się nie porusza jest bardzo słabo widoczny. Istoty patrzące na niego traktujemy, jakby działał na nie względem golema czar *Pominięcie*. Oczywiście nie dotyczy to postaci, na oczach których on znieruchomiał.
- ✓ Refleksy świetlne – w promieniach słońca lub silnego światła magicznego (np min 2 źródła światła na nim pochodzące z czaru *Światło*) jest w stanie tak zakrzywiać promienie świetlne, że oślepią one wybrane najbliższe ofiary (maksymalnie 1 postać/2 POZ golema). Oznacza to dla nich minimum utrudnień analogiczne do walki w trudnych warunkach, zaś jeśli nie wykonają udanego % rzutu na iluzję są oślepione na 1k10 rund.
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 50 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM SZKLANY (Golemy metalowe)

GOLEM SZKLANY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 110

ŻYW 150; **SF** 200; **ZR** 10; **SZ** 55; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 30; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–100; 8–100; 9: niewrażliwość; 10–100; **AMg** 0; [Bariera: 250pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, **TR** 76; opóz. 3; **SKUT** 125ob; **OB** +15; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. espadon; bgł. 51, **TR** 71; opóz. 7; **SKUT** 150tn; **OB** +11; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 245/230; **WYP** 500/500/250 (kł:1/10; tn:1/10; ob:x2)

GOLEM SZKLANY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 175

ŻYW 750; **SF** 1000; **ZR** 30; **SZ** 75; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 150; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–300; 8–300; 9: niewrażliwość; 10–300; **AMg** 0; [Bariera: 250pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, **TR** 178; opóz. 3; **SKUT** 325ob; **OB** +15; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. espadon; bgł. 55, **TR** 158; opóz. 7; **SKUT** 350tn; **OB** +11 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal. 265/250; **WYP** 500/500/250 (kł:1/10; tn:1/10; ob:x2)

GOLEM SZKLANY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 355

ŻYW 1500; **SF** 2000; **ZR** 55; **SZ** 100; **INT** sp.; **MD** 50; **UM** –; **CH** –; **PR** 300 **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–550; 8–550; 9: niewrażliwość; 10–550; **AMg** 0; [Bariera: 250pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, **TR** 305; opóz. 3; **SKUT** 650ob; **OB** +30; **SP** B; **AT** 1

BRON: 2. np. espadon; bgł. 60, **TR** 265; opóz. 7; **SKUT** 600tn; **OB** +11 ; **SP** B; **AT** (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; **OGR.** – , – ; **OB.** bl./dal.285/255; **WYP** 500/500/250 (kł:1/10; tn:1/10; ob:x2)

3 klasa
golemy zmiękzone

Wiedza o tej klasie pozwala wytwarzać golem z o 2% mniejszym ryzykiem niewyjścia, z tym, że wytworzony golem będzie miał o połowę mniejszą swą ŻYW i SF niż wypada ze schematu tworzenia.

4 klasa
golemy utwardzone

Wiedza o tej klasie pozwala wytwarzać golem z o 2% większym ryzykiem niewyjścia, z tym, że wytworzony golem będzie miał o połowę większą swą ŻYW i SF niż wypada ze schematu tworzenia.

5 klasa

obce: Gwazdra (z innych sfer egzystencji – np inteligentne astralne [gwazdra])

Koszty: biały astralny kryształ (spotykany tylko w inny minerał o podobnej budowie) wart 1000 szt złt [100kg] + 500 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz czyste płynne srebro wart 50 szt złt [5 litrów] + 10 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do obróbki twardego kamienia lub szkła [5 kg] wart 1000–5000–12 500 szt złt (zależnie od rodzaju o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny rzeźbiarz i wytopiacz szkła (– każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema muszą oni wykonać udane % rzuty na MD –5pkt/akt. POZ golema czy nie popsuli całej roboty). Potrzebny jest też duży piec do wytopu szkła.

Czas Tworzenia: 30 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 5 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

Wygląd: Golem astralny – gwazdra przypomina pięcioramienną gwiazdę, chodzącą w pionie na dwóch dolnych ramionach. Jej ciało wygląda jak wykonane z młecznego kwarcu, jednak jest dość elastyczne. W walce potrafi ona "ciąć" ostrymi krawędziami ramion.

GOLEM ASTRALNY – GWAZDRA

RASA: golemi inne; **CHAR:** specjal. (zblizony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 100cm +5/POZ; **WAGA:** 100kg +50kg/POZ

ŻYW 50/POZ; **SF** 100/POZ; **ZR** 100 + 5/POZ (manipulacyjna 1/2); **SZ** 80 + 5/POZ; **INT** specj. (1/2 tworzącego go); **MD** specj. (100 pkt); **UM** specjal. (brak) **CH** brak; **PR** 50/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 225 pkt. WYP 250* (odnosi 1/2 obrażeń) / 400 (odnosi 1/2 obrażeń) / 150

BRON: promień–kończyna: biegłość 100pkt + 5/POZ; SKUT 200 tn, OB +30; opóźnienie 5sg. W 1 rundzie może atakować prawym i lewym promieniem–kończyną.

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 25 pkt. + 25/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 100 metrów + 10 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 150 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Wrażliwość na wstrząsy – od przewrócenia się odnosi 1k10 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje 2 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 1k100 x2/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).
- ✓ Refleksy świetlne – w promieniach słońca lub silnego światła magicznego (np min 2 źródła światła na nim pochodzące z czaru *Światło*) jest w stanie tak zakrzywiać promienie świetlne, że oślepiają one wybrane najbliższe ofiary (maksymalnie 1 postać/2 POZ golema). Oznacza to dla nich minimum utrudnień analogiczne do walki w trudnych warunkach, zaś jeśli nie wykonają udanego % rzutu na iluzję są oślepione na 1k10 rund.
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 30 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM ASTRALNY – GWAZDRA (Golemy inne)

GOLEM ASTRALNY – GWAZDRA "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 95

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–50; 8–50; 9: niewrażliwość; 10–50; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: promień–kończyna; bgł. 105, TR 125; opóz. 5; SKUT 225tn; OB +60; SP B; AT 2

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 340/280; WYP 250/400/150 (kł:1/2; tn:1/2)

GOLEM ASTRALNY – GWAZDRA "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 215

ŻYW 750; **SF** 1000; **ZR** 125; **SZ** 105; **INT** sp.; **MD** 100; **UM** –; **CH** –; **PR** 250; **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–150; 8–150; 9: niewrażliwość; 10–150; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: promień–kończyna; bgł. 125, TR 237; opóz. 5; SKUT 450tn; OB +60; SP B; AT 2

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 360/300; WYP 250/400/150 (kł:1/2; tn:1/2)

GOLEM ASTRALNY – GWAZDRA "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; **SKARB** brak; **PDośw.** 555

ŻYW 1500; **SF** 2000; **ZR** 150; **SZ** 130; **INT** sp.; **MD** 100; **UM** –; **CH** –; **PR** 500 **WI** –; **ZW** –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–275; 8–275; 9: niewrażliwość; 10–275; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: promień–kończyna; bgł. 150, TR 365; opóz. 5; SKUT 800tn; OB +90; SP B; AT 2

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal.415/325; WYP 250/400/150 (kł:1/2; tn:1/2)

MARTWIAKI

nekromancja i czas

Pochodzenie Martwiaków

Miliardy lat temu, gdy świata jeszcze nie było takiego, jakiego dziś znamy, istniały we wszechświecie tylko wszechpotężne moce o niepojętym dla zwykłych umysłów skomplikowaniu swej istoty. Jedyną cechą, którą śmiertelnicy byli w nich w stanie rozróżnić to podporządkowanie ich działalności niepojętym ideom. Wielu mędrców dyskutuje po dziś dzień na temat rodzajów tych mocy, jednak wszyscy są zgodni co do istnienia takich z nich jak: chaos, porządek, równowaga, czas, świętość, dobro, zło, nekromancja, żywioły, nicość i witalność. W tamtych mistycznych czasach dochodziło też do wymieszania się różnych mocy i zaczęły powstawać najprzeróżniejsze ich twory. Jednym z najlepiej znanych z nich są przerażające istoty powstałe w głównej mierze z esencji nekromancji i czasu. Śmiertelni określają je jako – martwiaki.

Martwiak – to istota przepełniona nekromancją, a zarazem i mającą związek z wiecznością, czyli czasem. W śladowym stopniu zawiera też w sobie cząstkę innych mocy. Najczęściej więc mamy też do czynienia z witalnością, złem lub nicością. W zależności od tego wyróżniamy kilka typów martwiaków. Są one opisane w dolnej części tekstu. Słowo martwiak, to tylko jedno z określeń tych istot. Niektórzy mędrcy nazywają ich też umarłymi, umrzykami lub żywymi po śmierci.

Miejsca występowania martwiaków:

Martwiaki najczęściej można napotkać w pobliżu miejsc, gdzie powstały. Oznacza to, że znajdziemy je w pobliżu zaniedbanych lub przeklętych cmentarzy, w prastarych podziemiach i labiryntach, w pobliżu opuszczonych pobojozisk, w pracowniach czarnoksiężników, w świątyniach większości złych bóstw. Nie oznacza to jednak, że jakiegoś martwiaka koniecznie spotkamy w takim miejscu. W cywilizowanych stronach będzie to raczej rzadkość. Są oczywiście wyjątki. Jednym z nich są świąty czarnoksiężników i wielu władców, którzy przeszli na stronę zła. Innym bardzo znanym przykładem są sławne armie martwiacze dowodzone przez mniej lub bardziej żywych czarnych rycerzy. Te nieznanące zmęczenia, ani litości formacje najczęściej jednak bytują daleko od większych miast.

Tryb życia martwiaków:

Trudno opisać zwyczaje istot, które z założenia są martwe, a jednak zachowują się jak żywe. Na szczęście większość z nich prowadzi podobny tryb życia. Oznacza to, że nie lubią światła, słońca, istot żywych i zamieszkania wokół siebie. Cechy te już same w sobie czynią z nich istoty żyjące w cieniu lub w ciemności, a ponadto bardzo źle nastawione do wszystkiego co żywe.

Klasyfikacja i rodzaje martwiaków:

TYP 1 obejmuje: zombie (jego ciało nie odpada, lekko przegniłe), utopce (topielec, długie włosy i pazury), szubieniczniki (nie do odróżnienia od człowieka, ale martwy–blady, sina twarz) (nekromancja, czas + witalność, ?)

TYP 2 obejmuje: szkielety (pracownia biologiczna–łysi), kościotrupy (ściągnięte fragmenty skóry, zaschnięte mięśnie, długie włosy, zdechlaki (kości i skóra, ale kompletna–wygląda jak wychudzone zwierze, ale –odciśnięte na skórę żebra–Oświęcim, bardzo rzadko, napęczniały – jakby otyły) nekromancja, czas + ?)

TYP 3 obejmuje: ghule (zgarbiony człowiek, z wydątną szczęką, i długimi pazurami, szczątki odzieży, torby), nagrobce (jak ghul, ale bardziej cywilizowany, potężniejszy w mięśniach, też dobrze widoczne pazury), cmentarnice (obie płcie – jak padlinożerca, ale ciało czarne i to nie jest pigment, reszta jak ghul) nekromancja, czas + witalność, zło, ?)

TYP 4 obejmuje: cienie (jak od lampy, ale naturalnych proporcji, jakby dwuwymiarowy), zmrocze (podobny do cienia, ale bardziej prześwitujący, za to pełny – trójwymiarowy), ułudy (normalnie jak np. piękna dziewczyna, ale coś w oczach dziwnego) nekromancja, czas + zło, ?)

TYP 5 obejmuje: południce (widoczne w słońcu, jako opalizująca postać, za to prześwitująca), trupoń (postać, jakby o dymnych kształtach kontury dymowe), zjawy (jak człowiek, ale półprześwitująca – szczególnie pod światło) nekromancja, czas + zło, ?)

TYP 6 obejmuje: mumie (Egipt), struchlece (jak niezbyt fachowo obleczona bandażem mumia, strzygi (rysowane w ksinie – mogą być okropniejsze) (nekromancja, czas + zło, ?)

TYP 7 obejmuje: upiory (jak cienista półprzezroczysta postać wokół której jest ciemno – ale to nie kompletna (półmrok)–wyglądają jakby miały płaszcze (bez kaptura, twarz najczęściej podobna do kościotrupiej, ale z oczami), upiornice (jak wyżej, ale prawie niewidoczna ciemność i mniej prześwitująca), upiorniki (więcej prześwitujący – jak upiór, za to bez mroku) nekromancja, czas + zło, ?)

TYP 8 obejmuje: duchy (duszki–jak w Tytusie, typowy–jak ghostbusters, wielki jak typowy, ale wielkości góry), wizje (podobna do widma, ale załamująca promienie światła tęczowo, mogą wyglądać w miarę podobnie do ludzi w momencie jak wyglądali za życia – łącznie z ubraniem i ekwipunkiem), widma (mocno prześwitująca, opalizująca o lekko wydłużonych kształtach– wierna kopia ciała, bez ubrania) (nekromancja, czas + nicość, ?)

TYP 9 obejmuje: wampiry, wampirzyce (jak wampir, ale mniej straszne–bez otworzenia ust prawie nie do poznania), cmentary (człowiek w pełni ubrany i wyekwipowany o wyschniętych rysach twarzy – zasuszony, obleczony ciałem, ale włosy i pazury długie proste, czaszka jakby bez warg, o ostrych konturach) (nekromancja, czas + witalność, zło)

TYP 10 – analogicznie jak słabiej umięśniony kościotrup obejmuje: kostuchy (wygląda jak śmierć z kosą, ale kościec ma jakby podwójnie gruby, kościec (jw, ale jakby miały przynajmniej o 50% więcej kości (zeber, podwójne obojczyki zmasowane kości, czarnotrupy (jak lich i jw, ale z normalnym koścem, może być z koroną,) nekromancja, czas + nicość, zło)

TYP Specjalny: np. Harel (nekromancja, czas + świętość, zło, ?)

Powstawanie martwiaków

Jako istoty związane z esencją czasu, martwiaki mogą powstawać samoczynnie, pod wpływem wielu klątw, przekleństw lub specjalnych sytuacji. Każdy martwiak posiada kilka lub kilkanaście sposobów, które decydują, że dany trup lub nawet żywa jeszcze istota może zostać nim. Opisanie tego wymagało by jednak ogromnej ilości miejsca. W związku z tym zostanie to opisane przy poszczególnych opisach rodzajów tych istot. Dla przypomnienia chciałbym dodać, że istnieje wiele czarów (szczególnie czarnoksięskich), które mogą wywołać ten sam efekt i to często dużo bardziej efektywnie.

Materialność martwiaków

Istnieją 3 formy spotykanych martwiaków.

Materialne (normalne, ale wrażliwe na czynniki fizyczne): typ 1, 2, 3, ułuda, 6, 7, 9 i 10

Półmaterialne (pod światło prześwitujące, częściowo niewrażliwe na czynniki fizyczne; w zasadzie nie używają przedmiotów): typ 4, 5, 7, 8

Eteralne (nie widoczne bez specjalnych czarów, niewrażliwe w tej formie na niemagiczne czynniki; nie mogą też w niej nic robić poważniejszego): typ 8 i 9

Każda z tych form ma swoje zalety i wady. Niektóre martwiaki mają możliwość przechodzenia z jednej formy w inną. Opisują to specjalne ich zdolności (np.17). Patrz też zdolności martwiaków nr. 60 pt. Niematerialność.

Wygląd martwiaków

Wygląd martwiaka zależy łącznie od jego rodzaju i od stanu fizycznego w którym powstał. W niektórych wypadkach (np. zdolność "dostosowanie") może być on znacznie modyfikowany. Dokładny opis znajdziecie przy szczegółowym rozpisaniu każdego rodzaju.

Schematy martwiaków:

Skrót "N" oznacza słowo NORMALNA. Jest to wartość bieguści, którą posiadała ofiara w momencie śmierci lub stawania się martwiakiem. Parametr przed "N" należy pomnożyć przez wartość tego współczynnika.

Uwaga: Dla istot nie znających Dawnej mowy CH równa jest 0 pkt.

Współczynniki i poziom martwiaków

Cechy martwiaków określa się w specyficzny sposób. Po pierwsze należy mieć współczynniki postaci z której wywodzi się martwiak. Po drugie – zależnie od modyfikacji (każdy rodzaj martwiaka ma inny) mnoży się, dzieli lub pozostawia odpowiednie współczynniki. Tym sposobem uzyskujemy martwiaka z 0 POZ. Odporności wyliczamy standardowo, z tym, że zwiększamy je dodatkowo o 10 pkt. + 5 pkt. za typ martwiaka.

Jeżeli scenariusz mówi, że dany martwiak powinien mieć większy POZ, to w tym momencie zmieniamy parametry naszego martwiaka o przyrosty z POZ martwiaczego zmodyfikowane przy okazji o odpowiednie przeliczniki zależne od rodzaju martwiaka. Najczęściej standardowy przyrost współczynników martwiaka wynosi: ŻYW 5; SF 5; ZR 3; SZ 3; INT 3; MD 3; UM 3; CH 1; PR 1; Biegl. 3–5. Przypominam, że liczby te są automatycznie mnożone przez zwielokrotnienie danego współczynnika charakterystyczne dla danego martwiaka, a wypadku ŻYW i SF także o mnożnik wynikający z przekroczenia pewnych wartości (200, 600, 1200, 2000, itp.). Odporności martwiaka przy podnoszeniu na POZ są podnoszone o 2 pkt. na POZ i modyfikowane przez zmianę wartości podstawowych współczynników.

Podnoszenie na POZ u martwiaków może się odbywać na cztery sposoby. Po pierwsze w sposób naturalny. Przebiega to analogicznie jak u żywych istot. Drugi sposób, to podnoszenie na POZ podczas przebywania w Sferze Egzystencji Martwiaczej lub Nekromancji. Odbywa się to tam automatycznie, o ile martwiak dysponuje odpowiednią ilością PDośw. Ponieważ jednak mało który martwiak może podróżować pomiędzy sferami egzystencji, to jest to nader rzadki sposób zwiększania POZ. Po trzecie nieliczne martwiaki dysponujące zdolnością "dostosowanie" mogą u nauczycieli szkolić się w określonej profesji. Ostatni sposób zależy od magii. Istnieją bowiem czary, które są w stanie automatycznie stworzyć martwiaka na jakimś POZ lub spowodować jego podniesienie się na POZ. Najczęściej są to czary czarnoksięskie.

Pewną kontrowersję może budzić dawanie PDośw. martwiakom, które nie mają zdolności "dostosowanie". W tym momencie decyzję tą zostawiam MG. Standardowo sugeruję w ograniczonym stopniu przyznawanie ich, a szczególnie gdy zaistnieją odpowiednie magiczne okoliczności (np. pod wpływem czaru Sprowadzenie ciemności).

Cechy specjalne:

Gdy mamy już gotowego martwiaka należy poznać cechy, którymi dysponuje. Ze względu na ograniczenia w tekście zostaną one zgrupowane w pewne ponumerowane zdolności. Przy opisie każdego martwiaka podane będą tylko tytuły umiejętności. Rozpisane te zdolności znajdziecie w odpowiednim spisie, który znajduje się na końcu tego tekstu. W nawiasie jest też podana ilość PDośw., która dodaje posiadanie pewnej zdolności. Jest to przydatne przy obliczaniu wartości punktowej PDośw. za pokonanie danego martwiaka.

Uwaga: Zdolności podstawowe opisane są w jednej grupie. Są one charakterystyczne dla każdego rodzaju martwiaka. Ze względu na ograniczenia tekstu podane zostają jedynie jako tytuł.

Cechy podstawowe martwiaków:

1. **necro aura** (1): Odpowiedzialna jest za istnienie nekromancji w danej istocie. Magicznie wiąże i chroni istotę, co w praktyce o 10 pkt. zwiększa jej Obronę. Aura ta jest osłabiona lub zdjęta w momencie skutecznego użycia niektórych zdolności kapłańskich lub paladyńskich. Patrz też zdolność Zniszczenie martwiaka.
2. **wyssanie energii życiowej** (3): Przy każdym bezpośrednim i cielesnym (np. dotyk) kontakcie z żywą istotą zachodzi ubytek Energii Życiowej. Wyssana ilość zależy od typu martwiaka odpowiada 1 pkt. Energii Życiowej na typ danego martwiaka. W momencie, gdy żywa jeszcze istota straci całą swoją energię życiową, to zapada w stan analogiczny do letargu. W przeciągu 24

lub więcej godzin następuje u niej przemiana w 0 POZ martwiaka z 1 typu. Najczęściej będzie to zombi Jedynym martwiakiem, który nie potrafi wysysać Energii Życiowej jest cień. Każdy inny martwiak potrafi powstrzymać się przed zrobieniem tego, o ile będzie miał odpowiednie powody.

3. **psioniczna Jaźń (3)** – Większość martwiaków postrzega świat tylko w wymiarze psionicznym. Jest to szczególnie ważne, bo jako martwa istota nie korzysta ze zmysłów słuchu, węchu, smaku i wzroku. Ograniczenia te uniemożliwiają używania zdolności opartych na tych zmysłach. W praktyce oznacza to, że może używać tylko niektórych zdolności, ale może normalnie walczyć i poruszać się w każdych warunkach (i ciemnościach). "Widzenie" martwiaków objawia się jako postrzeganie w promieniu 2 metrów na 1 punkt UM. Psionika rozróżnia wszelką materię, jej ruch, kształt i istotne różnic w strukturze. Rozróżnia to między sobą np. rodzaje metali. W wypadku "głupszych" martwiaków oznacza to jednak niemożliwość ich rozróżniania, jeżeli nie zostaną nauczone ich nazwy. Swoją psioniczną penetracją można wykryć Energię Życiową. Tym samym oznacza to automatyczne wyczucie życia w wokół siebie w promieniu działania psionicznej jaźni. Bezsensowne tym samym staje się jakiegokolwiek podkradanie do martwiaka jeśli ktoś nie jest chroniony czarem typu Niewidzialność dla umarłych. Dodatkowo psioniczna jaźń daje kompletną niewrażliwość na wszelkie efekty i czary działające na odporność nr 1 (iluzja), 2 (sugestia) i 4 (szok). W wypadku tej ostatniej odporności istnieją sytuacje, w których jest ona brana pod uwagę. Uwaga: Psioniczna jaźń pozwala poznawać gesty wypowiedziane w Dawnej mowie. Nie wszystkie martwiaki ją jednak rozumieją.
4. **całkowita odporność na czynniki fizyczne nie działające na trupa (3)**. W praktyce oznacza to niewrażliwość na standardowe trucizny, na gazy trujące i na brak tlenu. Zdolność ta też automatycznie odpowiedzialna jest za nie odczuwanie zmęczenia. Istota taka nie odczuwa zmęczenia, ani potrzeby snu. Wrażliwość na brak tlenu, odczuwanie zmęczenia i potrzeba dotyczy jednakże całego 3 typu.
5. **brak przemiany materii (0)**: Zdolność ta powoduje, że martwiak nie potrzebuje jeść i pić. Oznacza to jednak niemożliwość posiadania potomstwa martwiakom. Zdolność ta nie obejmuje martwiaków z 3 typu i inaczej trochę wygląda w wypadku martwiaków z typu 9. Ostatecznie oznacza to, że martwiaki nie starzeją się w sposób standardowy
6. Jeżeli chodzi o walkę przyjmuje się, że wszystkie martwiaki walczące swą naturalną bronią (łapy, pyski) dysponują przy tym zdolnościami: walka w trudnych warunkach i walka w tłoku.

Zdolności specjalne martwiaków:

1. **niewrażliwość na obrażenia klute (5)**: Wszelkie ciosy zadane bronią kłutą nie odnoszą skutku. Przykład: Miecz wbity w szkieleta przeszywa go na wylot nie czyniąc mu krzywdy. W sytuacjach szczególnych, MG ma prawo uznać obrażenia w wysokości 1/10 zadanej skuteczności, szczególnie jeżeli obrażenia klute trafiły selektywnie (patrz odpowiedni krytyk lub zdolność) lub były zadane bronią o ogromnych rozmiarach (np. zaostrzonym palem).
2. **połowiczne odczuwanie obrażeń kłutych (3)**: Wszelkie ciosy zadane bronią kłutą, po przejściu przez ewentualne pancerze zadają tylko połowę swej skuteczności. Przykład: Cios miecza wbity w niczym nie chronionego zombiego zamiast 140 obrażeń zada tylko 70. W sytuacjach szczególnych, MG ma prawo uznać pełne obrażenia, szczególnie jeżeli obrażenia klute trafiły selektywnie (patrz odpowiedni krytyk lub zdolność) lub były zadane bronią o ogromnych rozmiarach (np. zaostrzonym palem).
3. **połowiczne odczuwanie obrażeń tnących (3)**: Wszelkie ciosy zadane bronią tnącą, po przejściu przez ewentualne pancerze zadają tylko połowę swej skuteczności. Przykład: Cios miecza w niczym nie chronionego szkieleta zamiast 160 obrażeń zada tylko 80. W sytuacjach szczególnych, MG ma prawo uznać pełne obrażenia, szczególnie jeżeli obrażenia tnące trafiły selektywnie (patrz odpowiedni krytyk lub zdolność) lub były zadane bronią o ogromnych rozmiarach (np. zaostrzonym palem).
4. **naturalna oburęczność (1)**: W trakcie 1 rundy atakuje zarówno prawą, jak i lewą ręką. Ataki te odbywają się w tym samym momencie i z tą samą skutecznością.
5. **duszenie (3)**: Jeżeli atak prawą i lewą ręką zakończył się pomyślnie, to jest w stanie tak je automatycznie przesunąć, że sięgną szyi Unieruchamia to ZR ofiary. Z końcem następnej rundy martwiak dusząc podnosi głowę ofiary. Jeżeli wykona udany % rzut na TR do tak unieruchomionej postaci, to zada ofierze rany. Utrzymywany przez szyję własny ciężar ciała i duszenie oznaczają otrzymanie 1k100 obrażeń zwiększonych dodatkowo o premię z SF duszącego. Posiadanie zbroi lub magii dającej wyparowania nie chroni od tych obrażeń. Uwolnić z takiego duszenia potrafi: nieudane TR martwiaka podczas jego wykonywania w danej rundzie, zabicie duszącego, decyzja martwiaka, oraz użycie większej "wolnej" SF i zarazem obydwu rąk do rozgięcia dłoni martwiaka. Dodatkowo MG może pozwolić uwolnić się po użyciu zdolności Oswobodzenie się lub w wypadku aktywnego wrywania się. To ostatnie oznacza próbowanie odgięcia palców dłoni. Powodzenie tego zajdzie, jeżeli ofiara pod koniec rundy w której to czyni wykona % rzut na 1/10 SF którą posiada. Uwaga: Duszenie nie powoduje straty Energii Życiowej, jeżeli ofiara nosi na głowie kaptur lub minimum misiurkę. Obydwie te rzeczy wchodzi w skład większości zbroi.
6. **przetarcenie (3)**: Kosztem poświęcenia dwóch potencjalnych ataków umożliwia zamaszyste uderzenie obuchowe pięścią. Zdolność tą mogą dysponować tylko istoty posiadające minimum 300 pkt. SF i przyuczone do tego. W wypadku martwiaków pomija się to ostatnie. Ofiara w którą potencjalnie trafił cios, a która wykona udany % rzut na akt. ZR – 1 pkt./POZ atakującego unika obrażeń. Cios, który trafi w ofiarę, która nie unikała jego automatycznie ma podwójnie większą ostateczną skuteczność. Przykład: zombie, który zadał by po zmodyfikowaniu o "dorzut" normalnie 235 obrażeń zadaje ostatecznie 470. Od tego dopiero odejmowane są wyparowania. Uwaga: ofiara, która dostała takim ciosem musi wykonać % rzut na akt. ZR – 1 pkt./POZ atakującego. Nieudany rzut oznacza upadek. Przetarcenie, analogicznie jak Straszliwe cięcie może być wymierzone w więcej niż jednego przeciwnika, o ile tylko stoją oni w linii prostej.
7. **strach w momencie pierwszego zobaczenia (0)**: Postacie, które pierwszy raz w życiu zobaczą taką istotę są zmuszone wykonać % rzut na odporność nr.2 (strach). Jest ona zmniejszona uprzednio o modyfikator wynikający z PR martwiaka i sytuacji. Przykład: Jeżeli zombi ma PR równą 12 pkt., to postacie odpierają strach z antyodpornością równą 18 pkt. (30 – 12). Jeżeli martwiak nie powstał z tej samej rasy co ulegający strachowi lub niemożna rozpoznać w nim rasy, to PR ma jakby dwukrotnie mniejszą. To samo dzieje się, jeżeli jest wyraźnie wrogo nastawiony. Gdyby zaistniały obydwa te przypadki, to w naszym przykładzie PR równa byłaby (3 pkt.), a antyodporność 27 (30 – 3). Dodatkowo za półmrok, atmosferę i morale grupy MG może dolożyć po 10 pkt. do antyodporności. Postać, która nie odeprze takiego strachu ucieka biegnąc. Wraz z początkiem każdej

- rundy może się opamiętać, jeżeli wykona udany % rzut na strach oczywiście z analogicznie jak poprzednio zmodyfikowaną antyodpornością. Jeżeli postać się zmęczy podczas ucieczki (– 5 pkt. wytrzymałości na rundę) lub nie ma możliwości ucieczki (gdyż np. znajdowała się w rogu), to traci przytomność na 1k10 rund. Powrót do przytomności niweluje strach, ale postać może być kolejny raz przestraszona przez ten sam rodzaj martwiaka. Dodatkowo też w wypadku niektórych sytuacji (np. atmosfera horroru) MG może uznać, że odporność na strach takiej ofiary zmniejszyła się o 5 pkt. Uwaga: Postać, która odparła przy pierwszym spotkaniu strach jest niewrażliwa na kolejny widok takiego rodzaju martwiaka. Wyjątkiem od tego może być odpowiednia atmosfera (labirynt śmierci) lub przykre doświadczenia (np. martwiak taki zabił kiedyś jakiegoś przyjaciela).
8. **strach w momencie zobaczenia** (3): Działa analogicznie jak w przypadku strachu w momencie pierwszego zobaczenia, z wyjątkiem tego, że postać nie może uodpornić się na widok tego martwiaka. W tym ostatnim wypadku MG może zrobić wyjątek, jeżeli ofiara na co dzień bytuje z takim martwiakiem.
 9. **nieustające roztaczanie strachu** (5): Działa analogicznie jak w przypadku strachu w momencie pierwszego zobaczenia, z wyjątkiem tego, że postać nie może uodpornić się na widok tego martwiaka, a ponadto obcując z takim martwiakiem musi odpierać strach w każdej rundzie. W tym ostatnim wypadku MG może zrobić wyjątek, jeżeli ofiara na co dzień bytuje z takim martwiakiem.
 10. **paraliżujący strach** (5): Działa analogicznie jak w przypadku nieustającego roztaczania strachu, z wyjątkiem tego, że postać, która nie odparła strachu zostaje sparaliżowana i nie może nic robić. Z początkiem każdej kolejnej rundy oczywiście może ponownie próbować odeprzeć strach.
 11. **przerażające wycie w momencie zranienia** (1): W wypadku odczucia ran martwiak ten wydaje wrzask. Aby nie przestraszyć się jego należy wykonać udany % rzut strach z antyodpornością równą 2 pkt./POZ wyjącego. Postacie które przelekły się uciekają biegnąc. W raz z początkiem każdej rundy ofiara może się opamiętać, jeżeli wykona udany % rzut na strach oczywiście z analogiczną antyodpornością. Jeżeli postać się zmęczy podczas ucieczki (– 5 pkt. wytrzymałości na rundę) lub nie ma możliwości ucieczki (gdyż np. znajdowała się w rogu), to traci przytomność na 1k10 rund. Powrót do przytomności niweluje strach. W niektórych sytuacjach (np. atmosfera horroru) MG może uznać, że odporność na strach takiej ofiary zmniejszyła się o 1 pkt.
 12. **wywołanie strachu wzrokiem** (3): Ofiara o odporności na strach mniejszej od 50 pkt + 10 na POZ martwiaka pod wpływem jego wzroku automatycznie ulega przerażeniu. Oznacza to ucieczkę analogiczną jak w wypadku strachu w momencie pierwszego zobaczenia. Oczywiście nie można uodpornić się na to.
 13. **emanacja zła** (0): Patrz analogiczna zdolność czarnego rycerza. Dotyczy ona tylko martwiaków o złym charakterze.
 14. **łatanie** (1): Analogicznie jak w przypadku odpowiedniego czarującego maga. Oczywiście nie wymaga PM i nie jest ograniczone rundowo.
 15. **odwzorowanie** (1, 3, lub 5 zależnie od POZ): Pozwala na korzystanie z większości wiedzy i zdolności, którymi władała postać nim zginęła lub została martwiakiem. Warunkiem jest to, że musi być to zgodne z aktualnym charakterem postaci i posiadanymi zmysłami.
 16. **dostosowanie** (2): Zdolność ta oznacza zachowanie pewnych psychicznych cech, charakterystycznych dla istot żywych. Umożliwia to dysponowanie mocą analogiczną do zmysłów żywych istot równoległe z psioniczną jaźnią. W praktyce oznacza to możliwość normalnego przebywania w obcych sobie sferach egzystencji materialnej, a zarazem pozwala zdobywać wiedzę, doświadczenie, POZ, nowe umiejętności i czary. Poza wyglądem i brakiem przemiany materii postać taką można traktować analogicznie do niektórych istot żywych. W wypadku niektórych martwiaków problemy są oczywiście z wymową. Martwiaki nie posiadające tej zdolności odziane w zbroję mają o klasę większe ograniczenia. Przykładowo zbroja z ograniczeniami 1/2 ZR, 1/3 SZ da im ograniczenie 1/3 ZR, 1/4 SZ.
 17. **polimorfia siebie** (5): Postać taka może stawać się materialną. Przemiana trwa 1k10 rund. Oznacza to też możliwość używania broni i innych przedmiotów. Pod postacią taką martwiak nie może przebywać dłużej niż 1 godzinę + godzinę na swój POZ. PR nowej postaci nie może przekroczyć dwukrotnie PR jaką naturalnie dysponuje martwiak.
 18. **uwolnienie fetoru** (3): Jakiegokolwiek zranienie klute lub tnące przerywa pokrywającą zdechlaka skórzastą powłokę. Oznacza to rozejście się niezmiernie dokuczliwego fetoru. Przez 5 rund + 5/POZ zdechlaka w promieniu 1 metra + 1 metra/POZ jest on w stanie oddziaływać na żywe istoty. Oznacza to że każda z nich w rundzie, w której się znajdzie w zasięgu fetoru doznaje ochoty zwymiotować. Aby uniknąć tego wymagany jest udany % rzut na połowę wartości odporności nr 7 zmniejszonej uprzednio o 2 pkt./POZ zdechlaka. Nieudany rzut oznacza, że ofiara przez 1k10 (premiowane) rund tylko wymiotuje (lub usiłuje). W praktyce oznacza to że nie jest w stanie czynnie się bronić. W wypadku takim obronę liczymy tylko ze zbroi. Zdolność ta może być użyta tylko 1k5 razy dziennie.
 19. **roztaczanie fetoru** (3): Istota taka roztacza wokół siebie niezmiernie dokuczliwy fetor. Non stop w promieniu 1 metra + 1 metra/POZ jest on w stanie oddziaływać na żywe istoty. Oznacza to że każda z nich w rundzie, w której się znajdzie w zasięgu fetoru lub w legowisku takiej istoty ma ochotę zwymiotować. Aby uniknąć tego wymagany jest udany % rzut na odporności nr 7 zmniejszoną uprzednio o 2 pkt./POZ martwiaka. Nieudany rzut oznacza, że ofiara do końca następnej rundy wymiotuje (lub usiłuje). W praktyce oznacza to że nie jest w stanie czynnie się bronić. W wypadku takim obronę liczymy tylko ze zbroi.
 20. **odgryzanie ciała** (3): Każdy atak zadany pyskiem zadaje dziesięciokrotnie więcej uszkodzeń na zbroję, a ponadto w wypadku zranienia odgryza uchwycony kęs. W praktyce oznacza to, że każde rany zadane przez taką istotę nie mogą być uleczone innym sposobem niż czarem Regeneracja ciała. Istoty dysponujące tą zdolnością pokonane ofiary najczęściej konsumują, zaczynając od rąk i nóg. Ponieważ smakuje im najczęściej żywa istota, to jeżeli postać nie zginęła od ran, to może przetrwać bez nóg i rąk nawet do 1k10 dni.
 21. **topienie** (3): Wypadku trafienia dwoma łapami jednocześnie potrafi wciągnąć do wody ofiarę, o ile znajdowała się ona nad nią lub była w niej. Postać pod wodą co rundę musi wykonać % rzut na szok. Odporność ta z każdą kolejną rundą zmniejszana jest o 5 pkt., a w wypadku szamotaniny o 10 pkt. W rundzie w której postać nie wykonała udanego rzutu na szok traci przytomność i doznaje 1k100 obrażeń od niedotlenienia. W każdej następnej rundzie dostaje ponownie 1k100. Uwaga: postać przygotowana do zanurzenia pod wodę pierwszy % rzut na szok wykonuje po 2k10 rundach.

22. **swobodne poruszanie się w wodzie (0):** Istota taka nie ma ograniczeń podczas przebywania w wodzie większych niż dwukrotne (tak samo jak nurek). Normalne ograniczenia dla przebywających pod wodą redukują do 1/4 SF, ZR, SZ, UM i biegłości. Postacie o opływowym kształcie i posiadające pletwy lub macki nie mają żadnych ograniczeń. W wypadku niektórych martwiaków zdolność ta umożliwia poruszanie się w dowolnym bagnie, szlamie, gnoju, oleju lub wodzie.
23. **uwięzienie umysłu (5):** Skupiając się na ofercie potrafi uwięzić jej umysł. Oznacza to kompletne ubezwłasnowolnienie. Decyduje o tym nieudany % rzut na połowę odporności na szok zmniejszoną o 2%/POZ martwiaka. Uwięzienie trwa dopóki martwiak koncentruje się na ofercie i 2k10 rund po zakończeniu tej czynności.
24. **ograniczona aktywność (– 3):** Na planie materialnym potrafi być aktywnym tylko w określonej porze dnia. Przykładowo południce mogą ujawnić się tylko w dzień i to w okolicach południa, i ile pada na nie słoneczne światło. Pozostałe martwiaki posiadające tę cechę jak np. wampiry muszą spać w dzień. Nie jest to jednak do końca prawda.
25. **paraliżująca ślina (2):** Istoty te często ślinią szpony. Ta wydzielina ma właściwości paraliżujące, jeżeli dostanie się do krwi. W praktyce aby więc zadziałała, to martwiak musi skaleczyć obślinionym szponem lub zębami. Ofiara ma możliwość przezwyciężenia paraliżu, jeżeli w momencie zranienia wykona udany % rzut na odporność nr 6 zmniejszoną uprzednio o 2 pkt./POZ martwiaka. Paraliż ciała w wypadku nieodparcia ogarnia ofiarę w przeciągu 1 jej segmentu i nieprzerwanie trwa 1k10 rund. Uwaga: Po każdym ciosie istnieje 50% szansa, że ślina zejdzie z pazurów martwiaka. Ponowne obślinienie jednej dłoni zajmuje 5 segmentów.
26. **wyssanie siły fizycznej (3):** Obrażenia, które zada ten martwiak nie obniżają ŻYW, a SF. Jeżeli ta ostatnia spadnie do 0, to postać natychmiast umiera z uduszenia się. Postacie w zbrojach mogą wcześniej stracić mobilność ze względu na przeciążenie. 90% straconej SF wraca po dniu opalaniu się na słońcu. Pozostała ilość może przywrócić tylko czar Regeneracja Energii Życiowej.
27. **choroby (0):** Istota taka jest nosicielem jakiejś choroby. Ciesny kontakt z nią (np. przez otrzymaną ranę) daje szansę równą 10%, że postać została zarażona. Rodzaj choroby ustala MG. najczęściej objawia się ona po 1k10 (premiowane) dniach i trwa 2k10 dni. W tym czasie chory ma gorączkę i współczynniki typu SF, ZR, SZ i UM ma zredukowane do 1/10. Ofiara nie leczona specjalnymi ziołami lub magicznie musi wykonać % rzut na odporność nr 6. Nieudany rzut oznacza, że czuje się coraz gorzej i umrze ostatniego dnia choroby. Dodatkowo opiekujący się taką osobą mają jednorazową 10% szansę, że także się zarażą.
28. **muśnięcie mroku (5):** Każde muśnięcie lub trafienie (też nieraniące!) wykonane przez tego martwiaka wywołuje chłód odbierający dech ofiary. W praktyce oznacza to wyczerpanie sił (zmęczenie) na okres 1k10 rund.
29. **niewidzialność (3):** Martwiak taki poświęcając pełną rundę potrafi być niewidzialny. Dodatkowo ta niewidzialność może być dla dowolnej liczby osób. Jakikolwiek agresywny lub energiczny ruch pozbywa tego martwiaka niewidzialności. Patrz też czar Niewidzialność.
30. **częściowa odporność na broń nie będąca srebrną lub magiczną (3):** Wszelkie ciosy zadane ciałem żywej niemagicznej istoty lub bronią, która nie jest srebrna, mitrylowa lub magiczna mają połowę swej skuteczności. Przykład: kamienny młot uderzający w ciało po odjęciu wyparowań zada tylko połowę obrażeń, np. zamiast 120 tylko 60. W sytuacjach szczególnych, MG ma prawo uznać obrażenia w wysokości 1/2 zadanej skuteczności, jeżeli pochodzą one od czynników katastroficznych.
31. **tylko do zranienia bronią srebrną lub magiczną (4):** Wszelkie ciosy zadane ciałem żywej niemagicznej istoty lub bronią, która nie jest srebrna, mitrylowa lub magiczna nie odnoszą skutku. Przykład: Stalowy niemagiczny topór uderzający w ciało odbija się od niego. W sytuacjach szczególnych, MG ma prawo uznać obrażenia w wysokości 1/10 zadanej skuteczności, jeżeli pochodzą one od czynników katastroficznych.
32. **tylko do zranienia bronią magiczną (5):** Wszelkie ciosy zadane ciałem żywej niemagicznej istoty lub bronią, która nie jest magiczna nie odnoszą skutku. Przykład: Stalowy niemagiczny topór uderzający w ciało odbija się od niego. W sytuacjach szczególnych, MG ma prawo uznać obrażenia w wysokości 1/100 zadanej skuteczności, jeżeli pochodzą one od czynników katastroficznych.
33. **tylko do zranienia bronią silnie magiczną lub zarazem srebrną i magiczną (10):** Wszelkie ciosy zadane ciałem żywej niemagicznej istoty lub bronią, która nie jest silnie magiczna lub zarazem magiczna i srebrna nie odnoszą skutku. Przykład: Magiczny stalowy topór uderzający w ciało odbija się od niego. W sytuacjach szczególnych, MG ma prawo uznać obrażenia w wysokości 1/1000 zadanej skuteczności, jeżeli pochodzą one od czynników katastroficznych.
34. **tylko do zranienia bronią ekstremalnie magiczną (50):** Wszelkie ciosy zadane ciałem lub bronią, która nie jest artefaktyczna (a więc ekstremalnie magiczna typu miecze ewidentności) nie odnoszą skutku. Przykład: Stalowy niemagiczny topór – łamacz tarcz uderzający w ciało odbija się od niego. W sytuacjach szczególnych, MG ma prawo uznać obrażenia w wysokości 1/10 000 zadanej skuteczności, jeżeli pochodzą one od czynników katastroficznych.
35. **częściowe przenikanie nie srebrnych lub niemagicznych zbroi (2):** Wyparowania zbroi, które nie są minimum posrebrzane, mitrylowe lub magiczne przeciwko ciosom takiej istoty są o połowę mniejsze. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.
36. **przenikanie nie srebrnych lub niemagicznych zbroi (20):** Wyparowania zbroi, które nie są minimum posrebrzane, mitrylowe lub magiczne przeciwko ciosom takiej istoty nie skutkują. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.
37. **częściowe przenikanie niemagicznych zbroi (3):** Wyparowania zbroi, które nie są magiczne przeciwko ciosom takiej istoty są o połowę mniejsze. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.
38. **przenikanie niemagicznych zbroi (30):** Wyparowania zbroi, które nie są magiczne przeciwko ciosom takiej istoty nie skutkują. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.
39. **częściowe przenikanie magicznych zbroi (5):** Wyparowania zbroi, które nie są magiczne przeciwko ciosom takiej istoty są o połowę mniejsze. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.
40. **bezszelestne poruszanie się (0):** Postać taka poruszając się nie wydaje dźwięku. Zaskoczenie ofiary sprawdza się względem połowy jej akt. SZ.
41. **krycie się w cieniu i ciemnościach (1):** Wchodząc w naturalny cień lub w ciemność postać staje się całkowicie niewidzialna. Obrona takiego martwiaka liczona jest ze ZR całkowitej. W walce z taką istotą obowiązują te same ograniczenia jak w walce w trudnych warunkach (1/2 TR, Obrony, UM, itp.). Walcząc z postacią, która porusza się przy okazji bezszelestnie ma się te

ograniczenia dwukrotnie większe (1/4 TR, Obrony, UM, itp.).

42. **warunkowe przejęcie ciała** (0): Jeżeli żywa istota dobrowolnie zgodzi się i odpręży się to pozwala to wniknąć w jej ciało. Dopóki martwiak jest w ciele potrafi władać ruchami, mową i zdolnościami ofiary. W tym czasie nie dostaje ona PDośw., aczkolwiek może porozumiewać się z martwiakiem, jeżeli pozwoli on jej częściowo władać głosem. Opuszczenie ciała może odbyć się tylko dobrowolnie lub pod wpływem egzorcyzmu.
43. **przejęcie ciała** (3): Jeżeli żywa istota dobrowolnie zgodzi się i odpręży się, jest nieprzytomna (ogłuszona) lub nie odeprze mocy martwiaka udanym % rzutem na zakłęcia to pozwala wniknąć w jej ciało. Dopóki martwiak jest w ciele potrafi władać ruchami, mową i zdolnościami ofiary. W tym czasie nie dostaje ona PDośw., aczkolwiek może porozumiewać się z martwiakiem, jeżeli pozwoli on jej częściowo władać głosem. Opuszczenie ciała może odbyć się tylko dobrowolnie lub pod wpływem egzorcyzmu.
44. **wrażliwość na światło** (– 5): W każdej rundzie przebywania w świetle słonecznym 1k100 obrażeń. Obecność magicznego światła zadaje 1k10 obrażeń na rundę. 1k100 obrażeń zadaje też czar światło rzucony na ciało martwiaka.
45. **lecniczy wpływ ciemności** (0): Martwiak dysponujący tą zdolnością przebywając w kompletnej ciemności regeneruje 1 obrażenie. Potrafi też wsysać w siebie magiczną ciemność co jednorazowo goi mu 100 obrażeń.
46. **wyssanie żywotności** (10): Wyssanie ŻYW każdy atak zamiast obrażeń obniża na stałe ten współczynnik. Jedno obrażenie odpowiada utracie 1 pkt. ŻYW. Wyssane w ten sposób punkty ŻYW leczą martwiaka. Utracona ŻYW może powrócić tylko w wypadku użycia czaru Regeneracja Energii Życiowej.
47. **kurczliwość** (3): Umiejętność zmiany kształtu ciała, tak, że może przybrać nawet nitkowatą formę. Warunkiem jest zachowanie posiadanej objętości i minimalnego przekroju 1 cm. Zmiana kształtu zajmuje 1k10 rund. W tym czasie martwiak jest bezbronny. Każde zranienie go odpowiednią bronią powoduje jego zniszczenie.
48. **spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła** (– 1): Słoneczne lub magiczne światło powoduje zmniejszenie SZ do połowy.
49. **gnilec** (7) – postać dotknięta lub zraniona na gołe ciało zmuszona jest wykonać % rzut na połowę wartości odporności nr 6. Nieudany rzut oznacza, że postać zostaje zarażona chorobą zwaną gnilem. Jest ona formą przekleństwa i nie może być wyleczona bez jego zdjęcia. Po 2k10 dniach choroba ta zaczyna uaktywniać się. Oznacza to, że ofiara traci jednorazowo po 1k100 pkt. ŻYW i PR. Odtąd też automatycznie postać zostaje włączona pod klątwę mumiozy. Powoduje ona, że postać w przeciągu 1k100 dni od śmierci przeradza się w 0 POZ zombi (przez co bez uprzedniego zdjęcia klątwy już nigdy nie może zostać wskrzeszona). Jeżeli ofiara została podczas pochowania zabalsamowana (w tym i okręcona bandażami), to przeradza się nie w zombi, a w martwiaka (też z 0 POZ), który zostawił klątwę.
50. **wrażliwość na wodę** (– 1) – przemoczenie kompletne ciała wodą lub namoczenie w niej powoduje, że naturalna ŻYW zmniejszona zostaje o połowę. Ilość obrażeń, które postać miała liczy się względem nowej wartości ŻYW. Może to niekiedy doprowadzić do śmierci ранego już martwiaka. Po wyschnięciu ŻYW wraca do normy po 2k10 dniach. Uwaga: Aby sztucznie uzyskać przemoczenie martwiaka trzeba go przez jakiś czas zanurzać w wodzie lub wystawić na długotrwałe działanie deszczu. Polewanie wodą w zasadzie nie wpływa na ŻYW.
51. **zabijający wpływ promieni słonecznych** (– 5) – martwiak ten w każdej rundzie przebywania w promieniach słonecznych podlega analogicznemu efektowi jak kleryczne zniszczenie martwiaka.
52. **dzienny letarg** (– 5) – od świtu do zmierzchu (wyłączając dni burzowe) martwiak taki zmuszony jest zapaść w sen. Jest on analogiczny do letargu. Podczas zagrożenia życia lub braku odpowiedniego miejsca do snu martwiak jest w stanie przedłużyć ten okres o tyle minut ile ma POZ.
53. **naturalna, podwójna liczba ataków** (3) – w trakcie jednej rundy martwiak taki ma podwójną ilość ataków każdą kończyną, którą naturalnie przysługuje mu choć 1 atak.
54. **porażenie strachem** (7) – jeżeli przez pełną rundę martwiak skupi swój wzrok na niezakrytej hełmem lub kapturem twarzy, to ofiara musi odeprzeć strach (% rzutem na połowę wartości odporności nr 2). Nieudane odparcie oznacza śmierć umysłową. Zdolności tej można używać podczas walki, ale powoduje to w tedy ograniczenia takie, jak walka w trudnych warunkach.
55. **upiorne wycie** (2) – w momencie, gdy martwiak znieruchomieje może wydać przeciągły ryk. Trwa on 1 rundę. Po jego zakończeniu wszystkie żywe istoty słyszające go (zasięg głosu w metrach odpowiada podwójnej wartości SZ) są zmuszone wykonać % rzut na strach (na połowę wartości odporności nr 2 zmniejszonej uprzednio o 2 pkt./POZ martwiaka). W momencie nieodparcia ofiara ucieka aż do wyczerpania sił (5 pkt. zmęczenia co rundę) lub przez 2 rundy/POZ upiора. Po tym okresie automatycznie strach mija. W momencie gdy ofiara ma zablokowaną drogę ucieczki lub jeżeli była w walce to mdleje (na 1k10 rund), jeżeli nie wykona udanego % rzutu na połowę wartości odporności nr 4. Udany rzut oznacza, że w danej rundzie działa normalnie. Rzut ten jest wymagany w każdej rundzie w której postać nie może uciec lub jest zagrożona (ale maksymalnie przez 2 rundy/POZ martwiaka).
56. **upiorny jęk** [10] – raz dziennie pozwala wydać niesamowitej przenikliwości dźwięki. Ich tonacja trwa przez rundę/POZ martwiaka. Każda żywa istota słyszająca je (zasięg SZ martwiaka w metrach x2) musi wykonać % rzut na odporność nr 2 (strach) zmniejszoną uprzednio o 2 pkt./POZ martwiaka. Nieudany rzut oznacza, że istota taka pada pada nieprzytomna na 1k10 rund. Po tym okresie w momencie budzenia należy dodatkowo wykonać rzut na odporność nr 4 (niemodyfikowaną). Nieudany rzut oznacza, że ofiara zginęła (jej umysł nie wytrzymał).
57. **martwy śmiech** (6) – podczas walki wydobywa wycie przypominające zgryźliwy chichot. Działa on na podświadomość ofiar słyszających go. Każda z nich słyszająca go musi wykonać % rzut na połowę odporność nr 2 (strach) zmniejszonej uprzednio o 2 pkt./POZ martwiaka. Ofiara, której wynik przewyższył tak zmodyfikowaną odporność staje się umysłowo roztrzęsiona. Oznacza to, że do momentu gdy nie wyśpi się przez pełne 8 godzin nie może wykonywać czynności wymagających skupienia (rzucanie czarów, identyfikacja, rozbezpieczanie zamków). W walce ofiara taka traktowana jest jakby miała połowę TR a względem martwiaków także i połowę Obrony. Śmiech ten słyszalny jest w promieniu SZ liczonej w metrach od wydającego go martwiaka.
58. **przenikalność nieożywionej substancji** (3) – zdolność ta pozwala w przeciągu 1 rundy przeniknąć podłoże lub ścianę nie grubszą niż 2 cm/POZ martwiaka. W trakcie przenikania istota ta jest kompletnie bezbronna i nie może w żaden sposób atakować. Zdolność ta nie pozwala przeniknąć magicznych ścian lub barier, ani też powierzchni częściowo skórzanych lub

- metalowych. Efekt ten też nie skutkuje w przypadku obszarów pokrytych roślinnością, niewyjałowionej ziemi, czy wody.
59. **niematerialność** (10) – możliwość przebywania w 2 postaciach – w eteralnej i półmaterialnej. Przejście z jednego stanu w drugi trwa z reguły 1k10 rund. Eteralność: Pod tą postacią można odbierać otoczenie tylko przez psioniczną jaźń (w tym i przez zmysł równowagi). Automatycznie postać przyjmuje konsystencję przypominającą mieszaninę gazu i energii. Objętościowo jest ona 100-krotnie mniejsza od naturalnej formy Eteralna postać potrafi latać w dowolnym kierunku. Może też ona przelatywać przez żywe i martwe istoty, oraz przez większość materii. Nieprzeniknioną barierą dla eteralnego są wszelkie krystaliczne (w tym szklane lub kwarcowe) formy, oraz magiczne blokady lub bariery Eteralna istota normalnie jest kompletnie niewidoczna. Nie można jej wykryć standardowym wykryciem niewidzialności. Wyjątkiem od tej reguły są sytuacje typu eteralny na tle błyskawicy, słońca, w wodzie, itp. Eteralny nie może używać jakichkolwiek zdolności z wyjątkiem przemian. Eteralnego są w stanie ranić tylko ekstremalnie magiczne bronie, oraz tylko niektóre czary (szczególnie te oparte na elektryczności). Półmaterialność (pseudoeteralność) – Postać wygląda jak lekko prześwitująca, szczególnie gdy spogląda się na nią pod światło. W odróżnieniu od eteralności ciało jest jednak niezmiennie w kształcie. W trakcie trwania tego czaru także wszelkie bronie niemagiczne i naturalne czynniki zadają o 10 obrażeń mniej na POZ martwiaka. Pseudoeteralność umożliwia kontakt z materialnością (np. walkę, itp), oraz przechodzenie przez płaskie, niemagiczne powierzchnie np. przez ściany i zamknięte drzwi, których grubość w najszerszym miejscu nie przekracza 1 cm na POZ martwiaka.
60. **dodatkowe cechy** (od 0 do 50 za każdą) – w zależności od kłatwy, naturalnych predyspozycji, warunków w których się powstało postać taka dysponuje jedną lub więcej zdolnościami. Ich rodzaj, siła i trwałość zależą wyłącznie od powyższych czynników i układane są przez MG. W wypadku braku pomysłów można zachować niektóre zdolności profesjonalne lub rasowe, dać którąś ze zdolności martwiaczych lub ją wzmocnić.
61. **telepatia** (0) – umożliwia porozumiewanie się z inną inteligentną istotą bez potrzeby rozumienia jej języka i wydawania dźwięku. Patrz też analogiczny czar maga.
62. **przejęcie umysłu** (5) – raz dziennie daje możliwość kontrolowania umysłu wybranej w zasięgu wzroku istoty. Jest to jednak nieskuteczne, jeżeli wykona ona udany % rzut na szok (– 5 pkt/POZ martwiaka). Ofiara, która nie odparła tej zdolności przez 10+10 rund/POZ martwiaka znajduje się w analogicznej sytuacji jak pod wpływem czarnoksięskiego czaru Przejęcie postaci.
63. **ranienie osobowości** (3) – przy każdym zranieniu, zamiast obrażeń cielesnych postać traci identyczną ilość (pkt) MD. Dodatkowo przy stracie każdego z nich ubywa 10 Punktów Doświadczenia. Utraconą Mądrość jest w stanie przywrócić astrologiczny czar Regeneracja pamięci.
64. **postarzanie** (2) – za każde 50 otrzymanych obrażeń ofiara starzeje się o 1 rok.
65. **wampirze ugryzienie** (7) – możliwość ugryzienia ofiary i wypuszczenia swej martwiaczej śliny. Działa to jak kłatwa, o ile nie odeprze się jej udanym % rzutem na 1/10 wartości odporności nr 3. Aby ugryzienie było skuteczne musi trwać minimum 2 rundy. Ugryzienie w walce lub krótsze nie działa z pełną siłą. Aby je odeprzeć należy wykonać % rzut na odporność nr 3 zmniejszoną o 2 pkt/POZ martwiaka. Kłatwa wampiryzmu powoduje, że w przeciągu 2k10 godzin ofiara staje się 0 POZ martwiakiem tego samego rodzaju co "ojciec" i przy tym idealnie mu posłusznym.
66. **przejście w eteralność** (1). Raz na 24 godziny/POZ lub w momencie "niefachowego zabicia" pozwala stać się eteralnym. Opis eteralności znajduje się przy zdolności nr 60 pt. Niematerialność.
67. **transformacja w zwierzę** (1). Raz na 24 godziny/POZ pozwala zmienić się w nietoperza, szczura lub wilka. Pod tą postacią martwiak ma możliwość odbierania nadal tylko za pomocą swej psionicznej jaźni. Patrz też odpowiedni czar druida.
68. **pozorna nieśmiertelność** (50 pkt, – 10 pkt. za sposób; minimum 10) – Zdolność ta powoduje, że dany martwiak może zostać tak naprawdę kompletnie zabity tylko w określony sposób. Sposoby te opisane są poniżej. Przy zdolnościach opisane zostaną tylko ich hasła. Martwiak zabity innym sposobem niż jest mu przypisany odradza się w dawną postać po 1k100 godzinach.
- kołek – wbity w serce osinowy lub podobny kołek powoduje, że do czasu jego wyjęcia martwiaka takiego uznajemy za wyeliminowanego.
- czar światłość – nieodparcie przez martwiaka tego czaru zabija go kompletnie.
- obrażenia od mieczy ewidentności – przy zabiciu definitywnym liczą się tylko obrażenia od takich mieczy
- czar Życzenie – ten lub analogiczny czar rzucony po "niefachowym zabiciu" uniemożliwia "odżycie"
- spalenie ciała – wymagane jest kompletne plus dla pewności rozsypanie popiołu na 4 strony świata.
- zdolność Zniszczenia martwiaka – patrz odpowiednia zdolność kapłana lub paladyna.
- wulkan – wrzucenie do lawy wulkanicznej niszczy na stałe strukturę martwiaka.
- strawienie ciała – przez kwas lub soki żołądkowe. Skuteczne, jeżeli kompletne.
- inne czary – w zależności od logiki MG i jego decyzji
- inny sposób – opisany przy martwiaku lub wymyślony przez MG.
69. **częściowa obawa przed ...** (– 1/każdy element) – Zdolność ta powoduje, że dany martwiak ma pewien wstręt do poniższych rzeczy. W praktyce oznacza to, że osoba chroniąca się za czymś takim będzie podświadomie wybierana przez martwiaka za ostatni cel. Dodatkowo obawa martwiaka w takcie walki lub bliskiego kontaktu z taką istotą działa na niego jak ułomność pechowiec. W niektórych wypadkach ma to jeszcze dodatkowe znaczenia dla broniącego się przed martwiakiem.
- ziele korantor sor (czosnkowe ziele) – chroni standardowo plus dodatkowo jeżeli ofiara wcześniej (maksimum godzinę temu) zjadła czosnek to daje jej bezwzględną wartość +25 pkt. zwiększającą odporność chroniącą przed zostaniem wampirem. Postać nosząca tylko czosnek ma tylko premię +10 pkt.
- święty symbol dobrego boga – chroni standardowo
- poświęcona dobru ziemia – chroni standardowo, plus z samego czaru daje ograniczenia martwakowi.
- błogosławiona broń lub zbroja – chroni standardowo, o ile ma się ją w ręku lub nosi na sobie
- inny sposób – opisany przy martwiaku lub wymyślony przez MG.
70. **urok** (10) – Raz na 24 godziny/POZ pozwala poprzez hipnotyczne patrzenie się przez 1 pełną rundę w oczy silnie oczarować ofiarę. Jest to skuteczne jeżeli nie wykona ona udanego rzutu na odporność nr 2 zmniejszoną uprzednio o 2 pkt/POZ martwiaka. Udana oczarowanie ma identyczną moc jak czar iluzjonisty Urok.

71. **zatrzymanie umysłów** (20) – wszelkie żywe istoty w promieniu 10 metrów + 10 na POZ martwiaka, które mają mniejszą odporność na strach niż 50 pkt. + 10 pkt./POZ martwiaka automatycznie zostają sparaliżowane ze strachu. Nie dotyczy to postaci chronionych jakąkolwiek aurą/aureolą dobra. Ofiara po wyjściu z zasięgu zdolności wykonuje % rzut na szok (– 2 pkt/POZ martwiaka). Nieudany rzut oznacza, że paraliż będzie trwał jeszcze przynajmniej 1k100 godzin. Po jego ustąpieniu postać ma szansę równą 1%/POZ martwiaka, że nabeździe jakiejś umysłowej ułomności.
72. **specjalne wyssanie energii życiowej** (5) – utrata całej Energii Życiowej przez ofiarę oznacza, że zostaje ona dowolnym martwiakiem z typu 1–3. Istota taka ma POZ 0 i w wypadku wyboru zaliczana jest do miękkołowych. Jeżeli ofiarą padł kapłan, to staje się on w przeciągu 1k100 dni 0 POZ cmentarem.
73. **niewrażliwość na odegnanie lub zniszczenie** (2) – martwiak ten nie jest wrażliwy na analogiczne zdolności kapłanów lub paladynów.
74. **odrodzenie** (5/każde) – jakiegokolwiek "zabicie" bronią lub czarami powoduje, że rozplywa się on w bezcielesną formę (eternalną). W przeciągu najbliższych 1k10 (premiowane) dni ulatuje ona do wybranego przez siebie wcześniej miejsca spoczynku. Tam też leżąc w spokoju w letargu przez 1k100 godzin odradza się w dawną postać. W swym istnieniu martwiak może się w ten sposób odrodzić tylko 1 raz na każdy swój POZ martwiaka. Odrodzenie nie może zostać ukończone, jeżeli miejsce spoczynku zostanie poświęcone dobru lub ktoś ponownie zaatakuję martwiaka. W tym ostatnim przypadku używa on następnego odrodzenia i przenosi się w kolejne bezpieczne miejsce.
75. **przyzwanie slug** (10) – raz do roku/POZ w promieniu 1 metra/1 pkt UM martwiaka może on z resztek trupów stworzyć martwiaki. Ich ilość zależy od mnogości trupów w objętej zdolnością sferze. Na każde 10 trupów powstanie 1 kościotrup, a na każde 100 trupów 1 mumia. Wszystkie pozostałe traktuje się jako szkielety. Powstałe martwiaki są tzw tępogłowe. Powyższa operacja zaburza mocno zachwianie równowagi. Oznacza to, że często dobrzy bogowie informują pośrednio we śnie swych pupilków o obowiązku przeciwdziałania tak dużego szerszenia się nekromancji
76. **kompletne wyssanie Energii Życiowej** (10) – postać zraniona, poza standardową utratą 10 pkt Energii Życiowej musi odeprzeć obezwładniające ją zaklęcie (z antyodpornością 5 pkt./POZ martwiaka). Nieudany rzut oznacza, że ofiara utraciła całą Energię Życiową. Martwiak który to uczynił jest automatycznie dzięki temu leczony ze 100 obrażeń na każde 10 pkt. wyssanej Energii Życiowej. Ofiara tej zdolności w przeciągu 1k100*10 rund przemienia się w 0 POZ tępogłowego kościotrupa. Jest on kompletnie podległy woli "ojca".
77. **czasowe odrodzenie** (5) – jakiegokolwiek "zabicie" bronią lub czarami powoduje, że rozplywa się on w bezcielesną formę, po czym w przeciągu 1k100*10 godzin (w pobliżu miejsca śmierci) odradza się w dawną postać i "żyje" dopóki się go nie zabije powtórnie lub nie wyrzuci on swej zemsty na zabójcach;
78. **kłątwa Kościeja** (4) – postać zraniona, poza standardową utratą 10 pkt Energii Życiowej jeśli nie odeprze obezwładniającego ją zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3 zmniejszoną uprzednio o 2 pkt/POZ martwiaka) zyskuje kłątwe. Powoduje ona, że w wypadku śmierci staje się w przeciągu 1k100 dni tępogłowym kościotrupem, podległym woli "ojca" (z POZ równego połowie POZ kościeja). Od 10 POZ kościeja powstają kościotrupy miękkołowe.
79. **śmierć definitywna** (50) – przy każdym zranieniu postać musi wykonać % rzut na połowę swej odporności na szok (nr 4). Nieudany rzut oznacza, że dusza ofiary pęka. Oznacza to niemożliwość wskrzeszenia.
80. **taniec śmierci** (3) – podczas walki lub gdy sobie zażyczy jest w stanie wywołać potworne dźwięki. Na żywe istoty działają one analogicznie do czarnoksięskiego czaru Taniec śmierci.
81. **przywołanie martwiaków** (5) – raz dziennie koncentrując się przez 10 rund na POZ jest w stanie tuż po zakończeniu tego przywołać (sprowadzić jakby spod ziemi) 1 martwiaka/POZ. Każdy z nich traktowany jest jak 10 POZ. Typ przywołanych martwiaków maksymalnie może być równy połowie (zaokrąglając w górę) POZ czarnotrupa. Ich rasa powinna należeć do najpospolitszej w okolicy, zaś wyjściowy poziom 0 lub jeśli w pobliżu było pobożowisko to 4..
82. **jad trupi** (1) – przy każdym kontakcie z rzeczą dotykaną przez tego martwiaka lub po zranieniu przez niego ofiara musi wykonać % rzut na odporność nr 6. Nieudany rzut oznacza zarażenie się odmianą śmiertelnej trucizny. Po 1k100 godzin od zarażenia następuje od niej śmierć. Dodatkowo już w połowie tego okresu postać doznaje gorączki i dreszczy, po czym opada kompletnie z sił. Jad trupi można wyleczyć Neutralizując truciznę lub lecząc chorobę.

TYP "I" – zombiopochodne [materialne]

Rasa: Zombie

Charakter: neutr.neutr. lub neutr.zły (postacie o moralności dobrej stają się neutr., pozostałe będą złe)

ŻYW: N; SF: 2 N; ZR: 1/2 N; SZ: 1/2 N; INT: 1/10 N; MD: 1/2 N; UM: 1/10 N; CH: *1/10N; PR: 1/10 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +10 łapy (50 ob/+10 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 2. połowiczne odczuwanie obrażeń kłutych; 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 6. przetrącenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia

Rasa: Utopiec

Charakter: neutr.neutr. lub neutr.zły (postacie o moralności dobrej stają się neutr., pozostałe będą złe)

ŻYW: 1,5 N; SF: 2 N; ZR: 1/2 N; SZ: 1/2 N; INT: 1/2 N; MD: 1/2 N; UM: N; CH: *1/10N; PR: 1/10 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +10 łapy (50 tn/+10 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 2. połowiczne odczuwanie obrażeń kłutych; 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 6. przetrącenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 21. topienie; 22. swobodne poruszanie się w wodzie (ograniczenia 1/2).

Rasa: Szubienicznik

Charakter: neutr.neutr. lub neutr.zły (postacie o moralności dobrej stają się neutr., pozostałe będą złe)

ŻYW: N; SF: 2 N; ZR: N; SZ: N; INT: N; MD: 1/2 N; UM: 1/2 N; CH: *1/2 N; PR: 1/2 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +15 łapy (50 ob lub 100 tn/+10 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 2. połowiczne odczuwanie obrażeń kłutych; 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 6. przetrącenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia

TYP "II": szkieletokształne [materialne]

Rasa: Szkielet (tępgłowy) – typowy

Charakter: neutr.neutr. lub neutr.zły (postacie o moralności dobrej stają się neutr., pozostałe będą złe)

ŻYW: 1/2 N; SF: 1/2 N; ZR: 1/2 N; SZ: 1/2 N; INT: 1/10 N; MD: 1/2 N; UM: 1/2 N; CH: *1/10N; PR: 1/10 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +5 łapy (30 tn/+10 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia kłute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia

Rasa: Szkielet (miękkogłowy) – bardzo rzadkie

Charakter: neutr.neutr. lub neutr.zły (postacie o moralności dobrej stają się neutr., pozostałe będą złe)

ŻYW: 1/2 N; SF: 1/2 N; ZR: 1/2 N; SZ: 1/2 N; INT: 1/2 N; MD: 1/2 N; UM: 1/2 N; CH: *1/2 N; PR: 1/10 N

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +5 łapy (30 tn/+10 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia kłute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie

Rasa: Kościotrup (tępgłowy) – bardzo rzadkie

Charakter: neutr.neutr. lub neutr.zły (postacie o moralności dobrej stają się neutr., pozostałe będą złe)

ŻYW: 3 N; SF: 2 N; ZR: 1/2 N; SZ: 1/2 N; INT: 1/10 N; MD: 1/2 N; UM: 1/2 N; CH: *1/10 N; PR: 1/10 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +10 łapy (70 tn/+10 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia kłute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia.

Rasa: Kościotrup (miękkogłowy) – typowy

Charakter: praw.zły (niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 2 N; SF: 2 N; ZR: N; SZ: N; INT: 1/2 N; MD: N; UM: N; CH: *N; PR: 1/10 N

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +5 łapy (60 tn/+10 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia kłute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie

Rasa: Zdechłak

Charakter: neutr.neutr. lub neutr.zły (postacie o moralności dobrej stają się neutr., pozostałe będą złe)

ŻYW: N; SF: N; ZR: N; SZ: N; INT: 1/2 N; MD: 1/2 N; UM: 1/2 N; CH: *1/2 N; PR: 1/2 N

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +5 łapy (60 tn/+10 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia kłute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 18. uwolnienie fetoru

TYP 3: ghoulo pochodne [materialne]

Rasa: Ghoul

Charakter: neutr.zły (ewidentnie)

ŻYW: 2 N; SF: N; ZR: N; SZ: N; INT: 1/2 N; MD: 1/2 N; UM: 1/2 N; CH: *1/2 N; PR: 1/2 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +10 łapy (60 tn/+10 Obrona/3 sg.), oraz w tej samej rundzie pysk (50 kł/+5 Obrona; 4 segmenty; zasięg 0)

Premie do odporności: 3: 20 pkt.; 4: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 10 pkt.; 10: 10 pkt.

Cechy specjalne: 2. połowiczne odczuwanie obrażeń kłutych; 4. naturalna oburęczność; 7. strach w momencie pierwszego

zobaczenia; 11. przerażające wycie w momencie zranienia; 13. emanacja zła; 16. dostosowanie ; 25. paraliżująca ślina; 27. choroby

Rasa: Nagrobiec (ghast)

Charakter: chaot.zły (ewidentnie)

ŻYW: 3 N; SF: 2N; ZR: N; SZ: N; INT: 1/2 N; MD: 1/2 N; UM: N; CH: *1/2 N; PR: 1/2 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +10 łapy (70 tn/+10 Obrona/3 sg.), oraz w tej samej rundzie pysk (60 kl/+5 Obrona; 4 segmenty; zasięg 0)

Premie do odporności: 3: 20 pkt.; 4: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 10 pkt.; 10: 10 pkt.

Cechy specjalne: 2. połowiczne odczuwanie obrażeń kłutych; 4. naturalna oburęczność; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 11. przerażające wycie w momencie zranienia; 13. emanacja zła; 16. dostosowanie ; 19. roztaczanie fetoru; 25. paraliżująca ślina; 27. choroby

Rasa: Cmentarnica (wight)

Charakter: chaot.zły (ewidentnie)

ŻYW: 3 N; SF: 2N; ZR: N; SZ: N; INT: 1/2 N; MD: 1/2 N; UM: N; CH: *1/2 N; PR: 1/2 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +10 łapy (70 tn/+10 Obrona/3 sg.), oraz w tej samej rundzie pysk (60 kl/+5 Obrona; 4 segmenty; zasięg 0);

Premie do odporności: 3: 20 pkt.; 4: 10 pkt.; 5: 10 pkt.; 9: 10 pkt.; 10: 10 pkt.

Cechy specjalne: 2. połowiczne odczuwanie obrażeń kłutych; 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 13. emanacja zła; 16. dostosowanie; 20. odgryzanie ciała; 27. choroby; 30. częściowa odporność na broń nie będąca srebrną lub magiczną

TYP 4: [Półmaterialne I]

Rasa: Cień

Charakter: neutr.zły (ewidentnie; niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter, z tym, że przestaje on być ewidentny)

ŻYW: 3 N; SF: N; ZR: N; SZ: 1/2 N; INT: 1/2 N; MD: N; UM: 1/2 N; CH: *1/2 N; PR: 1/10 N

Biegłości: tylko naturalne dla cienia;

Premie do Biegłości: +10 łapy (60 ob/+15 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 8: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 13. emanacja zła; 26. wyssanie siły fizycznej; 32. tylko do zranienia bronią magiczną; 35. częściowe przenikanie nie srebrnych lub niemagicznych zbroi; 40. bezszelestne poruszanie się; 41. krycie się w cieniu i ciemnościach; 42. warunkowe przejście ciała; 44. wrażliwość na światło; 45. leczniczy wpływ ciemności

Rasa: Zmrocz

Charakter: neutr.zły (ewidentnie; niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter, z tym, że przestaje on być ewidentny)

ŻYW: 2 N; SF: N; ZR: N; SZ: N; INT: N; MD: N; UM: 1/2 N; CH: *N; PR: 1/2 N

Biegłości: tylko naturalne dla zmrocz

Premie do Biegłości: +10 łapy (60 ob/+15 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 8: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 13. emanacja zła; 28. muśnięcie mroku; 32. tylko do zranienia bronią magiczną, a w mroku także srebrną (31); 35. częściowe przenikanie nie srebrnych lub niemagicznych zbroi; 40. bezszelestne poruszanie się; 41. krycie się w cieniu i ciemnościach; 42. warunkowe przejście ciała; 44. wrażliwość na światło; 45. leczniczy wpływ ciemności

Rasa: Ułuda

Charakter: neutr.zły (ewidentnie; niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter, z tym, że przestaje on być ewidentny)

ŻYW: N; SF: 1/2 N; ZR: 3 N; SZ: 2 N; INT: 2 N; MD: N; UM: N; CH: *N; PR: specjal. (2 N)

Biegłości: tylko naturalne dla ułudy

Premie do Biegłości: +10 łapy (60 ob/+15 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 8: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 12. wywołanie strachu wzrokiem; 13. emanacja zła; 15. odwzorowanie (tylko jako iluzjonista); 17. polimorfia siebie; 33. tylko do zranienia bronią silnie magiczną lub zarazem srebrną i magiczną; 35. częściowe przenikanie nie srebrnych lub niemagicznych zbroi; 40. bezszelestne poruszanie się

TYP 5: [Półmaterialne II]

Rasa: Zjawy

Charakter: każdy zły (ewidentnie; niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter, z tym, że przestaje on być ewidentny)

ŻYW: 3 N; SF: N; ZR: 2 N; SZ: N; INT: N; MD: N; UM: N; CH: *N; PR: 1/2 N

Biegłości: tylko naturalne dla zjawy

Premie do Biegłości: +10 łapy (60 ob/+15 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 8: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 12. wywołanie strachu wzrokiem; 13. emanacja zła; 14. łatanie; 23. uwięzienie umysłu; 29. niewidzialność; 32. tylko do zranienia bronią magiczną; 40. bezszelestne poruszanie się; 41. krycie się w cieniu i ciemnościach

Rasa: Południca

Charakter: każdy zły (ewidentnie; niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter, z tym, że przestaje on być ewidentny)

ŻYW: 2 N; SF: N; ZR: N; SZ: 2 N; INT: 1/2 N; MD: 1/2 N; UM: 1/2 N; CH: *1/10 N; PR: 1/2 N

Biegłości: tylko naturalne dla południcy

Premie do Biegłości: +10 łapy (60 ob/+15 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 8: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 12. wywołanie strachu wzrokiem; 13. emanacja zła; 23. uwięzienie umysłu; 29. niewidzialność; 32. tylko do zranienia bronią magiczną; 40. bezszelestne poruszanie się; 41. krycie się w cieniu i ciemnościach

Rasa: Trupon

Charakter: każdy zły (ewidentnie; niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter, z tym, że przestaje on być ewidentny)

ŻYW: 4 N; SF: N; ZR: N; SZ: 1,5 N; INT: N; MD: N; UM: N; CH: *1/2 N; PR: 1/2 N

Biegłości: tylko naturalne dla truponia

Premie do Biegłości: +10 łapy (80 ob/+15 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 8: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 12. wywołanie strachu wzrokiem; 13. emanacja zła; 23. uwięzienie umysłu; 29. niewidzialność; 33. tylko do zranienia bronią silnie magiczną lub zarazem srebrną i magiczną; 40. bezszelestne poruszanie się; 41. krycie się w cieniu i ciemnościach; 47. kurczliwość; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła.

TYP 6: mumiokształtne [materialne]

Rasa: Mumia (tępogłowa) – typowa

Charakter: neutr.zły (niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 4 N; SF: 3 N; ZR: 1/2 N; SZ: 1/2 N; INT: 1/2 N; MD: N; UM: 1,5 N; CH: *1/10 N; PR: 1/10 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +20 łapy (120 ob/+20 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia kłute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 6. przetrącenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 13. emanacja zła; 27. choroby; 31. tylko do zranienia bronią srebrną lub magiczną; 49. gnilec; 50. wrażliwość na wodę; powalenie (patrz analogiczna zdolność rycerska)

Rasa: Mumia (miękkogłowa) – tzw królewska

Charakter: neutr.zły (niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 4 N; SF: 3 N; ZR: 1/2 N; SZ: N; INT: N; MD: N; UM: 1,5 N; CH: *1/10 N; PR: 1/2 N

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 łapy (120 ob/+20 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia kłute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 6. przetrącenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 13. emanacja zła; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 31. tylko do zranienia bronią srebrną lub magiczną; 49. gnilec; 50. wrażliwość na wodę; powalenie (patrz analogiczna zdolność rycerska)

Rasa: Strzyga (tępogłowa)

Charakter: neutr.zły (niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 3 N; SF: 3 N; ZR: 3 N; SZ: 3 N; INT: 1/2 N; MD: 1/2 N; UM: 1/2 N; CH: *1/10 N; PR: 1/10 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +20 łapy (120 tn/+20 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia kłute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 13. emanacja zła; 27. choroby; 33. tylko do zranienia bronią silnie magiczną lub zarazem srebrną i magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła; 49. gnilec; 50. wrażliwość na wodę; 53. naturalna, podwójna liczba ataków; roztrącenie (patrz analogiczna zdolność żołnierska, z tym, że zaskoczenie liczymy względem połowy SZ akt.).

Rasa: Strzyga (miękkogłowa) – królewska

Charakter: neutr.zły (niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 3 N; SF: 3 N; ZR: 3 N; SZ: 3 N; INT: N; MD: N; UM: N; CH: *1/2 N; PR: 1/10 N

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (120 tn/+20 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia kłute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 13. emanacja zła; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 27. choroby; 33. tylko do zranienia bronią silnie magiczną lub zarazem srebrną i magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła; 49. gnilec; 50. wrażliwość na wodę; 51. zabijający wpływ promieni słonecznych; 52. dzienny letarg; 53. naturalna, podwójna liczba ataków; roztrącenie (patrz analogiczna zdolność żołnierska, z tym, że zaskoczenie liczymy względem połowy SZ akt.)

Rasa: Struchlec (miękkogłowy) – na Archipelagu Centralnym brak struchlców tępogłowych

Charakter: neutr.zły (niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 2 N; SF: 2 N; ZR: 2 N; SZ: N; INT: N; MD: N; UM: N; CH: *1/2 N; PR: 1/10 N;

Biegłości: N;

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (60 ob/+10 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia kłute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 10. paraliżujący strach; 12. wywołanie strachu wzrokiem; 13. emanacja zła; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 27. choroby; 31. tylko do zranienia bronią srebrną lub magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła; 49. gnilec; 50. wrażliwość na wodę; 54. porażenie strachem.

7 TYP MARTWIAKÓW [Półmaterialne]

Rasa: Upiór (zwany też wielkim lub prawdziwym upiorem; w kategorii martwiacej uchodzi za władcę podziemi)

Charakter: każdy zły (względem praworządności nie zmienia się; niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 3 N; SF: 2 N; ZR: 2 N; SZ: 2 N; INT: N; MD: 1,5 N; UM: N; CH: *1,5 N; PR: 1/2 N

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (120 tn/+20 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3. 10 pkt. 4: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 10. paraliżujący strach; 13. emanacja zła; 14. latanie; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 17. polimorfia siebie; 29. niewidzialność; 31. tylko do zranienia bronią srebrną lub magiczną; 46. wysysanie żywotności; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła; 51. zabijający wpływ promieni słonecznych; 55. upiorne wycie; 56. upiorny jęk; 58. przenikalność nieożywionej substancji; 60. dodatkowe cechy (od 10 POZ jedna); 61. telepatia

Rasa: Upiornica (z racji częstego przebywania wśród normalnych istot znana też jako "żywy" upiór)

Charakter: każdy zły (względem praworządności nie zmienia się; niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 3 N; SF: 2 N; ZR: N; SZ: 1,5 N; INT: 1/2 N; MD: N; UM: N; CH: *N; PR: N

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 łapy (100 tn/+20 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3. 10 pkt. 4: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 13. emanacja zła; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 17. polimorfia siebie; 31. tylko do zranienia bronią srebrną lub magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła; 56. upiorny jęk;

Rasa: Upiornik (półupiór)

Charakter: każdy zły (względem praworządności nie zmienia się; niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 3 N; SF: 2 N; ZR: 2 N; SZ: 2 N; INT: N; MD: N; UM: N; CH: *N; PR: N

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 łapy (100 tn/+20 Obrona/3 sg.);

Premie do odporności: 3. 10 pkt. 4: 10 pkt.; 9: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 13. emanacja zła; 14. latanie; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 17. polimorfia siebie; 31. tylko do zranienia bronią srebrną lub magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła; 51. zabijający wpływ promieni słonecznych; 55. upiorne wycie; 56. upiorny jęk (od 10 POZ martwiaka); 57. martwy śmiech; 58. przenikalność nieożywionej substancji; furia (patrz analogiczna zdolność barbarzyńska)

8 TYP MARTWIAKÓW [Eternalno – Półmaterialne]

Rasa: Duch

– istnieją jego 3 formy: właściwa (duch*), oraz dušek **i wielki duch***

* otoczona półmaterialną powłoką dusza potężnie wyklętej postaci – typowy martwiak

** otoczona półmaterialną powłoką dusza wyklętej postaci – nie posiada jeszcze cech martwiaczych, w zależności od postępowania może jeszcze powrócić do grona żywych lub zostać typowym duchem

*** otoczona półmaterialną powłoką ponadnaturalnie wyklęta dusza wielce nadnaturalnej (np. dużego smoka) lub boskiej istoty –

zatraciła już większą część martwiaczych cech.

Charakter: Duch – neutralny lub chaotyczny – najczęściej zły (niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter). Duszek – chaotyczny, moralność zachowana poprzednia. Wielki duch – neutralny, moralność dowolna, ale zależna od emocji, które towarzyszyły w momencie śmierci.

Duch:

ŻYW: 5 N; SF: 2 N; ZR: N; SZ: N; INT: N; MD: N; UM: 2 N; CH: *1/2 N; PR: 1/2 N

Duszek:

ŻYW: 2 N; SF: 2 N; ZR: 2 N; SZ: 2 N; INT: N; MD: 1/2 N; UM: N; CH: *1/2 N; PR: 1/2 N

Wielki Duch:

ŻYW: 10 N; SF: 2 N; ZR: 1/2 N; SZ: N; INT: N; MD: 2 N; UM: 4 N; CH: *1/2 N; PR: 1/2 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +20 łapy (120 tn/+20 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 8: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 13. emanacja zła (tylko duchy i niektóre wielkie duchy – niekiedy możliwa emanacja dobra); 14. latanie; 24. ograniczona aktywność (nie dotyczy zamkniętych przestrzeni); 29. niewidzialność; 32. tylko do zranienia bronią magiczną (wielkie duchy lub pod postacią eteralną tylko ekstremalnie magiczną [33]); 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła; 51. zabijający wpływ promieni słonecznych; 55. upiorne wycie; 58. przenikalność nieożywionej substancji (tylko 1 cm./POZ); 59. niematerialność; 60. dodatkowe cechy (duszek: 1, duch: 2, wielki duch: 3 lub więcej)

Rasa: Wizja

Charakter: każdy, ale najczęściej zły (niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter); niekiedy też charakter może zależeć od emocji, które towarzyszyły momentowi śmierci.

ŻYW: 4 N; SF: 2 N; ZR: N; SZ: N; INT: 1,5 N; MD: 1,5 N; UM: N; CH: *N; PR: 1/2 N

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: +10 łapy (60 ob/+20 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 8: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 10. paraliżujący strach (w promieniu 1/10SZ w metrach; paraliż trwa 1k10*10 rund); 13. emanacja zła; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 29. niewidzialność; 32. tylko do zranienia bronią magiczną; 58. przenikalność nieożywionej substancji; 61. telepatia; 62. przejęcie umysłu; 63. ranienie osobowości

Rasa: Widmo

Charakter: każdy, ale najczęściej zły (niektóre postacie o ewidentnej moralności są w stanie utrzymać stary charakter); niekiedy też charakter może zależeć od emocji, które towarzyszyły momentowi śmierci.

ŻYW: 3 N; SF: N; ZR: N; SZ: N; INT: 1/2 N; MD: 1/2 N; UM: 1/2 N; CH: *1/2 N; PR: N

Biegłości: N

Premie do Biegłości: +20 łapy (120 ob/+20 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 4: 20 pkt.; 8: 20 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 4. naturalna oburęczność; 5. duszenie; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 9. nieustające roztaczanie strachu; 10. paraliżujący strach (w momencie zobaczenia); 13. emanacja zła; 14. latanie; 17. polimorfia siebie; 32. tylko do zranienia bronią magiczną; 51. zabijający wpływ promieni słonecznych; 58. przenikalność nieożywionej substancji (tylko 1 cm./POZ); 64. postarzanie

9 TYP MARTWIAKÓW [Materialno – Eteralne]

Rasa: Wampir (zwany też królem nocy)

Charakter: praworządny zły (względem praworządności nie zmienia się; niektóre postacie o ewidentnej praworządności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 5 N; SF: 2 N; ZR: N; SZ: N; INT: 2 N; MD: N; UM: 2 N; CH: 2 N; PR: 2 N lub 1/2 N (zależnie od okoliczności);

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (70 ob/+20 Obrona/3 sg.), +10 gryzienie (50 kł/+0; tylko po unieruchomieniu)

Premie do odporności: 3: 10 pkt.; 4: 10 pkt.; 8: 10 pkt.; 9: 10 pkt.; 10: 20 pkt.

Cechy specjalne: 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia (w walce jako przeciwnika); 13. emanacja zła (do wykrycia tylko w momencie utraty samokontroli); 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 24. ograniczona aktywność (nie dotyczy burzowej pogody); 32. tylko do zranienia bronią magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła; 51. zabijający wpływ promieni słonecznych (śmierć pozorna); 52. dzienny letarg; 65. wampirze ugryzienie; 66. przejście w eteralność; 67. transformacja w zwierzę; 68. pozorna nieśmiertelność (kołek, czar światłość, obrażenia od mieczy ewidentności); 69. częściowa obawa przed ... (święty symbol dobrego boga, poświęcona ziemia, czosnek); 70. urok

Rasa: Wampirzec/wampirzyca (zwane też półwampirami)

Charakter: każdy zły (względem praworządności nie zmienia się)

ŻYW: 2 N; SF: N; ZR: N; SZ: N; INT: N; MD: 1/2 N; UM: N; CH: *N; PR: N lub 1/2 N (zależnie od okoliczności)

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus + 10 pkt. gryzienie (50 kł/+10)

Premie do odporności: 3. 10 pkt. 4. 10 pkt.; 8. 10 pkt.; 9. 10 pkt.; 10. 20 pkt.

Cechy specjalne: 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia (w walce jako przeciwnika); 13. emanacja zła (do wykrycia tylko w momencie utraty samokontroli); 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 24. ograniczona aktywność (nie dotyczy pochmurnej pogody lub podziemi); 32. tylko do zranienia bronią magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła; 65. wampirze ugryzienie; 69. częściowa obawa przed ... (święty symbol dobrego boga, błogosławiona broń lub zbroja, czosnek)

Rasa: Cmentar (zwany też władcą cmentarzysk)

Charakter: praworządny zły (niektóre postacie o ewidentnej praworządności są w stanie utrzymać stary charakter)

ŻYW: 6 N; SF: 2 N; ZR: N; SZ: N; INT: N; MD: 2 N; UM: 2 N; WI/ZW: N; CH: *2 N; PR: N lub 1/2 N (zależnie od okoliczności)

AntyMagia 45%

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 łapy (80 tn/+20 Obrona/3 sg.)

Premie do odporności: 3. 10 pkt. 4. 10 pkt.; 8. 10 pkt.; 9. 10 pkt.; 10. 20 pkt.

Cechy specjalne: 2. połowiczne odczuwanie obrażeń klutych; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia (w walce jako przeciwnika); 13. emanacja zła; 15. odwzorowanie (czary i zdolności kapłańskie analogiczne do swego POZ); 16. dostosowanie; 24. ograniczona aktywność (nie dotyczy mocno pochmurnej pogody lub zamkniętych pomieszczeń); 33. tylko do zranienia bronią silnie magiczną lub zarazem srebrną i magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła (także od świtu do zmierzchu); 60. dodatkowe cechy (jedna od 10 POZ); 61. telepatia; 66. przejście w eteralność; 68. pozorna nieśmiertelność (czar Dezintegracja, obrażenia od mieczy ewidentności, zabraknięcie "odrodzeń"); 69. częściowa obawa przed ... (poświęconą ziemią); 71. zatrzymanie umysłów; 72. specjalne wyssanie energii życiowej; 73. niewrażliwość na kleryczne odegnanie lub zniszczenie; 74. odrodzenie; 75. przyzwanie sług (powyżej 10POZ)

10 TYP MARTWIAKÓW [Materialne]

Rasa: Kostuch (zwany też martwiaczą śmiercią)

Charakter: neutralny zły (niektóre postacie o ewidentnej charakterze niekiedy są w stanie utrzymać poprzedni)

ŻYW: 6 N; SF: 2 N; ZR: N; SZ: N; INT: 2 N; MD: 2 N; UM: 2 N; CH: *N; PR: 1/10 N

AntyMagia 50%

Biegłości: N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (150 tn/ +30 Obrona /5 sg.) w wypadku form zwierzęcych może i atakować z pyska (zależnie od MG)

Premie do odporności: 3. 10 pkt. 4. 10 pkt.; 8. 10 pkt.; 9. 10 pkt.; 10. 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia klute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 10. paraliżujący strach (w promieniu 10 metrów +10/POZ; odparcie względem połowy odporności nr 2; trwa 1k100 rund); 13. emanacja zła; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 33. tylko do zranienia bronią silnie magiczną lub zarazem srebrną i magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła (także od świtu do zmierzchu); 73. niewrażliwość na kleryczne odegnanie lub zniszczenie; 76. kompletne wyssanie Energii Życiowej (powstaje kościotrup); 77. czasowe odrodzenie

Rasa: Kościej

Charakter: chaotyczny zły

ŻYW: 8 N; SF: 3 N; ZR: N; SZ: N; INT: N; MD: N; UM: N; CH: *N; PR: 1/10 N

AntyMagia 50%

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (150 tn/ +30 Obrona /5 sg.) w wypadku form zwierzęcych może i atakować z pyska (zależnie od MG)

Premie do odporności: 3. 10 pkt. 4. 10 pkt.; 8. 10 pkt.; 9. 10 pkt.; 10. 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia klute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 10. paraliżujący strach (w promieniu 10 metrów +10/POZ; odparcie względem połowy odporności nr 2; trwa 1k100 rund); 13. emanacja zła; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 33. tylko do zranienia bronią silnie magiczną lub zarazem srebrną i magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła (także od świtu do zmierzchu); 73. niewrażliwość na kleryczne odegnanie lub zniszczenie; 76. kompletne wyssanie Energii Życiowej (powstaje kościotrup); 77. czasowe odrodzenie; 78. klątwa Kościeja

Rasa: Czarnotrup

Charakter: każdy zły (praworządność nie ulega zmianie)

ŻYW: 10 N; SF: 4 N; ZR: 2 N; SZ: 2 N; INT: 2 N; MD: 1,5 N; UM: 2 N; CH: *2 N; PR: 1/2 N

AntyMagia 50%

Biegłości: 1/2 N

Premie do Biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (100 tn/ +20 Obrona /5 sg.)

Premie do odporności: 4. 20 pkt.; 9. 20 pkt.; 10. 20 pkt.

Cechy specjalne: 1. niewrażliwość na obrażenia klute; 3. połowiczne odczuwanie obrażeń tnących; 4. naturalna oburęczność; 7. strach w momencie pierwszego zobaczenia; 10. paraliżujący strach (w promieniu 10 metrów +10/POZ; odparcie względem połowy odporności nr 2; trwa 1k100 rund); 13. emanacja zła; 15. odwzorowanie; 16. dostosowanie; 34. tylko do zranienia bronią ekstremalnie magiczną; 48. spowolnienie od słonecznego lub magicznego światła (także od świtu do zmierzchu); 60. dodatkowe cechy (1 od 10

POZ); 61. telepatia; 73. niewrażliwość na kleryczne odegnanie lub zniszczenie; 74. odrodzenie; 79. śmierć definitywna; 80. taniec śmierci; 81. przywołanie martwiaków; 82. jad trupi

ZWIERZĘTA

Rasa: Pantera (czarna)

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1–1,8 m.

Waga: 30–130 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
180	130	70	70	10	10	0	0	15	+ 7	30/35/40

Bonusy do biegłości:

➤ + 10% do pysk (50 kł; 10 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x3), łapy (75 tn; 15 OBR; opóź. 2 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (10), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Pantera to typowy przedstawiciel ssaków z rodziny kotowatych. Odznacza się dużą głową o szerokim pysku, krótkim, raczej szczupłym tułowiem, osadzonym na silnych, wysokich odnóżach o wciąganych pazurach, i średniej wielkości ogonem. Sierść krótka, jednobarwna, w odcieniach ciemnych (najczęściej czarna).

Tryb Życia:

Dzień przesypia w zaroślach, w miejscu, gdzie zastał go świt. Nie podejmując nigdy dalszych wypraw poluje pojedynczo lub parami. Głównym celem polowań są zwierzęta nadrzewne, kopytne, mniejsze ssaki, ptactwo. Jego ofiarami często stają się także pojedyncze grupki ludzi i innych istot humanoidalnych. Najczęściej na swą zdobycz polują z zasadzki.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej tereny drzewiaste i kamieniste, rzadziej obrzeża pustyń, czy dzikie skaliste wybrzeża morskie. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (0–8p.) lub parami (2–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy łap dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). Uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej.
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub z wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ dodatkowe ataki tylnymi łapami, jeżeli zostaną obalone na plecy.
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ krycie się w cieniu – umiejętność chowania się przed wzrokiem innych (np. czołgając się w wysokiej trawie) pomiędzy naturalnymi osłonami.
- ✓ podstawy wspinaczki: analogicznie do zdolności złodziejskich.

Rasa: Lew

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,6–2,3 m.

Waga: 180–230 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
240	160	60	50	10	10	0	40	25	+ 7	35/35/40

Bonusy do biegłości:

➤ +10% do pysk (70 kł; 10 OBR; opóź.4 sg.; uszk. x3), łapy (100 tn; 15 OBR; opóź.2 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (10), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Lew to typowy przedstawiciel ssaków z rodziny kotowatych. Odznacza się dużą głową o szerokim pysku, krótkim tułowiem, osadzonym na grubych, wysokich odnóżach o wciąganych pazurach, i średniej wielkości ogonem, zakończonym pękiem długich włosów, wśród których znajduje się rogowy kolec. Sierść krótka, jednobarwna, w odcieniach od płowożółtego do brązowego. Mocniej zbudowany samiec ma grzywę pokrywającą szyję, pierś, niekiedy sięgającą po brzuch.

Tryb Życia:

Dzień przesypia w zaroślach, w miejscu, gdzie zastał go świt. Nie podejmując nigdy dalszych wypraw poluje pojedynczo, parami lub większym stadem na określonym terenie łowieckim. Głównym celem polowań są zwierzęta kopytne, mniejsze ssaki, ptactwo. Jego ofiarami dość łatwo stają się także pojedyncze grupki ludzi i innych istot humanoidalnych. Najczęściej na swą zdobycz polują z zasadzki.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej tereny otwarte: stepy, sawanny, obrzeża pustyń, a nawet dzikie skaliste wybrzeża morskie. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (0–8p.), parami (2–6p.) lub rodzinami (1–5 z 0p., 1–5 z 2p. i 1–2 z 4–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy łap dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). Uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej.
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub z wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ dodatkowe ataki tylnymi łapami, jeżeli zostaną obalone na plecy.

Rasa: Tygrys
Charakter: neutr.neutr.
Wzrost: 1,6–2,9 m.
Waga: 230–320 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
300	180	60	55	10	10	0	30	25	+ 10	30/45/45

Bonusy do biegłości:
➤ +10% do pysk (80 kł; 10 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x3), łapy (100 tn; 15 OBR; opóź. 2 sg.; uszk. x2)
Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (10), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:
Tygrys to jeden większych przedstawicieli ssaków z rodziny kotowatych. Posiadają dużą głowę o szerokim pysku. Ciało ich odznacza się krótkim tułowiem, osadzonym na grubych, wysokich odnóżach o wciąganych pazurach, i średniej długości ogonem. Sierść krótka, gładka (w chłodnych okolicach puszysta), w odcieniach od płowżółtego do brązowego z poprzecznymi, czarnymi pręgami. Spód biały, ogon czarno obrączkowany. Mocniej zbudowany samiec ma charakterystyczne ciemne "bokobrody".

Tryb Życia:
Ma bardzo rozległe terytoria łowieckie i jak inne kotowate często w ukryciu czatuje na swe ofiary. Czołgając się bezszelestnie skrada się na taki dystans do swej ofiary, żeby dopaść ją paroma susami. Doskonale skacze i pływa, jednakże rzadko wchodzi na drzewa. Poluje najczęściej na kopytne, jednakże nie gardzi też innymi istotami (w tym i humanoidnymi).

Występowanie:
Zamieszkują najczęściej dżungle, puszcze, gęste lasy, zarośla bambusowe, zarośnięte brzegi rzek i wszelkiego rodzaju gęstwiny. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (0–8p.) lub parami (2–6p.).

- Specjalne zdolności:
- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
 - ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
 - ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy łap dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). Uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej.
 - ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub z wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
 - ✓ dodatkowe ataki tylnymi łapami, jeżeli zostaną obalone na plecy.
 - ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
 - ✓ krycie się w cieniu – umiejętność chowania się przed wzrokiem innych (np. czołgając się w wysokiej trawie) pomiędzy naturalnymi osłonami.

Rasa: Tygrys Szablozębny
Charakter: neutr.neutr.
Wzrost: 3–4 m.
Waga: 350–550 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
600	300	50	65	10	15	0	40	30	+ 12	50/50/55

Bonusy do biegłości:
➤ + 10% do pysk (120 kł; 10 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x3), łapy (95 tn; 20 OBR; opóź. 3 sg.; uszk. x2)
Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (10), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:
Tygrys szablozębny to prastary przedstawiciel ssaków z rodziny kotowatych. Posiadają dużą głowę o szerokim pysku i niezwykle wielkimi górnymi kłami. Mała dolna zuchwa, dzięki specyficznej budowie może odchyłać się niemal pod kątem prostym do czaszki. Ciało ich odznacza się krótkim tułowiem, osadzonym na grubych, wysokich odnóżach o wciąganych pazurach, i krótkim ogonem. Sierść krótka, puszysta, w odcieniach od płowżółtego do brązowego z wieloma ciemnymi podłużnymi pasami. Mocniej zbudowany samiec ma charakterystyczne ciemne "bokobrody".

Tryb Życia:

Dzień najczęściej spędza wylegując się na słońcu w obrębie swego legowiska. Nie podejmując nigdy dalszych wypraw poluje pojedynczo lub parami na określonym terenie łowieckim, znajdującym się najczęściej w pobliżu wody i skał. Głównym celem polowań są duże zwierzęta (szczególnie kopytne) i mniejsze monstra. Jego ofiarami dość łatwo stają się także pojedyncze grupki ludzi i innych istot humanoidalnych. Najczęściej na swą zdobycz polują z zasadzki (skaczą z wierzchołków skał), ew. wykorzystują swą zdolność cichego podkradania się.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej tereny pagórkowate i górskie, rzadziej spotykane są na skrajach puszczy i lasów. Za kryjówki najczęściej obierają sobie odkryte wykroty, jasne jaskinie i różne rozpadliny. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (0–8p.) lub parami (2–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy łap dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). Uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub z wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania
- ✓ dodatkowe ataki tylnymi łapami, jeżeli zostaną obalone na plecy
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej)

Rasa: Kot

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 0,4–0,8 m.dł.

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
40	30	60	30	10	10	0	0	5	–	–

Bonusy do biegłości:

- +10% do pysk (10 kł; 0 OBR; opóź. 4 sg.), łapy (20 tn; 5 OBR; opóź. 3 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (10), 4 (10), 8 (20), 9 (10)

Wygląd:

brak opisu

Tryb Życia:

brak opisu

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala mu podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).

Rasa: Niedźwiedź Leśny (czarny)

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,3–2 m.

Waga: 120–170 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
200	80	35	30	15	10	0	15	10	+ 14	60/70/70

Bonusy do biegłości:

- + 10% do łapy (60 tn; 10 OBR; opóź. 3 sg.; uszk. x2), pysk (50 kł; 5 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x3)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (10), 8 (20), 9 (10)

Wygląd:

Niedźwiedź leśny jest jednym z najpospolitszych ssaków z rodziny niedźwiedziowatych. Odnacza się masywnym tułowiem, krótką, grubą szyją, stosunkowo niewielką głową o małych oczach i uszach, niezwykle silnymi kończynami; krótki ogon zazwyczaj ukryty w futrze. Futro gęste i grube w różnych odcieniach czerni. Czaszka masywna, zęby typu miażdżącego.

Tryb Życia:

Jest zasadniczo zwierzęciem dziennym, ponieważ jednak potrzebuje dużych ilości pokarmu, poluje również nocą. Dobrze pływa i szybko biega, często też wspina się na drzewa. Ma doskonały węch i niezły słuch. Jest wszystkożerny, lecz w zależności od warunków otoczenia może stać się drapieżcą, roślinożercą lub padlinożercą. Na istoty humanoidalne rzucają się praktycznie tylko w ostateczności.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkie lasy nizinne i tereny sawannowe. Za siedliska najczęściej obiera sobie głębokie wykroty, a nawet większe naziemne ptasie gniazda. Najczęściej poza okresem godowym spotyka się je pojedynczo.

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania
- ✓ furia – w wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furie (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran)

Rasa: Niedźwiedź Górski (brunatny)

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,5–2,8 m.

Waga: 100–780 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
240	100	20	30	15	10	0	15	10	+ 17	60/70/70

Bonusy do biegłości:

➤ + 10% do łapy (80 tn; 10 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x3), pysk (50 kł; 5 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (10), 8 (20), 9 (10)

Wygląd:

Niedźwiedź górski jest jednym z najpospolitszych ssaków z rodziny niedźwiedziowatych. Odznacza się masywnym tułowiem, krótką, grubą szyją, stosunkowo niewielką głową o małych oczach i uszach, niezwykle silnymi kończynami; krótki ogon zazwyczaj ukryty w futrze. Futro gęste i grube w różnych odcieniach brązu. Czaszka masywna, zęby typu miażdżącego.

Tryb Życia:

Jest zasadniczo zwierzęciem nocnym, ponieważ jednak potrzebuje dużych ilości pokarmu, w bezludnych okolicach szuka go również dniem. Dobrze pływa i pokonuje strome zbocza, w młodym wieku wspina się na drzewa Biega szybko, lecz niewytrwale. Ma doskonały węch i niezły słuch. Jest wszystkożerny, lecz w zależności od warunków otoczenia może stać się drapieżcą lub roślinożercą.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej zbocza górskie, tereny pagórkowate, klify nadmorskie, trudno dostępne lasy nizinne i górskie. Za siedliska najczęściej obiera sobie jaskinie i głębokie wykroty. Spotykane są równie często pojedynczo (0–10p.), jak i parami (2–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR (w wypadku starych na 1/2 ZR) akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania
- ✓ furia – w wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furie (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran)

Rasa: Niedźwiedź Lodowy (biały)

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 2,2–2,7 m.

Waga: 220–720 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
300	140	25	30	15	10	0	15	10	+ 14	60/70/70

Bonusy do biegłości:

➤ + 10% do łapy (60 tn; 10 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x2), pysk (60 kł; 5 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x3)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (10), 8 (20), 9 (10)

Wygląd:

Niedźwiedź lodowy jest ssakiem z rodziny niedźwiedziowatych. Odznacza się masywnym raczej dłuższym tułowiem, grubą lekko wydłużoną szyją, stosunkowo niewielką głową o małych oczach i uszach, niezwykle silnymi kończynami; krótki ogon zazwyczaj ukryty w futrze. Futro gęste i grube w różnych odcieniach bieli. Czaszka lekko wydłużona, masywna, zęby typu miażdżącego z dobrze rozwiniętymi kłami. Charakterystycznie owłosione stopy umożliwiają bezproblemowe bieganie po lodzie i zabezpieczają przed utratą zimna.

Tryb Życia:

Jest zwierzęciem dziennym i wszędobylskim. Wyśmienicie pływa i biega po lodzie. Ma doskonały węch i apetyt. Jako typowy mięsożerca i świetny nurek najczęściej poluje na zwierzęta morskie, aczkolwiek nie gardzi innymi stworzeniami, które jest tylko

wstanie upolować.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej podbiegunowe tereny Archipelagów Północnych, zarówno te pokryte lodem, jak i wybrzeża morskie. Spotykane są najczęściej pojedynczo (0–10p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR (w wypadku starych na 1/2 ZR) akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ furia – wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furie (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran).

Rasa: Niedźwiedź Jaskiniowy

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 2,5–4,5 m.

Waga: 300–800 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
420	370	20	15	15	10	0	15	10	+ 22	70/90/90

Bonusy do biegłości:

- + 10% do łapy (100 tn; 10 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x2), pysk (80 kł; 5 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x3)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (10), 8 (20), 9 (10)

Wygląd:

Niedźwiedź jaskiniowy jest jednym z największych ssaków z rodziny niedźwiedziowatych. Odznacza się masywnym tułowiem, krótką, grubą szyją, stosunkowo niewielką głową o małych oczach i uszach, niezwykle silnymi kończynami; krótki ogon zazwyczaj ukryty w futrze. Futro gęste i grube w różnych odcieniach brązu. Czaszka masywna, zęby typu miażdżącego.

Tryb Życia:

Jest zasadniczo zwierzęciem dziennym. Bardzo łakomy na roślinne specyfiki z reguły ignoruje inne istoty. Agresywny staje się wyłącznie w momencie zagrożenia, głodu lub obrony własnej siedziby. Stare osobniki niekiedy wyprawiają się dalej poza swe rewiry, często by w cywilizowanych okolicach upolować pojedynczego konia, człowieka (itp.) lub sztukę bydła.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej obszary bogate w naturalne jamy, jaskinie i inne podziemia. Często spotykany jest we wszelkiego rodzaju labiryntach, gdzie z przymusu staje się niebezpiecznym drapieżnikiem. Rzadko jako legowisko obiera sobie pojedyncze domy i szałas (dawno opuszczone przez poprzednich właścicieli). Równie często spotykane są pojedynczo (0–10p.), jak i parami (0–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR (w wypadku samców na 1/2 ZR) akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania
- ✓ furia – w wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furie (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran)

Rasa: Niedźwiedź Skalny (praniedźwiedź)

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 3,5–4,5 m.

Waga: 800–1300 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
1400	600	20	15	15	10	0	25	10	+ 43	140/180/190

Bonusy do biegłości:

- + 10% do łapy (120 tn; 20 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x3), pysk (100 kł; 5 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (10), 8 (20), 9 (10)

Wygląd:

Niedźwiedź skalny zwany często praniedźwiedziem jest największym ssakiem z rodziny niedźwiedziowatych. Odznacza się masywnym tułowiem, krótką, grubą szyją, stosunkowo niewielką głową o małych oczach i uszach, niezwykle silnymi kończynami; krótki ogon zazwyczaj ukryty w futrze. Futro gęste i grube w różnych odcieniach brązu, czerni, rzadko bieli. Czaszka masywna, zęby typu miażdżącego z dobrze rozwiniętymi kłami.

Tryb Życia:

Jest zwierzęciem typowo dziennym, jednak o skrytym trybie życia. Niedaleko swych legowisk najczęściej rodzinami zamieszkuje

tereny znajdujące się niedaleko wodopojów, dróg leśnych (i nie tylko), czy w pobliżu wejść do jaskiń. Starsze osobniki często penetrują obszary leśne. Podczas swych wędrówek pranieździedz atakuje praktycznie wszystko, co może zaspokoic jego nienasycony apetyt. W wypadku niedostatku pozywienia jest w stanie zaryzykować nawet atak na pojedynczego bawoła Opasa, giganta lub większą grupkę humanoidów. W zasadzie zadowala się pierwszą ofiarą i nieatakowany zaczyna polować najczęściej dopiero po jej skonsumowaniu. Na terenach skalistych często rzucając się na wrogów lubi wywoływać małe lawiny kamieni (zadające z reguły 10–500 ran obuchowych przez 1–5 rund), dzięki czemu osłabia potencjalne ofiary.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej trudno dostępne tereny skalne, klify nadmorskie, skraje lasów nizinnych i górskich. Często za siedliska obiera sobie większe jaskinie i labirynty. W tych ostatnich z reguły często też pożywia się wszelkimi gatunkami grzybów porastających ich wnętrza. Spotykane są najczęściej pojedynczo (0–10p.), rzadziej w górskich okolicach parami (2–6p.), jak i rodzinami (1–5 z 0p., 1–2 z 2p. i 1 z 6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na 1/10 ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ furia – w wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furie (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran)

Rasa: Wilk Leśny

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1–1,6 m.dł.

Waga: 30–75 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
70	30	45	55	15	15	0	15	5	+ 2	5/10/15

Bonusy do biegłości:

➤ + 20% do pysk (50 kł.; 20 OBR; opóz. 2 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Wilk leśny to najpospolitszy ssak z rodziny psowatych. Odznacza się wydłużonym tułowiem z wąską klatką piersiową, długimi kończynami i puszystym ogonem, nieco krótszym od połowy długości ciała. Sierść długa, płowa z domieszką czarnobrazowych włosów na grzbiecie i biało żółtych na stronie brzusznej. Czaszka masywna wysoka, z dobrze rozwiniętymi, długimi kłami i silnymi łamaczami.

Tryb Życia:

Aktywny w nocy, chociaż w odludnych okolicach poluje również dniem. Prowadzi koczowniczy tryb życia i tylko w okresie wychowu młodych przebywa dłużej w jednej okolicy. Zimą łączy się w stada prowadzone przez stare samce (basiory). W tym czasie poluje również zespołowo (najczęściej na wszelkiego rodzaju kopytne i pojedyncze zwierzęta). Biega szybko i wytrwale.

Występowanie:

Zamieszkują zarówno obszary leśne, górskie i nizinne, jak i stepy. Najczęściej spotyka się je pojedynczo (1–5 z 0–6p.), aczkolwiek w okresie zimowym tworzą liczne stada (1–50 sztuk z 2–4p. i 1–5 z 6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy głowy dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej.
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.

Rasa: Warg

Charakter: neutr.zły – rzadko inny

Wzrost: 1,5–2 m.dł

Waga: 80–180 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
140	60	40	50	30	20	0	25	20	5	15/25/35

Bonusy do biegłości:

➤ + 20% do pysk (80 kł.; 20 OBR; opóz.2 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (10), 2 (10), 3 (10), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Warg to ssak z rodziny psowatych. Odznacza się mocną sylwetką, wydłużonym tułowiem z wąską klatką piersiową, długimi kończynami i puszystym ogonem, nieco krótszym od połowy długości ciała. Sierść długa, puszysta i płowa raczej jednobarwna, maści od srebrzystej do czarnej. Czaszka masywna wysoka, z dobrze rozwiniętymi, długimi kłami i silnymi łamaczami.

Tryb Życia:

Aktywny w nocy, chociaż w odludnych okolicach poluje również dniem. Prowadzi koczowniczy tryb życia i tylko w okresie wychowu młodych przebywa dłużej w jednej okolicy. W wypadku braku pożywienia łączy się w stada prowadzone przez stare samce. W tym czasie poluje zespołowo, najczęściej na wszelkiego rodzaju kopytne i pojedyncze zwierzęta, aczkolwiek nie gardzi także grupkami humanoidów, czy mniejszymi monstrami. Biega szybko i wytrwale. Często kręca się w pobliżu różnych oddziałów, wiosek, karawan napadając na oddalających się od grupy. Uwaga: z racji wysokiej INT i Mądrości (minimum po 30) starszych osobników te egzemplarze zalicza się już do monstrów, a nie zwierząt.

Występowanie:

Zamieszkują zarówno obszary leśne, górskie i nizinne, jak i stepy. Najczęściej spotyka się je w stadach (1–50 sztuk z 2–4p. i 1–5 z 6–8p.), rzadko pojedynczo (0–10p.), aczkolwiek w okresie zimowym tworzą liczne stada.

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej)
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy głowy dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania

Rasa: Warg Górski – Oldan (istota magiczna)

Charakter: każdy (ewidentny względem moralności), najczęściej chaot.zły lub neutr.dobry

Wzrost: 2–2,5 m.dł

Waga: 180–280 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
350	160	40	50	30	20	50	25	20	+ 20	60/100/140

Bonusy do biegłości:

➤ + 20% do pysk (90 kł.; 20 OBR; opóz. 2 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (10), 2 (10), 3 (10), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Górski warg – Oldan to duży magiczny ssak z rodziny psowatych. Odznacza się ogromną, zarazem mocną sylwetką, wydłużonym tułowiem z wąską klatką piersiową, długimi kończynami i puszystym, obwisłym ogonem, nieco krótszym od połowy długości ciała. Sierść długa, puszysta, raczej jednobarwna, maści od ciemnozielonej do czarnej. Czaszka masywna wysoka, z dobrze rozwiniętymi, długimi kłami i silnymi łamaczami.

Tryb Życia:

Wargi górskie są istotami stworzonymi magicznie w pradawnych czasach jako istoty uosabiające najciekawsze cechy wilków. W zwyczajach nie odbiegają zaledwie od swych wilczych przodków, jednak charakteryzuje je kilka przyzwyczajęń wynikających z pewnych nadnaturalnych zdolności. Jedną z nich jest umiejętność nauczania się mowy innych istot (jeśli miały nauczyciela). Wydawane przez nie dźwięki są jednak ochryple, często skrótowe. Z reguły jednak używają mowy bardzo rzadko, aczkolwiek jeżeli coś mówią, to raczej zawsze robią w stosownej chwili. Normalnie Oldany są aktywne w nocy. Polują na wszelkie pojedyncze (do 3) i mniejsze od siebie istoty. W przypadku większej grupy ofiar czatują najczęściej na okazję by zaatakować oddaloną od grupy istotę lub pojedynczego wartownika. Niekiedy umieją naśladować w znanym sobie języku np. wołanie o pomoc, co jest w stanie zwać ofiarę do lasu. Niekiedy zdarza się, że porywają i zakopują ciekawie wyglądające bronie swych ofiar. Bardzo często wyratowane z jakiejś opresji są w stanie przyłączyć się do wybawcy. Są w tedy o wiele lepszym przyjacielem niż niejeden kompan. Jeżeli jednak spotkają się z działaniem sprzecznym ze swym charakterem, to natychmiast i na zawsze odłączają się. Złe z charakteru Oldany najczęściej łączą się z Goblinami, służąc ich dowódcom za wierzchowce i doradców. Wargi Górskie żyją do 200 lat. Uwaga: Z racji wysokiej Inteligencji i Mądrości osobniki te zalicza się już do monstrów, a nie zwierząt.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej tereny górskie. Rzadziej spotyka się je w starych lasach. Prawie wyłącznie (poza porą godową) spotyka się je pojedynczo (0–10p.). Większe grupy (2–20 sztuk z 4–8p.) można napotkać tylko w zespół z goblinami ("rajdersami"), jako wierzchowce i doradcy szefostwa.

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy głowy dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle

uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej

- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania
- ✓ umiejętność nauczania się i władania innymi językami (jeśli mają nauczyciela).
- ✓ Aura Ewidentności: (o przeciwnym charakterze istota, znajdująca się w promieniu 10 metrów, która nie przełamie na połowę swej odporności zaklęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu)

Rasa: Dzik Leśny

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,4–1,9 m.dł.

Waga: 35–350 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
180	40	15	30	10	10	0	15	5	+ 5	20/25/30

Bonusy do biegłości:

- + 10% do pysk (40 kl [ew. tn w wypadku szarży]; 10 OBR; opóź. 3 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (10), 2 (10), 4 (10), 8 (20), 9 (10)

Wygląd:

Ciało mają masywne, kończyny krótkie, czteropalcaste. Głowa wydłużona w charakterystyczny ryj. Górne i dolne kły dobrze rozwinięte. Ubarwienie brązowe, latem ciemniejsze. Sierść składa się z włosów wełnistych i z ostrych szczeciniastych.

Tryb Życia:

Dzień spędza w legowisku zwanym barłogiem. Często żeruje ryjąc w ściółce leśnej. Jest wszystkożerny, jednak najczęściej pożywia się wszelkimi bulwami i innymi miękkimi częściami roślin. W stosunku do większych istot raczej płochliwy, jednakże zraniony staje się agresywny do wszystkiego co się rusza. Stare osobniki często szarżują na pojedyncze istoty o podobnych rozmiarach.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej lasy liściaste i mieszane, szczególnie te podmokłe. Spotykane są równie często pojedynczo (2–6p.), co i rodzinami (1–10 z 0p., 1–5 z 2p. i 1–2 z 4–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ zwierzęcia, to w przypadku zetknięcia się z kłami dzika zadają
- ✓ one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.

Rasa: Dzik Wielki – Pradzik (zwierzę magiczne)

Charakter: neutr.neutr. lub neutr.zły

Wzrost: 2–3 m.dł.

Waga: 200–500 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
800	200	15	30	10	10	0	10	5	+ 20	80/100/120

Bonusy do biegłości:

- + 10% do pysk (120 tn; 15 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (10), 2 (10), 4 (10), 8 (20), 9 (10)

Wygląd:

Ciało mają masywne, kończyny krótkie, czteropalcaste. Głowa wydłużona w charakterystyczny ryj. Górne i dolne kły dobrze rozwinięte. Ubarwienie złocisto-brązowe, latem ciemniejsze. Sierść składa się z włosów wełnistych i z ostrych szczeciniastych.

Tryb Życia:

Dzień spędza w legowisku zwanym barłogiem. Często żeruje ryjąc w ściółce leśnej. Jest wszystkożerny, jednak najczęściej pożywia się wszelkimi bulwami i innymi miękkimi częściami roślin. W stosunku do większych istot raczej płochliwy, jednakże niezmiernie agresywny do słabszych od siebie. Zraniony staje się agresywny do wszystkiego co się rusza. Stare osobniki często szarżują na pojedyncze istoty nawet o większych rozmiarach.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej lasy liściaste i mieszane, szczególnie te podmokłe. Często widuje się je na śródleśnych drogach. Spotykane są równie często pojedynczo (2–8p.), co i rodzinami (1–5 z 0p., 1–5 z 2p., 1–2 z 4p. i 1 z 6–8p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ zwierzęcia, to w przypadku zetknięcia się z kłami dzika zadają
- ✓ one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.

Rasa: Szczur Dzik

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 19–40 cm

Waga: 0,3–1 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
10	5	35	20	10	5	0	5	5	–	–

Bonusy do biegłości:

➤ + 5% do gryzienia (6 tn.; opóź.2)

Bonusy do odporności: 2 (10), 6, (10), 7 (10), 8 (10), 9, (10), 10 (10)

Wygląd:

Dzikie szczury, to typowy przedstawiciel ssaków z grupy gryzoni. Odznacza się krępyim ciałem, wydłużonym pyszczkiem, dużymi uszkami i długim nagim ogonem. Grzbiet ciemnopopielaty, brzuch białawy, łapki ciemniejsze od reszty ciała.

Tryb Życia:

Jest to o nocnej aktywności zwierzę (w podziemiach o całodzienną aktywność), zamieszkujące kolonijnie tereny w pobliżu wody. Z reguły stroni (ucieka) od ognia i słonecznego światła. Jest wszystkożerny, aczkolwiek w pożywieniu jego dużą rolę odgrywa pokarm zwierzęcy. Potrafi napadać na stosunkowo duże zwierzęta. Niekiedy w dużym stadzie jest niebezpieczny także dla ludzi i innych istot humanoidalnych. Udomowiony dożywa do 5 lat, aczkolwiek zdarzają się i starsze (i większe osobniki).

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu piwnice, podziemia, nory lub jaskinie najczęściej w pobliżu siedlisk innych ras. Spotyka się go równie często w małych spokojnych grupkach (2–20 sztuk z 0–2p.) lub w agresywnych koloniach (20–200 lub więcej sztuk z 0–2p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ co dziesiąte ugryzienie należy sprawdzić (%-owo na odporność nr.6 zwiększoną o b.+50), czy nie zostało się zarażonym jakąś chorobą [najczęściej w przeciągu 2–20 godzin prowadzi ona do wysokiej gorączki i wyczerpania organizmu na okres 1–10 dni]
- ✓ obłazienie: umiejętność wchodzenia na przeciwnika, jeśli atakuje się go większą ilością. Może to czynić tylko 1 na 5 atakujących. Obrona względem tych łażących po ciebie jest bez ZR i walczyć z nimi można bronią o zasięgu 0 lub można ściągać z siebie (maks. 1 na rundę)
- ✓ Jako małe zwierzęta najczęściej atakują nogi, dlatego względem nich liczy się tylko obrona z tej części ciała (np. ubrania, butów, itp.)
- ✓ z racji małych rozmiarów istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b. – 100 OBR)

Rasa: Szczur Olbrzym

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 0,5–1 m.

Waga: 5–15 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
55	30	35	15	10	10	0	15	10	+ 5	10/20/30

Bonusy do biegłości:

➤ + 15% do gryzienia (20 tn; opóź.2)

Bonusy do odporności: 2 (10), 6 (10), 7 (10), 8 (10), 9 (10), 10 (10)

Wygląd:

Szczur olbrzym, to wielki przedstawiciel ssaków z grupy gryzoni. Odznacza się krępyim ciałem, wydłużonym pyskiem, małymi uszkami i długim nagim ogonem. Grzbiet ciemny do czarnego, brzuch popielaty, ogon prawie czerwony.

Tryb Życia:

Jest to o nocnej aktywności zwierzę (w podziemiach o całodzienną aktywność), zamieszkujące kolonijnie tereny podziemi w pobliżu wody i starych cmentarzysk. Z reguły stroni (ucieka) od ognia i słonecznego światła, jednakże głodny [50%] nie zwraca na to uwagi. Jest wszystkożerny, aczkolwiek w pożywieniu jego dużą rolę odgrywa pokarm zwierzęcy. Niekiedy wręcz poluje na mniejsze zwierzęta [koty i mniejsze szczury]. Głodny potrafi napadać nawet na duże zwierzęta. Najczęstszym sposobem jego walki, to atakowanie podbrzusza ofiary z pozycji siedzącej lub stojąc na tylnych kończynach. Na terenach podziemi często robią prawdziwe zasadzki czekając, aż ofiary wejdą w sam środek kolonii. Bardzo często na terenach kolonii można napotkać na pozostałości po przywleczonych tu istotach [skarb (mag.5): 15A3, 15B2, 5C1, 5D2(krótki), 5F1] Dożywa do 15 lat, aczkolwiek zdarzają się i starsze (i większe osobniki).

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu większe piwnice, podziemia, nory lub jaskinie najczęściej w pobliżu cmentarzysk, pobożowisk, czy niedaleko siedzib cywilizowanych. Często można natknąć się na nie w pobliżu ruin, czy w opuszczonych kamiennych budowlach. Spotyka się go równie często w małych grupkach (2–20 sztuk z 0–4p.) lub w agresywnych koloniach (10–100 lub więcej sztuk z 0–4p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ co piąte ugryzienie należy sprawdzić (%–owo na odporność nr.6 zwiększoną o b.+50), czy nie zostało się zarażonym jakąś chorobą [najczęściej w przeciągu 2–20 godzin prowadzi ona do wysokiej gorączki i wyczerpania organizmu na okres 1–10 dni]
- ✓ oblażenie: umiejętność wchodzenia na przeciwnika, jeśli atakuje się go większą ilością. Może to czynić tylko 1 na 5 atakujących. Obrona względem tych łażących po ciele jest bez ZR i walczyć z nimi można bronią o zasięgu 0 lub można ściągać z siebie (maks. 1 na rundę).
- ✓ z racji małych rozmiarów istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b. – 25 OBR)

Rasa: Praszczur (zwierzę magiczne)

Charakter: neutr.neutr., rzadziej neutr.zły lub neutr.dobry

Wzrost: 1,5–2,5 m.

Waga: 50–250 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
155	30	35	15	10	10	50	20	15	+ 20	40/80/120

Bonusy do biegłości:

➤ + 15% do gryzienie (100 tn; 10 OBR.; opóz. 4; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 2 (10), 6 (10), 7 (10), 8 (10), 9 (10), 10 (10)

Wygląd:

Praszczur, to olbrzymi przedstawiciel ssaków z grupy gryzoni. Odznacza się krępy ciałem, raczej krótkim pyskiem, małymi uszkami i długim nagim ogonem. Grzbiet srebrny lub popielaty, z boków ciemny do czarnego, brzuch biały, srebrny lub popielaty, ogon oliwkowy.

Tryb Życia:

Jest to o nocnej aktywności zwierzę (w podziemiach o całodzienną aktywności), zamieszkujące rodzinne tereny podziemi w pobliżu wody i starych cmentarzysk. Z reguły stroni (ucieka) od ognia i słonecznego światła, jednakże głodny [50%] nie zwraca na to uwagi. Jest wszystkożerny, aczkolwiek w pożywieniu jego dużą rolę odgrywa pokarm zwierzęcy. Niekiedy wręcz poluje na mniejsze zwierzęta [koty i mniejsze szczury]. Głodny potrafi napadać nawet na duże i niebezpieczne istoty. Najczęstszym sposobem jego walki, to skakanie na ofiarę i obalanie jej swym ciężarem. Niekiedy także doprowadza do małych zawałisk, które mają za cel unieruchomić ofiarę. Swoje ofiary (martwe już) zazwyczaj przywlekają do gniazd, gdzie też można się natknąć na pozostałości po nich [skarby (mag.5): 15A3, 15B3, 5C1, 5D2(krótki), 5F1].Dożywa do 55 lat, aczkolwiek zdarzają się i starsze (i większe osobniki).

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu podziemia, większe nory, jaskinie, ruiny, czy katakumby. Często można natknąć się na nie w pobliżu cmentarzysk, czy w opuszczonych kamiennych budowlach. Spotyka się go równie często w małych grupkach (5 + 1–5 sztuk z 0–8p.) lub pojedynczo (1–2 lub więcej sztuk z 0–10p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ po każdym ugryzieniu należy sprawdzić (%–owo na odporność nr.6 zwiększoną o b.+25), czy nie zostało się zarażonym jakąś chorobą [najczęściej w przeciągu 2–20 godzin prowadzi ona do wysokiej gorączki i wyczerpania organizmu na okres 1–10 dni]
- ✓ obalanie – umiejętność skakania (lub z wysokości) przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %–owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF.
- ✓ Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.

Rasa: Bawół Opas

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 2,5–4 m.dł., 1,5–2.5 m.wys.

Waga: 250–2500 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
700	600	10	30	5	5	0	0	20	+ 20	60/80/100

Bonusy do biegłości:

➤ + 5% do rogi (110 kł; 10 OBR; opóz. 4 sg.; uszk. x2), kopyt (70 ob; 5 OBR; opóz. 3 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (10), 2 (20), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Są to potężne ssaki o masywnej (bawolej) sylwetce. Odznaczają się dwoma długimi (do 120 cm) rogami, z których każdy odchodzi prosto na bok głowy, po czym zakręcają swymi ostrymi końcami do przodu. Ciało Opasów z przodu wygląda na szczupłe (maks. do 180 cm szerokości), jednak z boku sprawia imponujące wrażenie. Ubarwienie od brązowego do czarnego. Skóra ciemna, sierść długa i gęsta, z wiekiem silnie rzadnąca. Kończyny i racice masywne, rogi jasne. Uszy duże półokrągłe, stojące.

Tryb Życia:

Aktywny głównie wieczorem, częściowo nocą i rano. W razie potrzeby szybko biega. Jest głównie agawożerny, ale chętnie też

jada liście i młode pędy krzewów. Lubi kąpiele błotne, jednakże jest w stanie długo obejść się bez wody. Pojmane w niewolę często nie przyjmują pokarmu i zdychają z głodu. Bawoły te sławę swą zawdzięczają swej ogromnej agresywności. Mimo słabego wzroku w wypadku zranienia stara się atakować wszelkie żywe istoty w pobliżu (często nawet swoich). Żyją stadnie w grupkach kilkudziesięciu osobników. Każde stado należy do najpotężniejszego samca i poza młodymi składa się wyłącznie z samic. Dojrzałe samce są przepędzane przez przewodnika, jednakże nigdy nie oddalają się dalej niż kilkadziesiąt metrów od samic, czekając na okazję, aż główny samiec będzie czymś zajęty. W wypadku zaatakowania samic lub przewodnika cała grupa (stado) staje się niezmiernie agresywna w stosunku do każdego, kto to uczynił (lub jest w pobliżu). Najczęściej atakują przy pomocy szarży i/lub tratowania, jest to z reguły tak skuteczne, że jak głoszą legendy, to nawet i duże smoki, mają szansę być ich ofiarami, jeśli za szybko nie odlecą.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkie okolice zarosłe agawą lub krzewami. Dość często stada ich (25–75 sztuk z 0–2p., 1 z 6p. i 2–20 "szwendające" się niedaleko z 4–6p.) spotyka się nie tylko na otwartych przestrzeniach, ale i na skrajach lasów, czy wręcz na wszelkich (np. leśnych) drogach, a szczególnie przy większych traktach. Pojedyncze opasy (4–6p.) trafiają się rzadko, choć zdarza się, że można je spotkać i w pobliżu cywilizowanych stron.

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ zwierzęcia, to w przypadku zetknięcia się z rogami zadają one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.
Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ tratowanie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.

Rasa: Antylopa Opasik

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,5–2,5 m.dł.; 1,5–2 wys.

Waga: 170–570 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
220	200	20	45	5	5	0	20	45	+ 12	30/40/60

Bonusy do biegłości:

- + 5% do rogi (60 kł; 30 OBR; opóź. 3 sg.), kopyt (50 ob; 5 OBR; opóź. 4 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Są to ssaki o masywnej, bawolej sylwetce. Odznaczają się dwoma długimi (do 90 cm) rogami, z których każdy odchodzi prosto na bok głowy, po czym zakręcają swymi ostrymi końcami do przodu. Ciało z przodu i z boku niezmiernie podobne jest do młodych Opasów, stąd też pochodzi ich nazwa. Ubarwienie od brunatnego do czarnego. Skóra ciemna, sierść długa i gęsta. Kończyny i racice masywne, rogi jasne. Uszy duże półokrągłe, stojące.

Tryb Życia:

Aktywny głównie wieczorem, częściowo nocą i rano. W razie potrzeby szybko biega. Jest głównie agawożerny, ale chętnie też jada liście i młode pędy krzewów. Lubi kąpiele błotne, jednakże jest w stanie długo obejść się bez wody. Pojmane w niewolę często służą za zwierzę pociągowe. Antylopy te sławę swą zawdzięczają swej ogromnej pomysłowości. Jako zwierzęta niezmiernie podobne do dzieci Opasów mają prawo paść się między tymi bawołami lub w pobliżu. Wielu drapieżników także omija polowanie na nie bojąc się reakcji stada Opasów. Mimo takiej ochrony Opasiki należą do zwierząt płochliwych. W momentach zagrożenia zachęczone brawurą swych pobratymców starają się jak i one atakować wszelkie żywe istoty w pobliżu. Ich przyklejane do Opasów stada z reguły tworzą niezależne zespoły osobników, nie podlegających silniejszym.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkie okolice zarosłe agawą lub krzewami. Dość często stada ich (5–50 sztuk z 0–6p.) "szwendające" się niedaleko stad Opasów spotyka się nie tylko na otwartych przestrzeniach, ale i na skrajach lasów, czy wręcz na wszelkich (np. leśnych) drogach, a szczególnie przy większych traktach. Pojedyncze sztuki (4–6p.) trafiają się rzadko, choć zdarza się, że można je spotkać i w pobliżu cywilizowanych stron.

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ zwierzęcia, to w przypadku zetknięcia się z rogami zadają one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.

- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ traktowanie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.

Rasa: Jeleń Yran

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,5–2,5 m.dł.; 0,7–1,5 wys.

Waga: 70–270 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
110	60	20	45	5	5	0	20	45	+ 6	15/20/30

Bonusy do biegłości:

- + 5% do rogi (30 kł; 30 OBR; opóź.3 sg.), kopyt (20 ob; 5 OBR; opóź.4 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Jeleń Yran, to typowy przedstawiciel ssaków z grupy przeżuwaczy. Odznacza się wysoką głową na dość długiej szyi z pięknym, aczkolwiek niezbyt imponującym masywnym porożem. Ubarwienie rude. Na grzbiecie i szyi znajdują się długie, lekko kręcone włosy, które w porównaniu do krótkiej sierści reszty ciała sprawiają wrażenie jakby "napuszenia się".

Tryb Życia:

Jelenie te, to typowi leśni roślinożercy. Odżywiają się głównie liśćmi i gałązkami drzew, roślinami zielnymi, jagodami i grzybami. Aktywny głównie wczesnym rankiem i wieczorem. Z natury są bardzo płochliwe i nawet ranne starają się uciekać, aczkolwiek osaczone walczą do śmierci.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkiego typu lasy i puszcze, zarówno nizinne jak i górskie. Spotyka się równie często pojedynczo (2–6p.), jak i w małych stadach (1–5 z 0p., 1–5 z 2p. i 1–2 z 4–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ zwierzęcia, to w przypadku zetknięcia się z rogami zadają one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

Rasa: Koń Leśny

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,4–1,7 m.wys.

Waga: 350–450 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
200	150	20	75	5	5	0	10	20	+ 6	15/20/30

Bonusy do biegłości:

- + 10% do gryzienia (15 tn; 0 OBR; opóź. 6 sg.; uszk. x1), kopyt (50 ob; 15 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (20), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Koń leśny to dziki przedstawiciel ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Odznacza się drobnymi wymiarami, krótką stojącą grzywą i ciemnobrązową karnacją ciała. Sierść z wyjątkiem grzywy krótka i gładka. Ogon długi, srebrny.

Tryb Życia:

Koń ten, to typowy przedstawiciel leśnych przeżuwaczy. Jako niezmiernie płochliwe zwierzę bardzo stroni od miejsc cywilizowanych. Z reguły rzuca się do ucieczki przy najmniejszym zaniepokojeniu (np. wyczuwając obcy zapach). Żyje stadami, jednak na terenach bogatych w agawę można go spotkać tabunami. Dożywa 25–30 lat.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu dzikie lasy (stada 2–20 sztuk z 0–6p.) i niecywilizowane równiny (tabuny 20–2000 osobników z 0–6p.). Pojedyncze sztuki (1–5 z 0–6p.) spotkać można także na leśnych drogach.

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.
Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.
Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%-owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

Rasa: Koń Juczny

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,5–1,8 m.wys.

Waga: 450–950 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
300	200	15	55	5	5	0	0	20	+ 6	15/20/30

Bonusy do bieglności:

- + 5% dogryzienie (15 tn; 0 OBR; opóź.6 sg.; uszk. x1), kopyt (80 ob; 15 OBR; opóź.5 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (20), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Koń juczny to udomowiony przedstawiciel ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Odznacza się solidnymi wymiarami, masywną budową i grubymi (jak na konia) nogami, z pęciami porośniętymi grubym włosiem. Głowa gruba i ciężka, ciało otłuszczone, mięsiste. Chód krótki, ciężki.

Tryb Życia:

Koń ten, to typowy przedstawiciel udomowionych przeżuwaczy. Jako niezmiernie łatwe w hodowli zwierzę nie spotyka się go praktycznie poza siedzibami cywilizowanych ras humanoidalnych. Przez ludzi, reptillionów i orków traktowany jest jako zwierzę pociągowe, zaś przez ogry, gnole, olbrzymy i giganty uznawany jest jako zwierzę na mięso. Z racji swego udomowienia nie zwraca uwagę na to co się wokół niego dzieje, przez co jest praktycznie nieczuły na wszelkie niebezpieczeństwa (tzn. mało płochliwy), aczkolwiek zraniony lub przestraszony z reguły wpada w panikę uciekając aż do utraty sił. Nadmiernie nieeksplloatowany dożywa 25–30 lat.

Występowanie:

Występuje praktycznie tylko tam, gdzie się je hoduje, rzadko zdziczałe osobniki spotyka się w pobliżu miast (1–5 z 0–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.
Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona
- ✓ pozytywnego %rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.
Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%-owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

Rasa: Koń Bojowy

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,5–2 m.wys.

Waga: 500–1000 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
400	300	15	65	10	10	0	0	20	+ 6	15/20/30

Bonusy do bieglności:

- + 15% dogryzienie (15 tn; 0 OBR; opóź.6 sg.; uszk. x1), kopyt (90 ob; 15 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (20), 4 (10), 8 (10), 9(10)

Wygląd:

Koń bojowy, wywodzący się bezpośrednio od konia ciężkiego (jucznego), to udomowiony przedstawiciel ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Odznacza się solidnymi wymiarami, masywną, aczkolwiek zgrabną budową i grubymi (jak na konia) nogami.

Głowa gruba i ciężka, ciało mięsiste. Chód krótki, raczej ciężki, aczkolwiek nie pozbawiony gracji.

Tryb Życia:

Koń ten, to typowy przedstawiciel udomowionych do celów wojskowych przeżuwaczy. Jako niezmiernie łatwe w hodowli zwierzę nie spotyka się go praktycznie poza siedzibami cywilizowanych ras humanoidalnych. Tam też, szczególnie przez ludzi, reptillionów, rzadziej i przez elitę orków traktowany jest jako zwierzę noszące na swym grzbiecie odzianych w stal rycerzy. Z racji swego szkolenia jako zwierzę bojowe, konie te stały się słabo wrażliwe na strach i ból, ponadto z reguły są bardzo posłuszne dosiadającym je jeźdźcom. Nadmiernie nieeksploatowany dożywa 25–35 lat.

Występowanie:

Występuje praktycznie tylko tam, gdzie się je hoduje; bardzo rzadko zdziczałe osobniki spotyka się w pobliżu miast (1–5 z 0–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.
Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.
- ✓ odporność na strach: z racji swego wyszkolenia posiadają podwójną odporność na strach (tzn każdorazowo sprawdzając swą odporność na strach wykonują dodatkowy rzut obronny przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany).
Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%–owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %–owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

Rasa: Koń Paladyński (istota magiczna)
Charakter: neutr.dobry (ewidentnie) – w stosunku do Paladyna – Praworządny
Wzrost: 1,7–2 m.wys.
Waga: 500–1000 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
1000	400	25	75	30	25	sp	25	40	+ 15	35/55/75

Bonusy do biegłości:
➤ + 25% do gryzienie (15 tn; 0 OBR; opóź. 6 sg.; uszk. x1), kopyt (120 ob; 25 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x3)
Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 4 (10), 10 (10)

Wygląd:

Koń Paladyński, to odmiana konia bojowego, która wychowywała się na jednym z Ewidentnie Dobrych Planów Egzystencji, jako istota przeznaczona do służby Paladynowi. Wygląd tego konia przypomina typowego konia bojowego, jest jednak od niego wyższy, szczuplejszy i jakby idealny w kształtach. Maść sierści i ciała prawie wyłącznie jest biała w różnych odcieniach, niekiedy z różnego rodzaju plamami. Grzywa i ogon niekiedy srebrne, rzadko ciemne (czarne). Bardzo rzadko można spotkać inaczej ubarwione konie Paladyńskie (np. Odwrotnie). Chód jego jest płynny i pełny gracji; często wygląda, jakby wogóle nie stapał po ziemi (co niekiedy zresztą bywa prawdą).

Tryb Życia:

Koń Paladyński, to zwierzę, które życie swe spędziło na jednym z Ewidentnie Dobrych Planów Egzystencji. Zdobyć go przez Paladyna jest jednym z najbardziej prestiżowych osiągnięć, szczególnie, że zdobywa go praktycznie raz w życiu. Koń paladyński na Materialny Plan Egzystencji może zostać zesłany tylko w określonym celu i wyłącznie przez przepożęte istoty (najczęściej są to Bogowie). Jeżeli Bóstwo opiekujące się danym Paladynem uzna, że zasłużył on na nagrodę i/lub potrzebuje on sprzymierzeńca do jakiejś niezmiernie ważnej misji, to jednorazowo jest w stanie zesłać Paladynowi informację, gdzie może na niego oczekiwać jego święty wierzchowiec. W wypadkach, gdy Paladyn z własnej winy nie dotrze do takiego konia, często jest on bezpowrotnie zabierany z powrotem (by nie dostać się w niepowołane "szpony"). Każdy koń Paladyński w zachowaniu i zwyczajach nie jest do odróżnienia od zwykłego bojowego konia, jednak w sytuacjach stresowych lub na życzenie jeźdźcy jest w stanie uaktywnić swe nadprzyrodzone właściwości. Część z nich posiada samoistnie, zaś inne zostają mu jakby przydzielane w momencie wysyłania go paladynowi. Na planie Materialnym konie paladyńskie nie starzeją się, mogą się swobodnie rozmnażać (ich potomstwo traktuje się jako typowe konie bojowe, z tym, że o dobrym charakterze), jednakże nie są w stanie przyswajać doświadczenia (choć pomagając w walce absorbują przynależną sobie jego część). W wypadku śmierci konia z reguły jego ciało wraca na macierzysty plan Egzystencji, aczkolwiek to co zostało z niego przy Paladynie może zostać użyte do wskrzeszenia (itp.) jego o ile odbywać się to będzie na tym jego macierzystym Planie Egzystencji. Uwaga: Niekiedy (w bardzo rzadkich wypadkach i okolicznościach) konie paladyńskie mogą być przydzielane innym Praworządnym Dobrych funkcjom np. Półbogom, Łowcom lub Rycerzom, przy czym będą to tylko młode osobniki. Paladynom przydziela się konia w zależności od jego czynów i poziomów, a więc z reguły na każde 5 poziomów Paladyna coraz to starszego konia.

Występowanie:

Występuje praktycznie tylko tam, gdzie znajdują się wysokopoziomowi Paladyni. Naturalnie można spotkać ich na typowych do życia koni obszarach Ewidentnie Dobrych Planach Egzystencji.

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.

Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%–owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %–owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskończy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %–owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.
- ✓ odporność na strach: z racji swego wyszkolenia posiadają podwójną odporność na strach (tzn każdorazowo sprawdzając swą odporność na strach wykonują dodatkowy rzut obronny przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany).
- ✓ Aura Dobra: (zła z charakteru istota, znajdująca się w promieniu 100 metrów, która nie przełamie na połowę swej odporności zaklęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu).
- ✓ Wykrycie Charakteru [względem moralności] (automatycznie, w zasięgu wzroku)
- ✓ 25% Antymagia (chroniąca także jeźdźcę)
- ✓ Cechy specjalne:

W momencie wyznaczania konia Paladynowi określone są też jego cechy dodatkowe. Z racji rzadkości tych cech maksymalnie powinno się przyznawać tyle cech, by suma ich numerów [kolejności] nie była większa od aktualnego poziomu doświadczenia Paladyna [w wypadku Paladyna–Astrologa wlicza się i poziom drugiej profesji].

Uwaga: niekiedy istnieje możliwość, o ile np. nie przekroczy to limitu poziomów, że koń Paladyna zostanie obdarowany nową cechą

1. Zwiększona (o b. – 50%) antyodporność Aury Dobra.
2. Dwukrotnie większa niż normalnie Żywotność
3. Zwiększona o (po) b.50 INT i MD., oraz zdolność mówienia w dowolnym języku znanym Paladynowi.
4. Stały kontakt telepatyczny z Paladynem
5. Umiejętność chodzenia (i biegania) po powietrzu (non–stop), adekwatnie do odpowiedniego czaru kapłańskiego.
6. Umiejętność teleportacji [trwa 1 rundę] – bezbłędnie w każde miejsce nie oddzielone magią, po którym wcześniej stapał już on [koń]) – patrz odpowiedni czar u maga.
7. Stałe Uzdrawienie – raz dziennie dokładnie w samo południe lub na życzenie jeźdźcy, koń, jak i jego pasażer ulega Cudownemu Uzdrawieniu, które jest w stanie także zneutralizować truciznę, zregenerować utraconą część ciała lub przywrócić straconą Energię Życiową, jednakże nie ma mocy wskrzeszać nikogo więcej poza właścicielem konia [Paladynem].
8. Stałe Odrodzenie – raz dziennie dokładnie w samo południe lub na życzenie jeźdźcy, koń na dowolny czas może zostać odesłany na Macierzysty Plan Egzystencji, przy powrocie koń pozbywa się wszelkich ran, klątw lub złej magii go wiążącej; Tym sposobem koń też automatycznie zostaje przywrócony do życia [jeśli oczywiście jego odporność szokowa przetrwała to i o ile przyczyną śmierci nie była utrata całej Energii Życiowej].
9. Umiejętność przenoszenia się pomiędzy dowolnymi Planami Egzystencji – raz dziennie dokładnie w samo południe lub na życzenie jeźdźcy, na których kiedyś sam był lub z którego częścią miał do czynienia.
10. Zależne od przeznaczenia jeźdźcy (np. umożliwia jeźdźcy korzystanie z przemian Półboskich, z adekwatnymi jak u półboga restrykcjami).

Rasa: Demoniczny Koń (istota magiczna)

Charakter: neutr.zły (ewidentnie) – w stosunku do Czarnego Rycerza – Praworządny

Wzrost: 1,7–2 m.wys.

Waga: 500–1000 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
1000	400	25	75	30	25	sp	25	40	+ 15	35/55/75

Bonusy do biegleści:

- + 25% do gryzienia (15 tn; 0 OBR; opóź. 6 sg.; uszk. x1), kopyt (120 ob; 25 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x3)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 4 (10), 10 (10)

Wygląd:

Demoniczni Koń, to odmiana konia bojowego, która wychowywała się na jednym z Ewidentnie Złych Planów Egzystencji, jako istota przeznaczona do służby Czarnemu Rycerzowi. Wygląd tego konia przypomina typowego konia bojowego, jest jednak od niego wyższy, szczuplejszy i jakby idealny w kształtach. Maść sierści i ciała prawie wyłącznie jest czarna w różnych odcieniach, niekiedy z różnego rodzaju plamami. Bardzo rzadko można spotkać inaczej ubarwione Demoniczne Konie (np. Odwrotnie). Chód jego jest płynny i pełny gracji, często wygląda, jakby wogóle nie stapał po ziemi (co niekiedy zresztą bywa prawdą).

Tryb Życia:

Demoniczny Koń, to zwierzę, które życie swe spędziło na jednym z Ewidentnie Złych Planów Egzystencji. Zdobyć go przez Czarnego Rycerza jest jednym z najbardziej prestiżowych osiągnięć, szczególnie, że zdobywa go praktycznie raz w życiu. Demoniczny Koń na Materialny Plan Egzystencji może zostać zesłany tylko w określonym celu i wyłącznie przez przepotężne istoty (najczęściej są to Bogowie). Jeżeli Bóstwo opiekujące się danym Czarnym Rycerzem uzna, że zasłużył on na nagrodę i/lub potrzebuje on sprzymierzeńca do jakiejś niezmiernie ważnej misji, to jednorazowo jest w stanie zesłać Czarnemu Rycerzowi informację, gdzie może na niego oczekiwać jego święty wierzchowiec. W wypadkach, gdy Czarny Rycerz z własnej winy nie dotrze do takiego konia, często jest on bezpowrotnie zabierany z powrotem (by nie dostać się w niepowołane "szpony"). Każdy Demoniczny Koń w zachowaniu i zwyczajach nie jest do odróżnienia od zwykłego bojowego konia, jednak w sytuacjach stresowych lub na życzenie jeźdźcy jest w stanie uaktywnić swe nadprzyrodzone właściwości. Część z nich posiada samoistnie, zaś inne zostają mu jakby przydzielane w momencie wysyłania go czarnemu rycerzowi. Na planie Materialnym demoniczne konie nie starzeją się, mogą się swobodnie rozmnażać (ich potomstwo traktuje się jako typowe konie bojowe, z tym, że o złym charakterze), jednakże nie są w stanie przyswajać doświadczenia (choć pomagając w walce absorbują przynależną sobie jego część). W wypadku śmierci konia z reguły jego ciało wraca na macierzysty Plan Egzystencji, aczkolwiek to co zostało z niego przy Czarnym Rycerzu może zostać użyte do wskrzeszenia (itp.) jego o ile odbywać się to będzie na tym jego macierzystym Planie Egzystencji. Uwaga: Niekiedy (w bardzo rzadkich wypadkach i okolicznościach) demoniczne konie mogą być przydzielane innym Praworządnym Złym funkcjom np. Półbogom, Łowcom lub Rycerzom, przy czym będą to tylko młode osobniki. Czarnym Rycerzom przydziela się konia w zależności od jego czynów i poziomów, a więc z reguły na każde 5 poziomów Paladyna coraz to starszego konia.

Występowanie:

Występuje praktycznie tylko tam, gdzie znajdują się wysokopoziomowi Czarni Rycerze. Naturalnie można spotkać ich na typowych do życia koni obszarach Ewidentnie Złych Planach Egzystencji.

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.

Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%-owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed bieżącym.
- ✓ odporność na strach: z racji swego wyszkolenia posiadają podwójną odporność na strach (tzn każdorazowo sprawdzając swą odporność na strach wykonują dodatkowy rzut obronny przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany).
- ✓ Aura Zła: (dobra z charakteru istota, znajdująca się w promieniu 100 metrów, która nie przełamie na połowę swej odporności zaklęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu)
- ✓ Wykrycie Charakteru [względem moralności] (automatycznie, w zasięgu wzroku)
- ✓ 25% Antymagia (chroniąca także jeźdźcę)
- ✓ Cechy specjalne:

W momencie wyznaczania konia Czarnemu Rycerzowi określone są też jego cechy dodatkowe. Z racji rzadkości tych cech maksymalnie powinno się przyznawać tyle cech, by suma ich numerów [kolejności] nie była większa od aktualnego poziomu doświadczenia Czarnego Rycerza [w wypadku Czarnego Rycerza–Astrologa wlicza się i poziom drugiej profesji].

Uwaga: niekiedy istnieje możliwość, o ile np. nie przekroczy to limitu poziomów, że koń Czarnego Rycerza zostanie obdarowany nową cechą.

1. Zwiększona (o b. – 50%) antyodporność Aury Zła.
2. Dwukrotnie większa niż normalnie żywotność.
3. Zwiększona o (po) b.50 INT i MD., oraz zdolność mówienia w dowolnym języku znanym Czarnemu Rycerzowi.
4. Stały kontakt telepatyczny z Czarnym Rycerzem.
5. Umiejętność chodzenia (i biegania) po powietrzu (non-stop), adekwatnie do odpowiedniego czaru kapłańskiego.
6. Umiejętność teleportacji [trwa 1 rundę] bezbłędnie w każde miejsce nie oddzielone magią, po którym wcześniej stapał już on [koń] – patrz odpowiedni czar u maga.
7. Stałe Uzdrawienie – raz dziennie dokładnie o północy lub na życzenie jeźdźcy, koń, jak i jego pasażer ulega Cudownemu Uzdrawieniu, które jest w stanie także zneutralizować truciznę, zregenerować utraconą część ciała lub przywrócić straconą Energię Życiową, jednakże nie ma mocy wskrzeszać nikogo więcej poza właścicielem konia [Czarnym Rycerzem].
8. Stałe Odrodzenie – raz dziennie dokładnie o północy lub na życzenie jeźdźcy, koń na dowolny czas może zostać odesłany na Macierzysty Plan Egzystencji, przy powrocie koń pozbywa się wszelkich ran, klątw lub złej magii go wiążącej. Tym sposobem koń też automatycznie zostaje przywrócony do życia [jeśli oczywiście jego odporność szokowa przetrwała to i o ile przyczyną śmierci nie była utrata całej Energii Życiowej].
9. Umiejętność przenoszenia się pomiędzy dowolnymi Planami Egzystencji – raz dziennie dokładnie w samo południe lub na życzenie jeźdźcy, na których kiedyś sam był lub z którego cząstką miał do czynienia.
10. Zależne od przeznaczenia jeźdźcy (np. umożliwia jeźdźcy korzystanie z przemian Półboskich, z adekwatnymi jak u półboga

restrykcjami).

Rasa: Gryfon (magiczny)

Charakter: przeważnie neutr.neutr., chaot.neutr., chaot.dobry

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
400	160	40	40	10	10	0	2	4	+ 12	45/45/70

Premia do biegłości:

➤ + 10% do dziób (60 kł; 5 OBR; opóz. 2), łapy (80 tn; 10 OBR; opóz. 2)

Premia do odporności: 1 (20), 4 (10), 6 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Gryfon, to mitologiczny przedstawiciel ssaków chimerokształtnych. To ostatnie słowo nie oznacza, że jest on związany z chimera, a jedynie tak jak i ona zmieszany z kilku istot. Dziś można by nazwać to "mutacją" – w świecie *Kryształów czasu* nazwijmy to "dziełem chaosu" lub "wynaturzeniem natury". Wyglądem gryfon przypomina z przodu ogromnego orła, z tyłu zaś wielkiego lwa. Rozdział tych istot widoczny jest już tuż za przednimi łapami (ptasimi). W porównaniu do orła skrzydła ma silniejsze i szersze (do 8 metrów rozpiętości). Poruszają się po ziemi niczym kot i ze złożonymi skrzydłami. W powietrzu najczęściej wykorzystują lot ślizgowy. Maść gryfonów najczęściej jest bardzo jasna–biała, popielata lub jasnoszara, ale zawsze posiada czarne odcienie i obrzeżenia. Brzuch biały z żółtym odcieniem.

Tryb Życia:

Gryfon to drapieżca uosabiający szybkość orła i siłę lwa. Żyją w parach i rodzinach. Podczas okresu godowego (zaczynającego się w połowie zimy) dość często szybują nad wzgórzami i górami szukając odpowiedniego miejsca do znalezienia gniazda. Niekiedy nie budują gniazd, a przywłaszczają sobie groty, jaskinie i inne skalne zacisza. W niebezpiecznych okolicach podczas wychowu młodych z reguły jeden z nich non stop patroluje niebo w poszukiwaniu wrogów. W momencie ujrzenia takowego charakterystycznym lotem pikowym stara się go spłoszyć przelatując niedaleko jego. Polują parami. Nigdy nie atakuje liczniejszych od siebie grup humanoidów lub zwierząt. Nie atakuje bez przyczyny postacie ubrane w ciężkie metalowe zbroje. Bezlitosny jest zaś dla pojedynczych ofiar i inwentarzu. Mniejsze ofiary zabija na ziemi lub porywa w szpony i sinym ciosem dzioba w głowę zabija w powietrzu. Średnie postacie stara się zabić poprzez silny cios szponów z lotu pikowego. Wtedy ofiara obrażenia dostaje tylko z łap, jako podwójne, a na dodatek liczone są jako klute. Duże ofiary lub napastników zagrażającym gniazda atakują one lotem ślizgowym. Tak jak i przy porywaniu nie muszą one przy tym lądować, zaś ofiara otrzymuje tnący cios z każdej łapy i to o podwójnej sile. Pojmane w niewolę i dobrze traktowane (patrz stajenny, treser, hodowca) łatwo się oswiają. W wypadku szczególnych zabiegów (szkolone przez tresera przez 1k10 dni) są w stanie zezwolić na dosiadanie się. Lot jednak ich z takim pasażerem jest dwukrotnie wolniejszy i bardziej męczący się. Atakować w tedy mogą ofiarę tylko poprzez porywanie jej w powietrze lub lot ślizgowy. Oczywiście razem z nimi może atakować także jeździec, jeżeli ma kopie, lance lub włócznię. W wypadku tych dwóch pierwszych broni atak z lotu ślizgowego (koszącego) porównujemy do szarży. Istoty humanoidalne (szczególnie elfy, krasnoludy, gnomy i ludzie) z reguły bardzo lubią te piękne zwierzęta. Z tego też powodu często można tam spotkać hodowle tych zwierząt. Na niektórych, szczególnych wyspach służą one, jako pełne wdzięku, ale i niezmiernie pomocne do patrolowania i walki istoty, szczególnie gdy na ich grzbiecie siedzi bystrooki elfi łucznik lub krasnoludzki kusznik. Krasnoludy i elfy traktują gryfony niczym członków rodziny. Stają się one wtedy łagodne i bardzo oddane. Ludzie i gnomy traktują gryfony jak zwykłe zwierzęta i nie zwracają uwagi na ich indywidualne psychiczne potrzeby. Obydwie te rasy często też nimi handlują, choć niełatwo zdobyć oswojone takie zwierzę (lub jego jajo). Cena gryfona na świątecznym targu w Ostrogarze z reguły równa jest około 15 000 do 75 000 sztuk złota [2500 w "skupie"]. Możliwość kupna gryfona zdarza się jednak tylko raz na kilka lat (1k10lat, z szansą, 10%, że się na taką licytację zawczasu zdąży). Normalnie gryfony żyją 25–30 lat.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkiego typu kamieniste wzgórza i góry. Dość często spotyka się je też na małych wyspach i nad morzem. Najczęściej żyją parami lub małymi rodzinami (0–6 POZ). Stare osobniki (8–12 POZ) są najczęściej samotne.

Specjalne zdolności:

- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala mu podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas pięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
- ✓ latanie – za pomocą skrzydeł, adekwatnie jak duże ptaki. Wzlot (na 2 metry) trwa 1 rundę, prędkość lotu 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę, zwrotność 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).
- ✓ pikowanie – w trybie życia
- ✓ lot koszący – w trybie życia
- ✓ porywanie w powietrze – w trybie życia
- ✓ bicie skrzydłami (b. – 20%OB) kosztem ataków z łap – tylko na ziemi

Rasa: Biały Gryfon - Górski

Charakter: przeważnie neutr.neutr., chaot.neutr., chaot.dobry

Wzrost: 1,2-1,5 m. w kłębie

Waga: 50-250 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
400	160	40	40	10	10	0	2	4	+ 12	45/45/70

Premia do biełości:

➤ + 10% do dziób (60 kl.; 5 OBR; uszk. x2)

➤ + 20% do łapy (80 tn.; 10 OBR; uszk. x3)

Premia do odporności: 1 (20), 2 (10), 3 (10), 4 (10), 8 (20), 9 (20)

Wygląd:

Gryfon, to mitologiczny przedstawiciel ssaków chimerokształtnych. To ostatnie słowo nie oznacza, że jest on związany z chimera, a jedynie tak jak i ona zmieszany z kilku istot. Dziś można by nazwać to "mutacją" – w świecie *Kryształów czasu* nazwijmy to "dziełem chaosu" lub "wynaturzeniem natury". Wyglądem gryfon przypomina z przodu ogromnego orła, z tyłu zaś wielkiego lwa. Rozdział tych istot widoczny jest już tuż za przednimi łapami (ptasimi). W porównaniu do orła skrzydła ma silniejsze i szersze (do 8 metrów rozpiętości). Poruszają się po ziemi niczym kot i ze złożonymi skrzydłami. W powietrzu najczęściej wykorzystują lot ślizgowy. Maść gryfonów najczęściej jest bardzo jasna-biała, popielata lub jasnoszara, ale zawsze posiada czarne odcienie i obreżenia. Brzuch biały z żółtym odcieniem.

Tryb Życia:

Gryfon to drapieżca uosabiający szybkość orła i siłę lwa. Żyją w parach i rodzinach. Podczas okresu godowego (zaczynającego się w połowie zimy) dość często szybują nad wzgórzami i górami szukając odpowiedniego miejsca do znalezienia gniazda. Niekiedy nie budują gniazd, a przywłaszczają sobie groty, jaskinie i inne skalne zacisza. W niebezpiecznych okolicach podczas wychowu młodych z reguły jeden z nich non stop patroluje niebo w poszukiwaniu wrogów. W momencie ujrzenia takowego charakterystycznym lotem pikowym stara się go spłoszyć przelatując niedaleko jego. Polują parami. Nigdy nie atakuje liczniejszych od siebie grup humanoidów lub zwierząt. Nie atakuje bez przyczyny postacie ubrane w ciężkie metalowe zbroje. Bezlitosny jest zaś dla pojedynczych ofiar i inwentarzu. Mniejsze ofiary zabija na ziemi lub porywa w szpony i sinym ciosem dzioba w głowę zabija w powietrzu. Średnie postacie stara się zabić poprzez silny cios szponów z lotu pikowego. Wtedy ofiara obrażenia dostaje tylko z łap, jako podwójne, a na dodatek liczone są jako klute. Duże ofiary lub napastników zagrażającym gniazda atakują one lotem ślizgowym. Tak jak i przy porywaniu nie muszą one przy tym lądować, zaś ofiara otrzymuje tnący cios z każdej łapy i to o podwójnej sile. Pojmane w niewolę i dobrze traktowane (patrz stajenny, treser, hodowca) łatwo się oswiają. W wypadku szczególnych zabiegów (szkolone przez tresera przez 1k10 dni) są w stanie zezwolić na dosiadanie się. Lot jednak ich z takim pasażerem jest dwukrotnie wolniejszy i bardziej męczący się. Atakować w tedy mogą ofiarę tylko poprzez porywanie jej w powietrze lub lot ślizgowy. Oczywiście razem z nimi może atakować także jeździec, jeżeli ma kopie, lance lub włócznię. W wypadku tych dwóch pierwszych broni atak z lotu ślizgowego (koszącego) porównujemy do szarży. Istoty humanoidalne (szczególnie elfy, krasnoludy, gnomy i ludzie) z reguły bardzo lubią te piękne zwierzęta. Z tego też powodu często można tam spotkać hodowle tych zwierząt. Na niektórych, szczególnych wyspach służą one, jako pełne wdzięku, ale i niezmiernie pomocne do patrolowania i walki istoty, szczególnie gdy na ich grzbiecie siedzi bystrooki elfi łucznik lub krasnoludzki kusznik. Krasnoludy i elfy traktują gryfony niczym członków rodziny. Stają się one wtedy łagodne i bardzo oddane. Ludzie i gnomy traktują gryfony jak zwykłe zwierzęta i nie zwracają uwagi na ich indywidualne psychiczne potrzeby. Obydwie te rasy często też nimi handlują, choć niełatwo zdobyć oswojone takie zwierzę (lub jego jajo). Cena gryfona na świątecznym targu w Ostrogarzu z reguły równa jest około 15 000 do 75 000 sztuk złota [2500 w "skupie"]]. Możliwość kupna gryfona zdarza się jednak tylko raz na kilka lat (1k10lat, z szansą, 10%, że się na taką licytację zawczasu zdąży). Normalnie gryfony żyją 25–30 lat.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkiego typu kamieniste wzgórza i góry. Dość często spotyka się je też na małych wyspach i nad morzem. Najczęściej żyją parami lub małymi rodzinami (0–6 POZ). Stare osobniki (8–12 POZ) są najczęściej samotne.

Specjalne zdolności:

- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala mu podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas pięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
- ✓ latanie – za pomocą skrzydeł, adekwatnie jak duże ptaki. Wzlot (na 2 metry) trwa 1 rundę, prędkość lotu 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę, zwrotność 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).
- ✓ pikowanie – w trybie życia
- ✓ lot koszący – w trybie życia
- ✓ porywanie w powietrze – w trybie życia
- ✓ bicie skrzydłami (b. – 20%OB) kosztem ataków z łap – tylko na ziemi

Rasa: Czarny Gryfon - Górski

Charakter: każdy

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
900	300	20	40	35	20	10	10	20	+ 28	90/120/140

Premia do biełości:

➤ + 20% do dziób (100 kl.; 5 OBR; uszk. x2)

➤ + 10% do łapy (140 tn.; 10 OBR; uszk. x4)

Premia do odporności: 1 (20), 2 (15), 3 (15), 4 (15), 8 (20), 9 (35), 10 (25)

Wygląd:

Gryfon, to mitologiczny przedstawiciel ssaków chimerokształtnych. To ostatnie słowo nie oznacza, że jest on związany z chimera, a jedynie tak jak i ona zmieszany z kilku istot. Dziś można by nazwać to "mutacją" – w świecie *Kryształów czasu* nazwijmy to "dziełem chaosu" lub "wynaturzeniem natury". Wyglądem gryfon przypomina z przodu ogromnego orła, z tyłu zaś wielkiego lwa. Rozdział tych istot widoczny jest już tuż za przednimi łapami (ptasimi). W porównaniu do orła skrzydła ma silniejsze i szersze (do 8 metrów rozpiętości). Poruszają się po ziemi niczym kot i ze złożonymi skrzydłami. W powietrzu najczęściej wykorzystują lot ślizgowy. Maść gryfonów najczęściej jest bardzo jasna-biała, popielata lub jasnoszara, ale zawsze posiada czarne odcienie i obrzeżenia. Brzuch biały z żółtym odcieniem.

Tryb Życia:

Gryfon to drapieżca uosabiający szybkość orła i siłę lwa. Żyją w parach i rodzinach. Podczas okresu godowego (zaczynającego się w połowie zimy) dość często szybują nad wzgórzami i górami szukając odpowiedniego miejsca do znalezienia gniazda. Niekiedy nie budują gniazd, a przywłaszczają sobie groty, jaskinie i inne skalne zacisza. W niebezpiecznych okolicach podczas wychowu młodych z reguły jeden z nich non stop patroluje niebo w poszukiwaniu wrogów. W momencie ujrzenia takowego charakterystycznym lotem pikowym stara się go spłoszyć przelatując niedaleko jego. Polują parami. Nigdy nie atakuje liczniejszych od siebie grup humanoidów lub zwierząt. Nie atakuje bez przyczyny postacie ubrane w ciężkie metalowe zbroje. Bezlitosny jest zaś dla pojedynczych ofiar i inwentarzu. Mniejsze ofiary zabija na ziemi lub porywa w szpony i sinym ciosem dzioba w głowę zabija w powietrzu. Średnie postacie stara się zabić poprzez silny cios szponów z lotu pikowego. Wtedy ofiara obrażenia dostaje tylko z łap, jako podwójne, a na dodatek liczone są jako klute. Duże ofiary lub napastników zagrażającym gniazda atakują one lotem ślizgowym. Tak jak i przy porywaniu nie muszą one przy tym lądować, zaś ofiara otrzymuje tnący cios z każdej łapy i to o podwójnej sile. Pojmane w niewolę i dobrze traktowane (patrz stajenny, treser, hodowca) łatwo się oswajają. W wypadku szczególnych zabiegów (szkolone przez tresera przez 1k10 dni) są w stanie zezwolić na dosiadanie się. Lot jednak ich z takim pasażerem jest dwukrotnie wolniejszy i bardziej męczący. Atakować w tedy mogą ofiarę tylko poprzez porywanie jej w powietrze lub lot ślizgowy. Oczywiście razem z nimi może atakować także jeździec, jeżeli ma kopie, lance lub włócznię. W wypadku tych dwóch pierwszych broni atak z lotu ślizgowego (koszącego) porównujemy do szarży. Istoty humanoidalne (szczególnie elfy, krasnoludy, gnomy i ludzie) z reguły bardzo lubią te piękne zwierzęta. Z tego też powodu często można tam spotkać hodowle tych zwierząt. Na niektórych, szczególnych wyspach służą one, jako pełne wdzięku, ale i niezmiernie pomocne do patrolowania i walki istoty, szczególnie gdy na ich grzbiecie siedzi bystrooki elfi łucznik lub krasnoludzki kusznik. Krasnoludy i elfy traktują gryfony niczym członków rodziny. Stają się one wtedy łagodne i bardzo oddane. Ludzie i gnomy traktują gryfony jak zwykłe zwierzęta i nie zwracają uwagi na ich indywidualne psychiczne potrzeby. Obydwie te rasy często też nimi handlują, choć niełatwo zdobyć oswojone takie zwierzę (lub jego jajo). Cena gryfona na świątecznym targu w Ostrogarze z reguły równa jest około 15 000 do 75 000 sztuk złota [2500 w "skupie"]]. Możliwość kupna gryfona zdarza się jednak tylko raz na kilka lat (1k10lat, z szansą, 10%, że się na taką licytację zawczasu zdąży). Normalnie gryfony żyją 25–30 lat.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkiego typu kamieniste wzgórza i góry. Dość często spotyka się je też na małych wyspach i nad morzem. Najczęściej żyją parami lub małymi rodzinami (0–6 POZ). Stare osobniki (8–12 POZ) są najczęściej samotne.

Specjalne zdolności:

- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala mu podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
- ✓ latanie – za pomocą skrzydeł, adekwatnie jak duże ptaki. Wzlot (na 2 metry) trwa 1 rundę, prędkość lotu 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę, zwrotność 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).
- ✓ pikowanie – w trybie życia
- ✓ lot koszący – w trybie życia
- ✓ porywanie w powietrze – w trybie życia
- ✓ bicie skrzydłami – (b. – 20%OB) kosztem ataków z łap – tylko na ziemi
- ✓ unoszenie (z zaskoczenia)
- ✓ b. rzadko samce dysponują zdolnościami żołnierskimi

Rasa: Hipogryfon (magiczny)

Charakter: przeważnie neutr.neutr.

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
350	180	20	60	10	10	0	0	4	+ 4	10/15/20

Premia do biegiłości:

- + 10% do dziób (50 kł.; 5 OBR), łapy (80 tn.; 10 OBR)
- + 5% do kopyt (25 ob.; 0 OBR)

Premia do odporności: 1 (20), 4 (10), 6 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

brak opisu

Tryb Życia:

brak opisu

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala mu podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
- ✓ latanie – za pomocą skrzydeł, adekwatnie jak duże ptaki. Wzlot (na 2 metry) trwa 1 rundę, prędkość lotu 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę, zwrotność 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).
- ✓ pikowanie – w trybie życia
- ✓ lot koszący – w trybie życia
- ✓ porywanie w powietrze – w trybie życia
- ✓ bicie skrzydłami – (b. – 20%OB) kosztem ataków z łap – tylko na ziemi
- ✓ unoszenie (z zaskoczenia)

Rasa: Zając Stepowy

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 50–65 cm.dł.

Waga: 3–5,5 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
30	20	45	55	5	5	0	0	10	+ 3	5/10/15

Bonusy do biegiłości:

- +5% do gryzienia (10 tn; 0 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x0,5)

Bonusy do odporności: 1 (10), 4 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Zając stepowy, to typowy przedstawiciel ssaków roślinożernych (czytaj agawożernych). Odznacza się długimi ostro zakończonymi uszami, krępy ciałem i długimi (podgiętymi) tylnymi kończynami. Sierść zwykle miękka i gęsta koloru oliwkowo-szarego. Ogon krótki, pokryty futrem. Poruszają się małymi susami; przestraszone uciekają w charakterystycznym stylu (klucząc).

Tryb Życia:

Jest to zwierzę typowe dla wszelkich porośniętych agawą równin. Na jego pożywienie poza odpadającymi liśćmi agawy składają się także miękkie części roślin i owoce. Aktywny cały dzień, aczkolwiek na terenach otwartych stroni od aktywności nocą. Najczęściej kopie długie podziemne chodniki, które połączone ze sobą tworzą istne zajęcze "miasta". Złapany do ręki lub osaczony staje się nad wyraz agresywny. Żyje do 10 lat.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu równiny i widne lasy. Spotyka się je najczęściej w koloniach (10–1000 osobników z 0–2p.), jednakże nigdy na raz nie można ich zobaczyć niż kilka (1–10) sztuk.

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ kluczenie: dwukrotnie bardziej męczący bieg, ze skokami ciągłymi na boki, dzięki czemu podwaja to obronę ze ZR zwierzęcia.
- ✓ z racji małych rozmiarów istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b. – 50 OBR)

Rasa: Pegaz

Charakter: neutr.neutr., rzadko neutr.dobry lub chaot.dobry

Wzrost: 1,5–1,7 m.wys.

Waga: 450–950 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
300	200	15	55	30	25	sp	10	25	+ 6	15/20/30

Bonusy do biegłości:

➤ + 5% do gryzienie (15 tn; 0 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x1), kopyt (80 ob; 15 OBR; opóź. 5 sg.; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (20), 4 (10), 6 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Pegaz, to mitologiczny przedstawiciel ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Wyglądem przypomina on zwykłego konia, za wyjątkiem charakterystycznych dwóch okazałych rozmiarów skrzydeł wyrastających z grzbietu. Odznacza się ponadto lekko mniejszym wzrostem i nieco dłuższą głową. Poruszają się po ziemi lekkim chodem, ze złożonymi skrzydłami. W powietrzu najczęściej wykorzystują lot ślizgowy. Maść pegazów najczęściej jest bardzo jasna–popielata lub jasnoszara, ale zawsze posiada błękitnawy odcień. Brzuch biały także z niebieskim odcieniem. Skrzydła białe, z długimi piórami w kształcie przypominające łabędzie, ale rozłożone są raczej nieproporcjonalnie duże (do 8 metrów rozpiętości).

Tryb Życia:

Pegaz to przedstawiciel przeżuwaczy. Pokarm jego stanowią wszelkie trawy (raczej nie lubią agawy). Jako istota pochodząca od koni w praktyce poza zdolnością lotu niczym nie różni się od nich. Żyją w grupach po kilka – kilkanaście sztuk z silnie eksponowanym przywódcą. W niebezpiecznych okolicach z reguły jeden z nich non stop patroluje niebo w poszukiwaniu wrogów. W momencie ujrzenia takowego charakterystycznym rzeniem informuje on resztę stada, które natychmiast wzbija się w powietrze i odlatuje. Pojmane w niewolę i dobrze traktowane (patrz stajenny) łatwo się oswajają. W wypadku szczególnych zabiegów (szkolone przez tresera przez 1–10 dni) są w stanie zezwolić na dosiadanie się. Lot jednak ich z takim pasażerem jest dwukrotnie wolniejszy i bardziej męczący. Istoty humanoidalne (szczególnie elfy i ludzie) z reguły bardzo lubią te piękne zwierzęta. Z tego też powodu często można tam spotkać hodowle tych zwierząt. Na niektórych, szczególnych wyspach służą one, jako pełne wdzięku, ale i niezmiernie pomocne do patrolowania i walki istoty, szczególnie gdy na ich grzbiecie siedzi bystrooki elfi łucznik. Same elfy udomowione w swych leśnych królestwach traktują pegazy jako bardzo oddanych przyjaciół, w obronie których można nawet oddać życie. Ludzie natomiast najczęściej pegazy traktują jak zwykłe zwierzęta, nie zwracają uwagi na ich indywidualne potrzeby, a ponadto bardzo często nimi handlują. Oczywiście na takiego pegaza (szczególnie oswojonego) mogą sobie pozwolić tylko najbogatsi książęta (szansa spotkania w danym roku pegaza na świątecznym targu w Ostrogarze z reguły równa jest około 25%, zaś ceny ich wahają się od 1000 do 5000 sztuk złota [500 w "skupie"]). Normalnie pegazy żyją 25–30 lat.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkiego typu trawiaste równiny i wzgórza. Dość często spotyka się je też w górach. Najczęściej żyją małymi grupkami (2–20 sztuk z 0–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed bieżącym.

Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%–owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %–owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

- ✓ doskonały słuch – pegazy dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala mu podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
- ✓ latanie – za pomocą skrzydeł, adekwatnie jak duże ptaki. Wzlot (na 2 metry) trwa 1 rundę, prędkość lotu 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę, zwrotność 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).

Rasa: Jednorożec Tai - Leśny (istota magiczna)

Charakter: ewidentnie neutr.dobry

Wzrost: 1,5–1,7 m.wys.

Waga: 450–550 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
400	150	25	85	55	50	sp	20	55	+ 8	20/30/40

Bonusy do biegłości:

- + 25% do róg (150 kł; 10 OBR; opóź.2 sg.; uszk. x1)
 - + 10% do kopyt (50 ob; 15 OBR; opóź.5 sg.; uszk. x2)
- Bonusy do odporności: 1 (20), 4 (10), 6 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Jednorożec (Tai), to mitologiczny przedstawiciel magicznych ssaków z grupy nieparzystokopytnych, swym wyglądem bardzo przypominający (raczej) drobnych rozmiarów konia (szczególnie leśnego). Jego najbardziej charakterystyczną cechą jest długi, raczej cienki biały róg, znajdujący się na czubku głowy. Sam róg składa się z dwóch ściśle skręconych wokół siebie i zwięzających się na końcu kostnych "prętów". Na grzbiecie posiada białą, piękną grzywę o bardzo długim (50–70 cm.) spadającym włosiu. Ogon długi biały. Maść jednorożców leśnych zazwyczaj jest biała we wszelkich odmianach, rzadziej szara. Rzadko zdarzają się okazy ciemno nakrapiane.

Tryb Życia:

Jednorożec Tai, to przedstawiciel leśnych (rzadziej równinnych lub górskich) przeżuwaczy posiadający magiczny rodowód. W leśnych krainach, rządzonych kiedyś przez potężne istoty o dobrych charakterach jednorożce były sprowadzane z Planów Egzystencji Dobra do zasiedlania tych terenów. Swoją sławę zawdzięczają swemu "świętemu" rogowi, który posiada niesamowite magiczne właściwości. Jak głoszą legendy jednorożce (jako rasa) zostały obdarowane nim w mitycznych czasach, przez jedno z najpotężniejszych Bóstw Dobra w zamian za ich osobiste piękno i dobroć. Inne legendy głoszą, że jednorożce powstały jako rasa na wzór koni, z tym, że miały uosabiać ich najpiękniejsze (dla Dobra) cechy. Sam jednorożec swymi zwyczajami bardzo przypomina dzikie konie. Tak samo jak one pożywia się, zachowuje i podobnie jak one jest wielce płochliwy. Żyje parami, pojedynczo lub rzadziej rodzinami. Dożywa naturalnie do ponad 200 lat, jednakże ma bardzo dużo wrogów i rzadko spotyka się tak stare osobniki. Istota ta dzięki swemu magicznemu pochodzeniu posiada kilka nadzwyczajnych zdolności. Najczęściej wiążą się one z jej bezpieczeństwem i czynieniem dobra, a swą naturę zawdzięczają magii rogu. Sam róg nawet oddzielony zachowuje część swych właściwości (uzdrowienie, podwójna szansa na krytyczne), ponadto sproszkowany jest używany jako komponent do robienia wielu specjalistycznych (magicznie) broni lub mikstur. Jest to powód, dla którego jednorożce stronią od wszelkich istot, aczkolwiek znane są legendy, że dają się oswoić postaciom o dobrym charakterze (najlepiej ewidentnie), a szczególnie (takim) dziewczynom.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu dzikie lasy, jednakże zawsze są niezmiernie rzadkie. Niekiedy można je spotkać na terenach dzikich równin, wzgórz lub niskich gór. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (2–10p.) i parami (2 sztuki z 0–8p.), rzadko rodzinami (1–5 sztuk z 0–4p., 1–5 sztuk z 6–8p., 0–1 sztuk z 10p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala jej podczas wypatrywania (musi być skupiona) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.
Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ tratowanie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.
Uwaga: w momencie, gdy do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn. wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%-owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).
- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ jednorożca, to w przypadku zetknięcia się z rogiem zadaje on podwójną ilość ran.
Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.
- ✓ Dwukrotnie większa szansa na Trafienie Krytyczne w przeciwnika rogiem (dotyczy każdego nim Trafienia, zarówno przez jednorożca jak i przez posługującego się rogiem). Uwaga: biegłość w sztylcie można uznać za adekwatną do posługiwania się samym rogiem jednorożca)
- ✓ Autoteleportacja – raz dziennie na każde 50 UM, w miejsce, w którym już kiedyś przebywał (ew. też z jeźdźcem – udane po %-owym rzucie na UM)
- ✓ Wykrycie zachwiania równowagi (automatycznie) – wycucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowanego emanacją ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.
- ✓ Wykrycie charakteru [względem moralności] (zasięg wzrok, wymaga jednej rundy koncentracji)
- ✓ Wykrycie kłamstwa (automatycznie, w zasięgu słuchu)
- ✓ Wykrycie niebezpieczeństwa – automatyczne ostrzeżenie przed wejściem w zasadzkę lub pułapkę na rundę wcześniej na każde 10 UM jednorożca.
- ✓ Aura Dobra: (zła z charakteru istota, znajdująca się w promieniu 100 metrów, która nie przełamie na połowę swej odporności zaklęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu)
- ✓ 25% AntyMagia (chroniąca także jeźdźcę)

- ✓ Uzdrawianie – raz dziennie na każde 100 UM jednoroźca (lub posługującego się rogiem), po dotknięciu rogiem wywołuje [o ile był udany %-owy rzut na UM] efekt analogiczny do uzdrowienia (patrz odpowiedni czar Kapłański).

Rasa: Jednorożec Tan – Książęcy (magiczny)

Charakter: ewidentnie neutr.dobry

Wzrost: 1,5–2 m.wys.

Waga: 450–750 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
800	250	25	85	55	50	sp.	20	55	+ 8	20/30/40

Bonusy do biegłości:

- + 25% do róg (150 kł; 10 OBR; opóź.2; uszk. x2)
- + 10% do kopyt (70 ob; 15 OBR; opóź.5; uszk. x2)

Bonusy do odporności: 1 (20), 4 (10), 6 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Jednorożec książęcy, to mitologiczny przedstawiciel magicznych ssaków z grupy nieparzystokopytnych, swym wyglądem bardzo przypominający konia bojowego. Jego najbardziej charakterystyczną cechą jest długi, raczej cienki biały róg, znajdujący się na czubku głowy. Sam róg składa się z dwóch ściśle skręconych wokół siebie i zwężających się na końcu kostnych "prętów". Na grzbiecie posiada białą, piękną grzywę o długim, z początku prostym, a później spadającym włosiu. Ogon długi biały. Maść jednorożców książęcych zazwyczaj jest biała we wszelkich odmianach, rzadziej szara. Rzadko zdarzają się okazy ciemno nakrapiane.

Tryb Życia:

Jednorożec książęcy, to przedstawiciel równinnych przeżuwaczy posiadający magiczny rodowód. W krainach, rządzonych kiedyś przez potężne istoty o dobrych charakterach jednorożce były sprowadzane z Planów Egzystencji Dobra do zasiedlania tych terenów. Swoją sławę zawdzięczają swemu "świętemu" rogowi, który posiada niesamowite magiczne właściwości. Jak głoszą legendy jednorożce (jako rasa) zostały obdarowane nim w mitycznych czasach, przez jedno z najpotężniejszych Bóstw Dobra w zamian za ich osobiste piękno i dobroć. Inne legendy głoszą, że jednorożce powstały jako rasa na wzór koni, z tym, że miały uosabiać ich najpiękniejsze (dla Dobra) cechy. Sam jednorożec książęcy swymi zwyczajami bardzo przypomina dzikie konie (choć wyglądem raczej bojowe). Tak samo jak one pożywia się, zachowuje i podobnie jak one jest wielce płochliwy. Żyje parami, pojedynczo lub rzadziej rodzinami. Dożywa naturalnie do ponad 200 lat, jednakże ma bardzo dużo wrogów i rzadko spotyka się tak stare osobniki. Istota ta dzięki swemu magicznemu pochodzeniu posiada kilka nadzwyczajnych zdolności. Najczęściej wiążą się one z jej bezpieczeństwem i czynieniem dobra, a swą naturę zawdzięczają magii rogu. Sam róg nawet oddzielony zachowuje część swych właściwości (uzdrowienie, podwójna szansa na krytyczne), ponadto sproszkowany jest używany jako komponent do robienia wielu specjalistycznych (magicznie) broni lub mikstur. Jest to powód, dla którego jednorożce stronią od wszelkich istot, aczkolwiek znane są legendy, że dają się oswoić postaciom o dobrym charakterze (najlepiej ewidentnie), a szczególnie (takim) dziewczynom.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu dzikie równiny, jednakże zawsze są niezmiernie rzadkie. Niekiedy można spotkać je w pobliżu oaz. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (2–10p.) i parami (2 sztuki z 0–8p.), rzadko rodzinami (1–5 sztuk z 0–4p., 1–5 sztuk z 6–8p., 0–1 sztuk z 10p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala jej podczas wypatrywania (musi być skupiona) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.

Uwaga: w momencie, gdy do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%-owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ jednoroźca, to w przypadku zetknięcia się z rogiem zadaje on podwójną ilość ran.

Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.

- ✓ Dwukrotnie większa szansa na Trafienie Krytyczne w przeciwnika rogiem (dotyczy każdego nim Trafienia, zarówno przez jednoroźca jak i przez posługującego się rogiem). Uwaga: biegłość w sztylcie można uznać za adekwatną do posługiwania się samym rogiem jednoroźca)
- ✓ Autoteleportacja – raz dziennie na każde 50 UM, w miejsce, w którym już kiedyś przebywał (ew. też z jeźdźcem – udane po %-owym rzucie na UM)

- ✓ Wykrycie zachwiania równowagi (automatycznie) – wycucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowanego emanacją ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.
- ✓ Wykrycie charakteru [względem moralności] (zasięg wzrok, wymaga jednej rundy koncentracji)
- ✓ Wykrycie kłamstwa (automatycznie, w zasięgu słuchu)
- ✓ Wykrycie niebezpieczeństwa – automatyczne ostrzeżenie przed wejściem w zasadzkę lub pułapkę na rundę wcześniej na każde 10 UM jednoroźca.
- ✓ Aura Dobra: (zła z charakteru istota, znajdująca się w promieniu 100 metrów, która nie przełamie na połowę swej odporności zaklęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu)
- ✓ 25% AntyMagia (chroniąca także jeźdźca)
- ✓ Uzdrawianie – raz dziennie na każde 100 UM jednoroźca (lub posługującego się rogiem), po dotknięciu rogiem wywołuje [o ile był udany %-owy rzut na UM] efekt analogiczny do uzdrowienia (patrz odpowiedni czar Kapłański).

RASY HUMAIDALNE

Rasa: Półelfy

Charakter: przeważnie neutr.dobry

Wzrost: 1,5–2 m.ws.

Waga: 50–100 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
90	40	40	35	60	50	45	35	30	–	–

Premia do biegłości:

- + 10% do mieczy
- + 5% do łuków, włóczy i lanc

Premia do odporności: 1 (10), 2 (10), 3 (10), 5 (10), 9 (10), 10 (10)

Wygląd:

Półelfy, swym wyglądem, poza twarzą, która wygląda jak typowo elfia, w niczym nie odbiegają od ludzi. Mimo to ich ruchy są bardziej sprężyste, mowa bardziej płynna, a włosy najczęściej długie i proste. Z elfich cech zostały im lekko szpiczaste uszy, ciemne, głębokie i duże oczy.

Tryb Życia:

Rasa półelfów powstała z krzyżowania się ludzi z elfami. Mimo to jest w miarę liczna, szczególnie dzięki temu, że jakiegokolwiek potomstwo półelfa z człowiekiem lub elfem jest właśnie półelfem, a ponad to rozmnażają się w ramach własnej rasy. Półelfy nie tworzą oddzielnych społeczności, gdyż najczęściej wolą być obywatelami silnych społeczności ludzkich, elfich i półorczych, czy nawet orczych.

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✓ infrawizja (1/10 SZ)

Rasa: Elfy

Charakter: przeważnie neutr.dobry

Wzrost: 1,6–2,1 m.wz.

Waga: 40–90 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
80	30	50	40	70	50	50	40	50	–	–

Premia do biegłości:

- + 10% do łuków nie refleksyjnych i mieczy
- + 5% do włóczy i sztyletów

Premia do odporności: 1 (20), 2 (20), 5 (10), 10 (10)

Wygląd:

Jest to niezwykle długowieczna rasa, z wyglądu przypominająca ludzi. Do jej najbardziej charakterystycznych cech można zaliczyć harmonijną wysmukłość sylwetki, taneczne ruchy, piękne, proste włosy i uszy o szpiczastej u góry małżowinie. Ich oczy są duże, najczęściej ciemne i lekko skośne, a rysy twarzy jakby rzeźbione. Wraz z legendarną wprost urodą wiąże się ich melodyjność głosu, zamiłowanie do śpiewu, poezji i piękna. Ubrania, zbroje i bronie robione przez nich są prawdziwymi dziełami sztuki. Ich ozdoby cechuje przede wszystkim wysoka jakość wykonania, a nie zawartość kruszców.

Tryb Życia:

Elfy to rasa o bardzo starym rodowodzie i burzliwej przeszłości. Ich mentalność łączy je z naturą, dzięki czemu miasta elfów prawie zawsze znajdują się wśród wielkich lasów, z dala od pól uprawnych i zatłoczonych miast. Większość z nich mieszka w małych leśnych wioskach, ale tam, gdzie żyją ich władcy, można spotkać przepiękne pałace i zamki, wykonane z kunsztem i starannością równą ich długowieczności.

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✓ infrawizja (2/10 SZ)
- ✓ normalny zasięg słuchu i wzroku dwukrotnie większy niż by wynikał ze współczynników

Rasa: Półorki

Charakter: przeważnie praw.zły i praw.neutr.

Wzrost: 1,50–2 m.wz.

Waga: 50–100 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
120	70	30	30	25	45	35	15	10	–	–

Premia do biegłości:

- + 10% do szabli, łuków refleksyjnych
- + 5% do noży

Premia do odporności: 3 (10), 6 (10), 7 (10), 8 (10), 9 (10), 10 (10)

Wygląd:

Rasa ta podobna jest do ludzkiej, jednakże półorki mają charakterystycznie orczy (silnie zadarte do góry) nos oraz lekko skośne oczy, ponadto rzadko noszą zarost. Ich ręce są trochę krótsze od ludzkich, zakończone dużymi, silnymi dłońmi. Ten właśnie typ budowy rąk, chodzenie na odrobinę zgiętych nogach, z lekkim przygarbieniem upodabnia je do orków, tworząc dodatkowo wrażenie, że są niżsi.

Tryb Życia:

Rasa półorków powstała ze skrzyżowania się ludzi z orkami. Mimo to rasa jest ona bardzo liczna, przede wszystkim dzięki temu, że jakiegokolwiek potomstwo półorka z człowiekiem lub orkiem jest półorkiem. Ponadto rozmnażają się wewnątrz własnej rasy, a trzeba przyznać, że gustują w dużej ilości dzieci. Półorki z reguły tworzą w raz z orkami bardzo spójne społeczeństwo militarne, zajmując w nim wysoką pozycję (tuż za Uruk–haiami). Społeczeństwo to jest bardzo solidarne, dzięki czemu rzadko występują w nim konflikty rasowe. Często wraz z innymi rasami wywodzącymi się z orków uważają się za jeden naród.

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✓ infrawizja (1/10 SZ)

Rasa: Gnomy

Charakter: przeważnie neutr.dobry

Wzrost: 1–1,5 m.wz.

Waga: 50–100 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
100	50	40	15	70	70	40	15	25	+ 2	10/10/10

Premia do biegłości:

- + 10% do młotów i toporów
- + 5% do krótkich mieczy

Premia do odporności: 1 (20), 5 (10), 6 (10), 7 (10), 10 (10)

Wygląd:

Gnomy z daleka przypominają krasnoludy, jednakże mają nie tak szerokie ramiona i lepiej zachowane proporcje ciała. Kobiety gnomów uchodzą za bardzo zmysłowe i ponętne, co niekiedy przysparza wielu problemów. Mężczyźni z reguły nie mają wiele włosów i nie lubią nosić zbroi, jeśli nie ma ku temu oczywistej potrzeby. Nade wszystko wyróżniają się opasłymi brzuskami, szczególnie, że lubią smacznie i dużo zjeść.

Tryb Życia:

Gnomy spotyka się w wszędzie i to najczęściej w większych, zasiedlonych rodzinach. Od początku znanej historii Orcusa naród ten nigdy nie stworzył własnego państwa, zadowolając się wykorzystywaniem swych ogromnych możliwości intelektualnych. Gnomy wyróżniają się swym humorem i znajomością zabaw oraz nader często popadają w kłopoty ze względu na głupie (niekiedy aż za bardzo) kawały. Jako mało wojowniczy naród są chętnie przez wszystkich widziani.

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✓ Infrawizja (2/10 SZ%)

Rasa: Hobbity

Charakter: przeważnie praw.dobry

Wzrost: 0,9–1,4 m.wys.

Waga: 30–80 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
70	25	60	25	70	60	35	20	15	+ 4	20/20/20

Premia do biegłości:

- +10% do sztyletów, łuków krótkich
- +5% do mieczy krótkich, proc, kamieni

Premia do odporności: 1 (10), 2 (10), 3 (20), 5 (10), 6 (10)

Wygląd:

Hobbity przypominają karłowatych ludzi, albo niewyrośnięte gnomy lub krasnoludy, jednakże wyróżniają je gęste, kręcone owłosienie, często porastające też lekko dłonie i stopy oraz prawidłowe proporcje ciała. Ich krępe ciało ma dość grubą skórę. Ciekawą ich cechą są duże, głęboko osadzone pod gęstymi brwiami oczy, nieco przypominające krasnoludzkie.

Tryb Życia:

Uspokojenie hobbitów uchodzi za bardzo spokojne i jeśli tylko mogą, nie mieszają się do spraw większych ras. Jeśli jednak to robią, widać, że są bardzo ciekawscy i dzięki swej wrodzonej, niebywale dużej zręczności, niezwykle wszędobylscy. Hobbitów jako lud spokojny, o zainteresowaniu rolnictwem nie wykształcili nigdy własnego państwa, ani własnych formacji wojskowych, za to bez szemrania podporządkowują się, oczywiście w miarę swych możliwości, silniejszym rasom. Najczęściej lubią zamieszkiwać wzgórza, gdzie system ich podziemnych nor–chatek tworzy całe wioski lub małe miasteczka. Ulubionym ich zajęciem, poza leniuchowaniem, jest uprawa chmielu, tytoniu i zbieranie soczystych liści agawy. Z tego też powodu są znani jako dobrzy rolnicy i kupcy, szczególnie, że większość plonów sprzedają krasnoludom lub reptillionom, zyskując przy tym ich militarną ochronę.

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

brak

Rasa: Reptillioni

Charakter: tylko praw.dobry lub praw.neutr.

Wzrost: 1,5–2 m.wz.

Waga: 50–100 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
180	50	20	35	25	40	30	15	10	+ 20	60/60/60

Premia do biegłości:

- + 10% do toporomieczu i pazurów
- +5% do mieczy i kusz

Premia do odporności: 1 (20), 4 (10), 6 (20), 7 (10)

Wygląd:

Reptillion (niekiedy nazywany błędnie człowiekiem–jaszczurem) jest gadem (jaszczurem) typowo dwunożnym, o całkowicie wyprostowanej postawie ciała. Jego kształty – z wyjątkiem półmetrowego, niezbyt grubego ogona i twarzy – jest jednak tak humanoidalny, że ubrany w zbroję z daleka bardzo trudno odróżnić go od człowieka. Jego ciało (poza ogonem) z muskulatury przypomina silnie umięśnionego mężczyznę, jednakże skóra poza głową pokryta jest twardymi, elastycznymi, kilkucentymetrowymi łuskami o zabarwieniu oliwkowo–złocistym. Kończyny są kształtem podobne do ludzkich, chociaż z reguły kończą je kilkucentymetrowe pazury. Głowa reptillionów umieszczona jest na odrobinę dłuższej od ludzkiej szyi i w większości pokryta rogowymi tarczkami, które z przodu w dotyku są równie miękkie jak skóra człowieka. Z przodu kształt twarzy nie odbiega bardzo od ludzkiego, ale widać wyraźnie trochę dłuższą dolną część, gdzie znajdują się bardzo małe, jak na gady szczęki (i uzębienie). Pośrodku widnieje coś na kształt nosa, z dwoma okrągłymi otworami nosowymi. Po bokach głowy zamiast uszu zewnętrznych widnieją błony o analogicznej funkcji. Wyraz "twarzy" reptillionów jest raczej poważny i dystygnowany, chociaż mają duże poczucie humoru i często się śmieją. Ich głos składa się z wielu elementów syczących i dosyć łatwo wydają gwizdy, dzięki czemu rasa ta znana jest z częstego pogwizdywania jakichś melodii. Cechą charakterystyczną tej rasy, jest to, że są żyworodne i stałocieplne, a więc niezależne od temperatury otoczenia.

Tryb Życia:

Jest to jedna z najstarszych ras na Orchii i przez wiele transsów była najliczniejszą i najprężniej rozwijającą się. Reptillioni wiele uwagi poświęcają bardzo starannemu wychowaniu dzieci. Powoduje to, że w momencie osiągnięcia pełnoletności ich charakter zostaje ukształtowany jako praworządny i nie zły. Społeczeństwo reptillionów pobydowało w oparciu o naturalne jaskinie (dawniej zamieszkałe przez orki) pobydowało u ich wrót potężne kamienne twierdze, o szaleńczo wprost wysokich wieżach i murach, budzące swą potęgą podziw nawet wśród krasnoludów. Z tego też powodu ich miniaturowe miasta–twierdze rozrzucone są po całym Archipelagu Centralnym i nigdzie nie odgrywają większego znaczenia. Reptillioni słyną głównie z siły swych wojsk (szczególnie rycerstwa dosiadających równie dobrze koni, co i wytresowane potężne kamienne jaszczury). Handel najemnymi oddziałami (np do ochrony karawan) przynosi im ogromne zyski i pozwala utrzymać niekiedy nawet bardzo "przeludnione" siedziby.

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✓ doskonały węch
- ✗ nie są w stanie nosić smoczych skór i zbroi o ograniczeniach większych niż 1/2 ZR, 1/2 SZ

Rasa: Krasnoludy

Charakter: przeważnie praw.dobry i praw.neutr.

Wzrost: 1–1,5 m.wz.

Waga: 50–100 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
130	70	20	15	40	70	30	10	15	+ 5	20/20/20

Premia do biegłości:

- 1. + 10% do toporów
- 2. + 5% do kusz, oskardów, młotów

Premia do odporności: 4 (10), 5 (10), 6 (10), 7 (10), 8 (10), 9 (10)

Wygląd:

Krasnoludy to niska humanoidalna rasa, bardzo krępej budowy, o wielkiej szerokości ramion, średnio półtora raza większej od ludzkiej. Ręce i nogi mają grube, co szczególnie widać po stopach i dłoniach. Głowa ich jest trochę większa od ludzkiej, odznaczająca się gęstymi, najczęściej kręconymi włosami i małą łysinką na czubku. Gęste brwi i zwykły trochę większy od ludzkiego nos przysparzają im z reguły srogiego i odpychającego oblicza. Mimo tego ich charakter jest bardzo pogodny, aczkolwiek czuły na punkcie honoru i wartości. Krasnoludy są z reguły bardzo zadbane, ubrane starannie i ze smakiem, przepasane kolorowym pasem. Wielu innym rasom wydaje się, że mają oni bzika na punkcie swych bród, które najczęściej sięgają aż do pasa i są zaplatane w najrozmaitszy sposób, z reguły charakterystycznie dla reprezentowanego klanu.

Tryb Życia:

Jest to stara rasa o odważnych charakterach, pociągu do przeszłości, władzy i bogactwa, i jako taka zawsze stanowiła liczącą się rasę w dziejach Orcusa. Ich społeczeństwa są z reguły zamknięte dla innych ras, za to krasnoludów (szczególnie najemników lub kupców) wszędzie jest pełno. Wioski i miasta krasnoludzkie są z reguły położone w górskich okolicach, w najczęściej do tego celu specjalnie przebudowanych jaskiniach lub kopalniach i słyną z przepychu, bogactwa, praktyczności i świetnej obronności. Cechą szczególną tego społeczeństwa jest bardzo mała ilość kobiet (stanowią tylko 1/10 społeczności), z tego też powodu do małżeństwa uprawnieni są tylko ci, którzy już coś sobą znaczą lub na to zasłużyli. Tak więc poszukiwanie bogactwa i sławy jest powodem, dla którego duża część ich populacji na długo opuszcza rodzinne strony. Krasnoludy żyją do 400 lat, przy czym starczy wiek zaczyna się od 201 lat. Najczęściej spotykani są jako wojownicy, gwardziści i kupcy, rzadziej jako kapłani i astrologowie. Od czasu do czasu zdarzają się wśród nich także złodzieje i zabójcy, ale najczęściej są oni zmieszani z jedną z pierwszych profesji. Rasa ta posługuje się własnym językiem (krasnoludzkim), aczkolwiek obowiązkowa jest u nich choć połowiczna znajomość języka orków i gnomów.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkie podziemne i naziemne miasta, rzadziej ich liczne w mieszkańców wioski znaleźć można w starych kopalniach, sztolniach, czy nawet w jaskiniach. W terenie najczęściej można ich spotkać jako drużyny wojowników (1–50 z 0–10p.), oraz w towarzystwie karawan – zarówno jako obstawa (2–20 Woj. lub Gwa. z 2–8p.) lub jako pasażerowie (1–5 kupców z 0–10p.). Rzadziej Krasnoludy trafiają się w różnych bandach (5–50 żołnierzy z 0–12p.), w najemnych oddziałach (10–100 żołnierzy z 4–8p.) lub jako załogi (5–50 żołnierzy z 4–6p.) wojennych statków [dla pieniędzy są więc też w stanie przewyciężyć nawet swój wrodzony wstręt do wody].

Specjalne Zdolności:

- ✓ infrawizja (2/10 SZ%)

Rasa: Ludzie (Archipelagu Centralnego)

Charakter: każdy, aczkolwiek najczęściej praw.neutr.

Wzrost: 1,5–2 m.wz

Waga: 50–100 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
100	50	35	25	60	70	sp.	40	20	–	–

Premia do biegłości:

- + 5% do mieczy, lanc, kusz, włóczy i rapierów

Premia do odporności: 1 (10), 3 (20), 4 (10), 5 (10), 9 (10)

Wygląd:

Ludzie zamieszkujący Archipelag Centralny mają śniadą karnację skóry, włosy ciemne, brody gęste, aczkolwiek często wśród nich spotykani są blondyni i rudzi. Mimo niezbyt potężnych parametrów ludzie ci gustują w ciężkich lub luskowych zbrojach i w eleganckich ubraniach.

Tryb Życia:

Jest to rasa szybko rozwijająca się, odważna i ciekawa nowości. Żyje społecznościach feudalnych z silnym rycerstwem, klerem, kupiectwem i bogatym chłopstwem. Żyją do 100 lat, przy czym dojrzałość osiągają w wieku 15. Narodowym ich językiem jest Wspólny Archipelagu Centralnego, ponadto połowicznie znają też język orków.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkie miasta i wioski. Rzadziej spotykani są w społecznościach koczowniczych. W terenie najczęściej można ich spotkać jako obstawę lub pasażerów karawan (1–10 rycerzy z 0–8p., 2–20 gwardzistów z 0–8p., 1–5 kupców z 0–10p.), ew. w różnych bandach (5–50 żołnierzy z 0–12p.) lub w najemnych oddziałach (10–100 żołnierzy z 4–8p.).

Specjalne Zdolności:

✓ +10 do Wiary

Rasa: Półolbrzymy

Charakter: przeważnie neutr.dobry

Wzrost: 1,8–2,3 m.wz.

Waga: 80–130 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
150	100	10	40	30	40	10	20	40	+ 5	20/20/20

Premia do biegłości:

➤ + 5% do kamieni, pięści, maczug, pał i młotów

Premia do odporności: 1 (10), 3 (10), 4 (20), 10 (20)

Wygląd:

Jest to proporcjonalnie zbudowana podrasa ludzi, charakteryzująca się wysokim wzrostem i dużym ciężarem ciała. Po swych przodkach ze strony olbrzymów pozostała im potężna postawa, długowieczność i gruba skóra. Natura pozostawiła im też mądrość i inteligencję typową dla olbrzymów oraz niezbyt wysoką naturalną zręczność. Mimo to cechuje ich duży refleks i duża szybkość przemieszczania się.

Tryb życia:

Rasa półolbrzymów powstała ze skrzyżowania się ludzi z olbrzymami. Mimo to jest dość liczna, szczególnie dzięki temu, że jakiegokolwiek potomstwo półolbrzyma z człowiekiem lub olbrzymem rodzi się jako półolbrzym. Ponadto rozmnażają się wewnątrz własnej rasy. Półolbrzymy najczęściej lubią być wolnymi członkami plemiennych społeczności różnego typu (np. hord), jednakże wielu z nich mieszka w miastach, stanowiąc liczącą się grupę. Bardzo dobrze czują się w każdym niemal miejscu i łatwo aklimatyzują się do nowych sytuacji.

Specjalne Zdolności:

brak

Rasa: Gobliny nizinne

Charakter: przeważnie praw.zły i neutr.zły

Wzrost: 1,2–1,7 m.wys.

Waga: 40–90 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
90	40	20	20	30	40	10	5	5	+ 4	20/20/20

Premia do biegłości:

➤ + 10% do toporów, maczet

➤ + 5% do dzid

Premia do odporności: 1 (10), 6 (10), 7 (10), 8 (20), 9 (10)

Wygląd:

Gobliny nizinne należą do ssaków o humanoidalnej postawie. Chodzą najczęściej na lekko ugiętych nogach, przez co często przypominają orki, aczkolwiek bardzo wyróżnia je niski wzrost i masywność ciała, co z kolei upodabnia je do krasnoludów. Ich krępe, ciemnej karnacji ciało pokryte jest szczeciniastymi, kręconymi, krótkimi włosami, nie tworzącymi jednak nic przypominającego futerko. Twarz mają raczej okrągłą, o nabrzmiałych szerokich policzkach i wargach, oraz o lekko przydużych zębach (szczególnie kłach).

Tryb Życia:

Gobliny nizinne żyją do 100 lat i najczęściej spotykani są jako żołnierze, złodzieje (także zabójcy i kupcy) lub klerycy [astrologowie do 10p.]. Bardzo rzadko można też u nich spotkać alchemików i iluzjonistów [do 10p.]. Żyją najczęściej w licznych społecznościach, strukturą przypominające wioski. Ich mężczyźni odznaczają się ogromną ruchliwością i agresywnością. Rodziny goblinów są nadzwyczaj liczne, szczególnie, że panujący u nich system haremowy umożliwia samicom wspólną opiekę nad dziećmi. Nieżonaci najczęściej zbierają się w liczne bandy (w stronach cywilizowanych tworzą armie), które poza wojaczką mają za zadanie zapewnić wyżywienie reszcie społeczności. Najczęściej władzę wśród nich dzierży najsilniejszy i najbogatszy goblin, którego doradcami jest rada starszych, aczkolwiek bardzo skłonni są poddawać się władzy istot silniejszych np. orkom, ogrom, gigantom, czy nawet smokom. Gobliny bardzo rzadko skłonne podjąć otwartą walkę (praktycznie czynią to tylko podczas obrony swych siedzib). Ich ulubionym stylem walki są zasadzki (szczególnie nocne) i walka podjazdowa, stąd dość dużą część ich oddziałów stanowią łowcy.

Występowanie:

Gobliny nizinne zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i nie za zimne obszary. Na terenach cywilizowanych tworzą warowne wioski.

* Małe szpiegowskie grupy tworzy najczęściej 1–5 starszych wojowników (2–4 poziom) z dowódcą (6–8poziom).

** Do patrolowania terenów znajdujących się blisko wiosek wystawiają najczęściej hordy składające się najczęściej ze 10–100 wojowników (4–to poziomowych + weteran dowódca), ale z racji częstych walk najczęściej spotykane są liczące 1–100 zdolnych do

walki goblinów.

*** Armie goblinów (wystawiane najczęściej do walki z innymi rasami) najczęściej tworzą młodociani kadeci (0–poziom), typowi wojownicy (4–ty poziom) lub weterani (8–poziom).

Specjalne Zdolności:
✓ infrawizja (2/10 SZ%)

Rasa: Gobliny górskie
Charakter: przeważnie praw.zły. i neutr.zły
Wzrost: 1,3 – 1,8 m.wys.
Waga: 60 –110 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	IQ	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
120	60	20	20	30	40	10	5	5	5	30/30/30

Premia do biegłości:
➤ + 10% do toporów, oskardów
Premia do odporności: 6 (10), 7 (10), 8 (10), 9 (10), 10 (10)

Wygląd:
Gobliny nizinne należą do ssaków o humanoidalnej postawie. Chodzą najczęściej na lekko ugiętych nogach, przez co często przypominają orki, aczkolwiek bardzo wyróżnia je niski wzrost i masywność ciała, co z kolei upodabnia je do krasnoludów. Ich krępe, ciemnej karnacji ciało pokryte jest szczeciniastymi, kręconymi, krótkimi włosami, nie tworzącymi jednak nic przypominającego futerko. Twarz mają raczej okrągłą, o nabrzmiąłych szerokich policzkach i wargach, oraz o lekko przydużych zębach (szczególnie kłach).

Tryb Życia:
Gobliny górskie żyją do 100 lat i najczęściej spotykani są jako żołnierze lub Kapłani. Żyją najczęściej w małych społecznościach.. Ich mężczyźni odznaczają się ogromną brutalnością i agresywnością. Najczęściej władzę wśród nich dzierży najsilniejszy i najbogatszy goblin, którego doradcami jest rada starszych.

Występowanie:
Przeważnie mieszkają w opustoszałych kopalniach, labiryntach, kompleksach jaskiń. Przeważnie można spotkać małe grupy goblinów swoich siedzib, w ilości 1–10 z poziomem 0, 1–5 z poziomami 1–4 i przywódca o poziomie 5–8. Lubią walczyć w ciężkich zbrojach. Ich społeczności przeważnie liczą 50 + 1k100 osobników.

Specjalne Zdolności:
✓ infrawizja (2/10 SZ%)

Rasa: Gobory
Charakter: przeważnie chaot.zły
Wzrost: 1,2–1,7 m.wys.
Waga: 40–90 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
130	60	40	50	10	10	0	15	10	+ 8	40/40/40

Premia do biegłości:
➤ + 20% do każdej broni
Premia do odporności: 1 (10), 6 (10), 7 (10), 8 (20), 9 (10)

Wygląd:
brak opisu

Tryb Życia:
brak opisu

Występowanie:
brak opisu

Specjalne Zdolności:
✓ paraliżująca ślina (śliną broń) – 2%/p.antodp, trwa 1–10 rund
✗ nie noszą zbroi ograniczającej ZR

Rasa: Hobgoblin
Charakter: przeważnie neutr.zły i neutr.neutr.
Wzrost: 1,7–2,2 m.wys.
Waga: 70–120 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
160	90	35	30	10	30	40	15	10	+ 6	30/30/30

Premia do biegłości:

➤ + 10% do szabli, maczug, toporów

Premia do odporności: ?

Wygląd:

brak opisu

Tryb Życia:

brak opisu

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

brak opisu

Rasa: Hobgobory (zwane też Hobgorami)

Charakter: chaot.zły

Wzrost: 1,7–2,2 m.wys.

Waga: 70–120 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
210	120	20	60	10	10	10	15	10	+ 12	60/60/60

Premia do biegłości:

➤ +20% do każdej broni

Premia do odporności: ?

Wygląd:

brak opisu

Tryb Życia:

brak opisu

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

✓ paraliżująca ślina (śliną broń) – 2%/p.antodp, trwa 1–10 rund

✗ nie noszą zbroi ograniczającej ZR

Rasa: Orki (typowe)

Charakter: przeważnie praw.zły i praw.neutr.

Wzrost: 1,5–2 m.

Waga: 50–100 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
130	80	20	20	30	40	25	10	5	–	–

Premia do biegłości:

➤ + 10% do szabli, łuków refleksyjnych

➤ + 5% do noży

Premia do odporności: 6 (10), 7 (10), 8 (20), 9 (10), 10 (10)

Wygląd:

Orki należą do ssaków o humanoidalnej postawie. Chodzą najczęściej na lekko ugiętych nogach. Ich krępe, ciemnej karnacji ciało pokryte jest rzadkimi, szczeciniastymi włosami. Twarz mają pociągłą, o nabrzmiałych szerokich wargach i lekko przydużych zębach (szczególnie kłach).

Tryb Życia:

Orki żyją do 100 lat i najczęściej spotykani są jako żołnierze, złodzieje (także zabójcy i kupcy) lub klerycy, aczkolwiek często wśród nich spotkać można także czarnoksiężników i iluzjonistów [do 10p.]. Orki żyją najczęściej w bardzo licznych społecznościach. Ich mężczyźni odznaczają się ogromną ruchliwością i agresywnością. Rodziny orków są nadzwyczaj liczne, szczególnie, że panujący u nich system haremowy umożliwia samicom wspólną opiekę nad dziećmi. Nieżonaci orkowie najczęściej zbierają się w liczne bandy (w stronach cywilizowanych tworzą armie), które poza wojaczką mają za zadanie zapewnić wyżywienie reszcie społeczności. Najczęściej władzę wśród nich dzierży najsilniejszy i najbogatszy ork, którego doradcami jest rada starszych.

Występowanie:

Orki zamieszkują najczęściej wszelkie niezalesione i nie za gorące obszary. Na terenach cywilizowanych tworzą potężne państwa podległe władzy orków wyniosłych (Uruk–hai).

*Małe grupy tworzy najczęściej 1–10 0–poziomowych wojowników (np. samic) w obstawie 1–5 starszych (2–4 poziom).

**Do patrolowania większych szlaków (gościńców) miasta orkowe wystawiają najczęściej tzw. armie koczownicze składające się najczęściej ze 100 orków (4–to poziomych + weteran dowódca), ale z racji częstych walk najczęściej spotykane są liczące 1–100 orków.

***Armie orków najczęściej tworzą młodociani kadeci (0–poziom), typowi wojownicy (4–ty poziom) lub weterani (8–poziom).

Specjalne Zdolności:

✓ infrawizja (1/10 SZ%)

Rasa: Uruk–Hai (orki wyniosłe)

Charakter: przeważnie praw.zły

Wzrost: 1,8–2,3 m.

Waga: 80–130 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
150	100	30	40	40	60	10	40	25	+ 5	20/20/20

Premia do biegłości:

➤ + 10% do szabli, łuków refleksyjnych

➤ +5% do mieczy

Premia do odporności: 1 (10), 2 (20), 3 (10), 4 (10), 6 (10)

Wygląd:

Uruk–hai zewnętrznie różnią się od innych orków wielkością i masywnością ciała. Do szczególnych cech tej rasy należy zaliczyć oczy głębiej osadzone w oczodołach niż u innych ras, oraz podbródek, który wraz ze szczękami jest wysunięty lekko do przodu. Wyglądem najczęściej przypominają swych mniejszych pobratymców (tak samo mają ciemnej karnacji ciało, podobne twarze i także chodzą na lekko ugiętych w kolanach nogach). Cechą wyróżniającą ich jest sztywna, twarda (choć elastyczna) skóra. Po dłuższym przyglądaniu się jej widać, jednakże, że jest żywa, a pod nią zachodzi bardzo intensywny metabolizm.

Tryb Życia:

Ulubione zajęcie uruk–hai to sprawowanie władzy. W wolnych chwilach zajmują się też wojaczką i czczeniem swego boga Katana (Kartana). Dzisiejsze orki wyniosłe to typowa szlachta. Posiadają liczne majątki ziemskie. Oddane są one w dzierżawę najczęściej innym rasom. Uzyskane pieniądze uruk–hai przeznaczają na prowadzenie dość wyniosłego, jednak nie hulaszczego trybu życia. Odznaczają się też cechami, które częściowo pomagają im władać. Po pierwsze są fanatykami swego boga, a przy tym tolerują inne wyznania. Po drugie są bardzo zdyscyplinowani i mało wymagający, jeśli chodzi o warunki bytu. Po trzecie cechuje je ogromna więź krwi. Oznacza to, że nigdy nie odmówią pomocy swemu pobratymcowi i nigdy też nie współpracują z obcymi przeciwko swojej rasie. Uruk–hai żyją najczęściej w licznych, miejskich społecznościach. Rodziny zakładają dość rzadko i to najczęściej w dość późnym wieku. Ze względu na zwyczaj opiekowania się kobietami i dziećmi zmarłych towarzyszy dość popularny jest u nich system haremowy. W takim jednak wypadku pierwsza żona dźierży bezwzględna władzę w domu. Dorośli uruk–hai najczęściej tworzą bardzo zdyscyplinowane oddziały gwardii. Ich zadaniem jest obrona strategicznych miejsc, sądownictwo, pomoc militarna w wypadku zagrożenia poddanych i zbieranie wszelkich podatków od słabszych ras. Te ostatnie zbierane są najczęściej pod postacią żywności lub wyrobów rzemieślniczych, z tym, że rzadko kiedy egzekwowane są, jeśli podatnicy znajdują się w trudnej sytuacji materialnej lub dopiero zaczynają. Od niepamiętnych czasów władzę wśród nich sprawuje niezmiennie liczna rodzina Katanów. Ich bogactwo, polityczne powiązania, dostęp do wszelkich szkoleń, a często i półboskie cechy sprawiają, że niekiedy wystarczy samo imię, by wywołać strach we wrogach. Żyją do 100 lat. Wielu jednak z nich, którzy doszli na wyżyny władzy stara je sobie przedłużyć. Najczęściej spotykani są jako gwardziści, rycerze i klerycy. Bardzo rzadko spotyka się wśród nich profesje. Mimo to w praktyce tylko jako czarodziei nie spotyka się wśród nich powyżej 10 POZ. W niektórych dobrze strzeżonych świątyniach Katana znajdują się wielotomowe magiczne księgi, zwane Księgami sekretów rasy uruk–hai. W każdej z nich opisane są słabsze i mocniejsze strony tej rasy, oraz poszczególne sekrety. Najbardziej znany opisuje co należy uczynić, aby zostać półbogiem mimo, że wcześniej zostało się wyszkolonym w innej profesji. W innym tomie podany jest sekret jak posługiwać się łukami refleksyjnymi, aby ich minimalna SF użycia była zmniejszona o połowę.

Historia Rasy:

Orki wyniosłe nazwę zawdzięczają swemu zamięłowaniu do władzy. W ich rodzimym języku brzmi ona uruk–hai. Jak głoszą mity rasa ta nie powstała w tym świecie. Podług podań zachowanych w prastarych elfich księgach początek rasie dała grupa wielkich orków ściągniętych magicznie przez jakieś bóstwo na Orchię. Od zwykłych orków różniły się one znacznie wielkością, siłą i swymi krwiożerczymi upodobaniami. Mimo swej małej liczebności rasa ta przetrwała. Do dziś jednak astrologowie stawiają sobie pytanie: czemu tak wszechpotężne siły jak bogowie i strażnicy równowagi – bezimienni dopuścili do zaistnienia rasy, która zmieniła bieg historii w tym świecie. Początkowo nic nie sugerowało wydarzeń, które przyczyniły się do do powstania hegemonii uruków. Na orchii panowały reptillioni, a orki i uruki mieszkaly w jaskiniach lub mrocznych puszczech. Mijały wieki. Dzięki swej ogromnej rozrodczości (na jedną samicę z reguły przypada kilkanaście dzieci) zarówno orki, jak i uruki zaczęły być przeważającą liczebnie siłą. Zaczęło też stopniowo brakować jedzenia. Wielu z nich przypłaciło to głodową śmiercią lub przejściem na kanibalizm. Dzięki tym ostatnim powstała wyspecjalizowana w "orkożerstwie" rasa orkonów. Mimo złych warunków bytu orki nie były jednak w stanie

przeciwstawić się kontrolującym wszystko armiom reptillionom. Dysponowały one bowiem formacjami jeźdźców antarów. Te pancerne oddziały były w stanie "przejsć" po dowolnej grupie wrogich wojsk. Nie mogła się im przeciwstawić żadna regularna armia istniejąca w tych czasach. W pierwszym dniu transu kartana wydarzyły się jednak 3 przedziwne rzeczy. Po pierwsze wśród antarów zaczęła panować nieuleczalna, śmiertelna zaraza. Wojska reptillionie tym samym straciły swą "jazzę". Po drugie wśród uruków narodziło się dziecko o nadprzyrodzonych cechach. Dano mu przydomek Kartan. W miarę jego wzrostu okazywało się, że posiada ono więcej zdolności nadnaturalnych niż było w jego rodzinie przez ponad tysiąc lat. Po trzecie elfi astrologowie przepowiedzieli niesamowitą koniunkcję dla orków i upadek reptillionów. Od tego czasu przestali się zajmować astrologią, bojąc się, że mogli by jeszcze wywróżyć zagładę swej rasy. Mijały lata. Reptillioni opanowały zarazę, jednak na wiele lat ich elitarnie rycerstwo musiało zejść na "ziemię". Młody Kartan dorósł i został gwardzistą. Wśród orków zaczęły pojawiać się wieści, że oto nastąpił wiek w którym przejmą dziedzictwo tego świata. Nastąpiły tak zwane spokojne lata. Reptillioni powoli przestawiali się na nowe sposoby walki. Orki w tym czasie przygotowywały broń i trenowały się w niej pod kierownictwem elfów. Tych ostatnich polubiły od czasu, gdy ogłosili swą wielką przepowiednię. W tym czasie Kartan mimo byciem już gwardzistą opracował sposób na zostanie półbogiem. Po kilku latach wprowadził to w czyn, ogłosił się świętym przywódcą wszystkich orków i przyjął imię Katan. Wybuchła wojna. Miała ona bardzo ciekawy przebieg. W niej bowiem bywały okresy, gdy reptillioni i orki walczyły ze sobą, jak i okresy, gdy ze sobą współpracowały. Dziwne w niej było też to, że mimo iż orki posiadały kilkakrotną liczebną przewagę nie wygrały żadnej wielkiej bitwy. Najdziwniejsze też było to, że mimo dotkliwych porażek w bitwach rasa ta zwyciężyła. Święta (dla orków) wojna trwała ponad 55 lat. W jej trakcie doszło do wielkich zmian. Orki i uruki musiały przyzwycząić się do dziennego światła i miejskich budowli. Reptillioni po utracie swych posiadłości zaczęły urządzać się u wylotu dawnych orkowych siedzib. W tym też czasie doszło do podziału wśród uruków. Na początku od nich oddzieliła się wroga wszystkim grupa orków książęcych (uruk-tan). Rozpętała się ona po świecie zakładając swe kolonie w wielu miejscach (np. na Wyspie Wież). W dzisiejszych czasach liczniejsi są już właściwie tylko na niektórych wyspach Archipelagu Pajęczego. Kilkadziesiąt lat później od uruków odłączyły się uruk-tar i uruk-jar. Klany te głoszą swoiste poglądy i z racji swych możliwości budzą uznanie innych orków. Przy Katanie pozostały wszystkie typowe orki i większość uruków. Ci ostatni wierni swemu bogowi otrzymali nazwę uruk-hai.

Kilka wieków pokoju, jaki nastał po *Świętej Wojnie* pozwoliło urukom opanować Archipelagi. Elitarne armie pod wodzą samego Katana zdobywały każdą większą wyspę. Nic nie mogło oprzeć się zalewowi orkowych wojowników. Nie wszyscy jednak nawet chcieli walczyć. Katan zadowalał się prawnym podporządkowaniem tubylców i poza najbardziej ekstremalnymi sytuacjami nigdy nie eksterminował przeciwników. Ba, pozostawiał im nawet ich posiadłości i przywileje. Na każdym zdobytym archipelagu władzę przejmował jeden z rodzonych braci Katana. Jedynie gdy ich zabrakło na ostatnim z nich (Pajęczym) osadził on swą jedyną siostrę (Grarhe). Archipelag Centralny zostawił dla siebie. Po kilkuset latach okazało się, że władza uruków przyjęła się na wszystkich Archipelagach (po części wyjątkiem jest Archipelag Pajęczy, ale to już inna historia). Uruk-hai nadal zachowują swoje łagodne i protekcyjne rządy, a inne rasy w zamian nie za często starają się wyzwolić spod ich panowania. Po wielu tysiącach tak też utrzymało się do dzisiaj. Na zakończenie warto by przytoczyć pewną legendę. Mówi ona, że gdy po prawie tysiącu lat życia i panowania Katan zostawał bogiem, uczynił on coś wyjątkowego dla swojej rasy. Po wielu latach okazało się, że część jego mocy aktywnie wspiera uruki. Od tej pory każdy członek tej rasy rodzi się ze zdolnością zwaną potocznie słabą regeneracją. Koniec legendy mówią jednak że prawdopodobnie z tego powodu nie wolno mu już zstąpić na Orchę.

Występowanie:

Zamieszkują większość miast na podległych sobie terenach, aczkolwiek zawsze stanowią nieduży procent ich mieszkańców. Często ich oddziały lub armie spotyka się jako elitarną obsadę twierdz i innych warowni (a nawet bogatszych wiosek). Państwa Katanów sprawują kontrolę nad wszelkimi centralnymi częściami dziewięciu z dziesięciu archipelagów znajdujących się na półkuli zachodniej Orchii (nie zdołali nigdy opanować jedynie archipelagu pajęczego). Od niepamiętnych czasów władzę wśród nich sprawuje niezmiennie liczna rodzina Katanów. Ich bogactwo, polityczne powiązania, dostęp do wszelkich szkoleń, a często i półboskie cechy sprawiają, że niekiedy wystarczy samo ich imię, by wywołać strach we wrogach.

* Małe grupy tworzą najczęściej 5 lub 10 osobowe oddziały gwardzistów (4-poziomowych) z dowodzącymi nimi szefem (6-8 poziom, niekiedy nawet 10).

** Do obrony miast, grodów, czy do rozstrzygania bitew służą 100 osobowe formacje gwardzistów, składające się najczęściej z 4-to poziomowych Uruk-Hai (i z kilku dowódców 6-12p.).

*** Podczas większych kampanii Uruk-Hai tworzą też armie weteranów (8-poziomowych czy jak w przypadku stolic nawet 12-poziomowych), natomiast do obrony domostw zostawiają liczne rzesze 0-poziomowych żołnierzy.

Specjalne Zdolności:

- ✓ infrawizja (1/10 SZ%)
- ✓ Regeneracja ciała (lekkich ran) w wysokości 5 ran na rundę, aczkolwiek tylko do momentu osiągnięcia agonii (którą automatycznie zatrzymuje, o ile nie wywołały jej "poważne" rany).

Rasa: Uruk-Tan (orki książęce)

Charakter: przeważnie praw.zły lub chaot.zły

Wzrost: 1,8-2,3 m.

Waga: 80-130 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
170	100	40	50	50	60	30	40	50	+ 5	20/20/20

Premie do biegłości:

- + 10% do szabli, łuków refleksyjnych

➤ + 5% do mieczy
Premie do odporności: 1 (10), 2 (20), 3 (10), 4 (10), 6 (10)

Wygląd:
brak opisu

Tryb Życia:
brak opisu

Występowanie:
brak opisu

Specjalne Zdolności:
✓ 10%/POZ, że ma mistrza kardżu
✓ infrawizja 1/10 SZ%
✓ symbiotyczny pseudodemon:
➤ 25 pkt AntyMagii
➤ Spotęgowanie charakteru do ewidentnego
➤ Aura zła (własna, 1/2 odporności – 50)

Rasa: Uruk–Jar
Charakter: przeważnie praw.zły lub neutr.zły
Wzrost: 1,8–2,3 m.
Waga: 80–130 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
160	100	40	40	50	70	30	40	25	+5	20/20/20

Premie do biegłości:
➤ + 10% do szabli, łuków refleksyjnych
➤ + 5% do mieczy
Premia do odporności: 1 (10), 2 (20), 3 (10), 4 (10), 6 (10)

Wygląd:
brak opisu

Tryb Życia:
brak opisu

Występowanie:
brak opisu

Specjalne Zdolności:
brak opisu

Rasa: Uruk–Tar
Charakter: przeważnie neutr.zły
Wzrost: 1,8–2,3 m.
Waga: 80–130 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
170	100	50	50	50	50	30	20	25	+ 5	20/20/20

Premie do biegłości:
➤ + 10% do szabli, łuków refleksyjnych
➤ + 5% do mieczy
Premia do odporności: 1 (10), 2 (20), 3 (10), 4 (10), 6 (10)

Wygląd:
brak opisu

Tryb Życia:
brak opisu

Występowanie:
brak opisu

Specjalne Zdolności:
brak opisu

Rasa: Orkony
Charakter: neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny
Wzrost: 1,6–2,1 m.
Waga 60–110 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
160	110	30	40	30	30	10	20	10	+ 12	50/50/50

Premia do biełości:

➤ +20% do wszystkiego, m.in. pazury (70 tn; 20 OBR; opóź.3 sg.)

Premia do odporności: 2 (20), 4 (20), 6 (20)

Wygląd:

Orkony należą do ssaków o humanoidalnej postawie, wywodzących się od orków. Wyglądem swym w praktyce nie różnią się od swych pobratymców (chodzą jak i one na lekko ugiętych nogach, a także ich krępe, ciemnej karnacji ciało pokryte jest rzadkimi, szczeciniastymi włosami). Twarz mają bardzo pociągłą, o szerokich ustach i przydużych zębach (szczególnie kłach). Cechą wyróżniającą ich jest gruba, nadzwyczaj twarda (choć elastyczna) skóra i praktycznie ciągle ślinienie się (ich ślina jest toksyczna i w zetknięciu z krwią wywołuje krótkotrwały paraliż ciała). Ubierają się raczej dość cywilizowanie, najczęściej w lekkie zbroje nie ograniczające zręczności.

Tryb Życia:

Jest to typowo "orkożerna" rasa, o nocnej i zmierzchovej aktywności. Przyczajone przy drogach najczęściej znienacka i całą rodziną atakują mniejsze grupki orków, ludzi i innych ras. Najczęściej tuż przed walką, a także po każdym udanym ciosie polizują przez chwilę [5 segmentów opóźnienia] ostrze swej broni, dzięki czemu zranienie nią jest w stanie sparaliżować ofiarę. Orkony żyją do 100 lat i z powodu swego zachowania prawie wyłącznie spotykani są jako barbarzyńcy–zabójcy, łowcy–zabójcy, rzadziej jako niedwuklasowcy tych profesji. Bardzo rzadko (porwane za młodu i wychowanie wśród innych ras) spotykane są inne profesje orkonów (aczkolwiek są w stanie szkolić się praktycznie tylko u orków).

Występowanie:

Orkony zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i niecywilizowane (za nadto) obszary. Na terenach występowania żyją rodzinami, w znajdujących się nie daleko od dróg ziemiankach, szałasach, czy jaskiniach.

* Najczęściej spotyka się je pojedynczo (4–10p.) lub parami (2–6p.).

** W momencie wykrycia ofiar blisko swych siedzib atakują najczęściej rodzinami (0–9 [1–10 – 1] młodych O–poziomowych, 0–4 [1–5 – 1] samic 2–4p., 1–2 samce 4–10p.).

Specjalne Zdolności:

✓ infrawizja (2/10 SZ%)

✓ wytwarzają paraliżującą ślinę (śliną broń lub szpony [opóź.5 sg.]) trucizna ta (jeśli nie wykona się %-owego rzutu na odporność nr. 6 zmniejszoną o 2% na poziom Orkona), to po 3 segmentach paraliżuje ona ofiarę na 1–10 rund

Rasa: Centaur

Charakter: przeważnie neutr.dobry, chaot.dobry, neutr.neutr., chaot.neutr.

Wzrost: 1,5–2,2 m.dł.

Waga: 400–600 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
300	150	15	65	40	80	20	3	3	+ 4	10/15/20

Premia do biełości:

➤ +15% do łuków, włóczni

➤ +5% do kopyt (30 ob; 10 OBR; opóź. 5 sg.)

Premia do odporności: 1 (10), 3 (10), 4 (10), 5 (10), 9 (10), 10 (10)

Wygląd:

brak opisu

Tryb Życia:

brak opisu

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran

✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza

- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskokczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym
- ✓ podstawowe zdolności wojownicze (1–10)
- ✓ profesje Wojownik, Paladyn, Rycerz, Kapłan, Druid, Półbóg, Kupiec, Mag

Rasa: Minotaur (typowy)

Char: Każdy

Wzrost: 1,7–2,2 m.wys.

Waga: 140–240 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
320	350	30	35	10	25	15	15	15	+ 10	40/40/40

Premie do biegłości:

- +5% do rogi (30 kł/+4 OBR; opóź.4 sg.), pięści (60 ob/+10 OBR; opóź.2 sg.), oskardy (130kł/+5 OBR; opóź.4 sg.), młoty (140ob/+17 OBR; opóź.5 sg.).

Premie do odporności: 1 (10), 2 (10), 4 (20), 6 (10), 7 (10)

Wygląd:

Noszą kolczugi warstwowe, zbroje łuskowe metalowe ew zbroje kurtkowe.

Tryb Życia

Żyją do 400 lat, dojrzewają po 30 latach. Najczęściej spotykani są jako wojownicy i barbarzyńcy, rzadziej jako kapłani, półbogowie (tylko do 15 poz) i iluzjoniści (tylko do 10 poz).

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej tereny podgórskie i góry oraz wszelkiego rodzaju labirynty. Najczęściej spotyka się je pojedynczo (8 poz). Rzadziej rodzinami 1–10 młodych (0–4 poz) i 1–2 dorosłe osobniki (6–8 poz).

Specjalne Zdolności:

- ✓ doskonały węch
- ✓ szarża
- ✓ trawienie
- ✓ umiejętność tworzenia ścian załamujących geometrię przestrzeni (i zmysły równowagi), samemu pozostając na to niewrażliwym; doskonała
- ✓ infrawizja (stała)

Rasa: Minotaur Opas (magiczny)

Charakter: przeważnie praw.zły i neutr.zły

Wzrost: 2,5–4 m.wys.

Waga: 250–350 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
600	600	20	35	10	20	10	20	15	+ 20	60/80/100

Premia do biegłości:

- +5% rogi (35 kł; 4 OBR; opóź. 4 sg.), pięści (60 ob; 10 OBR; opóź. 2 sg.), toporów obusiecznych

Premia do odporności: 1 (10) 2 (10), 4 (20), 6 (10), 7 (10)

Wygląd:

brak opisu

Tryb Życia:

brak opisu

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✓ doskonały węch
- ✓ szarża
- ✓ trawienie
- ✓ umiejętność tworzenia ścian załamujących geometrię przestrzeni (i zmysły równowagi), samemu pozostając na to niewrażliwym; doskonała
- ✓ infrawizja (stała)

Rasa: Ogry

Charakter: przeważnie neutr.zły,chaot.zły

Wzrost: 1,75–2,25 m.wys.

Waga: 100–150 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
240	140	20	20	30	30	10	10	20	+ 12	50/50/50

Premia do biegłości:

- + 10% do maczug, pał
- +5% do pięści (70 ob; 8 OBR; opóź.3 sg.)

Premia do odporności: 4 (10), 5 (10), 6 (10), 7 (10), 8 (10), 10 (10)

Wygląd:

Ogry należą do ssaków o humanoidalnej, lekko zgarbionej postawie. Swym wyglądem przypominają bardzo krępych, grubych ludzi, od których odróżnia je jednak większa wielkość i głowa o niesamowicie prymitywnych cechach charakterystycznych (z wyjątkiem uszu, które są lekko szpiczaste) dla przodków ludzi [neandertalczyków]. Ich ciało wyróżnia się grubą, w miarę gęsto owłosioną skórą i ciemną karnacją. Dość duża warstwa podskórnego tłuszczu powoduje, że są one w miarę odporne na chłód. Ubrane są najczęściej w niedbale przewieszane grube skóry zwierzęce z zawieszoną w poprzek dużą skórzaną torbą. W stronach cywilizowanych i w służbie u innych ras dbają jednak o swój ubiór, korzystając często nawet ze zbroi.

Tryb Życia:

Ogry żyją do 200 lat, ale dojrzałość swoją osiągają już w wieku 15 lat. Najczęściej zajmują się wojaczką i polowaniami (szczególnie na opasy, ale nie gardzą też i mięsem innych humanoidalnych ras). Z tego też powodu najczęściej spotykani są jako wojownicy, łowcy i barbarzyńcy. W stronach cywilizowanych spotykani są wśród nich także gwardziści, złodzieje, kupcy, a nawet wszelacy klerycy [do 10-go poziomu], czy iluzjoniści [do 10p.]. Żyją najczęściej w klanowych społecznościach, strukturą przypominających małe wioski. Każdy klan rządony jest najczęściej przez radę Lordów, której głową z reguły jest najstarszy wiekiem Ogr. Ochroną siedziby zajmują się samice, a także rzadko opuszczający wioskę Lordowie, z których każdy dysponuje osobistą obstawą w postaci Garów – Ogrów weteranów. Poza swe siedziby ogry najczęściej wychodzą w małych bandach, które poza wojaczką (najczęściej jest to grabienie karawan i zewnętrzna obrona własnych siedzib) mają za zadanie zapewnić wyżywienie reszcie społeczności. Mężczyźni ich odznaczają się ogromną agresywnością i pewnością siebie. Gdy dochodzi do walki najczęściej podejmują otwartą walkę, próbując swą siłą zmusić do ucieczki przeciwnika zadowalając się ofiarami starcia i ew. porzuconym majątkiem.

Występowanie:

Ogry zamieszkują wszelkie nie za gorące obszary, najczęściej jednak z dala od większych akwenów wodnych. W dzikich stronach swe siedziby najczęściej zakładają w jaskiniach, czy w zdobytach (np. spacyfikowanych) wioskach. W stronach cywilizowanych najczęściej zamieszkują okolicę miast, często wtapiając się w ich mieszkańców i cywilizując się. Jest to szczególnie widoczne na północnym zachodzie Orkusa Wielkiego, gdzie jedno z miast (Ogra-gar) do tego stopnia zostało przez nich zaludnione, że potocznie mówi się, iż jest to stolica Ogrów (dysponuje np. własnymi armiami).

* Najczęściej spotykani są w bandach liczących 2–20 osobników (6–ty poziom), z których jeden lub dwóch to stare Ogry (8 poziom).

** Większe hordy (2–6 poziom) lub armie ogrów (6–ty poziom) liczą średnio od 50 do 150 osobników, plus dowódcy (10–ty poziom).

*** Małe siedziby liczą najczęściej w granicach 50 osobników, zaś większe (z wyjątkiem tych miejskich) 100–500 Ogrów.

Specjalne Zdolności:

- ✓ infrawizja (2/10SZ%)
- ✓ przetrącanie – ich wojownicy jako zapożyczenie zdolności mają umiejętność zamaszystego uderzenia bronią obuchową tak, że jeśli ofiara nie wykona uniku (%-owy rzut na ZR aktualną – 1%/p. Woj.), to otrzymuje podwójną ilość ran [aczkolwiek wykonanie go chroni przed zranieniem]

Rasa: Ogryliony

Charakter: neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny

Wzrost: 1,9–2,4 m.wys.

Waga: 100–150 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
280	180	10	30	30	30	10	15	10	+ 20	80/80/80

Premia do biegłości:

- +20% do wszystkiego, m.in. pazury (100 tn; 20 OBR; opóź.3 sg.)

Premia do odporności: 2 (20), 4 (20), (20)

Wygląd:

Ogryliony należą do ssaków o humanoidalnej postawie, wywodzących się od ogrów. Wyglądem swym w praktyce nie różnią się od swych pobratymców (chodzą jak i one lekko zgarbione). Równie prymitywna jak u ogrów twarz jest jednak bardziej pociągła, o szerokich ustach i przydużych zębach (szczególnie kłach). Wyróżniają się jeszcze grubsza, niż u ogrów skórą, z grubą warstwą tłuszczu podskórnego i długimi, grubymi pazurami, aczkolwiek najbardziej charakterystyczne jest dla nich ciągłe ślinienie się (ich ślina jest toksyczna i w zetknięciu z krwią wywołuje krótkotrwały paraliż ciała). Jako ubiór służą im lekko za małe skóry zwierzęce zdarte z zabitych ogrów i tym podobne odzienia.

Tryb Życia:

Jest to typowo "ogrożerna" rasa, o nocnej i zmierzchovej aktywności. Przyczajone przy drogach najczęściej zniecka, po każdym udanym ciosie polizują przez chwilę [5 segmentów opóźnienia] ostrze swej broni, dzięki czemu zranienie nią jest w stanie sparaliżować ofiarę. Żyją do 200 lat, aczkolwiek dojrzewają już w wieku 15. Z powodu swego zachowania prawie wyłącznie spotykani są jako łowcy–zabójcy, łowcy, barbarzyńcy i barbarzyńcy–zabójcy. Bardzo rzadko (porwane za młodu i wychowanie wśród innych ras) spotykane są inne profesje ogrylionów (aczkolwiek są w stanie szkolić się praktycznie tylko u ogrów).

Występowanie:

Ogryliony zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i niecywilizowane (za nadto) obszary. Na terenach występowania żyją rodzinami, w znajdujących się nie daleko od dróg ziemiankach, szałasach, czy jaskiniach.

* Najczęściej spotyka się je pojedynczo (0–10p.) lub parami (2–6p.).

** W momencie wykrycia ofiar blisko swych siedzib atakują najczęściej rodzinami (0–9 [1–10 – 1] młodych O–poziomowych, 0–4 [1–5 – 1] samic 2–4p., 1–2 samce 4–10p.).

Specjalne Zdolności:

- ✓ infrawizja (2/10SZ%)
- ✓ wytwarzają paraliżującą ślinę (śliną szpony [opóź. 5 sg.]) trucizna ta (jeśli nie wykona się %-owego rzutu na odporność nr. 6 zmniejszoną o 2% na poziom Ogrylionia), to po 3 segmentach paraliżuje ona ofiarę na 1–10 rund

Rasa: Gnol

Charakter: przeważnie praw.zły lub praw.neutr.

Wzrost: 1,8–2,3 m.

Waga: 80–130 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
180	125	10	30	15	20	10	15	10	+ 5	20/20/20

Premia do biegłości:

➤ + 10% do cepów, maczug, dużych łuków, łap (60 ob; 10 OBR; opóź. 2 sg.)

Premia do odporności: 2 (20), 6 (10), 7 (10), 10 (20)

Wygląd:

Gnole należą do ssaków o humanoidalnej postawie, jednak z kilkoma specyficznymi cechami. Odznaczają się wysoką, szczupłą sylwetką, o silnym "żyłastym" umięśnieniu. Ich prawie całe ciało pokryte jest krótką sierścią, dzięki której z reguły nie noszą ubrań (z wyjątkiem zbroi). Najbardziej charakterystyczna jest u nich twarz, która mniej lub bardziej przypomina pysk wilka lub szakala. Po przyjrzeniu się z bliska ma jednak ona dość dużo cech ludzkich, a ponadto potrafi wydawać całkiem cywilizowane dźwięki.

Tryb Życia:

Gnole prowadzą dość cywilizowany tryb życia. Ich połączone w jedną społeczność rodziny tworzą z reguły hierarchiczne społeczeństwo, oparte na bezwzględny posłuszeństwie do własnych Lordów (10–12p.). Mimo wojowniczego trybu życia (lubią się mieszać praktycznie do wszelkich walk) utrzymują też dość dobre stosunki kupieckie z innymi rasami wymieniając najczęściej zdobyte wojenne na dostawy żywności dla własnych siedzib. W rejonach mało cywilizowanych polują często na innych humanoidów w celach konsumpcyjnych Gnole żyją do 200 lat, aczkolwiek dojrzałość osiągają w wieku 30. Prawie wyłącznie spotyka się ich jako wojowników, łowców lub gwardzistów. Tylko raz na kilkuset osobników spotyka się u nich przedstawicieli innych profesji. Jak krążą legendy rasa ta wywodzi się od jakiegoś prastarego szczepu ludzkiego (od półolbrzymów), który w niepamiętnych czasach za jakieś przewinienie związane z wilkami został przemieniony częściowo na wzór tych zwierząt.

Występowanie:

Gnole spotyka się najczęściej w okolicach pagórkowatych i górskich. Tam też z reguły z dala od innych społeczności (w tym i swoich) zakładają średniej wielkości osady (liczące najczęściej od 20 do 200 osobników). Z racji dość skrytego trybu życia zakładają je najczęściej w dużych zespołach jaskiń, w labiryntach lub w małych (zdobycznych) zameczkach. Najczęściej oddziały ich wojowników krążą w patrolach (1–10 osobników z 6–8p.) wokół siedzib, ew. wynajmują się jako najemnicy (6–8p.).

Specjalne Zdolności:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ infrawizja (2/10 SZ%)

Rasa: Olbrzymy

Charakter: najczęściej neutr.dobry

Wzrost: 2,1–2,6 m.wys

Waga: 200–300 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
300	160	10	30	50	30	10	35	40	+ 10	40/40/40

Premia do biegłości:

➤ + 10% do maczug, głązów, pał, pięści (80 [w rękawicy 100] ob/8 OBR; opóz. 1 sg.)
Premia do odporności: 1 (20), 4 (10), 7 (10), 8 (10), 10 (10)

Wygląd:
Olbrzymy należą do pradawnych istot o typowo człekokształtnej postawie, której rodowód zanika w minionych wiekach. Poza wielkością wyglądem swym w praktyce nie różnią się od dobrze zbudowanych ludzi. Twarz ich jest jednak jakby bardziej okrągława, z reguły pokryta zarostem (czyli gęstą, krótką brodą). Wyróżniają się jeszcze grubą skórą, z warstwą tłuszczu pod nią. Jako ubiór służą im obszerne skóry zwierzęce zdarte z zabitych zwierząt i tym podobne odzienia. W krainach cywilizowanych ubierają się według mody ludzkiej.

Tryb Życia:
Jest to typowo wyżyno–górska rasa o dziennej aktywności. Ich wieloosobowe bandy i grupy pędzą koczowniczy tryb życia. Ich kobiety zajmują się najczęściej zbieractwem, natomiast mężczyźni uwielbiają bezkrwawe rozboje. W stronach cywilizowanych doskonale asymilują się z ludzkimi zwyczajami. Z reguły bardzo pogodne i roześmiane uwielbiają przyjaźnić się z hobbitemi i mało cywilizowanymi ludźmi. Cały swój humor i swobodę tracą w momencie, gdy usłyszą wiarygodną wieść, że w pobliżu znajdują się martwiaki. Z natury odważne aż do przesady stają się wtedy strachliwe, drażliwe i za wszelką cenę starają się opuścić daną okolicę. Żyją do 400 lat, a dojrzewają w wieku 60. Z powodu swego zachowania prawie wyłącznie spotykani są jako barbarzyńcy, łowcy i wojownicy. Bardzo rzadko (wychowanie w cywilizowanym otoczeniu) spotykane są inne profesje olbrzymów. Najbardziej znani są wtedy jako iluzjoniści, czy dowolnego typu rycerze.

Występowanie:
Olbrzymy zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i niecywilizowane (za nadto) obszary. Na terenach występowania żyją hordami, które koczują wzdłuż ważniejszych dróg i siedzib ludzkich. Dość często pojedynczo spotykani są jako mieszkańcy osiedli, wiosek i miast, jednakże nigdy samemu nie tworzą tego typu własnych siedzib. Największe miejskie skupisko olbrzymów znajduje się w miastach Ora–gar i Ogra–gar (na Orkusie Wielkim), gdzie ich liczebność sięga nawet ponad 1/3 stanu wszystkich mieszkańców. Prawdopodobnie z tego też powodu Ora–gar przez orki został okrzyknięty stolicą olbrzymów. Poza Orkusem Wielkim ich większe skupiska spotykane są na wyspach ciągu Orkusa (z wyjątkiem wyspy Orkus Tan), oraz na zewnętrznych wyspach Archipelagu Centralnego (szczególnie na wyspach Malauków, Korsarskich, oraz Czerwonych i Białych Piratów). Najczęściej spotyka się je w bandach [75%] (2–20 osobników z poziomów 4–8) lub hordami (5–500 osobników z poziomów 0–10). W odludnych stronach spotyka się często pojedyncze starsze osobniki, wiodące najczęściej samotny tryb życia (6–10 p.).

Specjalne Zdolności:
brak

Rasa: Malauk – Czwororęki Olbrzym
Charakter: każdy, najczęściej zależnie od nacji
Wzrost: 2,0–2,5 m.wys.
Waga: 200–300 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
300	160	10	30	50	30	10	35	40	+ 10	40/40/40

Premia do biegłości:
➤ + 10% do maczug, głązów, pał, pięści (80 [w rękawicy 100] ob;8 OBR; opóz. 1 sg.)
Premia do odporności: 1 (20), 4 (10), 7 (10), 8 (10), 10 (10)

Wygląd:
Malaucy zwani też czwororękami olbrzymami należą do pradawnych istot o typowo człekokształtnej postawie. Wyróżniają się jednak posiadaniem drugiej pary rąk, która z tułowia wyrasta kilka centymetry poniżej pierwszej. Obydwie pary rąk nie różnią się od siebie właściwie niczym. Olbrzymy te są w stanie naraz władać wszystkimi rękoma bez najmniejszego problemu. Poza wielkością i posiadaniem dwukrotnie większej ilości rąk nie odbiegają wyglądem od innych humanoidalnych ras, jak od typowych olbrzymów, czy dobrze zbudowanych ludzi. Twarz ich jest jednak jakby bardziej okrągława, z reguły pokryta zarostem (czyli gęstą, krótką brodą). Wyróżniają się jeszcze grubą skórą, z warstwą tłuszczu pod nią. Ich ubiór zależy od społeczeństwa w którym żyją. Malaucy czarni (zwani też rogatymi) jako ubiór wykorzystują obszerne skóry zwierzęce zdarte z zabitych zwierząt i tym podobne odzienia. Malaucy czerwoni i biali w krainach cywilizowanych ubierają się według mody ludzkiej. Ich czerwone lub białe płaszcze najczęściej skrywają bojowe kolczugi lub inne zbroje.

Tryb Życia:
Malaucy, to potężne istoty zamieszkujące najczęściej archipelagi zachodnie. Jest to cywilizowana, typowo wyżyno–górska rasa o dziennej aktywności. W zależności od nacji posiadają one kilka przyzwyczajęń i nawyków. Najbardziej znaną i najliczniejszą ich pod rasą są malaucy czarni. Ze względu na noszenie rogatych hełmów często też nazywani są rogatymi. Najczęściej pędzą oni półkoczowniczy tryb życia, zamieszkując prymitywne osady, wioski i miasteczka. Z reguły też nie lubią wyprawiać się poza daną okolicę, o ile w pobliżu znajduje się odpowiednia ilość pożywienia (jadłospis mają bowiem w miarę podobny do ludzkiego). Ich kilkoosobowe bandy i grupy często polują w pobliżu siedzib cywilizowanych istot, zajmując się szczególnie napadaniem na konie, które stanowią ich przysmak. Przysparza to im wielu wrogów, szczególnie wśród rycerzy i farmerów, ale w krainach, gdzie można je napotkać, kupieckie karawany najczęściej zaopatrują się w podstarzałe konie, które bardzo się przydają w wykupieniu się bandyckim koniokradom (pozwala to uchronić od zjedzenia np. własne pociągowe). W stronach cywilizowanych, doskonale zasymilowanymi z

ludźmi i orkami są pod rasy malauków czerwonych i białych. Ich zwyczaje są podobne do ludzkich, aczkolwiek dzieli je pewna ideologia. Malauchy czerwoni, to świetni żołnierze, a już szczególnie wojownicy i gwardziści. Najczęściej zależy im na dobrej zapłacie w służbie innych, dlatego też wraz ze swymi rodzinami zamieszkują cywilizowane strony, gdzie bogatym i potężnym suwerenom nie wahają się okazać najmniejszej przysługi. Z powodu ich oddania, honoru i bezwzględności traktuje się je jakby ich charaktery były przeważnie praworządne neutralne lub praworządne złe. Wykorzystywane są najczęściej jako doskonała obstawa lub strażnicy bogatych świątyń i domostw. Malauchy biali, będący zarazem najmniej liczni, to gorliwi wyznawcy jednego z dwóch bogów: Asteriusza Wielkiego lub zapomnianego na Archipelagu Centralnym boga Tfama Bezimiennego, którego to wyznają pod imieniem Ulmar. Ich klany ze względu na niezbyt przyjazne stosunki z orkami najczęściej żyją w małych twierdzach w pobliżu siedzib ludzi, krasnoludów lub reptillionów. Ich mężczyźni to znakomici rycerze i gwardziści, jednakże z tych samych powodów co inni malauchy nigdy nie używają koni (uważają, że na jedzeniu się nie jeździ). Ulubioną ich formą podróżowania są wszelkiego typu otwarte lektyki, noszone przez młodszych malauków, przez niewolników lub przez przedstawicieli innych ras. Na dłuższe wyprawy najczęściej wypożyczają reptillionie Antary (pancerne jaszczury), aczkolwiek nie umieją walczyć siedząc na nich. Żyją do 400 lat, a dojrzewają w wieku 60. Z powodu swego zachowania prawie wyłącznie spotykani są jako żołnierze, rycerze i ewentualnie klerycy. Dość często można u nich spotkać niezbyt udolnych iluzjonistów.

Występowanie:

Malauchy nie są typową rasą Archipelagu Centralnego. Ich największe skupiska znajdują się na Archipelagach Zachodnich i Archipelagu Wschodnim. Na tym ostatnim są niezwykle uprzywilejowaną rasą w służbie niezawistego władcy tego archipelagu chana Mohameda Khali, który w swym górskim królestwie od wieków toczy wojny z miejscową dynastią Katanów. Zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i niecywilizowane (za nadto) obszary. Na terenach występowania żyją hordami, które koczują wzdłuż ważniejszych dróg i siedzib ludzkich. Dość często pojedynczo spotykani są jako mieszkańcy osiedli, wiosek i miast, jednakże nigdy samemu nie tworzą tego typu własnych siedzib. Największe miejskie skupisko olbrzymów znajduje się w miastach Ora-gar i Ogra-gar (na Orkusie Wielkim), gdzie ich liczebność sięga nawet ponad 1/3 stanu wszystkich mieszkańców. Prawdopodobnie z tego też powodu Ora-gar przez orki został okrzyknięty stolicą olbrzymów. Poza Orkusem Wielkim ich większe skupiska spotykane są na wyspach ciągu Orkusa (z wyjątkiem wyspy Orkus Tan), oraz na zewnętrznych wyspach Archipelagu Centralnego (szczególnie na wyspach Malauków, Korsarskich, oraz Czerwonych i Białych Piratów). Najczęściej spotyka się je w bandach [75%] (2–20 osobników z poziomów 4–8) lub hordami (5–500 osobników z poziomów 0–10). W odludnych stronach spotyka się często pojedyncze starsze osobniki, wiodące najczęściej samotny tryb życia (6–10 p.).

Specjalne Zdolności:

- ✓ w wypadku posługiwania się bronią dwuręczną, którą mogą trzymać 4 rękoma naraz, wtedy bonus do ran liczy się jako 1/2 SF.
- ✓ umiejętność bezproblemowego używania 4 rąk do różnych czynności (np. mogą używać jednocześnie w walce 2 broni dwuręcznych jednocześnie [nie dotyczy broni strzelających])

Rasa: Gigant Wzgórzowy

Charakter: przeważnie neutr.zły

Wzrost: 3–5 m.wys.

Waga: 500–1500 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
900	800	10	40	15	50	20	60	40	+ 20	100/100/100

Premia do biegłości:

- + 10% do maczug, pięści (80 ob; 15 OBR; opóź.3 sg; *uszk. x2)
- + 5% do głazów

Premia do odporności: 1 (10), 4 (20), 5 (10), 6 (10), 10 (10)

Wygląd:

Giganty wzgórzowe należą do ogromnych ssaków o humanoidalnej postawie. Odznaczają się wysokim wzrostem, masywną (potężną) sylwetką i ludzką posturą, jednakże ich rozmiary jakby je proporcjonalnie zmniejszają (co jest spowodowane dźwiganiem bardzo dużego cielska). Często chodzą w pozycji lekko zgarbionej, co jest często przyczyną, że wydają się mniejsze. Na swą brązową, grubą skórę najczęściej nakładają niedbale wyprawione skóry bawole. Każdy osobnik posiada także dużą torbę skózaną (tam też znajduje się praktycznie cały jego dobytek).

Tryb Życia:

Giganty wzgórzowe pędzą najczęściej półkoczowniczy tryb życia. Tam gdzie pożywienia jest dużo często zakładają całe wioski lub osiedlają się w dużych jaskiniach. Gdy brakuje jedzenia osada najczęściej rozprasa się po całej okolicy i tylko najstarsze zostają na starych pieleszach. W rejonach cywilizowanych lub o dużej ilości smoków często zagrożone tym stawiają potężne zamczyska, skąd zbierają daninę z całej okolicy. Za pokarm najczęściej służą im wszelkie duże zwierzęta (bawoły Opasy), mniejsze humanoidy, czy monstra. Na swe ofiary polują najczęściej za pomocą głazów, których kilka z reguły mają przy sobie lub w pobliżu. Niekiedy starają się też wchodzić w komitywę z innymi rasami, które w zamian za ich opiekę mają pomagać w zdobywaniu pożywienia. Żyją do 400 lat, aczkolwiek dojrzałość swoją osiągają już po 30 latach. Najczęściej spotykani są jako przedstawiciele kasty żołnierskiej, rzadziej klerycznej lub jako iluzjoniści. Posługują się najczęściej własnym (gigantów wzgórzowych) językiem, aczkolwiek znają też język olbrzymów, a po części także orków, gnoli lub goblinów.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej tereny pagórkowate, aczkolwiek można je spotkać także w górach, a pojedynczo i w nizinnych lasach. W pobliżu swych wiosek (z reguły taka osada liczy 5–50 osobników z 0–10p.) najczęściej krążą rodzinami (0–4 z Op., 1–2 z 2p. i 1–2 z

4–6p.) lub pojedynczo (2–8p.). Pojedynczo z dala od swych siedzib najczęściej spotyka się tylko samotników (8p.).

Specjalne Zdolności:

- ✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ W wypadku istot dwukrotnie mniejszych i dwukrotnie słabszych (w SF) atak ich liczy się jako atak daleki (nie skutkuje zasłanianie się bronią, itp.).
- ✓ W momencie upadania (np. z powodu agonii) jeśli są przytomne, to starają się upaść na wroga (jeśli ofiara nie wykona %-owego rzutu na ZR aktualną [ew. i na SZ akt., czy nie zostanie zaskoczona tym], to zostaje przygnieciona i od duszenia powinna dostawać 1–100 ran na rundę [wygrzebanie się wymaga %-owego rzutu na 1/2 ZR aktualnej]).

Rasa: Gigant Skalny

Charakter: przeważnie neutr.neutr.

Wzrost: 4–6 m.

Waga: 800–1500 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
1200	1000	5	20	15	40	30	50	30	+ 100	200/200/200

Premia do biegłości:

- + 10% do gładów
- + 5% do maczug i pał

Premia do odporności: 1 (10), 3 (10), 7 (40), 8 (20), 9 (10), 10 (10)

Wygląd:

Giganty skalne należą do ogromnych ssaków o humanoidalnej postawie. Odznaczają się wysokim wzrostem, potężną sylwetką i ludzką posturą. Najczęściej chodzą w pozycji wyprostowanej i tylko podczas walki się garbią. Na swą oliwkową, grubą skórę tylko starsze osobniki nakładają niedbale wyprawione skóry bawole. Każdy osobnik posiada także dużą torbę skórzaną (tam też znajduje się praktycznie cały jego dobytek). Z zewnątrz ich skóra wygląda jakby była śliska, za to w dotyku okazuje się niesamowicie twarda i elastyczna. Dzięki swej skórze i umięśnieniu przypominają zlepek gładów, co z możliwością zmieniania odcienia swej skóry daje im jakby niewidzialność na tle wielu formacji skalnych. Praktycznie także nie posiadają też żadnego owłosienia (nawet ich kobiety są kompletnie tyse).

Tryb Życia:

Giganty skalne pędzą najczęściej samotny lub rodzinny tryb życia. Praktycznie także nie zakładają większych skupisk. W rejonach cywilizowanych lub o dużej ilości smoków często prowadzą bardzo skryty tryb życia. Z reguły istoty które widziały ich siedziby traktują jak niewolników lub pokarm. Polują najczęściej z zasadzki i za pomocą gładów lub lawin kamieni. Ofiarami służącymi im za pokarm są przede wszystkim wszelkie mniejsze istoty, w tym szczególnie humanoidy i nie za duże monstra. Niekiedy starają się też wchodzić w komitwę z innymi rasami, które w zamian za ich opiekę mają pomagać w zdobywaniu pożywienia. Często do pomocy sobie wykorzystują też wszelkie większe zwierzęta, które potrafią po swojemu "udomawiać". Żyją do 800 lat. Dojrzałość swoją osiągają po 60 latach. Najczęściej spotykani są jako łowcy i ew. jako druidzi, niekiedy jednak zdarzają się wśród nich wojownicy, czy inni (niż druidzi) klerycy, a nawet iluzjoniści. Posługują się najczęściej własnym (skalnych gigantów) językiem, aczkolwiek znają też język olbrzymów, a po części także orków, gnoli lub goblinów.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej tereny górskie, kamieniste lub pagórkowate, aczkolwiek można je spotkać także w pobliżu kamienistych stromych wybrzeży (np. klifów) lub na obrzeżach puszczy i gęstych lasów. Za siedziby obierają sobie najczęściej większe grotty, jaskinie lub ukryte doliny. W pobliżu swych rodzinnych osad równie często można spotkać całą rodzinę (0–4 z Op., 1–2 z 2p. i 1–2 z 4–6p.), jak i pojedyncze osobniki (2–8p.). Z dala od swych naturalnych siedzib spotyka się praktycznie tylko samotników (8p.).

Specjalne Zdolności:

- ✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ W wypadku istot dwukrotnie mniejszych i dwukrotnie słabszych (w SF) atak ich liczy się jako atak daleki (nie skutkuje zasłanianie się bronią, itp.).
- ✓ W momencie upadania (np. z powodu agonii) jeśli są przytomne, to starają się upaść na wroga (jeśli ofiara nie wykona %-owego rzutu na ZR aktualną [ew. i na SZ akt., czy nie zostanie zaskoczona tym], to zostaje przygnieciona i od duszenia powinna dostawać 1–100 ran na rundę [wygrzebanie się wymaga %-owego rzutu na 1/2 ZR aktualnej]).
- ✓ Posiadają możliwość na tle skał stawania się niewidocznymi (połączenie krycia się w cieniu z mimożą – przystosowanie kolorytu skóry do koloru tła skał) w rezultacie daje im to możliwość zaskakiwania na 1/2 SZ akt., a w wypadku nagłego podnoszenia się nawet na 1/10 SZ akt.

Rasa: Gigant Lodowy

Charakter: przeważnie praw.zły

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
1600	800	20	60	20	50	30	10	10	+ 30	150/150/150

Premia do biegłości:

➤ + 5% młotów, toporów, mieczy

Premia do odporności: ?

Wygląd:

brak opisu

Tryb Życia:

brak opisu

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ W wypadku istot dwukrotnie mniejszych i dwukrotnie słabszych (w SF) atak ich liczy się jako atak daleki (nie skutkuje zasłanianie się bronią, itp.).
- ✓ W momencie upadania (np. z powodu agonii) jeśli są przytomne, to starają się upaść na wroga (jeśli ofiara nie wykona %-owego rzutu na ZR aktualną [ew. i na SZ akt., czy nie zostanie zaskoczona tym], to zostaje przygnieciona i od duszenia powinna dostawać 1–100 ran na rundę [wygrzebanie się wymaga %-owego rzutu na 1/2ZR aktualnej]).
- ✓ odporność na wszelki zimno i chłód

Rasa: Gigant Ogniowy

Charakter: praw.zły

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
1600	800	25	40	30	40	40	10	5	+ 20	100/100/100

Premia do biegłości:

➤ + 10% do mieczy

Premia do odporności: ?

Wygląd:

brak opisu

Tryb Życia:

brak opisu

Występowanie:

brak opisy

Specjalne Zdolności:

- ✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ W wypadku istot dwukrotnie mniejszych i dwukrotnie słabszych (w SF) atak ich liczy się jako atak daleki (nie skutkuje zasłanianie się bronią, itp.)
- ✓ W momencie upadania (np. z powodu agonii) jeśli są przytomne, to starają się upaść na wroga (jeśli ofiara nie wykona %-owego rzutu na ZR aktualną [ew. i na SZ akt., czy nie zostanie zaskoczona tym], to zostaje przygnieciona i od duszenia powinna dostawać 1–100 ran na rundę [wygrzebanie się wymaga %-owego rzutu na 1/2ZR aktualnej])
- ✓ odporność na wszelki ogień i gorąco

Rasa: Gigant Sztormowy

Charakter: chaot.neutr.

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
3200	1000	20	30	50	40	50	15	8	+ 20	100/100/100

Premia do biegłości:

➤ +10% do pięści

Premia do odporności: ?

Wygląd:

brak opisy

Tryb Życia:

brak opisy

Występowanie:

brak opisy

Specjalne Zdolności:

- ✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ w wypadku istot dwukrotnie mniejszych i dwukrotnie słabszych (w SF) atak ich liczy się jako atak daleki (nie skutkuje zasłanianie się bronią, itp.)
- ✓ W momencie upadania (np. z powodu agonii) jeśli są przytomne, to starają się upaść na wroga (jeśli ofiara nie wykona %-owego rzutu na ZR aktualną [ew. i na SZ akt., czy nie zostanie zaskoczona tym], to zostaje przygnieciona i od duszenia powinna dostawać 1–100 ran na rundę [wygrzebanie się wymaga %-owego rzutu na 1/2ZR aktualnej])
- ✓ oddychanie pod wodą i czary druidyczne

Rasa: Gargant

Charakter: przeważnie neutr.neutr., chaot.neutr., chaot.dobry

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
2400	1400	10	30	10	10	0	5	3	+ 30	150/150/150

Premia do biegłości:

- +20% do wszystkiego

Premia do odporności: ?

Wygląd:

brak opisu

Tryb Życia:

brak opisu

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ w wypadku istot dwukrotnie mniejszych i dwukrotnie słabszych (w SF) atak ich liczy się jako atak daleki (nie skutkuje zasłanianie się bronią, itp.)
- ✓ w momencie upadania (np. z powodu agonii) jeśli są przytomne, to starają się upaść na wroga (jeśli ofiara nie wykona %-owego rzutu na ZR aktualną [ew. i na SZ akt., czy nie zostanie zaskoczona tym], to zostaje przygnieciona i od duszenia powinna dostawać 1–100 ran na rundę [wygrzebanie się wymaga %-owego rzutu na 1/2ZR aktualnej]).
- ✓ paraliżująca ślina (śliną broń) – 2%/p. antodp, trwa 1–10 rund.
- ✓ nie noszą zbroi ograniczającej ZR;

Rasa: Troll (istota magiczna)

Charakter: chaot.zły, neutr.zły

Wzrost: 2,5–3,5 m.wys., aczkolwiek chodzą zgarbione, przez co wyglądają na 1,5–2,5 m.

Waga: 130–450 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
350	240	10	30	25	30	15	35	5	+ 20	90/100/110

Premia do biegłości:

- + 5% do pysk (65 kł; 6 OBR; opóź.5 sg; uszk. x2)
- + 10% do łap (100 tn; 24 OBR; opóź.4 sg; uszk. x3)

Premia do odporności: do wszystkich odporności + 10%, a do 6, 7 i 10 dodatkowo jeszcze 20%

Wygląd:

Trolle należą do ssakopochodnych monstrów o humanoidalnej sylwetce, jednakże mocno przygarbionej i powłóczącej jakby rękoma. Odznaczają się głową z bardzo dobrze rozwiniętym długim nosem i długimi, silnie uzębionymi szczękami, które z profilu upodabniają do pyska. Ich odrażające z wyglądu ciało jest pokryte chropowatą, miejscami guzkowatą, lekko szczeciniastą owłosioną grubą i elastyczną skórą. Podskórne jednak organa mają charakterystyczną budowę. Skóra ich najczęściej jest w odcieniu zielonym, oliwkowym lub brązowym, często jednak z powodu brudu wygląda na czarną. Ich łapy zaopatrzone są w duże czarne pazury. Trolle

należą do istot, które z reguły noszą różnego rodzaju skóry zwierzęce, a ponadto używają wielkich sakw lub worków.

Tryb Życia:

Są typowymi nocnymi i zmierzchowymi drapieżnikami, jednakże w okresach głodu polującymi także w dzień. Najczęstszym ich sposobem walki to atak z zasadzki całą rodziną. Na terenie wszelkich podziemi uwielbiają doprowadzać do zamknięcia ofiar w pomieszczeniach bez wyjścia i czekać, aż pojedynczo będą chciały wychodzić. Trolle są monstrami o rodzinnych zamiłowaniach. Często ich rodziny składają się z kilku pokoleń osobników. W rejonach, gdzie są liczne najsilniejsze osobniki (10p.) potrafią kontrolować wiele rodzin. Mimo że prowadzą dość barbarzyński tryb życia potrafią używać bez problemu wszelkich wytworów "cywilizacji" jak garnków, sztućców, zbroi i najprzeróżniejszych broni, a ponadto są w stanie uczyć się wszelkich zawodów (najczęściej kowalstwa), jak i wielu profesji (szczególnie tych żołnierskich). Praktycznie każdy wśród nich dysponuje podstawowymi (nr. 1–10) zdolnościami żołnierskimi. Dojrzałość płciową osiągają już w wieku 15–tu lat. Żyją do 1000 lat, jednakże rzadko widuje się osobniki starsze niż 100 latnie, szczególnie, że z racji gromadzenia cennych przedmiotów często są przedmiotem polowań ze strony cywilizowanych ras. Niekiedy w cywilizowanych stronach spotyka się je na służbie u różnych istot.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkiego rodzaju lasy, tereny pagórkowate i górskie. Jako siedziby obierają sobie najczęściej jaskinie, groty, ruiny, a nawet opuszczone domostwa. Równie często spotykane są rodzinami (0–9 z 0p., 0–4 z 2p., 1–2 z 4p. i 0–1 z 8p.), jak i pojedynczo (6p.).

Specjalne Zdolności:

- ✓ regeneracja 10% ŻYW na rundę (od ognia nie) Dzięki specyficznej magii wiążącej ich ciało potrafią goić wszelkie rany (z wyjątkiem tych zadanych od ognia, kwasu, itp), a ponadto ich odcięte fragmenty ciała są w stanie ruchem ameboidalnym przepelzać do tułowia (i zraść się w odpowiednich miejscach)
Uwaga: W dowolnym momencie, gdy tylko zregenerują kompletnie swe ciało troll jest w stanie wstać (i np. walczyć).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ rozrywanie – w momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź. 7 sg.) próbować (rozpatruje się to jak normalne trafienie bez Obrony ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej (fizycznie) istoty, zadając 1–100 ran + bonus z SF.
- ✓ widzenie nocą: potrafią widzieć w każdej ciemności, za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b.20% mniejsze TR i Obronę, oraz o b.10% mniejszą odporność na magię.
- ✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary).

Rasa: Troll górski

Charakter: przeważnie neutr.zły, chaot.zły

Wzrost: 3–4,5 m.wys., aczkolwiek chodzą zgarbione, przez co wyglądają na 2–3 m.

Waga: 250–700 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
900	300	15	30	10	30	25	45	10	+ 24	110/120/130

Premia do biełości:

- + 10% do łap (140 tn; 30 OBR; opóź.4 sg.; uszk. x3), młoty (200 ob[+/- 2–100]; 20 OBR; opóź.8 sg.; uszk. x5)
- + 5% do pysk (100 kł; 10 OBR; opóź.5 sg.; *uszk. x2), głazy

Premia do odporności: do wszystkich odporności + 10%, a do 6, 7 i 10 dodatkowo jeszcze 20%

Wygląd:

Trolle górskie należą do ssakopochodnych, dużych monstrów o humanoidalnej sylwetce, jednakże mocno przygarbionej i powłóczącej jakby rękoma. Ich potężne łapy zaopatrzone są w duże czarne, ostre pazury. Odznaczają się głową z dobrze rozwiniętym długim nosem i długimi, silnie uzębionymi szczękami, które z profilu upodabniają do pyska. Ich odrażające z wyglądu ciało jest pokryte chropowatą, miejscami guzkowatą, szpeciniasto owłosioną grubą i elastyczną skórą. Podskórne jednak organa mają charakterystyczną budowę. Skóra ich najczęściej jest w odcieniu brązowym lub czarnym, aczkolwiek spotyka się też trolle albinotyczne–białe z czerwonymi oczami. (Uwaga: właśnie wśród nich zdarzają się osobniki o dobrym charakterze). Trolle górskie należą do istot, które odziewają się we wszelkiego rodzaju skóry zwierzęce. Starsze osobniki niekiedy noszą odziedziczone po przodkach, albo wręcz specjalnie dla nich robione (przez niewolników lub na zamówienie) trollowe ciężkie kolczugi (50 Obrony, Wyparowania: 150 kł/300 tn/150 ob; Wytrzym.170; ograniczenia: 1/2 ZR, 1/3 SZ).

Tryb Życia:

Są nocnymi i zmierzchowymi drapieżnikami, o ogromnym apetycie. Ich ofiarami często stają się praktycznie wszelkie górskie istoty nie posługujące się ogniem. W stosunku do ras cywilizowanych z reguły jest "przyjazny" (tzn. najczęściej nie atakuje jako pierwszy), jednakże jeżeli wie, że nie doniosą oni swym przełożonym, to traktuje ich jako kolejne ofiary na pożarcie. W okresach głodu trolle górskie polują także w dzień. Najczęstszym ich sposobem walki to atak z zasadzki, szczególnie po uprzednim spowodowaniu lawiny lub obrzucaniu głazami. Jak i inne trolle lubią gromadzić niewolników na późniejsze posiłki, często po prostu zamurówując ich w jaskiniach Trolle górskie są z reguły samotnikami. Tylko na terenach, gdzie są ich liczniejsze populacje (na terenach dobrych do polowań) podlegają starym potężnym osobnikom (10p., rzadziej 14p.). Mimo, że prowadzą dość barbarzyński tryb życia potrafią używać bez problemu wszelkich wytworów "cywilizacji" jak garnków, sztućców, zbroi i najprzeróżniejszych broni, a ponadto są w stanie uczyć się wszelkich zawodów (najczęściej kowalstwa), jak i wielu profesji (szczególnie tych żołnierskich). Praktycznie każdy wśród nich dysponuje podstawowymi (nr. 1–10) zdolnościami żołnierskimi. Dojrzałość płciową

osiągają już w wieku 15–tu lat. Żyją do 2000 lat, jednakże rzadko widuje się osobniki starsze niż 1000 letnie, szczególnie, że z racji gromadzenia cennych przedmiotów (aczkolwiek w sposób doskonały je ukrywają) często są przedmiotem polowań ze strony cywilizowanych ras. Niekiedy w cywilizowanych stronach spotyka się je na służbie u różnych istot. Poza własnym językiem wielu z nich włada także mową gigantów (skalnych), minotaurów i rzadko olbrzymów.

Występowanie:

Zamieszkują najczęściej wszelkiego rodzaju góry i tereny skaliste. Za siedziby obierają sobie najczęściej jaskinie, groty, ew. ruiny. Poza okresem wychowu młodych spotyka się je tylko pojedynczo (0–14p.).

Specjalne Zdolności:

- ✓ regeneracja 10% ŻYW/rundę (od ognia nie) Dzięki specyficznej magii wiążącej ich ciało potrafią goić wszelkie rany (z wyjątkiem tych zadanych od ognia, kwasu, itp), a ponadto ich odcięte fragmenty ciała są w stanie ruchem ameboidalnym przypełzać do tułowia (i zrastać się w odpowiednich miejscach)
Uwaga: W dowolnym momencie, gdy tylko zregenerują kompletnie swe ciało troll jest w stanie wstać (i np. walczyć).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ rozrywanie; W momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź. 7 sg.) próbować (rozpatruje się to jak normalne trafienie bez Obrony ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej (fizycznie) istoty, zadając 1–100 ran + bonus z SF
- ✓ widzenie nocą; potrafią widzieć w każdej ciemności, za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b.20% mniejsze TR i Obronę, oraz o b.10% mniejszą odporność na magię
- ✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary)

Rasa: Sharanowie (pajaki–ludzie)
CHAR. neutr.zły (rzadko neutr.neutr. i neutr.dobry)
Wzrost: 1,5-2 m.wz.
Waga: 25-75 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
120	40	40	20	30	50	35	10	10	+ 10	40/40/40

Premia do biegłości:

- + 20% do odnóz przednich (4) (– / – 10%)
- + 30% do szczękoczułek (140/ –) z trucizną

Premia do odporności: 1 (20), 2 (20), 6 (10), 7 (10)

Wygląd:

Sharan (czytaj szaran) zwany też małym pajako–człowiekiem należy do istot o wyglądzie przypominającym skrzyżowanie pajaka z człowiekiem. Od pasa w górę sharan przypomina wielkiego pajaka. Część ta wyróżnia się zamiast posiadania głowy obecnością 1 części charakterystycznej dla pajaków zwanej głowotułowiem. Oznacza to, że brak jest głowy. W górnej części głowotułowia po 4 z każdej strony znajdują się wypukłe błękitne kulki. Są to oczy. Z przodu, poniżej ich umieszczone są 2 zakrzywione długie sierpy z otworkami na końcach. Są to sławne szczękoczułki. Wewnątrz nich znajduje się kanalik doprowadzający sok żołądkowy do ciała ugryzionej ofiary. Tymi też narządami sharan spija papkę z rozpuszczonych wnętrzności ofiary. Obok nich znajdują się też krótkie kończyny umożliwiające przytrzymywanie ofiary. Po bokach głowotułowia znajdują się 4 pary typowo pajęczych kończyn. Są one długie, owłosione i segmentowane. Na ich końcu znajdują się 2 drobne, ale silne zakrzywione pazurki. Są one bardzo pomocne przy wszelkiej wspinaczce. Od pasa w dół sharan przypomina typowo czelakokształtną istotę. Już bowiem w granicach przeponu głowotułów przechodzi w brzuch i kończyny typowo ludzkie. Najczęściej jednak są one lekko zgięte na boki i rozsunięte w kolanach. Sharany potrafią doskonale władać wszystkimi kończynami bez najmniejszego problemu. Nie są jednak w stanie podnieść małych i średnich przedmiotów. Skóra sharanów, jak wszystkich pajęczokształtnych jest pokryta szczeciniastymi włoskami. Jest ich bardzo dużo w górnej części i bardzo mało w dolnej. Całość ma barwę stalowoszarą z domieszką czerni u góry i śniadości w dolnej części ciała.

Tryb Życia:

Sharanowie są potężnymi istotami zamieszkującymi Archipelag Pajęczy. Z racji swej zaborczości, płodności i długowieczności podbiły wiele krain na prawie innym każdym archipelagu. Swoje zdobycze terytorialne zawdzięczają swym pajęczym przystosowaniom. Po pierwsze są bardzo dobrymi żeglarzami. Najczęściej do pływania wykorzystują zdobyczne statki i okręty. Na nich też służą niebywale posłuszni niewolnicy, dla których jedyną alternatywą jest zostanie papkowatą potrawą któregoś z sharanów. W wypadku braku przywoitych statków sharanowie nakłaniają niewolników do budowy ogromnych tratw. Ogoławają przy tym całe wielkie odstępy leśne robiąc sobie tym samym wielkich wrogów z druidów. Na powstałych tratwach mocno przytrzymujący się pni sharanowie, najczęściej wyprawiają się na większe podboje lub inwazje. W pływaniu tym wykorzystują prądy morskie. Na stałym lądzie lub przy zdobywaniu statków istoty te okazują się perfekcyjnymi alpinistami. W przeciągu chwili są w stanie wdrapać się na dowolnej stromizny powierzchnię. W praktyce oznacza to, że sharanowie nie wchodzą przez bramy, a po murach. Ich czepność przy tym jest tak duża, że zawodzą standardowe metody zrzucania napastników z murów. Obrońcy z reguły więc bronią się już od razu na murach lub w komnatach. Ci którzy przeżyją lub poddadzą się zostają niewolnikami. Mogą też zabrać ze sobą część majątku, a w tym zwierzęta i dzieci. Ogromne możliwości inwazyjne, liczba nacierających sharanów i ich charakterystyczny sposób walki polegający na obalaniu i nakłuwaniu broniących się powoduje, że każda napaść kojarzy się z horrorem. Najazdy sharanów wraz z rzeszą innych pajęczokształtnych (aranów i karanów) należą do największych plag w obrębie imperiów Katanów. Prawie przy każdej ich inwazji, katani i inni władcy wysyłają wszystko co tylko jest w ich służbie by zatrzymało ten nienasycony pochód. W tych kwestiach

największe korzyści przynoszą jednak oddziały kuszników, łuczników, pikinierów, oraz wszelkie latające Większe inwazje w zasadzie są tylko do zatrzymania przez potężnych czarodziei, wielkie smoki lub martwiacze armie. Ten ostatni powód decyduje niekiedy o pobłażliwości do martwiaków na danym terenie. Sharanowie na swych wyspach zamieszkują najczęściej podbite niegdyś miasta i twierdze. Pędzą tam wydawało się dość spokojny żywot: dbają o niewolników, o handel czy o politykę. Do większych wymarszów w zasadzie dochodzi, gdy zaczyna brakować jedzenia lub/i niewolników. W miastach tych, a także na wojnie sharanowie bezwzględnie posłuszni są wielkim pajęczym karanom, lub potężniejszym demonom, albo arcykapłanom złych bóstw. Żyją do 500 lat, a dojrzewają w wieku 10. Rozmnażają się niczym ludzie, przy czym ich kobiety nawet co roku rodzą od 2 do 4 owiniętych kokonem "dzieciaczków". Z powodu swego zachowania i budowy prawie wyłącznie spotykani są jako wojownicy, łowcy, specyficzni gwardziści lub kupcy. Niektóre zdolności tych profesji są jednak dla nich niedostępne. Raz na kilka pokoleń spotyka się u nich kleryków. Nie mają oni jednak możliwości posługiwania się PM, a przez to rzucania czarów. W tym jednak celu wykorzystują oni zaufanych pomocników lub niewolników. Sharanowie pocierając łapami wydają charakterystyczne wibrujące dźwięki. Jest ich tak dużo rodzajów, że zastępują one mowę. Niektórzy niewolnicy korzystając z metalowych pomocy są w stanie nauczyć się ich języka (3 stopień trudności). Wykorzystywani są oni jako tłumacze u przez to często chroni się ich bardziej od swych przywódców. Dobry i lojalny tłumacz ma u nich nieoficjalną władzę podobną do tej jaką mają karanowie.

Występowanie:

Sharanowie są rasą występującą bardzo licznie na Archipelagu Pajęczym. W jego południowej części znajduje się ogromne imperium zwane Karanlor. Mniejsze państwa lub miasta spotkać można na wielu wyspach północnej półkuli. Niedaleko Orcusa na wyspie Mew znajdowała się przez wiele lat potężna kolonia sharanów. Po dziś dzień resztki sharanów z tej inwazji można spotkać często w najmniej oczekiwanym miejscu. Przykładem tego jest kilka siedzib gildii zabójców, gdzie zauroczeni sharanowie służą za gwardię. Podczas podróży morskich w zasadzie co 3 spotkanie w okolicach Archipelagu Pajęczego jest ze statkiem floty sharanów. Prawie każdy rozsądny kapitan decyduje się wtedy na ucieczkę. Tylko grupy z dobrymi łucznikami i czarodziejami są w stanie pokusić się zaatakować standardowo liczebny oddział sharanów. Małe grupy sharanów spotyka się tylko na mniejszych statkach, w zaciężnych jednostkach lub w pobliżu ich miast. Pojedyncze osobniki nie lubiące swej cywilizacji ukrywają się najczęściej w opuszczonych domostwach lub podziemiach. Poza powyższymi wypadkami sharanowie prawie zawsze podróżują w 40 (to ich święta liczba szczęścia). Są oni najczęściej z jednego POZ (4 lub 6). W wypadku gdy grupa ma ze sobą tłumacza lub oficera z rasy karanów, jej skład POZ jest silniejszy (10 z 4, 10 z 6, 10 z 8 i 10 z 10 POZ). Oddziały w miastach składają się najczęściej z 0 lub 2 POZ. Podczas podbojów oddziały wracające do bazy są często przerzedzone i liczą mniej sharanów. Dla każdego takiego oddziału rzuc 1k10 (premiowane) – o ile jest zmniejszona liczebność.

Specjalne Zdolności:

- ✓ naturalna oburęczność – w trakcie 1 rundy atakuje bez ograniczeń każdą lewą i prawą łapą. Potrafią one bez problemu używać naraz wszystkich łap.
- ✓ obalanie na ziemię – Za każdą łapę, która trafi przeciwnika, musi wykonać % rzut na akt. ZR – 1 pkt/POZ sharana. Nieudany rzut oznacza upadek.
- ✓ obezwładnienie – jeżeli minimum 2 łapy trafią leżącego oznacza to, że zostaje on przytrzymany przy ziemi. W tej pozycji ofiara nie może walczyć lub czarować. Można jednak próbować się uwolnić. Po udanym % rzucie na połowę akt. ZR (– 1 pkt./POZ sharana) każda z przytrzymujących łap musi wykonać ponowne trafienie. W jednej rundzie można wykonać tylko 1 taką próbę uwolnienia.
- ✓ atak szczękoczułkami – jeżeli przeciwnik jest obezwładniony (patrz wyżej) i/albo znajduje się w zasięgu 0 to sharan może go zaatakować szczękoczułkami. Trafiona ofiara dostaje normalne obrażenia klute (zależnie od wyparowań). Gdy nastąpiło zranienie sharan najczęściej do końca następnej rundy nie wyjmuje szczękoczułek. Atak postronnej osoby na takie posilanie się przerywa ten stan. Gdy nic nie przeszkodziło sharanowi, to pod koniec tej następnej rundy wtryskuje on zwartość swych soków żołądkowych. Kwas ten działa rozpuszczając ofiarę od środka. Oznacza to, że co rundę dostawać ona będzie 1k100 tzw poważnych obrażeń. Stan ten działa aż do kompletnego stawienia ofiary. Pod koniec ulegają strawieniu także kości i skóra zewnętrzna. Z takiej substancji nie można już wskrzesić czy zregenerować postaci. Jedyńm warunkiem umożliwiającym przetrwanie jest rzucenie zawczasu czaru *Neutralizacja trucizny* lub *Uzdrowienie*. W wypadku braku jego "zachować" do ewentualnej regeneracji może odcięcie nierozpuszczonej jeszcze kończyny lub głowy.
- ✓ możliwość używania łap do utrzymania na odległość – wystarczy by choć jedna trafiła, a przeciwnik nie może podejść. W wypadku siłowej próby podejścia musi dodatkowo wykonać % rzut na akt. ZR, sharan zaś może się cofnąć.
- ✓ infrawizja (zasięg 1/10 SZ%)
- ✓ pajęcze wspinanie się – posiadanie 8 pajęczych łap i pary zwykłych nóg umożliwia doskonale wręcz wspinanie się po czymkolwiek niekrystalicznym (w tym też po grubej pajęczynie [same nie mogą jej prząść]). W zależności od sytuacji, MG ma prawo dodać po +50 pkt za każdą uczestniczącą w spinacze dodatkową parę pajęczych kończyn (maksymalnie więc 150). Przy sprawdzaniu utrzymania równowagi sharan ma możliwość rzucać tyle razy na ZR, ile używa par kończyn (maksimum 5). Nadzwyczajna ZR sharanów przy wspinaczce nie chroni przed zamaszystym atakiem.

Rasa: Sharanowie biali (magiczni pająki–ludzie)

CHAR. każdy (rzadko dobry)

Wzrost: 1,5-2 m.wz.

Waga: 25-75 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
240	60	35	20	60	70	70	20	10	+ 24	100/100/100

Premia do bieglności:

- + 20% do odnóż przednich (4) (– / – 10%)

➤ + 30% do szczękoczułek (140/ –) z trucizną
Premia do odporności: 1 (20), 2 (20), 6 (10), 7 (10)

Wygląd:

Sharan Białý (czytaj szaran) zwany też małym pajako–człowiekiem należy do istot o wyglądzie przypominającym skrzyżowanie pajaka z człowiekiem. Od pasa w górę sharan przypomina wielkiego pajaka. Część ta wyróżnia się zamiast posiadania głowy obecnością 1 części charakterystycznej dla pajaków zwanej głowotułowiem. Oznacza to, że brak jest głowy. W górnej części głowotułowia po 4 z każdej strony znajdują się wypukłe błękitne kulki. Są to oczy. Z przodu, poniżej ich umieszczone są 2 zakrzywione długie sierpy z otworkami na końcach. Są to sławne szczękoczułki. Wewnątrz nich znajduje się kanalik doprowadzający sok żołądkowy do ciała ugryzionej ofiary. Tymi też narządami sharan spija papkę z rozpuszczonych wnętrzności ofiary. Obok nich znajdują się też krótkie kończyny umożliwiające przytrzymywanie ofiary. Po bokach głowotułowia znajdują się 4 pary typowo pajęczych kończyn. Są one długie, owłosione i segmentowane. Na ich końcu znajdują się 2 drobne, ale silne zakrzywione pazurki. Są one bardzo pomocne przy wszelkiej wspinaczce. Od pasa w dół sharan przypomina typowo czelakokształtną istotę. Już bowiem w granicach przepony głowotułów przechodzi w brzuch i kończyny typowo ludzkie. Najczęściej jednak są one lekko zgięte na boki i rozsunięte w kolanach. Sharani potrafią doskonale władać wszystkimi kończynami bez najmniejszego problemu. Nie są jednak w stanie podnieść małych i średnich przedmiotów. Skóra sharanów, jak wszystkich pajęczokształtnych jest pokryta szczeciniastymi włoskami. Jest ich bardzo dużo w górnej części i bardzo mało w dolnej. Całość ma barwę stalowoszarą z domieszką czerni u góry i śniadości w dolnej części ciała.

Tryb Życia:

Sharanowie są potężnymi istotami zamieszkującymi Archipelag Pajęczy. Z racji swej zaborczości, płodności i długowieczności podbiły wiele krain na prawie innym każdym archipelagu. Swoje zdobycze terytorialne zawdzięczają swym pajęczym przystosowaniom. Po pierwsze są bardzo dobrymi żeglarzami. Najczęściej do pływania wykorzystują zdobyczne statki i okręty. Na nich też służą niebywale posłuszni niewolnicy, dla których jedyną alternatywą jest zostanie papkowatą potrawą któregoś z sharanów. W wypadku braku przywoitych statków sharanowie nakłaniają niewolników do budowy ogromnych tratw. Ogoławają przy tym całe wielkie odstepy leśne robiąc sobie tym samym wielkich wrogów z druidów. Na powstałych tratwach mocno przytrzymujący się pni sharanowie, najczęściej wyprawiają się na większe podboje lub inwazje. W pływaniu tym wykorzystują prądy morskie. Na stałym lądzie lub przy zdobywaniu statków istoty te okazują się perfekcyjnymi alpinistami. W przeciagu chwili są w stanie wdrapać się na dowolnej stromizny powierzchnię. W praktyce oznacza to, że sharanowie nie wchodzą przez bramy, a po murach. Ich czepność przy tym jest tak duża, że zawiodzą standardowe metody zrzućcia napastników z murów. Obrońcy z reguły więc bronią się już od razu na murach lub w komnatach. Ci którzy przeżyją lub poddadzą się zostają niewolnikami. Mogą też zabrać ze sobą część majątku, a w tym zwierzęta i dzieci. Ogromne możliwości inwazyjne, liczba nacierających sharanów i ich charakterystyczny sposób walki polegający na obalaniu i nakłuwaniu broniących się powoduje, że każda napaść kojarzy się z horrorem. Najazdy sharanów wraz z rzeszą innych pajęczokształtnych (aranów i karanów) należą do największych plag w obrębie imperiów Katanów. Prawie przy każdej ich inwazji, katani i inni władcy wysyłają wszystko co tylko jest w ich służbie by zatrzymało ten nienasycony pochód. W tych kwestiach największe korzyści przynoszą jednak oddziały kuszników, łuczników, pikinierów, oraz wszelkie latające. Większe inwazje w zasadzie są tylko do zatrzymania przez potężnych czarodziei, wielkie smoki lub martwiacze armie. Ten ostatni powód decyduje niekiedy o pobłażliwości do martwiaków na danym terenie. Sharanowie na swych wyspach zamieszkują najczęściej podbite niegdyś miasta i twierdze. Pędzą tam wydawało się dość spokojny żywot: dbają o niewolników, o handel czy o politykę. Do większych wymarszów w zasadzie dochodzi, gdy zaczyna brakować jedzenia lub/i niewolników. W miastach tych, a także na wojnie sharanowie bezwzględnie posłuszni są wielkim pajęczym karanom, lub potężniejszym demonom, albo arcykapłanom złych bóstw. Żyją do 500 lat, a dojrzewają w wieku 10. Rozmnażają się niczym ludzie, przy czym ich kobiety nawet co roku rodzą od 2 do 4 owiniętych kokonem "dzieciaczków". Z powodu swego zachowania i budowy prawie wyłącznie spotykani są jako wojownicy, łowcy, specyficzni gwardziści lub kupcy. Niektóre zdolności tych profesji są jednak dla nich niedostępne. Raz na kilka pokoleń spotyka się u nich kleryków. Nie mają oni jednak możliwości posługiwania się PM, a przez to rzucania czarów. W tym jednak celu wykorzystują oni zaufanych pomocników lub niewolników. Sharanowie pocierając łapami wydają charakterystyczne wibrujące dźwięki. Jest ich tak dużo rodzajów, że zastępują one mowę. Niektórzy niewolnicy korzystając z metalowych pomocy są w stanie nauczyć się ich języka (3 stopień trudności). Wykorzystywani są oni jako tłumacze u przez to często chroni się ich bardziej od swych przywódców. Dobry i lojalny tłumacz ma u nich nieoficjalną władzę podobną do tej jaką mają karanowie.

Występowanie:

Sharanowie są rasą występującą bardzo licznie na Archipelagu Pajęczym. W jego południowej części znajduje się ogromne imperium zwane Karanlor. Mniejsze państwa lub miasta spotkać można na wielu wyspach północnej półkuli. Niedaleko Orcusa na wyspie Mew znajdowała się przez wiele lat potężna kolonia sharanów. Po dziś dzień resztki sharanów z tej inwazji można spotkać często w najmniej oczekiwanym miejscu. Przykładem tego jest kilka siedzib gildii zabójców, gdzie zauroczeni sharanowie służą za gwardię. Podczas podróży morskich w zasadzie co 3 spotkanie w okolicach Archipelagu Pajęczego jest ze statkiem floty sharanów. Prawie każdy rozsądny kapitan decyduje się wtedy na ucieczkę. Tylko grupy z dobrymi łucznikami i czarodziejami są w stanie pokusić się zaatakować standardowo liczebny oddział sharanów. Małe grupy sharanów spotyka się tylko na mniejszych statkach, w zacieśnionych jednostkach lub w pobliżu ich miast. Pojedyncze osobniki nie lubiące swej cywilizacji ukrywają się najczęściej w opuszczonych domostwach lub podziemiach. Poza powyższymi wypadkami sharanowie prawie zawsze podróżują w 40 (to ich święta liczba szczęścia). Są oni najczęściej z jednego POZ (4 lub 6). W wypadku gdy grupa ma ze sobą tłumacza lub oficera z rasy karanów, jej skład POZ jest silniejszy (10 z 4, 10 z 6, 10 z 8 i 10 z 10 POZ). Oddziały w miastach składają się najczęściej z 0 lub 2 POZ. Podczas podbojów oddziały wracające do bazy są często przerzedzone i liczą mniej sharanów. Dla każdego takiego oddziału rzuc 1k10 (premiowane) – o ile jest zmniejszona liczebność.

Specjalne Zdolności:

- ✓ naturalna oburęczność – w trakcie 1 rundy atakuje bez ograniczeń każdą lewą i prawą łapą. Potrafią one bez problemu używać naraz wszystkich łap.
- ✓ obalanie na ziemię – Za każdą łapę, która trafi przeciwnika, musi wykonać % rzut na akt. ZR – 1 pkt/POZ sharana. Nieudany rzut oznacza upadek.
- ✓ obezwładnienie – jeżeli minimum 2 łapy trafią leżącego oznacza to, że zostaje on przytrzymany przy ziemi. W tej pozycji ofiara nie może walczyć lub czarować. Można jednak próbować się uwolnić. Po udanym % rzucie na połowę akt. ZR (– 1 pkt./POZ sharana) każda z przytrzymujących łap musi wykonać ponowne trafienie. W jednej rundzie można wykonać tylko 1 taką próbę uwolnienia.
- ✓ atak szczękoczułkami – jeżeli przeciwnik jest obezwładniony (patrz wyżej) i/albo znajduje się w zasięgu 0 to sharan może go zaatakować szczękoczułkami. Trafiona ofiara dostaje normalne obrażenia kłute (zależnie od wyparowań). Gdy nastąpiło zranienie sharan najczęściej do końca następnej rundy nie wyjmuje szczękoczułek. Atak postronnej osoby na takie posilanie się przerywa ten stan. Gdy nic nie przeszkodziło sharanowi, to pod koniec tej następnej rundy wtryskuje on zawartość swych soków żołądkowych. Kwas ten działa rozpuszczając ofiarę od środka. Oznacza to, że co rundę dostawać ona będzie 1k100 tzw poważnych obrażeń. Stan ten działa aż do kompletnego stawienia ofiary. Pod koniec ulegają strawieniu także kości i skóra zewnętrzna. Z takiej substancji nie można już wskrzesić czy zregenerować postaci. Jedyńm warunkiem umożliwiającym przetrwanie jest rzucenie zawczasu czaru *Neutralizacja trucizny* lub *Uzdrowienie*. W wypadku braku jego "zachować" do ewentualnej regeneracji może odcięcie nierozpuszczonej jeszcze kończyny lub głowy.
- ✓ możliwość używania łap do utrzymania na odległość – wystarczy by choć jedna trafiła, a przeciwnik nie może podejść. W wypadku siłowej próby podejścia musi dodatkowo wykonać % rzut na akt. ZR, sharan zaś może się cofnąć.
- ✓ infrawizja (zasięg 1/10 SZ%)
- ✓ pajęczce wspinięcie się – posiadanie 8 pajęczych łap i pary zwykłych nóg umożliwia doskonale wręcz wspinięcie się po czymkolwiek niekrystalicznym (w tym też po grubej pajęczynie [same nie mogą jej prząść]). W zależności od sytuacji, MG ma prawo dodać po +50 pkt za każdą uczestniczącą w spinacze dodatkową parę pajęczych kończyn (maksymalnie więc 150). Przy sprawdzaniu utrzymania równowagi sharan ma możliwość rzucać tyle razy na ZR, ile używa par kończyn (maksimum 5). Nadzwyczajna ZR sharanów przy wspinacze nie chroni przed zamaszystym atakiem.
- ✓ wszyscy traktowani są jako wojownicy, ale mogą wśród nich występować też wszelkie profesje kleryczne (D. i As. tylko do 10p.) i iluzjoniści; słabo widzą kolory i słabo słyszą (w praktyce są głuche), ale porozumiewają się poprzez wibracje powstałe z pocierania o siebie kończyn przednich.

Rasa: Szklara

Charakter: chaot.zły

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
400	200	20	60	30	30	sp.	35	5	+ 20	100/100/100

Premia do biegłości:

➤ + 10% do wszystkiego (łapy 80 tn/ 15 OB; opóz. 3 sg.; uszk. x2)

Premia do odporności: 4 (20), 5 (10), 6 (10), 10 (20)

Wygląd:

brak opisy

Tryb Życia:

brak opisu

Występowanie:

brak opisu

Specjalne Zdolności:

- ✓ furia – w wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furie (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran)
- ✓ paraliżująca ślina (śliną broń) – 2%/p. antodp., trwa 1–10 rund; ograniczone wtapianie się w otoczenie
- ✓ naturalna oburęczność – istota ta w trakcie 1 rundy atakuje bez ograniczeń lewą i prawą łapą.
- ✓ mimoza – przystosowanie kolorytu skóry do koloru tła skał
- ✓ nie noszą zbroi ograniczającej ZR;

Rasa: Harpie (magiczne)

Charakter: przeważnie neutr.zły, chaot.zły

Wzrost: 130-180 m.wz.

Waga: 20-70 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
80	40	35	40	15	20	sp	2	6	+ 2	10/10/10

Premia do biegłości:

➤ + 10% do pał kościanych (60 ob; ? OBR; opóź. ? sg.), łapy (20 tn; ? OBR, opóź ? sg.)
Premia do odporności: 1 (20), 3 (20), 6 (10), 7 (10), 10 (10)

Wygląd:

Harpie należą do przedziwnych istot łączących sobą cechy zarówno ludzkie, jak i ptasie. Ich głowa, tułów i ręce są kształtu typowo ludzkiego, zaś cała dolna część, oraz wyrastające z pleców skrzydła to typowo sępie. Dobrze zadbane harpie i niepokazujące swych ptasich cech (np po okryciu długim płaszczem lub w odpowiedniej pozie) nie są prawie do odróżnienia od ludzkich kobiet. Ich twarze są młode i piękne, zaś piersi wyglądają na jędrne. W momencie podrażnienia twarz ich przybiera niesamowicie odrażający wygląd, zaś piersi jakby maleją. MG dla postaci pierwszy raz się spotykających z takim obliczem może założyć że wywoła to strach (po nieudanym % rzucie na odporność nr 2).

Tryb Życia:

Harpie typowe to istoty żyjące najczęściej w dużych grupach zwanych gniazdami. Dość łatwo można je wyczuć po charakterystycznym zapachu guana ptasiego, aczkolwiek, który im nie przeszkadza – z reguły są bardzo niechlujne i brudne. Wszystkie one prowadzą bardzo społeczny tryb życia, co objawia się poprzez ogromną więź łączącą je ze sobą. pomaga im to skutecznie bronić się w ich siedzibach. Gniazdem harpii włada królowa. Jest ona bardzo despotyczna i okrutna. Jak wszystkie harpie lubuje się we wszelkiego rodzaju drogocennych kamieniach i klejnotach, jednak ma jeszcze zwyczaj zabierania ich swym poddanym. Najczęściej harpie zajmują się zwabianiem różnych istot do środka swych siedzib, gdzie, gdy tylko stwierdzą, że są w stanie pokonać ofiarę stadnie rzucają się starając zatłuc ją swymi kościanymi pałkami. W wypadku większej liczby ofiar część z nich żywcem trzymają w różnych naturalnego pochodzenia "celach". Niekiedy także z niedoszlą ofiarą są w stanie dogadać się i w zamian za uwolnienie umówić się na dostarczanie przez nią bogactw lub pożywienia. Największym problemem harpii jest to, że ich populacja składa się prawie wyłącznie z samic. Średnio jeden osobnik męski przypada na około 100 samic. Samce mogą być urodzone tylko przez bardzo dobrze odżywioną harpię, a więc właściwie tylko przez królową. Ponieważ jednak śmiertelność jaj (składają i wysiadują jaja) i młodych jest bardzo wysoka, to oznacza, że samce bardzo rzadko dożywają dojrzałości. Ich życie poza tym jest też bardzo krótkie, jako że nadmiernie eksploatowane dość szybko umierają z wycieńczenia lub na różne z tym związane choroby. W praktyce nowe gniazdo harpii może powstać, gdy odpowiednia ilość dorosłych samic jest w stanie zabrać jakiegoś samca dla siebie. Gniazdo w którym zabraknie samców skazane jest na naturalną zagładę. Niekiedy zdarzają się też harpie o innych charakterach niż typowe. Są one najczęściej wypędzane ze stada. Przygarnięta i po otrzymaniu dobrej opieki może okazać się wiernym i oddanym przyjacielem. Harpie żyją do 100 lat. Naturalnie traktowane są jako istoty (potwory) wszystkożerne. Zdarza się jednak, że osobno trzymane są w stanie wyuczyć się zdolności żołnierskich, złodziejskich, a nawet czasami klerycznych albo czarodziejskich.

Występowanie:

Harpie zamieszkują najczęściej wszelkie leśne lub górskie tereny, które są zarazem zapewnić im ochronę przed deszczem. Z tego powodu ich gniazda, a nawet całe kolonie najłatwiej spotkać na skraju wielkich gęstych puszczy lub wielkich górskich jaskiniach. Dość często osiedlają się też w obrębie większych ruin lub podziemi (w tym i labiryntów).

- * Małe łowcze grupy tworzą najczęściej grupy 2k10 samic (0–2 POZ) w obstawie 1k5 starszych samic (4–8 POZ).
- * Do patrolowania terenów wokół siedziby kolonii najczęściej wykorzystuje się samice (1k5 sztuk) odpowiadające 4–6 POZ.
- * Nowo założone gniazdo harpii tworzy najczęściej 50 + 1k50 osobników (0–10 POZ). Najczęściej jednak około 1/4 osobników znajduje się poza gniazdem.
- * Dawno założone gniazdo harpii tworzy najczęściej 2k100 osobników (0–10 POZ). Najczęściej jednak około 1/4 osobników znajduje się poza gniazdem, a poza tym często są to kolonie bez samców, a więc o wymierającej populacji.
- * W pojedynczych odludnych chatkach lub w mniejszych ruinach można spotkać pojedyncze harpie, które zostały wypędzone ze stada (1k5 sztuk z POZ 0–6).

Specjalne Zdolności:

- ✓ infrawizja 1/10SZ
- ✓ doskonały słuch – harpie dwukrotnie trudniej jest zaskoczyć (jej SZ jest liczona podwójnie)
- ✓ latanie – za pomocą skrzydeł z prędkością 1/2 akt. SZ liczonej w metrach na rundę (wzlot trwa 1 rundę);
- ✓ czający śpiew – śpiew ten wywołuje analogiczny efekt do czaru *Oczarowanie*. Oznacza to, że w każdej rundzie jego trwania postać, która nie wykona % rzutu na odporność nr 2 zmniejszoną o 1 pkt/POZ harpii (+ ewentualnie zmniejszoną o 10 pkt przy zbiorowym śpiewie) zmienia swoje nastawienie do harpii na o klasę lepsze. W praktyce można wyróżnić nastawienie zjadale wrogie, wrogie, neutralne, pozytywne i "hołdujące". Tylko bezpośrednia agresja harpii na oczarowaną ofiarę jest w stanie zmienić jej nastawienie. Efekt śpiewu nie wpływa na istoty kompletnie głuche lub bardzo głupie (INT poniżej 20 pkt). Zatkanie obydwu uszu zwiększa odporność nr 2 o 20 pkt (w wypadku wosku o 50 pkt), ale i o analogiczną ilość pkt zmniejsza OB.
- ✓ W momencie zagrożenia dzieci, królowej lub gniazda wpadają one w rodzaj szału odpowiadającemu częściowo czarowi *Furioza*. W praktyce aż do zakończenia walki dążą one do zwania z wrogiem, posiadając przy okazji o 40 pkt większe Trafienie i o 20 pkt większą OB.

Rasa: Gargoila (czarna) – istota magiczna

Charakter: najczęściej zły

Wzrost: 2–2,5 m.wys., aczkolwiek chodzą na ugiętych nogach, przez co wyglądają na 1,5–2 m.

Waga: 100–200 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry (kamienna)
350	240	15	15	40	40	45	15	40	+ 40	120/100/110 (+10/p.)

Premia do biegłości:

- + 15% do łap (80 kł/tn; 24 OBR; opóź.3 sg.; uszk. x2)
- + 5% do rogi (70 kł; 6 OBR; opóź.2 sg.), łokcie (60 tn; 0 OBR; opóź. 2 sg. i 5 sg.), kolana (60 kł; 0 OBR; opóź.3 sg. i 7 sg.)

Premia do odporności: do wszystkich odporności + 10%, a do 6 i 7 dodatkowo + 20%

Wygląd:

Gargoila czarna jest ssakopochodnym monstrem o humanoidalnej postawie. Odznacza się nagim ciałem i charakterystyczną sylwetką polegającą na chodzeniu ze zgiętymi w kolanach nogami. Na czole, kolanach i łokciach występują u nich twarde rogowe wytwory, w kształcie dłuższych kolców. Ich ciemnobrązowa lub czarna skóra w dotyku wydaje się śliska i twarda jak kamień (choć jest i odpowiednio elastyczna). Twarz gargoili (z wyjątkiem charakterystycznego rogu na głowie) przypomina z przodu ludzką, jednak jej duże policzki i szerokie usta upodabniają ją do wizerunku maski teatralnej. Palce dłoni i stóp zaopatrzone są w krótkie pazury, dzięki czemu nadają się zarówno do szarpania (cięcia) jak i dźgania (klucia).

Tryb Życia:

Gargoile czarne najczęściej tworzą małe społeczności o hierarchicznych zależnościach, aczkolwiek wiele osobników niemogących się temu poddać jest wypędzana. Najczęściej pędzą nocny tryb życia. Tam, gdzie nie dociera światło słoneczne są w stanie być non stop aktywne. Istoty te z natury są drapieżnikami. W sytuacjach skrajnych są w stanie pożywiać się innymi pokarmami, albo zapadać w stan "letargu" objawiający się skamienieniem postaci. Tą właściwość mogą też wykorzystywać w dowolnym momencie. Skamieniała postać nie musi być odwiedzaniem gargoili. Może ona przybrać postać dowolnej istoty, która wymiarami jej odpowiada i którą wcześniej obmacała gargoila. Będąc posągiem gargoila traci kontakt ze wszelkim otoczeniem i podlega tym samym prawom co on. Z tego stanu jest w stanie ją obudzić tylko pierwsze rany lub dotknięcie żywej istoty (w tym czasie słyszy i ew. widzi dokładnie to co się wokół niej dzieje). Dzięki możliwościom samospetryfikowania się (samoskamienienia) gargoile są w stanie niepostrzeżenie przebywać w cywilizowanych budowlach, bez praktycznej możliwości wykrycia ich (tylko czar Jasnowidzenie, ew. dokładne [% na UM – 100] wykrycie magii w posagu pozwala stwierdzić, że jest on magiczny). Jako żywe istoty potrafią żyć do 200 lat, choć dojrzałość osiągają już w wieku 15 lat. Pod względem zdolności do walki najczęściej traktuje się je jako monstra, aczkolwiek jeśli posiadają nauczycieli (np. niewolników), to są w stanie wyuczyć się zdolności żołnierskich lub złodziejskich. Mową gargoili czarnych jest najczęściej najbardziej powszechny język z rodzimej okolicy (np. orków, wspólny).

Występowanie:

Jako społeczność (5–50 osobników z 0–14p.) zamieszkują najczęściej wszelkiego typu podziemne budowle lub opuszczone zamki (itp.). Pojedyncze (1–5 z 6–14p.) egzemplarze, żywe lub pod postacią posągów spotyka się praktycznie we wszelkiego typu kamiennych budowlach.

Specjalne Zdolności:

- ✓ samoskamienienie – potrafią w przeciągu 1–10 rund wprowadzić swe ciało w stan skamienienia przyjmując przy tym postać istoty (podobnych wymiarów), którą kiedyś dobrze poznały.
- ✓ kopanie kolanami – W momencie, gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo kopnąć każdym kolanem.
- ✓ uderzenie głową – W momencie, gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo dźgnąć kolcem umieszczonym na czole.
- ✓ rozrywanie; W momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź. 7 sg.) próbować (rozpatruje się to jak normalne trafienie bez Obrony ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej (fizycznie) istoty, zadając 1–100 ran + bonus z SF.
- ✓ widzenie nocą – potrafią widzieć w każdej ciemności, za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b.20% mniejsze TR i Obronę, oraz o b.10% mniejszą odporność na magię.
- ✓ całkowita odporność na polimorfie
- ✓ całkowita odporność na petryfikację

Rasa: Czerwona Gargoila (istota magiczna)

Charakter: chaot.zły, rzadziej inny zły

Wzrost: 2–2,5 m.wys., aczkolwiek chodzą na ugiętych nogach, przez co wyglądają na 1,5–2 m.

Waga: 100–200 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry (kamienna)
350	240	15	15	50	30	45	15	40	+ 40	120/100/110 (+10/p.)

Premia do biegłości:

- + 15% do łap (80 kl/tn; 24 OBR; opóź.3 sg.; uszk. x2)
- + 5% do pysk (70 kl; 6 OBR; opóź.4 sg.), łokcie (60 tn; 0 OBR; opóź.2 sg. i 5 sg.), kolana (60 kl; 0 OBR; opóź.3 sg. i 7 sg.)

Premia do odporności: do wszystkich odporności + 10%, a do 6 i 7 dodatkowo + 20%

Wygląd:

Czerwona Gargoila jest ssakopochodnym monstrem o humanoidalnej postawie. Odznacza się nagim ciałem i charakterystyczną sylwetką polegającą na chodzeniu ze zgiętymi w kolanach nogami. Z tyłu ciała posiadają długi cienki ogon. Na kolanach, łokciach i końcu ogona występują u nich twarde rogowe wytwory, w kształcie dłuższego kolca (rogu). Ich czerwona (w różnych odcieniach) skóra w dotyku wydaje się śliska i twarda jak kamień (choć jest i odpowiednio elastyczna). Twarz gargoili przypomina z przodu ludzką, jednak jej duże policzki i szerokie usta upodabniają ją do wizerunku maski teatralnej. Dolna szczęka jest jakby niżej ułożona i dłuższa, co z reguły odślania różowe, długie kły. Szyja z reguły dwukrotnie dłuższa ustawia głowę z przodu postaci. Palce dłoni i stóp zaopatrzone są w krótkie pazury, dzięki czemu nadają się zarówno do szarpania (cięcia) jak i dźgania (klucia).

Tryb Życia:

Czerwone gargoile posiadają nietypowy tryb życia. Najczęściej tworzą małe społeczności na których czele stoi kilka najsilniejszych i najbardziej szalonych (ew. złośliwych) osobników. Wiele z nich często oddziela się i trafia w różne cywilizowane nawet strony. Najczęściej pędzą nocny tryb życia. Tam, gdzie nie dociera światło słoneczne są w stanie być non stop aktywne. Istoty te z natury są drapieżnikami. W sytuacjach skrajnych są w stanie pożywiać się innymi pokarmami, albo zapadać w stan "letargu" objawiający się skamienieniem postaci. Tą właściwość mogą też wykorzystywać w dowolnym momencie. Skamieniała postać nie musi być odzwierciedleniem gargoili. Może ona przybrać postać dowolnej istoty, która wymiarami jej odpowiada i którą wcześniej obmacała gargoila. Będąc posągiem gargoila traci kontakt ze wszelkim otoczeniem i podlega tym samym prawom co on. Z tego stanu jest w stanie ją obudzić tylko pierwsze rany lub dotknięcie żywej istoty (w tym czasie słyszy i ew. widzi dokładnie to co się wokół niej dzieje). Dzięki możliwościom samospetryfikowania się gargoile są w stanie niepostrzeżenie przebywać w cywilizowanych budowlach, bez praktycznej możliwości wykrycia ich (tylko czar Jasnowidzenie, wykrycie zachwiania równowagi (lub ewidentności), ew. dokładne [% na UM – 100] wykrycie magii w posągu pozwala stwierdzić, że jest on magiczny). Jako żywe istoty potrafią żyć do 200 lat, choć dojrzałość osiągają już w wieku 15 lat. Pod względem zdolności do walki najczęściej traktuje się je jako monstra, aczkolwiek jeśli posiadają nauczycieli (np. niewolników), to są w stanie wyuczyć się zdolności żołnierskich lub złodziejskich. Mową czerwonych gargoili jest Dawna Mowa lub najczęściej najbardziej powszechny język z rodzimej okolicy (np. orków, wspólny).

Występowanie:

Jako społeczność (5–50 osobników z 0–14p.) zamieszkują najczęściej wszelkiego typu podziemne budowle lub opuszczone zamki (itp.). Pojedyncze (1–5 z 0–14p.) egzemplarze, żywe lub pod postacią posągów spotyka się praktycznie we wszelkiego typu kamiennych budowlach.

Specjalne Zdolności:

- ✓ samoskamienienie – potrafią w przeciągu 1–10 rund wprowadzić swe ciało w stan skamienienia przyjmując przy tym postać istoty (podobnych wymiarów), którą kiedyś dobrze poznały
- ✓ kopanie kolanami – W momencie, gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo kopnąć każdym kolanem
- ✓ rozrywanie – W momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź. 7 sg.) próbować (rozpatruje się to jak normalne trafienie bez Obrony ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej (fizycznie) istoty, zadając 1–100 ran + bonus z SF
- ✓ widzenie nocą – potrafią widzieć w każdej ciemności, za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b.20% mniejsze TR i Obronę, oraz o b.10% mniejszą odporność na magię
- ✓ całkowita odporność na polimorfie
- ✓ całkowita odporność na petryfikację

Rasa: MegaGargoila (czarna) – istota magiczna

Charakter: ewidentnie (każdy) zły

Wzrost: 3–4 m.wys., aczkolwiek chodzą na ugiętych nogach, przez co wyglądają na 2–3 m.

Waga: 300–500 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry (kamienna)
850	440	15	15	40	40	45	15	40	+ 50	160/110/150 (+10/p.)

Premia do biegłości:

- + 15% do łap (120 kl/tn; 24 OBR; opóź.3 sg.; uszk. x3)
- + 5% do rogi (100 kl; 6 OBR; opóź. 2 sg.; uszk. x2), łokcie (90 tn ;0 OBR; opóź.2 sg. i 5 sg.), kolana (90 kl; 0 OBR; opóź.3 sg. i 7 sg.)

Premia do odporności: do wszystkich odporności + 10%, a do 6 i 7 dodatkowo + 20%

Wygląd:

Megagargoila czarna jest olbrzymim ssakopochodnym monstrem o humanoidalnej postawie. Odznacza się nagim ciałem i charakterystyczną sylwetką polegającą na chodzeniu ze zgiętymi w kolanach nogami. Na czole, kolanach i łokciach występują u nich twarde rogowe wytwory, w kształcie dłuższych kołców. Ich ciemnobrązowa lub czarna skóra w dotyku wydaje się śliska i twarda jak kamień (choć jest i odpowiednio elastyczna). Twarz gargoili (z wyjątkiem charakterystycznego rogu na głowie) przypomina z przodu ludzką, jednak jej duże policzki i szerokie usta upodabniają ją do wizerunku maski teatralnej. Palce dłoni i stóp zaopatrzone są w krótkie pazury, dzięki czemu nadają się zarówno do szarpania (ciągnięcia) jak i dźgania (klucia).

Tryb Życia:

Megagargoile czarne najczęściej tworzą bardzo małe społeczności o hierarchicznych zależnościach, aczkolwiek wiele osobników niemogących się temu poddać jest wypędzana. Najczęściej pędzą nocny tryb życia. Tam, gdzie nie dociera światło słoneczne są w stanie być non stop aktywne. Istoty te z natury są drapieżnikami. W sytuacjach skrajnych są w stanie pożywiać się innymi pokarmami, albo zapadać w stan "letargu" objawiający się skamienieniem postaci. Tą właściwość mogą też wykorzystywać w dowolnym momencie. Skamieniała postać nie musi być odzwierciedleniem gargoili. Może ona przybrać postać dowolnej istoty, która wymiarami jej odpowiada i którą wcześniej obmacała gargoila. Będąc posągiem gargoila traci kontakt ze wszelkim otoczeniem i podlega tym samym prawom co on. Z tego stanu jest w stanie ją obudzić tylko pierwsze rany lub dotknięcie żywej istoty (w tym czasie słyszy i ew. widzi dokładnie to co się wokół niej dzieje). Dzięki możliwościom samospetryfikowania się gargoile są w stanie niepostrzeżenie przebywać w cywilizowanych budowlach, bez praktycznej możliwości wykrycia ich (tylko czar Jasnowidzenie, wykrycie zachwiania równowagi, wykrycie ewidentności, ew. dokładne [% na UM – 100] wykrycie magii w posągu pozwala stwierdzić, że jest on magiczny). Jako żywe istoty potrafią żyć do 400 lat, choć dojrzałość osiągają już w wieku 30 lat. Pod względem zdolności do walki najczęściej traktuje się je jako monstra, aczkolwiek jeśli posiadają nauczycieli (np. niewolników), to są w stanie

wyuczyć się zdolności żołnierskich lub złodziejskich. Mową megagargoili czarnych jest najczęściej najbardziej powszechny język z rodzimej okolicy (np. orków, wspólny).

Występowanie:

Jako społeczność (1–5 +1 osobników z 0–14p.) zamieszkują najczęściej wszelkiego typu podziemne budowle lub opuszczone zamki (itp.). Pojedyncze (1–2 z 6–14p.) egzemplarze, żywe lub pod postacią posągów spotyka się praktycznie we wszelkiego typu kamiennych budowlach.

Specjalne Zdolności:

- ✓ samoskamienienie – potrafią w przeciągu 1–10 rund wprowadzić swe ciało w stan skamienienia przyjmując przy tym postać istoty (podobnych wymiarów), którą kiedyś dobrze poznały
- ✓ kopanie kolanami – w momencie, gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo kopnąć każdym kolanem.
- ✓ uderzenie głową – w momencie, gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo dźgnąć kolcem umieszczonym na czole
- ✓ rozrywanie – w momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź.7 sg.) próbować (rozpatruje się to jak normalne trafienie bez Obrony ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej (fizycznie) istoty, zadając 1–100 ran + bonus z SF
- ✓ widzenie nocą; potrafią widzieć w każdej ciemności, za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b.20% mniejsze TR i Obronę, oraz o b.10% mniejszą odporność na magię
- ✓ całkowita odporność na polimorfie
- ✓ całkowita odporność na petryfikację

LIKANTROPY

(Schematy zmian tylko dla formy lycantropiej)

Rasa: Wilkołak

Charakter: dawny (w specjalnych okolicznościach chaot.zły)

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
x2	x5	x2	x2	x1	1/10	1/10	1/10	1/10	x2	x2

Premia do biegłości:

- + 30% do pysk (60 kl; 5 OBR; opóź.4 sg.)
- + 15% do łapy (50 tn; 20 OBR; opóź.3 sg.)

Premia do odporności: +20% do wszystkich odporności

Wygląd:

W postaci ludzkiej poza lekko zrośniętymi brwiami i wystającymi bardziej niż normalnie kośćmi policzkowymi nie różnią się niczym od swego poprzedniego wyglądu. Po zaistnieniu odpowiednich okoliczności uaktywniających kłatwę przybierają postać humanoidalną ze zniekształconą na wzór wilczej twarzy. Ciało jego pokrywa rzadka szczecina, aczkolwiek na twarzy tworzy już typową sierść. Uszy szpiczaste na wzór wilczych. Oczy jego są kompletnie czerwone (zarówno źrenice jak i białka). Paznokcie przekształcają się w potężne zakrzywione szpony. Wilkołaki w tej formie poruszają się jako zgarbione postacie, niekiedy nawet podpierając się przednimi kończynami.

Tryb Życia:

Lycantropia, to jedna z potężniejszych kłatw stworzonych przez siły zła. Jeżeli postać ludzka (dotyczy także półorków, półolbrzymów, półelfów i półtroli) zostanie zraniona bezpośrednio przez wilkołaka, ew. zostanie na nią rzucona zasłużenie kłatwa, to zyskuje automatycznie (postać z aurą dobra mają szansę ją odeprzeć) kłatwę wilkołaczej lycantropii. Objawia się ona tym, że kiedy zaistnieją odpowiednie okoliczności postać przybiera pewne cechy wilcze. Przejście do tej postaci może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi, a nawet podniecenie czy żądza. Taki wilkołak jest owładnięty żądzą mordy i jeżeli jest to tylko możliwe i nie jest działaniem samobójczym, to stara się zabić każdą żywą istotę w swym pobliżu. Jeżeli przeciwnik może być niebezpieczny to stara się atakować jak najbardziej z zaskoczenia i unika otwartej walki. Jako rany odczuwa tylko te zadane od ognia, srebrnej lub magicznej broni, specyficznych trucizn i magii, ale zgładzić go może tylko ogień lub przebicie serca srebrem. Także unicestwić go można zdjęciem kłatwy podczas pełni księżyca, aczkolwiek istoty o złych charakterach po tym nie będą mogły być już wskreszone. Uwaga: Normalna broń (itp.) odbija się od niego (od obydwu postaci), natomiast wszelkie rany od broni srebrnej (itp. czynników) są regenerowane podczas najbliższej pełni księżyca (aczkolwiek może się to tylko odbyć raz na 24 godziny pełni).

Występowanie:

Występują wszędzie tam, gdzie znajdują się ludzie i ich podrasy. Na terenach cywilizowanych z powodu ich tępienia spotyka się je raczej rzadko, za to łatwiej można na nie natknąć się na terenach mniej zaludnionych.

Specjalne Zdolności:

- ✗ Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymi, półorki) zranione przez niego automatycznie zyskują kłatwę lycantropii. Pozostałe rasy, sprowadzone do agonii zapadają w stały letarg. (Uwaga: Istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aureą dobra mają prawo do odparcia kłatwy w momencie zranienia przez wilkołaka).

- ✗ Niezmuszony nie atakuje istoty ubrane w srebrne zbroje (ew. posiadanie tylko srebrnego medalionu daje dodatkowo +20% obrony).
- ✓ Rani go tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia.
Uwaga: po sprowadzeniu go do agonii wraca do dziennej postaci)
- ✓ Jeżeli nie zostanie zabity srebrną bronią lub ogniem, to przy najbliższej pełni regeneruje się w poprzednią postać
- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej)
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy głowy dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ podwójna odporność na wszelką magię (tzn. 2 razy rzut obronny, przy czym się liczy wynik korzystniejszy)

Rasa: Kotołak

Charakter: dawny (w specjalnych okolicznościach chaot.zły)

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
x2	x4	x3	x2	x1	1/10	1/10	1/10	1/10	x2	x2

Premia do biegłości:

- + 10% do pysk (50 kł;5 OBR;opóź.4 sg.)
- + 20% do łapy (70 tn;20 OBR;opóź.2 sg.)

Premia do odporności: + 20% do wszystkich odporności

Wygląd:

W postaci ludzkiej poza lekko zrośniętymi brwiami, pionowymi źrenicami i gęstszym meszkowatym zarostem na twarzy nie różni się niczym od swego poprzedniego wyglądu. Po zaistnieniu odpowiednich okoliczności uaktywniających kłatwę przybierają postać humanoidalną, o mniejszych rozmiarach, ze zniekształconą na wzór kociej twarzy. Ciało jego pokrywa rzadkie futerko. Uszy szpiczaste na wzór kocich. Oczy ma kompletnie czerwone (zarówno źrenice jak i białka). Paznokcie przekształcają się w długie ostre pazury. Kotołaki w tej formie poruszają się jako zgarbione postacie, niekiedy nawet podpierając się przednimi kończynami, ale z pewną gracją.

Tryb Życia:

Lycantropia, to jedna z potężniejszych kłatw stworzonych przez siły zła. Jeżeli postać ludzka (dotyczy także półlorków, półolbrzymów, półelfów i półtroli) zostanie zraniona bezpośrednio przez kotołaka, ew. zostanie na nią rzucona zasłużenie kłatwa, to zyskuje automatycznie (postać z aurą dobra mają szansę ją odeprzeć) kłatwę kotołaczej lycantropii. Objawia się ona tym, że kiedy zaistnieją odpowiednie okoliczności postać przybiera pewne cechy kocie. Przejdzie do tej postaci może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi, a nawet podniecenie czy żądza. Taki kotołak jest owładnięty żądzą mordy i jeżeli jest to tylko możliwe i nie jest działaniem samobójczym, to stara się zabić każdą żywą istotę w swym pobliżu. Jeżeli przeciwnik może być niebezpieczny to stara się atakować jak najbardziej z zaskoczenia i unika otwartej walki. Jako rany odczuwa tylko te zadane od ognia, srebrnej lub magicznej broni, specyficznych trucizn i magii, ale zgładzić go może tylko ogień lub przebicie serca srebrem. Także unicestwić go można zdjęciem kłatwy podczas pełni księżyca, aczkolwiek istoty o złych charakterach po tym nie będą mogły być już wskrzeszone. Uwaga: Normalna broń (itp.) odbija się od niego (od obydwu postaci), natomiast wszelkie rany od broni srebrnej (itp. czynników) są regenerowane podczas najbliższej pełni księżyca (aczkolwiek może się to tylko odbyć raz na 24 godziny pełni).

Występowanie:

Występują wszędzie tam, gdzie znajdują się ludzie i ich podrasy. Na terenach cywilizowanych z powodu ich tępienia spotyka się je raczej rzadko, za to łatwiej można na nie natknąć się na terenach mniej zaludnionych.

Specjalne Zdolności:

- ✗ Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymi, półlorki) zranione przez niego automatycznie zyskują kłatwę lycantropii. Pozostałe rasy, sprowadzone do agonii zapadają w stały letarg. (Uwaga: Istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aureę dobra mają prawo do odparcia kłatwy w momencie zranienia przez kotołaka).
- ✗ Niezmuszony nie atakuje istoty ubrane w srebrne zbroje (ew. posiadanie tylko srebrnego medalionu daje dodatkowo +20% obrony)
- ✓ Rani go tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia.
Uwaga: po sprowadzeniu go do agonii wraca do dziennej postaci)
- ✓ Jeżeli nie zostanie zabity srebrną bronią lub ogniem, to przy najbliższej pełni regeneruje się w poprzednią postać.
- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy łap dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle

uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej.

- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ podwójna odporność na wszelką magię (tzn. 2 razy rzut obronny, przy czym się liczy wynik korzystniejszy)

Rasa: Szczurołak

Charakter: dawny (w specjalnych okolicznościach chaot.zły)

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
x1	x2	x2	x2	x1	1/10	1/10	1/10	1/10	x2	x2

Premia do biegłości:

➤ + 20% do pysk (40 kł; 5 OBR; opóź. 3 sg.)

Premia do odporności: +20% do wszystkich odporności

Wygląd:

W postaci ludzkiej poza lekko lekko wystającymi zębami i nieco wylupiastymi oczami nie różnią się niczym od swego poprzedniego wyglądu. Po zaistnieniu odpowiednich okoliczności uaktywniających kłatwę przybierają postać humanoidalną, o mniejszych rozmiarach, ze zniekształconą na wzór szczurzy twarzą. Ciało jego pokrywa rzadkie szczeciniaste futerko. Uszy na wzór szczurzych, oczy kompletnie czerwone (zarówno źrenice jak i białka). Przednie zęby – siekacze dobrze widoczne i wystające z ust. Szczurołaki w tej formie poruszają się jako zgarbione postacie, często podpierając się przednimi kończynami.

Tryb Życia:

Lycantropia, to jedna z potężniejszych kłatw stworzonych przez siły zła. Jeżeli postać ludzka (dotyczy także półorków, półolbrzymów, półelfów i półtroli) zostanie zraniona bezpośrednio przez szczurołaka, ew. zostanie na nią zasłużenie rzucona kłatwa, to zyskuje automatycznie (postać z aurą dobra mają szansę ją odeprzeć) kłatwę szczurołaczej lycantropii. Objawia się ona tym, że kiedy zaistnieją odpowiednie okoliczności postać przybiera pewne cechy szczura. Przejście do tej postaci może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi, a nawet podniecenie czy żądza. Taki szczurołak jest owładnięty żądzą mordy i jeżeli jest to tylko możliwe i nie jest działaniem samobójczym, to stara się zabić każdą żywą istotę w swym pobliżu. Jeżeli przeciwnik może być niebezpieczny to stara się atakować jak najbardziej z zaskoczenia i unika otwartej walki. Jako rany odczuwa tylko te zadane od ognia, srebrnej lub magicznej broni, specyficznych trucizn i magii, ale zgładzić go może tylko ogień lub przebicie serca srebrem. Także unicestwić go można zdjęciem kłatwy podczas pełni księżyca, aczkolwiek istoty o złych charakterach po tym nie będą mogły być już wskrzeszone. Uwaga: Normalna broń (itp.) odbija się od niego (od obydwu postaci), natomiast wszelkie rany od broni srebrnej (itp. czynników) są regenerowane podczas najbliższej pełni księżyca (aczkolwiek może się to tylko odbyć raz na 24 godziny pełni).

Występowanie:

Występują wszędzie tam, gdzie znajdują się ludzie i ich podrasy. Na terenach cywilizowanych z powodu ich tępienia spotyka się je raczej rzadko, za to łatwiej można na nie natknąć się na terenach mniej zaludnionych. Najczęściej spotyka się je w małych grupach (3 + 1–5 sztuk), albo pojedynczo, często w towarzystwie dużych szczurów.

Specjalne Zdolności:

- ✗ Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymy, półorki) zranione przez niego automatycznie zyskują kłatwę lycantropii. Pozostałe rasy, sprowadzone do agonii zapadają w stały letarg.
Uwaga: Istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aurę dobra mają prawo do odparcia kłatwy w momencie zranienia przez szczurołaka
- ✗ Niezmuszony nie atakuje istoty ubrane w srebrne zbroje (ew. posiadanie tylko srebrnego medalionu daje dodatkowo +20% obrony).
- ✓ Rani go tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia.
Uwaga: po sprowadzeniu go do agonii wraca do dziennej postaci
- ✓ Jeżeli nie zostanie zabity srebrną bronią lub ogniem, to przy najbliższej pełni regeneruje się w poprzednią postać.
- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ Selektowny atak – (analogicznie jak zdolność wojownika).
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ podwójna odporność na wszelką magię (tzn. 2 razy rzut obronny, przy czym się liczy wynik korzystniejszy).

Rasa: Niedźwiedziolak

Charakter: dawny (w specjalnych okolicznościach chaot.zły)

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
x3	x6	x1	x1	x1	1/10	1/10	1/10	1/10	x4	x4

Premia do biegłości:

➤ + 20% do pysk (60 kł; 10 OBR; opóź.3)

➤ + 30% do łapy (70 tn; 20 OBR; opóź.5)

Premia do odporności: +20% do wszystkich odporności

Wygląd:

W postaci ludzkiej poza bardziej gęstszymi brwiami, dużym zarostem na twarzy i większą masywnością nie różnią się niczym od swego poprzedniego wyglądu. Po zaistnieniu odpowiednich okoliczności uaktywniających kłatwę przybierają postać humanoidalną, o raczej dużo większych rozmiarach, ze zniekształconą na wzór niedźwiedziej twarzy. Ciało jego pokrywa niedźwiedzie futro. Uszy krótkie, przylegające, oczy kompletnie czerwone (zarówno źrenice jak i białka). Łapy potężne z wielkimi pazurami. Niedźwiedziolaki w tej formie poruszają się jako lekko zgarbione postacie, niekiedy podpierając się przednimi kończynami.

Tryb Życia:

Lycantropia, to jedna z potężniejszych kłatw stworzonych przez siły zła. Jeżeli postać ludzka (dotyczy także półorków, półolbrzymów, półelfów i półtroli) zostanie zraniona bezpośrednio przez niedźwiedziolaka, ew. zostanie na nią zasłużenie rzucona kłatwa, to zyskuje automatycznie (postać z aurą dobra mają szansę ją odeprzeć) kłatwę niedźwiedziolaczej lycantropii. Objawia się ona tym, że kiedy zaistnieją odpowiednie okoliczności postać przybiera pewne cechy niedźwiedzia. Przejście do tej postaci może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi (tylko w wypadku charakteru złego), a nawet podniecenie czy żądza. Taki niedźwiedziolak, jeżeli ma zły charakter lub zostanie rozszłoszczony zostaje owładnięty żądzą mordy i jeżeli jest to tylko możliwe i nie jest działaniem samobójczym, to stara się zabić każdą żywą istotę w swym pobliżu. Jeżeli przeciwnik może być niebezpieczny to stara się atakować jak najbardziej z zaskoczenia i unika otwartej walki. Jako rany odczuwa tylko te zadane od ognia, srebrnej lub magicznej broni, specyficznych trucizn i magii, ale zgładzić go może tylko ogień lub przebicie serca srebrem. Także unicestwić go można zdjęciem kłatwy podczas pełni księżyca, aczkolwiek istoty o złych charakterach po tym nie będą mogły być już wskrzeszone. Uwaga: Normalna broń (itp.) odbija się od niego (od obydwu postaci), natomiast wszelkie rany od broni srebrnej (itp. czynników) są regenerowane podczas najbliższej pełni księżyca (aczkolwiek może się to tylko odbyć raz na 24 godziny pełni). Tego typu lycantropy często są druidami lasu, w których żyją. (UWAGA: Czar "Totem" – w niedźwiedzia działa na takich druidów w odmienny sposób, tzn. są w stanie kontrolować swoje przemiany oraz działania, które podejmują podczas "lycantropi" zachowując swoją mądrość.).

Występowanie:

Na terenach cywilizowanych z powodu ich tępienia spotyka się je raczej rzadko, za to łatwiej można na nie natknąć się na terenach nie zaludnionych, często w leśnych ostępach.

Specjalne Zdolności:

- ✕ Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymy, półorki) zranione przez niego automatycznie zyskują kłatwę lycantropii. Pozostałe rasy, sprowadzone do agonii zapadają w stały letarg. (Uwaga: Istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aure dobrą mają prawo do odparcia kłatwy w momencie zranienia przez niedźwiedziolaka).
- ✕ Niezmuszony nie atakuje istoty ubrane w srebrne zbroje (ew. posiadanie tylko srebrnego medalionu daje dodatkowo +20% obrony).
- ✓ Rani go tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia. (Uwaga: po sprowadzeniu go do agonii wraca do dziennej postaci).
- ✓ Jeżeli nie zostanie zabity srebrną bronią lub ogniem, to przy najbliższej pełni regeneruje się w poprzednią postać.
- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ W wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furję (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran).
- ✓ podwójna odporność na wszelką magię (tzn. 2 razy rzut obronny, przy czym się liczy wynik korzystniejszy).

Rasa: Dzikolak

Charakter: dawny (w specjalnych okolicznościach chaot.zły)

Wzrost: ?

Waga: ?

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
x2	x3	x1	x2	x1	1/10	1/10	1/10	1/10	x3	x3

Premia do biegłości:

➤ + 20% do pysk (40 tn; 5 OBR; opóź.3 sg.)

➤ + 10% do łapy (50 ob; 15 OBR; opóź.3 sg.)

Premia do odporności: +20% do wszystkich odporności

Wygląd:

W postaci ludzkiej poza dużo bardziej krzaczastymi brwiami, lekko obwisłymi policzkami i bardziej trudnymi do rozczesania, prostszymi włosami nie różnią się niczym od swego poprzedniego wyglądu. Po zaistnieniu odpowiednich okoliczności uaktywniających kłatwę przybierają postać humanoidalną, o lekko większych rozmiarach, ze zniekształconą na wzór ryja twarzy. Ciało jego pokrywa szczeciniaste futerko. Uszy szpiczaste jak u dzika, oczy kompletnie czerwone (zarówno źrenice jak i białka). Z szerokiego pyska wystają dobrze płaskie, ostre kły. Palce dłoni podgięte, lekko zgięte. Dzikolaki w tej formie poruszają się jako zgarbione postacie, często podpierając się przednimi kończynami.

Tryb Życia:

Lycantropia, to jedna z potężniejszych klątw stworzonych przez siły zła. Jeżeli postać ludzka (dotyczy także półorków, półolbrzymów, półelfów i półtroli) zostanie zraniona bezpośrednio przez dzikołaka, ew. zostanie na nią zasłużenie rzucona klątwa, to zyskuje automatycznie (postać z aurą dobra mają szansę ją odeprzeć) klątwę dzikołaczej lycantropii. Objawia się ona tym, że kiedy zaistnieją odpowiednie okoliczności postać przybiera pewne cechy dzika. Przejście do tej postaci może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi, a nawet podniecenie czy żądza. Taki dzikołak jest owładnięty żądzą mordy i jeżeli jest to tylko możliwe i nie jest działaniem samobójczym, to stara się zabić każdą żywą istotę w swym pobliżu. Jeżeli przeciwnik może być niebezpieczny to stara się atakować jak najbardziej z zaskoczenia i unika otwartej walki. Jako rany odczuwa tylko te zadane od ognia, srebrnej lub magicznej broni, specyficznych trucizn i magii, ale zgładzić go może tylko ogień lub przebicie serca srebrem. Także unicestwić go można zdjęciem klątwy podczas pełni księżyca, aczkolwiek istoty o złych charakterach po tym nie będą mogły być już wskrzeszone. Uwaga: Normalna broń (itp.) odbija się od niego (od obydwu postaci), natomiast wszelkie rany od broni srebrnej (itp. czynników) są regenerowane podczas najbliższej pełni księżyca (aczkolwiek może się to tylko odbyć raz na 24 godziny pełni).

Występowanie:

Występują wszędzie tam, gdzie znajdują się ludzie i ich podrasy. Na terenach cywilizowanych z powodu ich tępienia spotyka się je niezmiernie rzadko, za to łatwiej można na nie natknąć się na terenach mniej zaludnionych. Najczęściej spotyka się je w małych grupach (1 + 1–5 sztuk), albo pojedynczo, np. w towarzystwie dzików.

Specjalne Zdolności:

- ✗ Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymy, półorki) zranione przez niego automatycznie zyskują klątwę lycantropii. Pozostałe rasy, sprowadzone do agonii zapadają w stały letarg. (Uwaga: Istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aureę dobra mają prawo do odparcia klątwy w momencie zranienia przez dzikołaka).
- ✗ Niezmuszony nie atakuje istoty ubrane w srebrne zbroje (ew. posiadanie tylko srebrnego medalionu daje dodatkowo +20% obrony).
- ✓ Rani go tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia.
(Uwaga: po sprowadzeniu go do agonii wraca do dziennej postaci).
- ✓ Jeżeli nie zostanie zabity srebrną bronią lub ogniem, to przy najbliższej pełni regeneruje się w poprzednią postać.
- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa własnej SZ (liczonej w metrach), to w przypadku zetknięcia się z kłami dzika zadają one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.
- ✓ podwójna odporność na wszelką magię (tzn. 2 razy rzut obronny, przy czym się liczy wynik korzystniejszy).

GADY

Rasa: Antar – Jaszczur Kamienny

Charakter: neutr.neutr., rzadko neutr.dobry

Wzrost: 5–10 m.dł., rzadziej do 15 m.dł.

Waga: 0,8–5 ton

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
800	300	10	30	5	15	0	0	5	+ 70	210/ 210/ 210 + 10/p.

Bonusy do biegłości:

➤ + 10% do pysk (80 ob; 0 OBR; opóź.5 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 10 (10)

Wygląd:

Kamienny jaszczur, to olbrzymi przedstawiciel naziemnych gadów. Posiada niezwykle masywny tułów, szeroką, płaską, jakby żółwią głowę. Całe ciało jest niskie i zarazem raczej szerokie. Ich jaszczurcze łapy są szeroko rozstawione, nie są krótkie i bardzo grube. Na ich końcu znajdują się potężne pazury, które mogą pełnić rolę grzebnych. Ogon mają równy długości ciała. Jest on także bardzo masywny i gruby. Ogółem te jaszczury przypominają wyglądem gadzią odmianę gigantycznej salamandry. Najbardziej jednak charakterystyczna dla nich jest ich twarda skóra. Jej przedziwna budowa przypomina wyglądem spękaną, wyschniętą ziemię. Ubarwienie posiada nadzwyczaj jednolite – brązowe (samice) lub czarne (samce), o słabym opalizującym połysku. Mimo ociężałego wyglądu jaszczury te bardzo sprawnie poruszają się. Najczęściej pełzają powoli wlokąc swój o połowę mniej opancerzony brzuch po ziemi. W momencie jednak np. niebezpieczeństwa podnoszą wysoko swe ciało i potrafią dość długo biegać w takiej pozycji.

Tryb Życia:

Jest to całodzienne aktywny, naziemny i sucholubny gad. Żywi się głównie korzeniami drzew, które umiejętnie wygrzebuje swymi potężnymi pazurami, a następnie w szczękach długo miażdży. Każdy jego posiłek trwa dość długo i pozostawia ogromne zniszczenia w drzewostanach. W miarę możliwości pożywia się też padliną. Potrafi długo też obyć się bez jedzenia, ale jeśli już zacznie, o nic już od tego go nie oderwie. Także po posiłku potrafi kilka dni leżeć na słońcu trawiąc to co zjadł (jeden posiłek starcza mu na kilkanaście dni). Jedną z ciekawszych cech tego zwierzęcia jest to, że stare osobniki są nadzwyczaj spokojne, tolerancyjne, a na dodatek próbują rozdzielać (strasząc lub wchodząc pomiędzy) dwóch walczących zbyt blisko nich równej mu wielkości przeciwników. Z tego też powodu cywilizowane istoty uważają je za zwierzęta o dobrych charakterach. Żyją do 500 lat, ale znane są legendy o wielokrotnie starszych. Wiele społeczności (jak reptillioni) często oswaja, rozmnaża i tresuje te bestie. Takie urodzone w niewoli i oswojone bestie służą za wierzchowce reptilliońskiej elicie władzy. Często zaprzyjaźniają się z nimi też druidzi, szczególnie, że jest to ulubione zwierzę na totem dla druidów Kręgu Żywiołu Ziemi.

Uwaga: Treser – specjalista lub druid odpowiedniego kręgu potrafią (trwa to rok) oswajać takie jaszczury (tzn. nie będą się na nich rzucały, nawet przy nieostrożnym obchodzeniu się z nimi).

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie nizinne i górskie tereny. Najczęściej jednak są to obszary niskich gór, ciepłych wzgórz, a szczególnie wszelkie odmiany pustyń i półpustyń. Często znajduwane są w płytkich wykrotach i jaskiniach. Wyjątkowo jak na jaszczury jest to zwierzę rodzinne, przez co normalnie nie spotyka się ich pojedynczo (0–12p.) lecz parami (2–4 z 2–8p.) lub ("w gniazdach") rodzinami (1–5 + 5 lub rzadziej wielokrotnie więcej osobników z 0–12p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ każdy przyrost żywotności i siły fizycznej z poziomu wzrasta o 1/10 poprzedniej wartości (jak smoki).
- ✓ automatycznie połowi wszelkie rany zadawane na odporności 7, 8, 9, 10.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i przepełnienia po istocie, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %rzutu na ZR) przed biegnącym.

Uwaga: Uderzenie ciałem i przepełnienie po ofierze zadaje ofierze 10–100 ran + dodatkowo 10–100 ran na każde pełne 5 metrów jaszczura.

- ✓ po dniu odpoczynku regenerują 1/10 część swej żywotności.
- ✓ gryzienie jego nie zadaje ran kłutych, czy tnących, a obuchowe (miażdżą). Postać "zmieloną" w ten sposób (a więc ilość ran które dostała kwalifikuje do regeneracji) w przeciągu 1–100 rund jest w stanie połknąć. Uwaga: Nie dotyczy to ofiar większych niż 1/5 jego wielkości.
- ✓ Istoty mniejsze od 1/10 jego wielkości jest w stanie przytrzymać w pysku i prawie automatycznie (95%) może zadawać im rany co rundę (miażdżąc w pysku).

WIELKIE SMOKI

Smoki należą do największych i najpotężniejszych istot żywych.

Uosabiają magię, siłę, witalność i inteligencję.

Nie wszyscy je lubią, ale jakże pusty byłby bez nich świat.

SPIS TREŚCI:

- I. Wygląd smoków
- II. Legenda powstania smoków
- III. Tryb życia
 1. Smocze pasje
 - a) skarby
 - b) władza
 - c) przyjaźń.
- IV. Naturalne smocze zdolności
 1. latanie
 2. zianie ogniem
 3. transformacja
 4. odwzorowanie postaci
 5. nabycie profesji
 6. sen i letarg
 7. zmiana skóry
 8. smoczy strach
 9. ryk
 10. samozdrowienie
- V. Występowanie Dużych Smoków
- VI. Rodzaje smoków i ich parametry
- VII. Odgrywanie roli smoka

I. Wygląd smoków

Każdy smok jest gadem, kształtem swego ciała przypomina olbrzymiego jaszczura o wydłużonej, smukłej szyi oraz długim, giętkim ogonie. Głowa jest duża, typowo gadzia o wysuniętych do przodu nozdrzach i szerokim, licznie uzębionym pysku. Smok ma dwie pary jaszczurczych kończyn, z których przednie pełnią funkcje manipulacyjną, tylne zaś, znacznie większe, pomagają się wzbicie w górę, ułatwiając smokowi wzbicie się w powietrze. Trzecia, dodatkowa para kończyn stanowi wielkie, błoniaste skrzydła. Tworzy je elastyczna błona skórna, rozpięta na lekkim szkielecie kostnym. Skrzydła smoka osiągają największą rozpiętość spośród wszystkich innych istot latających. Ciało większości smoków pokryte jest różnego kształtu (najczęściej trójkątnego) łuskami. Na brzuchu i głowie zamiast nich występują rogowe płytki i tarczki. Na spodniej stronie szyi i ogona łuski są większe i bardziej elastyczne. Dla każdego gatunku smoka charakterystyczna jest jego barwa. Głowę z reguły ozdobi korona ostrych kolców i rogów, a także twarde guzki i skórne kryzy. Największe smoki posiadają dodatkowo przepiękne grzebienie biegnące wzdłuż całego kręgosłupa, od długiej szyi, poprzez grzbiet i aż po koniec ogona. Wielkość i kolor takiego grzebienia jest powodem dumy każdego samca.

II. Legenda o powstaniu smoków

Typowe smoki są czystej krwi gadami. Dziś trudno jest orzec, czy wyewoluowały one jako jedna z grup systematycznych gadów, czy też powstały jako magicznie stworzone istoty. W świecie Orchii powstanie smoków próbuje wytłumaczyć jeden z antycznych tekstów, który został wyryty na wyniosłych murach Archagasty – pradownej stolicy reptillionów. Rzuca on pewne światło na tę całą historię.

Mur Zachodni (odczytane fragmenty):

„Gdzieś, w innej sferze egzystencji istniał gorący i żyzny świat, który należał w całości do ogromnych gadów. Rozciągały one swe władanie na wsze lądy, wody i powietrze. Przez miliardy lat żyły one w szczęściu i spokoju. Nadszedł jednak dzień, kiedy bogom znudziło się widzieć krainę, której mieszkańcy nie oddawali im należytej czci. Rozsądzili więc, że należy wszystkie gady zgładzić i zastąpić je istotami mądrzejszymi. Nastąpił więc dla gadów dzień, którego jasne dotąd niebo przeciął ognisty zwiastun zguby. Przez siedem dni i siedem nocy pędził na wskroś niebios, aż świtu dnia siódmego uderzył w ziemię. Trzęsienia ziemi, pożary i zasłaniający niebo dym zwiastował początek końca. Potem nastała cisza, a po niej przyszła zima, której żadna istota dotąd nie zaznała. Lodowy żywioł pochłoniął morza, zrównał lądy z wierzchołkami gór. Biel pokryła wszystko, ukazując pustkę, która ogarnęła cały świat.”

Mur Wschodni (odczytane fragmenty):

„Znaleźli się jednak pośród bogów tacy, którzy zagłady gadów wcale nie pragnęli. Zeszli się razem i połączyli swe boskie moce, aby na powrót stworzyć to, co zastało przez innych zniszczone. Jednymi kreowała chęć zemsty, inni tylko pragnęli zachować kosmiczną równowagę, lecz byli i tacy, którzy chcieli zadośćuczynić wyrządzonej krzywdzie. Tak oto, w tajemniczej krainie Mateo powstały wielkie smoki. Tym potężnym, uskrzydłonym jaszczurom nadano magiczną naturę, nauczono ziać ogniem i wpojono nieustraszoną odwagę. Tak powstałi protoplaści najstarszych smoczycy ras i klanów.”

Mur Północny (odczytane fragmenty):

„Prócz smoków powstały też rasy dziwnych, smoczycy istot. Każdemu rodzajowi smoka odpowiada poszczególna rasa ardraco, posiadająca wiele cech jego wyglądu. Każda rasa ardraco przypomina rodzaj smoka, któremu jest przypisana. Ma tę samą barwę, kształt i charakter. Różni się zaś dużo mniejszym rozmiarem ciała, humanoidalną postawą i innymi zwyczajami kulturowymi. Wraz z ogonem osiągają długość do kilku metrów. Bardzo szybko się rozmnażają, przez co są niezwykle liczni. Tworzą własne cywilizacje, których ośrodkami są pobudowane przez nich miasta. Potrafią też żeglować. Cechuje je wielka mądrość i fanatyczna wiara w bogów, którzy ich stworzyli. Niektórzy z tych demiurgów zstąpili na ziemię, przyjmując smocze kształty...”

Mur Południowy (odczytane fragmenty):

„Nie wszystkie smoki zostały stworzone bezpośrednio za sprawą bogów. Natura pokierowała ewolucją wielu gadów tak, iż mimetycznie upodobniły się one swym kształtem do różnych smoków. Sztuka smoczego mimesis pozwoliła im przetrwać i wyrobić sobie znaczny prestiż wśród naturalnych wrogów. Choć trwało to miliony lat, właśnie w ten sposób powstały małe smoki oraz ogromne, smocze odpowiedniki w wielu gadzich grup. Łatwo jest je jednak odróżnić od prawdziwych smoków – nie mają magicznej natury i nie potrafią ziać ogniem.”

III. Tryb życia wielkich smoków

Mimo swego boskiego pochodzenia smoki należą pod względem biologicznym do gromady gadów. Wykluwają się z jaj i dorastają przy boku rodziców, dopóki nie staną się w pełni samodzielne i nie wytyczą swojego rewiru. W wieku młodzieńczym poznają świat i używają życia. Gdy dojrzeją, łączą się w pary, wyszukują miejsca na gniazdo i zakładają rodzinę. Jedynie smoki żyjące na Smoczey Domenie lubią swoje towarzystwo, pozostałe żyją tylko w parach lub pozostają samotnikami. Dorosłe smoki poświęcają życie swym pasjom, głównie gromadzeniu własnego, wielkiego skarbu. Starsze osobniki wolą żyć w samotności z dala od swych pobratymców i wszelkich problemów. Często przenoszą się wówczas do innych sfer egzystencji lub zaszywają się gdzieś daleko, na samotnych wyspach czy głęboko pod ziemią. Najstarsze próbują wejść na panteon lub udać się do krain, gdzie będą mogli spokojnie spocząć na wieki. Smoki należą do istot bardzo długowiecznych. Cały cykl biologiczny smoka może trwać nieprzerwanie przez kilka tysięcy lat. Stosunkowo często można spotkać osobniki liczące sobie kilkaset lat. Ma to dla nich olbrzymie znaczenie, gdyż smoki rosną i doskonalą się nieustannie. W tym czasie mogą się wiele nauczyć i poznać rozmaite języki. Czasem smoki zapadają w długotrwały, nie raz kilkuletni sen–letarg. Wcześniej jednak muszą przygotować sobie odpowiednio bezpieczną kryjówkę, a także solidnie sobie podjeść. Po przebudzeniu smok jest z reguły bardzo głodny i zły. Koniecznie trzeba też wspomnieć o charakterze smoków. Okazuje się, że smoki nie kierują się swym charakterem tak, jak zwykle istoty. Nawet ewidentnie dobry smok, który jest bardzo głodny, może się zachować dokładnie tak samo jak smok zły. I na odwrót, najedzony i zadowolony czerwony smok może się okazać świetnym przyjacielem i uprzejmym gospodarzem. Smoki zawsze rodzą się z charakterem czysto neutralnym (neutr. neutr.). Dopiero w miarę dorastania charakter zmienia się na odpowiedni do smoczey rasy, do której smok należy. Na starość szoki stają się obojętne na wszystko i zwykle ponownie osiągają charakter neutralny. Smok jest istotą znacznych rozmiarów, dlatego jego posiłki również muszą być duże. Najczęściej będzie to bydło, krowy, konie i bawoły (zwłaszcza opasy). W przypadku braku większej zwierzyny, smoki zjedzą wszystko, co jest większe od psa. Jeżeli smok z głodu zaatakuje grupę istot ludzkich, będzie się kierował rozmiarem ofiar – wybierze osobnika największego i najtłustszego, pozostałych tylko przepędzając. Jeżeli jedna ofiara nie starczyła, smok powróci i pożre kolejną. Średniej wielkości smok zjada tygodniowo jednego bawoła opasa lub odpowiadającą mu wielkością masę mięsa, np. trzy krowy lub konie. Zje nawet padlinę. Smoki są w stanie strawić prawie wszystko, czasem jedzą skałę wapienną, uzupełniając w ten sposób brakujące w organizmie związki mineralne. Żaden smok nigdy by nie zjadł gadziego mięsa, uznając to za kanibalizm. Może dlatego większość reptylonów i ludzi–jaszczurów nie boi się egzystować w pobliżu rewirów tych gadów.

1. smocze pasje

a) skarby

Największą pasją większości smoków jest chęć posiadania najcenniejszego skarbu. Nawet najłagodniejszy smok może się więc wydać pod tym względem zachłanny, chciwy i brutalny, robiąc wszystko, aby tylko powiększyć swe bogactwo. Oczywiście żaden nie lubi pozbywać się nawet części swojego majątku, ani dzielić się z nikim. Niekiedy można uzyskać pomoc smoka w zamian za odpowiednie „prezenty”. Smoki zbierają wszystko, co wydaje się im naprawdę cenne (% rzut na 1/2 MD). Monety, biżuteria, dzieła sztuki i broń tworzą w smoczych gniazdach wielkie sosy. Ich ilość i zawartość zależy wyłącznie od rodzaju i POZ smoka. W przypadkach MG ma prawo modyfikować ich ilość, w zależności od zamożności krainy, w której żyje smok.

Standardowo ilość stosów odpowiada połowie POZ określonego smoka (zaokrąglając w dół). W każdym stosie mieści się zwykle skarb: 20A5 (tylko monety z wyjątkiem mitrylu), 20A5 (tylko kamienie), 20B1 (bez szat, mag 5), 15C2 (mag 5), 10C2 (wszystko zdobione, mag 5). Oprócz zwykłego, zbieranego przez siebie skarbu, każdy smok posiada tzw. skarb rdzenny. Najczęściej jest on schowany gdzie indziej i lepiej, np. pod jakąś płytą skalną, którą tylko zdolności lub SF smoka mogą odsunąć. Najczęściej składa się on z mitrylu (1k10 szt./POZ), 1k5 (premiowane) cenniejszych, magicznych ksiąg (np. wiedzy, z czarami) i jakiś szczególnie magicznych przedmiotów (1k10 premiowane). Większość zabezpieczeń chroniących skarby polega na zawaleniu się całej jaskini lub podziemi.

b) władza

Raz na jakiś czas zdarzają się smoki, które mają ogromne ambicje. Jeśli będzie to smok o złym charakterze, może dojść do wielkich kataklizmów i pożog wojennych. Astrologowie ostrzegają, że w każdej chwili tysiące złych smoków mogą wyruszyć na łupieżcze wyprawy, których celem będzie któryś z zamieszkałych archipelagów. Oznaczałoby to spalone do gołej ziemi miasta, okrutne rzezie mieszkańców i ich stad bydła, złupione doszczętnie świątynie, zamki i wszelkie skarby. Tylko najpotężniejsze miasta jak Ostrogar, Gasta, czy Archagasta byłyby w stanie stawić czoła takiej inwazji.

Prowodyrami i głównymi uczestnikami smoczych najazdów są smoki z Imperium Czerwonego Zmierzchu. Jak wszystkie cywilizowane smoki ze Smoczey Domeny, potrafią one zorganizować potężne armie, podejmując atak z powietrza według starannie przygotowanej taktyki. Szpiedzy i tajni sprzymierzeńcy tych smoków, zwani podłym mianem „smokowców”, od wielu lat penetrują, celem zbadania możliwości przyszłego złupienia, jedno z najbogatszych miast świata, Get–warr–gar. Popularną metodą pozbywania się smokowców jest rozrywanie końmi. Astrologowie Katana już od wielu lat rozważają najkorzystniejsze formy obrony. W tej chwili wiedzą tylko jedno: ten dzień niebawem nastąpi.

c) przyjaźń

Wiele smoków o dobrym charakterze bardzo sobie ceni wysokie uczucia. Lubią one przyjaźń i pragną mieć wielu szczerych przyjaciół, kompanów lub wiernych kochanków. Jako że mogą przyjmować postać istot z innych ras, mają ku temu wiele możliwości. Nie oznacza to oczywiście, że gotowe będą dzielić się z przyjaciółmi swoimi skarbami czy im służyć. Przyjaźń traktują czysto bezinteresownie i, biorąc to pod uwagę, potrafią być wiernymi przyjaciółmi i towarzyszami. W zasadzie każdy smok, bez względu na swój charakter, ma przyjaciół. Jeżeli upewni się, że ma do czynienia z osobą uczciwą i godną zaufania, pozwoli przebywać z nią w swoim towarzystwie dowolnie długo. Razem mogą podróżować, poznawać nowy świat, nabywać wiedzę i robić wszystko to, co robią dwaj przyjaciele.

W przypadku złych smoków przyjaźń przybiera formę stosunku władczo-poddańczego. Żyjący w okolicy cywilizowanych krain, smoki te często nawiązują kontakty z miejscową ludnością lub go wymuszają. Czasem oszczędzają zbłąkanych wędrowców lub pechowych rycerzy, aby go zabawiali lub swymi opowieściami zaspokoiли jego ciekawość. Interesują ich głównie informacje na temat możliwości zdobycia skarbów i skromnych kaszteli, które mogłyby stać się jego łupem. Chętnie słucha też historii państwa, aktualnych konfliktach i życiu. W zamian za dobre informacje często pozwalają plotek do życia towarzyskiego. Niekiedy, zwłaszcza jeśli mają do czynienia z osobą przeciwną płci, młodą i piękną, nawiązują bliższą przyjaźń i darzą tę osobę sympatią. Surowo jednak karają wszelkie próby oszustwa.

IV. Naturalne smocze zdolności

1. latanie

Każdy prawdziwy smok potrafi wzbić się w powietrze i latać. Zdolność tę zawdzięczają posiadaniu pary wielkich, błoniastych skrzydeł. Jednak nawet potężna powierzchnia i siła tych skrzydeł nie byłaby w stanie unieść ciężaru smoczego cielska, gdyby nie specyficzna budowa płuc. Podobnie jak niektóre ptaki, smoki posiadają wewnątrz swojego ciała rozległą sieć worków płucnych. Wciągane do płuc powietrze jest następnie transportowane do każdego z worków płucnych, gdzie ulega bardzo silnemu rozgrzaniu. Jak wiemy, gorące powietrze jest lżejsze, dlatego też ciało smoka również robi się nieco lżejsze – na tyle przynajmniej, aby moc skrzydeł wystarczyła już do wzbicia się w powietrze i podjęcie lotu. Cecha ta wyjaśnia czemu smok w locie wydaje się nieco większy, jakby rozdęty i tłumaczy, dlaczego żyjące na pustyniach smoki (głównie żółte) tak rzadko latają.

Zmniejszenie ciężaru ciała smoka odbywa się także dodatkowo przy pomocy zebranych w komorach nadżoładkowego pęcherza gazów, powstałych w wyniku procesów trawiennych. Gazy te również są lżejsze od powietrza i w przypadku większych smoków determinują wręcz aktualną zdolność lotu. Dlatego smok, który niedawno zionął lub długo nic nie jadł często nie jest w stanie wzbić się w powietrze. W takiej sytuacji smok radzi sobie inaczej – po prostu wspinają się na jakąś skarpe lub górę i rzucają w dół, bez problemu chwytając w swe wielkie skrzydła wznoszące prądy powietrzne (o ile akurat są). Takie prądy powietrzne występują najczęściej w nagrzanych dolinach i nad morzem. Smok dzięki nim wznosi się w górę i potem może już swobodnie i lekko szybować. Prędkość lotu smoka zależy wyłącznie od wykorzystania lotu ślizgowego. Te gady, podobnie jak wielkie ptaki (np. albatrosy) rzadko kiedy machają skrzydłami, które potrzebne są im właściwie tylko do wzbicia się w powietrze, zmiany kierunku lotu podczas szybowania i wyhamowania prędkości, np. w chwili podchodzenia do lądowania. Kiedy smok chce wylądować, czasem zaczyna pikować, znacznie zwiększając swą prędkość, by następnie, tuż nad wybranym lądowiskiem, nagle rozwinąć skrzydła na całą ich rozpiętość, co sprawia, że na krótką chwilę to wielkie cielsko zawisa nieruchomo tuż nad ziemią. Naturalna prędkość dużego smoka w zasadzie nie przekracza 1/10 części jego aktualnej SZ liczonej w metrach na rundę. W wypadku schodzenia w dół lotem ślizgowym smok czasowo kilkukrotnie zwiększa swą prędkość, nawet dziesięciokrotnie podczas pikowania. Zazwyczaj wzbicie się w powietrze (na 2 metry wysokości) zajmuje 1 rundę czasu +1 rundę na każde ograniczenie SZ ((np. z ograniczeniem SZ do 1/2 smok wzbija się 2 rundy). Zaatakowany smok, aby wzbić się w powietrze, musi wykonać dodatkowo udany % rzut na aktualna ZR. Manewrowość smoka pozwala mu na wykonywać w powietrzu zwroty o 30 stopni na rundę. Hamowanie przy standardowej szybkości trwa 1 rundę.

Smok może spróbować wylądować w miejscu, na którym ktoś stoi. Jest to jedna z form ataku smoka. Przeciwnik, którego aktualna SZ jest mniejsza od 50 pkt, musi wykonać % rzut na aktualna ZR. Nieudany rzut oznacza, że ofiara nie zdążyła uskoczyć i smok uderzył ją masą swego ciała. Ofiara, na której smok wylądował, doznaje obuchowych obrażeń o sile $1k10*10 + 1k10*10$ na każde 5 POZ smoka. Ma też 50% szansę, że siedzący na niej smok uniemożliwi jej oddychanie ($1k100$ obrażeń od duszenia co rundę).

W walce z większymi przeciwnikami smoki niekiedy atakują za pomocą lotu ślizgowego. Przelatując tuż nad ofiarą, starają się je zaczepić jedną z łap (lub obiema). Ofiara, która nie uniknęła trafienia łapą, otrzymuje standardowy cios i musi wykonać % rzut na połowę aktualnej ZR. Nieudany rzut oznacza, że siła ciosu odbiła ją i przetoczyła po ziemi przez kilka metrów. Duże smoki (minimum 8 POZ) podczas ślizgu (lub walcząc na ziemi) potrafią pochwycić małą ofiarę w przednie szpony. Ofiara zostanie w ten sposób schwycona, jeśli smok wykona udany % rzut na połowę aktualnej szansy Trafienia. Schwyconą ofiarę smok może po prostu trzymać unieruchomioną z zaciśniętej łapie lub ścisnąć łapę i zacząć ją miażdżyć, zadając co rundę obrażenia równe premii z SF $+1k100$

Niebezpieczniejszą odmianą ślizgu jest lot koszący. Zachodzi on wówczas, gdy smok lotem ślizgowym opada z dużej wysokości. Gdy smok skutecznie trefi łapą swojego przeciwnika, ten rodzaj ataku okazuje się nadzwyczaj silny. Z powodu tej dużej prędkości lotu skuteczność ciosu jest podwajana, a ofiara odrzucona dwa razy dalej. Ten styl ataku smoki wykorzystują zazwyczaj wtedy, kiedy walczą między sobą. Z reguły wygrywa ten, który wyżej i szybciej wzniesie się do góry, osiągając w ten sposób większą szybkość lotu i moc ataku. Taki sposób walki pozwala częściej zwyciężać osobnikom młodszym, zwinniejszym, choć znacznie słabszym fizycznie.

Uwaga: Broń kłuta, nastawiona na sztorc w kierunku smoka atakującego ślizgiem, lotem koszącym lub przez próbę lądowania, w efekcie udanego trefienia zadaje podwójne obrażenia. Broń efektywna przeciwko szarzy (włócznie, piki) oraz szarż z użyciem kopii

zadaje w takim wypadku czterokrotnie większe obrażenia. Dodatkowo takie trafienie traktuje się jako trafienie w brzuch, a więc w miejsce, gdzie ilość wyparowań jest dwukrotnie mniejsza, niż w każdym innym miejscu ciała smoka.

2. zianie ogniem

Zianie ogniem umożliwia smokom specjalne organy wewnętrzne. Mieszanka łatwopalnych i lotnych gazów (lżejszych od powietrza), która powstaje w wyniku procesów trawiennych, gromadzi się w komorach nadżołądkowego pęcherza, połączonego za pomocą oddzielnego przewodu z pyskiem, gdzie z kolei mieszczą się specjalne gruczoły inicjujące zapłon gazów. Nadmiaru tych gazów smok pozbywa się przez nozdrza. Mają brzydki siarkowo-chlorowy zapach i u innych istot powodują czasową utratę powonienia. Łatwa jest go wyczuć w każdym smoczym legowisku.

Tuż przed wydechem gaz dostaje się do pyska. Wydychane w tym czasie powietrze zapobiega raptownemu samozapłonowi i poranieniu pyska. Moment ziania jest dla smoka najbardziej ryzykowny. Jeżeli w tej chwili gaz by się zapalił, nastąpiłaby eksplozja, zdolna urwać smokowi głowę. Jeżeli przeciwnik wykaże się intuicją i refleksem (%rzut na 1/10 INT), może zdążyć rzucić czar w otwarty pysk smoka, na chwilę zanim ten zacznie ziać. W takiej sytuacji smok doznaje wynikających z siły oddechu obrażeń głowy, dodatkowo wraz z krytycznym, który losujemy z tabeli obuchowych (pomijając nie pasujące). Pamiętajmy, że ŻYW głowy jest o połowę mniejsza od całkowitej ŻYW ciała, która zmniejszona będzie tylko o 1/10 obrażeń odniesionych przez głowę.

Komory gromadzące gaz w pęcherzu mają swoją określoną pojemność. Napęniają się one w miarę jedzenia, podczas odpoczynku i snu. Maksymalna ilość porcji zgromadzonego gazu równa jest liczbie POZ smoka. Przyjmuje się, że smok naturalnie odzyskuje 1 porcję gazu po 12 godzinach od czasu każdego większego posiłku. Kiedy jednak planuje jakieś wymagające długiego ziania ogniem przedsięwzięcie, może spróbować zgromadzić więcej gazu, nie wydalając jego nadmiaru przez nozdrza, jak zwykle to czyni. Nie jest to jednak zbyt przyjemne. Smok może powstrzymać się przed tym co najwyżej 2k10 dni. Wówczas stężenie gazu rośnie i za każde 2 dni smok uzyskuje 1 dodatkową porcję gazu. Taki wymuszony, nienaturalny napływ gazu powoduje, że gromadzi się on w komorach pęcherza ponad miarę. Stan ten jest dla smoka bardzo uciążliwy, gdyż ogranicza swobodę ruchu, uniemożliwia latanie i szybsze poruszanie się. Prowadzi również walkę tak, jakby znajdował się w trudnych warunkach (m.in. 1/2 TR, OBR i UM). Smoki, które czują się bezpiecznie, nie lubią w ten sposób nadwierać pojemności swego pęcherza. Każde zionięcie działa odstraszająco na zwierzęta oraz na inteligentne istoty, które po raz pierwszy z czymś takim się stykają (patrz Smoczy strach).

Wyróżniamy 3 rodzaje smoczego zionięcia: chuchnięcie, zionięcie właściwe i zionięcie maksymalne. W zależności od ilości porcji zgromadzonego gazu smok może odpowiednią ilość razy zionąć. Każdy rodzaj zionięcia zużywa inną ilość porcji gazu.

Wykorzystując 1 porcję gazu smok może chuchnąć. Jest to najsłabsza forma smoczego zionięcia. Tego oddechu smok może używać nawet w trakcie walki, nie ograniczając swej szansy trafienia. Smok może chuchnąć dopiero po upływie 2 pełnych rund od ostatniego zionięcia. Opóźnienie chuchnięcia wynosi 3, zaś trwa ono nieprzerwanie przez następne 5 segmentów. W trakcie jego trwania smok może objąć ogniem wszystkie istoty znajdujące się z przodu. Zasięg tego zionięcia równy jest z reguły 1/10 długości smoka i zawiera się w stożku o kącie 45 stopni. Ofiary chuchnięcia otrzymują ilość obrażeń równą 1 pkt na każde 100 pkt ŻYW smoka. Istoty, które stały na granicy ognia lub wykonały udany % rzut na odporność nr 7 (bez antyodporności), otrzymują połowę obrażeń, zaś ich ekwipunek połowę uszkodzeń. (Inne możliwości uniknięcia tych obrażeń – patrz niżej – zionięcie właściwe). Wszelkie objęte ogniem przedmioty i ekwipunek ofiar otrzymują uszkodzenia równe 1/10 siły zionięcia (zaokrąglając w dół). Przedmioty metalowe, kamienne i wykonane z innych materiałów odpornych na ogień nie doznają uszkodzeń.

Wykorzystując 5 porcji gazu smok może zionąć. Właściwe zionięcie jest zwykle używane w momencie zagrożenia życia, prawie w ogóle do polowania. Z tego oddechu smok może korzystać nawet w trakcie walki, lecz nie może jednocześnie atakować łapami czy pyskiem. Właściwe zionięcie wymaga pewnego przygotowania. Smok musi najpierw wziąć wielki oddech (1 runda), utrzymać powietrze w płucach (1 runda) i dopiero wtedy zionąć. Podczas brania oddechu gad nie może atakować pyskiem. Ten rodzaj zionięcia może być użyty dopiero po upływie 2k10 rund od jakiegokolwiek poprzedniego. Właściwe zionięcie trwa 1 pełną rundę i stanowi stożek płomienia o zasięgu równym połowie długości smoka i kącie rozwarcia równym 90 stopni. W czasie ziania smok może obrócić głowę o kont 90 stopni w dowolnym kierunku (1 segment/10 stopni). Osoby objęte płomieniem nie mogą do końca rundy nic robić; ich czary i wszelkie czynności (włącznie z poruszaniem się, porozumiewaniem i nawet patrzeniem – oczy zamykają się odruchowo) zostają przerwane. Otrzymują obrażenia od magicznego ognia równe 1/10 ŻYW smoka. Istoty, które wykonały udany % rzut na odporność nr 7 (z antyodpornością 2 pkt/POZ smoka) otrzymują tylko połowę obrażeń, podobnie jak istoty, które nie znajdowały się w ogniu pełnej rundy lub stały na jego granicy (np. szarżujący rycerz, lub ktoś próbujący wcześniej uciec w bok). Osoba, która znajdowała się na granicy płomienia i wykonała udany unik (patrz odpowiednia zdolność profesjonalna) otrzymuje tylko 1/10 obrażeń. W wypadku, gdy ponad 75% ciała ofiary jest zasłonięte stałą przeszkodą (np. ofiara stoi w oknie), MG ma prawo założyć, że ogień zadziałał selektywnie na odsłoniętą część ciała. Przy zasłonie rzędu 90% (zbroje miarowe), MG powinien obniżyć obrażenia o połowę, a przy 88% (zbroje odlewane) aż dziesięciokrotnie. Jednak uwaga – przedmioty i ekwipunek osobisty ofiar ulegają na skutek ognia uszkodzeniu równym 1.10 siły zionięcia (zaokrąglając w dół). Przedmioty wykonane z metalu (a więc np. zbroja), kamienia lub innego odpornego na ogień materiału nie zostaną uszkodzone, jeśli wykonają udany % rzut na swą aktualną wytrzymałość.

Wykorzystując 10 porcji gazu smok może zionąć z maksymalną siłą. Ten rodzaj zionięcia najczęściej jest używany do niszczenia wrót, statków, budowli, poszerzania tuneli lub w walce z wielkimi i powolnymi istotami (np. antary). Smok nigdy nie korzysta z niego w normalnej walce i podczas polowania. Smok musi najpierw wziąć bardzo głęboki oddech. Gdy to robi musi stać nieruchomo, a każde otrzymane obrażenia przerywają mu ten stan. Nabranie odpowiedniej ilości powietrza zajmuje 1 rundę na każde 1000 pkt ŻYW smoka (zaokrąglając w dół). Następnie smok tyle samo czasu utrzymuje je w płucach, silnie je rozgrzewając. Już może się powoli poruszać i walczyć jedną łapą. Może powstrzymać maksymalne zionięcie, ale tylko przez 1 rundę na każdy swój POZ. Jeżeli w tym czasie z jakichś przyczyn nie zacznie zionąć, istnieje 5% szansa (rosnąca w każdej następnej rundzie o następne 5 %), że nastąpi samozapłon i eksplozja gazów wewnątrz płuc. Maksymalne zionięcie jest nadzwyczaj destrukcyjne. Trwa ono 1 pełną rundę + 1 rundę na każde 5 POZ smoka. Przyjmuje postać nieprzerwanego biało-czerwono-błękitnego strumienia płomieni o niebywale

wysokiej temperaturze. W czasie tego zionięcia smok nie może poruszyć się, ani przesunąć głowę. Strumień ognia osiąga średnicę 1 metra + 20 cm/POZ oraz zasięg równy długości smoka. Istoty objęte tym ogniem otrzymują obrażenia poważne od magicznego ognia, równe 1 pkt na każdy 1 pkt ŻYW smoka. Połowę tych obrażeń otrzymują ci, którzy wykonali udany % rzut na 1/10 odporności nr 7, są w zbroi odlewanej lub były chronione 99% zasłoną. Z pozostałych nie zostaje nawet popiół. Na ten rodzaj zionięcia nie są odporne żadne smoki z wyjątkiem czerwonych i złotych. Nie chroni przed nimi Antymagia, półmaterialność i czary chroniące przed ogniem. Wszelka materia w zetknięciu z takim ogniem otrzymuje uszkodzenia równe 1/10 części siły zionięcia. Ponadto musi wykonać udany % rzut na 1/10 swej wytrzymałości, albo wyparuje. W każdej kolejnej rudzie ziania wytrzymałość topionego materiału zmniejsza się dziesięciokrotnie. Ten rodzaj zionięcia słyszalny jest z odległości kilku kilometrów i wywołuje taki sam efekt smoczego strachu jak w przypadku ryku.

Uwaga: MG po wylosowaniu smoka powinien sprawdzić ile porcji gazu ma smok. Rzuć 1k10 Wynik 1–5 oznacza, że smok ma o 1k5 (premiowane) porcji gazu mniej od maksymalnej możliwości. Wynik 6–9 oznacza, że smok zgromadził maksymalną ilość porcji gazu. Wynik 10 oznacza, że smok z jakichś przyczyn zgromadził większą ilość gazu (o 1k10 porcji więcej); w tym przypadku jest bardzo wolny i nie może latać.

3. transformacja (inaczej: transsublimacja)

Dzięki tej zdolności smoki mogą przybierać postać dowolnej żywej istoty mniejszej od siebie. Mogą to robić raz dziennie za każde poświęcone pełne 100 UM. Transformacja trwa nieprzerwanie 50 + 1k50 rund. W tym czasie smok pozostaje w bezruchu, jest bezbronny i nie posiada wyparowań skóry. Podczas transformacji można go zranić tylko bronią magiczną. Bez względu na obrażenia transformacja nie może zostać przerwana. Podczas transformacji powoduje przyspieszone gojenie ran i jeśli smok był wcześniej ranny, jego obrażenia zmniejszają się o połowę. Po transformacji smok posiada kształt, rozmiar, cechy szczegółowe i zdolności rasy, której przyjął. Zdolność ta nie pozwala stworzyć czyjegoś sobowtóra, chyba że smok widzi w momencie przemiany pierwowzór. Smok może zmienić się tylko w istoty tych ras, których przedstawiciele miał okazję konsumować. W ten sposób poznaje wzorzec genetyczny istoty, w którą później będzie mógł transformować.

Smok w przybranej postaci posiada współczynniki (SF, ZR, SZ, PR) odpowiadające średniej statystycznej dla rasy tej postaci. To samo odnosi się do biegłości. Jedynie ŻYW jest dwukrotnie większa. Współczynniki takie jak INT, MD, WI, ZW pozostają nie zmienione. UM są wynikiem średniej ze współczynników smoka i przybranej rasy. Wszystkie te parametry się do istoty o POZ nie większym od POZ smoka. Patrz też odwzorowanie postaci. Zabicie smoka pod inną postacią jest bardzo trudne, ponieważ trzeba zadać ilość obrażeń przewyższającą czterokrotnie jego nową Żyw. Smok, który zostanie wprowadzony w stan agonii jest wciąż przytomny i w każdej chwili może rozpocząć retransformację.

Retransformacja – jest to odwrócenie procesu transformacji. Smok może w dowolnym powrócić do swej naturalnej postaci. Może tego dokonać tylko wówczas, kiedy ma wokół siebie wolną przestrzeń i nie jest zaangażowany w walkę. Ten proces zajmuje 1k10 rund (premiowane) czasu.

Uwaga: Ubranie i przedmioty które przed przemianą smok miał na sobie spadają na ziemię w momencie rozpoczęcia retransformacji (ew. I transformacji), ponieważ podczas tych procesów jego ciało przechodzi w stan półmaterialny. Dlatego też w tym czasie można go zranić tylko bronią magiczną.

4. odwzorowanie postaci

Ta umiejętność pozwala smokowi doskonale wcielić się w przybraną postać. Dzięki niej smok potrafi perfekcyjnie naśladować zachowanie typowe dla rasy istot, w które się przemienia. Pozwala mu na to korzystanie z jej naturalnych zdolności, np. Jako troll potrafi się zregenerować. Potrafi się porozumieć z innymi istotami, o ile zna ich język. W przybranej postaci jest bezpłodny. Po dłuższym (czasem krótszym) czasie przebywania pod przybraną postacią smok może się też nauczyć niektórych zdolności rasowych, szczególnie tych, które nie uaktywniają się samoistnie, jak jest w przypadku regeneracji. Przykładem takich zdolności może być: latanie, tropienie węchem, doskonałe pływanie. Smok wybiera sobie ras, w którą najczęściej będzie się transformował. Określa też szczegółowy wygląd istoty tej rasy i odtąd będzie występował najczęściej jako ten sam osobnik. Za każdym razem ta ulubiona przybrana postać będzie miała tę samą płęć i wie, będzie wyglądała dokładnie tak samo. Kiedy smok zdecyduje się już na wybór postaci, nie może przybrać innej (oczywiście dotyczy to określonej rasy). Po dłuższym czasie życia pod tą postacią (np. 5 lat) smok jest już w zasadzie nie do odróżnienia od normalnych istot tej rasy. Może się nauczyć się jednej dodatkowej profesji, charakterystycznej dla wybranej przez siebie rasy. Smok zdobywa doświadczenie i umowna dla nas POZ w kategorii potwór–smok. Jest odpowiednikiem profesji. W postaci smoczej każda in na, wyuczona profesja dla niego nieosiągalna.

5. nabycie profesji

Ta zdolność umożliwia nauczanie się nowych profesji. Smoki mogą korzystać z tej zdolności tylko po przybraniu ulubionej postaci. Ponieważ najwięcej profesji dostępnych jest dla ludzi, smoki przeważnie tę rasę wybierają jako swoją ulubioną. Smok wybiera profesję zgodnie ze swoim charakterem. W wypadku dobrych smoków może być to być paladyn, a w przypadku złych – czarny rycerz. Smok musi znaleźć sobie odpowiedniego nauczyciela i nakłonić go do nauki. Nauka musi trwać nieprzerwanie 2 + 1k5 lat. W przypadku dłuższych przerw nauka musi być rozpoczęta od nowa. Po ukończeniu szkolenia współczynniki psychiczne (tnz. INT, MD, UM, WI, CH) wzrastają o premię wynikającą z profesji. Podobnie rosną biegłości w broniach. Smok, może korzystać z niektórych nabytych zdolności pod naturalną postacią, o ile nie przeczy logice. Od tego momentu PDośw., które smok zdobywa będą rozdawane na dwie profesje. Pierwsza z nich to naturalna profesja potwór–smok. Decyduje ona o POZ smok. Drugą profesją jest ta, której smok się nauczył. Smok otrzymuje PDośw. na tę profesję, kiedy wykonuje czynności z nią związane. PDośw. przyznawane ogólnie (np. za wskreszenia) rozdzielane są po równo na obie profesje. Na każde pełne 150 INT i 200 MD smok może wyuczyć się nowej, zgodnej z charakterem profesji, tak że mając np. 300 INT i 400 MD smok może być trójklasowcem.

Uwaga: Smok korzystając z tej zdolności potrafi nauczyć innych profesji, które zna. Jest to jeden z wyjątków umożliwiających bohaterom dołączenie nowej profesji. Potencjalny uczeń musi jednak należeć do najlepszych przyjaciół smoka, zasłużyć sobie na to

wcześniej i posiadać minimum 100 INT. Procedura i wymagania są takie, jak w przypadku smoka.

6. smoczy sen i letarg

Smoki mają skłonności do zapadania w długi i głęboki sen. W zależności od warunków i stanu psychicznego smoka jego sen przyjmuje jedną z trzech form.

Kiedy smok czuje się zagrożony, głodny lub zły, wtedy ma sen bardzo czujny i kontrolowany. Podczas tego snu nadal funkcjonuje kontrola otoczenia (patrz opis jego zdolności), jest jednakże przesłanie wiadomości smok traktuje jako sny. Jeżeli smok wyczuje jakieś zagrożenie. Natychmiast się budzi.

Drugą formą smoczego snu jest normalny, twardy sen. Gdy smok jest najedzony, rozleniwiony, zmęczony, pogrąża się głęboko w sen, a jego kontrola otoczenia prawie nie funkcjonuje. W wypadku zaistnienia jakiegoś zagrożenia smok odczuje dopiero wtedy, kiedy wykona udany % rzut na intuicję. Ponieważ początkowo dla smoka będzie to wyglądało jak część koszmarne snu, obudzi się dopiero wówczas, kiedy zweryfikuje pierwsze odczucie – wykona kolejny udany % rzut na intuicję.

Trzecią formą smoczego snu jest letarg. Smok zapada dobrowolnie, kiedy jest wyjątkowo znudzony. Kiedy stwierdzi, że wszystko go nudzi i nie ma dla niego nic do zrobienia, postanawia przeczekać do lepszych czasów. Zapada wówczas w głęboki letarg, podczas którego jego czynności fizjologiczne ulegają wielkiemu spowolnieniu. W trakcie letargu smok nie starzeje się, a jego kontrola otoczenia nie funkcjonalna. Co 1k100 lat smok smok budzi się z letargu, by zmienić pozycję. Jeżeli nic go wtedy nie zaniepokoi, najczęściej znów zapada w letarg.

7. zmiana skóry (wylinka)

Wraz z wzrostem smok musi zmienić skórę, podobnie jak czynią to węże i jaszczurki. Dzieje się wtedy, gdy zwiększa się poziom smoka. Proces linienia powoduje, że przez pierwsze 2 tygodnie (do 20 dni) smok prawie nic nie widzi, jego ograniczenia wzrastają ZR i SZ o klasę. Podczas walki ma ograniczenia, jak w trudnych warunkach. W tym czasie obrona i wyparowania skóry wzrastają o 50%. Do zrzucenia starej skóry smoki wykorzystują ostre skały. Mogą to robić w swej naturalnej postaci. Po zrzuceniu skóry, przez najbliższe 2 tygodnie smoki mają cieńszą i bardziej elastyczną łuskę. Ich obrona ze skóry i wyparowania są w tym czasie dwukrotnie mniejsze. Ograniczenia wynikające ze skóry w tym czasie o klasę mniejsze.

8. smoczy strach

Smok roztacza wokół siebie aurę strachu o intensywności malejącej stopniowo wraz z wzrostem odległości. Aura ta działa tylko na te istoty, które smoka widzą. Na ślepych i tych, którzy podchodzą do smoka z zamkniętymi oczami, ta forma strachu nie działa.

a) daleki zasięg smoczego strachu

Aura strachu oddziałuje słabiej na istoty, które znajdują się od smoka dalej, niż wynosi ilość metrów równa ich SZ. Te istoty wykonują % rzut na odporność nr. 2.

- Wynik w granicach wartości tej odporności oznacza, że są odporne na strach.
- Inny wynik oznacza, że istota odczuwa strach i chętnie by uciekła. W przypadku walki traktowania jest, jakby walczyła w trudnych warunkach (1/2 trafienia, obrony, UM, itd.) Bohaterowie z dodatkową odpornością na strach (rycerze, błogosławieni) nie mają tych ograniczeń

b) średni zasięg smoczego strachu

Aura strachu oddziałuje silniej na istoty, które są oddalone od smoka mniej więcej na ilość równą swojej SZ. Takie istoty muszą wykonać % rzut na odporność nr. 2.

- Wynik do połowy wartości tej odporności oznacza, że ofiara nie odczuwa strachu.
- Wynik inne, ale nie przekraczający tej odporności oznacza, że ofiara boi się i chętnie by uciekła. W wypadku walki traktowana jest, jakby walczyła w trudnych warunkach (1/2 trafienia, obrony, UM, itd.) Bohaterowie z dodatkową odpornością na strach (rycerze, błogosławieni) nie mają tych ograniczeń.
- Wynik wyższy od tej odporności oznacza, że postać przez 1k10 rund biegiem ucieka. Wynik w granicach 99–100 powoduje, że ofiara dodatkowo przez pierwsze 1k10 rund stoi sparaliżowana ze strachu.

c) bliski zasięg smoczego strachu

Aura strachu najsilniej oddziałuje na istoty, które widzą smoka w całej okazałości, tj. podeszły do niego bliżej, niż na odległość 1/10 swej SZ liczonej w metrach. Takie istoty wykonują % rzut na odporność nr. 2.

- Wynik do 1/10 wartości tej odporności oznacza, że ofiara nie odczuwa strachu.
- Wynik od 1/10 do połowy wartości tej odporności oznacza, że ofiara boi się i chętnie by uciekła. W wypadku walki traktowana jest, jakby walczyła w trudnych warunkach (1/2 trafienia, obrony, UM, itd.). Bohaterowie z dodatkową odpornością na strach (rycerze, błogosławieni) nie mają tych ograniczeń.
- Wynik od połowy do granicy oznacza, że ofiara ucieka biegiem przez 1k50 rund. W przypadku wyczerpania ofiara pada i odczołguje się dalej.
- Wynik rzutu przekraczający tę odporność oznacza, że ofiara stoi sparaliżowana strachem przez 1k10 rund (premiowane), po czym pada nieprzytomna na tyle samo rund. Wynik w granicach 99–100 oznacza, że postać wykonuje dodatkowo % rzut na szok, czy nie dostała zawału serca.

Uwaga: Istoty zbliżające się do smoka sprawdzają odporność na strach podczas przekraczania każdej bariery zasięgu smoczego strachu. Smoczy strach nie działa na szarżujących konno lub na znajdujących w stanie furii, bohaterów o etosie ar tan (zabójca smoków), na inne smoki oraz na istoty obcujące z nimi na co dzień.

9. ryk

Każdy smok, jeżeli nie atakowany, może kosztem jednej rundy nabrać powietrze w płuca, po to by w następnej rundzie (w pierwszych 2 segmentach)ryknąć z olbrzymią siłą. Ryk powoduje straszliwe wibracje, wywołujące strach u istot, które ryk słyszą. Ta forma strachu funkcjonuje identycznie, jak smocza aura. Dotyczy jednak istot, które mogą ryk usłyszeć. Ta forma strachu nie działa na głuchych i tych, którzy solidnie zatkają sobie uszy. Ofiary tej formy strachu nie muszą smoka widzieć, żeby odczuwać jego skutki.

Uwaga: Zdolności 8 i 9 nie sumują swych efektów.

10. samozdrowienie

Najedzony odpoczywający smok regeneruje w przeciągu 24 godzin obrażenia w ilości 1/10 część obrażeń. Jednak Musi leżeć nieruchomo w przeciwnym razie lub gdy przebywa w złych warunkach, samozdrowienie przebiega dziesięciokrotnie wolniej.

V. WYSTĘPOWANIE DUŻYCH SMOKÓW

Każdy gatunek smoka preferuje inne środowiska. Dlatego smoki można spotkać zarówno w tropikalnych lasach, jak i na arktycznych lodowcach. O tym, gdzie dany gatunek smoka żyje, zwykle mówi kolor jego łuski. Przyjmuje się, że zielone preferują gęstą roślinność, żółte, żółte – pustynie, białe – lodowce, a czerwone skalne grotty w pobliżu rud żelaza.

ARCHIPELAG PAJĘCZY I SMOCZE KRÓLESTWA

Na południu od równika, na północnych wybrzeżach kontynentu Anghor istnieje kraina nazywana Smoczą Domeną właśnie tam mieszczą się Smocze Królestwa. Każde smocze państwo podlega innemu gatunkowi smoka. Największymi obszarami władają największe smoki. Słabsze gatunki mają małe domeny lub zamieszkują na obszarach silniejszych smoków. Każde smocze państwo ma swojego władcę, stolicę i armię. Smocze miasto to nic innego jak góry, w których stworzono sieć korytarzy i komór. W jednej takiej siedzibie może mieszkać do kilkunastu smoczyczych rodzin. Najciekawsze są smocze armie. Trzon każdej z nich stanowi smok – matka. Ze względu na wiek i rozmiary ciała nie bierze ona udziału w bitwach. Pełni za to rolę lotnikowca, przewożąc na swym grzbiecie na olbrzymie dystanse do kilkunastu dorosłych smoków. Dowodzi ona całą armię i opiekują się rannymi. Na grzbietach matki i innych dorosłych osobników przewożeni są dodatkowo smoczy ludzie – ardraco. Wykorzystywani są do walki w miastach i walk z mniejszymi istotami. Bardzo duże znaczenie mają smoczy sprzymierzeńcy. Mogą być nimi rycerze, jak i liczne oddziały ras wspierających smocze królestwo. Władcami smoczyczych królestw są największe smoki – praojcowie. Nie oddalają się oni od swych stolic. Ich ogromne zdolności mentalne tworzą z nich supergeniuszy. Wśród śmiertelników sprawiają oni wrażenie wszytkowiedzących bogów. Charakterystyczne dla Smoczej Domeny są klany Smoczyczych Łowców. Każdy gatunek ma swój klan, który odpowiedzialny jest za dostarczanie żywności do miast. Klan tworzą największe smoki. Polują najczęściej na wieloryby i inne istoty o godnych uwagi rozmiarach ciała. Są bardzo ważne dla prawidłowego funkcjonowania każdego smoczyczego królestwa Podczas wojny przydzielana jest m eskorta smoczej armii.

Oto nazwy i lokalizacje największych Smoczyczych Królestw:

Kraj Złotej Tarczy – północno–zachodnia część kontynentu, zamieszkała przez złote smoki, ich smoczy lud i Złoty Klan ludzi–jaszczurów (nie mylić z reptillionami). Na obrzeżach żyje wiele unikalnych ras o dobrym charakterze. Ta kraina posiada 15 smoczyczych armii, 8 miast i 3 klany łowców.

Imperium Czerwonego Zmierzchu – centralna część kontynentu Anghor, zamieszkała przez czerwone smoki, smoczy lud i ludzkie państwo kultystów Wielkiego Zmierzchu. Kraina ta posiada 13 smoczyczych armii, 6 miast i 2 klany łowców.

Srebrne Imperium – górzysta, północno–wschodnia część kontynentu, zamieszkała przez srebrne smoki, ich smoczy lud, srebrne elfy (smoczy lykantropi) i elfie smocze dzieci (bezpłodne mieszańce srebrnych elfów i srebrnego smoczyczego ludu). Kraina ta posiada 11 smoczyczych armii, 5 miast i 2 klany łowców.

Kraina Spalonej Ziemi – południowo–zachodnia część kontynentu, zamieszkała przez czarne i czerwone smoki, ich smoczy lud i smokodemony (demoniczne formy złych smoków). Kraina ta posiada 12 smoczyczych armii, 4 miasta i 2 klany łowców.

Cesarstwo Zielonego Piekła – dżungle południowo wschodniej części kontynentu, zamieszkałe przez zielone smoki, ich smoczy lud i smoczyczych gigantów (humanoidalne, niezwykle silne mieszańce gigantów i smoków). Kraina ta posiada 10 smoczyczych armii, miast, 2 klany łowców oraz legion smoczyczych gigantów.

VI. RODZAJE SMOKÓW I ICH PARAMETRY

Oto 10 najpospolitszych ras smoczyczych. Podano najczęściej występujące charakterów pośród danej rasy smoków, bazowe współczynniki w kolejności: ŻYW, SF, ZR, SZ, INT, MD, UM, WI, CH, PR, OBR, WYP. KŁ/TN/OB, Amg, premie do biegłości oraz bazowa skuteczność.

Rasa: Złote Smoki

Charakter: każdy nie chaotyczny, najczęściej praw.dobry

Współczynniki:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry	Amg
750	180	30	40	80	70	60	0	90	90	+ 100	220/220/180	55

Premia do biegłości:

➤ pysk bgł + 25% (skut 120 kł.)

- łapy bgł. + 10% (skut. 150 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut.180 ob.)

Rasa: Srebrne Smoki
 Charakter: każdy nie zły
 Współczynniki:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry	Amg
500	150	35	5	75	50	50	0	70	70	+ 80	180/160/140	50

- Premia do biegłości:
- pysk bgł + 30% (skut. 100 kł.)
 - łapy bgł. + 10% (skut. 150 tn.)
 - ogon bgł. + 10% (skut. 180.)

Rasa: Miedziane Smoki
 Charakter: każdy, ale najczęściej dobry
 Współczynniki:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry	Amg
350	100	30	40	50	50	30	0	40	50	+ 60	150/120/90	30

- Premia do biegłości:
- pysk bgł + 25% (skut. 60 kł.)
 - łapy bgł. + 10% (skut. 100 tn.)
 - ogon bgł. + 10% (skut. 120 ob.)

Rasa: Czerwone Smoki
 Charakter: każdy zły
 Współczynniki:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry	Amg
550	150	40	50	80	50	50	0	70	50	+ 80	190/160/130	50

- Premia do biegłości:
- pysk bgł. + 35% (100 kł.)
 - łapy bgł. + 20% (160 tn.)
 - ogon bgł. + 5% (180 ob.)

Rasa: Czarne Smoki
 Charakter: każdy nie dobry
 Współczynniki:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry	Amg
450	140	30	40	70	40	40	0	40	30	+ 70	170/140/110	40

- Premia do biegłości:
- pysk bgł + 25% (skut. 90 kł.)
 - łapy bgł. + 10% (skut. 150 tn.)
 - ogon bgł. + 10% (skut. 100 ob.)

Rasa: Żółte Smoki
 Charakter: każdy neutr., najczęściej neutr.zły
 Współczynniki:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry	Amg
300	120	40	4	50	50	40	0	40	50	+ 70	170/140/110	40

- Premia do biegłości:
- pysk bgł. + 25% (skut. 80 kł.)
 - łapy bgł + 10% (skut. 120 tn.)
 - ogon bgł. + 10% (skut. 130 ob.)

Rasa: Białe Smoki
 Charakter: każdy, najczęściej neutr.zły
 Współczynniki:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry	Amg
350	130	30	40	70	70	30	0	40	50	+ 70	170/140/110	40

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 25% (skut. 130 kł.)
- łapy bgł. + 10% (skut. 160 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 100 ob.)

Rasa: Niebieski Smoki

Charakter: każdy

Współczynniki:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry	Amg
450	140	35	60	50	50	50	0	40	50	+ 70	170/140/110	40

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 30 (skut. 100 kł.)
- łapy bgł. + 15 (skut. 120 tn.)
- ogon bgł. + 0 (skut. 80 ob.)

Rasa: Brązowe Smoki

Charakter: każdy neutr, najczęściej dobry

Współczynniki:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry	Amg
450	140	30	40	60	40	40	0	40	30	+ 70	170/140/110	40

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 25% (skut. 80 kł.)
- łapy bgł. + 15% (skut. 120 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 80 ob.)

Rasa: Żółwiosmoki

Charakter: każdy neutr., najczęściej dobry

Współczynniki:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry	Amg
750	190	10	20	40	30	10	0	20	40	+ 140	310/240/300	20

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 25% (skut. 90 kł.)
- łapy bgł. + 10% (skut. 80 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 40 ob.)

Parametry podane w schemacie odnoszą się do smoka tuż po wykluciu z jaja. Od tego czasu traktujemy go jak 0 POZ smoka. Najczęściej już po roku (zależnie od gatunku) smok jest gotowy do podjęcia samodzielnego życia. W przeciągu pierwszego roku życia parametry smoka ulegają zwiększeniu o podane niżej wartości. Dodatkowo podane jest ile pkt dochodzi co POZ.

Żyw bazowa + 100 pkt (20 + 1k10 premiiowane, x2 za magiczność, x2 z powodu przekroczenia 200 pkt.). Od tego momentu granice zwielokrotniające pkt. ŻYW nie liczą się przy podnoszeniu na POZ. Duże smoki, ze względu na swą gadzią, smoczą i magiczną naturę mają zupełnie inne przyrosty ŻYW. Co POZ, aż do 5 POZ, wzrasta im ona o 40% poprzedniego stanu. Od 6 POZ do 10 wzrasta im o 20%, natomiast od 11 POZ o 10%.

SF bazowa + 1k100 (średnio 50 pkt.) + 15 (10 + 1k10 premiiowane). Duże smoki, ze względu na swą gadzią, smoczą i magiczną naturę mają zupełnie inne przyrosty SF. Co POZ aż do 5 POZ, wzrasta im ona o 20% poprzedniego stanu. Od 6 POZ do 10 POZ wzrasta o 10%, natychmiast od 11 o 5%. Smoki, których bazowa SF jest większa od 200 pkt., otrzymują dwukrotnie większe przyrosty. Od tego momentu granice zwielokrotniające pkt. nie liczą się przy podnoszeniu na POZ.

ZR bazowa + 1k50 (średnio 25) + 15 (10 + 1k10 premiiowane). Co POZ ZR smoka wzrasta o 5 pkt. Na POZ 4, 8, 12 i 16 smok odczuwa ograniczenia ZR z powodu masy ciała i grubości skóry. Odpowiednio do tych POZ wynoszą one: 1/2, 1/3, 1/4 i 1/5.

SZ bazowa + 1k50+ (średnio 25 pkt) + 15 (10 + 1k10 premiiowane). Co POZ SZ smoka wzrasta o 5 pkt. Na POZ 4, 8, 12 i 16 smok odczuwa ograniczenia SZ z powodu masy ciała i grubości skóry. Odpowiednio do tych POZ wynoszą one: 1/2, 1/3, 1/4 i 1/5.

INT bazowa + 1k50 (średnio) + 15 (10 + 1k10 premiiowane). Co poziom wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszej profesji.

MD bazowa + 1k50 (średnio) + 15 (10 + 1k10 premiiowane). Co poziom wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszej profesji.

UM bazowa + 1k50 (średnio) + 15 (10 + 1k10 premiiowane). Co poziom wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszej profesji.

CH bazowa + 1k50 (średnio) + 15 (10 + niepremiowane). Co poziom wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszej profesji.

PR bazowa 1k50 (średnio 25 pkt) + 15 (10 + 1k10 premiowane)

WI możliwa do wylosowania tylko w smoczych miastach lub w związku z odwzorowywaną profesją. W takim przypadku losuje się ją, jako 1k50 + premia z profesji lub smoczego klanu (jeżeli smok pochodzi ze smoczego miasta).

ZW 2k10 (obydwa rzuty premiowane)

Obrona bazowa + 5/POZ

Wyparowania bazowe, dodatkowo wzrastają co POZ o KŁ + 5, TN + 10, OB + 15. Wszystkie smoki na brzuchu, spodniej stronie szyi i ogona mają cieńszą skórę. Jest ona w tym miejscu bardziej elastyczna i śliska. Oznacza to, że smok w tych miejscach ma o 25 pkt większą obronę, ale i połowę mniejsze wyparowania. Bohaterowie nie dysponujący zdolnością selektywnego ataku lub nie atakujący z zaskoczenia (po uprzednim przycelowaniu) mają dodatkowo o 25 pkt zmniejszone trafienie.

Uwaga: Pamiętajmy jednak, że smoki posiadają bazową barierę odpornościową (jak antary) oraz niewrażliwość na ciosy bronią o wytrzymałości zwykle mniejszej, niż 4 pkt/POZ smoka (lub 1/POZ w wypadku brzucha), Zdolności te zależą od gatunku smoka i opisane są w jego specjalnych zdolnościach.

Ograniczenia: szukaj przy opisie ZR i SZ

Antymagia (od 1 POZ) bazowa + 1%/POZ

Biegłości w naturalnych broniach: 1k100 (średnio 50) + zależnie od rasy + 10 jako drapieżca. Co POZ wzrasta ona o 3 pkt. W smoczych miastach istnieje możliwość szkolenia, co daje 5 pkt/POZ.

VII. ODRYWANIE ROLI SMOKA

Raz na kilka lat MG może przygotować scenariusz, dzięki któremu jeden z graczy może rozpocząć grę jako smok. Proponuję, by taki gracz nie ujawniał się przed innymi, pojawiając się wśród drużyny w przybranej postaci. Jedynie w szczególnych momentach wracałby do swej prawdziwej smoczej formy. Warto założyć, że bohater-smok posiada jakąś kłutwę, która znacznie ogranicza mu przywracanie retransformacji. Decydując się na przyznanie graczowi takiego przywileju należy pamiętać, że powinna to być nagroda za najlepszą grę, w przeciwnym razie pozostali gracze również będą chcieli zostać smokami, co doprowadziłoby do zachwiania równowagi gry w całej grze. Inną możliwością przyłączenia smoka do drużyny jest też smocza lykantropia. W tym przypadku gracz podlega niekiedy kontroli MG (analogicznie jak bohater niezależny).

RASA: Srebrne Smoki

CHARAKTER: zawsze ewidentne: początkowo neutr.dobry. Lub chaot.dobry., dorosłe i starsze chaot.dobry. Lub praw.dobry.; najstarsze praw.dobry. Lub neutr.dobry.

WIELKOŚĆ: w momencie wyklucia srebrne smoki są połowę mniejsze od bazowej dla 0 POZ. Bazowa dla 0 POZ: głowa 0,2 m, szyja 0,5 m, tułów 1 m, ogon 1,3 m. Co POZ każdy odcinek ciała rośnie o tą samą wielkość. Od 6 POZ wzrost ulega zahamowaniu. Potem co POZ przyrost jest o połowę mniejszy. Grubość ciała (tułów) smoka odpowiada 20% długości.

WAGA: po wykluciu 35 kg. Co poziom, aż do 5 POZ (włącznie) waga zwiększa się dwukrotnie (0 POZ 70 kg. 1 POZ 140 kg. 2 POZ 280 kg. 3 POZ 560 kg. 4 POZ 1120 kg. 5 POZ 2240 kg.). Od 6 POZ wzrasta już ona tylko o 50% poprzedniej (6 POZ 3360, 7 POZ 5040, 8 POZ 7560, 9 POZ 11,3 tony, 10 POZ 17 ton).

WSPÓŁCZYNNIKI:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	AMq
500	150	35	50	75	50	50	0	70	70	50

ZBROJA:

- **własna skóra:** OB 80, WYP 180 kł / 160 tn / 140 ob, + co POZ OBR rośnie o 5 i WYP o 5/10/15; twardość skóry zapewnia niewrażliwość na ciosy bronią o wytrzymałością mniejszą niż 4 pkt na POZ smoka (lub 1 na POZ w wypadku brzucha). Srebrne smoki na brzuchu, spodniej stronie szyi i ogona mają cieńszą skórę. Jest ona w tym miejscu bardziej elastyczna i śliska. Smok ma w takich miejscach ma o 25 pkt większą obronę, ale i o połowę mniejsze wyparowania. Bohaterowie, którzy chcą trafić w te miejsca, a nie dysponują zdolnością selektywnego ataku lub nie atakują z zaskoczenia (muszą wcześniej przycelować) mają o 25 punktów zmniejszone Trafienie.

BRONĖ:

- pysk bgł. + 30% pkt.; SKUT 100 kł; OB + 10; opóz. 4 sg.; uszk. x3; zasięg 2,1,0 i + 1 co 10 POZ (na 10: 0, 1, 2, 3, a na 20: 0, 1, 2, 3, 4).
- przednie łapy: bgł. + 10%; SKUT 150 kł; OB + 20; opóz. 5 sg.; uszk. x5; zasięg 2 (u dorosłych), 1 i 0
- ogon: bgł. + 10%; SKUT + 180 ob; OB + 30; opóz. 7 sg.; uszk. x5; zasięg zależny od długości ogona; patrz też zdolności specjalne
- skrzydła; patrz specjalne zdolności
- inne bronie: premia do biegłości zależnie od ulubionej profesji

PREMIE DO ODPORNOŚCI:

+ 10 pkt do każdej, a do nr. 6,7 i 10 dodatkowo + 20; Pamiętajmy, że smoki posiadają bazową barierę odpornościową (jak antary) – jest ona równa 10 pkt/POZ.

ANTYMAGIA: 50 + 1 pkt/POZ

WYGLĄD:

Srebrne smoki wyglądają tak samo jak inne, odróżniają się głównie kolorem łuski. Tył głowy mają zwieńczony poprzecznym szeregiem trójkątnym, rogowych płytek, których ostre końce zawijają się do tyłu. Kolor ciała jest platynowo–srebrny. Brzuch, pazury i oczy są żółtawe z błękitnym odcieniem. Grzebień i rogowe i łuski odbijają światło niczym srebrne lustra, niezależnie od tego, czy światło jest naturalne czy też magiczne. Podczas wylinki i tuż przed nią ciało srebrnego smoka ciemnieje. Po zrzuceniu starej skóry, przez pierwsze dni po przemianie ubarwienie smoka staje się białoszare.

TRYB ŻYCIA:

Nie ma piękniejszego widoku od mknącego pomiędzy drzewami jednorożca lub srebrnego smoka szybującego majestatycznie w promieniach budzącego się ze snu słońca. Nic więc dziwnego, że o jednym i drugich bardowie układają pieśni, a matki opowiadają swym dzieciom swym dzieciom przepiękne bajki. Jednorożce i srebrne są uosobieniem dobra, istotami wręcz nierealnymi, a jakże przecież nam bliskimi. Biedni ludzie, elfy oraz inne istoty cierpiące ze strony Zła, właśnie ku nim wznoszą w błagalnym geście o pomoc. Srebrne smoki nie są tak opanowani jak ich złotoluscy kuzyni. W jednej chwili potrafią być łagodne, innej wpadają w szal, rozwścieczone panoszącego się po świecie zła. Nigdy jednak mniej krzywdzą niewinnych. To one uznawane są za najbardziej niepojednanych wrogów Katana. To one prowadzą do walki ze złem największych herosów. To one kochają ludzi, elfy, krasnoludy, hobbitów i inne rasy podążające drogą dobra. Zazwyczaj srebrne smoki żyją samotnie, kryjąc się w najbardziej niedostępnych miejscach. Od czasu do czasu łączą się w pary, dając początek nowemu życiu. Należy pamiętać o tym, że poza Srebrnym Imperium czynią niezmiernie rzadko. Biada temu, kto zabije jednego z współmałżonków lub ich potomka. Zrozpaczone srebrne smoki stają się nieobliczalne. Na Orkusie do dziś opowiadana jest historia o młodym Katanie Ming Huanie, który zabił towarzyszkę antycznego smoka, zwanego Srebrnym Płomieniem. Rozwścieczony Płomień spadł na zamek Katanów w Ostrogarze. Niebo tego dnia stało się w płomieniu. Mimo swej mocy Katan nie potrafił powstrzymać furii przepełnionego cierpieniem, rozpaczą i żądzą zemsty smoka. On i wszyscy, którzy tego dnia mu towarzyszyli, zginęli spaleni ognistym oddechem Srebrnego Płomienia. Pośród historii o srebrnych smokach, nie może zabraknąć opowieści ze śmiertelnikami. Miłość mnie jest najrzadszym uczuciem, które łączy je z ludźmi, elfami i półelfami. Wiele smoczych uległo urokowi śmiertelnika. Elfy opowiadają najczęściej historię o swoim Signurze i pięknej smoczycy, Córce Niebios. Signur ujrzał ją po raz pierwszy, gdy szybowała w świetle księżyca. Wydawała mu się wtedy niczym bogini z legend elfów. Tej nocy jego życie się odmieniło. Nie potrafił zapomnieć tego, co ujrzał. Przepełniony miłością, udał się na jej poszukiwanie. Po dwudziestu latach jego trud został nagrodzony, ale to już inna historia, która zostanie opowiedziana przez kogoś innego. Jednak jest jednak pewne, takie związki są zazwyczaj bezdzietne (o ile zakochani nie poproszą o pomoc potężnego czarodzieja bądź alchemika). Srebrne smoki znają co najmniej cztery języki: język srebrnych smoków (3 stopień trudności), język wspólny dużych smoków (3 stopień trudności), język danego regionu (np. Wspólny dla ojczyzstego archipelagu) oraz dawną mowę (3 stopień trudności). W niektórych przypadkach MG może założyć, że smok ma więcej języków. Srebrne smoki dojrzewają około 12 roku życia. Samica potrafi raz na trzy lata składać od kilku do kilkunastu srebrnobiałych jaj o średnicy około 30 cm. Ze względu na grubą skorupkę, waga takiego jaja dochodzi do 5 kg. Samica i samiec opiekują się młodymi dopóki nie osiągną one około 8 POZ (35 lat). Poza Srebrnym Imperium rzadko decydują się w tym czasie na kolejne potomstwo.

WYSTĘPOWANIE:

Srebrne smoki spotkać można zarówno w strefach tropikalnych, jak i umiarkowanych. Mieszkają zwykle w głębokich jaskiniach, opuszczonych zamkach lub na małych, bezludnych wysepkach. Najczęściej są to miejsca nasłonecznione, położone w pobliżu lasów lub wzgórz, gdzie polują na duże zwierzęta. Przeważnie spotyka się je pojedynczo. Istnieje jednak szansa (2%), że spotkane smokowi będzie towarzyszyła samica (2 POZ mniej niż samiec) lub któreś z dorastających młodych 1k5 premiiowane sztuk POZ 0–8). W celu określenia POZ spotkanego dorosłego smoka rzuć 1k10 o dodaj 5. W przypadku, gdy spotkanie ma miejsce na terenie cywilizowanych, odejmij od wyniku 2. Na obszarach Archipelagu Pajęczego oraz w krainach od wieków zamieszkałych przez smoki dodaj do wyniku 1k5 (premiowane).

W wypadku losowego spotkania rzuć 1k100, aby określić, jak smok się zachowa.

- 01 – 10 jeżeli smok wyczuje wśród bohaterów osobę o złym, atakuje ją bez ostrzeżenia (oczywiście tylko ją)
- 11 – 25 jw. – smok atakuje osobę złą, jednak jeśli podda się ona, nie uczyni jej krzywdy
- 26 – 75 smok zatacza kilka kręgów nad drużyną i, jeżeli nic nadzwyczajnego nie zwróci jego uwagi, odlatuje
- 76 – 90 jeżeli smok nie zostanie zaczepionym odlatuje pozostawiając drużynę w spokoju
- 91 – 100 smok potrzebuje pomocy bohaterów. W smoczey lub w innej postaci będzie się starał nawiązać znajomość. MG będzie miał okazję się wykazać.

Uwaga: W zależności od sytuacji (np. Zła pogoda, bardzo liczna lub dobrze ukryta drużyna) MG może zmodyfikować efekt spotkania na korzyść graczy.

SREBRNE IMPERIUM:

Srebrne Imperium zajmuje pokrytą górami, północną–wschodnią część centralnej wyspy Archipelagu Pajęczego. W jego skład wchodzi również wiele przybrzeżnych wysepek. Ze wszystkich stron niczym szakali otaczają je królestwa złych smoków, nic dziwnego, że na pograniczu trwa wieczna wojna. Władcą podzielonego na 11 prowincji imperium jest smoczy bóg Saradan V. Jego podwładni żyją w wielkich miastach: Saraj, Rasda, Karantla, Sobar, Enlaos. Ostatnie z nich jest stolicą imperium. Od kilkuset lat są podejmowane próby odbudowy najmniej zniszczonych miast pogranicznych, czyli Atlei i Oagoru, jednak ataki złych smoków skutecznie to uniemożliwiają. W Srebrnym Imperium żyje legendarna rasa elfio–smoczych mieszkańców. Najstarsze z nich w

chwilach zagrożenia potrafią przeistoczyć się z srebrnego smoka (z POZ równego połowie swojego). W takiej postaci dysponuje większością smoczych zdolności. Osobniki młodsze zyskują „tylko” ogromną siłę i żywotność. Srebrne elfy stworzyły nową rasę – tzw. Elfie smocze dzieci, spośród których wywodzą się najwięksi wojownicy i żeglarze. To właśnie one na swych srebrnych łupinach (tak zwą się ich statki wojenne) bronią wyspy imperium przed zakusami złych smoków.

ZDOLNOŚCI SREBRNYCH SMOKÓW:

- ✓ latanie – patrz naturalne zdolności smoków; podstawowa szybkość: 1/10 SZ w metrach na rundę
- ✓ zianie ogniem – patrz naturalne zdolności smoków; chuchnięcie: (1 obrażenie/100 ŻYW), zionięcie (1 obrażenie/10 ŻYW), zionięcie z maksymalną siłą (1 obrażenie/1 ŻYW); czerwone smoki posiadają zasoby gazu, wystarczające by zionąć 1 raz + 1 raz/POZ
- ✓ transformacja i retransformacja – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ odwzorowanie postaci – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ nabycie profesji – patrz naturalne zdolności smoków; ich ulubione profesje to paladyn i astrolog
- ✓ smoczy sen i letarg – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ wylinka – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ smoczy strach – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ ryk – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ samozdrowienie – patrz naturalne zdolności smoków; x2 jeżeli znajdują się w pobliżu silnego źródła ciepła
- ✓ absolutna niewrażliwość na niemagiczny ogień. Lawa i magiczny ogień zadają normalne obrażenia.
- ✓ refleksy świetlne – łuski srebrne smoka odbijają silne światło oślepiające przeciwników. Każda istota atakująca smoka z bliskiej (dla siebie) odległości (1/10 SZ w metrach) raz na 6 rund musi wykonać % rzut na iluzję (z antyodpornością – 2 pkt na POZ smoka). Nieudany rzut oznacza, że istota została oślepiona na czas 1k100 rund. Przy udanym rzucie na 1/10 część odporności nr. 1 nie ma w ogóle żadnego efektu (poza zmruczeniem oczu). W każdym innym przypadku osoby walczące ze srebrnym smokiem zostają częściowo oślepione i mają następujące ograniczenia podczas walki i wykonywania innych czynności: – 50 TR, akt. ZR (nie może być jednak mniejsza niż 5) i UM. Ten efekt mija dopiero po oddaleniu się smoka.
- ✓ bazowa bariera odpornościowa – od czynników, które odpowiadają poszczególne odporności smok otrzymuje tylko obrażenia, które przekroczyły wartość 10 pkt/POZ smoka – analogicznie jak wyparowania
- ✓ odporność na głód – smoki mogą żyć bez pożywienia do 1 roku/POZ; Dłuższa głodówka osłabia je. Zwykle dorosły smok pożywia się nie częściej, niż raz na 2 tygodnie.
- ✓ umiejętność przyswajania obcego języka – dzięki tej zdolności smok może się uczyć innych języków, o ile znajdzie nauczyciela
- ✓ kontrola otoczenia patrz naturalne zdolności smoka; działa podobnie jak czar o tej samej nazwie, z poziomu równemu poziomowi smoka
- ✓ Emanacja Dobra – Roztaczanie naturalnej Aureoli Dobra wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie złe [lub magiczne o złym charakterze], które nie przełamia tej formy zaklęcia na połowę jej wartości – 3 (– 1% na poziom smoka). Posiadają ją tylko dobre srebrne smoki; po transformacji jest nie do wykrycia przez zdolność zachwiania równowagi.
- ✓ aura dobra – smok posiada tylko wtedy, gdy nabytą dodatkową profesją jest paladyn, bądź w przypadku, gdy przez wiele lat (około 100) utrzymywał swój dobry charakter. Uniemożliwia zmianę charakteru (wyjątkiem jest oddziaływanie Zaklęcia Assanu). Antyodporność równa 2 pkt/POZ.
- ✓ uderzenie w poślizgu – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ atak z lotu koszącego – umiejętność opadania na ofiarę ze znacznej wysokości. Pozwala trafić ofiarę jedną lub dwiema łapami (zależnie od wielkości celu). Siła rozprędu zwiększa dwukrotnie obrażenia ciosu. Bohaterowie ze zdolnością Unik mogą próbować uskoczyć – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ porwanie w powietrze – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ przygniatanie – jak sama nazwa wskazuje, zdolność ta pozwala smokowi opaść na ofiarę i przygnieść ją do ziemi. Przeciwnik któremu akt. SZ jest mniejsza od 50 pkt. Musi wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany rzut oznacza, że został trafiony i otrzymał 1k10x10 + 1k10x10 obrażeń na każde 5 POZ smoka. Istnieje szansa 50%, że przygnieciona postać zacznie się dusić (1k100 obrażeń na rundę).
- ✓ stała infrawizja – zasięg 1/2 SZ w metrach

RASA: Czerwony smok

CHARAKTER: zawsze ewidentny: młody – neutr.neutr., dorosłe każdy, starsze – każdy zły, najstarsze – praw.zły, neutr.neutr., neutr.zły lub któryś z dobrych

WIELKOŚĆ: w momencie wykucia czerwone smoki są o połowę mniejsze od bazowej dla 0 POZ, Bazowa dla 0 POZ: głowa 0,20 m, szyja 0,5 m, tułów 1 m, ogon 1,3 m. Co POZ każdy odcinek ciała rośnie taką samą wielkość. Od 6 POZ wzrost ulega zahamowaniu. Potem co POZ przyrost jest o połowę mniejszy, Grubość ciała (tułów) smoka odpowiada 25% długości.

WAGA: po wykuciu 37,5 kg. Co poziom, aż do 5 POZ (włącznie) waga zwiększa się dwukrotnie (0 POZ 75, 1 POZ 150, 2 POZ 300, 3 POZ 600, 4 POZ 1200, 5 POZ 2400). Od 6 POZ waga zwiększa się tylko o 50% poprzedniej (6 POZ 3600, 7 POZ 5400, 8 POZ 8100, 9 POZ 12 ton, 10 POZ 18 ton itp.).

WSPÓLCZYNNIKI:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	WI	CH	PR	AMg
550	150	40	50	80	50	50	0	70	50	50

ZBROJE:

- **własna skóra:** OB 80, WYP 190 kl/160 tn/130 ob, + co POZ wzrasta o 5 pkt. a WYP o 5/10/15; twardość skóry zapewnia

niewrażliwość na ciosy bronią o wytrzymałości mniejszej, niż w przybliżeniu 4 pkt./POZ smoka (lub 1/POZ w wypadku brzucha). Czerwone smoki na brzuchu, na spodniej stronie szyi i ogona posiadają cieńszą skórę. Jest ona w tym miejscu bardziej elastyczna i śliska. Smok w tych miejscach o 26 pkt większą obronę, ale o połowę mniejsze wyparowani. Bohaterowie nie dysponującymi zdolnością Selektynowego ataku lub nie atakujące z zaskoczenia (po uprzednim przycelowaniu) mają dodatkowo o 25 pkt zmniejszone Trafienie, jeśli celują w te miejsca.

BRON:

1. pysk – bieg.: + 35%; SKUT.: 100 kł; OB. + 10; opóz. 4; uszk. x3; zasięg 2, 1, 0; + 1 co 10 poziomów (na 10; 0,1,2,3 a na 20 0,1,2,3,4,)
2. przednie łapy: biegłość + 20%; SKUT. 160 OB. + 20; opóz. 5 sg.; uszk. x5; zasięg 2 (u dorosłych), 1 i 0
3. ogon – bgł. + 5%; SKUT. 180 ob.; OB + 30; opóz. 7 sg.; uszk. x5; zasięg zależy od długości ogona; patrz też zdolności specjalne
4. skrzydła – patrz specjalne zdolności
5. inne bronie – premia do biegłości zależnie od ulubionej profesji

PREMIE DO ODPORNOŚCI: + 10 do każdej, a do nr. 6,7 i 10 dodatkowo + 20; smoki czerwone posiadają bazową barierę odpornościową (jak anatar), równą 10 pkt/POZ

ANTYMAGIA: 50 pkt + 1 pkt/POZ

WYGLĄD:

Czerwone smoki przypominają kształtem swego ciała olbrzymią jaszczurkę o długiej i giętkiej szyi. Ich ciało jest doskonale umięśnione. Na grzbiecie wzdłuż linii kręgosłupa, od głowy aż po koniec ogona biegnie rząd ostrych, rogowych wyrostków, połączonych ze sobą błoną – to właśnie ona jest odpowiedzialna za zdolność Kontroli Otoczenia. Na głowie mają kilka charakterystycznych narośli oraz rogową kryzę, sięgającą za uszy. Pomiędzy nozdrzami wyrastają trzy rogi, jeden duży i dwa mniejsze. Kolor ciała jest krwście czerwony, brzuch i pazury są białe, oczy niebieskie. Grzebienie i kolce są czarne. Pazury są długie, spłaszczone i zakrzywione niczym szpony. Podczas wylinki i tuż przed nią ciało czerwonego smoka ciemnieje. Po zruceniu starej skóry, przez pierwsze dni po przemianie, ubarwienie smoka staje się jaskrawsze.

TRYB ŻYCIA:

Czerwone smoki należą do największych i najsilniejszych złych istot. O ich odwadze i inteligencji krąży wiele legend. Ci którzy je spotkali i przeżyli twierdzą, że nie ma nic gorszego od rozzłoszczonego czerwonego smoka. Ze względu na wyjątkową złośliwość i zniszczenia jakie powodują, mieszkańcy Ochrii zwą je „czerwoną szarańczą” – ich „naloty” czynią tyle spustoszenia co plaga szkodników rujnujących całe plony. Jako istoty potężne i wyjątkowe przebiegłe, czerwone smoki dążą do narzucenia swojej władzy innym. Znane są przypadki, kiedy to czerwony smok, przybierając postać człowieka, elfa lub jakiegś innej humanoidalnej istoty przejmował kontrolę nad zamkiem, małym miasteczkiem a nawet królestwem. Na całym Orkusie krążą plotki o tym, jakoby kilku z najbardziej zaufanych ludzi Katana było czerwonymi smokami, dążącymi do obalenia jego tyranii i przejęcia władzy. Dotychczas nie wydarzyło się nic, co mogłoby potwierdzić owe pogłoski. Czerwone smoki żyją po kilka tysięcy lat i dłużej, jednak bardzo rzadko spotyka się osobniki starsze, mające ponad 200 lat. W cywilizowanych rejonach bestie te zostały już dawno wytępione. Zwykle czerwone smoki osiedlają się w krainach nie zamieszkałych, przybывая zazwyczaj z Imperium Czerwonego Zmierzchu (Archipelag Pajęczy). Są bardzo ekscentryczne, nawet jak na przedstawicieli tego gatunku. Czerwone smoki znają co najmniej trzy języki: czerwonych smoków (3 stopień trudności), wspólny dużych smoków (3 stopień trudności), język powszechny dla regionu, w którym żyją (np. wspólny dla ojczystego archipelagu) oraz zwykle język jakiegś inteligentnej rasy (np. archonów, gigantów czy sharanów). Czerwone smoki dojrzewają około 15 roku życia. Samica składa od kilku do kilkunastu jaj (o średnicy około 33 cm) raz na dwa lata. Ze względu na grubą skorupę waga takiego jaja dochodzi do 5 kg. Samica i samiec opiekują się młodymi, dopóki nie osiągną one około 4 POZ (10) lat. Poza Imperium Czerwonego Zmierzchu rzadko się decydują w tym czasie na kolejne młode.

WYSTĘPOWANIE:

Czerwone smoki zamieszkują tropikalne i umiarkowane obszary w okolicach gór. Najczęściej wybierają nienasłonecznione groty położone w pobliżu złóż żelaza. Lubią opuszczone kopalnie i najróżniejsze podziemia. Przeważnie spotyka się je pojedynczo. Istnieje jednak szansa (10%), że spotkaniem czerwonemu smokowi będzie towarzyszyła samica (2 POZ mniej niż samiec) lub któreś z dorastających młodych (1k5 premiowane sztuk POZ 0–4). W celu określenia POZ spotkanego smoka rzuć 1k10 i dodaj 5. W przypadku, gdy spotkanie ma miejsce na terenach cywilizowanych odejmij od wyniku 2. Na obszarach Archipelagu Pajęczego oraz w krainach zamieszkałych przez smoki dodaj do wyniku 1k5 (premiowane).

Imperium Czerwonego Zmierzchu Królestwem tym rządzi smoczy bóg, Pirrus deHaron. Kraj podzielony jest na 13 prowincji. W każdej z nich władzę sprawują arcykapłan Wielkiego Zmierzchu. Po wojnach z dobrymi smokami i archonami przetrwało 6 miast – gór (w każdej prowincji było jedno). Są to, licząc od zachodu: Mały Redon, Wertha, Masde, Terad, Klon, i Wielki Redon (stolica imperium). Pozostałe miasta–góry zostały kompletnie zniszczone. Wśród tubylców krążą legendy o ogromnych skarbach, spoczywających głęboko we wnętrzu tych gór. Nikomu spośród licznych śmiarków nie udało się jak dotąd odnaleźć. Klany smoczych łowców dobrze strzegą tych miejsc. Główną siłą bojową jest 13 smoczych armii. W skład każdej z nich wchodzi: antyczna matka (32 POZ), 10 par dorosłych czerwonych smoków (12–18 POZ), oddział rozpoznawczy (2k5 czerwonych smoków z POZ 8–10) oraz oddział desantowy złożony z członków czerwonego ludu (około 250 z POZ 4–10). Poza tym, w skład każdej armii wchodzi flota kultystów Czerwonego Zmierzchu. Ich okręty wykonane są ze specjalnych stopu metalu. Tajemnica wytwarzania tego stopu znana jest tylko arcykapłanom Czerwonego Zmierzchu. W trakcie bitew, w celu zwiększenia szybkości statków, zaprzęgane są do nich, jak do rydwanu, czerwone smoki.

W Wypadku losowego spotkania rzuć 1k100, aby określić jak smok zachowa się.

- | | |
|--------|--|
| 1 – 5 | smok jest bardzo głodny – natychmiast atakują drużynę |
| 5 – 10 | jak wyżej, tylko zadowolony się wierzchowcem lub (jeżeli go nie będzie) 1–3 bohaterami |

- 11 – 25 smok postanawia zabrać podwieczorek do jaskini – porwie wierzchowca (jeżeli go nie będzie) najgrubszego bohatera
- 26 – 50 smok ma zamiar odebrać drużynie pieniądze i wszelkie kosztowności. Łąduje przed bohaterami i wymownie daje im do zrozumienia (np. wyciągając łapę i wskazując na wóz itp.)
- 51 – 75 smok zatacza kilka kęgów nad drużyną i, jeżeli nic nadzwyczajnego nie zwróci jego uwagi odlatuje
- 76 – 98 jeżeli smok nie zostanie zaczepiony, odlatuje pozostawiając drużynę w spokoju
- 99 – 100 smok potrzebuje pomocy bohaterów. W smoczej lub w innej postaci będzie starał się nawiązać znajomość. MG będzie miał okazję się wykazać.

Uwaga: W zależności od sytuacji (np. zła pogoda, bardzo liczna lub dobrze ukryta drużyna) MG może zmodyfikować efekt spotkania.

ZDOLNOŚCI CZERWONYCH SMOKÓW:

- ✓ latanie – patrz naturalne zdolności smoków; podstawowa szybkość: 1/10 SZ w metrach na rundę
- ✓ zianie ogniem – patrz naturalne zdolności smoków; chuchnięcie: (1 obrażenie/100 ŻYW), zionięcie (1 obrażenie/10 ŻYW), zionięcie z maksymalną siłą (1 obrażenie/1 ŻYW); czerwone smoki posiadają zasoby gazu, wystarczające by zionąć 5 razy + 1 raz/POZ
- ✓ transformacja i retransformacja – patrz naturalne zdolności smoków
- * odwzorowanie postaci – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ nabycie profesji – patrz naturalne zdolności smoków; ich ulubione profesje to czarny rycerz i mag
- ✓ smoczy sen i letarg – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ wylinka – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ smoczy strach – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ ryk – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ samozdrowienie – patrz naturalne zdolności smoków; x2 jeżeli znajdują się w pobliżu silnego źródła ciepła
- ✓ absolutna niewrażliwość na magiczny i niemagiczny ogień oraz płynącą lawę; od 12 POZ obrażenia zadawane przez magiczny ogień działają jak **leczenie lekkich ran**
- ✓ bazowa bariera odpornościowa – od czynników, które odpowiadają poszczególne odporności smok otrzymuje tylko obrażenia, które przekroczyły wartość 10 pkt/POZ smoka – analogicznie jak wyparowania
- ✓ odporność na głód – smoki mogą żyć bez pożywienia do 1 roku/POZ; Dłuższa głodówka osłabia je. Zwykle dorosły smok pożywia się nie częściej, niż raz na 2 tygodnie.
- ✓ umiejętność przyswajania obcego języka – dzięki tej zdolności smok może się uczyć innych języków, o ile znajdzie nauczyciela
- ✓ kontrola otoczenia patrz naturalne zdolności smoka; działa podobnie jak czar o tej samej nazwie, z poziomu równemu poziomowi smoka
- ✓ emanacja zła – Roztaczanie pseudo naturalnej aureoli zła wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie dobre [lub magiczne o dobrym charakterze], które nie przełamiają tej formy zaklęcia na połowę jej wartości (– 1% na poziom smoka). Smok, który nie ma złego charakteru, nie posiada tej zdolności. Przy zmianie charakteru zdolność ta zanika lub pojawia się w przeciągu roku. Jeżeli smok zmienił się w inną istotę, **wykrycie zachwiania równowagi** nie ujawnia tej aury.
- ✓ aura zła – smok posiada tylko wtedy, gdy nabytą dodatkową profesją jest czarny rycerz, bądź w przypadku, gdy przez wiele lat (około 100) utrzymywał swój zły charakter. Uniemożliwia zmianę charakteru (wyjątkiem jest oddziaływanie Zaklęcia Assanu). Antyodporność równa 2 pkt/POZ.
- ✓ uderzenie w poślizgu – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ atak z lotu koszącego – umiejętność opadania na ofiarę ze znacznej wysokości. Pozwala trafić ofiarę jedną lub dwiema łapami (zależnie od wielkości celu). Siła rozpędu zwiększa dwukrotnie obrażenia ciosu. Bohaterowie ze zdolnością Unik mogą próbować uskoczyć – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ porwanie w powietrze – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ przygniatanie – jak sama nazwa wskazuje, zdolność ta pozwala smokowi opaść na ofiarę i przygnieść ją do ziemi. Przeciwnik któremu akt. SZ jest mniejsza od 50 pkt. Musi wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany rzut oznacza, że został trafiony i otrzymał 1k10x10 + 1k10x10 obrażeń na każde 5 POZ smoka. Istnieje szansa 50%, że przygniecioną postać zacznie się dusić (1k100 obrażeń na rundę).
- ✓ stała infrawizja – zasięg 1/2 SZ w metrach

RASA: Smok błotny

CHARAKTER: neutr.neutr. – rzadko neutr.dobry lub neutr.zły

WZROST: 3–6 metrów długości

WAGA: 150–400 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania Skóry
300	100	30	60	50	20	sp	20	20	+ 24	60/60/90

Premie do bieglności:

- + 10% do pysk (80 kł/14 OBR)
- + 5% do pkt łapy (40 tn/10 OBR), ogon (podcinanie), skrzydła (10 ob/6 OBR)

Premie do odporności: 1 (10), 2 (10), 3 (10), 6 (35), 7 (35), 8 (15), 9 (15), 10 (35)

Wygląd:

Smok błotny należy do grupy małych smoków. Gad ten na pierwszy rzut oka przypomina dużą jaszczurkę z długą, giętką szyją, wysokim tułowiem i z dużymi błoniastymi skrzydłami (które normalnie nosi złożone). Proporcjonalnie szyja, tułów i ogon zajmują po około 1/3 długości ciała. Głowa smoka błotnego jest wydłużona, opancerzona tarczками i o mocno uzębionym pysku. W odróżnieniu od większości innych smoków głowa jego jest w miarę gładka, a więc nie posiada grzebieni, rogów i guzków. Bardzo charakterystyczne są też łapy tego smoka. Są one masywne, w miarę krótkie, opatrzone mocnymi, spiętymi błoną pławną pazurami. Rozpostarte skrzydła tego smoka przypominają w kształcie orle, są jednak nieopierzone i błoniaste. Ciało smoka błotnego pokryte jest w większości twardą, elastyczną łuską (jedynie jego brzuch pokryty jest bardziej miękką ich formą). Cecha ta odróżnia wszystkie małe smoki od ich większych, magicznych kuzynów, u których zamiast łusek występują tarczki. Kolor ciała tego gada jest oliwkowo-brunatny, przypominający trochę kolor bagien.

Tryb Życia:

Smok błotny to typowo dzienny, ziemnowodny gad, posiadający jednak zdolność latania. Żywi się dużymi ptakami, rybami, oraz wszelkimi ssakami. Mimo to jednak tylko duże smoki są w stanie napaść na ssaki wielkości człowieka. W pobliżu swoich bagiennych legowisk czasami polują stadnie, a wtedy potrafią zaatakować niewielki oddział np. poczet rycerski, małą karawanę lub grupę awanturników. Starsze osobniki poza ciałami ofiar zbierają też co cenniejsze przedmioty, a już szczególnie magiczne księgi. Legowiska błotnych smoków należą do najlepiej ukrytych i zabezpieczonych przed dostaniem się tam intruza. Są to przeważnie duże nory, często o wielkości sporej komnaty, do których jedyne wejście znajduje się kilka metrów pod powierzchnią bagna. Jedynym sposobem dostania się do takiej nory jest dokopanie się do niej od góry, jeżeli zlokalizuje się dokładnie jej położenie. Nory takie najczęściej znajdują się pod samotnymi i suchymi wysepkami na bagnach.

Ulubionym sposobem polowania smoka błotnego jest zaczajenie się w toni bagna i nagłe wyskakiwanie na zaskoczoną ofiarę. Starsze smoki schwyte pyskiem ofiary starają się wciągnąć w głąb bagna i utopić. Ciężko ranny smok błotny najczęściej stara się ukryć w toni bagna i wrócić do swego legowiska. Wiele starszych osobników jest w stanie posługiwać się magią iluzjonistyczną, co często wykorzystują do polowania i ukrywania swych siedzib. Niekiedy dla poznania jej tajników są w stanie współpracować z inteligentnymi humanoidami, przez co często uczą się ich języków. Niekiedy nawet dochodzi do zawiązania bardzo trwałych i szczerych przyjaźni, szczególnie, że stare samce mają bardzo łagodny i spokojny charakter. Smoki błotne żyją do około 200 lat. Standardowo posługują się językiem zwanym przez ludzi mową małych smoków [stopień trudności 3]. Dodatkowo niektóre, szczególnie starsze osobniki mają szansę [3–5% na POZ], że znają również jakieś inne miejscowe języki (np. miejscowy wspólny, orkowy).

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie raczej większe bagna, trzęsawiska lub podmokłe torfowiska. Z tego powodu spotykane są od zatok morskich, aż po wyżyny. Dość rzadko spotykane są w częściowo zalanych wodą jaskiniach i labiryntach. Smok błotny jest jednym z najpospolitszych i najliczniejszych smoków. Spotyka się je zarówno pojedynczo (1–2 z 6–12 POZ), jak i w wielorodzinnych zbiorowiskach (2k10 z 0–12 POZ). W wielkich prastarych bagnach legendy głoszą o ich ogromnej mnogości (100 x 1k10 sztuk z POZ 0–20).

Specjalne zdolności:

- ✓ umiejętność pływania i nurkowania w bagnie (z prędkością 1/10 SZ aktualnej liczonej w metrach/rundę) – nie są wciągane przez bagno
- ✓ mimikra – potrafią w ciągu 1–5 rund zmienić barwę ciała, tak, by nie odróżniała ich od bagiennego podłoża.
- ✓ umiejętność zaskakiwania podczas wynurzania się z bagna (zaskoczenie na 1/2 SZ aktualnej) – jeśli był niewidoczny
- ✓ 5%/POZ (sprawdzone 1 raz na każdym POZ), że wyuczy się (samoistnie) zdolności iluzjonisty (rzuca czary, jeśli je zdobędzie) – nie może jednocześnie rzucać czaru i atakować
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ latanie – za pomocą skrzydeł z prędkością 1/2 SZ aktualnej liczonej w metrach na rundę (wzlot trwa 2 rundę);
- ✓ podcinanie – po udanym trafieniu ogonem (mają premię do Trafienia tym sposobem + 15 pkt), ofiara musi wykonać % rzut na ZR aktualną, inaczej upada; nie może atakować ogonem stojących z przodu
- ✓ ogłuszanie skrzydłami – w stosunku do osób będących na zasięg 1 lub 0 i to tylko zamiast ataku łapami (oczywiście, kiedy stoi na ziemi); po udanym Trafieniu ofiara musi wykonać % rzut na odporność nr. 4 (szok) zmniejszoną uprzednio o 2 pkt/POZ smoka, inaczej upada ogłuszona na 1k10 rund

Rasa: Praźmija (istota magiczna)

Charakter: neutr.zły, rzadziej neutr.neutr. lub neutr.dobry, ale zawsze ewidentna z charakteru.

Wzrost: 3,5–7,5 m.dł.

Waga: 150–650 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
1250	400	10	50	50	75	75	75	15	+ 90	150/ 150/ 150 + 15/p.

Bonusy do biełości:

➤ + 10% do pysk (55 kł/ – ; opóź.2 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:

Prażmije, to rasa magicznie powstałych istot – przodków gadów, stworzona przez pradawne innoplanowe siły, dziś już dawno nieznane i zapomniane. Wygląd jej i zdolności zapożyczony został całkowicie od istniejących niegdyś gigantycznych zmij. Odnacza

się grubym ciałem, pokrytym twardą, łuską. Głowę ma dużą, trójkątną, oczy duże, źrenice czerwone, pionowe. Ubarwienie posiada nadzwyczaj jednolite – brązowe lub ciemnobrązowe z czarnym zygakiem wzdłuż grzbietu.

Tryb Życia:

Jest to typowo nocna istota, której nieliczne egzemplarze bytują na Orchii. Pędzi półcywilizowany tryb życia, rządząc w prastarych budowlach i podziemiach. Żywi się wszelkimi istotami mniejszymi od siebie, które karze sobie przyprowadzać, rzadziej w "biednych" rejonach sama wychodzi na łowy w asyście swej eskorty – innych żmij. Jej jad uchodzi za tak silny (i magiczny), że działa też na wszelkie materialne formy martwiaków, automatycznie je niszcząc (m.in. na zasadzie zdjęcia kławy martwiozy). Z tego też powodu na istoty te urządza się niekiedy potężne polowania, a wszelkie martwiaki są ich naturalnymi wrogami. Syk jej uchodzi za magiczną formę zaklęcia, gdyż wszelkie istoty, które w którejś rundzie jego słyszenia nie odparły wiążącego ich zaklęcia zostają sparaliżowane, aż prażmija nie zażyczy sobie inaczej (dotyczy to też martwiaków). Jako inteligentne istoty, prażmije umieją się posługiwać się też magią. Przyuczone za młodu są w stanie opanować nawet rzucanie czarów (na swój gadzi sposób) iluzjonistycznych, klerycznych, albo półboskich. Żyją do 1000 lat, ale krążą legendy o osobnikach nawet i dziesięciokrotnie starszych. Normalnie z innymi prażmijami znajdującymi się w zasięgu wzroku kontaktują się telepatycznie, ale po wielu latach prób i błędów są w stanie wyuczyć się miejscowych języków istot humanoidalnych.

Uwaga: Pojmane zaklęciem Assanu istoty te niekiedy służą bardzo potężnym mocom, często jako strażnicy znaczących miejsc (np. skarbców).

Występowanie:

Zamieszkuje wszelkie prastare budowle i podziemia, o ile wcześniej nie została tam wykryta i wytępiona. W stronach cywilizowanych spotyka się je praktycznie tylko pojedynczo (1–2 osobniki z 2–10p., nie licząc eskorty z innych istot), zaś tam, gdzie nie były zanadto niepokojone (Archipelag Pajęczy) można trafić na całe ich rodziny (1–5 + 5 osobników z 0–10p.) lub wręcz niezmiernie rzadko na ich gniazda–kolonie (5–50 osobników z 0–10p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ 25% AntyMagii
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia ofiary (zaskoczenie na połowę SZ aktualnej).
- ✓ przenikliwy syk; w pewnych okolicznościach (np. podenerwowana) jest w stanie wydać syk, który działa na wszystkie istoty słyszące go [też na martwiaki]. Muszą one odeprzeć wiążące ich zaklęcie (%–owym rzutem na odporność nr.3), albo zostają sparaliżowane do momentu śmierci węża lub dopóki je sam nie uwolni [jeśli syk trwa dłużej niż rundę, to ci co się obronili bronią się przed nim w każdej rundzie jego trwania].

Uwaga: sycząc wąż nie jest w stanie atakować pyskiem.

- ✓ wężowy urok; Każda istota (inne żmije automatycznie), która sama z siebie spojrzy dłużej niż przez rundę w czy i nie odeprze jej pociągającego wzroku (%–owym rzutem na iluzję), to na okres 1–10 dni zostaje tak zahipnotyzowana, że traktuje się ją, jakby była pod czarem Urok (względem prażmiji).
- ✓ zęby jadowe (bardzo długie; – uchodzą za twarde jak diament); w momencie ukąszenia dostarczają jad, który:
 - zabija w przeciągu 1 segmentu każdą istotę poniżej 150 Żywotności;
 - zabija w przeciągu 1–5 segmentów każdą istotę poniżej 500 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%–owym rzutem na 1/10 odporności nr.6), a jeśli to przeżyła [dostaje też 150 ran], to paraliżuje ją na stałe (po ew. jego zdjęciu postać jest tak osłabiona, że na okres 2–20 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])
 - zabija w przeciągu 1–10 segmentów każdą istotę poniżej 5000 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%–owym rzutem na 1/10 odporności nr.6), a jeśli to przeżyła [dostaje też 150 ran], to paraliżuje ją na 1–100 dni (po ew. jego zdjęciu postać jest tak osłabiona, że na okres 1–10 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])
 - zabija w przeciągu 1–5 rund każdą istotę powyżej 5000 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%–owym rzutem na 1/10 odporności nr.6), a jeśli to przeżyła [dostaje też 150 ran], to paraliżuje ją na 1–10 dni (po ew. jego zdjęciu postać jest tak osłabiona, że na okres 1–10 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])

Uwaga: W zetknięciu z materialną formą martwiaków jak ten działa na nie jak zaklęcie, a więc obronę na niego liczy się z odporności na zaklęcia, a nie na truciznę.

- ✓ wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę z ZR)
- ✓ Wykrycie magii (przez dotyk – % na UM)
- ✓ Możliwość rzucania czarów (Półboskich, Iluzjonistycznych lub Kapłańskich); szansa, że została tego wyuczona wynosi 5%/p. Prażmiji.
- ✓ Aura Ewidentności (zależnie od charakteru Zła, Neutralna lub Dobra): Jakakolwiek istota o przeciwnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia (%–owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.

Rasa: Żmija olbrzymia (kryptowa)

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,75–3,75 m.dł.

Waga: 15–150 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
250	100	10	50	5	5	0	0	5	+ 30	50/ 50/ 50 + 5/p.

Bonusy do biegłości:

➤ + 10% do pysk (35 kl/ – ; opóź.1 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:

Żmija olbrzymia, to jeden z większych przedstawicieli naziemnych jadowitych węży. Odznacza się grubym ciałem, pokrytym twardą, łuską. Głowę ma dużą, trójkątną, oczy duże, źrenice, białawe pionowe. Ubarwienie posiada nadzwyczaj jednolite – brązowe lub ciemnobrązowe z ciemnymi, słabo widocznymi plamami na grzbiecie.

Tryb Życia:

Jest to całodzienne aktywny, naziemny i sucholubny wąż. Żywi się gryzoniami (szczególnie olbrzymimi szczurami), aczkolwiek nie gardzi i innymi stworzeniami, jeśli jest tylko w stanie je połknąć. Do swej zdobyczy podpełza po kryjomu, albo czatuje na całym godzinami leżąc skryta w jeśli nie nasłonecznionych, to przynajmniej w suchych miejscach (np. w legowiskach lub barłogach wcześniejszych ofiar). Tuż przed atakiem najczęściej wydaje niesamowicie przenikliwy syk, który paraliżuje ze strachu wszelkie istoty go słyszące, jeśli go nie odparły (%-owym rzutem na połowę odporności na sugestię). Następnie nagłym atakiem kąsa i puszcza, czekając aż ofiara przestanie się ruszać. Jeżeli jej niedoszła zdobycz nie pada, walczy, lub się rusza, to ponawia atak. Teraz już po zapachu nieomylnie trafia do zdobyczy i często jeszcze sparaliżowaną, żywcem połyka. W stosunku do dużych istot stara się być niewidoczna, ale w wypadku podejścia do niej zbyt blisko natychmiast atakuje, po czym (jeśli ma możliwość) ucieka do najbliższej nory. W wypadku gdy została napastowana na terenie swej siedziby, to staje się bardzo agresywna do momentu, gdy intruz nie opuści okolic jej siedziby. Z racji swego skrytego trybu życia i odporności wąż ten jest chwytywany do wszelkich korytarzy, pułapek, grobowców, czy krypt (z stąd nazwa), gdzie bez jedzenia jest w stanie nawet przeżyć do 10 lat. Częściej jednak umożliwia jej się dodatkowo korzystanie ze słońca i z pokarmu, dzięki czemu świetnie się ona aklimatyzuje w takich miejscach i jest wyśmienitym strażnikiem.

Uwaga: Treser – specjalista lub druid odpowiedniego kręgu potrafią (trwa to rok) oswajać takie węże (tzn. nie będą się na nich rzucały, nawet przy nieostrożnym obchodzeniu się z nimi).

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie nizinne i górskie tereny, zarówno te nadmorskie, stepowe, jak i kamieniste, ale zawsze od strony południowej. Wyraźnie unikają wilgotnych miejsc i lasów. Ulubione ich miejsca pobytu, to wszelkie ruiny, opuszczone budowle, kamieniste pagórki, oraz krypty, katakumby, labirynty, czy inne podziemia, ale pod warunkiem, że mają kontakt (np. poprzez system nor) z nasłonecznionymi miejscami i bogate są w pokarm (szczury). Wyjątkowo jak na węże jest to zwierzę rodzinne, przez co normalnie nie spotyka się ich pojedynczo (0–8p.) lecz parami (2–4 z 2–8p.) lub ("w gniazdach") rodzinami (1–5 + 5 lub rzadziej wielokrotnie więcej osobników z 0–8p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ przenikliwy syk; w pewnych okolicznościach (np. podenerwowana) jest w stanie wydać syk, który działa odstraszańco na wszelkie szczury. W wszystkie inne istoty słysząc go muszą odeprzeć strach (%-owym rzutem na odporność nr.2), albo zostając aż do końca brzmienia syku sparaliżowane [jeśli syk trwa dłużej niż rundę, to ci co się obronili bronią się przed nim w każdej r. jego trwania]. Uwaga: sycząc wąż nie jest w stanie atakować pyskiem.
- ✓ zęby jadowe – w momencie ukąszenia dostarczają jad, który:
 - zabija w przeciągu 1–5 segmentów każdą istotę poniżej 50 Żywotności
 - zabija w przeciągu 1–5 segmentów każdą istotę poniżej 100 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na połowę odporności nr.6), a jeśli to przeżyła, to paraliżuje ją na 1–100 dni (po ew. jego zdjęciu postać jest tak osłabiona, że na okres 2–20 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])
 - zabija w przeciągu 1–10 segmentów każdą istotę poniżej 500 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na połowę odporności nr.6), a jeśli to przeżyła, to paraliżuje ją na 1–10 dni (po ew. jego zdjęciu postać jest tak osłabiona, że na okres 1–10 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])
 - zabija w przeciągu 1–5 rund każdą istotę poniżej 1000 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na odporności nr.6), a jeśli to przeżyła, to paraliżuje ją na 1–10 rund (po ew. jego zdjęciu postać jest tak osłabiona, że na okres 1–5 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])
 - w przeciągu 1–10 godzin każdą istotę powyżej 1000 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na odporność nr.6) tak osłabia, że na okres 1–5 dni z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]
- ✓ wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)

Rasa: Żmija Koralowa
Charakter: neutr.neutr.
Wzrost: 0,25–1,75 m.dł.
Waga: 0,5–5 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR.	Obrona skóry	Wyparowania skóry
25	10	10	50	5	5	0	0	5	+ 3	5/5/5 + 2/p.

Bonusy do biegłości:

➤ + 10% do pysk (15 kł[+/- 25]; opóź. 1 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:

Żmija koralowa to typowy przedstawiciel jadowitych węży. Odznacza się (raczej) krótkim, grubym ciałem, pokrytym łuską. Głowa jej jest w duża, trójkątna, oczy duże, źrenice pionowe. Ubarwienie nadzwyczaj barwne i zmienne. Spotykane są zarówno osobniki o jaskrawych, często mieszanych kolorach, jak i ciemne np. jednolicie czarne. Często na grzbiecie posiada różnego rodzaju czarne plamy tworzące niekiedy najprzeróżniejsze wzory (np. zygzak).

Tryb Życia:

Jest to całodzienne aktywny, naziemny i sucholubny wąż. Żywi się ptakami, drobnymi gryzoniami, młodymi zającami. Do swej zdobyczy podpełza po kryjomu, albo czatuje nań całymi godzinami leżąc skryta w dobrze nasłonecznionych miejscach, po czym nagłym atakiem chwytą w pysk i puszcza, czekając aż ofiara padnie. Następnie już po zapachu nieomylnie trafia do niej, często (jakby na wszelki wypadek) ponownie kąsając. W stosunku do dużych istot stara się być niewidoczna, ale w wypadku podejścia do niej zbyt blisko natychmiast atakuje, po czym (jeśli ma możliwość) ucieka do najbliższej nory. Z racji swej pospolitości często wąż ten jest chwytywany do wszelkich pułapek, gdzie bez jedzenia jest w stanie nawet przeżyć do 2 lat.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie nizinne tereny, zarówno te nadmorskie, stepowe, jak i leśne (choć unikają mało nasłonecznionych miejsc). Spotyka się je pojedynczo (1–2 z 0–4p.), aczkolwiek tam gdzie mają dobre warunki (dobrze nasłonecznione zbocza) mogą być bardzo liczne (nawet do 5 lub więcej osobników na 1 polu).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ zęby jadowe – w momencie ukąszenia dostarczają jad, który:
 - zabija w przeciągu 1–5 rund każdą istotę poniżej 50 Żywotności;
 - zabija w przeciągu 1–5 minut każdą istotę poniżej 100 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na połowę odporności nr.6), a jeśli to przeżyła, to tak ją osłabia na okres 2–20 dni, że z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, że przez ten okres traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]
 - zabija w przeciągu 1–5 godzin każdą istotę poniżej 200 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na odporności nr.6), a jeśli to przeżyła, to tak ją osłabia na okres 1–10 dni, że z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, że przez ten okres traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]
 - w przeciągu 1–10 godzin każdą istotę powyżej 200 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na odporność nr.6) tak osłabia, że na okres 1–5 dni z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]
- ✓ wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)
- ✓ z racji cienkości istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b. – 100 OBR)
- ✓ Jako pełzające zwierzę najczęściej atakuje nogi (chyba, że ktoś siedział), dlatego ew. względem takiego ataku liczy się tylko obrona z tej części ciała (np. z ubrania i butów, itp.)

Rasa: Krwawnik (półwąż)

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 1,5–3 m.dł.

Waga: 1–4 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
25	20	30	60	5	5	0	0	5	+ 3	5/5/5 + 2/p.

Bonusy do biegłości:

➤ + 10% pysk (10 kł[+/- 1 – 25]/ – ; opóź. 1 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:

Półwąż krwawnik to przedstawiciel węży odznaczających się toksyczną śliną. Jest bardzo spokrewniony z położem wielkookim. Odznacza się długim raczej niegrubym, choć muskularnym ciałem, pokrytym łuską. Głowa jego jest duża, półokrągła, oczy duże, źrenice czerwone, okrągłe. Ubarwienie nadzwyczaj zmienne, począwszy od szarego, poprzez wszelkie odmiany brązu, aż do kompletnie czarnego. Często na grzbiecie posiada różnego rodzaju plamy tworzące niekiedy najprzeróżniejsze wzory (np. zygzak).

Tryb Życia:

Jest to typowo dzienny wąż, równie często lubiący przebywać na drzewach, w wodzie lub na ziemi. Żywi się ptakami, drobnymi gryzoniami, młodymi zającami, oraz wszelkiego typu jaszczurkami i innymi węzami (nie wyłączając tych najjadowitszych). Do swej zdobyczy podpełza po kryjomu lub czatuje nań zwisając z gałęzi, po czym nagłym atakiem chwyta w pysk i owija splotami, analogicznie jak to czynią dusiciele. Dzięki ślinie już najmniejsze drażnienie okazuje się zgubne, gdyż krwawienie z ran (z każdego okaleczenia dostaje się 1 ranę co r.) praktycznie nie może zostać zahamowane. Z racji swej aktywności jest to jeden z agresywniejszych węży, który podrażniony rzuca się na dowolne zwierzę, często jednak jeśli jest ono zbyt duże (i da mu się okazję), to ucieka.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie nizinne tereny, zarówno te stepowe, jak i leśne (choć unikają mało nasłonecznionych miejsc). Spotyka się je praktycznie tylko pojedynczo (0–4p.)

Specjalne zdolności:

- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ toksyczna ślina (w momencie jakiegokolwiek zranienia ślina jego nie dopuszcza do zasklepienia się ran, przez co ofiara przez najbliższe 24 godziny będzie z powodu upływu krwi traciła 1 ranę co rundę; Jątrzenie to może być tylko zahamowane czarem "Przelamanie słabości organizmu", "Poważnym leczeniem ran", Uzdrowieniem lub Neutralizacją trucizny)
- ✓ duszenie (umiejętność unieruchamiania ofiar trzymanyh pyskiem, o ile ich wielkość nie przekracza 1/3 długości węża, a SF nie jest większa więcej niż pięciokrotnie od jego); w każdej rundzie duszenia ofiara otrzymuje 1–100 ran + b. z SF węża [przy czym rany te są zmniejszane o wyparowania obuchowe ofiary]
Uwaga: należy sprawdzić %–owym rzutem:
01 – 10 unieruchomiona kończyna (brak ran)
11 – 20 unieruchomione 2 kończyny (brak ran)
21 – 30 unieruchomione 3 kończyny (brak ran)
31 – 40 unieruchomione 4 kończyny (brak ran)
41 – 50 unieruchomiony tułów
51 – 60 unieruchomiona kończyna i tułów
61 – 70 unieruchomione 2 kończyny i tułów
71 – 80 unieruchomione 3 kończyny i tułów
81 – 90 unieruchomione 4 kończyny i tułów
91 – 100 kompletne unieruchomienie
- ✓ doskonały wzrok – postać posiada wyostrzony wzrok, dzięki czemu widzi na dwukrotnie większą odległość niż normalnie.
- ✓ wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)
- ✓ z racji cienkości istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b. – 100 OBR)
- ✓ Jako pełzające zwierzę równie często co tułów atakują i nogi, dlatego ew. względem takiego ataku liczy się tylko obrona z tej części ciała (np. z ubrania i butów, itp.)

Rasa: Półwąż wielkooki

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 2–3,5 m.dł.

Waga: 1–5 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
25	20	30	60	5	5	0	0	5	+ 3	5/5/5 + 2/p.

Bonusy do biegłości:

➤ + 10% do pysk (8 kl[+/- 25]/ – ; opóź.1 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:

Półw wielkooki to typowy przedstawiciel niejadowitych węży. Odznacza się długim raczej cienkim, choć muskularnym ciałem, pokrytym łuską. Głowa jego jest w miarę duża, półokrągła, oczy duże wylupiate, żrenice półokrągłe. Ubarwienie nadzwyczaj zmienne, począwszy od szarego, poprzez wszelkie odmiany brązu, aż do kompletnie czarnego. Często na grzbiecie posiada różnego rodzaju plamy tworzące niekiedy najprzeróżniejsze wzory (np. zygzak).

Tryb Życia:

Jest to typowo dzienny, naziemny i sucholubny wąż. Żywi się ptakami, drobnymi gryzoniami, młodymi zającami, oraz wszelkiego typu jaszczurkami i innymi węzami (nie wyłączając tych najjadowitszych). Do swej zdobyczy podpełza po kryjomu, po czym nagłym atakiem chwyta w pysk i owija splotami, analogicznie jak to czynią dusiciele. Z racji swej aktywności jest to jeden z najagresywniejszych węży, który podrażniony rzuca się na dowolne zwierzę. Mimo swej niejadowitości jest to uciążliwe zwierzę, gdyż okręcony wokół nóg jest nawet w stanie podciąć dorosłego człowieka, a jego długie ostre zęby są w stanie dotkliwie ranić nieosłonięte ciało.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie nizinne tereny, zarówno te stepowe, jak i leśne (choć unikają mało nasłonecznionych miejsc). Spotyka się je

praktycznie tylko pojedynczo (0–4p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę SZ aktualnej).
- ✓ duszenie (umiejętność unieruchamiania ofiar trzymanych pyskiem, o ile ich wielkość nie przekracza 1/3 długości węża, a SF nie jest większa więcej niż pięciokrotnie od jego); w każdej r. duszenia ofiara otrzymuje 1–100 ran + b. z SF węża [przy czym rany te są zmniejszane o wyparowania obuchowe ofiary]
Uwaga: należy sprawdzić %-owym rzutem:
01 – 10 unieruchomiona kończyna (brak ran)
11 – 20 unieruchomione 2 kończyny (brak ran)
21 – 30 unieruchomione 3 kończyny (brak ran)
31 – 40 unieruchomione 4 kończyny (brak ran)
41 – 50 unieruchomiony tułów
51 – 60 unieruchomiona kończyna i tułów
61 – 70 unieruchomione 2 kończyny i tułów
71 – 80 unieruchomione 3 kończyny i tułów
81 – 90 unieruchomione 4 kończyny i tułów
91 – 100 kompletne unieruchomienie
- ✓ doskonały wzrok – postać posiada wyostrzony wzrok, dzięki czemu widzi na dwukrotnie większą odległość niż normalnie.
- ✓ wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę z ZR)
- ✓ z racji cienkości istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b. – 100 OBR)
- ✓ Jako pełzające zwierzę równie często co tułów atakują i nogi, dlatego ew. względem takiego ataku liczy się tylko obrona z tej części ciała (np. z ubrania i butów, itp.).

Rasa: Hydra Błotna

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 3–5 m.dł.[+ głowa z szyją 2–4 m.dł.]

Waga: 1–5 ton

GŁOWA

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry dotyczy Głowy
250	200	30	30	30	10	0	0	5	+ 15	30/50/80

TUŁÓW

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry dotyczy Tułowia
2000	800	10	10	sp	sp	0	0	5	+ 45	90/150/240

Bonusy do biegłości:

➤ + 10% do pysk (50 tn/ – 6 OBR; opóź.5 sg.)

Bonusy do odporności: 2 (20), 6 (20), 7 (10), 6 1 (20), 2 (20), 7 (20)

Wygląd:

Hydra błotna należy do mitycznych wielogłowych istot wywodzących się od płazów. Odznacza się wielkim, beczułkowatym tułowiem, z reguły uniesionym nad powierzchnię ziemi do wysokości odpowiadającej średnio połowie wielkości ciała. Najistotniejszą cechą każdej hydry jest posiadanie wielu głów. Każda z nich umieszczona jest na długiej, raczej grubej, w przekroju owalnej szyi. Sama głowa (z pyskiem) jest lekko spłaszczona i zwężona, bezuszna i zaopatrzona w dwa raczej małe ciemne ślepie. Hydra błotna posiada normalnie od 6 do 10 głów (co jest uwarunkowane genetycznie – losowo dla każdego osobnika). Łapy hydry są długie, słoniowate, aczkolwiek lekko zagięte na boki i posiadają grube palce, zaopatrzone w mocarne pazury. Z tyłu ciała wyrasta im krótki (minimum metrowy) ogon, dość silnie zwężający się ku końcowi. Grzbiet i boki ciała są koloru stalowo–popielatego, a dolna część szyi i brzucha wyraźnie żółtawa. Całe ciało w całości pokryte jest też lepkiem śluzem, o właściwościach toksycznych.

Tryb Życia:

Jest to typowo dzienna, ziemnowodna istota, z reguły non stop zanurzona w bagnie lub płytkiej (jak dla niej) wodzie. Żywi się wszelkim mniejszymi od siebie istotami, na które poluje z zasadzki – nagle wynurzenie z towarzyszącymi efektami jest bardzo zaskakujące. Najniebezpieczniejszą jej bronią jest w stosunku do lekkich istot ich rozszarpywanie jeśli zostaną pochwycone naraz przez dwie (lub więcej) głowy. Także zetknięcie się bezpośrednie (gołym ciałem) z jej śluzem jest niebezpieczne ze względu na jego toksyczność. Hydra błotna jest istotą bardzo odporną na głód (nawet do kilkunastu lat), ale jeśli ma tylko okazję, to stara się jeść bez ograniczeń. Zabicie jej z reguły też sprawia problemy, gdyż posiada zdolność regeneracji ciała. Pozbawiona głów Hydra (jej tułów) zaczyna skakać w różne strony, najczęściej aż do momentu, gdy się nie zmęczy lub nie natrafi na głębszą wodę, w której natychmiast się kompletnie zanurza. Naturalnie żyją bardzo długo (nawet do 500 lat), jednak bardzo rzadko spotyka się osobniki starsze od 100.

Uwaga: Hydra Błotna jest przedmiotem polowań wielu istot, szczególnie dla jej pożywnego, trudno rozkładającego się mięsa (wędzone lub suszone jest jadalne do 10 lat). Inteligentne istoty wiedzą jednak, że jeden z jej organów wewnętrznych (odpowiedzialny wyjątkowo zarazem za produkcję śluzu) – Woreczek Żółciowy gromadzi bardzo silną truciznę (w ilości 1 litra na poziom Hydry). Litr jej wystarcza do jednorazowego zatrucia 10 przedmiotów (broni) lub 100 grotów (wietrzeje po 10–1000 dniach), a w wypadku dostania się do krwi zadaje 50–500 ran (lub 5–50 w wypadku udanego %-owego rzutu na połowę wartości odporności na trucizny).

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie nizinne i górskie zbiorniki wodne, najlepiej te zarośnięte i głębsze, gdzie mogą skryć się w wypadku niebezpieczeństwa lub poważnych ran. Takie miejsca też pozwalają im dobrze czatować na przechodzące istoty, gdyż z reguły wystają im z wody tylko czubki głów (oczy). Normalnie spotyka się je pojedynczo, aczkolwiek raz na parę lat mają pory godowe i można się natknąć naraz nawet na kilka – kilkanaście osobników w jednym miejscu.

Specjalne zdolności:

- ✓ Nagłe wynurzenie się – fontanna wody i widok potwora pozwala zaskoczyć wszelkie istoty, które nie wykonają %–owego rzutu na połowę SZ aktualnej.
- ✓ Rozszarpywanie – W momencie, gdy minimum dwie głowy pochwyć istotę o całkowitej masie (liczonej w SF) mniejszej od ich łącznej SF i wpadną na ten pomysł (każda musi wykonać %–owy rzut na INT), to są w stanie w następnych rundach tak szarpać ofiarą (rozciągając), że dostaje ona automatycznie 1–100 ran na każde dwie głowy ciągnące naraz.
- ✓ Toksyczny śluz – dotknięcie gołym ciałem (nie dotyczy istot pokrytych łuskami) do pokrywającego ciała hydry śluzu powoduje stany zapalne objawiające się zaczerwienieniem skóry i dostawianiem 1–10 ran co rundę przez najbliższe 1–10 rund (czarodziejom uniemożliwia w tym czasie rzucenia czarą dłuższego od 2 segmentów).
Uwaga: Wysuszony śluz bezpowrotnie traci swe toksyczne właściwości, a zmycie śluzu skraca połowi ilość dostawianych ran.
- ✓ Regeneracja – tułów (z kończynami) hydry błotnej jest w stanie regenerować w każdej rundzie ilość ran równą 100, a każda głowa do 10 ran na rundę
- ✓ Odrastanie kończyn i głów – raz dziennie dzięki regeneracji potrafi odrosnąć jej każda utracona kończyna lub głowa.
- ✓ Głowy hydry traktuje się jakby miały zasięg 2, 1 lub 0, a więc są w stanie nie dopuścić przeciwnika do tułowia.
- ✓ Obrona wroga jest zmniejszana o b. 5% na każdą atakującą go głowę powyżej 1–nej.
- ✓ Przydeptanie – Może to się najczęściej wydarzyć, gdy podejdziesz się zbyt blisko pozbawionej głów hydry i akurat (5% szansy/poziom hydry) w tym kierunku ona skoczy. W takim wypadku jeśli się nie uskoczy (%–owy rzut na ZR akt.), to uważa się, że postać została obalona i nadeptnięta, co zadaje jednorazowo (w nowej rundzie ponownie należy to sprawdzać) 1–100 ran zwiększone o B. z SF tułowia (zbroje zmniejszają ilość tych ran o połowę swej wartości obuchowej, a ponadto grzaskie podłoże jest w stanie je dalej spłóścić).
- ✓ Umiejętność dodatkowego oddychania przez skórę – Pozwala to na obycie się bez wynurzania dla zaczerpnięcia powietrza.

Rasa: PraKobra Królewska – Garan–Gan

Charakter: praw.dobry (ewidentny względem prawa jak i zła)

Wzrost: 9–15 m.dł.

Waga: 150–450 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
2200	400	50	70	130	150	500	75	50	+ 20	75/75/75 + 10/p.

Bonusy do biegłości:

➤ + 25% do pysk (50 kł/; opóź.2 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:

PraKobra Królewska zwana też Garan–Gan jest jednym z potężniejszych istot stworzonych przez Siły Dobra do walki ze złymi istotami. Wyglądem swoim przypomina typową kobrę królewską, jednak cechują ją monstrualne wymiary i piękna łuska, o wzorze iście geometrycznym. Głowa jej jest w miarę duża, półokrągła, oczy małe, jakby jarzące się błękitnie, żrenice okrągłe. Ubarwienie nadzwyczaj połyskliwe z wierzchu i od spodu. Na grzbiecie posiada piękny niebiesko–zielony przeplatający się wzór. Cały spód jaskrawo żółty, z wyjątkiem wewnętrznej strony "płaszcz" (rozpłaszczonej skóry), która jest biała i na dodatek prawie oślepiająco świeci. Ogon cienki, jednolicie błękitny, chwytny. Jak wszystkie inne kobry także Garan–Gan znany jest z umiejętności unoszenia pionowo i rozpłaszczania przedniej części ciała (co wśród większości zwierząt [np. koni] jest w stanie wywołać strach, a w jego wypadku ma dodatkowe zastosowania).

Uwaga: Niekiedy istoty te przyjmują wygląd postaci humanoidalnych.

Tryb Życia:

PraKobra Królewska jest magiczną formą istoty innoplanowej stworzonej do szerzenia i przywracania dobra tam, gdzie jest to ewidentnie potrzebne. Jak głoszą legendy istota ta pojawia się zawsze tam, gdzie spotkać można ewidentnie złe istoty, a już szczególnie Węże Seta, które w spotkaniu z nią praktycznie nie mają szans. Niektóre Bóstwa podobnie także wykorzystują je jako posłańców, obstawę lub do wykonania arcy niebezpiecznych misji. Często razem z innymi potężnymi istotami ewidentnie dobrymi spotyka się je jako strażników świętych miejsc lub Bram pomiędzy dwoma światami (Planami Egzystencji). Każdy Garan–Gan posiada bardzo specyficzne zdolności kleryczne. Najlepiej znana to możliwość używania czarów Klerycznych, i to tak jak przemiany. Jej UM pozwalają jej często rzucać nawet dwa czary w rundzie i nie potrzebuje na nie potencjału (itp.). W walce kobra ta unosi wysoko głowę, po czym rozpościera swój "płaszcz". Od jego właśnie wewnętrznej strony pojawia się oślepiająca jasność. Ma ona właściwość niszczenia dowolnych istot o innym niż Praworządny Dobry charakterze, które nie odeprą zaklęcia. W zależności jednak od powagi sytuacji potrafi nasilać tą aurę, tak by istoty te broniły się na nią jak na przemianę lub na połowę swych odporności. Także zabicie Garan–Gana nie należy do rzeczy prostych. Dzięki odpowiedniemu używaniu czarów (szczególnie: "Aury Uzdrawienia", "Cudu" i "Ręki Boskiej") istoty te są praktycznie niezniszczalne. Istota ta poza swą normalną postacią może też przybierać formę humanoidalną. Najczęściej będzie to osoba o profesji Paladyna, Łowcy lub Wojownika, ale (bez względu na doświadczenie) traktuje się ją jak 0–poziomową. Z dawnych cech zachowuje jedynie Żywotność i nadnaturalne cechy nie związane z jej poprzednim kształtem. Pod taką postacią lubi podróżować, aczkolwiek zawsze stara się być incognito, z wyjątkiem sytuacji, które ewidentnie

wymagają jej poprzedniej formy (ma wielu wrogów spośród ewidentnie złych istot). PraKobra Królewska jest żywym stworzeniem i podobnie potrzebuje jeść, pić i spać, aczkolwiek bez tych rzeczy (w dowolnej formie) może się obyć i wiele lat. Naturalnie żyją do 600 lat. W trakcie tego okresu będąc na dowolnym ewidentnie dobrym planie egzystencji potrafią się rozmnażać.

Uwaga: Większość tych istot posługuje się między sobą Mową Prawa (4 stopień trudności językowej), aczkolwiek znają też Dawną Mowę i są w stanie uczyć się "miejscowych" języków.

Występowanie:

PraKobry na Planach Materialnych spotyka się najczęściej w miejscach, gdzie ekstremalnie została naruszona równowaga na korzyść sił Zła (np. przez pojawienie się Węża Seta). Oczywiście aby tam się dostać musi wpierv zostać powiadomiona o takim miejscu (jeżeli już była w pobliżu tego miejsca używa teleportacji). Niekiedy pod np. ludzką postacią (najczęściej Paladyna) można ją spotkać wędrującą do takich miejsc, ew. jako doradcę zacnych (najlepiej praw.dobry) władców krain będących pod specjalną protekcją Sił Dobra.

Specjalne zdolności:

- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę SZ aktualnej).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ wicie się (kosztowne dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę z ZR)
- ✓ stała infrawizja (zasięg SZ w metrach)
- ✓ stała kontrola otoczenia (patrz odpowiedni czar u Maga)
- ✓ zęby jadowe – w momencie ukąszenia dostarczają jad, który:
 - zabija każdą istotę, która nie obroni się na truciznę na połowę wartości tej odporności.
- ✓ Stała ochrona przed wszelkimi elementami Negatywnego Planu (np. przed wyssaniem Energii Życiowej, wyciem Upiory, itp.)
- ✓ 75% AntyMagii
- ✓ rozplaszczanie płaszcza – wywołuje nieprzenikliwą jasność (tak, że każdy, kto spojrzał nań jest oślepiany na 1–100 rund, jeśli nie wykona %-owego rzutu na połowę swej odporności na energię). Dodatkowo ma ona moc zabijania dowolnej istoty (o nie Praworządnym Dobrym charakterze), która nie odeprze jej %-owym rzutem na 1/10 lub (zależnie od nastroju Kobry) 1/2 odporności na energię. Moc ta automatycznie też uzdrawia istoty Praworządne Dobre, jeśli są w jej zasięgu (to znaczy w promieniu 50 metrów od przodu rozplaszczonej kobry).
- ✓ Aura Dobra – Jakakolwiek istota o przeciwnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia (%-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.
- ✓ Aura Prawa – jakakolwiek istota o nie praworządnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia (%-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.
- ✓ profesja Kapłan, z tym, że na każdy swój poziom potrafi rzucać czary z kolejnego Kręgu Magii (np. będąc na 10 poziomie potrafią rzucać czary z 10 Kręgu).
- ✓ z racji wysokich UM potrafią rzucać czary jak przemiany i na dodatek 2 czary w rundzie.

Rasa: Pyton Tygrysi

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 2–10 m.dł.

Waga: 15–500 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
95	20	20	60	5	5	0	0	5	+ 9	15/15/15 + 3/p.

Bonusy do biełości:

➢ + 10% do pysk (10 kł[+/- 25]; opóź. 1 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:

Pyton tygrysi to typowy przedstawiciel niejadowitych węży z grupy dusicieli. Odznacza się długim grubym i muskularnym ciałem, pokrytym łuską. Z wyglądu nawet przypomina jakby było lekko otłuszczone. Głowa jego jest duża, wydłużona, oczy duże wypłupaste, źrenice okrągłe. Ubarwienie nadzwyczaj kolorowe – brązowe w żółto czarne pasy, z białymi obrzeżeniami.

Tryb Życia:

Jest to typowy dzienny, nadrzewny i wilgociolubny wąż. Żywi się ptakami, gryzoniami, zającami, oraz wszelkiego typu zwierzętami nie przekraczającymi 1/5 część jego długości (większe ofiary jest w stanie zadusić, ale nie połknąć). Na swą zdobycz z reguły czatuje będąc zawieszony na drzewie (lub skałach). W momencie znalezienia się ofiary w jego zasięgu nagłym wyrzutem stara się ją złapać pyskiem, a jeśli mu się to uda, to natychmiast (trwa to 5 segmentów) umiejętnie (w 95%) owija się wokół niej, dusząc ją od następnej rundy. Z reguły czeka aż ofierze przestaje bić serce, aczkolwiek zadanie mu więcej ran niż wynosi jego połowa żywotności najczęściej zmusza go do ucieczki lub do ataku na nowego oponenta. W wypadku dużych istot lub w większej liczbie nie atakuje, dopóki sam nie zostanie zaatakowany (ewentualnie ucieka jak ma możliwość). Dobrze pływa i niekiedy atakuje postacie kopiące się lub u wodopoju.

Uwaga: Mięso pytona tygrysiowego jest jadalne.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie nizinne tereny, szczególnie te leśne, bagienne lub kamieniste, ale zawsze w pobliżu wody. Poza porą

godową spotyka się je praktycznie tylko pojedynczo (0–6p.)

Specjalne zdolności:

- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobywcy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ duszenie (umiejętność unieruchamiania ofiar trzymanyh pyskiem, o ile ich wielkość nie przekracza 1/2 długości węża, a SF nie jest większa więcej niż pięciokrotnie od jego); w każdej rundzie duszenia ofiara otrzymuje 1–100 ran + b. z SF węża [przy czym rany te są zmniejszane o wyparowania obuchowe ofiary].
Uwaga: należy sprawdzić %–owym rzutem:
01 – 05 unieruchomiona kończyna (brak ran)
06 – 10 unieruchomione 2 kończyny (brak ran)
11 – 15 unieruchomione 3 kończyny (brak ran)
16 – 20 unieruchomione 4 kończyny (brak ran)
21 – 30 unieruchomiony tułów
31 – 40 unieruchomiona kończyna i tułów
41 – 50 unieruchomione 2 kończyny i tułów
51 – 60 unieruchomione 3 kończyny i tułów
61 – 75 unieruchomione 4 kończyny i tułów
76 – 100 kompletne unieruchomienie
- ✓ Jako pełzające zwierzę równie często co tułów atakują i nogi, dlatego ew. względem takiego ataku liczy się tylko obrona z tej części ciała (np. z ubrania i butów, itp.)
- ✓ Odporność na głód – bez jedzenia są w stanie obyć się nawet do 2 lat.

Rasa: PraKobra – Wąż Seta
Charakter: praw.zły (ewidentny względem prawa jak i zła)
Wzrost: 9–15 m.dł.
Waga: 150–450 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
1200	400	50	70	60	50	50	75	50	+ 20	55/55/55 + 5/p.

Bonusy do biegłości:
➤ + 25% do pysk (50 kl/ – ; opóź.2 sg.)
Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:
PraKobra zwana też węzem Seta jest jednym z najbardziej niebezpiecznych istot innoplanowych pozostawianych przez Złe siły na Planach Materialnych. Wyglądem swoim przypomina typową kobrę, jednak cechują ją monstualne wymiary, ciemny połysk i niesamowicie dogłębnie przerażające, czerwono–czarne oczy. Odznacza się długim, muskularnym ciałem, pokrytym łuską. Głowa jej jest w miarę duża, półokrągła, oczy małe, źrenice okrągłe. Ubarwienie nadzwyczaj ciemne, połyskliwe z wierzchu i matowe od spodu. Ogon cienki, jednolicie biały, z kolcem na końcu, ale bardzo chwytny. Jak wszystkie inne kobry także Wąż Seta znany jest z umiejętności unoszenia pionowo i rozplaszczania przedniej części ciała (co wśród większości zwierząt [np. koni] jest w stanie wywołać strach).

Tryb Życia:
PraKobra jest magiczną formą istoty innoplanowej ulubioną przez jednego z Bogów Orchii Seta. Jak głoszą legendy jest to monstrum poświęcony u zarania dziejów temu Bóstwu, przez nieznane już antyczne siły Zła. Niektóre z opowieści mówią też, że Set przelał też część swych mocy w nie czyniąc z nich istoty o nadzwyczajnych możliwościach. PraKobra jest żywym stworzeniem i podobnie potrzebuje jeść, pić i spać. Dzięki zaś swym nadnaturalnym cechom zawsze jednak się ją traktuje jak Półboga z odpowiedniego poziomu (i o odpowiednich zdolnościach). Jej etos polega na tym, że uważa się za wcielenie Seta. Magia jaką posiada jest uwarunkowana na rządzenie i zabijanie tych, co nie chcą się jej poddać. Także zabicie je jest w praktyce niemożliwe, zaś jeśli się to uczyni, to przynosi to jeszcze bardziej zgubne efekty. Otóż na istocie tej jest potężna klątwa, która objawia się tym, że zabita fizycznie w momencie śmierci odradza się w dwóch innych miejscach tego planu egzystencji w postaci dwóch nowych (młodych) PraKobr. (Nigdy jednak dobrowolnie nie dają się one zgładzić, gdyż każda z nich uważa się za najbliższą prawdziwego Seta.). Aby rzeczywiście zgładzić Węża Seta trzeba albo użyć odpowiedniej broni (Miecze: Ewidentności, Boski Obrońca, Końca, Boskości), albo odpowiedniego czaru (działającego na zaklęcia, który potrafi ją zabić). Ostatecznym sposobem jej bezpowrotnego zabicia jest w przeciągu 6 rund po sprowadzeniu jej do agonii poświęcenie (samobójstwo) dobrowolne życia inteligentnej istoty o dobrym charakterze w intencji by nie mogła się więcej odrodzić. Taki samobójca jednak nie może już zostać jednak wskrzeszony, gdyż jego dusza po wieki będzie broniła dostępu duszy Węża Seta do tego Planu Egzystencji. Na szczęście podobne skutki jak te poświęcenie życia odnosi rzucony w tym czasie na nią w ten sam sposób czar "Ocalenie" (ew. czar typu "Życzenie" imitujący czar Ocalenie). Normalnie PraKobra sprowadzona do agonii odradza się w nietkniętej postaci po 6 rundach od rozpoczęcia się agonii, natomiast zabita (w niewłaściwy sposób) odradza się w dwóch postaciach. Dzięki specyficznie działającemu jadowi istota ta lubi otaczać się martwiakami, a także wszelkimi istotami, które zechcą (lub muszą) jej służyć (tylko takich jest w stanie zostawiać przy życiu). PraKobry żyją naturalnie do 600 lat. W trakcie tego okresu potrafią wydać jedno jajo (są obojniakami), z którego po 1–10 latach wykułwa się jedno młode. Aż do pełnoletności opiekują się młodym i są niezwykle wyczulone na bezpieczeństwo potomka.

Uwaga: Istoty te posługują się między sobą Mową Prawa (4 stopień trudności językowej), aczkolwiek znają też Dawną Mowę i są w stanie uczyć się "miejscowych" języków.

Występowanie:

Na Planach Egzystencji Materialnej PraKobry spotyka się najczęściej w miejscach poświęconych kultowi Seta. Tam, gdzie jest to możliwe istoty te starają się siłą i strachem podporządkowywać inne istoty. Powoduje to, że często spotyka się je jako władców królestw, prowincji lub wysp. Zawsze jednak bardzo skrywają swoje istnienie, gdyż na najmniejszą wieść o nich ruszają zgładzić ją wszelkie ewidentnie Dobre istoty (najczęściej są to Paladynowie i PraKobry Królewskie – największy wróg Węża Seta).

Specjalne zdolności:

- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę SZ aktualnej).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)
- ✓ stała infrawizja (zasięg SZ w metrach)
- ✓ stała kontrola otoczenia (patrz odpowiedni czar u Maga)
- ✓ zęby jadowe – w momencie ukąszenia dostarczają jad, który:
 - zabija każdą istotę, która nie obroni się na truciznę na połowę wartości tej odporności. Przytrzymana w szczękach tak zabita postać w przeciągu 1–100 rund przeradza się w 0-poziomowego kościotrupa (miękkogłowego), całkowicie przez nią kontrolowanego.
- ✓ Aura Śmierci – każda istota, która dotknie ją (lub odwrotnie) gołym ciałem i nie odeprze zaklęcia %-owym rzutem na połowę swej odporności na nie natychmiast pada martwa. Dotknięcie niemagiczną bronią (lub do zbroi przez PraKobry) ma ten sam skutek, o ile nie odeprze się zaklęcia %-owym rzutem na tą odporność.
Uwaga: Magiczna zbroja, jeśli nie zostanie przegryziona chroni przed Aurą Śmierci w momencie ataku tego węża.
- ✓ Stała ochrona przed wszelkimi elementami Negatywnego Planu (np. przed wyssaniem Energii Życiowej, wyciem Upiora, itp.)
- ✓ 75% AntyMagii
- ✓ Aura Zła – Jakakolwiek istota o przeciwnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia %-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.
- ✓ Aura Prawa – jakakolwiek istota o nie praworządnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia %-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.
- ✓ profesja Półbóg (z adekwatnego poziomu).
- ✓ AutoUzdrowienie – po 6-tej rundzie bycia w agonii (jeśli nie została zabita)
- ✓ Podwójne Odrodzenie – w momencie zabicia w niewłaściwy sposób ciało znika, a sam wąż Odradza się pod postacią dwóch młodych w innych miejscach (zależnie od MG, ale nigdy w pobliżu miejsca śmierci).

Rasa: Kobra Pancerna (Sargon)

Charakter: każdy Praworządny (ewidentny względem prawa jak i moralności)

Wzrost: 7,5–15 m.dł.

Waga: 550–1850 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
5000	800	30	70	50	50	25	75	50	+ 200	550/550/550 + 50/p.

Bonusy do biegłości:

- + 25% do pysk (75 kl/ – 10 OBR; opóź.2 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (30)

Wygląd:

Kobra Pancerna zwana często tylko Sargon jest jednym z najbardziej niebezpiecznych i niezniszczalnych istot innoplanowych pozostawianych przez siły Prawa na Planach Materialnych. Wyglądem swoim raczej przypomina typową kobrę, jednak cechują ją monstrialne wymiary, duża grubość i charakterystyczna łuska. To właśnie dzięki niej istota ta zyskała swą nazwę, gdyż w praktyce łuska ta przypomina pancerz kostny o dużych, płaskich, guzowatych, kwadratowych wybrzuszeniach. Jego twardość jest niesamowita, zaś dzięki magii utrzymuje też nienaganną elastyczność (brak ograniczeń do ZR i SZ). Głowa Sargona jest równie (o ile nie bardziej) pancerna, przy tym raczej większa niż być powinna. Zaopatrzona jest w małe niebieski oczy. Całe ubarwienie ciała najczęściej jest oliwkowo-zielone, rzadziej oliwkowo-stalowe lub inne. Sargon, podobnie jak inne kobry posiada umiejętności unoszenia pionowo i rozplaszczania przedniej części ciała.

Tryb Życia:

Jak głoszą legendy Kobra Pancerna została stworzona przez nieznaną już siłę Praworządności jako strażnik i obrońca przed pochodem CHAOSU. Nie znane są obecnie losy tych zmagających, jednak poprzez swą przydatność i niezniszczalność została sobie upodobana przez wielu Bogów. Na Planach Materialnych najczęściej służy do obrony skarbców, sanktuariów lub innych niezmiennie ważnych miejsc. Z reguły nie jest agresywna. W walce z innymi istotami posługuje się zarówno swym jadem, jak i wieloma innymi zdolnościami (np. z racji wielkości Kobry Pancerne są w stanie atakować tak, jakby miały też zasięg 2). Zabita (jeśli kompletnie nie zostanie zdematerializowana na danym Planie Egzystencji) odradza się automatycznie po 5 latach i często (jeśli etos jej na to pozwala) idzie zemścić się na swych zabójcach. Niekiedy Sargony są używane przez potężne istoty jako Gwardia Przyboczna lub wierzchowce, rzadziej do prowadzenia wojsk antycznych istot. Większość tych istot posługuje się między sobą Mową Prawa (4 stopień trudności językowej), aczkolwiek znają też Dawną Mowę. Sargony są "naturalnie" nieśmiertelne (dopóki całkowicie się je nie zgładzi), ponadto nie potrzebują jeść (choć mogą). Latami też (jeśli muszą) potrafią nie oddychać (kumulują oddech). Wadą ich jest to, że się nie rozmnażają, jednak są w stanie być klonowane przez niezmiennie potężne istoty za pomocą wysoko specjalistycznych czarów (3–5 Krąg Magii Specjalnej).

Uwaga: Skóra Sargona umiejętnie wyprawiona pozwala robić ubrania o obronie i wyparowaniach równych połowie użytego do tego celu monstra. Taka skóra nadal zachowuje swą magiczność i elastyczność (brak ograniczeń), ponadto połowi większość niekorzystnych czynników fizycznych.

Występowanie:

Normalnie Kobry Pancerne nie można spotkać, jednak prawdopodobne jest ich znalezienie w przepastnych labiryntach, grobowcach lub Katakumbach. Poza wyjątkowymi sytuacjami spotyka się je praktycznie tylko pojedynczo (0–8p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
 - ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
 - ✓ doskonały wzrok – postać posiada wyostrzony wzrok, dzięki czemu widzi na dwukrotnie większą odległość niż normalnie.
 - ✓ stała infrawizja (zasięg SZ w metrach)
 - ✓ zęby jadowe – w momencie ukąszenia dostarczają jad, który:
 - przenosi w stały letarg każdą istotę (też martwiaki), która nie odeprze (w przeciągu najbliższych 1–5 rund – co rundę) go %–owym rzutem na 1/10 Zakłęć
 - ✓ 50% AntyMagii
 - ✓ Aura Ewidentności (zależnie od charakteru Zła, Neutralna lub Dobra): Jakakolwiek istota o przeciwnym charakterze, która nie przełamie zakłęcia (%–owym rzutem na połowę odporności na zakłęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.
 - ✓ Aura Prawa – jakakolwiek istota o nie praworządnym charakterze, która nie przełamie zakłęcia (%–owym rzutem na połowę odporności na zakłęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.
 - ✓ Promień ognia (zianie ogniem) – zamiast ataku jest w stanie wysłać raz na 1–50 rund kierunkową wiązkę białych płomieni. Ich temperatura spopieła każdą istotę, która nie odeprze ognia (%–owym rzutem na połowę odporności nr.8), a w wypadku odparcia zadaje 550 [+/- 2–100] ran (1/10 tego to uszkodzenia na zbroję i inne przedmioty znajdujące się przy ofierze ataku).
 - ✓ gruba skóra – dziesięciokrotnie zmniejsza wszelkie efekty raniące czynników fizycznych (nie dotyczy ciosów bronią, itp.).
 - ✓ przygniatanie – postać, która nie odskoczy (%–owy rzut na ZR akt) przed pełznącym wężem zostaje obalona i przygnieciona ciałem węża. W każdej rundzie takiego duszenia postać otrzymuje 1–100 ran + b. do ran z SF węża zredukowany o b. do ran z wolnej SF ofiary. Ilość tych ran jest ponadto zmniejszana o połowę wartości wyparowań obuchowych ofiary.
- Uwaga: Naraz może być tylko duszona 1 istota (poniżej 2 metrów długości) na każde 5 metrów długości węża.

Rasa: Kobra Górską
Charakter: neutr.neutr.
Wzrost: 1,25–2,75 m.dł.
Waga: 1–5 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
25	20	30	70	5	5	0	0	5	+ 3	5/5/5 + 2/p.

Bonusy do biegłości:

- + 10% do pysk (10 kł[+/- 25]; opóź.1 sg.)
- Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:

Kobra górską, to typowy przedstawiciel jadowitych węży. Odznacza się długim raczej cienkim, choć muskularnym ciałem, pokrytym łuską. Głowa jej jest w miarę duża, półokrągła, oczy małe, źrenice okrągłe. Ubarwienie nadzwyczaj zmienne, ale zawsze jednolite, najczęściej szare, oliwkowe lub czarne. Kobry znane są z umiejętności unoszenia pionowo i rozplaszczania przedniej części ciała (co wśród większości zwierząt [np. koni] jest w stanie wywołać strach).

Tryb Życia:

Jest to typowo dzienny, naziemny i sucholubny wąż. Żywi się ptakami, drobnymi gryzoniami, młodymi zającami, oraz wszelkiego typu jaszczurkami. Do swej zdobyczy podpełza po kryjomu, po czym nagłym atakiem chwyta w pysk i puszcza – przyjmując typową dla siebie pozę, czekając, aż jad zabije ofiarę. Zęby jej są dość długie, proste i raczej grube. Z racji swej dziennej aktywności jest to jeden z najczęściej spotykanych węży jadowitych, szczególnie, że podrażniony obecnością obcych istot (nawet dużo większych i silniejszych od siebie) staje się agresywny i niebezpieczny.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie górskie tereny, ponadto spotykany jest także na nizinach w pobliżu skał i kamienistych miejsc. Spotyka się je praktycznie tylko pojedynczo (0–4p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ doskonały wzrok – postać posiada wyostrzony wzrok, dzięki czemu widzi na dwukrotnie większą odległość niż normalnie.
- ✓ zęby jadowe – w momencie ukąszenia dostarczają jad, który:
 - zabija w przeciągu 1–10 minut każdą istotę poniżej 1000 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%–owym rzutem na połowę odporności nr.6), a jeśli to przeżyła, to tak ją osłabia na okres 1–10 dni jest osłabiona (o b.10[%] gorsze TR, OBR,INT, MD, a UM dwukrotnie zmniejszają się).

- w przeciągu 1–10 godzin każdą istotę powyżej 1000 Żywności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na połowę odporność nr.6) tak osłabia, że na okres 1–5 dni z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]
- ✓ wicie się (koszt dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)
- ✓ z racji cienkości istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b. – 100 OBR)
- ✓ Jako pełzające zwierzę równie często co tułów atakują i nogi, dlatego ew. względem takiego ataku liczy się tylko obrona z tej części ciała (np. z ubrania i butów, itp.)

Rasa: Wężowidło Leśne

CHAR.: każdy, ale najczęściej neutr.zły; 10% szansa, że ewidentny

Wzrost: 2–5,5 m.dł.

Waga: 25–550 kg.[rzadko większe, ale jeśli już to dużo]

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
75	25	30	60	5	5	sp	30	15	+ 25	50/50/50 + 10/p.

Bonusy do biegłości:

➤ + 25% do pysk (80 kł; 10 OBR; opóź.2 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:

Gad ten na pierwszy rzut oka przypomina skrzyżowanie węża z jaszczurem. Odznacza się długim, owalnym ciałem, równie grubym prawie na całej długości, o przekroju dziesięciokrotnie mniejszym od długości. Około jednej trzeciej ciała stanowi ogon, a dziesiątą część długości zajmuje głowa. Jest ona wydłużona i lekko zwęża się ku przodowi, jednak przez całą swą długość jest prawie analogicznie wysoka do przekroju ciała. Dzięki takiej budowie w swym pysku jest w stanie pomieścić cztery rzędy bardzo długich i ostrych zębów. Tylne część głowy przewęża się ostro i przechodzi w dość słabo wyodrębnioną szyję. Średnio w okolicach jednej trzeciej i dwóch trzecich długości ciała posiada po parze jaszczurczych kończyn, jednak mimo, że są dość długie nie są one środkiem napędowym. Najbardziej istotną cechą dla wężowidła leśnego jest ciągnący się przez całe ciało grzebień wysokich (do połowy średnicy ciała), choć nie za bardzo sztywnych wyrostków rogowych skóry. W trakcie wężowego poruszania się tej istoty końce jego przelewają się na przemian z jednej na drugą stronę. Całe ciało jest koloru zielonego w szaro–czarne pręgi. W zależności jednak od otoczenia wężowidło potrafi już po kilku minutach przybierać dowolny kolor w obrębie swej zieloności (od żółtego do brązowego) i szarości (od białego do czarnego), a także potrafi ujednolicać swe ubarwienie.

Tryb Życia:

Jest to typowo dzienny, naziemny i nadrzewny gad. Żywi się ptakami, gryzoniami, młodymi ssakami, ale jeżeli jest minimum pięciokrotnie liczniejszy jest w stanie rzucić się na każdego. Do swej zdobyczy rzadko podpełza po kryjomu, gdyż najlepiej lubi gromadnie okrążać i dezorientować ją swą liczebnością. W odległości kilku metrów od ofiary rezygnuje ze swego wężowego wijącego się ruchu i podnosi pionowo ponad połowę swego ciała, w czym pomaga im prędkość i tylne kończyny. Walcząc potrafi atakować pyskiem na zasięg 1, ale jeśli nie zostanie trafiony, a sam trafi, to używając swych przednich łap potrafi przywrzeć do ofiary i atakować ją nieprzerwanie na zasięg 0 (uniemożliwiając ofierze korzystanie ze ZR do obrony). Wężowidła pędzą najczęściej gromadny tryb życia. Normalnie terenu na którym żyją nigdy nie opuszczają. Ich społeczności składają się z różnorodnej wielkości osobników, jednak przeważają osobniki młode (nie są kanibalami, jako że ich mięso jest bardzo trujące). Osobniki o innym charakterze od większości są najczęściej po pewnym czasie przepędzane z danej społeczności i często żyją w pojedynkę, zakładają własne rodziny, czy przyłączają się do różnych (wyrozumiałych) awanturników. Mimo swej gadziej natury starsze osobniki są bardzo mądre i inteligentne. Około 10 poziomu część z nich potrafi już mówić kilkoma językami, a ponadto wiele z nich jest w stanie rzucać czary Iluzjonistyczne lub Druidyczne (na połowę swych UM), o ile wcześniej zostaną do tego przyuczone. Także potrafią używać różne przedmioty (też i magiczne), nawet takie jak broń, czy tarcze. Także niepotrzebne chwilowo przedmioty najczęściej gromadzą pod większymi kamieniami, w skalnych jamach lub w szczelinach. Gdy temperatura jest zbyt niska do ich egzystencji potrafią zapadać w czasowy letarg, albo zwiększając swój apetyt uzyskiwać ciepło z jedzenia.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie nizinne i górskie tereny, szczególnie te leśne i kamieniste. Rzadziej spotykane są we wszelkich podziemiach, labiryntach i podziemiach. Można je spotkać także w starych zamczyskach i na terenach ruin. Najczęściej spotyka się je stadami 10–100 osobników, w których to prym wiedzie elita starszych (rzadko włączających się do walki, w której nie mają dziesięciokrotnie większej przewagi) wężowideł (1–10 z 6–12 poziomu). W miejscach nie charakterystycznych dla nich spotkać można tylko pojedyncze, wędrujące osobniki (z 4–12p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ każdy przyrost żywotności i siły fizycznej z poziomu wzrasta o 1/10 poprzedniej wartości (jak smoki).
- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę SZ aktualnej).
- ✓ wicie się (koszt dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)
- ✓ z racji cienkości istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b. – 25 OBR)
- ✓ mimikra – potrafią w ciągu 1–5 rund zmienić barwę ciała, tak, by nie odróżniała ich od (naturalnego) podłoża.
- ✓ przywarcie – w wypadku dopuszczenia go na odległość "0" potrafią po udanym "gryźnięciu" przywrzeć do ofiary, odbierając jej obronę ze ZR aktualnej (tą powyżej 50) i możliwość walki bronią bez zasięgu "0".

- ✓ [1 na 10 osobników] aureola ewidentności (zależnie od charakteru) – istota, która chce je dotknąć musi przełamać zakłęcie na połowę swej odporności na nie (– 1%/p. Wężowidła).
- ✓ [od 10 poziomu 50% szansa co poziom, że potrafi rzucać czary Druidyczne (a charakterzy inne niż neutr.dobry, neutr.neutr. i neutr.zły Iluzjonistyczne) i będzie znała zdolności takiej profesji.

Rasa: Kobra Królewska

Charakter: neutr.neutr.

Wzrost: 2,75–5,75 m.dł.

Waga: 3–15 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
55	40	30	70	5	5	0	0	25	+ 5	15/15/15 + 5/p.

Bonusy do biegłości:

- + 10% do pysk (20 kl[+/- 1–25]; opóź.1 sg.)

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 3 (10), 6 (10)

Wygląd:

Kobra Królewska, to duży przedstawiciel jadowitych węży. Odnacza się długim, muskularnym ciałem, pokrytym łuską. Głowa jej jest w miarę duża, półokrągła, oczy małe, źrenice okrągłe. Ubarwienie nadzwyczaj piękne – najczęściej wszelkiego typu zielone, żółte i czarne wzory. Ogon jednolicie czarny. Kobry znane są z umiejętności unoszenia pionowo i rozplaszczania przedniej części ciała (co wśród większości zwierząt [np. koni] jest w stanie wywołać strach).

Tryb Życia:

Jest to typowo dzienny, naziemny i sucholubny wąż. Żywi się ptakami, drobnymi gryzoniami, młodymi zającami, oraz wszelkiego typu jaszczurkami. Jego jednak najulubieńszym pokarmem są inne węże, nawet te bardzo jadowite. Do swej zdobyczy podpełza po kryjomu, po czym nagle rozplaszcza się nad nią (co często zaskakuje kompletnie ofiarę) i nagłym atakiem chwytą w pysk. Większe ofiary natychmiast puszcza – przyjmując typową dla siebie pozę, czekając, aż jad dokończy dzieła. Zęby jej są dość długie (do 7 cm), proste i raczej grube. Z racji swej dziennej aktywności jest to jeden z najczęściej spotykanych węży jadowitych, szczególnie, że podrażniony obecnością obcych istot (nawet dużo większych i silniejszych od siebie) staje się agresywny i niebezpieczny, często próbując przepłoszyć je ze swojego rewiru. Jej dość znaną cechą, jest to, że zaatakowana nie stara się uciekać – demonstrując non stop swój przepiękny rozplaszczony przód ciała.

Uwaga: Z racji wielkości dorosłe osobniki są w stanie atakować tak, jakby miały zasięg 2.

Występowanie:

Zamieszkują wszelkie nizinne i górskie tereny, najczęściej w pobliżu wody, czy wręcz na bagnach. Niekiedy łatwo ją spotkać w dobrze nasłonecznionych miejscach pośród dzikich puszczy. Poza porą godową spotyka się je praktycznie tylko pojedynczo (0–6p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej)
- ✓ doskonały wzrok – postać posiada wyostrzony wzrok, dzięki czemu widzi na dwukrotnie większą odległość niż normalnie
- ✓ zęby jadowe – w momencie ukąszenia dostarczają jad, który:
 - zabija w przeciągu 1–10 rund każdą istotę poniżej 2500 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na połowę odporności nr.6), a jeśli to przeżyła, to tak ją osłabia na okres 1–10 dni jest osłabiona (o b.20[%] gorsze TR, OBR,INT, MD, a UM dwukrotnie zmniejszają się)
 - w przeciągu 1–10 godzin każdą istotę powyżej 2500 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na połowę odporność nr.6) tak osłabia, że na okres 1–10 dni z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]
- ✓ wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)
- ✓ z racji cienkości istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b. – 50 OBR)
- ✓ Jako pełzające zwierzę, niekiedy zdarza się, że zaatakują nogi, dlatego ew. względem takiego ataku liczy się tylko obrona z tej części ciała (np. z ubrania i butów, itp.)

Rasa: Czarny Tryton – istota magiczna

Charakter: najczęściej zły

Wzrost: 1,6–2,1 m.wys, aczkolwiek chodzą na ugiętych nogach, przez co wyglądają na 1,4–1,9 m.

Waga: 70–120 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry (kamienna)
150	40	15	15	40	40	45	15	15	spec. (+ 10)	10/30/50

Bonusy do biegłości:

- + 15%do zapasy
- + 10% do trójzęby

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 4 (20), 8 (20 + 2k10), 9 (20)

Wygląd:

Czarny tryton jest ogoniastym płazem o humanoidalnej postawie i kształcie. Odznacza się czarnym, nagim, z reguły śliskim i mokrym od śluzu ciałem. Od nasady głowy aż do końca ogona przez grzbiet ciągnie się mu fald skórný w kształcie szeregu mięsistych półkoli. Głowa jego jest jaszczurczego kształtu. Nos jego jest faldem skóry z dwoma otworami. Pysk ma krótki z uzębieniem nie przeznaczonym wyraźnie do gryzienia. Najczęściej poruszają się w toni wodnej wyginając swoje ciało na boki, w czym mogą przypominać pływające węże. Na lądzie są dość niezgrabne, jednak chodzą wyłącznie w pozycji pionowej, powłócząc lekko ogonem po ziemi. Dźwięki, które wydają przypominają w zasadzie różnie modulowany skrzek żabi.

Tryb Życia:

Czarne Trytony najczęściej tworzą duże podmorskie społeczności o mniej lub bardziej hierarchicznych zależnościach, aczkolwiek wiele rodzin nie mogących się temu poddać jest wypędzana. Najczęściej pędzą wieczorowy i ranny tryb życia. Tam, gdzie jest półmrok są w stanie być non stop aktywne. Istoty te z natury są drapieżnikami. W sytuacjach skrajnych są w stanie pożywiać się innymi pokarmami, albo zapadać w stan "letargu" objawiający się spowolnieniem funkcji życiowych. Tą właściwość mogą też wykorzystywać w dowolnym momencie, gdy temperatura spada poniżej zera. Jako żywe istoty potrafią żyć do 200 lat, choć dojrzałość osiągają już w wieku 20 lat. Pierwsze 10 lat swojego życia spędzają jednak pod postacią typowo wodnej larwy, która jest całkowicie uzależniona od społeczności dorosłych, aczkolwiek młode osobniki dość łatwo mogą przystosować się do swobodnego życia w toni wodnej. Trytony te najczęściej prowadzą gromadny tryb życia. Ich ulubionym zajęciem są połowy ryb i innych stworzeń morskich za pomocą swoich trójzębów. Gromadnie potrafią nawet upolować dużego węża morskiego lub opanować kupiecki statek. Ich społeczności lubią gromadzić cenne przedmioty i monety (aczkolwiek nie noszą ich ze sobą). Dość często zajmują się też handlem pojmanych przez siebie niewolników, których gromadzą w niedostępnych od trony lądu jaskiniach i grotach. Jako że w zasadzie nie posługują się magią, dość często pojmanych czarodziei, czy kleryków więżą i korzystają z ich zdolności np. w zamian za jedzenie lub skarby. Jako naród są bardzo związane ze sobą, przeto w momencie, gdy dowiedzą się o jakiejś rzezi swych pobratymców starają się zawsze zemścić się. Pod względem zdolności do walki najczęściej traktuje się je jako wojowników i łowców. Elitarne jednostki ich rycerstwa (poruszające się np. na delfinach) lub gwardii podlegają najczęściej błękitnym trytonom.

Występowanie:

Jako istoty typowo morskie spotyka się je we wszystkich morzach i oceanach. Dość często ich małe grupki (2–20 osobników) lub oddziały (1–100 osobników) spotyka się niedaleko uczęszczanych szlaków wodnych, w pobliżu portów. Najczęściej w tak spotkanych grupach są prawie wyłącznie samce z poziomów 4–6 pod dowództwem osobnika z około 8 poziomu lub jako eskorta błękitnego ściana (z poziomu 4–10). Duże podmorskie społeczności typu wioski lub miasta spotyka się najczęściej w pobliżu pionowych ścian podwodnych skał, często przy tym wystających nad powierzchnię wody. Dobrze też by w takich podmorskich skałach znajdowały się jaskinie lub systemy grot. Niekiedy także zamieszkują wszelkiego typu podwodne budowle lub zatopione zamki (itp.). Społeczność zamieszkująca takie miejsca liczy najczęściej od 50 do 5000 osobników (z 0–14p.).

Specjalne zdolności:

- ✓ wszystkie funkcje życiowe przystosowane do życia pod wodą (np. oddychanie przez skórę, rozmnażanie się pod wodą, doskonałe pływanie i nurkowanie)
- ✓ nadnaturalna odporność na zimno i mróz (1/2 ran, 2 rzuty – wybiera się lepszy wynik)
- ✓ śmiertelnie trująca skóra (w momencie ugryzienia i nieodparcia trucizny)
- ✓ w wypadku zranienia bronią kłutą odnoszą tylko połowę ran (z racji bardzo słabo rozwiniętego systemu nerwowego)

Rasa: Błękitny Tryton – istota magiczna

Charakter: każdy zły

Wzrost: 2,1–2,6 m.wys., aczkolwiek chodzą na ugiętych nogach, przez co wyglądają na 1,9–2,4 m.

Waga: 120–170 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry (kamienna)
350	140	15	35	40	60	45	15	15	spec. (+ 20)	20/60/100

Bonusy do biegłości:

- + 10% do zapasy
- + 15% do trójzęby

Bonusy do odporności: 1 (20), 2 (20), 4 (20), 8 (20 + 2k10), 9 (20)

Wygląd:

Błękitny Tryton jest dużym, ogoniastym płazem o humanoidalnej postawie i kształcie. Odznacza się błękitnym, nagim, z reguły śliskim i mokrym od śluzu ciałem. Od nasady głowy aż do końca ogona przez grzbiet ciągnie się mu fioletowy fald skórný w kształcie szeregu mięsistych półkoli. Głowa jego jest jaszczurczego kształtu. Nos jego jest faldem skóry z dwoma otworami. Pysk ma krótki z uzębieniem nie przeznaczonym wyraźnie do gryzienia. Najczęściej poruszają się w toni wodnej wyginając swoje ciało na boki, w czym mogą przypominać pływające duże węże. Na lądzie są dość niezgrabne, jednak chodzą wyłącznie w pozycji pionowej, powłócząc lekko ogonem po ziemi. Dźwięki, które wydają przypominają w zasadzie różnie modulowany skrzek żabi. Potrafią też modulować dźwięki w innych językach.

Tryb Życia:

Błękitne Trytony najczęściej tworzą elitę podmorskich społeczności o mniej lub bardziej hierarchicznych zależnościach, aczkolwiek wiele osobników pędzi też na pół samotniczy tryb życia. Najczęściej pędzą wieczorowy i ranny tryb życia. Tam, gdzie jest półmrok są w stanie być non stop aktywne. Istoty te z natury są drapieżnikami. W sytuacjach skrajnych są w stanie pożywiać się innymi pokarmami, albo zapadać w stan "letargu" objawiający się spowolnieniem funkcji życiowych. Tą właściwość mogą też

wykorzystywać w dowolnym momencie, gdy temperatura spada poniżej zera. Jako żywe istoty potrafią żyć do 300 lat, choć dojrzałość osiągają już w wieku 30 lat. Pierwsze 15 lat swojego życia spędzają jednak pod postacią typowo wodnej larwy, która jest całkowicie uzależniona od społeczności dorosłych, aczkolwiek młode osobniki dość łatwo mogą przystosować się do swobodnego życia w toni wodnej. Trytony te najczęściej prowadzą gromadny tryb życia. Ich ulubionym zajęciem są połowy ryb i innych stworzeń morskich za pomocą swoich wielkich trójzębów. Gromadnie potrafią nawet upolować dużego węża morskiego lub opanować kupiecki statek. Ulubionym ich zajęciem jest też dowodzenie oddziałami innych (to znaczy czarnych) trytonów w celu połowu niewolników. Ich społeczności lubią gromadzić cenne przedmioty i monety (aczkolwiek nie noszą ich ze sobą). Dość często zajmują się też handlem pojmanych przez siebie niewolników, których gromadzą w niedostępnych od strony lądu jaskiniach i grotach. Jako że w zasadzie nie posługują się magią, dość często pojmanych czarodziei, czy kleryków więżą i korzystają z ich zdolności np. w zamian za jedzenie lub skarby. Jako naród są bardzo związane ze sobą, przeto w momencie, gdy dowiedzą się o jakiejś rzezi swych pobratymców starają się zawsze zemścić się. W tym celu są w stanie nawet wywoływać istne wojny, szczególnie, że ich nocne wypadki w okolice portów czy nadmorskich wiosek uchodzą za bardzo krwawe i przerażające. Pod względem zdolności do walki najczęściej traktuje się je jako wojowników i łowców. Niekiedy także spotykani są wśród nich półbogowie. Elitarne jednostki ich rycerstwa (poruszające się np. na delfinach) lub gwardii bardzo często służą inteligentnym potworom morskim lub różnym istotom o potężnej mocy.

Występowanie:

Jako istoty typowo morskie spotyka się je we wszystkich morzach i oceanach. Dość często ich małe grupki (1–5 osobników) lub na czele oddziałów Czarnych Trytonów (1–100 osobników) spotyka się niedaleko uczęszczanych szlaków wodnych, w pobliżu portów. Najczęściej w spotkanych grupach są prawie wyłącznie samce z poziomów 4–8, zaś na czele oddziałów spotyka się osobniki z poziomów 6–10. Najczęściej zamieszkują wioski czarnych trytonów (pojedynczo) lub ich miasta (wtedy spotyka się je w większej ilości np. 5–500 osobników). Pojedyncze klany (5–50 osobników) można spotkać także we wszelkiego typu podwodnych budowlach lub zatopionych zamkach.

Specjalne zdolności:

- ✓ wszystkie funkcje życiowe przystosowane do życia pod wodą (np. oddychanie przez skórę, rozmnażanie się pod wodą, doskonałe pływanie i nurkowanie)
- ✓ nadnaturalna odporność na zimno i mróz (1/2 ran, 2 rzuty – wybiera się lepszy wynik)
- ✓ widzenie w mroku (jak normalnie w świetle, aczkolwiek są wrażliwe na intensywne światło)
- ✓ w wypadku zranienia bronią kłutą odnoszą tylko połowę ran (z racji bardzo słabo rozwiniętego systemu nerwowego)

Rasa: Jaszczur Ogniowy (Wulkaniczny)

Char: każdy neutralny

Wzrost: 1,8–2,3 m.wys.

Waga: 150–200 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania Skóry
240	90	30	40	25	45	25	10	10	+ 40 (ew + 100)	110/110/110

Premie do biegłości:

- + 5 do szponów (60tn/+5 OBR; opóź.3 sg.), mieczy (150tn/+22 OBR; opóź.5 sg.)

Premia do odporności: 2 (10), 4 (10), 5 (10), 6 (10), 7 (20), 8 (20)

Wygląd:

Nie noszą zbroj.

Tryb Życia

Żyją do 100 lat, dojrzewają po 15 latach. Najczęściej spotykani są jako wojownicy, łowcy i barbarzyńcy rzadziej jako kapłani.

Występowanie

Zamieszkują tylko kratery czynnych wulkanów, ew. okolice w pobliżu pobytu żywiołów ognia. Spotyka się ich osady 2–20 młodych (0–4 poz) i 1–5 dorosłych (6–8 poz), ew. patrole 1–5 wojowników (1–8 poz)

Specjalne Zdolności:

- ✓ niewrażliwość na ogień – zwykły (nie magiczny) ogień nie zadaje im żadnych obrażeń, w przypadku magicznego ognia przysługuje im drugi rzut obronny, ponadto otrzymują tylko połowę obrażeń.
- ✓ aura ognia – raz dziennie / 50 UM, po 1r medytacji są w stanie wytworzyć wokół siebie aurę ognia, aura ta utrzymuje się przez 1r/10 UM i zwiększa ich obronę bliską o +100 pkt..
- ✓ specjalny atak ogonem – dodatkowy jeden atak w rundzie, analogiczny do zdolności obalenia.

Uwagi:

- ✓ Kapłani Szarami uważają te istoty za święte
- ✓ Kowal specjalista tej rasy potrafi wykuwać płomienne miecze (dodatkowo k50 ew. połowa obrażeń od ognia w każdym skutecznym ataku).

Rasa: Jaszczur Skalny

Char: każdy neutralny

Wzrost: 2,3–2,8 m.wys.

Waga: 210–310 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
320	140	15	30	10	30	10	20	5	+ 70	160/160/160

Premie do biegłości:

➤ + 10% do szponów (80 tn/+7 OBR; opóź.3 sg.), młotów (140 ob/+17 OBR;opóź.5 sg.). kamieni ((100 ob) /+3 OBR; opóź.4sg.)

Premia do odporności: 2 (10), 4 (20), 6 (10), 7 (10), 10, (10)

Wygląd:

Nie noszą zbroj.

Tryb Życia

Żyją do 200 lat, dojrzewają po 30 latach. Najczęściej spotykani są jako wojownicy,łowcy i barbarzyńcy spotyka się wśród nich także kapłanów (tylko do 10 Poz).

Występowanie

Zamieszkują tereny podgórskie i góry. Małe grupy tworzy najczęściej 1–5 osobników (0–10 poz). Małe osady(koczowiska) liczą najczęściej 2–20 młodych osobników (0–4 poz) i 1–10 dorosłych (5–9 poz).

Specjalne Zdolności:

- ✓ specjalny atak ogonem – dodatkowy jeden atak w rundzie, analogiczny do zdolności obalenie.
- ✓ przetrącenie – ich wojownicy jako zapożyczenie zdolności mają umiejętność zamaszystego uderzenia bronią obuchową tak, że jeśli ofiara nie wykona uniku (%–owy rzut na ZR aktualną – 1%/poz Wojownika), to otrzymuje podwójną ilość ran (udany unik całkowicie chroni przed zranieniem)

ISTOTY INNOPLANOWE

Pochodzenie Demonów

Miliardy lat temu, gdy świata jeszcze nie było takiego, jakiego dziś znamy, istniały we wszechświecie tylko wszechpotężne moce o niepojętych dla zwykłych umysłów skomplikowaniu swej istoty. Jedyną cechą, którą śmiertelnicy byli w nich w stanie rozróżnić to podporządkowanie ich działalności niepojętym ideom. Wielu mędrców dyskutuje po dziś dzień na temat rodzajów tych mocy, jednak wszyscy są zgodni co do istnienia takich z nich jak: chaos, porządek, równowaga, czas, świętość, dobro, zło, nekromancja, żywioły, nicość i witalność. W tamtych mistycznych czasach dochodziło też do wymieszania się różnych mocy i zaczęły powstawać najprzeróżniejsze ich twory. Jednym z najbardziej znanych z nich są potężne i przerażające istoty powstałe w głównej mierze z esencji chaosu i zła. Śmiertelni znają je dziś pod nazwą demony.

Demonus – czyli istota nieczysta (zła), uosabiająca też w sobie chaos w śladowym stopniu zawiera też w sobie część innych mocy. Najczęściej więc mamy też do czynienia z witalnością, nicością, nekromancją lub żywiołowością. W zależności od tego wyróżniamy kilka kategorii i rodzajów demonów. Niektóre z nich posiadające zbyt duży udział takich mocy jak witalność zwiemy półdemonami lub pseudodemonami. Inne o domieszce nekromancji to istoty o niepojętych właściwościach destrukcyjnych. Ich moc jest tak wielka, że mało kto nawet słyszał o ich nazwie, gdyż i to jest strasznie niebezpieczne. Z tego powodu przyjmijmy je nazywać "demonami śmierci". Na koniec istnieją jeszcze istoty o domieszce mocy nicości w sobie, potwory będące w stanie niszczyć mniejsze, pojedyncze sfery egzystencji, demony o mocy porównywalnej mniejszym bogom. Znamy je jako – książęta demonów.

Miejsca występowania demonów:

Największą ostoją demonów, ich macierzystą sferą egzystencji jest świat potocznie zwany otchłanią. U zarania dziejów powstał on jako wymiar czasu i żywiołów, o ogromnej domieszce chaosu. Tam na obszarach ciągle zmieniających się warunków, w twierdzeniach o "nigdy nie podobnym obliczu" panują nieśmiertelne demony. W tym też świecie odradzają się gdy ich ciało ulegnie zagładzie podczas przebywania w obcej im sferze egzystencji. W praktyce demony można spotkać lub przywołać w każdym wszechświecie. Jako uosobienie chaosu są w stanie nawet sięgnąć raju, jednak w sferach o dużej domieszce mocy przeciwnych ich naturze nie mają one żadnej mocy.

Tryb życia demonów:

W większości demony są istotami niebywale inteligentnymi, ale zarazem bardzo głupimi. Ich intuicja odpowiada w praktyce całej INT (a nie 1/10 części jak normalnie), jednak rzadko ją wykorzystują, gdyż kiepsko u nich z zapamiętywaniem. W połączeniu z płynącym w nich chaosem czyni to z nich niezwykle dziwne istoty. Zewnętrznym objawem natury demonów jest ich postępowanie. W praktyce oznacza to, że nie są one nigdzie usiedzieć dłużej i starają się ciągle "podróżować", "wtryniając" się przy okazji w sytuacje dla nich nietypowe, często bardzo korzystne lub odwrotnie – śmiertelne. Pojawiając się w strefach ustabilizowanych (np. w sferach egzystencji prawa lub witalności) potrafią uczynić wiele, choć niekiedy bezmyślnych szkód lub wręcz są nawet zasiał wszędzie śmierć lub zniszczenie. Nieobliczalność demonów doprowadza do tego, że nienawidzą je wszelkie potęgi prawa, dobra, a nawet równowagi. Zabicie demona na obcym mu terenie, a więc najczęściej na obszarze innej niż otchłani sferze egzystencji powoduje jego automatyczny powrót do świata macierzystego. Tam w zależności od mocy demona niczym za karę zostaje on "uwięziony" i nie może go opuścić. Zmuszenie go do siedzenia w miejscu jest dla nich najbardziej uciążliwą psychicznie torturą. Po zakończeniu takiego okresu jest tak pełen gniewu, że za wszelką cenę stara się zemścić na "oprawcach". Bywają jednak sytuacje, gdy zajęty czymś innym zapomina to zrobić. Zgładzenie na stałe demona jest możliwe, ale zarazem potwornie trudne. Można to dokonać tylko w obrębie macierzystej mu sfery egzystencji, a więc w miejscu, gdy jest on najpotężniejszy.

Klasyfikacja demonów:

Demonidy	chaos, zło + żywioły, ?
Pseudodemony	chaos, zło + witalność, ?
Półdemony	chaos, zło + witalność, ?
Właściwe Demony 3 kategorii	chaos, zło + ?
Właściwe Demony 2 kategorii	chaos, zło + ?
Właściwe Demony 1 kategorii	chaos, zło + ?
Demony Śmierci	chaos, zło + nekromancja, ?
Książęta Demonów	chaos, zło + nicość, ?

Rasa: goriash Haemo–nu (kHuru)

Charakter: ewident. neutr.zły

Wzrost: 3 m.wzr.

Waga: 1000 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
spec.	600	50	80	sp.	sp.	sp.	200	spec.	+ 70	160/200/240

Premia do biegiłości:

➤ + 5% do pazurów [150 tn/ – 40; uszk. x3]

➤ + 5% do pyska [80 kł/ – 10; uszk. x2]

Premia do odporności: 2 (50), 3 (10), 4 (40), 5 (10), 10 (10)

Wygląd:
Pokryty guzowatą skórą, kształtu długorekiego goryla z krótkim ogonem. Każda łapa zakończona jest trzema pazurami (po 40 cm. każdy).

Tryb Życia:
Siła goriashy zależy od ich stopnia przepoczwarczenia, co tylko w pewnym stopniu jest podobne do poziomów doświadczenia. Wszystkie stopnie posiadają kilka wspólnych cech i po kilka osobnych. Limitem przejścia jednego stopnia w następny jest ilość wysanej Energii Życiowej (w kolejności są to liczby 1000, 3000, 7000, 9000, 15000, 30000). Przepoczwarczenie trwa 1, 3, 7, 9, 15 lub 30 lat. Pierwsze trzy często służą potężnym siłom, natomiast 6–stopień przepoczwarczenia należy do Elity Haemo–nu, dopóki nie przepoczwarczy się w 30 nowych z pierwszego stopnia przepoczwarczenia. Czerpią energię ze zła istniejącego w danym świecie i dlatego nigdy nie są w stanie dostać się na Poświęconą Dobru ziemię [Poświęcenie ziemi + Ceremonia w imię dobra] (w każdej rundzie przebywania na niej dostają automatycznie rany równe 1/10 części ich aktualnej Żywotności [co w przypadku obniżenia poniżej 1 automatycznie wprowadza w stan letargu]). Czar "Poświęcenie ziemi (w imię dobra)" automatycznie nie wychodzi, jeśli w promieniu 10 metrów na stopień przepoczwarczenia się znajduje się w pobliżu Goriash (itp. zależnie od MG).

Występowanie:
Haemon, rzadko inne Plany (głównie dzięki wzywaniu).

- Specjalne zdolności: (Podstawowe dla każdego typu.)
- ✓ Rani tylko broń srebrna lub magiczna.
 - ✓ Przebywając na Planie Egzystencji Materialnej raz w roku na każdy swój stopień przepoczwarczenia, ale tylko w określonym czasie (MG) jest w stanie lokalizować w promieniu 1 km na stopień przepoczwarczenia Energię Życiową istot i przeciwko tym, których namierzy (%–owym rzutem na 1/10 ich Energii Życiowej) zastosować Demoniczne Zakłęcie (obrona przed nim na 1/10 odporności na Zakłęcia[i ew. na Energię], ponadto automatycznie zadaje 1 ranę).
 - ✓ Aura Zła (dobra z charakteru postać, znajdująca się w promieniu 10 metrów na każdą kategorię przepoczwarczenia, która nie przełamie na połowę swej odporności na zakłęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu).
 - ✓ Bezbłędne widzenie w każdych warunkach (zasięg w metrach równy SZ).
 - ✓ Odporny na wszelkie trucizny, trujące gazy, brak powietrza.
 - ✓ Humanoidalna (też reptillioni), inteligentna (minimum 50), nie ewidentnie dobra ofiara [postacie dysponujące np. aureolą dobra też są chronione], z której wyssie minimum 100 Energii Życiowej zmienia się w poczwarę, która po 1–100 dniach przeradza się w z powrotem w siebie (zachowuje się normalnie [ale jest już pół–goriashem Aneshu]). [jeżeli ofiarą była postać ewidentnie zła, to przeradza się ona w wyższą formę zwaną Aneshu–mu].

1–szy stopień przepoczwarczenia goriasha Haemo–nu (kHuru) – HESH–O
[by przepoczwarczyć się potrzebuje wyssać 1000 Energii Życiowej]

GORIASH Haemo–nu 1–sze Imago
Charakter:neutr.zły

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Doświadczenie
1000	600	50	80	30	50	25	200	10	100

Odporności:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
58	108	68	98	78	0/160	0/160	0/160	0/160	0/160

Broń:

broń	biegłość	trafienie	skuteczność	obrona	opóźnienie	ataki	specjalizacja
pazury	56	121	225 tn.	40	op. 6	2	B
pysk	66	131	190 kł.	5	op. 10	1	B

Zbroja:

Guzowata Skóra	Ograniczenia		Obrona		Wyparowania
	ZR	SZ	daleka	bliska	160/200/240
	brak	1/2	70	115	

- Specjalne zdolności: (Dodatkowe dla tego imago)
- ✓ Przy każdym kontakcie (np. dotknięciu bronią [nie dotyczy Mieczy Ewidentności]) istota dobra traci 1 En.Życ., neutralna 5 En.Życ., a zła 10 En.Życ.
 - ✓ Postacie z odpornością na strach poniżej 30(%) automatycznie zostają sparaliżowane ze strachu, aż do momentu gdy ewidentnie dobra postać go nie dotknie.
 - ✓ Po każdym kontakcie wizualnym z nim postać taka ma 10% szansę, że będzie przez najbliższe 1–10 nocy podlegała efektowi Koszmaru Sennego.

2-gi stopień przepoczwarczenia goriasha Haemo-nu (kHuru) – HESH-U
[by przepoczwaczyć się potrzebuje wyssać 3000 Energii Życiowej]

GORIASH Haemo-nu 2-gie Imago
Charakter:neutr.zły

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Doświadczenie
3000	600	50	80	60	100	50	200	20	300

Odporności:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
168	216	176	206	186	0/360	0/360	0/360	0/360	0/360

Broń:

broń	biegłość	trafienie	skuteczność	obrona	opóźnienie	ataki	specjalizacja
pazury	66	131	225 tn.	40	op. 6	2	B
pysk	66	131	190 kł.	5	op. 10	1	B

Zbroja:

Guzowata Skóra	Ograniczenia		Obrona		Wyparowania
	ZR	SZ	daleka	bliska	160/200/240
	brak	1/2	70	115	

Specjalne zdolności: (Dodatkowe dla tego imago)

- ✓ Przy każdym kontakcie (np. dotknięciu bronią [nie dotyczy Mieczy Ewidentności]) istota dobra traci 2 En.Życ., neutralna 10 En.Życ., a zła 20 En.Życ.
- ✓ Postacie z odpornością na strach poniżej 60(%) automatycznie zostają sparaliżowane ze strachu aż do momentu gdy ewidentnie dobra postać go nie dotknie.
- ✓ Po każdym kontakcie wizualnym z nim postać taka ma 20% szansę, że będzie przez najbliższe 1–10 nocy podlegała efektowi Koszmaru Sennego.

3-ci stopień przepoczwarczenia goriasha Haemo-nu (kHuru) – HESH-I
[by przepoczwaczyć się potrzebuje wyssać 7000 Energii Życiowej]

GORIASH Haemo-nu 3-cie Imago
Charakter:neutr.zły

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Doświadczenie
7000	600	50	80	90	150	75	200	30	700

Odporności:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
368	416	376	406	386	0/760	0/760	0/760	0/760	0/760

Broń:

broń	biegłość	trafienie	skuteczność	obrona	opóźnienie	ataki	specjalizacja
pazury	86	151	300 tn.	80	op. 6	2	B
pysk	86	151	230 kł.	10	op. 10	1	B

Zbroja:

Guzowata Skóra	Ograniczenia		Obrona		Wyparowania
	ZR	SZ	daleka	bliska	160/200/240
	brak	1/2	70	160	

Specjalne zdolności: (Dodatkowe dla tego imago)

- ✓ Przy każdym kontakcie (np. dotknięciu bronią [nie dotyczy Mieczy Ewidentności]) istota dobra traci 3 En.Życ., neutralna 15 En.Życ., a zła 30 En.Życ.
- ✓ Postacie z odpornością na strach poniżej 90(%) automatycznie zostają sparaliżowane ze strachu aż do momentu gdy ewidentnie dobra postać go nie dotknie.
- ✓ Po każdym kontakcie wizualnym z nim postać taka ma 30% szansę, że będzie przez najbliższe 1–10 nocy podlegała efektowi Koszmaru Sennego.

4–ty stopień przepoczwarczenia goriasha Haemo–nu (kHuru) – HESH–IU
[by przepoczwaczyć się potrzebuje wyssać 9000 Energii Życiowej]

GORIASH Haemo–nu 4–te Imago
Charakter: neutr. zły

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Doświadczenie
9000	600	50	80	120	200	100	200	40	900

Odporności:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
468	516	476	506	486	0/960	0/960	0/960	0/960	0/960

Broń:

broń	biegłość	trafienie	skuteczność	obrona	opóźnienie	ataki	specjalizacja
pazury	126	191	375 tn.	120	op. 6	2	B
pysk	126	191	275 kł.	15	op. 10	1	B

Zbroja:

Guzowata Skóra	Ograniczenia		Obrona		Wyparowania
	ZR	SZ	daleka	bliska	160/200/240
	brak	1/2	70	205	

Specjalne zdolności: (Dodatkowe dla tego imago)

- ✓ Przy każdym kontakcie (np. dotknięciu bronią [nie dotyczy Mieczy Ewidentności]) istota dobra traci 4 En.Życ., neutralna 20 En.Życ., a zła 40 En.Życ.
- ✓ Postacie z odpornością na strach poniżej 120(%) automatycznie zostają sparaliżowane ze strachu aż do momentu gdy ewidentnie dobra postać go nie dotknie.
- ✓ Po każdym kontakcie wizualnym z nim postać taka ma 40% szansę, że będzie przez najbliższe 1–10 nocy podlegała efektowi Koszmaru Sennego.
- ✓ Utrzymuje stały kontakt telepatyczny ze wszystkimi rodzonymi "braćmi".

5–ty stopień przepoczwarczenia goriasha Haemo–nu (kHuru) – HESH–UU
[by przepoczwaczyć się potrzebuje wyssać 15000 Energii Życiowej]

GORIASH Haemo–nu 5–te Imago
Charakter: neutr. zły

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Doświadczenie
15000	600	50	80	150	250	125	200	50	1500

Odporności:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
768	816	776	806	786	0/1560	0/1560	0/1560	0/1560	0/1570

Broń:

broń	biegłość	trafienie	skuteczność	obrona	opóźnienie	ataki	specjalizacja
pazury	206	271	450 tn.	160	op. 6	2	B
pysk	206	271	310 kł.	20	op. 10	1	B

Zbroja:

Guzowata Skóra	Ograniczenia		Obrona		Wyparowania
	ZR	SZ	daleka	bliska	160/200/240
	brak	1/2	70	250	

Specjalne zdolności: (Dodatkowe dla tego imago)

- ✓ Przy każdym kontakcie (np. dotknięciu bronią [nie dotyczy Mieczy Ewidentności]) istota dobra traci 5 En.Życ., neutralna 25 En.Życ., a zła 50 En.Życ.
- ✓ Postacie z odpornością na strach poniżej 150(%) automatycznie zostają sparaliżowane ze strachu aż do momentu gdy ewidentnie dobra postać go nie dotknie
- ✓ Po każdym kontakcie wizualnym z nim postać taka ma 50% szansę, że będzie przez najbliższe 1–10 nocy podlegała efektowi Koszmaru Sennego
- ✓ Utrzymuje stały kontakt telepatyczny ze wszystkimi rodzonymi "braćmi".

6–ty stopień przepoczwarczenia goriasha Haemo–nu (kHuru) – HESH–IO
[by przepoczwaczyć się potrzebuje wyssać 30000 Energii Życiowej]

GORIASH Haemo–nu 6–te Imago
Charakter: neutr.zły

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Doświadczenie
30000	600	50	80	180	300	150	200	60	3000

Odporności:

Odporności 1–5	6	7	8	9	10
średnio 1600	0/3060	0/3060	0/3060	0/3060	0/3070

Broń:

broń	biegłość	trafienie	skuteczność	obrona	opóźnienie	ataki	specjalizacja
pazury	366	431	675 tn.	280	op. 6	2	B
pysk	366	431	445 kł.	25	op. 10	1	B

Zbroja:

Guzowata Skóra	Ograniczenia		Obrona		Wyparowania
	ZR	SZ	daleka	bliska	160/200/240
	brak	1/2	70	375	

Specjalne zdolności: (Dodatkowe dla tego imago)

- ✓ Przy każdym kontakcie (np. dotknięciu bronią [nie dotyczy Mieczy Ewidentności]) istota dobra traci 6 En.Życ., neutralna 30 En.Życ., a zła 60 En.Życ.
- ✓ Postacie z odpornością na strach poniżej 180(%) automatycznie zostają sparaliżowane ze strachu aż do momentu gdy ewidentnie dobra postać go nie dotknie.
- ✓ Po każdym kontakcie wizualnym z nim postać taka ma 60% szansę, że będzie przez najbliższe 1–10 nocy podlegała efektowi Koszmaru Sennego.
- ✓ Utrzymuje stały kontakt telepatyczny ze wszystkimi rodzonymi "braćmi".
- ✓ Wszystkie złe istoty w promieniu 6 kilometrów automatycznie zostają przez niego przejęcie.

Rasa: pseudo–goriash Haemo–nu (Aneshu)
Charakter: specjal.

wzrost: poprzedni
waga: poprzednia

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Wi	Obrona skóry	Wyparowania skóry
x5	x2	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1,5	x0	x1	x1

Uwaga 1: charakter względem praworządności zachowują, ale względem moralności zmienia się na Ewidentnie zły [z powodu braku Wiary tracą wszelkie związane z nią zdolności, itp.].

Uwaga 2: nigdy nie są w stanie rozmnażać się, zmienić moralności charakteru, podnosić się na poziomy, ani być przywracanym do życia.

Premia do biegłości: poprzednie
Premia do odporności: poprzednie + z nowej Żyw. i SF.

Wygląd:

Poprzedni postaci, aczkolwiek o szlachetniejszych rysach.

Tryb Życia:

Humanoidalna (też reptillioni), inteligentna (minimum 50) ofiara (nie ewidentnie dobra [jeśli ewidentnie zła – patrz Aneshu–Mu]) z której wyssał goriash Haemo–nu (Khuru) minimum 100 Energii Życiowej zmienia się w poczwarę, która po 1–100 dniach przeradza się w z powrotem w siebie (zachowuje się normalnie [ale jest już pół–goriashem Aneshu]) Postać taka żyje tylko po to by służyć swemu "ojcu", ale jeżeli on zginie lub odejdzie z tego Planu Egzystencji Materialnej automatycznie giną. Automatycznie są one podległe woli swego "stworcy", jeśli zajdzie taka dla niego potrzeba (telepatycznie).

Występowanie:

Wszędzie tam, gdzie można znaleźć Goriasha i jeśli jest tam możliwe życie.

Specjalne zdolności:

- ✓ Aureola Złą (ewidentnie dobra z charakteru postać, która nie przełamie na połowę swej odporności na zakłęcia nie może dotknąć swym ciałem jego).
- ✓ Bezbłędne widzenie w każdych warunkach.
- ✓ W momencie, gdy palce jego zagłębią się w ciele ofiary przeradzają się na 2 segmenty w 25 centymetrowe szpony, które zadają dodatkowo 10–1000 ran (ew. zależnie od MG).

Rasa: pseudo-goriash Haemo-nu (Aneshu-mu)
Charakter: specjal
Wzrost: poprzedni
Waga poprzednia

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Wi	Obrona skóry	Wyparowania skóry
x5	x2	x1	x1	x2	x1	x1	x1	x1,5	x0	x1	x1

Uwaga 1: charakter względem praworządności zachowują, ale względem moralności zmienia się na Ewidentnie zły [z powodu braku Wiary tracą wszelkie związane z nią zdolności, itp.]
Uwaga 2: nigdy nie są w stanie zmienić moralności charakteru, ani być przywracanym do życia. [z 50% śmiertelnością płodu są w stanie mieć dzieci (normalne jeśli z żywym partnerem, albo dzieci Aneshu jeśli z innym Aneshu), oraz mogą podnosić się na poziomy (przyrosty mnoży się przez ew. ich mnożnik)]
Premia do biegłości: poprzednie
Premia do odporności: poprzednie + z nowej ŻYW, SF i INT.

Wygląd:
Poprzedni postaci, aczkolwiek o szlachetniejszych rysach.

Tryb Życia:
Humanoidalna (też reptillioni), inteligentna (minimum 50) ofiara o ewidentnie złym charakterze [ew. posiadającą np. aureolę zła] z której wysłał goriash Haemo-nu (Khuru) minimum 100 Energii Życiowej zmienia się w poczwarę, która po 1–100 dniach przeradza się w z powrotem w siebie (zachowuje się normalnie [ale jest już pół-goriashem Aneshu-mu]). Postać taka żyje tylko po to by służyć swemu "ojcu", ale jeżeli on zginie lub odejdzie z tego Planu Egzystencji Materialnej mają 50% szansę na to że zginą. Automatycznie są one podległe woli swego "stwórcy", jeśli zajdzie taka dla niego potrzeba (telepatycznie).

Występowanie:
Wszędzie tam, gdzie można znaleźć Goriasha i jeśli jest tam możliwe życie. Wszędzie jednak bardzo rzadkie.

- Specjalne zdolności:
- ✓ Aureola Zła (ewidentnie dobra z charakteru postać, która nie przełamie na połowę swej odporności na zaklęcia nie może dotknąć swym ciałem jego).
 - ✓ Bezbłędne widzenie w każdych warunkach.
 - ✓ W momencie, gdy palce jego zagłębia się w ciele ofiary przeradzają się na 2 segmenty w 25 centymetrowe szpony, które zadają dodatkowo 10–1000 ran (ew. zależnie od MG).
 - ✓ Modulacją tonu swego głosu są w stanie wydawać rozkazy zwykłym Aneshu.
 - ✓ Widok ich u postaci z MD mniejszą od 150 budzi automatyczny strach (wykonuje się % rzut na odporność nr 2 zmniejszoną z reguły o około 30 pkt); uciekająca (biegiem) postać wykonuje % rzut na strach (jw) co rundę – pierwszy udany niweluje działanie strachu.

Rasa: Demonidy
Charakter: ewident. chaot.zły
Wzrost: 1 m.wzr.
Waga: 30–50 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania Skóry
230	50	25	35	20	30	40	20	30	+ 25	40/80/50

Premia do biegłości:
➤ + 25% do pazurów (120 tn; 20 OBR; opóz. 3sg.; uszk. x3)
Premia do odporności: 1 (10), 2 (30), 7 (20)

Wygląd:
Demonidy są kształtu humanoidalnego, jednak jakby bardzo spaczonego. Kształt tułowia jest okrągławy. Głowa słabo wyodrębniona, okrągła, łysa. Uszy szpiczaste, nos płaski, szeroka bezzębna gęba. Skóra jego pokryta jest śluzem. Jej kolor jest czarniawy, z mglistym odcieniem. Pokryty guzowatą skórą, kształtu długorekiego goryla z krótkim ogonem. Każda łapa zakończona jest trzema pazurami (po 40 cm. każdy). Potwór ten jest innoplanową istotą o 5 metrowym wzroście i dwa razy dłuższym, węzowym ogonie. Posiada potężny bulwiasty, pokryty guzkami korpus, głowę do połowy zagłębioną w ciele i częściowo zrosniętą z tułowiem, oraz 2 pary łap, które zamiast palców zaopatrzone są w 6 maczetowatych ostrzy. Na dokładkę całości uzupełnia para stosunkowo nieproporcjonalnie małych nietoperzych skrzydeł i wielki węzowy tułów zamiast dolnych kończyn.

Slan Mor Demon (Półdemon)
Rasa: Slan Mor (półdemon); POZ (odpowiednik) 10
Charakter: Chaot.Zły (ewidentnie)
Wzrost: 5 m.wzr.
Waga: 1500 kg

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW
1800	600	50	60	70	60	340	70	70	0	0

AntyMagia: 25%

Odporności:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
155	175	125	125	125	250	250	250	250	250

Broń:(w trakcie jednej rundy walki potrafi atakować naraz 4 łapami):

pazurzasta łapa z szablastymi palcami	Trafienie	biegłość	obrażenia	wsp. uszk.	Opóz.	zasięg	Obrona +120 pkt. (jedna łapa +30 pkt)
	166	101	330 tn.	x6	6	2,1,0	

Zbroja:

magiczna powłoka	Ograniczenia	Obrona	Wyparowania
	brak	+ 10	20/30/50

PD za pokonanie: 550 (x2 w wypadku dobrych charakterów)

Zdolności specjalne.

Póldemon SLAN MOR posiada bardzo dużo specjalnych zdolności, z tym, że będąc w warunkach zupełnie dla siebie nienaturalnych traci możliwość ich używania. Pod spodem podajemy tylko te, które był w stanie zachować.

- ✓ Aura zła – Na początku każdej rundy każda atakująca ją postać musi wykonać % rzut na połowę swej odporności na zaklęcia zmniejszonej dodatkowo po tym o 30 pkt. Nieudany rzut oznacza, że postać rezygnuje z ataku i nie może nic innego robić do końca rundy. Gdy gracze wymyślą jakiś sposób dodający im otuchy (np. wesołe śpiewy) lub zachowują w trakcie tej walki bardzo duży optymizm, wtedy MG może na ten czas o 10–20 pkt zmniejszyć antyodporność oddziałującej na graczy aury. Uwaga: Jeżeli odporność gracza będzie mniejsza od 5 pkt, wtedy traktuje się ją jakby miała wartość 5 pkt.
- ✓ Aura strachu – każda istota która na niego spojrzy po raz pierwszy musi wykonać procentowy rzut na odporność nr 2 (strach),zmniejszoną dodatkowo o 30 pkt. Nieudany rzut oznacza paraliż umysłowy na 1k10 rund.
- ✓ Za pomocą wzroku automatycznie wykrywa magię.
- ✓ Jest odporny na brak tlenu w powietrzu i przez wiele dni potrafi się bez niego obchodzić.
- ✓ Pokonany demon nie posiada agonii. W momencie śmierci traci on swą formę i ulatuje zostawiając, cienką magiczną powłokę. Jest to jeden z najcenniejszych alchemicznym komponentów na magiczne mikstury.

Sposób walki:

Slan Mor z powodu okoliczności tej walki będzie ją przeprowadzać w sposób dość nieinteligentny. Po chwili zastanowienia(przez pierwsze 1–2 rundy wykrywał magię wzrokiem) wybiera do zaatakowania najbardziej oddaloną od grupy postać. Oznacza to, że stara się wybrać pojedynczą ofiarę, unikając zbliżania się do blisko stojących do siebie postaci. Jeżeli awanturnicy zbiją się w minimum 3 osobową grupę, wtedy częściowo traci on animusz I mimo, że jest np atakowany (czarami lub dalekiego zasięgu) poprzestaje na krążeniu wokół ofiar.

Uwaga: Z racji wielkości, za każde dwukrotnie mniejsze rozmiary awanturników w stosunku do tego demona zyskują oni po 25 pkt do obrony – Slan Mor ma problemy ze skupianiem się na tak małych przeciwnikach.

Rasa: Slan Gor Demon (Póldemon)

Charakter: ewident. chaot.zły

Wzrost: 3 metry wzr.

Waga: 130–180 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR.	Obrona skóry	Wyparowania Skóry
1300	500	25	35	20	30	20	20	30	+ 75	120/180/450

Premia do biegłości:

➤ + 25% do pazurów (150 tn; 20 OBR; opóz. 3; uszk.x5)

Premia do odporności: 1 (30), 2 (50), 6 (30), 7 (30), 8 (30), 9 (30), 10 (30)

Wygląd:

Dwugłowy póldemon Slan Gor właściwie jest kształtu półwężowego–półhumanoidalnego. Świadczyć o tym może potężny tułów, oraz wyrastające z niego łapy i dwie głowy, oraz zamiast nóg wężowe grube cielsko. Na tym jednak kończy się całe podobieństwo. Po pierwsze jego nogi bardziej przypominają oraz są kształtu humanoidalnego, jednak jakby bardzo spaczzonego. Kształt tułowia jest okrągławy. Głowa słabo wyodrębniona, okrągła, łysa. Uszy szpiczaste, nos płaski, szeroka bezzębna gęba. Skóra jego pokryta jest śluzem. Jej kolor jest czarniawy, z mglistym odcieniem. Pokryty guzowatą skórą, kształtu długorękiego goryla z krótkim ogonem. Każda łapa zakończona jest trzema pazurami (po 40 cm. każdy).

Rasa: ANIRHMOS – typowy demon 3 kategorii

Charakter: ewidentnie chaotyczny i ewidentnie zły

Wzrost: 3 metry wzr.

Waga: 190–290 kg.

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania Skóry
4300	500	35	25	120	30	120	20	10	+ 75	150/225/450

Premia do biegiłości:

➤ + 25% do brzytwy (180 tn; 20 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x5)

➤ + 25% do kleszcze (150 kl; 30 OBR; opóź. 4 sg.; uszk. x6)

Premia do odporności: 1 (30), 2 (50), 6 (30), 7 (30), 8 (30), 9 (30), 10 (30)

Wygląd:

ANIRHMOS to humanoidalnego kształtu rogaty demon przypominający w wyglądzie wielkiego malauka, gdyby nie jego 2 pary dziwnie zakończonych łap i podkurczone żabie nogi, o błoniastych stopach. Głowa łyśa, bezzębne usta i obwisłe policzki. Pierwsza para górnych kończyn to trójstawowe łapy zakończone zamiast palców półmetrowym ostrzem. Kolejna para łap jest też trójstawowa, jednak zakończenie każdej z nich zachodzące na siebie ostre szczypce. Z tylnej części ciała wyrasta też metrowy cienki ogon, zakończony twardą kitą. Guzowata jego skóra pokryta jest śluzem. Jej kolor jest czarny, z mglistym odcieniem.

TRYB ŻYCIA:

Demon ten należy do najbardziej wścibskich osobników swej rasy. W momencie, gdy dostanie się na obszar związany jako tako z chaosem robi sobie tam bazę wypadową. W praktyce oznacza to, że ciągle jest tam nieobecny, jednak w momencie pojawienia się obcych istot automatycznie jest o tym informowany i wraca. Najważniejszą cechą prestiżową dla tych demonów (jak i dla większości innych) to wiek. Im demon jest starszy, tym ma większą potęgę, a na dodatek jest to jedyny prostoliniowy układ w wyznaczaniu i znaczenia pośród ziomeków. W praktyce oznacza to, że o POZ demonów decyduje jego wiek, a nie PD. Demony tej klasy powstają w niecodzienny sposób. Po pierwsze do powstania nowego demona potrzebne jest pewne specyficzne miejsce o ogromnym zachwianiu równowagi w kierunku chaosu, co w pewnym stopniu jest już w stanie zapewnić czarnoksiężski czar Chaos. Pod drugie aby zapoczątkować tworzenie się nowych demonów potrzebny jest bardzo stary demon, który zdecyduje się to zrobić. W praktyce powoduje to powstanie 1k10 jego pobratymców (z POZ 0), zaś on cofa się jakby o połowę przeżytych lat. Oznacza to dla niego spadek POZ i cofnięcie się odpowiednich współczynników. Mimo to demony te starają się chętnie to robić, jako że przekroczenie wieku około 5000 lat powoduje ich śmierć ze starości. Zabity na nie rodzimym planie egzystencji demon ten podwójnie traci. Po pierwsze nie jest w stanie korzystać ze zdolności umożliwiającej przenoszenie się w obręb innych sfer egzystencji. Takie ograniczenie u niego trwa przez 1k100 lat (premiowane przy wyrzucie liczby 100). Dodatkowo także oznacza to dla niego cofnięcie się w wieku o tą samą liczbę lat (a więc analogiczną do wylosowanej przed chwilą). W wypadku przekroczenia w dół klasy wiekowej traci on także odpowiednie POZ i współczynniki. Zabicie Anirhmosa na obszarze macierzystej sfery egzystencji powoduje jego kompletną i nieodwracalną śmierć. Zabójców takiego demona czeka jednak zemsta ze strony jego braci (a więc tych, którzy pojawili się wraz z nim w momencie jego powstawania) – oczywiście o ile jeszcze istnieją.

Specjalne cechy Anirhmosa:

- ✗ nie posiada agonii
- ✓ Antymagia 33% + 1%/POZ
- ✓ odpieranie jakichkolwiek mocy tego demona wykonuje się poprzez % rzut na połowę danej odporności zmniejszonej dodatkowo po tym o 1 pkt/POZ Demona. Na macierzystym planie egzystencji wykonuje się takie rzuty na połowę 1/10 części takiej odporności.
- ✓ Każdy jego cios, który zadał rany klute lub tnące jest w stanie wywołać efekt Demonicznego zaklęcia.
- ✓ Demoniczne zaklęcie – w zranionej istocie czar ten wywołuje niesamowity chłód spowalniający postać (Tr, ZR, SZ, itd spadają do połowy swej wartości na 10 rund/POZ). Jeśli nie odeprze ona zaklęcia (patrz wyżej) to jest ono w stanie całkowicie unieruchomić fizycznie postać (10 rund/POZ). Jeżeli przy tym dotknięciu istota odniosła jakąkolwiek ranę, to wykonuje obronę odporności na energię (odporność nr 5 – patrz wyżej), inaczej to zaklęcie wysysa cały PM z istoty, zostawiając z niej tylko suchą powłokę skórną (itp, tzn postać jest całkowicie wysuszona, tak, że silne gniesienie obraca ją pozostałość w proch). Przywrócenie do życia takiej istoty nie jest możliwe bez uprzedniego przywrócenia energii życiowej i regeneracji ciała, a i mimo tego postać ma tylko połowę normalnej szansy na udany powrót duszy do ciała (1/2 % odporności na szok).
- ✓ Aura zła – Na początku każdej rundy każda atakująca ją postać musi wykonać odpowiednio zmodyfikowany (patrz wyżej) % rzut na zaklęcia Nieudany rzut oznacza, że postać rezygnuje z ataku i nie może nic innego robić do końca rundy. Gdy atakujący wymyślą jakiś sposób dodający im otuchy (np. wesołe śpiewy) lub zachowują w trakcie tej walki bardzo duży optymizm, wtedy MG może na ten czas o 10–20 pkt zmniejszyć antyodporność działającej na graczy aury. Uwaga: Jeżeli odporność gracza będzie mniejsza od 5 pkt, tedy traktuje się ją jakby miała wartość 5 pkt.
- ✓ Aura strachu – każda istota która na niego spojrzy po raz pierwszy musi wykonać (odpowiednio zmodyfikowany – patrz wyżej) % rzut na strach (odporność nr 2). Nieudany rzut oznacza paraliż umysłowy na 1k10 rund.
- ✓ Na rodzimym planie egzystencji jeśli poświęci 1 rundę, tedy za pomocą wzroku automatycznie wykrywa magię.
- ✓ Jest kompletnie odporny na brak tlenu w powietrzu.
- ✓ Ma zdolność chodzenia po powietrzu (patrz odpowiedni czar kapłański), o ile nie oddziałuje na niego bardzo silny wiatr. Poruszając się przemieszcza się na swych rozłożystych "żabich" stopach. Selektowne uszkodzenie ich uniemożliwia wykonywanie tych zdolności.
- ✓ raz na 24 godziny jest w stanie użyć "demonicznego oddechu". Tworzy on stożek o długości 1 metra na POZ i szerokości 0,5 metra/POZ. Istoty objęte nim otrzymują 1k100* 10 ran lub nic, jeśli nie wykonają udanego (i odpowiednio zmodyfikowanego) % rzutu na odporność nr 7. Istoty stojące na poświęconej ziemi lub chronione dobrem (aurą lub aureolą) odnoszą tylko połowę ran.
- ✓ raz na 24 godziny – 1 godzina/POZ jest w stanie kosztem 1 rundy przemieścić się na dowolny znany sobie plan egzystencji.

Przejdzie następuje pod koniec rundy, jednak wcześniej jest on bezbronny i prawie nieruchomy.

- ✓ mała mobilizacja – raz na 24 godziny podczas 1 walki jest on w stanie wpadać w rodzaj szalu wynikającego z natury chaosu. Oznacza to, że przez rundę/POZ zwiększają się jego parametry. W każdej rundzie, aż do zakończenia mobilizacji zyskuje on + 10 pkt do TR, + 10 do zadawanych ran, + 5 do każdej odporności, + 10 do ZR (a przez to i do Obrony), SZ, INT, MD, UM. Po osiągnięciu ostatniej rundy mobilizacji parametry te wracają do normy.
- ✓ na rodzimym planie egzystencji nie działa na niego ogień i zimno. Na obcych planach egzystencji od tych czynników, jeżeli były magiczne odnosi połowę ran (niemagiczny ogień lub zimno nie rani go).
- ✓ Zamiast atakowania i bronięcia się kończynami jest on w stanie w danej rundzie użyć zdolności adekwatnej do czterokrotnego rzucenia czarnego pocisku, o mocy 1k10*10 ran każdy. W wypadku wykonania odpowiednio zmodyfikowanego % rzutu na odporność nr 9 odnosi się połowę ran.

Sposób walki:

Anirhmos z powodu swej natury nigdy nie stara się pod rząd uderzyć w tą samą istotę. Jeśli jest do tego zmuszony atakuje co 2 rundę. Z reguły w pierwszej rundzie walki stara się dokładnie przyjrzeć ofiarom. Jeśli jest bardzo ciężko ranny lub coś go bardzo zadziwi jest w stanie zrezygnować z walki i oddalić się.

Rasa: Archoni

Charakter: Praworządny Dobry (Świeciliści), Praw. Neutr. lub Zły (Ciemni)

Wzrost: 1,75–2,25 cm.

Waga: 100–150 kg.

KASTA ŻOŁNIERSKA I KUPIECKA:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
150	100	20	20	40	70	30	40	15	+ 50	200/150/100

Premia do biegłości:

- + 10% do ciężkich włóczni

KASTA KAPLAŃSKA:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
350	150	20	20	40	70	30	40	15	+ 66	250/200/150

Premia do biegłości:

- + 10% do toporów księżycowych

KASTA RYCERSKA:

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	Obrona skóry	Wyparowania skóry
550	200	20	20	40	70	30	40	15	+ 99	350/300/250

Premia do biegłości:

- + 10% mieczy ciężkich

Premia do odporności: 5 (10), 7 (10), 8 (10), 9 (20), 10 (10)

Wygląd:

Archoni, to innoplanowa rasa uskrzydłonych humanoidalnych istot. Ich wygląd (z wyjątkiem skrzydeł) z reguły przypomina mocno umięśnionego, wysokiego człowieka. Skrzydła tych istot wyrastają w pobliżu łopatek (jak u aniołów), i z wyglądu przypominają mewie, jednak są półprzezroczyste (półmaterialne). Po złożeniu ich na plecach wystają ponad ramiona, co z przodu widoczne jest jako 2 rozchodzące się łukowato na boki prześwitujące końce sierpów. Normalnie Archony ubierają się tylko w rodowe Kogi, które są połączeniem przepaski biodrowej i szerokiego pasa. Ich skóra jest mlecznobiała, jednak z wiekiem coraz bardziej szarzeje. Posiada ona też właściwość wydzielania gęstej, elastycznej substancji o niezwykłych właściwościach. Jednolicie pokrywa ona całe ciało i chroni przed wszelkimi urazami (jest niezmiernie twarda) oraz różnicami temperatur. Posiada też właściwość umożliwiającej oddychanie przez skórę oraz zapewnia mechaniczną ochronę ciała (wyparowania). Grubość tej przezroczystej powłoki zależy ściśle od kasty Archonów. Oczy mają granatowe, włosy długie, kręcone, czarne, głos głęboki, tubalny. Ich piersi, uda i ramiona pokrywa rzadkie kręcone owłosienie.

Tryb Życia:

Archony są typową rasą istot pochodzących z planu egzystencji o tej samej nazwie. Są to istoty mięsożerne (także padlinożerne) o wykształconej społecznej zbiorowości. Potrafią równie dobrze chodzić i latać, jednak wody boją się panicznie. Normalnie tworzą własne państwa, o silnej kastowej hierarchii. Łącznie jest 998 królestw Archonów Ciemnych i jedno Archonów Świeciliści. Każde podlega istocie będącej zarazem ich ojcem i bogiem zwanej PraArchonem [na Archonie liczba tych stwórcy nie może nigdy przekroczyć magicznej wartości charakterystycznej dla tego Planu Egzystencji, a więc 999]. On to też tylko może stwarzać ich, ale odbywa się to bardzo powoli, gdyż zależnie od przyszłej kasty potomka trwa to od roku do 5 lat. Z tego też powodu Archony istnieją tylko jako istoty bezpłciowe. Najczęściej spotykani u nich to przedstawiciele kasty żołnierskiej (wojownicy, łowcy i gwardziści) oraz kupcy. Stwarzanie Archona o takiej profesji zajmuje rok czasu PraArchonowi. Rzadko spotykanymi profesjami (stwarzanie ich trwa po 5 lat) są kapłani oraz rycerze, paladyni lub czarni rycerze. Inne profesje i dwuklasowcy u nich nie występują. Magiczne pochodzenie i ich właściwości sprawiają, że rasa ta nie starzeje się (stwarzane są też od razu jako istoty dorosłe) i nie mogą ulec tego typu śmierci (aczkolwiek można je zabić w dowolny inny sposób). Na swym rodzimym Planie Egzystencji Archony żyją w potężnych miastach twierdzach, najczęściej zajmując się polowaniami, handlem i drobnym rzemiosłem. W momencie gdy prawo ich stwierdza

stan wojenny, tworzą kilkudziesięcioosobowe grupy (różnych profesji) mające statut oddziałów i zajmujące się walką.

Już od pradawnych czasów społeczeństwo Archończyków podzieliło się na dwa obozy. Spowodowało to pojawienie się dwóch odmian PraArchonów. Jedni z nich grupowali postacie wyznające dobre prawa. Archoni, którzy to robili przyleli nazwę Świetliści. Pozostali zaczęli się nazywać Ciemnymi i służąc złym lub neutralnym PraArchonom doprowadzili do wojny. Po wielu tysiącletniach okazało się, że Świetliści PraArchoni wraz ze swym ludem musieli opuścić Archon, aby nie dopuścić do całkowitego wymarcia swych poddanych. Jak głoszą legendy tylko PraArchon Nautius skutecznie oparł się pochodowi wrogów i pozostał w ojczyźnie. Obecnie Archoni Świetliści (wraz ze swymi władcami) zamieszkują wiele obcych im Planów Egzystencji. Jeszcze częściej od nich można napotkać jednak Archony Ciemne. Poprzez Bramy otwierane pomiędzy Światami przez ich władców wyruszają ich oddziały by odnaleźć Świetlistych. Wojny prowadzone pomiędzy tymi dwoma nacjami (szczególnie międzyplanowe inwazje Ciemnych) zakłócają życie i równowagę na wielu Planach Egzystencji. W wypadku Orchii PraArchon Świetlistych o imieniu Autos posiada swoje mini państwo na wyspie Archipelagu Centralnego – Orcus. Znajduje się ono na terenie najwyższych gór tej wyspy (Stołowych), które swe pasma rozciągają tuż na zachód za Ostrogarem. Sam Autos szczyci się być wasalem Katana i jest jego jednym z najbardziej zdumiewających sprzymierzeńców. W zamian władca Orcusa w momencie inwazji Archonów Ciemnych wspiera militarnie PraArchona.

Występowanie:

Zamieszkują Archon, aczkolwiek spotyka się ich też na innych Planach Materialnych posiadających zbliżone warunki egzystencji. Normalnie Archony poza wyjątkowymi sytuacjami spotyka się jako oddziały o stałej liczebności i składzie.

Specjalne zdolności:

- ✓ stała infrawizja
 - ✓ kompletna odporność na niemagiczne i magiczne zimno
 - ✓ latanie – za pomocą skrzydeł, adekwatnie jak duże ptaki. Wzlot (na 2 metry) trwa 1 rundę, prędkość lotu 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę, zwrotność 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).
 - ✓ wydzielanie substancji ochronnej (zabezpieczającej przed niską temperaturą i częściowo przed ranami fizycznymi).
- Uwaga: w momencie długotrwałego kontaktu z wodą ulega rozmyciu, co doprowadza do zmniejszenia o połowę jej właściwości protekcyjnych.

GENIUSZE – żywioły i witalność

Jednym z najciekawszych i dość dobrze znanych z nich są potężne istoty powstałe w głównej mierze z esencji żywiołów i witalności. Śmiertelni znają je dziś pod nazwą *geniusze*.

Geniusze – to istota uosabiająca w sobie zarazem witalność, jak i jeden z żywiołów. Pierwszy fragment czyni ich śmiertelnymi – drugi niebotyczną moc i możliwość asymilacji z danym żywiołem. W praktyce znane są 4 główne elementy żywiołowości. Są to ziemia, ogień, woda i powietrze. Najczęściej więc mamy też do czynienia z geniuszami powietrza – znane jako djinni, z geniuszami wody – znanymi jako maridy, z geniuszami ognia – znanymi jako ifryty i z geniuszami ziemi – znanymi jako dao. Istnieją także bardzo rzadkie formy geniuszy – u których obok esencji witalności znajdziemy przejściowe formy żywiołów geniusze lodu (ziemia i woda), dymu (powietrze i ziemia), pary (powietrze i woda) i lawy (ogień i ziemia).

BEZIMIENNI – równowaga + nicość

Jednym z najmniej znanych z istot są potężne i przerażające istoty powstałe w głównej mierze z esencji równowagi i nicości. Śmiertelni nie mają dla nich żadnego określenia – po prostu zwą ich *beziemienni*.

Beziemienny – to istota uosabiająca w sobie isticie najdoskonalszą równowagę, a zarazem i prowadzić ku nicości, w śladowym stopniu zawiera też w sobie cząstkę innych mocy. Najczęściej więc mamy też do czynienia z witalnością, nekromancją lub żywiołowością. W zależności od tego wyróżniamy kilka kategorii i rodzajów beziemiennych. Najbardziej znani to beziemienni – władcy labiryntów śmierci – posiadający zarazem domieszkę witalności – a więc śmiertelni. Inni z nich to beziemienni – *podróżnicy w czasie* – nieśmiertelne istoty pojawiające się tam, gdzie zachodzi zachwianie równowagi względem czasu. Postacie te pojawiają się tam i w nicość obracają tych, co chcieliby zakłócić jego bieg. Nie boją się oni ni bogów i ni śmiertelnych i drwią sobie często z ich poczynąń. Inna kategoria beziemiennych, to *władcy planet* związanych ze sferami żywiołów o domieszce tej ostatniej esencji (żywiołów). Ostatnią szerzej znaną grupą, to beziemienni – *strażnicy wrót i sfer egzystencji*. W ich żyłach można spotkać domieszkę porządku. Niektórzy mędrcy są święcie przekonani, że istnieją jeszcze dwie kategorie beziemiennych. Jedni z nich to siły o potęgze niewyobrażalnej dla śmiertelnych – ci posiadają domieszkę świętości – *bogowie bogów*. O nich nie ma co mówić – są zbyt odlegli nawet dla naszych bóstw. Ostatni z tych o których jeszcze można coś powiedzieć to *beziemienni związani z nekromancją*. Połączenie nicości i nekromancji w ich wypadku, gdyby nie było hamowane przez równowagę mogło by prawie nie dopuścić do istnienia śmiertelnych – czyli nas.

Miejsca występowania beziemiennych:

Poza nielicznymi wyjątkami nigdy nie wiadomo, gdzie znajduje się dany beziemienny. Element nicości w ich obliczu nie pozwala ich ni rozróżnić, ni zlokalizować. Najłabsza z punktu widzenia śmiertelnych kategoria beziemiennych to władcy labiryntów śmierci. O nich chociaż wiadomo tyle, że żyją w najniższych otchłaniach tych horrorystycznych budowli, że są do pokonania i nie zawsze są zli. Podobnie jest też sposób na stwierdzenie obecności takiej istoty niedaleko siebie – martwi w jej pobliżu obracają się w nicość. Beziemienni – jako element nicości są w stanie przebywać w każdym miejscu, gdzie ona istnieje – z tego powodu nie spotyka się ich tak często. Bywają jednak wypadki, że można się dowiedzieć o ich obecności w pobliżu bram pomiędzy światami – pomiędzy

którymi nie istnieje równowaga. Jednak nikt normalny nigdy nie będzie chciał obcować w ich pobliżu.

Tryb życia bezimiennych:

W większości bezimienni są istotami rozumnymi, często wręcz niebywale inteligentnymi. Z reguły nie interesuje ich nic normalnego i zwykłego – w momencie jednak gdy w ich pobliżu nagle się pojawia jakaś cząstka innych "esencji świata" – obserwują to, oceniają i jakby wyznaczają jej postępowanie. W praktyce oznacza to, że są one w stanie niby bogowie decydować o przeznaczeniu śmiertelnych. W momencie zachwiania równowagi na większą skalę starają się wkroczyć i obrócić w nicość tych głupców, którzy się tego dopuścili w ich obecności. Ci którzy odejdą w nicość nie mogą już zostać wskrzeszeni – no chyba, że ten, kto włada czasem lub równowagą zadecyduje inaczej. Postępowanie bezimiennych – najczęściej wzorowane na władcach labiryntu śmierci – ma jakby i "ludzkie cechy". Znają gniew, ból, zrozumienie, przyjaźń i miłość. O tej ostatniej zresztą cesze powstało wiele niesamowitych legend i przypowieści. Najczęściej mówią one o wielkiej namiętności i jeszcze większej tragedii. Najgłośniejsza z nich mówi, że władca labiryntu śmierci może mieć potomka tylko wtedy, gdy przeciwnej płci istota śmiertelna spontanicznie (i dobrowolnie) zakocha się z odwzajemnieniem w bezimiennym. Tragedią takiego związku jest fakt, że w momencie pojawienia się potomstwa, ona – w myśl równowagi – obróci się w nicość – nie zdążając nawet spojrzeć na nie. Z istnieniem bezimiennych znana jest też legenda o ich prawdziwych imionach. Głosi ona, że nie można nadawać tym istotom żadnych określeń, a już szczególnie świadomie wypowiadać takowe, gdyż może to spowodować przyciągnięcie ich uwagi – a w tym momencie i możliwość obrócenia się w nicość. Niekiedy nawet zdarzają się sytuacje, że nieprzestrzegający tej reguły "staje się nicością" w sytuacji, w której wydawało by się, że jest całkowicie bezpieczny. Ostatnia ważna wiadomość o bezimiennych, to pogłoska, że zgładzenie bezimiennego jest możliwe, ale zarazem niesamowicie trudne i skomplikowane. Cechą ich jest to, że bez względu z kim się zmierzą zawsze będą podobni lub silniejsi od niego. Zapewnia to im ich natura – według której nicość płynąca w nich tak je osłabia, że druga połowa, czyli równowaga nadrabia to wzmacniając ich w porównaniu do danego przeciwnika. Jest jeszcze przy tym przypowieść, że broń lub ciało, które zrani bezimiennego obraca się w nicość – to samo zresztą dzieje się z tym, którego fizycznie on zrani.

Klasyfikacja i rodzaje bezimiennych:

Władcy Labiryntów Śmierci	równowaga, nicość + witalność, ?
Podróżnicy w czasie	równowaga, nicość + czas, ?
Władcy niektórych planów związanych z żywiołami	równowaga, nicość + żywioły, ?
Strażnicy wrót i sfer egzystencji	równowaga, nicość + porządek, ?
Bezimienni związani z nekromancją	równowaga, nicość + nekromancja, ?
Bogowie bogów	równowaga, nicość + świętość, ?