

Czas Waśni (Beta):

Autor: Przemysław „Zegarmistrz” Muszyński

Dwa słowa wstępu:

Czas Waśni jest amatorskim systemem autorskim. W obecnej postaci podręcznik został napisany około 2004-2005 roku na bazie wcześniejszych notatek. Był podówczas publikowany w internecie przez krótki czas. Niestety na skutek problemów związanych z końcem studiów, obroną pracy magisterskiej i szukaniem pracy zaniedbałem go wtedy, co zakończyło się utratą domeny i hostingu oraz zniknięciem gry z sieci.

Przez ten czas w moim życiu dość dużo się zmieniło. Poznałem więcej gier, nauczyłem się lepiej pisać (i zarabiać na tym), zacząłem też inaczej patrzeć na rzeczy związane z RPG. Z perspektywy czasu widzę, że **Czas Waśni** pełen jest koszmarnych błędów, w wielu miejscach jest niespójny i sprzeczny ze sobą. W paru liniijkach plotę też okrutne bzdury. Niestety nie jestem już studentem i nie stać mnie na poświęcenie kilku tygodni na poprawienie systemu samodzielnie. Nie stać mnie też na zapłacenie komuś za zrobienie tego.

Gdybyś więc drogi czytelniku zauważył, że gdzieś znajduje się błąd, albo gadam głupiej niż zwykle nie kępuj się mi o tym powiedzieć bezpośrednio pod adresem: muszonik@interia.pl lub na forum systemu: <http://www.czaswasni.fora.pl/>

- Człowiek składa się z ciała, umysłu i wyobraźni. Jego ciało jest niedoskonałe, jego umysł zawodny, ale jego wyobraźnia uczyniła go znakomitym.

- John Mansfield

Spis treści:

- 1) Wprowadzenie s.2
- 2) Tworzenie postaci s.3
 - a) Wybór rasy s.3
 - b) Wybór profesji s.16
 - c) Cechy, zdolności, umiejętności i biegłości s.46
- 2.3) Lista Wad i Zalet s.47
- 2.4) Lista Zdolności s.61
- d) Inwentarz s.82
- e) Tło fabularne s.82
- 3) Cechy i Testy s.84
- 4) Testy s.85
- 5) Walka s.86
- 6) Walka społeczna s.90
- 7) Punkty i poziomy doświadczenia s.96
- 8) Regeneracja ran s.99
- 9) Magia s.99
 - 9.1) Zaklęcia s.100
 - Czary magii czarnoksiężkiej s.103
 - Czary magii nekromantycznej s.124
 - Czary magii druidycznej s.143
 - Czary magii kapłańskiej s.159
 - 9.2) Dodatkowe informacje o rzucaniu zaklęć (zasady opcjonalne) s. 175
 - 9.3) Nadużycie. Choroby zawodowe czarowników s. 175
 - 9.4) Przyzywanie i tworzenie istot. s.179
 - 9.5) Magia naturalna s.180
 - Zioła magiczne s.180
 - Alchemiczne eliksiry s.192
 - Moce s.204

- 9.6) Magiczne przedmioty s.209**
- 10) Opis świata s.215**
- 10.1) Geografia s.215**
- 10.2) Uzupełnienia opisu. Krajobraz, życie ludzi, gospodarka s.253**
- 10.3) Historia s. 257**
- 10.4) Opis części organizacji s.262**
- 10.5) Religia i bogowie s.269**
- 11) Cennik z omówieniem przedmiotów s.279**
- 11.1) Jakość przedmiotów s.279**
- 11.2) Zwierzęta s.279**
- 11.3) Wykonywanie przedmiotów s.280**
- 11.4) Czarny rynek s.281**
- Broń do walki wręcz s.282**
- Broń miotająca i miotana s.285**
- Amunicja s.286**
- Pancerze s.289**
- Tarcze s.290**
- Artykuły magiczne s.290**
- Przedmioty codziennego użytku s.294**
- Wynajem pracowników i ceny usług s.297**
- Zwierzęta s.300**
- Nieruchomości s.301**
- Inne przedmioty s.302**
- 12) Bestiariusz s.303**

1. Wprowadzenie.

S. A. M. czyli System Autorski Muchy jest grom fabularną osadzoną w pseudo średniowiecznej rzeczywistości, orbitującą gdzieś w regionie heroic fantasy. Moim celem było stworzenie jak najbardziej realistycznego, fantastycznego świata, który mógłby istnieć gdzieś we wszechświecie naprawdę.

Podejrzewam, że niektórzy z czytających ten tekst osób mogą nie wiedzieć czym jest gra fabularna. Otóż jest to rozrywka polegająca na wczuciu się w odgrywaną postać i poprowadzeniu jej poprzez wykreowany świat. Zasadniczo polega to na tym, że postać robi to co zadeklaruje prowadzący ją gracz. Niestety, w momencie gdy rzucić tak przygotowaną grupę do gry cała rozgrywka straciła by sens, gdyż gracze nie mogli by dojść do porozumienia jak wygląda ich świat, co się z nimi dzieje itp. W celu uniknięcia takich sytuacji istnieje tzw. Mistrz Gry (w skrócie MG). Jest on odpowiedzialny za rozstrzygnięcie wszystkich kwestii spornych, ponadto stanowi on uszy i oczy Bohaterów Graczy (BG): mówi on bowiem innym uczestnikom zabawy co widzą i słyszą, jak wygląda otaczający ich świat i jak zachowują się zamieszkujące go istoty (każde stworzenie nie będące BG - niezależnie, czy jest to przypadkowy przechodzień, żądny krwi potwór czy też służący jednej z postaci graczy - nazywany jest Bohaterem Niezależnym (BN) i pozostaje pod władzą Mistrza Gry).

Mistrz Gry posiada całkowitą kontrolę nad otaczającym graczy światem, sam można by powiedzieć tworzy go. Posiada także absolutną władzę nad życiem i śmiercią ich postaci. Może je zabić jednym prostym słowem: „zginął”. Jak łatwo zauważyć reszta uczestników rozgrywki nie ma z nim żadnych szans i nie są w stanie z nim konkurować. Jednak jego rola nie polega na tym, że ma unicestwić drużynę, gdyż wówczas zabawa nie miała by najmniejszego sensu. Jego zadanie skupia się bowiem na prowadzeniu postaci przez świat gry, posiada jednocześnie trzy role: narratora, sędziego i autora.

Rola narratora polega na tym, o czym już pisałem. Mistrz gry bowiem zastępuje swym graczom wszystkie zmysły, opisuje im wydarzenia dziejące się w świecie gry, przedstawia bohaterów niezależnych i napotkane przedmioty oraz zjawiska. Brzmi to może bardzo skomplikowanie, acz w rzeczywistości jest bardzo proste. Najlepiej przedstawić to na przykładzie:

Mistrz Gry: Jesteście w obozie wojskowym, wasz dowódca rozkazał wam pełnić wartę.

Gracze: Rozkaz to rozkaz, należy go wykonać.

Mistrz Gry: Jest noc, a wy jesteście już bardzo zmęczeni, ale mimo to nadal niestrudzenie wykonujecie swe obowiązki... Nagle widzicie jakiś cień przemykający w waszą stronę...

Gracz nr1: To na pewno szpieg wroga...

Gracz nr2: Strzelam do niego z kuszy.

Gracz nr1: Ja też.

Mistrz gry: Słyszycie stukot bełtów trafiających w przeciwnika. Jego ciało osuwa się z wolna na ziemię. Kiedy podchodzicie do niego okazuje się, że to wasz dowódca...

Gracz nr1 i 2 (chórem): Upssss. Lepiej stąd uciekajmy.

Rola sędziego polega na tym, że Mistrz Gry będzie wielokrotnie musiał rozsądzać konflikty, tak pomiędzy samymi graczami jak i drużyna i resztą świata. Gdyby np. przypadkowo zabity dowódca ze scenki powyżej zaczął się bronić kto by wygrał? On czy Gracze? Na rozstrzygnięciu tego rodzaju dylematów polega rola MG i na te potrzeby stworzyłem poniższe zasady.

Ostatnia z ról MG to funkcja Autora. Na długo przed sesją musi on bowiem opracować intrygę, na której oprze przygody i wyzwania jakim stawia czoła Bohaterowie, opracowuje postacie zarówno przeciwników jak i sprzymierzeńców, rysuje mapy.... W tym niekoniecznie przyjemnym dziele przypomina on autora książki, czy raczej sztuki teatralnej, z tym, że on jedynie tworzy postacie drugoplanowe i dekoracje, a główni bohaterowie improwizują. Nie mniej jednak wysiłek ten się opłaca, bowiem nic nie dorównuje widokowi zadowolonych twarzy graczy.

Tak przynajmniej mówią...

2. Tworzenie postaci.

Gracze, by móc rozpocząć zabawę muszą na początku stworzyć postacie, w które będą mogli prowadzić i w które będą musieli się wczuć. Pierwszym krokiem w tym kierunku jest określenie jej płci, następnie rasy, wieku, profesji, współczynników i umiejętności.

Płeć jest rzeczą oczywistą, trudniejszy jest już dobór rasy. Każda z nich ma bowiem swe wady jak i zalety. Przyjąłem, że odgrywać można jedynie przedstawicieli siedmiu podstawowych ras spotykanych w niemal każdym systemie fantasy. Gatunki te to ludzie, elfy, półelfy, krasnoludy, gnomy, niziołki, półorki oraz skrzydlaci. Przedstawię teraz krótki opis każdej rasy.

A) Wybór rasy:

Ludzie:

Zamieszkujący obszar Laruzii (bo tak nazwałem kontynent na który toczy się akcja gry) ludzie niczym niemal nie różnią się od średniowiecznych Europejczyków. Mają oni podobne – choć nieco ugładzone - zwyczaje i poziom technologiczny. Ustrój większości ich państw określa się jako feudalny. Rządzący ich narodami królowie uważani są za pomazańców boga Tyra, a bunt przeciw ich władzy za śmiertelny grzech. Król jest posiadaczem całej ziemi, nad którą rozciąga się jego władza, lecz poszczególnymi jej prowincjami rządzą w jego imieniu związani przysięgom wierności lennicy, w imieniu, których mniejszymi obszarami regionami rządzą ich lennicy, w imieniu, których... Ludzkie królestwa nie przypominają, więc znanych nam dzisiaj krajów o silnej władzy centralnej, a raczej dość luźne koalicje małych państweczek.

Wszyscy lennicy są zobowiązani swym honorem oddawać swemu suwerenowi część dochodów z powierzonych ziem oraz stawać zbrojnie na jego wezwanie. Obok rycerstwa istnieje też drugi typ władzy - duchowieństwo. Świątynie różnych bogów także posiadają wielkie posiadłości, a ponadto mnisi i kapłani często pełnią rolę urzędników oraz skrybów –wszak niemal tylko oni potrafią czytać i pisać. Trzecia i najmniej ważna warstwa społeczna to stan kmiecy: chłopstwo i mieszczaństwo. W tej chwili posiadają one jeszcze duże przywileje, przykładowo chłopci nie są jeszcze przywiązani do ziemi, którą uprawiają, są bardziej robotnikami wykonującymi różne prace w zamian za możliwość uprawy ziemi. Do ich obowiązków należą np. uprawa pól feudała, oraz - w wypadku wojny pomoc zbrojna jako tzw. milicja. Mieszczanie mają większe uprawnienia niż zwykli chłopci, a same miasta w pewien sposób uwolniły się od władzy szlachty. Ich mieszkańcy korzystają z protekcji księcia lub króla, na którego ziemi mieszkają, lecz w zamian muszą wspierać go zbrojnie, wpłacać podatki do jego kasy oraz utrudniać ucieczki chłopów ze wsi. Ludność miejska dzieli się na trzy grupy- biedotę (

czyli żebraków, robotników najemnych, partaczy czyli rzemieślników nie należących do cechów, opryszków itp.), warstwę średnią (drobni rzemieślnicy, sklepikarze, niezbyt zamożni kupcy, uprawiający ziemię wokół miasta rolnicy etc.) oraz tzw. płacących podatki (aptekarze, bogaci kupcy i rzemieślnicy). Praktycznie, aby coś znaczyć w mieście trzeba należeć do któregoś cechu gdyż władze miejskie zobowiązały się do pomocy w prowadzeniu interesów w zamian za finansowanie przez nie straży cechowej i obronę murów.

Każda warstwa społeczna ma własne sądy. Chłopów sądzą ich panowie, lub, co nie jest przez tych pierwszych mile widziane korzystają z pomocy druidów. Mieszkańcy miast, dzięki odpowiednim przywilejom nadanym w większości królestw posiadają własny system prawny, który można im stosować wobec wszystkich przestępców ujętych w obrębie murów (za wyjątkiem duchownych i szlachetnie urodzonych), a rycerstwo podlega osądowi jedynie swych suwerenów lub wyznaczonych przezeń urzędników (najczęściej pochodzących z tej samej warstwy). Duchownych, oraz wszelkie ich świeckie służby sądzą starsi kapłani danego kultu. Najczęściej stosowanymi karami za lżejsze przestępstwa jest kara chłosty lub postawienie pod pręgierzem, za cięższe jak kradzież czy rozbój itp. wymierza się już różnie. Zależnie od okolicy i chwilowej sytuacji społeczno – polityczno – gospodarczej stosuje się kary od czasowego uwięzienia w lochu (rzadko) po zesłanie do kopalń lub na galery, czy prawie tak samo często karę śmierci. Za najcięższe przestępstwa jak zabójstwo, świętokradztwo, czarna magia, rabunek na miejscu „strzeżonym pokojem” jak młyn, cmentarz, czy spichlerz skazuje się zawsze na śmierć (często w bardzo pomysłowy i widowiskowy sposób). Każda egzekucja ściąga tłumy gapiów i jest jedna z najciekawszych rozrywek mieszczaństwa (na drugim miejscu stoją procesje wokół murów, w których bierze udział cała ludność oraz przemowy słynnych, wędrownych kaznodziejów). Oczywiście w każdej chwili zabawa może zostać przerwana przez pojawienie się gońca tutejszego feudała z wieściami o ułaskawieniu. W sądownictwie stosuje się także tzw. sądy boże, i pojedynki zwłaszcza w sprawach trudnych do rozwikłania i tam gdzie w grę wchodzi magia i siły nieczyste.

Bardzo ważną dlań rzeczą jest religia, jej to poświęcona jest znaczna część sztuki, na ulicach urządziła się umoralniające przedstawienia jak np. tańce śmierci. Wśród bogaczy panuje moda na popisywanie się pobożnością poprzez pokazowe rozdawanie jałmużny, datki na świątynie czy też umartwienia ciała. Popularne są też pielgrzymki do grobów świętych lub miejsc objawień się bogów. Panuje powszechne przekonanie, że bogowie patrzą i oceniają każdy krok i gest śmiertelników dopatrując się grzechów, a poprzez pobożność, umartwienia ciała oraz wstrzemięźliwość seksualną można kupić ich łaskę i rzyście wieczne.

Statystyki:

cechy:

Biegłości:

Siła: 23

P .ran: 22

Zręczność: 22

Szybkość: 22

Inteligencja: 18

Mądrość: 18

Mistyka: 0

Magia: 0

Siła woli: 9

Spostrzegawczość: 27

Szczęście 10

Wytrzymałość: 28

Opanowanie:22

Charyzma:22

Wdzięk: 23

Zdolności: Język(ludzi)

Wybierz dwie z poniższej listy: Wysportowany, Wycena, Wspinaczka, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Targowanie się, Sztuka, Rzemiosło, Równowaga, Profesja, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Etykieta, Czytanie i pisanie, Biegacz

Rozmiar: średni

Elfy:

Rasa wyglądem niemal nie różni się od ludzi. Najbardziej rzucający się w oczy fragment anatomii - lekko spiczaste ucho zazwyczaj zakryte jest poprzez długie, sięgające aż do ramion włosy. Nie jest to zresztą jedyna zewnętrzna różnica - posiadają także lekko skośne, duże oczy, a ich szczęki pozbawione są kłów, ponadto ich jasna cera nigdy się nie opala. Rasa jest doskonalsza od innych gatunków zamieszkujących Laruzje (czego wiele elfów nigdy nie zapomni przypomnieć choćby swym aroganckim zachowaniem). Za dowód biologicznej wyższości uważa się chodźmy to, że nigdy nie przychodzą na świat osobniki kalekie, chore lub w jakikolwiek sposób upośledzone, elfy nie mają też skłonności do tycia. Najczęściej spotyka się wśród nich niebieskookich blondynów, lub też brunetów (nawet całkowicie czarnowłosych) o jadowicie zielonych oczach, choć zdarzają się też tacy którzy posiadają całkiem inaczej ubarwione te części ciała (mogą one przyjmować nawet bardzo fantastyczny kolor, choć generalnie 80% elfów wygląda tak jak napisałem wcześniej).

Elfy są rasom o wiele bardziej uczuciową i wrażliwą na piękno niż np. ludzie. Można śmiało powiedzieć, że niemal każdy z nich jest w pewnym sensie artystom. Właśnie to powoduje tak wysoką jakość ich rzemiosła - oni po prostu swe wyroby traktują tak, jak dzieła sztuki. Mimo dużej podatności na uczucia i emocje nie jest to gatunek ekstrawertyczny. Każdy elf przeżywa wszystko bardzo głęboko, lecz uważa emocje za rzecz intymną i rzadko narzuca się z okazywaniem ich. Dlatego należy bardzo uważać, gdyż wydawało by się, że z natury spokojne pod wpływem różnych bodźców elfy mogą zachować się bardzo gwałtownie i nieprzewidywalnie, acz ich planów w żaden sposób nie da się poznać po ich zachowaniu. Należy pamiętać, że choć skorzy do żartów nie są pozbawieni dumy i szlachetności. Elfy jak już pisałem uważają się za najdoskonalszą i najmądrzejszą ras, z tego powodu wielu z nich traktuje inne gatunki z wyższością i arogancją. Mimo tego nie można im odmówić mądrości i inteligencji.

Jak powszechnie wiadomo przedstawiciele tej rasy prawie w ogóle się nie starzeją i nie umierają w sposób naturalny, mogą więc żyć naprawdę długo. Najstarsi z nich mają około 1000 lat. Elf staje się dorosłym dopiero w wieku 80-100 lat, wówczas to przestaje być wychowywany przez rodziców. Kolejnym ważnym etapem w jego życiu będzie osiągnięcie granicy 650 lat, wówczas to będzie mógł należeć do tzw. starszych, pełniących role sędziów, mentorów i nauczycieli. Ogłoszenie elfa starszym jest wyrazem najwyższego uznania dla jego wiedzy i życiowego doświadczenia.

Z uwagi na ich długowieczność wielu mędrców przypisuje im skłonność do przeczekiwania trudnych sytuacji oraz – co jest fałszem - dużą cierpliwość. W rzeczywistości elf spostrzega czas niemal tak samo jak człowiek, a nawet bardziej. Będzie się niecierpliwił musząc przeczekać rok czy dwa a co dopiero setkę lat. Taką nadnaturalną cierpliwość można przypisać jedynie nieumarłym oraz istotom boskim (jak bogowie czy smoki). Co więcej elfy są istotami na swój sposób bardzo aktywnymi. Nie lubią w prawdzie męczących ćwiczeń fizycznych, acz pozbawione przez dłuższy czas ciekawiącego je zajęcia – obojętnie czy jest to polowanie, praca w ogrodzie, czy pisanie wierszy – nudzą się bardzo i szybko wyszukują sobie coś, co mogło by przynieść im trochę wrażeń.

Wiele wieków temu rasa stanowiła jeden wielki naród zwany Seelie. Niestety na skutek sporu o sukcesje po ich zmarłym królu wyłoniła się zeń ugrupowanie, które późniejsi uczeni nazwali Unselie. Dalsze spory spowodowały wybuch długiej, krwawej, bratobójczej wojny i ostateczny rozłam rasy na kilka pomniejszych grup etnicznych, z których powstały dzisiejsze elfie narody. Grupy te to elfy wysokie, morskie, leśne, szare, zielone, zasymilowane oraz zniechęcone przez pozostałe mroczne - spadkobiercy wygnanych Unselie.

Elfy wysokie to bezpośredni potomkowie Seelie, którym to mianem niekiedy się określają, acz jest to błędna nazwa. Rasa ta cały czas zamieszkuje te same obszary, na których żyli ich przodkowie. Od nich to także przyjęli feudalny ustrój - który to później zapożyczyli odeń ludzie. Najniżej w drabinie stoją zwykli rzemieślnicy, rolnicy i pasterze. Na wyższym stopniu hierarchii stoją magowie, kapłani oraz uczeni i bardzo uzdolnieni artyści na równi z którymi znajduje się stan rycerski. Ponad nimi umieszczony jest król oraz podlegli mu książęta. Te warstwy społeczne - prócz rycerstwa oraz książąt nie są hermetyczne, acz dwie najwyższe utrzymują ciągłą czystość krwi.

Kobiety we wszystkich warstwach społeczeństwa mają równe prawa z mężczyznami.

Cała rasa przepojona jest wiarą w swą wyższość oraz w otrzymaną po przodkach spuściznę, co spowodowało, że zaczęli inne odmiany elfów traktować jak wieśniaków i ignorantów, ludzi jako mniejsze, upośledzone istoty (podobnie krasnoludy), a niziołki natomiast jako małych, tłustych głupców. Praktycznie nie utrzymują kontaktów z innymi rasami prócz innych elfów, stosując politykę izolacjonizmu. Spotykają się z nimi jedynie w kilku handlowych miastach położonych na pograniczu ich i ludzkich terytoriów, oraz raz do roku w kilku, tradycyjnych miejscach gdzie odbywają się tzw. targi goblinów.

Rasa- także z powodu wyżej wymienionej buty i wiary w wyższość jest bardzo przywiązana do swej kultury i wiekowych tradycji nie doceniając przy tym innych oraz za wszelką cenę usiłuje utrzymać jej czystość. Ponadto bardzo źle widzi wszelkie mieszanie się z innymi gatunkami. Już małżeństwo z elfem innego gatunku jest mezaliansem natomiast np. półelf jest bękartem, niższą, kalekom istotom.

Wysokie elfy zamieszkują miasta będące na poły bogato zdobionymi pałacami, w których każdy dom jest arcydziełem architektury harmonizującym z innymi budynkami. Miasta tego typu- mimo, że odgradzone murem obronnym wydają się łączyć z okalającymi je polami i lasami tworząc jakby jeden olbrzymi park czy ogród. Każde z nich jest chronione przez nierzadko bardzo potężną magię. Prócz elfów niemal nikt ich nie zamieszkuje.

Druga z elfich grup etnicznych to tzw. elfy leśne. Rasa ta wywodzi się od tych mieszkańców królestwa Seelie którzy opuścili swą ojczyznę nie chcąc brać udziału w Wojnie Bratobójców. Ten krok był konieczny gdyż obie siły prześladowały pragnących zachować neutralność pobratymców. Od tego momentu utraciły one (podobnie jak i inne odmiany elfów) część swej dawnej wiedzy, a ich krew została zmieszana z krwią innych ras. Elfy leśne zamieszkały wśród nieprzebranych puszczy na południu i południowym wschodzie kontynentu z konieczności zawarłszy sojusz z ich innymi, pradawnymi nieraz mieszkańcami.

Rasa mimo kulturalnej bliskości z Wysokimi Elfami zarzuciła część zwyczajów antycznych Seelie. Zrezygnowano mn. z feudalnego ustroju, porzucono także większość sztywnych zwyczajów i etykiety, według których żyli ich przodkowie. Leśne elfy żyją w zazwyczaj niewielkich miasteczkach lub wioskach, nie liczących więcej niż 1000 mieszkańców, rozrzuconych po dużym obszarze, często ulokowanych daleko poza oficjalnymi granicami ich królestw. W brew powszechnej opinii nie są to osiedla domków na drzewie (tak mieszkają jedynie driady, puki i duszki), acz uczciwie budowane na polanach domy z drewna, z nieraz kamienną podmurówką. Najczęściej w centrum takiej osady zbudowany jest większy od innych budynek przystosowany do obrony będący jednocześnie centrum władzy. W mniejszych osadach sprawuje ją bezpośrednio starszy, a w większych ośrodkach zajmuje się nią książęca para. Stanowisko to jest dziedziczne najczęściej w linii męskiej i utarło się, że mężczyzna powinien być wojownikiem, a księżna winna posiadać moc magiczną. Wszystkie pary książęce są bezpośrednio podległe królowi lub królowej leśnych elfów. To on (lub ona) tak naprawdę sprawuje władze nad elfami, a książęta są jedynie jej namiestnikami pilnującymi by wszystko odbywało się z jego wolą.

Leśne elfy lubią, tak jak i ich krewniacy spokój i trzeba przyznać, że nie kontaktują się zbyt często z innymi rasami, acz nie są tak odizolowane od innych narodów jak np. wysokie elfy. Gatunek ten prowadzi ożywiony handel z pozostałymi ludami sprowadzając różne przedmioty. Kupcy na ogół są wpuszczani do królestwa, odbywają się też bardzo liczne tzw. Targi Goblinów. Trzeba jednak pamiętać, że nie lubią, gdy przyjezdni handlarze wtykają nos w nie swoje sprawy, czy też składają im niespodziewane wizyty, a konsekwencje spotkania z uzbrojonym patrolem czy wejścia na obszar, w którym działa potężna, ochronna magia mogą być bardzo nieprzyjemne.

Mimo, iż niewielu krasnoludów, gnomów, czy ludzi mieszka czy kontaktuje się z przedstawicielami tej rasy to mają licznych sprzymierzeńców wśród takich ras jak chociażby driady, enty i drzewce, puki, duszki i inne podobne istoty.

Elfy morskie to potomkowie kolonistów, którzy udali się na położone na zachodzie, owiane tajemnicom wyspy. Przez dłuższy okres stanowili poddanych królestwa Seelie acz po Wojnie Bratobójców pozostałe gatunki utraciły z nimi kontakt. Gatunek przez długi czas był zupełnie odizolowany od świata, acz kilkaset lat temu ich flotylla ponownie pojawiła się w Laruzji.

Gatunek ten jest wiele bardziej otwarty na świat niż inne rasy elfów i przybywając na kontynent interesuje się głównie handlem. Sprzedaje głównie różnorakie cenne i egzotyczne towary. Potrafi też niezwykle stanowczo bronić swych interesów, posuwając się do blokad handlowych i wysyłania zabójców (jak wszyscy zamożniejsi kupcy), lub nawet regularnych oddziałów wojskowych, acz do tej pory nie pojawiły się poważniejsze spięcia pomiędzy nimi, a lokalnymi cechami kupieckimi (spowodowane jest to tajną umową wyznaczającą strefy wpływów i monopole poszczególnych bractw).

Morskie elfy posiadają prawdopodobnie liczne miasta w swej zachodniej ojczyźnie i na otaczającej ją wyspach. Niestety nie sposób ich opisywać, gdyż znajduje się ona bardzo daleko od lądu i nie dotarł doń żaden żeglarz. Jej mieszkańcy dbają bowiem, by ich kryjówka pozostała sekretem i tajemnicą. Plotka głosi, że morskie elfy wydały wyrok śmierci na każdego kapitana, który zdołał by ją odkryć.

Można natomiast opisać zamieszkiwane przez morskie elfy dzielnice budowane w portowych miastach całego świata. Są one całkowicie zbudowane z kamienia - w przeciwieństwie do ludzkich osiedli budowanych w większości z drewna. Budynki zdobione są płaskorzeźbami, a ulice nie zalegają tony odpadków i nieczystości, zamiast tych wątpliwych atrakcji rozmieszczono w nich donice z ozdobnymi kwiatami. Mieszczą się tam najbogatsze sklepy i kantory, handlujące rzadkimi i drogimi towarami sprowadzanymi z najdalszych obszarów świata takimi jak jedwab, korzenne przyprawy czy – bardzo rzadko - magiczne przedmioty. Zaopatrują się w nich jedynie najbogatsi rycerze, książęta i damy. Prócz elfów w takich dzielnicach miasta żyją jedynie ich słudzy i są one całkowicie wyjęty z pod jurysdykcji miasta - nawet posiada własną, elfią straż.

Wojna z krasnoludami przyniosła Seelie jedynie tysiące zabitych i śmierć ich ukochanego władcy. Jego dwaj synowie wszczęli między sobą bratobójczy konflikt i wymordowali kolejne setki swych rodaków,

utraciwszy kontrole nad leżącymi na zachodzie koloniami, spowodowali rozpad elfów na dwa obozy oraz eksodus wielu pobratymców niechających przyłączyć się do żadnego z nich. Nie była to jednak ostatnia klęska która spadła na rasę. Ostateczny cios królestwu zadał, bowiem najazd uciekających z południowego wschodu przed głodem ludzi. Po długotrwałych wojnach przejęli oni dużą część dawnych terytoriów elfów oraz część ich kultury. Elfy, które pozostały na tych terenach zamknęły się w leśnych i górskich enklawach odgradziwszy się od świata kordonami strażników.

Osiedla takie przypominają niekiedy te wioski, które wznoszą elfy leśne. Nie liczą one jednak więcej niż 200-300 mieszkańców. Są też znacznie lepiej chronione i ukryte. Zamieszkujące je elfy z wyższością zwracają się do ludzi i są wobec nich bardzo nieufne. Owszem zapraszają ich niekiedy do swych zabaw lub (znacznie częściej) czynią „ofiarami” swych psot, lecz nigdy, ale to nigdy nie wskażą im lokalizacji swej wioski, bowiem wycierpiała za dużo z ich rąk. Mieszkańcy takich osad utrzymują liczne kontakty z druidami, magami, bardami oraz przedstawicielami niektórych innych ras (np. z driadami). Przywódcami szarych elfów – bo tak nazywała się ta podrasa - są tytułarni królowie oraz starsi, rzadko posiadający władze nad więcej niż jednym osiedlem.

Mieszkańcy takich osad obawiają się (zazwyczaj słusznie) odkrycia ich domu i następnie łupieżczego najazdu. Aby nie paść jego ofiarą gotowe są zabić każdego intruza, chyba, że w jakiś sposób wzbudzi ich litość np. jest chory, lub jest to zabłąkane dziecko acz w tym drugim przypadku taki człowiek prawdopodobnie już nigdy nie opuści elfiej społeczności.

Gdy starożytnym Seelie wstrząsała wojna niektórzy mieszkańcy królestwa opuścili jego granice, by w dzikich i niezamieszkanym okolicach znaleźć nowy dom. Część z nich znalazła go w Wielkim Zielonym Lesie skąd następnie część z nich udała się do Illien, acz inni nie mieli tego szczęścia. Nie wiadomo jak do tego doszło, że powstał odłam, który nie potrafił odnaleźć nowego domu - prawdopodobnie jednak zostali przegnani z dopiero co zajętych terenów. Powstało z nich plemię Zielonych Elfów nazywanych też Wędrowcami. Lud ten rozbity jest na setki mniejszy szczepów przez cały niemal czas przemieszczających się w grupach nie liczących więcej niż 100 osobników. Grupy te unikają większych ośrodków osadnictwa, z rzadka tylko zatrzymując się, by pohandlować. Żyją prawie wyłącznie z myślistwa i zbieractwa, nie ma też prawdopodobnie gatunku lepiej znającego się na zielarstwie. Prawdopodobnie właśnie ów tryb życia wymusił ciągłą wędrówkę, nie dopuszczającą do wybicia zwierzyny w jednym miejscu.

Elfy zielone nie przepadają za tym, że każda żywa istota w okolicy wie o ich obecności, ponadto podobnie jak szare elfy (z tych samych zresztą powodów) obawiają się przedstawicieli innych ras. Zasłynęły więc jako mistrzowie kamuflażu i ukrywania się, potrafią się także niemal bezszelestnie poruszać. Dodatkowo pozostanie niezauważonym umożliwia im także specjalne, zielone ubiory od których pochodzi nazwa rasy.

Elfy zasymilowane to właściwie nie żaden konkretny gatunek czy naród, lecz po prostu ci ich przedstawiciele, którzy z jakiejś przyczyny postanowili zamieszkać w miastach innych ras. Należy doń zaliczyć przede wszystkim wszelkich kupców, rzemieślników, artystów czy najemnych żołnierzy, którzy z jakiejś przyczyny nie chcą, bądź nie mogą powrócić do swej ojczyzny. Wszyscy z nich dawno już porzucili obyczaje swych przodków i (w ok. 25% przypadków) ich wiarę na rzecz tych praktykowanych w ich nowej ojczyźnie.

Elfy zasymilowane to w 90% bądź dzieci urodzone już na obczyźnie lub też wygnańcy (kara czasowej lub ciągłej banicji jest praktycznie jedyną stosowaną przez wszelkie rasy elfów, prócz niej istnieje już jedynie kara śmierci przeznaczona dla wyjątkowych zwyrodnialców, adeptów czarnej magii i mrocznych elfów). Z związku z tym są pogardzani przez wszystkich swych pobratymców i powszechnie uznani za gorszych. Zasymilowane elfy nie są traktowane jak krewniacy, lecz jako odmiana ludzkiej rasy, z taką samą niemal nieufnością. Z kolei zepchnięte przez ludzi do gett spotykają się z nietolerancją i niekiedy jawną wrogością - wydają się być przecież tak różne od swych sąsiadów.

Prócz elfów zasymilowanych – będących w dużej mierze potomkami odszczepieńców i przestępców - w ludzkich miastach przez krótszy lub dłuższy czas zamieszkują także przedstawiciele innych elfich narodów. Ci są nadal uważani przez swych współplemieńców za braci, choć niekiedy dość dziwnych.

Wszystkie wyżej wymienione grupy etniczne zaliczają same siebie do tzw. Liosafar, elfów świetlistych, acz istnieje jeszcze jedna grupa: Elfy Mroczne nazywane przez swych pobratymców Snartalfar. Narodziły się z ostatecznie pokonanych Unseelie, które pod wodzą dwóch synów swego przywódcy - Lionnasa i Raswena uciekły z objętych Wojną Bratobójców regionów i zamieszkały w Puszczy Cienia i Mrocznej Puszczy. Rasa ta została obarczona winą za wszystkie zbrodnie popełnione podczas Wojen Bratobójców, chociaż w rzeczywistości wina obciąża obie walczące strony, a na każdego z nich nałożono zaoczny wyrok śmierci. Pierwsze lata poza ojczyzną okazały się niewiarygodnie ciężkie. Z powodu głodu, w zębach wilków i z powodu ciągłych ataków potworów i rządnych łupu goblinów zginęły setki elfów, a ci którzy przeżyli chwyтали się każdej metody by uczynić swą egzystencję znośniejszą. Używali mrocznej magii, przyjęli do siebie kapłanów

plugawych, nienawistnych bóstw, chwyтали niewolników. Po latach niemal skopiowali swą ojczyznę, z której zostali wygnani, nie mniej jednak zaszły w ich społeczności poważne zmiany.

Mimo, że wzniosły niemal takie same miasta, jak wysokie elfy, to jednak duża część ich populacji stanowią pochodzący z różnych ras niewolnicy. Zmienił się też ustrój społeczny - podział na warstwy jest niemal taki sam, lecz każdy należy do jakiegoś rodu (12 w Mrocznej Puszczy, 8 w Lesie Cieni) lub służy królowi, który jako jedyny, żelazną ręką sprawuje władze nad wszystkimi frakcjami państwa. Krwawe starcia między konkurującymi rywalami należą jednak do rzadkości. W porównaniu z innymi rasami Unseelie są niemal monolitem. Mimo, że ich społeczeństwo dzieli ostre waśnie czarne elfy prawie nigdy nie sięgają po trucizny, sztylety czy czarną magię. Nie zdarzyło się też chyba, by w ich państwach doszło do otwartych walk i przewrotów politycznych. Miast tego wolał zażarte debaty, kompromitacje argumentów przeciwnika lub jego ośmieszenie ostrzem satyry. Taki stan rzeczy nie wynika z ich dobroci. Przeciwnie: serca Unseelie są czarne jak smoła i zimne jak lód. Przyczyna leży częściowo w tym, że ich państwa trzymane są żelazną ręką przez silne rodziny królewskie. Drugi powód jest mniej oczywisty.

Przyczyna takiego stanu rzeczy leży w fakcie, że Ciemne Elfy są rasą skrajnie szowinistyczną. Ich zdaniem każdy elf, istota zdolna żyć tysiące lat i uczynić wiele dobrego jest unikatową osobowością, prawdziwym darem bóstw dla tego świata, a jego śmierć zniweczeniem naprawdę wielkiej szansy dziejowej. Morderstwo zaś: najgorszą zbrodnią. Sprawia to, że inne elfy zabijają z najwyższą niechęcią, nawet podczas wojny z ich królestwami. Pozostałe rasy plenią jednak bez litości. Ich zdaniem bowiem elfy, żyjące dłużej, inteligentniejsze, zdolniejsze i bardziej utalentowane od innych stworzeń stanowią ogniwo pośrednie między śmiertelnymi i bogami. Powstały po to, by objąć swą opieką pozostałe, gorsze gatunki, a przynajmniej te z nich, które okażą się tego godne. Jedynie pod opieką ich życzliwych, wymierzających kiedy zajdzie taka konieczność życzliwe klapsy i odsiewających słabsze oraz krnąbrne osobniki rąk młodsze rasy mogą być zdolne osiągnąć prawdziwą chwałę i pracować celem budowy prawdziwie pięknych celów, które jedynie elfowie są w stanie im wskazać. Czarne elfy ze smutkiem dostrzegają, że nie wszystkie rasy są zdolne zrozumieć ich doniosłą, dziejową rolę, a niektóre przez swą niedoskonałość, wrodzoną krnąbrność i głupotę są gotowe szkodzić ich misji. Cel ten jest jednak na tyle ważny, że dla jego osiągnięcia gotowe są zrezygnować ze swej wrodzonej łagodności i zakożenionego w kulturze szacunku do życia. Spotkawszy te istoty przyjmują rolę chirurga, który precyzyjnie wycina te chore twory ze zdrowego ciała Laruzji, a wszelkie ślady poń wypala oczyszczającym ogniem. W szczególności pilnego rozwiązania wymaga kwestia pewnej, zdegenrowanej odmiany górskich karłów oraz łysych małą nazywanych "ludźmi".

Niektóre z ciemnych elfów uciekły ze swej ojczyzny, przed prześladowającymi ich wrogami, acz na wygnaniu także nie zaznały spokoju. Ciągłe rajdy łowców niewolników, krwawy kult Gewyn, propaganda wysokich elfów i ostatecznie czarna magia są rzeczami, za które mało kto będzie lubił twój naród. Taki uciekinier jest skazany na śmierć z rąk wylekzionych wieśniaków (przekonanych, że zabijają szpiega), lub jakiegoś łowcy czarownic. Ukrycie się jest o tym trudniejsze, że każdy z nich po narodzeniu otrzymuje tatuaż mówiący, do którego rodu przynależy.

Statystyki:

Cechy

Biegłości:

Siła: 22

Otrzymujesz 7 punktów, które możesz przeznaczyć na dowolne biegłości.

P .ran: 20

Na żadną z nich nie możesz w tym momencie wydać więcej niż 4.

Zręczność: 25

Zwiększasz o +1 biegłość: Łuk i o tyle samo obniżasz Topór

Szybkość: 25

Inteligencja: 25

Mądrość: 25

Mistyka: 0

Magia: 0

Siła woli: 12

Spostrzegawczość: 28

Szczęście 10

Wytrzymałość: 25

Opanowanie: 23

Charyzma: 22

Wdzięk: 30

Umiejętności:

Wysoki elf: język (elfów), czytanie i pisanie

Wybierz jedną z poniższych zdolności: Wysportowany, Odporność na choroby, Wspinaczka, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Odporność na uroki, Sztuka, Rzemiosło, Równowaga, Profesja, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Etykieta, Celny strzał, Czujność

leśny elf: język (elfów), czytanie i pisanie,

Wybierz jedną z poniższych zdolności: Wysportowany, Odporność na choroby, Tropienie, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Odporność na uroki, Sztuka, Rzemiosło, Równowaga, Profesja, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Ukrywanie się, Celny strzał, Czujność

morski elf: język (elfów), czytanie i pisanie,

Wybierz jedną z poniższych zdolności: Wycena, Odporność na choroby, Targowanie się, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Odporność na uroki, Sztuka, Rzemiosło, Równowaga, Profesja, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Wysportowany, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Etykieta, Celny strzał, Czujność

szare elfy: język (elfów), czytanie i pisanie,

Wybierz jedną z poniższych zdolności: Ukrywanie się, Odporność na choroby, Cichy chód, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Odporność na uroki, Sztuka, Rzemiosło, Równowaga, Profesja, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Etykieta, Celny strzał, Czujność

zielone elfy: język (elfów), czytanie i pisanie,

Wybierz jedną z poniższych zdolności: Wysportowany, Odporność na choroby, Tropienie, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Odporność na uroki, Sztuka, Rzemiosło, Równowaga, Odnajdywanie ścieżek, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Ukrywanie się, Celny strzał, Czujność

zasymilowane elfy: język: ludzi

Wybierz dwie z poniższej listy: Wysportowany, Wycena, Wspinaczka, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Targowanie się, Sztuka, Rzemiosło, Równowaga, Profesja, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Etykieta, Czytanie i pisanie, Biegacz

ciemne elfy: język (elfów), czytanie i pisanie

Wybierz dwie z poniższych zdolności: Wysportowany, Odporność na choroby, Wspinaczka, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Odporność na uroki, Sztuka, Rzemiosło, Równowaga, Profesja, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Etykieta, Celny strzał, Czujność

Specjalne: Ciemny elf automatycznie otrzymuje Wadę: Mroczna Tajemnica (Ciemny Elf)

Rozmiar: średni

Półelfy:

Istoty te powstały na skutek mieszania się krwi starszej rasy z ludzką. Zarówno mężczyźni jak i kobiety obu ras tworzą czasem krótkie, nietrwałe związki nastawione głównie na seks jak i długie, opiewane w balladach romanse, a międzygatunkowe małżeństwa też nie zdarzają się wcale tak rzadko. Losy półelfów bywają różne, niektóre stanowią bękartów, znenawidzonych przez swe rodzicielki niezależnie od rasy oraz szykanowane przez inne dzieci. Inne natomiast wychowują się w takim rodzinnym cieple, jakie tylko są w stanie dostarczyć samotne matki wspominające tęsknie wspaniałego ojca, którego ich dziecko widuje rzadko lub wcale. Jeszcze inne – mające najwięcej szczęścia – dojrzewają pod opieką mieszanych małżeństw w miłości i spokoju. Półelfy różnią się znacznie od swych rówieśników sposobem myślenia naznaczonym ludzkimi (lub elfimi) cechami, budową ciała i wolniejszym (szybszym w wypadku elfów) dojrzewaniem, co niejednokrotnie sprawia trudności i powoduje, że często są osobnikami wyobcowanymi. Cieszą się długim życiem, lecz starość odciska nań swe piętno i przeżywszy 400 – 500 lat odchodzą z tego świata. Elfie cechy dziedziczne są (w nieznacznym stopniu) przez potomków półelfów ze związków z ludźmi, co widać nieco w zachowaniu, rysach twarzy i wydłużonym do ponad 100 lat życiu, lecz w późniejszych pokoleniach zanikają. Ze związków półelfów z istotami ze swego rodzaju przychodzą na świat najczęściej także półelfy (i w jakiś 5% przypadków czystej krwi elfy lub ludzie), czasem zdarza się też, że na skutek związków ludzi, w których żyłach płynie elfia krew rodzą się półelfy, acz są to przypadki sporadyczne. W związkach półelfów z elfami u dzieci zwykle dominuje silniejsza krew nadprzyrodzonych rodziców i rodzą się z nich czystej krwi elfy, także w wypadku związków z ludźmi niezwykle cechy zanikają.

Półelfy – podobnie jak inni mieszańcy – są widokiem raczej rzadkim, aczkolwiek w większości większych społeczności można spotkać jednego czy dwóch. Zazwyczaj traktowani są przez obydwie rasy dość dobrze. Żadna z nich nie prześladowuje ich, stosunki między obydwojema gatunkami, bowiem są zwykle dość dobre. Nie mniej jednak zarówno dla przeciętnego człowieka jak i elfa mieszaniec zawsze pozostaje czymś obcym: dla jednych jest – mimo wszystko – istotom ułomną, pozbawioną wiecznego życia, urody i dostojeństwa, dla innych tajemniczym i obcym czynnikiem w spokojnym życiu. Nikt z tego powodu go nie zaczepi, lecz jedynie w rzadkich wypadkach będzie postrzegany jako przedstawiciel swego społeczeństwa. Z drugiej strony wielu z nich ma problemy z identyfikacją się z którymkolwiek gatunkiem – rozwijają się inaczej niż ich rówieśnicy, myślą nieco inaczej, różnią tak psychicznie jak i fizycznie. Wszystko to sprawia, że rzadko kiedy – często ze swojej winy – potrafią znaleźć miejsce w świecie. Wielu z nich schodzi na złą drogę, zostając przestępcami i szukając miejsca wśród innych, wyjętych poza nawias społeczeństwa istot. Niektórzy tułają się po świecie niezdolni zagrazać nigdzie miejsca, wielu cyklicznie zmienia miejsce pobytu, raz próbując wtoczyć się w społeczeństwo elfów, raz ludzi, często, z racji mieszane go pochodzenia stanowiąc łączników i mediatorów między obydwojema ludami, lub prowadzącymi wymianę kupcami, ostatni wreszcie – nie przejmując się duchowymi rozterkami, ignorując je, lub w jakiś sposób odnajdując swój cel istnienia – asymilują się z jednym ze społeczeństw i wtapiają się w nie bez śladu. Półelfy – z racji wrodzonych talentów do magii – często zostają uczniami ludzkich czarowników, lecz odmienna sytuacja zdarza się rzadko i elfi magowie raczej nie udzielają im nauk.

Statystyki:

cechy:

biegłości:

Siła: 22

P .ran: 22

Zręczność: 23

Szybkość: 22

Inteligencja: 22

Mądrość: 22

Mistyka: 0

Magia: 0

Siła woli: 11

Spostrzegawczość: 27

Szczęście 10

Wytrzymałość: 22

Opanowanie: 23

Charyzma: 22

Wdzięk: 24

Otrzymujesz 7 punktów, które możesz przeznaczyć na dowolne biegłości.

Na żadną z nich nie możesz w tym momencie wydać więcej niż 4.

Umiejętności: wybierz dowolną listę zdolności ludzi lub elfów i na jej podstawie wybierz Zdolności.

Rozmiar: średni

Krasnoludy:

Jedna z najstarszych i najszlachetniejszych ras zamieszkujących kontynent z wyglądu przypomina karłów o wzroście ok. 1,4 metra. W ich wyglądzie - poza niskim wzrostem rzuca się w oczy także tradycja noszenia długich bród - dla krasnoluda, bowiem są one oznaką doświadczenia i dorosłości. Z tej przyczyny istoty te nigdy ich nie gołą, acz ci z pośród nich, którzy chcą uchodzić za elegantów bez przerwy rozczesują i układają brody, a niekiedy wiążą je w wymyślne warkocze.

Obiegowa opinia o krasnoludach (sami siebie nazywają Khazadami, a elfy mówią nań Naini) mówi, że są to uparte jak osły, powolne, grubiańskie, głupie i wiecznie pijane istoty. Prawdopodobnie nie można powiedzieć oń nic bardziej błędnego i krzywdzącego. Tak naprawdę krasnoludy wcale nie są uparte, miast tego są pracowite i dokładne w takim stopniu, że nie dopuszczają do siebie myśli by nie dokończyć jakiejś czynności - wszystko musi być dopięte na ostatni guzik i absolutnie idealne. To właśnie dzięki tej cesze budują tak wspaniałe konstrukcje i wykonują doskonałą broń, narzędzia i inne przedmioty, doskonalsze nawet od na poły magicznych wyrobów elfów. Są też prawdopodobnie jednym z bardziej pomysłowych i mądrzejszych gatunków, w końcu to one wymyśliły, skonstruowały, bądź udoskonaliły większość takich cudów techniki jak kusze, wiatraki, czy młyny wodne. Jedynym z zarzutów, który jest choć częściowo prawdziwy to „chamstwo i zapijaczenie” acz nie dotyczy on tych krasnoludów, którzy pozostali w swej odwiecznej ojczyźnie, lecz jedynie tych którzy żyją w ludzkich miastach. Ci zapomnieli już o swej chlubnej tradycji, a przyjęli na to miejsce wiele zachowań ludzi. Prawdziwe - górski i wzgórzowe krasnoludy to całkiem inne istoty. Morze nie potrafią docenić wysublimowanego piękna drzew czy zachodzącego słońca, acz każdy z nich westchnie z zachwytu na widok górskiego jeziora, stalaktytów w jaskini bądź doskonale wykonanego dzieła artysty czy rzemieślnika. Niekiedy też zarzuca się im chciwość, acz wbrew obiegowej opinii żaden z nich, gdy patrzy na złoto czy kosztowności nie widzi piwa, które mógłby zań kupić, lecz przedmioty, jakie byłby zdolny zeń wykonać. Ukochały pieśni chwające męstwo bohaterów i ich najwspanialsze czyny oraz doskonałe dzieła rzemieślników, kowali i górników, w ich kulturze niewiarygodnie wręcz ceni się minstreli.

Każdy niemal krasnolud darzy głęboką miłością swych przodków, która urosła dlań do rangi kultu. Szanują też pozostawioną przezeń spuściznę tradycyjnych praw, rytuałów i obyczajów, które towarzyszą im od momentu narodzenia do śmierci. Krótko po przyjściu na świat dziecka odbywa się uczta, na którą zapraszani są wszyscy krewni i przyjaciele rodu (otrzymanie takiego zaproszenia jest wyrazem wielkiego szacunku) oraz przywódca klanu. Sami rodzice zapraszają też w gościną duchy swych przodków. Podczas tej uroczystości odbywa się ceremonia nadania imienia. Nim jednak to nastąpi kładzie się przed dzieckiem rzeczy należące do kilku niedawno zmarłych członków rodziny. Jeśli wykaże ono zainteresowanie któryś z przedmiotów to oznacza to, iż jest ono jego reinkarnacją i automatycznie nadaje mu się jego imię. Jeśli natomiast nic takiego nie nastąpi to najstarszy ze zgromadzonych nada dziecku miano takie, jakie wybrali dlań jego rodzice. Częstokroć ten zwyczaj uzupełniany jest o próbę odczytania jego przyszłego zajęcia. Kładzie się więc przed niemowlęciem przedmioty typowe dla różnych grup zawodów np. młot oznaczający rzemieślników, topór który wybrany przez dziecko powie o jego przyszłej chwale wojownika, pergamin wróżący mu zostanie uczonym lub kapłanem i pióro które mówi, że dziecko przyłączy się do jednego z tych dziwnych, błahych zawodów jak czarownik czy wierszokleta. Młody krasnolud dojrzeewa, uczy się zawodu i pilnie obserwuje swą rosnącą brodę do momentu, aż oświadczy wzruszonym rodzicom, że ta sięgnęła mu do pasa. Wówczas mający około 50 lat młodzieniec wchodzi dorosły wiek, może też zacząć starać się o ręką jakiejś pięknej krasnoludki. Nie ma jednak sensu opisywać jak to dokładnie wygląda gdyż rytuały - zarówno zaręczyn jak i małżeństwa zostały przejęte przez ludzi i wyglądają niemal identycznie. Wreszcie rodzą mu się dzieci, a potem wnuki, starzeje się. Inne krasnoludy zaczynają go szanować za życiowe doświadczeni i ostatecznie umiera. Wówczas - podobnie jak w momencie narodzin zbiera się jego cała rodzina i przyjaciele, nadchodzi przywódca klanu i kapłani. Wszyscy ubrani są w rytualne zbroje, dzierżą oręż i tarcze. Kapłan odprawia krótką ceremonie, a następnie najbliżsi zmarłego zabierają ciało oraz ulubione przedmioty i przenoszą je w ponurej, milczącej procesji do świątyni Torna. Już na miejscu kładą je na przypominającym łożu katafalku, gdzie spoczywać będzie przez jeden dzień od wschodu do zachodu słońca. Gdy już minie ten okres to ciało zostanie poddane kremacji, a prochy wsypane do urny umieszczonej w podziemnej krypcie lub też na cmentarzysku na powierzchni. Najdostojniejszych chowa się wewnątrz wspaniałych kurhanów, acz takie miejsca pochówku przysługują jedynie królom, thanom bądź bohaterom. Prochy zdrajców zostają natomiast tak rozsypane by rozwiały się na wietrze i by nie miał nigdy miejsca spoczynku. Rodzina zmarłego będzie potem przez lata odwiedzać jego grób w rocznice śmierci lub w święta przynosząc dlań pokarm i napoje, a jeśli wslawił się czymś szczególnym to zaczną zanosić doń modły o opiekę z zaświatów.

Krasnoludy - nawet te które zatraciły dużą część swej dawnej kultury są niewiarygodnie wręcz przywiązane do swych rodzin, utrzymując kontakty nawet z kuzynami szóstego i dalszego stopnia. Tworzące się w ten sposób rody są podstawową jednostką w ich społeczeństwie. Pojedynczy ród jest jednak za słaby i mimo, że wszyscy jego członkowie muszą sobie pomagać pod groźbom wyklęcia zeń, to najprawdopodobniej nie przetrwały by w tej organizacji wszystkich zawieruch dziejowych. Z tej przyczyny kilka lub nawet kilkanaście

rodów utworzyło klan władany przez thana, którego stanowisko jest dziedziczne. Każdy z klanów uważa za przodka przywódcę założyciela organizacji będące zawsze niemal mitycznym bohaterem znanym z heroicznych czynów lub wspaniałych dzieł swych rąk, a często z obydwu tych dokonań. Nad wszystkimi klanami panuje król, któremu złożyli hołd wszyscy thanowie. Dla krasnoluda nie ma gorszej zbrodni niż złamanie przysięgi wierności wodzowi klanu.

Rasa na przełomie wieków podzieliła się na trzy grupy etniczne. Pierwszą z nich są tzw. górskie krasnoludy, żyjące w swych starożytnych, niezdobytych twierdzach, z których większa część leży pod ziemią. Są bardzo ortodoksyjnie nastawione do swej kultury i podobnie jak wysokie elfy nie dopuszczają do jakichś większych w niej zmian. Druga grupa to mieszkańcy wzgórz, mieszkają w we własnych miastach i koloniach na powierzchni, zarówno na włościach ich własnej rasy, jak i oddając hołd ludzkim królom. Mimo, że przejęli wiele zwyczajów od ludzi, to nie porzucili swych dawnych tradycji. Ostatnią z nich są mieszkańcy miast. Tłoczą się wśród ludzi zarabiając na życie jako kupcy, bankierzy czy rzemieślnicy, a biedniejsi jako robotnicy lub górnicy. Porzucili swe zwyczaje na rzecz tych praktykowanych przez ludzi. Przez inne rasy często uważane są za odszczepieńców.

Kobiety są wysoko cenione wśród krasnoludów, głównie dla tego, że jest ich mniej niż mężczyzn, mają szerokie prawa. Najczęściej są matkami dla młodych krasnoludów, a prace na rzecz rodziny pozostawiają swemu mężowi, acz nic nie stoi na przeszkodzie by stały się kupcami, bankierkami czy ewentualnie uczonymi lub thanami. Zamknięta jest przed nimi droga kapłanek, rzemieślniczek czy robotniczek, acz często słyszy się o bohaterskich wojowniczkach. Prawdopodobnie żadna z nich nie przyznała by się do tak śmiesznej profesji jak mag.

Statystyki:

cechy:

Siła: 30
P .ran: 30
Zręczność: 17
Szybkość: 17
Inteligencja: 23
Mądrość: 23
Mistyka: 0
Magia: 0
Siła woli: 9
Spostrzegawczość: 27
Szczęście 10
Wytrzymałość: 38
Opanowanie:23
Charyzma: 17
Wdzięk: 18

biegłości:

Otrzymujesz 7 punktów, które możesz przeznaczyć na dowolne biegłości.
Na żadną z nich nie możesz w tym momencie wydać więcej niż 4.
Otrzymujesz zwiększasz +1 biegłość Topór i o tyle samo obniżasz Łuk

Zdolności: język(krasnoludzki)

Wybierz dwie z poniższej listy: Wysportowany, Wycena, Wspinaczka, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Targowanie się, Sztuka, Rzemiosło, Tarczownik, Profesja, Zapasy, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Krzepkość, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Odporność na głód i zmęczenie, Etykieta, Czytanie i pisanie, Odporność na głód i choroby

Specjalne: zamiast wybierać Zdolność Krasnolud może uczynić jeden z przedmiotów w swym ekwipunku przedmiotem Dobrej jakości.

Rozmiar: średni

Gnomy:

Przedstawiciele tej rasy na pierwszy rzut oka są dość podobni do krasnoludów, acz różnią się odeń mniejszym wzrostem, są także mniej umięśnione. Gnomy są bowiem rasą sprytnych istotek, będących dalekimi krewniakami krasnoludów. Są cheiwe i chytre i w przeciwieństwie do swych dalekich krewniaków gromadzą złoto ze skąpstwa, a nie by wykonywać dzieła rzemiosła i sztuki. Prócz chciwości wykazują się także wielkim sprytem i inteligencją. Podobnie jak krasnoludy, a nawet lepiej odeń potrafią budować rozmaite konstrukcje i

machiny bardzo pomagające im w ich codziennej harówce w kopalniach, bowiem - podobnie jak tamta rasa żyją w większości w podziemiach, wydobywając i obrabiając rozmaite surowce.

Większość gnomów bytuje w osobnych dzielnicach krasnoludzkich miast lub gett w osiedlach ludzi, a rzadziej we własnych miastach. Zazwyczaj gnomy są bardzo nieufne dla każdego obcego wędrującego wokół ich osiedla, dlatego o ile jest to możliwe (w miastach ludzi jest to stanowczo niemożliwe) starają się stworzyć część osiedla wyizolowaną dla wszelkich gości czy kupców, i nie dopuszczają ich do głównej części osiedla w obawie prób kradzieży. Niestety nie mogą wzorem elfów niemal odciąć się od innych ludów, gdyż czerpią bardzo duże zyski z handlu i wymiany, z których nie chcą rezygnować. Rasa posiada bardzo duże zdolności magiczne, które skupia w większości na iluzjach.

Statystyki:

cechy:

Siła: 18
P .ran: 18
Zręczność: 23
Szybkość: 23
Inteligencja: 27
Mądrość: 27
Mistyka: 0
Magia: 0
Siła woli: 10
Spostrzegawczość: 27
Szczęście 10
Wytrzymałość: 18
Opanowanie:23
Charyzma:22
Wdzięk: 13

biegłości:

Otrzymujesz 7 punktów, które możesz przeznaczyć na dowolne biegłości.
Na żadną z nich nie możesz w tym momencie wydać więcej niż 4.
Otrzymujesz zmniejszasz 1 biegłość: Łuk i o tyle samo zwiększasz Broń Nietypową

Umiejętności,: język: krasnoludzki.

Wybierz dwie z poniższej listy: Tragarz, Wycena, Wspinaczka, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Targowanie się, Sztuka, Rzemiosło, Oszust, Profesja, Mistrzostwo Rzemiosła, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Mistrzostwo profesji, Etykieta, Czytanie i pisanie, Biegacz

Rozmiar: mały

Niziołki:

Niewysoka (niższa nawet od krasnoludów) i słaba fizycznie rasa. Jej przedstawiciele to zazwyczaj korpulentne grubaski o owłosionych nogach, na które bardzo rzadko zakładają buty. Ubierają się raczej krzykliwie oraz niemal bez przerwy ćmią fajki. Niziołki są spokojnym narodem utrzymującym się z rolnictwa i drobnego handlu. Nie pochwalają szukania kłopotów, za jakie uważają dalekie podróże, wstępowanie do armii, czy uprawianie czarów. Miast tego wolą wieść uczciwy żywot rolników lub farmerów.

Zamieszkują niewielkie wioski i miasteczka składające się z domów-nerek wkopanych w zbocza wzgórz. Ponieważ nie posiadają własnych królestw zamieszkują głównie na włościach ludzi, acz są w miarę niezależne od kleru i rycerstwa. Spowodowane jest to faktem, że osiągają całkiem duże plony, a ponadto uprawiają warzywa, często nie udające się innym rolnikom oraz tytoń sprzedawany za duże pieniądze krasnoludom. Każdy pan feudalny jest gotów zgodzić się na takie warunki jak szeroko rozumiana autonomia ich osiedli, by tylko nie stracić udziału w przynoszonych przez je zyskach. Rzadziej żyją w miastach, gdzie utrzymują się z handlu drobnymi przedmiotami, kucharstwa bądź pośrednicząc w wymianie ze swymi wiejskimi krewniakami. Niziołki nie ufają „dużym ludziom” jak nas nazywają, ale mimo to współzycie z nimi układa się niemal wzorowo.

Statystyki:

cechy:

biegłości:

Siła: 18
P .ran: 18
Zręczność: 33
Szybkość: 33
Inteligencja: 18
Mądrość: 18
Mistyka: 0
Magia: 0
Siła woli: 9
Spostrzegawczość: 22
Szczęście 10
Wytrzymałość: 13
Opanowanie:23
Charyzma:22
Wdzięk: 23

Otrzymujesz 7 punktów, które możesz przeznaczyć na dowolne biegłości.
Na żadną z nich nie możesz w tym momencie wydać więcej niż 4.
Zwiększasz +1 biegłość: Norze.

Umiejętności: język(ludzki)

Wybierz dwie z poniższej listy: Cichy chód, Wycena, Wspinaczka, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Targowanie się, Sztuka, Rzemiosło, Równowaga, Profesja, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Etykieta, Czytanie i pisanie, Oszust

Rozmiar: mały

Półorki:

Przedstawiciele tej „rasy” to krzyżówka orków z ludźmi pochodząca najczęściej od ofiar gwałtów tak licznych podczas najazdów tych plugawych potworów oraz potomstwo niewolnic uprowadzonych na ziemi zielonoskórych. Półork może posiadać różne cechy swego odrażającego przodka jak chociażby długie kły, zieloną lub zielonkawą skórę, czy czerwone oczy. Najczęściej są one widoczne już w momencie narodzenia, acz zdarzają się całkiem liczne przypadki, gdy potworne znamiona pojawiają się dopiero w okresie dojrzwania. O samych mieszańcach mówi się, że są istotami równie plugawymi jak czystej krwi orkowie, plotki głoszą, iż zabijanie sprawia im przyjemność, że są gwałtowni, porywcy i okrutni. Jest to ewidentna bzdura, gdyż nie są oni bardziej brutalni i skorzy do okrucieństw niż zwykły człowiek, acz długotrwała, zapiekła nienawiść żywiona przez ludzi do orków często kanalizuje się na mieszańcach. Półorkowie są ofiarami prześladowań, rzadko kiedy udaje im się znaleźć własne miejsce w społeczeństwie. Traktowani jako coś gorszego, groźne bestie i potwory, często przepędzani z wiosek, niewpuszczani do miast, rzadko przyjmowani na naukę rzemiosła spychani są na najdalszy margines. Pogardzani słudzy, najemni żołdacy, banici, rabusie i złodzieje – to zajęcia, którymi najczęściej mogą się zajmować.

Los ten i tak jest wiele lepszy, niż to, co pisane jest im po drugiej stronie barykady, wśród ich czystej krwi kuzynów. Orki, bowiem traktują ich jako istoty gorsze, niewolników zrodzonych jedynie do ciężkiej pracy, których właściciel może zabić, gdy tylko przyjdzie mu na to ochota.

Jak łatwo zrozumieć zepchnięcie pewnej – nielicznej wprawdzie, acz dość istotnej – grupy istot na margines i postawienie im wyboru między wykonywaniem pogardzanych, hańbiących zajęć, a zejściem na drogę przestępstwa rodzi problemy. Wielu półorków bowiem wchodziło w skład band rabusi i bandytów, kradło, czy nawet – co okazało się zgubne w skutkach – zdołało porozumieć się ze swymi kuzynami i szpiegowało na ich rzecz doprowadzając do upadku kilka miast. Chcący temu przeciwdziałać kapłani kilku bóstw oraz możni panowie utworzyli kilka enklaw, często organizacjom podobnych do klasztorów lub koszar wojskowych, które miały umożliwić mieszańcom względnie normalne życie. Enklawy zwykle są odizolowane od innych osiedli, by mieszkańcy jednych i drugich nie doprowadzali do burd, życie w nich skupia się na bardzo ciężkiej pracy na polach lub w kamieniołomach i kopalniach, której owoce zwykle płyną do właściciela enklawy. Część półorków nie wytrzymuje panujących weń warunków – zwłaszcza, że część z nich ufundowano jako bardzo dochodowe wioski zamieszkałe przez dziwną ludność – i ucieka z nich. Inne natomiast pozostają weń, widząc w nich jedyną szansę na normalne życie. Jedna czy dwie takie enklawy dopracowały się nawet sporego bogactwa. Ostatnio pojawiły się także grupy półorków – osadników powstałe z własnej inicjatywy charyzmatycznych przywódców, które karczują lasy pod nowe osiedla.

Statystyki:

cechy:

Siła: 30
P .ran: 30
Zręczność: 23
Szybkość: 23
Inteligencja: 15
Mądrość: 15
Mistyka: 0
Magia: 0
Siła woli: 10
Spostrzegawczość: 28
Szczęście 10
Wytrzymałość: 28
Opanowanie: 28
Charyzma: 15
Wdzięk: 13

biegłości:

Otrzymujesz 7 punktów, które możesz przeznaczyć na dowolne biegłości.
Na żadną z nich nie możesz w tym momencie wydać więcej niż 4.

Umiejętności,: język(ludzki lub orków)

Wybierz dwie z poniższej listy: Wysportowany, Wycena, Wspinaczka, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Targowanie się, Zastraszanie, Bijatyka, Odporność na głód i zmęczenie, Profesja, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Zapasy, Krzepkość, Biegacz

Specjalne: Półork automatycznie otrzymuje wadę „Upośledzenie społeczne”

Rozmiar: średni

Skrzydlaty:

Skrzydlatcy są rasą wywodzącą się od ludzi. Prawdopodobnie pierwotnie byli członkami haugijskich plemion, które służyły jako najemnicy elfom lub krasnoludom. U szczytu swej potęgi zamieszkiwali Czarne Wzgórza, Wrzosowisko Atten i północne krańce Równiny Traw. Wedle ich legend weszli w związek z potężną boską istotą, zwaną Świętym lub Niebiańskim Ptakiem. Jej błogosławieństwo miało przemienić Skrzydlatych w takie istoty, jakimi są dzisiaj. Dorosły przedstawiciel tej rasy wyglądem przypomina człowieka, z tym wyjątkiem, że z jego pleców wyrastają potężne, pierzaste skrzydła. Ten – dość znaczący – szczegół anatomii wyróżnia ich na tle innych ras. Skrzydła te posiadają pewne, choć bardzo ograniczone właściwości lotne. Przeciętny przedstawiciel rasy jest w stanie używać ich do bardzo krótkich i męczących podróży powietrznych oraz spowalniania upadków, choć istnieją osobniki, które w skutek długotrwałego treningu stały się prawdziwymi mistrzami lotów. Co więcej ta część ciała jest bardzo delikatna, długotrwała choroba, brak gimnastyki, starość, uszkodzenie czy wreszcie nadmierna waga ciała mogą sprawić, że skrzydła przestaną nadawać się do użytku. Upierzenie skrzydlatych jest bardzo różne i choć dominują barwy biała i szara, to zdarzają się osobniki o piórach przywodzących na myśl barwne, południowe ptaki. Najrzadziej widuje się czarnoskrzydłych. Rasa ta, bowiem przed wiekami srodze ucierpiała ze strony tak ubarwionego władcy. Co gorsza istnieje przepowiednia głosząca, że ma spotkać ją ponowny upadek – i być może całkowita zagłada – ponownie za sprawą tak umaszczonej osoby. Podyktowani zabobonnym strachem zabijają tak ubarwione dzieci, najczęściej spychając ich w przepaść. Jedynie nielicznym tak ubarwionym osobom udało się uciec i schronić na terytoriach innych ludów. Ogólnie są mało tolerancyjną rasą, zwykli, bowiem mordować swych pobratymców wchodzących w związki z innymi rasami lub narodzone z tych związków potomstwo. Skrzydlatcy nie przychodzą na świat wraz ze swą charakterystyczną cechą. Pojawia się ona dopiero w okresie dojrzwania, co jest okazją do rodzinnego święta, a moment, w którym osiągną one pełnie rozmiaru jest równoznaczny z osiągnięciem dorosłości.

Spółceństwo skrzydlatych nieznacznie różni się od ludzkiego. Przede wszystkim uważają się za rasę świętą, zaszczyconą wielką łaską, czego przejawem są skrzydła, nieposiadane przez żaden inny lud. Z tej przyczyny niechętnie patrzą na wszelkie próby mieszania krwi z innymi gatunkami. Prócz tego żyją w sposób podobny do ludzi. Na czele ich społeczności stoi król oraz dwójka teoretycznie podległych mu książąt władających ostatnimi skrawkami ich ziemi. W praktyce jednak ziemie królewskie od jego lenników dzieli zbyt duży teren bezdroży, by ten w jakikolwiek sposób był w stanie wymusić posłuszeństwo na swych poddanych. Monarchia jest absolutna, przy czym nie towarzyszy jej żadna forma szlachty czy arystokracji. Jeśli podział taki

istniał kiedykolwiek, to z czasem uległ zatarciu i zapomnieniu. Niepodzieleni w żaden sposób na kasty skrzydlaci mogą wybierać dowolne zawody i tylko od ich sprytu i umiejętności, a nie od urodzenia zależy czy osiągną w nich sukces. Jedynym wyjątkiem są pewne elitarne formacje wojskowe, do których rekrutowani są najsprawniejsi chłopcy i dziewczęta w bardzo młodym wieku, a służba, w których jest doczytywana za obowiązek i wielki zaszczyt zarazem.

Statystyki:

cechy:

Siła: 23
P .ran: 22
Zręczność: 22
Szybkość: 22
Inteligencja: 18
Mądrość: 18
Mistyka: 0
Magia: 0
Siła woli: 9
Sposstrzegawczość: 27
Szczęście 10
Wytrzymałość: 28
Opanowanie: 22
Charyzma: 22
Wdzięk: 23

biegłości:

Otrzymujesz 7 punktów, które możesz przeznaczyć na dowolne biegłości.
Na żadną z nich nie możesz w tym momencie wydać więcej niż 4.

Umiejętności: język(ludzki), latanie (0-10)

Wybierz jedną z poniższej listy: Wysportowany, Wycena, Wspinaczka, Wiedza (jedna z następujących dziedzin: Natura, Historia, Mitologia, Geografia, Prawo, Lokalna, Teologia, Numizmatyka, Polityka, Filozofia, Heraldyka, Astronomia), Targowanie się, Sztuka, Rzemiosło, Równowaga, Profesja, Pływanie, Opieka nad zwierzętami, Nawigacja, Łowiectwo, Leczenie ran, Leczenie chorób, Język: (dowolny), Jeździectwo (koń), Etykieta, Czytanie i pisanie, Biegacz

Rozmiar: średni

Zdolność latania Skrzydlatych:

Zdolność latania skrzydlatych jest bardzo ograniczona. W praktyce zwykły skrzydlaty jest w stanie latać tylko kilka chwil. Każda tura lotu kosztuje go dwa punkty wyczerpania. Jednocześnie może jednak używać skrzydeł jako spadochronu (jeśli tylko ma miejsce na ich rozłożenie) i nie doznaje obrażeń na skutek upadku.

Z racji wielkich, przeszkadzających skrzydeł otrzymują karę -10 do testów uników i niektórych testów Zręczności (wybór Mistrza Gry).

Wszystkie zbroje i ubrania noszone przez skrzydlatego wymagają specjalnego przystosowania. Skrzydlaty latając w średniej zbroi otrzymuje 4 punkty wyczerpania co turę, a w ciężkiej nie jest w stanie oderwać się od ziemi.

B) Wybór profesji:

Drugim krokiem po wyborze rasy postaci jest określenie, do jakiej klasy będzie należeć. Jako, że jak zapewne zauważyłeś czytelniku wiele z ras posiada inną budowę ciała, kulturę czy chociażby usposobienie do świata, które zamyka im drogę do niektórych karier (jak np. niski krasnolud nie mógłby zostać rycerzem czy elfim lordem, a spokojny niziołek barbarzyńcom). Klasy określają, czym trudni się dana postać, jej główne zainteresowania oraz w pewien sposób mogą wpływać na jej światopogląd. Nie są to rzecz jasna jedyne zawody występujące w tym świecie, acz nie ma sensu opisywać takich profesji, jak np. krawiec czy piekarz.

W świecie gry występują następujące profesje: wojownik, paladyn, rycerz, barbarzyńca, mag, nekromanta, kapłan, druid, złodziej, myśliwy, bard, kupiec, miecz magii, wiedźma, elfi lord, mędrzec, czarnoksiężnik, kapłan-wojownik, kapłan-mag / nekromanta, czarodziej, łowca czarownic, mnich, mag -specjalista, dworzanin i chłop. Jak widać jest ich całkiem sporo.

Profesje a zawody. Mechanika a zdrowy rozsądek:

Klasa oznacza główne zajęcie, rzecz, na zajmowanie się którą twoja postać traci najwięcej czasu. Nie oznacza to jednak, że jest to jej zawód (choć najczęściej te dwie rzeczy pokrywają się ze sobą). Możesz wykonywać dowolny zawód, jaki tylko zechcesz, mimo, że posiadasz inną klasę.

Z punktu widzenia mechaniki np. złodziejem jest osoba mająca minimum jeden poziom w klasie „złodziej”. Z punktu widzenia logiki świata jest nim natomiast każda osoba, która kradnie. Cyferki i napisy na karcie postaci są ważne, ale nie mogą one przesłonić wszystkich innych czynników.

Wojownik:

Przedstawiciele tej profesji raczej trudno nie spotkać w świecie w którym grabież stanowi jeden z lepszych sposobów załatwienia „dziury w budżecie” państwa (mam nadzieję, że żaden polityk nie czyta tego tekstu :). Rekrutują się z różnych warstw, zazwyczaj z pośród mieszczaństwa czy chłopstwa, a swe pierwsze kroki mogą stawiać w straży cechowej czy milicji, acz nie jest to regułą. Mogą to być też równie dobrze wieśniacy, których głód przymusił do dokonywania rabunków na drogach, czy grupka osiłków, których bieda zmusiła do rozpoczęcia kariery najemnych knechtów, lub też potomkowie najemników, albo zbrojnych któregoś z feudalów, wyuczeni przez swych żywicieli jedyne go zawodu, jaki opanowali. Wojownikami najczęściej są różnego rodzaju najemnicy, ochroniarze i bandyci, a także strażnicy miejscy i obrońcy kupieckich konwojów, członkowie drużyn rycerzy i baronów oraz łowcy nagród.

Wielu z nich to osoby brutalne, traktujące z wyższością słabszych i przyzwyczajone do brania tego, co im się podoba i wymuszania posłuszeństwa siłą, lecz nie wszyscy są żądnymi krwi opryszkami. Laruzja jest miejscem, gdzie ludzie dosłownie muszą walczyć o przetrwanie: z drapieżnikami, goblinami, potworami jak i innymi ludźmi. Nie dziwi więc, że szanuje się i ceni osoby, które potrafią przechylić szalę zwycięstwa. Wielu wojowników to osoby powszechnie szanowane, niekoniecznie nawet zarabiające na życie zabijaniem. Uznani szermierze często otrzymują intratne stanowiska, na przykład dworskich fechtistrzów nauczając synów rycerzy, czy oficerów gwardii, a ci, którzy nie zdecydowali się na osiadłe życie częstokroć prześcigani są przez swą sławę. Niejeden baron czy hrabia wysyłał już posłów na drugi koniec świata, by sprowadzić stamtąd sławnego pogromcę potworów.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +5	+50	miecz: +1
p.ran: +5	+50	top: +1
zr: +5	+45	nóż + 1
szyb: +5	+40	włócznie: +1
int: +5	+30	łuk: +1
mądr: +5	+30	b.niet: 0
mist: 0	+0	w. wręcz: 0
mag: 0	+0	
sił.wol: 0	nielimitowana	
spost: +7	+50	
szcz: +5	+25	
wyt: +10	+50	
op: +10	+50	
char: +5	+30	
wdzk: 0	+35	

Umiejętności: walka piesza, walka uliczna, fechtunek, ogłuszanie, celny cios. Od 3: parowanie, walka w szyku, wstrzymywanie szarży, silny cios. Od 5: bijatyka, zapasy, specjalna broń (...), rozbrajanie. Od 10: walka konna, jeździectwo- koń, ripostowanie, flinta. Od 15: specjalna broń (...), żołnierka, oporność na głód i zmęczenie.

Inwentarz: zbroja skórzana, broń (gracz może sobie wybrać z listy podstawowego uzbrojenia), 10 sztuk złota lub ich równowartość w przedmiotach, 3 sztuki dalszej broni z listy podstawowej (niskiej jakości) lub tarcza.

Dostępność: wszystkie rasy.

Rycerz:

Przedstawiciele tej klasy to ludzie opiekujący się na zlecenie swych suwerenów ziemiom. Złożyli im przysięgę, że w zamian za czerpanie dochodów z otrzymanych włości, będą część zysków oddawać swym panom. Ponadto mają też obowiązek stawać na wezwanie swego seniora wraz z zbrojną drużyną. Jako, że

jedynym obustronnym gwarantem dotrzymania umowy feudalnej jest przysięga złożona na bogów (zwykle Thaliona lub Tyra) oraz honor koniecznością jest więc, by zarówno suweren jak i jego poddani byli ludźmi pobożnymi i szlachetnymi, gdyż w przeciwnym razie ich panowie (lub podwładni) poczuli by się zagrożeni i mogli by ich wygnać (co jest akurat najniższą możliwą karą).

Pilnujący swego honoru rycerz musi przede wszystkim dotrzymać danego słowa (przykładowo schwyty, gdy złoży przysięgę, że nie ucieknie z niewoli nie można mu podjąć jakichkolwiek prób oswobodzenia się), musi być także odważny (czyli nie uciekać z pola walki, oraz odpowiadać na każde rzucone przez równego mu wyzwanie) i oczywiście być absolutnie posłuszny swemu panu.

Nakazu pobożności najłatwiej dotrzymać. Wystarczy jedynie wsławić się rozdawaniem jałmużny biedakom i datkami na świątynie. Pieczęć przy tym dwie pieczenie na jednym ogniu - jednocześnie zapewniasz o swej wartości seniora i swej duszy zbawienie.

Wśród rycerstwa wykształciły się rody - powiązani ze sobą więzami pokrewieństwa grupy ludzi, którzy zazwyczaj służąc jednemu panu starają się wspierać siebie nawzajem. Ród posiada zazwyczaj swój własny, wspólny herb będący jego symbolem (z na wymalowany na tarczy lub wyszyty na piersi lub należy jednak uważać - w momencie, gdy coś złego się z nim stanie, to zarówno noszący go, pojedynczy rycerz doznaje ujmę jak i cały jego ród, a właściciel od razu postara się zmyć krewią hańbę swej rodziny). Organizacja rodowa ma swe dobre jak i złe strony. Zazwyczaj, gdy popadnie się w tarapaty można liczyć na zbrojną pomoc kilku kuzynów, czy pożyczkę. Niestety wasza rodzina ma też wspólny honor. W momencie, gdy ktoś zabije twego krewniaka musisz go pomścić (acz lepiej poprzestań na zranieniu swego przeciwnika - jeśli go uśmiercisz jego ziomkowie też będą zobowiązani wziąć odwet, co może doprowadzić do krwawej wojny). Ponadto jedna czarna owca jest zmasom na obliczu całej rodziny, więc licz się z tym, że gdy będziesz nagminnie łamał kodeks rycerski to nie dość, że krewni się ciebie wyrzekną, to twoi kuzyni czy nawet bracia, mogą wyruszyć, by się ciebie pozbyć.

W momencie, gdy senior uzna, że jego słudzy nie są godni zaufania jego gniew może być straszny. Możesz mówić bardzo dużym szczęściu w momencie, gdy zostaniesz jedynie wygnany i okryty niesławą, acz bardziej prawdopodobne jest, że trafisz od razu w objęcia katedry (a z tobą twoja żona i dzieci). Historia zna nie tak rzadkie przypadki, gdy z powodu zuchwałej zdrady jednej osoby skazywano na śmierć wszystkich członków całych rodów, jednocześnie mordując ich sługi, paląc wioski i obsypując pola solą. Teraz czytelniku już rozumiesz, dlaczego wszyscy wysoko urodzeni tak pilnują, by nie spotkała ich hańba.

Rycerz od najmłodszych lat doskonali się w sztuce wojennej. Do siódmego roku życia pozostaje pod opieką matki acz, gdy już doczeka się tego wieku zabiera go ojciec. Przechodzi on wówczas rytuał postrzyżyn, podczas którego jego rodziciel obcina mu do włosów. Jest to doskonały moment do zabawy i zaproszenia całej rodziny na ucztę, acz w momencie, gdy kończą się uroczystości ojciec chłopca przekazuje go pod opiekę jednego ze swych krewniaków lub lenników, bądź samemu zaczyna go kształcić. Dziecko staje się wówczas giermkim, który podróżując wraz ze swym opiekunem (bądź też mieszkając w jego zamku), wiernie mu służy i pomaga w walkach, w zamian, za co uczy się zasad honoru, walki różnymi typami broni, śpiewu i gry na różnych instrumentach oraz zasad etykiety. Poznaje w ten sposób także wiele innych dziedzin, które potem przydadzą mu się w dorosłym życiu. W ten sposób upływają mu kolejne lata, aż do momentu, gdy nie dokona jakiegoś wielkiego czynu, lub w inny sposób nie przekona swego opiekuna, że godzien jest już stać się pełnoprawnym rycerzem. Wówczas to jest zabierany przed oblicze feudała (najczęściej tego, któremu służy jego rodzina), któremu składa przysięgę wierności, oraz zostaje pasowany na rycerza. Jest to wielka uroczystość o znaczeniu zarówno społecznym jak i religijnym. Główna jej postać rozpoczyna ją wieczorem modląc się i poszczą w kaplicy przez całą noc. Następnego dnia rano przystępuje do sakramentów Tyra, Orwika lub Thaliona w zależności, którego z tych bóstw jest wyznawcą, a następnie klęka przed swym przyszłym suwerenem i przysięga na swój honor i bogów - wkładając swe złożone dłonie w dłonie swego pana. On wysłuchawszy obietnicy posłuszeństwa składa podobną obietnicę, zapewniając swego nowego sługę, że będzie w zamian za to ochronił i wynagrodzi, a następnie na znak zawartej umowy wydobywa miecz pasowanego i lekko uderza go nim w ramię.

Dla rycerzy najważniejsze i najukochańsze pod słońcem są trzy rzeczy (w tej kolejności) bóg, któremu służą, jego reprezentant na ziemi, czyli suweren, oraz ojczyście włosci.

Rycerze na szlaku zazwyczaj albo wypełniają jakieś polecenie swego pana, bądź podróżują w sprawie swych własnych interesów. Wielu z nich opuszcza swe domy też po to by potwierdzić swą prawość, waleczność i męstwo. Czynią tak zwłaszcza młodzi z nich, trzeci i dalsi synowie (oraz np. bękarci), dla których już nie starczyło rodzinnych włosci, a którzy tak faktycznie prócz męstwa i waleczności niewiele posiadają.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +5	+50	miecz:+1
p.ran:+5	+50	top:+1

zr: 0	+40	nóż: 0
szyb: 0	+40	włócznie:+1
int:+5	+30	łuk:+0
mądr:+5	+30	b.niet:+0
mist:0	+0	w.wręcz:+0
mag:0	+0	
siL.wol:+3	nie limitowana	
spost:+5	+30	
szcz:0	+25	
wyt:+10	+50	
op:+15	+55	
char:+10	+50	
wdzk:+5	+40	

Umiejętności: walka konna, jeździectwo koń, etykieta, szarża, fechtunek, honor, finta, finanse. Od3: Specjalna broń- kopia, wiedza: heraldyka, ominięcie tarczy, zimna krew Od 5:walka w zbroi, parowanie, tarczownik, drugi atak. Od 10:atak z rozpędu, prowadzenie rozmowy, historia broni, żołnierka. Od 15; nieustraszony, przywództwo, celny cios, silny cios, rozbrajanie.

Inwentarz: kolczuga, broń (gracz morze sobie wybrać z listy podstawowego uzbrojenia), 15 sztuk złota lub ich równowartość w przedmiotach, wierzchowiec

Dostępność: człowiek, wysoki elf, prawie wyłącznie mężczyzna, kobiety jedynie na drodze wielkich wyjątków (patrz: Grażyna, Joanna d`Arc) ,bardzo rzadko półelf.

Paladyn:

Paladyni to rycerze, którzy nie tylko żyją wedle niepisanego kodeksu rycerskiego, a go ucieleśniają. Nie ma dlań nic cenniejszego niż honor i są gotowi oddać zań rzycie z uśmiechem na ustach. Przestrzegają więc jego wszystkich nakazów, bronią dam i słabszych, zawsze dotrzymują słowa i nigdy nie uciekają z pola walki. Są zwykle też niezwykle pobożni, spędzają wiele czasu na modłach i wspomagają biednych. Rzadko gromadzą jakikolwiek większy majątek, gdyż większa część ich zysków zostaje rozdana w formie jałmużny lub trafia do kasy różnorodnych świątyń. Paladyn jest gotowy podjąć dla swej wiary niemal każdego wyzwania, co niekiedy powoduje, że brani są za religijnych fanatyków, obłąkańców czy szaleńców.

Głębokie poświęcenie dla ideału i wiary przekraczające to, co czynią zwykli rycerze powoduje, że paladyn doznaje, dzięki swej waleczności, odważnym czynom, postom i modlitwom licznych łask od czczonego boga. Przede wszystkim zyskuje zdolność rzucania czarów niemal tak samo silną jak kapłana oraz staje się groźny dla demonów i żywych trupów.

Obowiązują ich niemal takie same ograniczenia, prawa i zobowiązania wobec szlachejnych dam, rodów, suwerenów i bogów, co zwykłych rycerzy - w końcu są przecież częścią tej warstwy społecznej.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +5	+50	miecz: +1
p.ran:+5	nie limitowana	top: +1
zr: 0	+35	nóż: 0
szyb: +5	+35	włócznie:+1
int:+5	+30	łuk:+0
mądr:+3	+30	b.niet:+0
mist:0	+35	w.wręcz:+0
mag:0	+35	
siL.wol:+7	nie limitowana	
spost:+5	+30	
szcz:0	+25	
wyt:+10	+50	
op:+15	+50	
char:+10	+40	
wdzk:+5	+50	

Umiejętności: walka konna, jeździectwo koń, etykieta, szarża, fechtunek, honor, finta, finanse, heraldyka. Od3: Specjalna broń- kopia, natarcie, ominięcie tarczy, wiedza: teologia, zimna krew Od 5:walka w zbroi, parowanie, przycelowanie, drugi atak. Od 10:atak z rozpędu, broń biała, nieustraszony, prowadzenie rozmowy, historia broni, magia kapłańska, żołnierka. Od 15; specjalna broń (miecz), nieustraszony, przywództwo, celny cios, silny cios, rozbrajanie, święta koncentracja w walce.

Inwentarz: kolczuga, hełm typowy, (gracz może sobie wybrać z listy podstawowego uzbrojenia), 15 sz. z lub ich równowartość w przedmiotach, koń, symbol wiary, wierzchowiec.

Dostępność: człowiek, wysoki elf, prawie wyłącznie mężczyzna, kobiety jedynie na drodze wielkich wyjątków (patrz: Grażyna, Joanna d`Arc), bardzo rzadko półelf.

Dworzanin:

Stan rycerski zajmuje się w przeważającej części prowadzeniem wojen, doskonaląc się w walce przez cały czas i to z niej czerpiąc korzyści i utrzymując się. Jego przedstawiciele gardzą rzemiosłem i handlem i mimo, że są posiadaczami ziemskimi trudno określić ich mianem rolników – ich posiadłości mają dać im wyżywienie na czas pokoju, a nie pomnażać ich majątki. Panowie feudalni w końcu po to przyjmują hołd wasali, by mieć potężną armię, a nie kupców, spekulantów i zarządców.

Nie mniej jednak nie wszyscy szlachetnie urodzeni stają się automatycznie wojownikami. Liczni przedstawiciele tej klasy społecznej podążają drogami innych profesji, wielu przywdziewa szaty kapłańskie lub mnisie habity, niektórzy uczą się na uniwersytetach, zostają cenionymi artystami, a nawet czarownikami. Najwięcej z nich jednak szuka zaszczytów nie w boju, a na dworach, dzięki intrygom lub wykonując prace administracyjne dla swego pana.

Mimo, że traktowani jako rycerstwo drugiej kategorii, gdyż nieposiadający męstwa i umiejętności władania mieczem i kopią swych wojowniczych braci dworzanie są bardzo cenieni z uwagi na swe obycie towarzyskie i subtelność, której nieraz brakuje rycerzom. Z tej przyczyny mogą lepiej służyć swym suwerenom na dworach, jako posłowie i ambasadorowie niż wymachujący orężem rycerze. Wszak giętki język i gładka mowa są bronią równie skuteczną, co ostry miecz.

Umiejętności polityczne, intrygi i pochlebstwa pozwalają dworzanom zdobyć pozycje, zaszczyty i przywileje, o jakich inni ludzie mogliby, co najwyżej marzyć, choć nie posiadają oni imponujących zdolności bojowych.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +0	+50	miecz :+1
p.ran:+0	+50	top: +0
zr: 0	+35	nóż: +1
szyb: +5	+35	włócznie: +0
int:+10	+40	łuk: +0
mądr:+10	+40	b.niet: +1
mist:0	+0	w. wręcz: +0
mag:0	+0	
siL.wol:+10	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:0	+25	
wyt:+ 0	+50	
op:+15	+50	
char:+10	+40	
wdzk:+10	+50	

Umiejętności: wpływy dworskie, jeździectwo koń, etykieta, fechtunek, honor, finanse lub blefowanie, wiedza: heraldyka, czytanie i pisanie, jedna umiejętność artystyczna, dyplomacja. Od3: prowadzenie rozmowy, prawo, urok osobisty, pierwsze wrażenie, uwodzenie Od 5: trwale wrażenie, krasomówstwo, przekupstwo, intrygi. Od 10: polityka, bystry umysł, wmawianie, parowanie Od 15; specjalna broń (miecz), ripostowanie, uważny, oszust, blefowanie, plotki, wyczucie pobudek, występy.

Inwentarz: broń (z listy podstawowej), drogie ubranie, 15 sztuk złota lub ich równowartość w przedmiotach, jeden przedmiot dobrej jakości.

Dostępność: człowiek, wysoki elf, mimo, że wysokie stanowiska dworskie częściej przypadają mężczyznom, to kobiet – dworzan (z punktu widzenia mechaniki) jest więcej niż mężczyzn, bardzo rzadko półelf.

Tabela darów i wpływów dworskich:

Pozycja dworzan u boku władcy może pozwolić im zdobyć dzięki intrygom, pochlebstwom bądź zasługom różnego rodzaju dary i przywileje. Zazwyczaj są one traktowane jako nagroda dla wiernych sług pana lub jako rodzaj łapówki i przydzielane dość ostrożnie. Ich koszty najczęściej pokrywa sam feudał dworzanina, więc raczej nie będzie zadowolony, że ten szasta darami na lewo i prawo, obdarowuje swoich towarzyszy cennymi prezentami i wspomaga osoby w żaden sposób niewspomagające jego sprawy.

Dostępność do coraz to lepszych darów jest zależna od wpływów, jakie ma na dworze książęcy lub monarszym dworzanin. Pomyślana jest według rozwoju od zera do bohatera, kiedy to, wraz ze wzrostem umiejętności dworzanina rośnie jego pozycja. Nie zawsze tak jednak jest. Kiepscy władcy (a do takich zalicza się większość królów i książąt Laruzji) bardzo często osadzają na różnych stanowiskach osoby absolutnie nie posiadające odpowiednich umiejętności (czyt. „pierwszopoziomowców”), patrząc tylko na ich rodowe powiązania lub pochlebstwa, którymi ich obsypali. Osoby takie natychmiast zyskują znaczne wpływy bez konieczności awansu.

Dworzanie są ściśle powiązani z panem i utraciwszy go lub naraziwszy się na niełaskę lub wygnanie nie są w stanie korzystać z darów.

Mistrz gry ma prawo modyfikować poniższą tabelę zależnie od wydarzeń politycznych i pozycji dworzanina wedle swojej woli. Każdy wie przecież, że załatwienie bezpiecznego przejazdu przez wrogie księstwo graniczy z niemożliwością.

Dworzanin może skorzystać z tabeli raz na sesji za każde 5 poziomów doświadczenia.

Od 1 poziomu:

25 sztuk złota, jeden przedmiot dobrej jakości, eskorta do najbliższego zamku lub miasta, trening z uznanym mistrzem szermierki (+50 punktów doświadczenia), informacje na dobrze znany temat lub o powszechnie rozumianych naukach.

Od 5 poziomu:

50 sztuk złota, noc z najlepszą kurtyzaną, jeden przedmiot wysokiej jakości, dobry koń, szermierz zdecydowany stanąć za ciebie do walki, zaproszenie na pomniejszy dwór (barona albo biednego hrabiego), prestiżowa i chwalebna służba (+100 p. doświadczenia i 20 sztuk złota po ukończeniu), czarownik gotów rzucić dla ciebie wybrany czar o trudności nie większej niż 35, miejsce dogodne do dokonania bohaterskiego czynu podczas najbliższej bitwy.

Od 10 poziomu:

75 sztuk złota, przywrócenie honoru zhańbionej osobie, przywrócenie do łask osoby, która popadła w niełaskę lub została wygnana, audiencja u pomniejszego feudała (barona lub biedniejszego hrabiego), zaleta patron bez kosztu w punktach – jedna osoba może mieć naraz tylko jednego patrona, minstrel napisze pieśń na twoją cześć, uczony podzieli się z tobą swą wiedzą, rycerz przez kilka miesięcy posłuży ci ochroną, szpieg zdobędzie / spreparuje kompromitujące wiadomości na temat osoby, którą wskażesz, kapłan pobłogosławi cię – w następnej przygodzie możesz wykorzystać jedno, darmowe, dodatkowe podbicie, stanowisko oficarskie w armii feudała, eliksir sporządzony przez czarownika (niezbyt potężny), zabójca ofiaruje ci lekką truciznę, możesz wypełnić pomniejsze zlecenie dla księcia (200 punktów doświadczenia i 40 sztuk złota po ukończeniu).

Od 15 poziomu:

100 sztuk złota, dwa przedmioty wysokiej jakości, możesz poślubić córkę arystokraty (wpływowego rycerza, barona lub biednego hrabiego) i zdobyć zaletę ważnego Sojusznika bez kosztu w punktach, ktoś zupełnie ci nieznany twierdzi, że jest ci winien przysługę i spełni ją niespodziewanie w przyszłości, Pomniejszy sojusznik na dworze wybranego księcia lub króla, jeden z arystokratów (pospolitego pochodzenia) twierdzi, że pragnie ci służyć, jako wasal lub osobisty pomocnik i sługa, nadanie wioski, załatwienie pasowania na rycerza osobie wywodzącej się z poza stanu rycerskiego, możesz zamówić u czarownika wykonanie przedmiotu magicznego (pokrywasz wszystkie koszty)

Od 20 poziomu:

150 sztuk złota, magiczny przedmiot, dwa przedmioty niezwykłej jakości, ważny poddany twojego pana odda ci przysługę na twe życzenie, eskorta do dowolnego zamku lub miasta, zabójca zamorduje kogoś na twój rozkaz, żołnierze i informacje.

Wspólne przywileje klas rycerskich:

Rycerze mogą być sądzeni jedynie przez swego feudała, nie przez władze miejskie ani świątynne. Są zwolnieni z opłat mytniczych na mostach, drogach i w bramach miejskich.

Rycerze są zwolnieni z myt i opłat na mostach i przy bramach miasta. Jeśli zostaną uwięzieni ich panowie mają obowiązek wykupić ich.

Rycerze MUSZĄ być posłuszni rozkazom swojego feudała.

Rycerze mogą liczyć na pomoc feudała jeśli popadną w biedę. Jeśli na służbie u pana utracą ekwipunek, broń lub konia mają prawo żądać zapewnienia nowego lub rekompensaty utraty.

Rycerze tracą te przywileje jeśli tracą Honor (wówczas zostają wygnani). Ucieczka z pola walki, zadawanie ciosów w plecy, odmowa pojedynku, odmowa wykonania polecenia feudała, niewywiązanie się z obowiązków wobec wasała (osoby podległej rycerzowi) i krzywoprzysięstwo zagrażają utratą honoru (jeśli naturalnie dojdą do uszu zwierzchnika).

Posługiwanie się bronią miotającą, morderstwa, jeśli nie są popełniane na poddanych (wyjątek – paladyn) i prowadzenie wojen nie zagraża honorowi – mogą go nawet podnieść.

Jeśli ktoś doniesie twojemu feudałowi o twoim niegodnym czynie, a ty zdołasz wyzwąć na pojedynek i pokonać tą osobę istnieje duże prawdopodobieństwo, że zostaniesz oczyszczony z zarzutów.

Odmowa stania do pojedynku jest naturalnie niehonorowa. Nie mniej jednak nie dotyczy to chłopów, osób niższego urodzenia (nie musisz przeciwko nim stawać, możesz uznać się za lepszego od nich, oni także mogą - bez specjalnej ujmę - uznać twą wyższość), kobiet (jeśli nie noszą broni) i kapłanów. Każdy ma prawo zamiast samemu stawać do pojedynku wyznaczyć sobie zastępcę. Wyzwany wybiera miejsce starcia, oraz jego zasady (broń, konie, ilość sług - zdarzają się wypadki, że królowie i książęta w ten sposób organizują bitwy, inne warunki).

Specjalne: wszystkie klasy rycerskie otrzymują Wadę: Sługa, która reprezentuje złożone przezeń śluby feudalne.

Barbarzyńca:

Określeniem tym zazwyczaj piętnuje się wszystkich tych ludzi, którzy należą do dzikich i nieokrzesanych plemion zamieszkujących nie podbite przez żadnego z władców krainy. Według popularnej opinii należąca do jednego z tych ludów osoba jest zwalista i potężna oraz obdarzona niemal nadludzką siłą. Jest to jednak pozbawiony podstaw mit. Większość z nich jest jakby połączeniem rolnika, myśliwego i wojownika. Oddają cześć bogom natury i wojny, rzadko kłękają przed Tyrem i jego krewniakami, dlatego też kapłani tych religii nie przepadają za nimi. Także z tych przyczyn „dzikusy” nie są chętnie widziane wśród mieszkańców bardziej cywilizowanych regionów (chyba, że w roli najemnych żołnierzy). W świecie istnieje kilka ich większych plemion. Są to: Nordowie, Haugowie i Nagarowie oraz Amazonki. Jako osobne plemię omówiono także zwyczaj Orków.

Nordowie zamieszkują wyspy Archipelagu Północnego i położone dużo dalej na południe obszary wybrzeża. Osiedlają się zazwyczaj w okolicach morza, żywiąc się rybami, upolowanymi zwierzętami. Uprawiają też zboża i hodując niektóre zwierzęta. Zamieszkują zazwyczaj niewielkie warowne wioski, w których najważniejszą budowlą jest dom wodza. Budynki wznoszone są z drewna, natomiast mniej zamożni żyją w chatkach z dami. Zazwyczaj Nordowie w swych domach pozostają przez zimę. W lecie pozostawiają swe żony i dzieci w wiosce, a sami w swych długich łodziach zwanych drakarami lub knorami (są to dwa odmienne typy statków) wyruszają na łupieżcze wyprawy. Potrafią docierać nawet bardzo daleko w głąb łądu rabując i zabijając. Zasłynęli z okrucieństwa z jakim traktują ofiary. Często dochodzi do kolonizacji podbitych przezeń ziem. Na szczęście nie zawsze przybywają po to by rabować: duża część ich wypraw ma na celu wymianę handlową.

Życiem niewielkich plemion rządzą okrutne zasady i prawa zbliżone do powiązań rodowych i klanowych. Każdy zabity podczas ataku wroga człowiek musi zostać pomszczony, a okazanie tchórzostwa jest największą hańbą. Z tego powodu często północą wstrząsają krwawe wojny między szczepami.

Nordowie czczą różnych bogów, lecz największe poważanie mają dla patronów wojny i bitwy, rzadko wnoszą świątynie. Najczęściej oddają cześć swym patronom wśród wzgórz, w świętych gajach czy przy samotnych kamieniach.

Najazdy tych wojowniczych plemion sterroryzowały swego czasu całe północne i zachodnie wybrzeże Laruzji, a duże połacie łądu wpadły w ich ręce. Dziś na szczęście jednak znacznie osłabły, a dzicy barbarzyńcy coraz gorzej radzą sobie z walecznymi rycerzami i warownymi fortecami.

Haugowie to lud, który przybył z południowego wschodu w zamierzchłej przeszłości. Pobił starożytnych Seelie i dał początek dzisiejszym królestwom ludzi. Część z nich dzisiaj stała się właśnie mieszkańcami tych państw, acz niektórzy nie zmienili swych obyczajów od wielu setek lat. Plemiona Haugów zamieszkują rozległe terytorium: od Wielkiej Łąki na zachodzie po wschodnie wybrzeża Hungaru. Toczą ustawiczne boje między sobą, ze szczepami orków i goblinów, oraz z możnowładcami bardziej cywilizowanych regionów.

Są ludem rolników, pasterzy i myśliwych, acz nie stronią od walki. Zamieszkują niewielkie, warowne wioski z widocznie rozwiniętą hierarchią społeczną. Najniższa warstwa to rolnicy i rzemieślnicy, wyżej stoją wojownicy, w rzeczywistości także uprawiający rolę, acz mający większe prawa. Ich ulubionym zajęciem jest polowanie oraz różne odmiany sportowej rywalizacji takiej jak np. zapasy. Ubierają się w niewyprawione skóry, noszą długie włosy zaplatane w warkocze i talizmany wykonane z ptasich piór i zwierzęcych kości. Do walki idą zbrojni w żelazne topory i włócznie, tylko najzamożniejsi posiadają kolczugi, acz niemal każdy zakłada hełm. Twarze mają pomazane niebieską i czerwoną farbą mającą im zapewnić im ochronę przed bronią wroga. Za najwspanialszy łup uważają stada krów swych wrogów, a za trofeum głowę zabitego przeciwnika. Te makabryczne zdobycze często zdobią ich chaty, gdyż uważają, że w ten sposób zabierają siłę pokonanych przez siebie wojowników.

Czczą wielu bogów, acz najważniejsi w ich religii są Danu i Krolm. Oddają im cześć w kamiennych kregach, pod monolitami i dolmenami, czasem wśród kurhanów, w których chowają swych zmarłych wodzów. Czczą też święte gaje oraz drzewa i wznoszą drewniane świątynie na wzór tych religii Fatry i Orimy.

Nagarowie to nazwa, która zwykle się określać półdzikich górali z pasm gór i wzgórz rozciągających się na południowym zachodzie kontynentu. Są to wojownicze ludy wypasające owce i kozy wśród górskich hal. Jasnówłosi dzikusi ubierają się w skóry swych zwierząt lub samodziałowe ubrania. Noszą przy sobie włócznie, krótkie miecze i kordy lub lekkie toporki. Posłuszni są zawsze starszyźnie swych niewielkich wiosek oraz dziedzicznym przywódcą rodów. Prócz pasterstwa trudnią się także rozbojem, a za najbardziej chwalebny czyn uważają kradzież stada sąsiedniego klanu. Są posłuszni prawom krwawej wendetty, więc bardzo często toczą boje, by pomścić śmierć swych krewniaków.

Oddają cześć głównie bogom wojny i natury, choć przejęli część wierzeń swych sąsiadów (np. kult Tyra, czy Norlitora), to nie darzą szacunkiem Danu. Modlą się głównie w ukrytych w dolinach chramach, oddają też cześć pomniejszym bóstwom natury i przyrody. Za cmentarze używają najczęściej grot i jaskiń gdzie gromadzą ciała swoich zmarłych.

Dzikię puszcę Hungaru zamieszkane są przez wiele barbarzyńskich plemion. Najbardziej legendarnym z nich są tzw. Amazonki. Jest to kobiecy szczerp zamieszkujący głębokie puszcze na wschód od Złotej Rzeki. Nie wiadomo, kiedy narodziło się to plemię, prawdopodobnie jednak w dobie dzikich, koczowniczych nomadów, na wieki nim ludzie poznali strzeżenie. Wówczas to dosiadający koni wojownicy musieli być znacznie lżejsi od współczesnych, by utrzymać się w siodle, a warunek ten spełniały właśnie kobiety. Z czasem prawdopodobnie narodziło się matryjarchalne społeczeństwo i ostatecznie nastąpiła całkowita eliminacja mężczyzn - wojowników.

Młoda członkini plemienia - o ile nie zostanie wyznaczona przez szamankę do stania się jedną z nich musi wybrać żywot matki lub wojowniczkę. Zadaniem uświęconych matek jest zajście w ciążę podczas celebrowanego aktu z pojmanym jeńcem oraz urodzenie i wychowanie dziecka (ojciec niemowlęcia - gdy tylko okaże się, że kobieta została zapłodniona jest składany w rytualnej ofierze, podobny los spotyka też dzieci płci męskiej). Wojowniczkę natomiast zaopatrują swe siostry (bo tak Amazonki nazywają swoje towarzyszki) w dziczyznę, bronią ich przed najeźdźcami oraz dostarczają niewolników którzy obrabiać będą pola. Plemieniem rządzi Królowa - jest nią zawsze jedna z córek poprzedniej Królowej, (jeśli tej zabraknie najwyższa szamanka za pomocą wróżb odnajduje wojowniczkę, która zostanie nową władczynią). Pełni ona zarazem rolę przywódczyni wojowniczek (na ogół jest jedną ze zdolniejszych), oraz matki - ma przecież za zadanie urodzić i wychować przyszłą następczynię tronu.

Amazonki oddają cześć głównie Danu (przyjezdny druid jest jedynym mężczyzną mogącym czuć się bezpiecznie wśród tych kobiet), Doracie (bogini płodnej ziemi), Gewyn (pani rzezi i brutalnej, często bratobójczej walki) oraz jeszcze kilku żeńskim bóstwom. Niemal wszystkie zostały wychowane w duchu pogardy dla mężczyzn i są wręcz ultra szowinistyczne. Wielu mieszkańców cywilizowanych krajów wyobraża je sobie jako młode, piękne kobiety odziewające się jedynie w rysie skóry okrywające zaledwie najbardziej intymne części ciała. Jest to oczywiście bzdura - w prawdzie noszą na sobie skóry tych kotów, ale jedynie po to by przyozdobić swe kolczugi zakrywające niemal całe ich ciała, a każdy, kto o jednej z nich jako o apetycznym kąsku najprawdopodobniej skończy jako bezgłowe zwłoki.

Amazonki dość często opuszczają swe kamienne miasta wzniesione wśród dębowych lasów Hungaru. Najczęściej docierają wprawdzie, co najwyżej do stepów sąsiednich krain, ale niektóre pomniejsze grupy, dotarły do Wallatar, lub nawet na Pustynię Siedmiu Kamieni. Można je dość często napotkać w tych regionach, gdy szukają zatrudnienia jako najemniczki.

Orkowie – jak łatwo zgadnąć – nie są ludźmi. Rasa ta prawdopodobnie narodziła się w okolicach Mrocznej Puszczy i wyparta stamtąd przez Mroczne Elfy rozpowszechniła się na cały niemal świat. Ich gwałtowna, brutalna ekspansja nie ma końca i mimo, że została już dawno zatrzymana stworzenia te ciągle toczą walkę z innymi gatunkami. Mimo, że podczas wieków walk kultura orków przesiąkała wpływami innych

gatunków, to nadal zachowała wiele cech pierwotnych. Orkowie podzieleni są na kilkanaście do kilkudziesięciu tak zwanych klanów, przy czym ich dokładna liczba jest nieznana. Największe z nich liczą setki tysięcy wojowników i panują nad terenami równymi powierzchnią ludzkim księstwom, najmniejsze to kilkuosobowe grupki gnane przez los po całym świecie. Klany te wchodzą z sobą w skomplikowane relacje: handlują, walczą, zawierają obronne sojusze i wspólnie napadają wrogów, zdradzają się, podporządkowują sobie oraz wchłaniają mniejsze i wreszcie dokonują przewrotów lub uwalniają się z pod wpływów innych. Polityka orków jest dość prymitywna, daleko jej do wyrafinowania ludzi czy elfów, a opiera się głównie na wymuszaniu haraczu, płaceniu za ochronę lub zdradzieckich mordach. Szczytem podstępu, do jakiego na razie doszły orki jest zaproszenie wodza nieprzyjaciół na ucztę, zaczekanie do momentu, aż on i jego słudzy się upiją i poderżnięcie im gardła. Taki prymitywizm nie jest jednak spowodowany, wbrew temu co twierdzą niektórzy ograniczeniem umysłowym tych istot – orki, gdy potrzeba potrafią wykazać inteligencję przynajmniej równą ludzkiej, a niskim stopniem rozwoju społeczeństwa tych istot.

Każdy klan wywodzi się od mitycznego przodka, najczęściej zwierzęcia, rzadziej boga, demona, lub bohatera, od którego pochodzi też nazwa ludu (np. Klan Czarnego Niedźwiedzia, Ognistego Smoka, Wyjącego Wilka), choć niektóre plemiona od dawna nie używają nazwy swego totemu, a przedstawiają się określeniami pochodzącymi od niezwykłych czynów, jakie miały miejsce w ich historii, posiadanych bogactw, kontrolowanych miejsc, czy praktykowanych zwyczajów (np. odrażający klan Łowców Kości masowo gromadzący trofea z ciał pobitych wrogów).

Spółeczeństwa orków cenią przede wszystkim dwie wartości: siłę i szaleńczą wręcz odwagę. Takie rzeczy jak majątek, intelekt, lojalność, współczucie, sztuka czy rzemiosło spychane są przez nie na dalszy plan. Nic więc dziwnego, że w społeczeństwie tym dominują wojownicy, najczęściej mężczyźni. W młodości orkowie dzieleni są na dwie grupy. Krzepcy, silni i zdrowi mają stać się panami orkowego społeczeństwa, poddawani są szeregowi prób, z których najważniejszą jest udział w wyprawie wojennej. Ci z nich, którzy zdołają odznaczyć się odwagą, a może nawet zabić przeciwnika, lub – co jest najbardziej cenione – pochwytać jeńca, wraz z uczniami szamanów i zdolnymi myśliwymi przechodzą inicjację i sami stają się wojownikami. Wiąże się to z wieloma przywilejami, głównie prawem do posiadania ziemi i niewolników oraz prawem do brania udziału w wiecu. Ci, którzy zawiedli stają się – wraz z orkami słabymi, kalekimi, z jakichś powodów niedopuszczonymi na wyprawę, kobietami, dziećmi i schwytanymi jeńcami – niewolnikami. Szczególnie krzepkie półorki niekiedy są dopuszczane do kasty wojowników, zdarza się to także (choć bardzo rzadko) w wypadku kobiet.

Przywódtwo nad klanem sprawuje wiec – zgromadzenie wojowników i szamanów, które gromadzi się raz na jakiś czas i obiera nowego wodza. W niektórych klanach jednak jego rola została sprowadzona do minimum. Do momentu zwołania kolejnego wiecu wódz ma niemal absolutną władzę nad swym ludem, wybiera zarządców i mianuje dowódców. Zdarza się niekiedy, że w przededniu większej wyprawy wojennej zbierają się wojownicy kilku klanów i wybierają wspólnego wodza, nazywanego wówczas Panem Wojny, który ma ich powieść do boju.

Orkowie prócz walki trudnią się też prymitywnym rzemiosłem i rolnictwem. Pola obrabiają głównie ci z nich, którzy byli zbyt słabi, by samemu zostać wojownikami, kobiety i dzieci, choć te ostatnie wykonują jedynie lżejsze prace. Miarą bogactwa jest zwykle ilość posiadanych sług, zwłaszcza kobiety – z racji ich prokreacyjnej funkcji – są w cenie. Za najmniej wartościowe uważają dzieci, gdyż te nie są w stanie wykonywać trudniejszych zadań, choć również je się wysoko ceni. Orki budynki wznoszą głównie z drewna i kamienia, posługują się bronią nieco gorszej jakości niż ludzka i osiągają nieco mniejsze plony, nie mniej jednak szybko adaptują nowe rozwiązania.

Kultura duchowa orków skupia się wokół kultu setek bóstw, demonów, duchów i przodków. Ten ostatni aspekt jest najsilniejszy na północy, gdzie orkowie mieli silny kontakt z krasnoludami, acz w pozostałych klanach także jest ważną częścią ich życia. Religia orków, nawet jak na warunki laruzijskie jest krwawa. Obfituje w rytualne zabójstwa dla prześlągania lub zjednania sobie bogów, masowe ofiary, kultury demonów i złych duchów oraz oddawanie czci bogom, których imion inne rasy starają się nawet nie wymieniać.

Sprzymierzona z orkami rasa Wargów – pół inteligentnych wilków – nie wchodzi w skład ich społeczności. Wargowie zwykle żyją dziko, a zwoływani są jedynie w razie podejmowanych przez orki wypraw, lub pojawiają się sami, gdy zauważą, że do siedzib orków zbliża się nieprzyjaciel. Koni orkowie niemal nie używają, a jeśli je hodują to jedynie jako zwierzęta pociągowe lub na mięso. Używają charakterystycznej, małej rasy, dobrej jako zwierzęta pociągowe, lecz słabo sprawdzającej się jako wierzchowce.

Wszystkie barbarzyńskie ludy darzą lęklwym szacunkiem ludzi potrafiących posługiwać się czarami, lub też mających jakąś, choćby nikłą styczność z mocami nadnaturalnymi. W ich społeczeństwie obawia się wiedźm, magów, druidów, nekromantów oraz ludzi potrafiących wróżyć, czy znających moc ziół, acz nikt z nich w żaden sposób nie uchybi takiemu człowiekowi. Podobnie sytuacja odnosi się do elfów i innych związanych z siłami natury istot, którym często składa się dary i nawet niekiedy ofiary.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +10	+50	miecz:+1
p.ran:+10	+50	top:+2
zr: 0	+35	nurz:0
szyb: +0	+35	włucz:+2
int:+0	+30	łuk:+1
mądr:+5	+35	b.niet:+0
mist:0	+0	w.wręcz:+0
mag:0	+0	
siL.wol:+4	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:0	+25	
wyt:+10	+50	
op:+10	+50	
char:+10	+40	
wdzk:+0	+40	

Umiejętności:

Nord: 01: pływanie, zapasy, parowanie, szal bojowy, wiosłowanie. Od 03: nawigacja, tropienie, silny cios, celny cios. Od 05: wycena, targowanie się, specjalna broń(...), przywództwo. Od10: sztuka zabijania, bijatyka, łowiectwo, nieustraszony. Od15: berserkerski szal, kartografia, ripostowanie.

Haug: Od 01: bijatyka, tropienie, szal bojowy, parowanie. Od 03; silny cios, celny cios, ominięcie tarczy. Od 05: jeździectwo (koń), specjalna broń (...), zdobywanie żywności, walka konna. Od 10: przywództwo, łowiectwo, tarczownik, nieustraszony. Od 15: raniący cios, żołnierka, szaleńczy atak.

Nagar: Od 01: wspinaczka, skradanie się, szal bojowy, tropienie. Od 03: opieka nad zwierzętami, specjalna broń (toporek / kord), odporność na głód i zmęczenie Od 05: celny cios, uniki, tragarz, ukrywanie się. Od 10: odnajdywanie ścieżek (tylko w górach), orientacja, silny cios. Od 15: cichy chód, leczenie ran, fechtunek.

Amazonka: Od 01: jeździectwo: koń, uniki, celny cios, zapasy, fechtunek. Od3: bardzo zręczny, precyzja, akrobatyka. Od 5: akrobatyczny atak, walka konna, celny strzał, specjalna broń: (...). Od 10: pierwszy atak, błyskawiczny atak, ogłuszanie Od 15; drugi atak, żołnierka, odporność na głód i zmęczenie

Ork: Od 01: jeździectwo: wilk, szal bojowy, tropienie, silny cios Od 03: tarczownik, walka konna, łowiectwo od 05: celny strzał, specjalna broń: topór, celny cios Od 10: nieustraszony, szaleńczy atak, wstrzymywanie szarży. Od 15: beserkerski szal, przywództwo, walka piesza

Inwentarz: zbroja skórzana, broń z podstawowej listy, łuk (dowolny) i 20 strzał (zwykłych), 5 sz.z.

Dostępność: człowiek, półelf, półork. Jedynie Półork może pochodzić z plemienia Orków.

Mag:

Magowie to przedstawiciele dowolnej rasy, którzy posiadli imponującą i przerażającą zarazem umiejętność - wypowiedanie zaklęć. Za ich pomocą zyskują władzę nad tajemnymi mocami rządzącymi światem i kontrolują niewyobrażalne wręcz moce. Za swą władzę muszą jednak drogo płacić, a by powiększyć swe kwalifikacje muszą przez całe niemal życie studiować tajemne księgi i ciągle się uczyć i narażać na gniew wzruszanych przez siebie sił.

Często mówiąc o magach słyszy się o tzw. magicznym talencie. Ma to być rzekoma, wrodzona zdolność do skutecznego wypowiedania zaklęć, bez której nie można nauczyć się magii. W rzeczywistości co prawda rodzą się dzieci (zwłaszcza te poczęte przez dwóch czarowników, lub podczas odpowiedniego układu gwiazd), które dysponują pewną mocą (ok. 2,5% wszystkich inteligentnych istot), lub nawet umiejętnością użycia najprostszych czarów, acz nie jest to warunek konieczny do edukacji, a jedynie znacznie ją ułatwiający.

Do nauki magii potrzebna jest przede wszystkim spora inteligencja i wyobraźnia nie skrepowana dotychczasowym spojrzeniem na świat, a długotrwałe studia przyczyniają się do poszerzenia wiedzy z różnych dziedzin, nie zawsze dotyczących nauk tajemnych.

Każdy z magów do swej wiedzy doszedł podczas długiego, żmudnego okresu nauki i przekonał się o trudności swego kunsztu. Jest, więc zeń dumny (i niekiedy popada w próżność), nie zauważa jego wad i z całą

pewnością nie da się namówić do taniego nauczania kilku zaklęć. Większość magów (i wszelkich innych czarowników) pogardza osobami nieposiadającymi, lub chociażby niedorównującymi ich mocy, traktując je jak zwykłe śmieci.

Magowie uczeni są zazwyczaj indywidualnie, przez mistrza, któremu muszą być całkowicie posłuszni (na tej samej zasadzie działa termin w każdym niemal cechu) i wykonywać jego wszelkie rozkazy, jakie by one nie były. W zamian ich nauczyciel zobowiązany jest przekazać im całą swą wiedzę. Najczęściej mag wysługuje się swym uczniem, zlecając mu wykonywanie różnorodnych prac (gotowanie, sprzątanie, zbieranie ziół), oraz często ćwiczy różgą i rzemieniem. Bardziej doświadczonych czeladników traktuje się jako asystentów przy rzucaniu zaklęć lub niekiedy zleca się im się jakieś prostsze zadania. Taki system nauczania powoduje, że powstają linie czarowników znające kilkanaście czy kilkadziesiąt (przeciętny czarownik - niezależnie mag, czarodziej, nekromanta czy przedstawiciel innej klasy nauczył się ok. 20-30 zaklęć) czarów przekazywanych z pokolenia na pokolenie. Istnieje jeszcze jeden sposób nauki praktykowany przez kilka szkół magów i uniwersytety. Mianowicie miast jednego ucznia edukują one całe klasy, acz ta metoda przynosi wiele słabsze efekty.

Większość magów działa samodzielnie, acz pewien ich procent połączył się w różnego typu organizacje. Są to na ogół dość sztuczne twory, gdyż jak wiadomo są oni raczej antypatycznymi samotnikami, acz nie przeszkadza im to w działaniu. Podstawową formą jest gildia lub cech. Działa on na zasadzie zbliżonej do zwykłego cechu. Powstają one najczęściej w większych miastach, stolicach księstw i królestw (bo tylko tam magowie mogą złączyć się w większą niż jednoosobową grupę) w celu ochrony ich interesów. Ich wpływy z rzadka sięgają dalej niż poza mury miasta. Największe z pośród tych organizacji prowadzą właśnie szkoły magii. Drugim typem zrzeszenia jest klan. Jest on powiązany identycznymi więzami pokrewieństwa jak ród rycerski, a wszyscy jego członkowie muszą bronić jego interesów. Klany magów są zjawiskiem nieznanym na północy, które występuje praktycznie jedynie w okolicach Awkon i Illad. Ich członkowie często prowadzą wyniszczające walki między sobą.

Magowie prowadzą różny tryb życia, acz sławę uzyskało głównie kilka najpopularniejszych postaw. Pierwszą jest tzw. mag miejski. Człowiek taki - zazwyczaj niezbyt potężny mieszka w jakimś osiedlu i gromadzi złoto sprzedając eliksiry, ochronne amulety i używając magii na zlecenie. Jest bardzo podobny do kupca, czy aptekarza, a nie do czarodzieja.

Drugą z najpopularniejszych postaw są bytujący w wieżach (Dlaczego magowie mieszkają w wieżach? Bo mają one zastosowanie rytualne, ponadto można je stosunkowo łatwo bronić), czasem wzniesionych nawet w dużych miastach, acz częściej w spokojniejszej, niezbyt ludnej okolicy (np. godzinę drogi od jakiegoś skupiska wsi), która daje im większą dyskrecję (tzn., gdy coś nawali to zdąży uciec przed pragnącym go spalić motłochem). Są oni najczęściej dość potężnymi ludźmi znającymi wiele tajemnych sztuk. Nie mają problemów z pieniędzmi - jeśli ktoś ma kłopoty, z którym nie może poradzić sobie zwykły miejski lub wędrowny mag to i tak skieruje się do najbliższej wierz, gotów zapłacić workami złota.

Magowie dworscy, utrzymywani przez królów, księząt czy bardzo zamożnych rycerzy w swych zamkach to zupełnie inna para kaloszy. Oni dysponują zwykle dużą mocą i wiedzą, mają też poważne zasoby finansowe otrzymywane od swego kuratora. Mimo, iż najczęściej swej wiedzy używają by zaspokoić zachcianki dworu lub ewentualnie wróżb to dysponują nierzadko naprawdę wielką potęgą.

W wielu magicznych miejscach, oraz w całkiem zwyczajnych jaskiniach, na górskich szczytach i w głębi puszczy można napotkać samotnych, obdartych adeptów magii. Ba niemal każdy, kto samotnie spędza lata w jakiejś lepiance na odludziu jest albo ascetą, albo szaleńcem, albo praktykuje magię, (co niekiedy na jedno wychodzi). Ludzie tacy zazwyczaj dysponują dużą wiedzą magiczną i mocą, niekiedy nieznaną innym magom, uzupełnianą dodatkowo ziołami i innymi formami zawartych w przyrodzie czarów. Mimo to są dość nieskorzy do pomocy, często wrogo nastawieni do obcych, ponadto najczęściej niekonkretni, agresywni, a za swą pomoc wymagają dostarczania im przedmiotów potrzebnych do czarów (tzn. ksiąg, składników czarów itp.). Zasadniczo jednak można powiedzieć, że im bliżej jakiegokolwiek osady mieszka tym łatwiej namówić go do współpracy. Stanowią oni ok. 40% wszystkich czarowników i niektórzy z nich mają naprawdę potężną moc, więc nie zdziw się, gdy poproszony o pomoc czarodziej wyśle cię na jakąś górę położoną na końcu świata.

Według stereotypów mag jest starym, siwym człowiekiem ubierającym się w powłóczystą, czarną szatę z kapturem, lub noszącym szpiczasty kapelusz. Cały jego ubiór pokryty jest kabalistycznymi symbolami i małymi, srebrnymi gwiazdkami. Kobiety należące do tej grupy natomiast muszą być zawsze piękne i młode. Jest to absolutnie prawidłowy opis większości nie elfich adeptów tej sztuki. Na ludzkich magach, bowiem po Pierwszej Wojnie Czarnoksiężników kapłani i wielmoże wywarli przymus - w zamian za zezwolenie na praktykowanie ich sztuki ubierania się tak by „każdy uczciwy człek, niezależnie od stanu wiedział, z kim ma do czynienia i nie dał się omamić oszustwom”. Magowie krasnoludów-, którzy poważnie wzorują się na ludziach przejęli od nich ten zwyczaj, podobnie uczyniły też gnomy.

Staruszkciem mag już nie musi koniecznie być, acz zanim mniej zdolny człowiek osiągnie odpowiednie kwalifikacje i sławę zdąży się już zestarzeć. Faktem jest natomiast, iż mag po osiągnięciu ok. 20 poziomu doświadczenia (dla klimatu lepiej to nazywać odpowiednim stopniem wtajemniczenia) przestaje się starzeć

(więcej o tym napiszę w rozdziale o magii), acz ci mniej zdolni i tak często umierają wcześniej ze starości, a średnio utalentowani stają się starcami, natomiast najwięksi mistrzowie kunsztu mogą nie osiągnąć nawet wieku średniego. Dotyczy to także kobiet, u których ta przemiana zachodzi szybciej.

Ludzie do magów odnoszą się dość nieufnie, słusznie obawiając się ich mocy. Dumni ze swego fachu, potężni adepci łatwo, bowiem wpadają w gniew i mogą rzucić klątwę na kogoś nawet za bardzo błahe przewinienie. Zwykli śmiertelnicy zbyt często natomiast oskarżają ich o swe nieszczęścia, jednak tego historyczne nastroje i próby palenia magów na stosach przez rozszałały tłum są zwykle studzone. Magowie, bowiem potrafią się mścić.

Młodzi adepci tego fachu to w dużej mierze dzieci innych magów lub rzadziej uczonych, często też osoby mające w sobie krew różnych nadnaturalnych istot, lub też dzieci sprzedane czarowników przez rodzinę. Niekiedy uczy się w ten sposób synów kupców lub bogatego rycerstwa (zwłaszcza tych, których dziedziczny majątek rozkradli krewni, którym żal zabijać jednak kuzyna, lecz chcą mieć pewność, że nie powróci po swoje, lub też tych, z których i tak nie będzie innego pożytku, bo np. są słabowici, a żal by się tylko objali z kąta w kąta). Co ciekawe wielu mistrzów magii chętnie samemu przyjmuje uczniów, często z pośród ochotników, lub w jakiś sposób ich selekcjonując inni zdają się na los i przeznaczenie. Postępowanie takie ma sens gdyż w ten sposób czarownik zyskuje służącego na długie lata oraz asystenta podczas rzucania czarów. Nauk dostępują głównie chłopcy, dziewczynki uważa się po prostu za głupsze (nie jestem antyfemistą, po prostu pisze o zacofanych poglądach zacofanego świata), a to, co u chłopców uchodzi za niegroźną fanaberie im się szybko wybija (dosłownie) z głów. Ma to też swe dobre strony, gdyż do nauki przystępują w ten sposób tylko te najzdolniejsze (ta sytuacja nie dotyczy elfów, posiadających najwięcej na świecie wszelkiego typu czarowników).

„Pierwszo poziomowy” mag to człowiek, który dopiero niedawno wszedł na odpowiedni stopień wiedzy by rzucać pierwsze zaklęcia (na tym poziomie też kończą się lekcje magii dla żaków z uniwersytetów) i w normalnej kolejności rzeczy jeszcze przez długie lata powinien uczyć się zaklęć. Dlaczego więc wyruszył tułać się po świecie? Być może stracił mistrza podczas zarazy, lub uznał, że ten traktuje go jako taniego sługę miast uczyć czarów. Mógł też zostać wysłany przezzeń z jakimś zadaniem, czy w najbardziej chyba pospolitym przypadku jego nauczyciel lekko się zirytował się faktem, iż podopieczny miast studiować magię czy choćby sprzątać tylko zre i wyleguje się w posłaniu i solidnym kopniakiem wysłał go w świat.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +0	+50	miecz:+0
p.ran:+0	+50	top:+0
zr: +0	+30	nurz:+1
szyb: +0	+30	włucz:+0
int:+5	+60	łuk:+0
mądr:+5	+60	b.niet:+1
mist:+10	nie limitowana	w.wręcz:+0
mag:+10	nie limitowana	
siL.wol:+2	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:0	+20	
wyt:+0	+30	
op:+5	+30	
char:+5	+60	
wdzk:+0	+30	

Umiejętności: magia: czarnoksięska, czytanie i pisanie, etykieta. Od3: tworzenie zwoi Od 5: astrologia (elf magiczny kunszt). Od 10: czarostwo. Od 15; alchemia.

Inwentarz: 5 sz.z, znajomość 4 zaklęć, sztylet lub posoch.

Dostępność: wszystkie prócz półorka i niziolka.

Nekromanta:

Nekromanci to podobnie jak magowie specjaliści od użycia czarów, acz w przeciwieństwie do tamtej grupy ich nie interesują stosunkowo niegroźne zaklęcia. Ich magia - określana mianem czarnej opiera się głównie na tajemniczych, niebezpiecznych (często obosiecznych) sztukach mających na celu niszczenie,

szkodzenie, bądź kontakty z zaświatami, demonami oraz najpotężniejszymi i najbardziej wrogimi siłami. Działania tych czarowników mogą przynieść jedynie szkody. Częściej niż inni adepci magii muszą swą moc zwiększać przez mroczne rytuały i ofiary, więc większość tzw. cywilizowanych istot obawia się ich i stara się ich wyplenić.

Na dobrą sprawę można przyjąć, że zarówno sposób szkolenia jak działania i postępowania nekromantów jest identyczny do tego praktykowanego przez magów. Już jednak przy łączeniu się w organizacje występują pewne różnice. Mianowicie - podobnie jak zwykli adepci magii pragnąc spokoju i są samotnikami, w większości działają w głębokiej konspiracji, ukrywając się przed całym światem, więc trudno z nimi nawiązać kontakt. Mimo tego większość ich organizacji działa na podobnej zasadzie. Pojawia się jednak jej nowa forma: słudzy mistrza. Polega to na tym, że żaden nekromanta, niezależnie jak potężny nie jest w stanie sam kontrolować dużej ilości ożywieńców. Potrzebuje sług, którzy byli by w stanie mu pomóc, więc zbiera grupę uczniów. Po pewnym czasie zaczyna ich używać jeszcze do innych celów, jak zdobywanie materiału do badań, a w wypadku kłopotów (np. zacznie interesować się nim inkwizycja) po prostu przywódca rzuca na pożarcie najsłabszych, samemu ratując skórę.

Podobnie jak magów i członków tej profesji można podzielić na kilka grup ze względu na sposób zachowywania się. Praktycznie wspólne są dwie grupy: nekromanta wieżowy i pustelniczy, ze względu, bowiem na dość trudną sytuację w ich zawodzie i konieczność działania potajemnie, można pracować jedynie na pustkowiu lub w dobrze ufortyfikowanej twierdzy, często z gromadą uczniów. Do tych grup należy ok. 60% wszystkich adeptów mrocznych kunsztów.

Inny typ tej profesji to coś, co można określić mianem konspiranta. Człowiek taki działa w jakiejś osadzie często udając zwykłego obywatela, acz w sekrecie studiuje swą sztukę. Czarownik tego typu udaje, iż nie ma nic wspólnego z żadną magią, jednocześnie jest tajemniczy i nietowarzyski, stara się odepchnąć od siebie wszystkich potencjalnych kompanów by ci nie zdołali go zdemaskować. Nocą natomiast praktykuje zakazane rytuały i porywa z cmentarza zwłoki.

Istnieją także adepci tej sztuki działający na dworach. Zazwyczaj wygląda to w ten sposób, że lokalny wielmoża odnajduje lub demaskuje nekromantę, a następnie rozkazuje go np. utopić. Jego słudzy wrzucają więc do jeziora worek pełen kamieni i przenoszą potajemnie czarownika na dwór swego pana. Tam czarownikowi zostaje zaproponowana umowa: albo dopomoże swemu nowemu protektorowi w miarę swych możliwości, albo zginie. Los takiego człowieka nie jest dobry - ukrywany w jakiejś sekretnej komnacie musi czekać na śmierć, która niechybnie nastąpi w momencie, gdy wielmoża uzna, że trzymanie go jest zbyt ryzykowne lub też zirytuje się jego brakiem umiejętności, lub też nastąpi jakieś gorsze nieszczęście.

Ostatnia klasa to natomiast uczniowie demonów. Istoty te znajdują często posiadające magiczne umiejętności dzieci i uczą je magii, niekiedy też wykorzystują w ten sposób ludzi, którzy spróbowali je wezwać acz nie byli dość potężni by nimi zawiądnąć. W tym pierwszym przypadku jednak różnica polega na tym, że dają w pełni wolną rękę swym sługą, a w drugim wywołują u nich obłęd by móc ich łatwiej kontrolować. Potwory jednak pilnują by ich sługa nie zyskał zbyt dużej siły i by nie stał się dlań niebezpieczny.

Obcowanie z zaświatami, mocami ciemności czy demonami jest zgubne dla słabszych umysłów i powodować może obłęd. Niekiedy prócz zwykłego szaleństwa czarownik może słyszeć podszepty jakiejś mrocznej istoty namawiającej do popełniania popełnia ohydnych zbrodni lub mordowania ludzi. Niestety w ten sposób da się usprawiedliwić poczynania jedynie może 10% nekromantów (i podobny przelicznik należy zastosować wobec innych magicznych profesji). Większość z nich nie ma tak prostych motywów. Szerzą śmierć z różnych pobudek: dla korzyści, z zemsty, ze strachu. Tak na prawdę prawie nikt nie morduje dla zabawy, ale w momencie, gdy ściga cię tuzin łowców czarownic nie wahasz się przed złożeniem demonowi w ofierze dziecka - albo ono albo ty. Rozlewanie krwi najczęściej daje pozytywny efekt podczas mrocznych czarów, a przy niektórych zaklęciach czarnej magii jest to wręcz wymagane.

Przedstawiciele tej zakazanej profesji zasadniczo niczym nie różnią się od zwykłych magów, są tylko jeszcze bardziej tajemniczy, rzadko obnoszą się ze swymi umiejętnościami, pochodzą z tych samych warstw społecznych (acz, jeśli zgłosili się z własnej woli to ich rodziny nie wiedzą, czym się zajmują) i z tych samych powodów wyruszają na szlak. Różnica polega na tym, że dlań rzycie jest groźniejsze, ale i oni też nie są bezbronni.

Uprawianie nekromancji jest nielegalne w większości państw. Praktykujące ją osoby najczęściej skazywane są na śmierć na stosie, a ich prochy rozsypywane są na wietrze.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +0	+50	miecz: +0
p.ran: +0	nie limitowana	top: +0
zr: +0	+30	nóż: +1

szyb: +0	+30	włucz: +0
int: +5	+60	łuk: +0
mądr: +5	+60	b.niet: +1
mist: +10	nie limitowana	w.wręcz: +0
mag: +10	nie limitowana	
siól. wol: +5	nie limitowana	
spost: +5	+35	
szcz: 0	+20	
wyt: +0	+30	
op: +5	+30	
char: +5	+60	
wdzk: +0	+30	

Umiejętności: magia: nekromantyczna, czytanie i pisanie, wiedza o ożywieńcach. Od3: tworzenie zwoi Od 5: wróżbiarstwo. Od 10: czarostwo. Od 15; alchemia.

Specjalne: Nekromanta automatycznie otrzymuje wadę: Mroczna Tajemnica (nekromanta)

Inwentarz: 5 sz.z, znajomość 4 zaklęć, sztylet lub posoch.

Dostępność: wszystkie prócz niziolka oraz wszystkich elfów (prócz mrocznych).

Mag (nekromanta, czarodziej, czarnoksiężnik) specjalista:

Używające magii osoby mogą posiadać wielkie, bardzo nieraz potężne wyuczone lub wrodzone (bądź też nabyte inną drogą) moce rzucania zaklęć. Ich poziom u dwóch czarowników, nawet tej samej profesji może być bardzo różny i nie musi polegać jedynie na tak prozaicznej rzeczy jak wrodzony talent czy ilość wyuczonych czarów, choć tak może się wydawać laikowi czy jakiemuś średnio zdolnemu czarownikowi. Prawdziwy mistrz sekretnych sztuk, gdy usłyszy coś takiego wybuchnie śmiechem. Istnieje, bowiem też coś takiego jak magiczna specjalizacja. Niektórzy adepci mogą, bowiem nie mieć umiejętności skutecznego wypowiedzenia jakiegoś zaklęcia (i w takim momencie lepiej dla ich by tego nie robili), acz innego mogą użyć ze zwielokrotnioną mocą (zazwyczaj są to czary na podobnym stopniu trudności). Tego typu predyspozycje są najczęściej wrodzone i nie można przeciw niej nic poradzić. Silniejsze skutki przynosi natomiast pełna specjalizacja: utrata możliwości ciskania czarów z jednej ze szkół na rzecz rozwinięcia innej. Jest ona często wrodzona, acz wielu czarowników specjalnie ją w sobie rozwija w celu osiągnięcia sobie tylko znanych korzyści. Niektórzy w ten sposób (najczęściej ci, którzy przyszedli na świat ze zdolnością używania magii) płacą za moc przekraczającą siły zwykłych zaklęć, która czyni ich bardzo potężnymi. Osoby takie nazywa się obdarowanymi i są pododmianą magów specjalistów.

W zależności od szkoły, w której dany czarownik się specjalizuje posiada inną nazwę (tzn. mag geomanta itp.). Zależność tą przedstawia poniższa tabela:

Ogień	piromanta (zaklinacz ognia)
Woda	hydromanta (zaklinacz mórz)
Powietrze	aeromanta (zaklinacz pogody)
Ziemia	geomanta (zaklinacz ziemi)
Lód	mistrz zimy (zaklinacz, władca itp. zimy)
Elektryczność	mistrz (czarownik, władca itp.) błyskawic
Demonologia	demonolog
Odrzucenia	mistrz odrzuceń (ochrony)
Przemiany	mistrz zmian
Przyzwania	przyzywacz
Zauroczenia	zaklinacz
Poznanie	Wróżbita, wieszcz
Iluzje	Iluzjonista
Inwokacje	zaklinacz
Nekromancja	animator (zaklinacz umarłych)

Cechy: w niczym nie różnią się od zwykłych członków swej profesji (magów, nekromantów, czarodziei itp.) prócz posiadania zdolności „specjalizacja”. Obdarowani wśród zdolności mogą wpisać sobie dowolną moc, acz muszą przy niej postawić nawias i napisać, z której szkoły magii nie mogą korzystać.

Czarodziej:

Jak już pisałem niektórzy rodzą się już z darem rzucania zaklęć. Może być to efekt posiadania w swych żyłach krwi tak potężnych istot jak smoki, demony czy bogowie, lub też urodzenia się pod odpowiednim układem gwiazd. Inni natomiast mają ją wrodzoną, niezależnie od zewnętrznych czynników. Zazwyczaj taka moc jest jednak ograniczona i bez dalszych studiów nie uzyskują pokaźniejszych umiejętności. Nie dotyczy to jednak tzw. czarodziejów. Oni, bowiem przychodzą na świat z bardzo poważnymi umiejętnościami magicznymi, choć zazwyczaj nie są początkowo świadomi swych możliwości. Ujawniają się one zazwyczaj dopiero po przejściu okresu dojrzewania lub wcześniej, jeśli dziecko lub młodzieniec nagle znalazło się w grożącej śmiercią sytuacji, odczuło bardzo silny strach, uczucie zagrożenia lub inną gwałtowną emocje. Wówczas półświadomie zaczyna wypowiadać zaklęcia... Istnieje też możliwość przebudzenia magicznych zdolności w obdarzonej mocom osobie za pomocą długotrwałych medytacji, rytuałów, narkotyków i hipnozy.

Czarodziej może normalnie uczyć się zaklęć z ksiąg czy innych źródeł pisanych, lub od innych czarowników, acz tak na prawdę nie jest to im potrzebne. Co poziom zyskuje bowiem jedno zaklęcie.

Podejście tych ludzi do swych umiejętności jest różne, niektórzy traktują je jako dar od bogów, inni natomiast wierzą, że jest to klątwa i nie chcą ich zaakceptować. Podobnie też - w rozbieżny sposób traktować ich będą inni członkowie społeczności i przede wszystkim kapłani różnych religii.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +0	+50	miecz:+0
p.ran:+0	+50	top:+0
zr: +0	+30	nóż:+1
szyb: +0	+30	włucz:+0
int:+5	+60	łuk:+0
mądr:+5	+60	b.niet:+1
mist:+10	nie limitowana	w.wręcz:+0
mag:+10	nie limitowana	
siL.wol:+5	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:0	+20	
wyt:+0	+30	
op:+5	+30	
char:+5	+60	
wdzk:+0	+30	

Umiejętności: magia: czarnoksięska lub nekromantyczna, pływanie, wspinaczka, profesja. Od3: wiedza: czarostwo, silna wola, wykrycie magii (moc). Od 5: przejrzanie iluzji. Od 10: odbicie czaru. Od 15; powtórzenie czaru.

Specjalne: awansując na poziom automatycznie uczysz się jednego zaklęcia, jeśli wybrałeś zdolność „Magia Nekromantyczna” otrzymujesz automatycznie wadę „Mroczna Tajemnica: Nekromanta”.

Inwentarz: 5 sz.z, znajomość 4 zaklęć, sztylet lub posoch.

Dostępność: wszystkie prócz niziołka.

Czarnoksiężnik:

Czarnoksiężnicy to bardzo potężni mistrzowie sztuki magicznej. Wywodzą się od adeptów nekromanci i tych z pośród magów, którzy uznali, że znane przez się zaklęcia są jednak zbyt dlań słabe i zapragnęli wiedzy innych dziedzin. W ten sposób powstała ta klasa. Są wiele rzadsi od zwykłych przedstawicieli swych profesji, a ze względu na znajomość innych dziedzin także wiele groźniejsi. Ze względu na posługiwanie się czarną magią są prześladowani tak samo jak zwykli nekromanci (i podobnie jak w tamtym przypadku czyni się to słusznie), podają się, więc najczęściej za zwyczajnych magów, acz mają przedstawicieli tej profesji w głębokiej pogardzie. Uważają się, bowiem za najpotężniejszych adeptów magii - i prawdopodobnie mają rację.

Cechy: jak w wypadku maga, wśród zdolności dopisz na pierwszym poziomie magię nekromantyczną. Trudność nauczania się wszystkich czarów jest mnożona x2.

Specjane: Czarnoksiężnik automatycznie otrzymuje wadę „Mroczna tajemnica: czarnoksiężnik”

Wiedźma:

Jak już pisałem kobiety są raczej rzadko dopuszczane do nauki czarów pośród przedstawicieli rasy ludzkiej, gdyż są najczęściej uważane po prostu za głupsze od chłopców. Mimo to bardzo wiele z nich para się tym rzemiosłem. Zwykle są to, co prawda całkiem niegroźne znachorki, zielarki czy wróżbiarki, które poznały kilka sekretów rzadkich, magicznych ziół lub kamieni bądź dzięki swym umiejętnością potrafią przewidywać przyszłość. Mimo iż w ten sposób używają czarów, lecz nie są wiedźmami.

Prawdziwa przedstawicielka tej profesji to kobieta, która nie tylko prorokuje przyszłość i zna się na ziołach, potrafi także rzucać zaklęcia i klątwy. Kobiety tego pokroju najczęściej żyją samotnie - ludzie się ich boją, więc starają się ich unikać, a w niektórych okolicach usiłuje się je tępić (zresztą dość słusznie). Żyją więc na uboczu, najczęściej w jaskiniach, lub chatach czy szałasach na górskich szczytach, w puszczech, na uroczyskach czy pośród bagien, najczęściej samotnie.

Nowe wiedźmy są uczone przez starsze jeszcze w wieku dziecięcym. Ich nauczycielki najczęściej, bowiem porywają małe dzieci, rzadziej przygarniają pod swą opiekę sieroty. Następnie wymuszają nauczania się na pamięć wszelkich znanych sobie zaklęć, ziół i eliksirów. Taka nauka może trwać nawet bardzo długo, więc mistrzyni często umierają przed zakończeniem edukacji.

Mimo, że prawie wszystkie z nich wywodzą się z chłopstwa, to nic nie przeszkadza im się łączyć. Najczęściej zrzeszają się w sabat, czyli luźną organizację, która ma na celu nieść pomoc swym członkom i służbę kręgowi przywódców. Raz do roku odbywa się ich zjazd, najczęściej na najwyższym wzgórzu w zasięgu stowarzyszonych. Takie spotkanie odbywa się zwykle podczas sobótki (czasem także i w inne dni), a członkinie oddają się rytuał na tle orgiastycznym lub kanibalizmowi. Przywództwo takiej organizacji to najczęściej kilka najstarszych wiedźm i naczelny przywódca. Najczęściej jest nim wywoływany przez zgromadzone demon, rzadziej nekromanta, czarnoksiężnik lub mag. Blisko 60% wiedźm należy do jakiegoś sabatu, inne zachowały niezależność.

Czarownice są tępione przez część kultów oraz większą część rycerstwa i niekiedy samych chłopów. Jako główne zarzuty stawia im się używanie magii w szkodliwy sposób, kanibalizm i oddawanie czci demonom. Są to zarzuty na ogół słuszne, acz trzeba pamiętać, że jakieś 30% z nich to całkiem spokojne, nikomu niewadzące kobiety. Należy jednak pamiętać, że nawet te najspokojniejsze znają się na czarnej magii, a ponadto są bardzo z siebie dumne i nie dadzą się obrażać. Na szczęście większość z nich mieszka głęboko w lasach i pośród uroczysk. Groźna w szczególności jest jednak ich liczba. Stanowią prawdopodobnie największą grupę czarowników wśród ludzi. Na nieszczęście niekiedy ich grupy czy sabaty mogą atakować podróżnych na drogach czy to w celu zdobycia ofiar dla swych panów lub do czarów albo nawet dla żywności (kanibalizm praktykuje większość na poły szalonych wiedźm z oddalonych od osiedli ludzkich gór i bagien, oraz w celach rytualnych wiele sabatów), porywać dzieci lub w zemście za jakąś szkodę (często bardzo niewielką np. obrażenie jej) ciskać czary (szczególnie te stare uwielbiają pokazywać ile są warte młodym przedstawicielom stanu rycerskiego). Znane są też z porywania dzieci (to samo co tyczy się podróżnych, dziewczynki mogą też stać się nowymi czarownicami) oraz hodowania różnych monstrów dla ochrony. Wiele z nich - żyjąc przecież w dzikich i nieprzyjaznych terenach ma bardzo dobre stosunki z takimi istotami jak orki, gnolle, gobliny czy trolle i niekiedy współpracuje z ich szamanami i czarownikami, służą im też jako znachorki i położne.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +0	+50	miecz:+0
p.ran:+0	+50	top:+0
zr: +0	+30	nóż:+1
szyb: +0	+35	włócznie:+0
int:+0	+40	łuk:+0
mądr:+5	+35	b.niet:+1
mist:+5	+50	w.wręcz:+0
mag:+10	+50	
siL.wol:+5	nie limitowana	
sposst:+5	+40	
szcz:5	+20	
wyt:+5	+35	
op:+0	+35	
char:+0	+35	

Umiejętności: magia: czarnoksięska, druidyczna i nekromantyczna, zielarstwo, wróżbiarstwo, wiedźmia magia. Od3: ważenie eliksirów ziołowych, ważenie trucizn, czytanie przeszłości. Od 5: leczenie ran, leczenie chorób, wiedza o demonach. Od 10: czarostwo, przewidywanie pogody, czarnoksięstwo, silna wola. Od 15; alchemia, mistrz zaklęcia (wezwanie demona).

Inwentarz: 5 sz.z, znajomość 4 zaklęć, sztylet lub posoch, 3ziola.

Dostępność: ludzka, półelfia lub półorkowa kobieta.

Druid:

Druidzi - niesłusznie uważani za kapłanów bogini Danu są w rzeczywistości rodzajem współpracujących z kultem czarowników. Przed wiekami wyrosli ze skupiających się wokół świątyń tej religii sędziów, lekarzy, zielarzy, czarowników, wróżbitów i znachorów barbarzyńskich plemion. Przez lata złączyli się w jedno z kapłanami kultu, (którzy dzisiaj są wybierani z ich grona) i uzyskali bardzo znaczną rolę w dzikim społeczeństwie. Wraz z rozkwitem cywilizacji i kultu Tyra utracili znaczną część wpływów na rzecz innych religii. Wprawdzie cały czas pełnią tę samą rolę, co przed wiekami, acz nie są darzeni już tak ogromnym szacunkiem jak wówczas, rycerstwo nie przyjmuje ich z radością na dworach, acz zabobonni chłopcy wciąż lekko goszczą ich w swych chatach. W zamian za to druidzi tak jak ongiś służą im swą wiedzą z dziedziny magii i ziół, leczą choroby i rany czy rozstrzygają spory. Zupełnie inaczej sprawa ma się wśród barbarzyńców: tam wciąż są doradcami wodzów i królów oraz bardzo wysoko postawionymi osobami.

Ongiś rekrutowali się dzieci z oddanych pod ich opiekę przez wdzięcznych rodziców i w niektórych okolicach wciąż jest to częste zjawisko. Dziś nowymi kapłanami kultu stają się w większości wychowane przez druidów sieroty, lub niekiedy wręcz porwane przez nich dzieci.

Zasadniczo członkowie tej grupy są, jak już pisałem odmianą lekarzy, więc nie wolno im odmówić jakiegokolwiek prośbie o pomoc, niezależnie, od kogo pochodzi. Mają jej też udzielać w pierwszej kolejności potrzebującym, nie bacząc na ich status społeczny i majątek, jednak jest to najczęściej łamany nakaz ich religii, nie tak łatwo, bowiem oprzeć się pokusie miszka złota. Nie wolno im także bez potrzeby krzywdzić żadnych żywych istot (zaspokajanie głodu jest wystarczającym usprawiedliwieniem), ten dogmat jest główną przyczyną proekologicznego nastawienia bractwa, acz nie sięga ono dalej niż wygłaszanie mów przeciwko bezmyślnemu wycinaniu lasów czy zabijaniu i znęcaniu się nad zwierzętami. Druidzi jak i druidki związani są ślubami czystości.

Bractwo podzielone jest na tzw. kręgi, czyli zgrupowania kilku lub kilkunastu wyznawców żyjących wokół jednego miejsca kultu czy sanktuarium (opisze je szerzej w rozdziale poświęconym religii), mają równe prawa, choć pozostają posłuszni przywódcy - hierofancie (kobieta nosi tytuł flaminiki), czyli najczęściej najstarszej osobie w kręgu oraz kapłan (czasem jest ich kilku na niższej jednak pozycji) łączący w sobie obie profesje (druida i kapłana, tylko dla BN-ów). Nad wszystkimi kręgami władzę sprawuje arcydruid (nad kobiecymi arcydruidka) będący najstarszym na świecie członkiem bractwa. Pod jego bezpośrednią władzą znajdują się wszystkie kręgi i ci członkowie kultu, którzy nie przynależą do żadnego z kręgów, tacy jak żyjący samotnie, osiadli pustelnicy zamieszkałi na pustkowiach, opiekujący się jakimś świętym gajem, menhirem czy uzdrowicielskim źródłem, czy też medytującym w samotności, gdzieś w dżungli i pośród uroczysk. Do tej grupy należą też ci, którzy podróżują po świecie by zwalczać wrogów Danu, lub jako wędrowni nauczyciele, lekarze, wróżbicy i sędziowie. Ci niezrzeszeni w kręgi druidzi stanowią ok. 40% całego kultu.

Druidzi mogą wydawać się dość pozytywnymi postaciami - pomagają wieśniakom, chronią przyrodę, pełnią rolę bezstronnych sędziów, lekarzy i nie wolno im nikogo krzywdzić. Prawda jest jednak trochę inna: rzeczywiście robią te wszystkie, szlachetne rzeczy, lecz nie wolno zapominać, iż stoją też za wieloma krwawymi rytuałami. Podczas większych świąt, (a trzeba pamiętać, że większość rytuałów jest tajna i pojawienie się nań bez zaproszenia to najkrótsza droga do śmierci) budują wielką klatkę, często w kształcie jakiegoś zwierzęcia, jej ściany pokrywają chrustem i pakułami, a następnie wpędzają do środka swych (uprzednio porwanych) wrogów. Trzeba pamiętać, że mają dość obszerną definicję wroga. To może być rozbójnik, który napadł na chram, kapłan jakiejś konkurencyjnej religii zbyt odważnie zwalczający „pogana z lasu”, czy sprzymierzony z nim rycerz oraz rzecz jasna jego żona, dzieci i część poczty. Ten rodzaj kary wzbudza strach wśród ludzi zapewniając bezpieczeństwo wyznawcą i radość Danu oraz przysparza im nowych wrogów. Na szczęście te okrutne rytuały nie zdarzają się często, a jedynie w przypadkach ekstremalnych. Zazwyczaj jednak wyznawcy Danu zadawałają się jedynie ofiarami zwierzęcymi, lub w ogóle spaleniem jedynie rytualnej kukły symbolizującej zwierze, a mądrzy ludzie trzymają się z daleka od ich sekretów i nie kwestionują decyzji.

Druidzi na szlakach nie są niczym dziwnym - mogą pełnić rolę wędrownych lekarzy i czarowników czy nauczycieli, wędrować między poszczególnymi kręgami czy innymi świętymi miejscami lub ewentualnie

przewodzą działalność misjonarską. Wielu początkujących przemierza świat w ramach swej inicjacji, podczas której muszą przez przynajmniej rok i jeden dzień samodzielnie szukać wiedzy.

Kult Danu nie jest lubiany przez wyznawców Tyra i mu pokrewnych bóstw z wzajemnością zresztą, acz ma licznych sprzymierzeńców wśród magów, bardów, kapłanów niektórych innych religii czy takich istot jak elfy, drzewce oraz driady.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +0	+50	miecz:+0
p.ran:+0	nie limitowana	top:+0
zr: +0	+30	nóż:+1
szyb: +0	+35	włócznie:+0
int:+5	+60	łuk:+0
mądr:+5	+60	b.niet:+1
mist:+5	nie limitowana	w.wręcz:+0
mag:+10	nie limitowana	
siL.wol:+5	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:+5	+20	
wyt:+5	+30	
op:+0	+30	
char:+5	+60	
wdzk:+0	+30	

Umiejętności: magia: druidyczna, zielarstwo, czytanie i pisanie ogamów. Od3: Ważenie eliksirów ziołowych, leczenie ran. Od 5: leczenie chorób, wróżbiarstwo, czarostwo. Od 10: astronomia, opieka nad zwierzętami. Od 15; alchemia, przewidywanie pogody, silna wola.

Inwentarz: 5 sz.z, znajomość 4 zaklęć, sztylet lub posoch, 3 zioła.

Dostępność: człowiek, ew. półelf.

Kapłan:

Wszyscy ludzie wierzą w bogów, bo przecież nikt nie jest na tyle nierozsądny by nie mieć ich po swej stronie, czy wątpić w ich istnienie w obliczu niezbitych dowodów. Nie wszyscy jednak postanowili poświęcić całe swe życie służbie jednemu z nich. Takich ludzi nazywa się właśnie kapłanami. Zajmują się oni w większości składaniem darów i ofiar wybranemu przez siebie bogowi, ponadto nadzorują jego świątynie i głoszą jego słowa oraz jego nauki moralne. Kapłan jest postacią dość wpływową - długie modły i ciągły kontakt z bóstwem obdarzyły go magicznymi mocami, a jego ważna pozycja sprawia, że jest autorytetem i osobą cieszącą się dużym posłuchem. Ponadto niektóre kultury dysponują znacznymi posiadłościami i licznymi wioskami służebnymi, które przynoszą im wielkie korzyści. W prawdzie Laruzyskie kościoły nie są w stanie dorównać zamożnością księżętom i królom za sprawom dużego rozdrobnienia ziem i podziału ich między liczne religie, ale mimo to świątynie często lśnią złotem, a wysokim kapłanom niczego nie brakuje.

Młodzi kapłani to ludzie (i inne istoty) wywodzący się z różnych stanów o bardzo często różnych motywacjach. Można śmiało przyjąć, że znaczna ich część odczuwa potrzebę zaspokojenia swoich religijnych uczuć i pragnie służyć wybranemu przez siebie bogu. Inni jednak mogą nie mieć tak szlachetnych pobudek. Każda niemal świątynia gwarantuje swym kapłanom wysoki status społeczny – nie zależnie czy jest to kościół Tyra, czy niewielki, lokalny kult – to przed jej kapłanami klękają możni panowie i choć zazwyczaj jest to gest zaledwie symboliczny, to nawet taka władza potrafi kusić ambitnych, biednych ludzi. Jeszcze inni nie wybierają sutanny dobrowolnie, a oddawani są do zakonu na rozkaz swych rodziców, którzy pragną w ten sposób podziękować bóstwu za jakieś doznane łaski, lub zaskarbić sobie jego przychylność. Nie mniej jednak niezależnie od pochodzenia kapłani starają się jak najlepiej wypełniać swe obowiązki, acz, mimo, że w wielu z nich drzemią potężne moce, to są zaledwie ludźmi, na których czyhają pokusy i którzy popełniają błędy.

Cokolwiek by o nich nie mówić są to często ludzie bardzo dobrze wykształceni. Jako nieliczni w tym świecie potrafią czytać i pisać (odsetek analfabetyzmu wśród ludzi to 95%, krasnoludów, niziołków i gnomów 85%, a wolnych elfów, 0% lecz one posługują się odmiennym alfabetem), znają też teologie, a zetknęli się też i z bardziej świeckimi pismami. Z powodu tych umiejętności są często widywani na dworach rycerzy i książąt w roli pisarzy, skrybów i urzędników, tak, że te słowa często się równoważą ze słowem kapłan.

Tak na prawdę, mimo, że mieszkańcy tego świata są setki razy bardziej religijni od tych z naszej rzeczywistości, to w mało, której wsi znajduje się świątynia. Z tej przyczyny setki wędrownych kapłanów przemierzają świat w celu dotarcia do wiernych i namówienia ich by gorliwiej służyli odpowiedniemu bogu. Przybycie takiego człowieka, odprawiane przezeń rytuały i głoszone kazania są nie lada atrakcją dla wsi, a nawet małego miasta, a na te prowadzone przez najsłynniejszych misjonarzy natomiast ciągnąć nawet całe stolice księstw oraz mieszkańcy okolicznych wsi z kilkudniowym wyprzedzeniem. Z drugiej strony jednak te osiedla, w których wzniesiono chramy i świątynie szybko zyskują na znaczeniu w okolicy. Ciągący doń podczas świąt i uroczystości wierni dostarczają świetnej okazji do wymiany dóbr, a zostający na noc wypełniają karczmy.

Kapłani - mimo, że tak na prawdę niemal niczym nie różnią się od magów (nie popełniam tu żadnego błędu - wzoruje się nie na kulturze chrześcijańskiej, a na wierzeniach pogan, dla których słowa czarownik i kapłan miały te same znaczenia) są wiele gorzej przygotowani. Mag pierwszego poziomu to uczeń, który jeszcze wiele lat winien się edukować, a kapłan jest już gotowy do swej misji. Niewielu też z pośród nich – z różnych przyczyn osiąga poziom taki jak inni czarownicy. Co więcej wielu kapłanów niemal świadomie rezygnuje z nadprzyrodzonych mocy skupiając się miast na zgłębianiu tajemnych rytuałów i zaklęć kultu na studiowaniu innych, bardziej przydatnych w codziennym życiu umiejętności.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +0	+50	miecz:+0
p.ran:+0	nie limitowana	top:+0
zr: +0	+30	nóż:+1
szyb: +0	+35	włócznie:+0
int:+5	+60	łuk:+0
mądr:+10	+60	b.niet:+1
mist:+10	nie limitowana	w.wręcz:+0
mag:+10	nie limitowana	
sił.wol:+5	nie limitowana	
spost:+5	+40	
szcz:+5	+20	
wyt:+0	+30	
op:+5	+30	
char:+5	+60	
wdzk:+0	+30	

Umiejętności: magia: kapłańska, etykieta, wiedza: teologia, czytanie i pisanie, śpiewanie (uściślone do psalmów). Od 3: wiedza: mitologia, asceza. Od 5: wiedza o istotach nadprzyrodzonych, opatrywanie ran, leczenie chorób. Od 10: wiedza: czarostwo, wiedza: lokalna, przywództwo. Od 15: retoryka, sekretne znaki (kultu).

Inwentarz: 5 sz.z, znajomość 4 zaklęć, sztylet lub posoch, symbol kultu, kapłańskie szaty.

Dostępność: dowolna prócz półorka.

Wspólne przywileje klasy kapłańskiej:

Na klasę kapłańską składają się: łowcy czarownic, kapłani, druidzi, oraz WSZYSTKIE osoby pełniące jakąkolwiek służbę dla świątyni (także służący, woźnice, kucharze i inni świeccy pracownicy świątyni). Paladyni nie wchodzi w skład tej klasy, bowiem przynależą do rycerstwa. Kapłani są zwolnieni z myt i podlegają jedynie sądom świątynnym. Popełnienie przestępstwa najczęściej kończy się wydaleniem ze zgromadzenia oraz pozbawieniem prawa odprawiania rytuałów, acz niektóre kultury zsyłają przestępców do bardzo ascetycznych, karnych zakonów i świątyni, lub uśmiercają na ołtarzach ku chwale bogów.

Złodziej:

Laruzja nie jest bajkową krainą, w której szczęśliwi ludzie żyją w dostatku. Mimo, że generalnie można przyjąć, że większość ludzi jest zadowolona ze swego losu, nie zaznaje głodu i ubóstwa, jest w stanie ubrać i wychować swoje dzieci, to jednak nie wszyscy mają to szczęście. Wielu ludzi – mimo swej ciężkiej pracy i wysiłku nie jest w stanie wyżywić siebie i swych rodzin. Pozostają im wtedy trzy wyjścia – iść na służbę do jakiegoś możnego pana, bogatego gospodarza lub kupca, by pracować jako posługacz lub parobek, co

rzeczywiście wybiera wielu, zebrać o jedzenie i pieniądze, – co także wielu praktykuje, zwłaszcza ci, którzy są zbyt słabi, starzy lub chorzy by pracować lub kraść.

Myliłby się jednak ten, kto sądzi, że wszyscy złodzieje, bandyci i przestępcy są zdesperowanymi biedakami kradnącymi chleb dla swych głodnych dzieci. Większość z nich mogłaby całkiem sprawnie pracować na swe utrzymanie, choćby jako wzmiankowani parobkowie, czy robotnicy, lecz mimo to woleli poszukać sobie łatwiejszej drogi zdobywania pieniędzy.

Najbardziej rozpowszechnionym, choć najmniej dochodowym przestępstwem jest zwykła kradzież kieszonkowa oraz porywanie drobnych przedmiotów wprost ze straganów, które jednak – wraz z rozbojem – nie przynoszą jednak szczególnie wielkich kwot. Znacznie bardziej dochodowe są już włamania do domów odbywające się zwykle nocą, pod nieobecność właścicieli potrafiące przynieść bardzo duże zyski, zwłaszcza, jeśli celem jest rezydencja bogatego kupca. Niektórzy, bardzo zuchwali złodzieje obrabowują nawet zamki baronów, hrabiów czy książąt i królów, których siedziby rzeczywiście pełne są nagromadzonych dóbr, acz jest to przedsięwzięcie niezwykle ryzykowne, bowiem zamki są zwykle bardzo dobrze strzeżone. Innym dobrym celem są świątynie, także nierzadko gromadzące wielkie skarby, acz świętokradcy nie mogą liczyć na litość. Część kultów zabija ich bowiem w ofierze, by przebłagać rozgniewane bóstwa, a inni nie mogą liczyć na litość łowców czarownic i zwykłych stróżów prawa. Wielce dochodowe są także niezwykle częste porwania dla okupu, choć w świecie krwawej wendetty nie są interesem bezpiecznym.

Nie tylko miasta i rezydencje bogaczy są narażone na napady przestępców. Także wsie nie są od nich wolne. Okradający chłopów złodzieje zwykle plądrują chaty, gdy wszyscy mieszkańcy wioski udadzą się do pracy w polach, co może przynieść dochód równy ograbieniu średniozamożnego rzemieślnika, gdy ofiarą padnie gospodarstwo bogatego chłopca lub sołtysa. Innym procederem są kradzieże bydła i koni, które następnie przepędzane są do miast i sprzedawane na targach.

Niezależnie od formy uprawianego procederu złodzieje oraz inni przestępcy nie mogą czuć się bezpiecznie. Niemal wszystkie rasy obchodzą się z nimi bardzo ostro i – choć za drobne kradzieże grozi co najwyżej kara chłosty lub postawienia pod pręgierzem oraz ewentualne wyrzucenie za bramę miasta, to już większe przestępstwa kończą się albo śmiercią przez powieszenie, albo zesłaniem do kopalni, kamieniołomów lub na galery, co zwykle też jest równoznaczne śmierci. Ponadto Laruzijskie władze nie wahają się stosować tortur, publicznych egzekucji i kaźni.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +0	+50	miecz:+0
p.ran:+0	+50	top:+0
zr: +10	+50	nóż:+1
szyb: +5	+50	włócznie:+0
int:+0	+40	łuk:+1
mądr:+0	+30	b.niet:+1
mist:+0	+0	w.wręcz:+1
mag:+0	+0	
sił.wol:+0	nie limitowana	
spost:+7	+50	
szcz:+0	+30	
wyt:+3	+20	
op:+3	+40	
char:+5	+40	
wdzk:+0	+40	

Umiejętności: bijatyka, cichy chód, kieszonkostwo, ukrywanie się, otwieranie zamków, nożownik. Od3: poznanie zamka, zwinne palce, wykrywanie pułapek, zastraszanie. Od 5: rozbijanie pułapek, wyzwalenie się z więzów, wycena, przekupstwo. Od 10: ważenie trucizn, paserstwo. Od 15; specjalna broń-nóż, winne palce, zdradzieckie pchnięcie.

Inwentarz: 5 sz.z, sztylet i pałka, wytrychy.

Dostępność: dowolna.

Myśliwy:

Nie jest to może zbyt fortunna nazwa, lepszym określeniem byłby chyba leśny człowiek bowiem pisząc o tej profesji mam na myśli wszystkich tych ludzi, którzy żyją z lasu. Są to przede wszystkim kłusownicy, leśnicy, przewodnicy i drwale oraz ewentualnie banici. Wszyscy oni korzystają z darów porastających cały kontynent olbrzymich puszczy i pasują do tej definicji idealnie.

Wielu ludzi zajmuje się polowaniami nielegalnie, i choć są to często zwykli chłopci, którzy w ten sposób zdobywają dodatkowe porcje jedzenia, to jednak występują i wyspecjalizowane jednostki czyniące z nielegalnego polowania swe główne źródło dochodu. W ludzkich włościach lasy w całości należą, bowiem do panów feudalnych, a chłopom na mocy prawa można tam jedynie wyciąć część drzew na budowę domów i pod nowe pola uprawne. Nie można im natomiast zabijać - bez pozwolenia pana żadnych zwierząt. Owszem spotyka się ludzi, którzy łamią to prawo i polują - ich właśnie nazywa się kłusownikami. Zwierzęta chwytają zazwyczaj przy pomocy pułapek jak wnyki czy wykopane w ziemi doły, rzadziej przy użyciu łuków. Jest to wprawdzie zyskowny proceder i w okresach głodu trudnią się nim nawet całe wsie, ale także bardzo ryzykowny. W zależności od lokalnego prawa zwyczajowego przestępca może stracić rękę lub nawet zawisnąć na stryczku.

Leśnicy natomiast są przeciwnością kłusowników - im pan pozwolił na polowanie i później sprzedasz skór i mięsa acz muszą dzielić się zeń zyskiem z tej działalności. Ponadto za ten przywilej muszą też likwidować znalezione pułapki i tępić kłusowników.

Przewodnicy natomiast trudnią się zawodowo przeprowadzaniem rozmaitych ludzi (najczęściej kupieckich konwojów) przez trudne tereny. Są najczęściej dobrze znają przemierzane ziemie i nie błądzą. Potrafią przeprowadzić swych klientów przez bagna czy wskazać dogodne przełęcze oraz brody na rzekach..

Kolejna grupa - banici to ludzie, którzy zostali wygnani - na ogół po wcześniejszym napiętnowaniu i teraz muszą żyć poza społecznością. Większość z nich nie ma już szans na powrót. Żyją najczęściej w grupach, rabując kupców, rycerzy i wioski by zdobyć środki konieczne do przeżycia. Są brudni i obszarpani. Nie należy ich utożsamiać z drużynom Robi Hooda - są bezwzględny mordercami, niebaczącymi, kogo napadają - oni chcą jedynie napchać sobie brzuchy.

Istnieją wreszcie łowczy i zawodowi myśliwi. Rolą tych pierwszych jest organizowanie polowań dla możnych panów, nadzór nad ich przebiegiem, tropienie zwierzyny, oraz opieka nad psami myśliwskimi, sokołami i sprzętem do polowań. Dostarczają też zamkowi dziczyzny, zwłaszcza, gdy pan nie ma ochoty zajmować się łowami, lub potrzeba jej zbyt wiele. Myśliwi natomiast to osoby zajmujące się zawodowo polowaniem. Na polecenie pana oddają część swej zdobyczy w formie daniny, acz resztę mogą zachować. Często zajmują się polowaniem na zwierzynę płową, rzadko podlegającą ochronie oraz na sobole, kuny, gronostaje, lisy i inne zwierzęta futerkowe. Proceder ten jest bardzo zyskowny, bowiem nikt jeszcze nie znalazł sposobu hodowli tych zwierząt, a ich skóry służą do ozdoby kosztownych strojów i są przynajmniej równie drogie jak dzisiaj.

Ostatnią grupą ludzi lasu są sokolnicy. Zajmują się oni chwytaniem młodych ptaków drapieżnych jak sokoły, jastrzębie, małe orły i niekiedy sowy oraz szkoleniem ich do polowania na zwierzynę łowną. Odpowiednio przeszkolone ptaki następnie sprzedają możnym panom, używającym ich później do polowań. Jako, że szkolenie sokoła trwa długo, ale najlepsze ptaki osiągają ogromne ceny, jest to zyskowny, całkowicie legalny i szanowany proceder.

Życie myśliwych nie jest usłane różami. Natura – złudnie wydająca się sielankową i spokojną pełna jest niebezpieczeństw. Przede wszystkim życiu myśliwych zagrażają same zwierzęta, bowiem, mimo, że sarny czy jelenie zwykle uciekają na ich widok, to dziki, niedźwiedzie, czy jakże pospolite wilki bardzo często atakują drapieżnika, a potrafią być niebezpieczniejsze niż najbardziej krwiożercze potwory. Naturalnie jednym z zadań myśliwych jest eliminacja tych drapieżników (zwłaszcza wilków, które są najbardziej uciążliwe). Prócz zwierząt i dzikich bestii ich wrogami są bandyci, gobliny i inne istoty czające się w leśnych ostępach. Mimo to jednak większość myśliwych zna na tyle dobrze przyrodę, by dożyć niekiedy bardzo sędziwego wieku.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +3	+50	miecz:+0
p.ran:+3	+50	top:+0
zr: +5	+40	nóż:+0
szyb: +5	+40	włócznie:+2
int:+0	+40	łuk:+2
mądr:+5	+35	b.niet:+0
mist:+0	+0	w.wręcz:+0
mag:+0	+0	
sił.wol:+3	nie limitowana	
spost:+5	+50	

szcz:+0	+30
wyt:+5	+40
op:+5	+40
char:+0	+40
wdzk:+0	+40

Umiejętności: tropienie, celny strzał, zastawianie pułapek, łowiectwo, rzemiosło: wyprawianie skór . Od3: wiedza: zwierzęta, cichy chód, celny cios, opieka nad zwierzętami, zdobywanie żywności Od 5: naśladownictwo- odgłosy zwierzęce, tresura, leczenie ran. Od 10: przycelowanie, sokolnictwo, rzemiosło: produkcja strzał. Od 15; specjalna broń (...), szybki strzał, odporność na głód i zmęczenie

Inwentarz: dowolna broń z listy podstawowego uzbrojenia, łuk, 20 strzał, 5 sz. z.

Dostępność: dowolna.

Bard:

Bardowie - podobnie jak druidzi są spowinowaceni z pogańskimi, barbarzyńskimi kultami. Są wędrownymi poetami, nauczycielami i wróżbitami, a w swych pieśniach przechowywali historie i legendy plemion, dawnych królestw i społeczności. Najważniejsi z nich pełnili ongiś rolę doradców królów. Wszyscy z nich byli w pełni nietykalni, a ich przybycie było wielkim świętem dla całej społeczności - witano ich zawsze z wielkimi zaszczytami, wyprawiano uczty, a na ich spotkanie wychodzili sami wodzowie plemion. Dziś zmiany uległy obyczajom i tradycja ongiś dzikich plemion. Bardowie stracili na znaczeniu i ich rola nie jest już tak wzniosła, acz nadal są szanowani i chętnie witani przez druidów, prosty lud, jak i kapłanów oraz możnych panów.

Naczelną powinnością barda jest wędrowka po świecie, utrwalanie w pieśniach bohaterskich czynów, śpiewanie oń prostemu ludowi oraz krytykowanie głupich, nierozważnych lub okrutnych rozporządzeń władcy. Ten ostatni wymóg jednak sprawił, że wielu nierozważnych bardów popadło w nieliczne tarapaty. Bardowie stanowią jedną organizację, która potrafi się bardzo okrutnie mścić na swych wrogach. Nie są jednak zorganizowani w sposób hierarchiczny - owszem ongiś byli, lecz dziś, gdy stracili na znaczeniu rozmyło się także znaczenie ich wodzów, chociaż niezwykle autorytetem zdają się darzyć nadwornego barda królowej Illien. Mimo tego każdy z nich zobowiązany jest do pomocy drugiemu, oraz zemsty na mordercach swych towarzyszy. Uczeni są przez mistrzów i większości wypadków muszą sobie wbić do głowy na pamięć całą wiedzę swego nauczyciela - rzadko, bowiem się ją zapisuje w obawie przed kradzieżą przez wrogów ugrupowania.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +3	+50	miecz:+1
p.ran:+3	+50	top:+0
zr: +5	+40	nóż:+1
szyb: +5	+40	włócznie:+0
int:+5	+40	łuk:+0
mądr:+5	+45	b.niet:+0
mist:+0	nie limitowana	w.wręcz:+0
mag:+0	+0	
sił.wol:+3	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:+0	+30	
wyt:+5	+40	
op:+10	+40	
char:+10	+50	
wdzk:+10	+50	

Umiejętności: tropienie, pieśni bardów, sztuka: śpiew, sztuka: poezja, cichy chód, celny cios, gra na instrumentach-strunowych, wiedza: mity i legendy, wiedza: historia Od3: urok osobisty, prawo: zwyczajowe, uwodzicielski uśmiech, pierwsze wrażenie, . Od 5: trwałe wrażenie, plotki, fechtunek, precyzja, wróżbiarstwo. Od 10: czarostwo, leczenie ran, czytanie i pisanie: ogamów, czytanie i pisanie. Od 15; uwodzenie, czarowny głos, umiejętność uczenia się

Inwentarz: dowolna broń z listy podstawowego uzbrojenia, dowolny instrument muzyczny, 5 sz. z.

Dostępność: ludzie, krasnoludy, elfy, półelfy.

Minstrel:

Minstrele - nazywani też truverami, trubadurami, niesłusznie bardami oraz w kilka jeszcze innych sposobów (nie zawsze nadających się do powtórzenia) są zawodowymi śpiewakami i muzykami. Na życie zarabiają umilając rozmaitym ludziom czas za pomocą swego śpiewu. Ci gorsi zazwyczaj czynią to w różnego typu karczmach, oberżach i zajazdach dla zwykłego chłopstwa i miejskiej hołoty, dobrzy natomiast mogą zrezygnować z występów przed tego typu publicznością i odwiedzać jedynie dwory i zamki rycerzy. Najlepsi są wynajmowani przez rozmaitych bogaczy i resztę życia mogą spędzić w zamkowym zaciszu w dostatku.

Minstrele pędzą tułaczy żywot, wędrując od zamku do zamku, od karczmy do karczmy gdzie mogliby zagrać trochę miejsca i zarobić nieco pieniędzy. Można ich niekiedy napotkać w bandach rozbójników czy najemników. Posiadają raczej złą opinię rozpustników i hulaków, bowiem rzeczywiście wędrowni poeci nie gardzą pięknymi kobietami i dobrym winem. Mimo tego jednak są dość chętnie witani we wszelkich zamkach - wszak każdy rycerz chce usłyszeć o odważnych czynach bohaterów, a każda dama o ich romansach.

Pochodzą z różnych miejsc i warstw społecznych - wielu z nich zaczynało jako małe dzieci, często sieroty przyuczane do tego zawodu od dziecka, inni natomiast to samoucy. Dziwnym natomiast wydaje się, że bardzo wielu z nich to uciekinierzy z przeróżnych zakonów.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +3	+50	miecz:+1
p.ran:+3	+50	top:+0
zr: +5	+40	nóż:+1
szyb: +5	+40	włócznie:+0
int:+5	+40	łuk:+0
mądr:+5	+45	b.niet:+0
mist:+0	+50	w.wręcz:+0
mag:+0	+0	
sił.wol:+3	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:+0	+35	
wyt:+5	+30	
op:+10	+30	
char:+10	+35	
wdzk:+10	+50	

Umiejętności: muzykalność, etykieta, gra na instrumentach (strunowych), śpiew, wiedza: heraldyka, mity i legendy, cichy chód, kradzież kieszonkowa. Od3: pierwsze wrażenie, prowadzenie rozmowy, drwina, fechtunek, blefowanie, dyplomacja Od 5: urok osobisty, uwodzenie, trwałe wrażenie, krasomówstwo, wycucie pobudek. Od 10: przekupstwo, szczęście, parowanie, występy, zwinne palce. Od 15; ripostowanie, manewr, intrygi, przebieranie się

Inwentarz: dowolna broń z listy podstawowego uzbrojenia, dowolny instrument muzyczny, 5 sz. z.

Dostępność: wszystkie prócz półorków i niziołków.

Kupiec:

Bardzo wielu ludzi zajmuje się zawodowo handlem. Jedni sprzedają na ulicach warzywa, inni podróżują od wioski do wioski ze swymi kramami, kolejni natomiast przemierzają cały kontynent na statkach lub wozach by kupić towar w jednym jego krańcu i sprzedać swym klientom w drugim. Bogatsi kupcy prócz oczywiście handlu zajmują się też wymianą waluty i lichwą - która nawiasem mówiąc jest zwalczana przez większość ludzkich i część krasnoludzkich religii.

Kupcy - niezależnie, jakiej klasy, profesji, czy specjalizacji nie są zbyt uczciwi, często oszukują w każdy możliwy sposób - stosują obciążone wagi czy zaniżone lub zawyżone miary, sprzedają wadliwy lub kradziony towar. Owszem są wśród nich ludzie uczciwi, ale wielu z nich to zwyczajni złodzieje. Bogatsi z nich potrafią

najmować nawet zabójców lub wysługiwać się złodziejami i dawać łapówki urzędnikom miejskim lub księżęcom.

Mimo tego wielu kupców zarabia w sposób uczciwy na życie, ciężko pracując i całe dni spędzając w swych kantorach, konwojach lub niewielkich wózkach ze starzyzną, wędrujących od wsi do wsi. Mimo to czekają nań rozliczne niebezpieczeństwa - napady bandytów, dzikie zwierzęta czy sztylety konkurentów lub dłużników. By się przed nimi bronić założyli różnego rodzaju gildie chroniące ich interesy. Posiadają one dość znaczne zasoby, za które wynajmują najemników dla ochrony dróg i konwojów oraz zabójców, którzy bezszelestnie likwidują wrogów handlu. Organizacje te czerpią fundusze ze składek lub z pożyczek udzielanych członkom i rycerstwu.

Kupcy dzielą się zgodnie z zależnością od dziedziny, którą się zajmują (np. kupiec bławatny, kupiec korzenny itp.) oraz pod względem zamożności i pozycji. Najniżej w hierarchii stoją kupcy obwoźni handlujący starzyzną z wieśniakami, działający w miastach domokrażcy czy handlarze z rynków oraz właściciele sklepów. Ludzie ci - często niezależni od jakichkolwiek gildii - posiadają dość niskie, ale w miarę stałe dochody, pozwalające im na proste życie.

Bogatsza grupa to sklepikarze, właściciele kantorów i wędrowni kupcy handlujący z rycerstwem. Mają oni spore dochody i prowadzą dostatnie życie, równe rzemieślnikom lub lepsze. Nie muszą się już martwić o byt swych rodzin. To właśnie oni najczęściej padają ofiarą złodziei, gdyż nie stać ich na wynajęcie ochrony, a warto ich okradać. Są najliczniejszą grupą.

Najbogatsi kupcy natomiast na pokładach statków lub na wozach pokonują duże odległości, by nabyć towar w jednym miejscu, a sprzedać w drugim. Jest to dochodowy interes, ale także bardzo ryzykowny. Można w prawdzie jednorazowo zarobić dość dużo pieniędzy, ale jednocześnie stracić życie w jakiejś zbójczej zasadzce. Jest to liczna grupa, dostarczają mieszczanom zamorskich artykułów, a odwiedzanym po drodze rycerzom, arcykapłanom lub biskupom luksusowych i bardzo drogich przypraw, jedwabiów, klarownego piwa niziołków lub wina z południa.

Ostatnia z grup kupców to kupcy osiedli. Najczęściej zyski czerpią z pożyczek na dużą skalę (i równie duży, nielegalny procent) oraz z handlu w kantorach, sklepach, na straganach prowadzonych przez ich współpracowników. Posiadają też zazwyczaj kilka statków lub też przemierzających w ich imieniu kontynent konwojów. Dorównują bogactwem zazwyczaj dość zamożnemu rycerstwu, ale nie mają nawet, co marzyć o osiągnięciu poziomu książąt, gdyż nie ma po temu warunków. Za wiele czynników sprzyścięło się przeciw nim - niechęć rycerstwa i kleru, ciągłe wojny, bandyci, potwory, gobliny oraz złe drogi i warunki pogodowe.

Rycerstwo nie szanuje kupców, uważa to zajęcie za niegodne, podobnie postępują też kapłani. Na szczęście nie walczą z nim otwarcie - zadowolają się gardzeniem nimi. Mimo tego chętnie korzystają z ich usług. Rzadko dokonują pożyczek - niegodne jest by rycerz tak uzależniał się od członka niższego stanu. Ponadto sami kupcy też niechętnie ich im udzielają - rycerze zazwyczaj nie spłacają długów.

Zazwyczaj towary pochodzące z dalekich krain przewożone są przez karawany lub konwoje statków zatrzymujące się jedynie w największych miastach i najważniejszych portach, gdzie sprzedają swoje towary. Zaopatrują u nich handlarze, którzy następnie zawiozą oferowane przezeń przedmioty do mniejszych ośrodków, gdzie odsprzedadzą je lokalnym przedsiębiorcą, którzy poprzez swoje sklepy i wynajętych ludzi rozprowadzą je na rynkach lokalnych, - czyli terenach leżących w odległości nie większej niż 15 kilometrów od ich miasta.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +0	+50	miecz:+0
p.ran:+0	+50	top:+0
zr: +3	+30	nóż:+1
szyb: +3	+30	włócznid:+0
int:+5	+40	łuk:+0
mądr:+5	+45	b.niet:+0
mist:+0	+0	w.wręcz:+0
mag:+0	+0	
sił.wol:+3	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:+0	+35	
wyt:+0	+30	
op:+10	+30	
char:+10	+50	
wdzk:+0	+35	

Umiejętności: kontakty handlowe, targowanie się, wycena, plotki, przekupstwo, paserstwo. Od3: etykieta, prowadzenie rozmowy, czytanie i pisanie lub blefowanie, wiedza: numizmatyka. Od 5: wiedza: heraldyka, intrygi. Od 10: jeździectwo- koń, wiedza: polityka. Od 15; wykrycie broni, cichy chód, szczęście

Inwentarz: muł , 30 sz. z lub równowartość w towarze

Dostępność: wszystkie.

Specjalne: Kontakty handlowe;

Długoletnie doświadczenie kupca w handlu i wymianie pozwala mu zdobywać przedmioty bez konieczności kupowania ich. Robi to mobilizując swoich współników, wymuszając natychmiastowe spłacenie długu lub po prostu pożyczając. Czas zdobycia przedmiotu jest zależny od Mistrza Gry i od tego jak ciężko daną rzecz znaleźć. Kupiec może załatwić dwa przedmioty na każde swoje 5 poziomów + 2 na pierwszym. Oto przykładowa tabela obrazująca co kupiec jest w stanie zdobyć.

1 poziom:

Rozklekotany wóz, cherlawy muł, bela materiału (kiepskiego), odzież, garnki, świecidełka (szklane podróbki kamieni szlachealnych), broń (z podstawowej listy, niskiej jakości) 1 sztuka złota

3 poziom

Łódź, bezpieczna podróż do najbliższego miasta, broń przeciętnej jakości (z podstawowej listy), zbroja przeciętnej jakości (z podstawowej listy), mało wartościowa biżuteria 5 sztuk złota, koń pociagowy

5 poziom

Bezpieczna podróż do miasta w tym samym księstwie, przedmiot dobrej jakości, droga biżuteria, 10 sztuk złota

10 poziom:

Bezpieczna podróż poza księstwo, przedmioty wysokiej jakości, przedmioty z poza podstawowej listy, 15 sztuk złota

15 poziom

Koń bojowy, pomniejszy przedmiot magiczny (do zwrotu po zakończeniu przygody), przedmiot niezwyklej jakości (do zwrotu po zakończeniu przygody), 30 sztuk złota

Miecz magii:

Miecze magii to wojownicy – magowie, starożytna i niemal już wymierająca profesja. Po raz pierwszy pojawili się przed wiekami w szeregach Seelie podczas ich wojny z krasnoludami, a rozkwit ich znaczenia przypadł na okres wojny bratobójców. Kilkaset lat później podobne grupy żołnierzy pojawili się w szeregach ludzi podczas tzw. drugiej wojny czarnoksiężników. Przez pewien czas stanowili elitarne jednostki najemników w rękach najbogatszych książąt i królów, ale w późniejszych okresach ich rola powoli spadała.

Członkowie tej kasty przechodzą długotrwały trening zarówno ciała jak i ducha. Wśród ludzi wybierane są do nauki zazwyczaj jedynie dzieci wojowników – magów, a elfy rekrutują jak zwykle ochotników. Wśród wysokich elfów jest to droga do awansu społecznego i dlatego wśród nich ten typ armii nigdy nie podupadł. Z roku na rok jest jednak coraz mniej nowych adeptów. Przez wieki z czterech ludzkich fortec szkolących ten typ armii pozostała tylko jedna - pierwsza z nich została całkowicie spustoszona przez zarazę, a dwie następne zniszczyli książęta Illad podczas prywatnych wojen.

W chwili obecnej Miecze magii są niezwykle szanowane przez elfów, gdzie otacza się ich czią nawet większą niż zwykłych magów. Stanowią niekiedy osobistą gwardie książąt lub służą na stanowiskach oficerskich. Wśród ludzi traktuje się ich jako pewnego rodzaju dziwactwo - wojownik potrafiący posługiwać się czarami jest sensacją, budzi pewną nieufność, ale może liczyć na zatrudnienie.

Wielu elfów - zwłaszcza zielonych i leśnych nie przechodziło wcale długiego i żmudnego szkolenia - posiadają po prostu pewne wrodzone zdolności do użycia magii - dość mocno zresztą ograniczone, które pozwalają im ciskać pewne zaklęcia, lub uczniowie magów, którzy stwierdzili, że to zajęcie im nie odpowiada i postanowili obrać inną życiową ścieżkę. Wszystkie te typy wojownika-maga są równie groźne i śmiertelnie niebezpieczne w walce jeden na jednego, acz raczej łatwo ich pokonać dzięki zmasowanemu atakowi. Głównie dlatego walczą zwykle w małych oddziałach lub na stanowiskach oficerskich większych formacji. Mimo swej odmienności traktowani są jako zwykli knechci i najemnicy, a nie rycerze i tym bardziej nie czarownicy - to po prostu zwykle pospólstwo.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości
Siła: +3	+50	miecz:+1

p.ran:+3	+50	top:+1
zr: +5	+45	nóż:+1
szyb: +0	+45	włócznie:+0
int:+5	+45	łuk:+0
mądr:+5	+45	b.niet:+0
mist:+0	+50	w.wręcz:+1
mag:+0	+50	
sił.wol:+5	nie limitowana	
spost:+5	+40	
szcz:+0	+20	
wyt:+0	+35	
op:+5	+40	
char:+5	+40	
wdzk:+5	+40	

Umiejętności: magia: czarnoksięska, jeździectwo: koń, czytanie i pisanie, broń biała, fechtunek, rzucanie w walce. Od3: przywództwo, parowanie, silna wola. Od 5: magiczny kunszt, rozbijanie, ripostowanie, mistrz zaklęcia(...). Od 10: szybkie rzucanie zaklęć, natarcie, przycelowanie Od 15; walka piesza, raniący cios, leczenie ran

Inwentarz: dowolna broń z listy podstawowego uzbrojenia, muł , 5 sz. z, znajomość 4 zaklęć.

Dostępność: elf, półelf (jeśli gracz ładnie poprosi), człowiek (jeśli gracz naprawę bardzo ładnie poprosi).

Elfi lord:

Elfi lordowie to warstwa szlachty wysokich elfów pośrednią między zwykłymi rycerzami, a książętami. Stanowią zamknięty, dumny krąg arystokracji, sami uważają się za lepszych od innych, niższych warstw, a nie stoją na dość wysoko by sięgnąć do najwyższych. Pogardzają zarówno niżej urodzonymi elfami, jak i członkami innych ras uznając ich za niegodną hołotę, co nie przysparza to im zresztą miłości. Stanowią grupę rozmiłowanych w etykiecie artystów, w elity w prawdzie, acz zamkniętej i zadufanej w sobie.

Młody, nienagannie wychowany lord nie może być tępy nieokrzesanecem, poznaje, więc większość elfich pieśni dworskich, zasady etykiety, zdobywa też umiejętność pisania. Nie może także zaniedbać tak ważnej rzeczy jak fechtunek i łucznicstwo oraz podstawy magii. Powoduje to, że stają się nie tylko ozdobami salonów, ale też potężnymi wojownikami. W prawdzie wielu z nich nawykło do służby, ale życie w tym świecie jest inne od naszego - każdy musi być twardy i umieć walczyć o swoje, nie ma tu miejsca dla słabych, dlatego odcięty od służących elfi lord prawdopodobnie poradzi sobie bez niej.

Wszystkich z nich łączy zamiłowanie do wyrafinowanych ozdób i strojów, są znacznie subtelniejsi od zwykłych przedstawicieli swej rasy. Do innych zwracają się z wyższością. Pomimo tych niewielkich różnic należą do stanu rycerskiego i powinno się przed wcieleniem się w jednego z nich zapoznać się z dotyczącymi ich opisami.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości:
Siła: +3	+50	miecz:+1
p.ran:+5	+50	top:+0
zr: +5	+40	nóż:0
szyb: +5	+40	włócznie:+0
int:+5	+40	łuk:+1
mądr:+5	+40	b.niet:+0
mist:+5	+35	w.wręcz:+0
mag:+5	+35	
sił.wol:+3	nie limitowana	
spost:+0	+35	
szcz:+0	+15	
wyt:+5	+35	
op:+5	+40	
char:+5	+40	
wdzk:+5	+45	

Umiejętności: etykieta, śpiew, taniec, honor, gra na instrumentach (...), jeździectwo: koń, walka konna, fechtunek, finanse. Od3: celny cios, celny strzał, precyzja, pierwsze wrażenie, silna wola, więź ze zwierzęciem. Od 5: magia: czarnoksiężka, parowanie, urok osobisty. Od 10: intrygi, uwodzenie, rozbijanie, ripostowanie, historia, prawo- elfów. Od 15; flinta, mistyka, trwałe wrażenie.

Inwentarz: miecz, łuk, kolczuga, wierzchowiec, 15 sz. z lub równowartość w przedmiotach.

Dostępność: wysoki elf (snartalfarowie też mają swych lordów, ale oni, jeśli są dobrze wychowani znają się zazwyczaj na truciznach czy też sposobach zadania skrytego ciosu w honorowy sposób).

Uczony:

Wielu ludzi - zwłaszcza synów mieszczań, choć zdarzają się też chłopcy i rycerze za cel swego życia uznali zgłębianie wiedzy. Ludzie ci są kształceni przez mnichów w klasztorach, na kolegiach lub w uniwersytetach. W ten sposób zyskali pożyteczną wiedzę z zakresu prawa, medycyny, teologii, astronomii i filozofii. Większość uczonych ufa swej wiedzy, uważa się za ludzi niezwykle światłych i dobrze wykształconych. W rzeczywistości jednak skupili się głównie na teorii, a ta powstała w skutek metafizycznego wyjaśniania wszystkich zjawisk. Nie mają pojęcia o anatomii - na pomysł dokonywania sekcji ludzi, bowiem wpadną dopiero za jakieś 200-300 lat. Wierzą także we wpływ gwiazd, kamieni i przede wszystkim alchemii, magię oraz bogów.

Prócz osób o wykształceniu akademickim do grona uczonych zalicza się także wszelkiej maści wiejską starszyznę, znachorów i inne osoby cieszące się opinią doświadczonych i bywałych w świecie mędrców. Mieszkańcy niektórych okolic otaczają ich wielkim szacunkiem, prosząc o rady w wypadku zagrożeń i używając jako rzeczników w kontaktach z obcymi, z którymi chcą ubić interesy. Wielokrotnie osoby takie cieszą się szacunkiem nawet w oczach wysoko urodzonego rycerstwa czy kapłanów.

Posiadają wykształcenie adekwatne do tego fantastycznego świata. Wiedza - choć niemal całkowicie teoretyczna może być w ich rękach bronią, a przynajmniej narzędziem pracy. Wielu książąt, bowiem zatrudnia pisarzy, podobnie czynią też rajcy miejscy i bogaci kupcy, a skryba nie jest rzeczą częstą w świecie gdzie 1% ludzi potrafi czytać. Pozwala to na uzyskanie kilku groszy. Znacznie lepszą posadą jest stanowisko prawnika na dworze jakiego kupca lub też książęcego medyka - wówczas można rzyć na prawdę bardzo dostatnio. Niestety moiżni zbyt często traktują tego typu sługi (zwłaszcza skrybów) niemal jak niewolników (zresztą umiejący czytać i pisać niewolnik jest sprzedawany na ogół za dużą cenę). Powoduje to, że sekretarze, uczeni, filozofowie itp. często uciekają z takich dworów, a nie mając innych umiejętności rozpoczynają tułaczkę. Na szlaku uzupełniają ich także badacze, którzy wyruszyli w świat odnaleźć jakieś interesujące zapiski starożytnych filozofów itp. Znacznie częściej można jednak spotkać człowieka wędrującego do jakiegoś zamku by nauczać synów tamtejszego suwerena, (choć w tej roli widzi się częściej kapłanów) niż by zdobyć cenny manuskrypt.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości:
Siła: +0	+50	miecz:+0
p.ran:+0	+50	top:+0
zr: +0	+25	nóż:+0
szyb: +0	+25	włócznie:+0
int:+10	+65	łuk:+0
mądr:+10	+65	b.niet:+0
mist:+0	+0	w.wręcz:+0
mag:+0	+0	
sił.wol:+5	nie limitowana	
spost:+0	+35	
szcz:+0	+15	
wyt:+0	+35	
op:+5	+40	
char:+5	+25	
wdzk:+0	+35	

Umiejętności: wiedza mędrców, czytanie i pisanie, kartografia, wiedza: geografia, historia, teologia. Od3: polityka, wiedza: mity i legendy, język- dowolny, wiedza: czarostwo, wycena, medycyna. Od 5: aptekarstwo,

silna wola, wiedza: prawo, numizmatyka, języki starożytne, bystry umysł. Od 10: przejrzenie iluzji, leczenie chorób, wiedza: filozofia, retoryka. Od 15; wiedza: astronomia, astrologia.

Inwentarz: sztylet, 5 sz. z.

Dostępność: każdy.

Wiedza mędrców:

Uczeni z racji wykształcenia lub po prostu życiowego doświadczenia posiadają niezwykłą wprost wiedzę, wielokrotnie przewyższającą to, co osiągnąć mogą w tej dziedzinie zwykli ludzie. Uczony w dowolnej chwili może sięgnąć do skarbnicy swego umysłu i wykonać test Mądrości, by zdobyć potrzebne informacje. Poziom trudności testu zależy od tego, jak trudne do zdobycia informacje chce osiągnąć Uczony.

+20: dzieje najbliższej okolicy, najważniejszych bogów panteonu i ich kultu, historie wielkich bohaterów (np. narodowych) i najszlachetniejszych artefaktów

+ 10 ogólny zarys dziejów królestw i księstw, bardzo znaczeni bohaterowie, historia (ogólna) królów i książąt, działania frakcji politycznych, rozpoznawanie nazw roślin, zwierząt, gwiazd i kamieni,

+ 0 średnio sławni bohaterowie, kultury o średnim zasięgu, sposoby z przeszłości na radzenie sobie z przeciwnościami losu i kłękami żywiołowymi, lekarstwa, właściwości pospolitych roślin i zwierząt (by preparować lekarstwa i trucizny nadal potrzeba odmiennych umiejętności), mniej sławne, potężne przedmioty magiczne.

-10 specjalistyczna wiedza historyczna, historia hrabstw, mniej znane legendy

-20 pomniejsi bogowie, sprawki demonów, lokalni bohaterowie, historia pojedynczych baronii

-30 właściwości ziół i zaklęć magicznych, eliksirów i czarodziejskich przedmiotów, bardzo specjalistyczna wiedza historyczna, przedmioty magiczne pomniejszej mocy, dokładna wiedza o królach, organizacjach i księżkach

Łowca czarownic:

Na świecie istnieje Zło. Nie tylko abstrakcyjne zło moralistów, teologów czy filozofów, nie spędzający kapłanom sen z powiek grzech, a całkiem realne, choć niekoniecznie materialne zło siły codziennie pożerające ciała i dusze ludzi. Ukryte w głębi puszczy czy przybyłe z obcych światów demony, przerażające monstra, tajemnicza, mroczna i wypaczona, lub tylko używana do egoistycznych celów magia, plugawe kultury i ich szaleni wyznawcy oraz zamaskowane bestie przekradające się między niewinnymi ludźmi... Te wszystkie siły i wiele innych mogą przynieść zatracenie i śmierć setką istnień. By chronić je powołano wiele instytucji i wykorzystano wszelkie chyba możliwe środki. Rycerze w pełnych zbrojach codziennie walczą z potworami, kapłani ścierają się ze złymi mocami, a z tymi potwornościami, które zdołały przedostać się do ludzkiego społeczeństwa?

Na te istoty polują zwykle właśnie Łowcy czarownic. Jest to luźna organizacja, nie mająca oficjalnego przewodnictwa, złożona po części z kapłanów różnych kultów (głównie Noltora, Tyra i Iliris), po części wyszkolonych na feudalnych dworach i za świątyniami oraz zakonnymi murami wojowników oraz ochotników. Wspierani są zwykle przez świątynie różnych bóstw, utrzymują się też z datków i nagród, często finansowani są królewskich gubernatorów. Część łowców podporządkowana jest różnym siłom politycznym, acz większość pozostaje niezależna.

Stanowią coś pośredniego między kapłanami, śledczymi i wojownikami, którzy zjawiają się zawsze w miejscu, gdzie krążą plotki o złych mocach, przywoływaniu demonów, wampirach i wilkołakach czy tajemniczych rytuałach, starając się dojść prawdy i położyć kres złu. Stosowany przezeń arsenał środków jest różny, acz zwykle określają go jako niewystarczający. Wbrew ponurym legendom zdarza się by sięgali po tortury czy przemoc – niezależnie, kto za nimi stoi ich władza zwykle w świecie politycznym i religijnym rozdrobnienia jest zbyt mała, by mogli pozwolić sobie na terroryzowanie całych społeczności.

Łowcy czarownic raczej wzbudzają lęk, gdyż ich nadejście zwykle związane jest z obecnością zła, choć często witani są z radością przez przerażonych dziwnymi wypadkami wieśniaków. Nie mniej jednak krążą o nich i złe plotki. W ich szeregach są, bowiem liczni fanatycy i szaleńcy, widzący przejaw działania złych sił w każdym aspekcie życia ludzkiego, zdarzają się też samozwańcy i oszuści. Nie mniej jednak Łowca, który jawnie działa przeciwko ludziom często sam staje się obiektem bezlitosnego polowania ze strony swych niedawnych towarzyszy.

Zwykle praca łowcy kończy się starciem i eksterminacją sprawcy zła – czy jest to bestia, człowiek czy demon. Rzadziej – jeśli wróg zostanie schwytany żywcem – zostaje osądzony i skazany na odpowiednią karę – w najgorszym razie spalony. Najczęściej jednak grzesznik, który okazał skruchę może liczyć na przebaczenie, choć zwykle nie jest ono łatwe do uzyskania. Zazwyczaj musi odbyć stosowną do swych czynów pokutę i zadośćuczynić ofiarą rozpętanej przez siebie okropieństwa.

Mimo nazwy łowców interesują raczej wampiry, wilkołaki i podobne im stwory niż czarownice, a pokrewieństwo z inkwizycją jest tylko pozorne. Mało który z nich miesza się w sprawy herezji i różnic

doktrynalnych między kultami. Bliżsi są raczej Van Heslingowi niż ponurym typom z Hiszpanii czy protestanckich Niemiec.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości:
Siła: +3	+50	miecz:+1
p.ran:+3	+50	top:+0
zr: +3	+40	nóż:+1
szyb: +3	+40	włócznie:+0
int:+5	+45	łuk:+0
mądr:+5	+45	b.niet:+0
mist:+0	+35	w.wręcz:+1
mag:+0	+35	
sił.wol:+7	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:+0	+15	
wyt:+5	+50	
op:+5	+50	
char:+5	+40	
wdzk:+5	+35	

Umiejętności: Wiedza: o ożywieńcach i demonach, fechtunek, czytanie i pisanie, prawo, teologia- wybrany bóg. Od3:czarostwo, celny cios, silny cios, przejrzenie iluzji, parowanie. Od 5: magia: kapłańska, silna wola, tortury, rozbrajanie. Od 10: odporność na trucizny, fanatyzm, asceza, zastraszanie. Od 15; specjalna broń (...), uniki, retoryka, nieustraszony.

Inwentarz: broń z listy podstawowej, wysoki kapelusz, długi płaszcz, 10 sz. z., listy żelazne.

Dostępność: człowiek, ewentualnie (w drodze wyjątku) półelf.

Listy żelazne:

Każdy łowca czarownic posiada uwierzytelniające go papiery wystawione przez naczelnego kapłana jego macierzystej świątyni, zatwierdzone pieczęcią przez feudała lub władze miasta, na którego ziemiach działa. Uprawniają cię one do prowadzenia śledztwa i często dają przyzwolenie na wspomaganie się najemnikami, sługami władz czy np. prowadzenie przesłuchań. Każdorazowo, gdy zmieniasz granice lennej domeny musisz postarać się o pieczęć jej pana na dokumentach. Jeśli jej nie posiadasz oznacza to, że działasz nielegalnie. Kręcący się po okolicy i pałacy, kogo popadnie łowcy nie są lubiani chyba przez nikogo, więc zdobycie odpowiednich uprawnień nie jest łatwe. Co więcej nawet Laruzycy widzą w pozycji tych ludzi przystań dla fanatyków i szansę do nadużyć. Każdy z nich raz na dwa lata jest wzywany do swej macierzystej świątyni, gdzie przechodzi egzamin kontrolny z wiedzy na temat prawa i czarów, a jego śledztwa poddane zostają rewizji. Jeżeli ta weryfikacja źle wypadnie w najlepszym wypadku zostaje pozbawiony urzędu.

Rzemieślnik:

Uwaga!!! Nazwa tej profesji jest mocno myląca. Została ona, bowiem stworzona z myślą o wszystkich mieszkańcach Laruzji zajmujących się rzemiosłem, rolnictwem i innymi, pokrewnymi zawodami.

Znaczna część ludzkiej populacji zamieszkuje wsie i żyje z uprawianej przez siebie ziemi. Jakość egzystencji w tego typu gospodarstwach jest bardzo różna. Bogaci chłopci, uprawiający duże połacie ziemi żyją zwykle dostatnio, w przestronnych, czystych i zadbanych domach. Mimo, że sami pracują na polach, to zazwyczaj wynajmują jednego lub więcej parobków, którzy pomagają im w pracy. Korzystają z dużych gospodarstw, niekiedy dzierżawią większe ilości ziemi od innych chłopów lub panów feudalnych. Bogaci chłopci zazwyczaj żyją spokojnie i mimo, że nie mogą pochwalić się luksusem, to głód nie zagląda im w twarz. Warstwa ta jest też wcale liczna.

Sytuacja biedniejszego chłopstwa jest już jednak znacznie gorsza, zamieszkują jedno lub dwuizbowe chaty, niekiedy egzystując na granicy nędzy. Zazwyczaj udaje im się jednak utrzymać, lecz kosztuje ich to wiele ciężkiej pracy, acz, gdy nadchodzi nieurodzaj ich sytuacja staje się niemal katastrofalna. Nie mniej jednak i ich życie nie jest bardzo złe, nie są bogaczami, ale skromne dochody pozwalają wieść im egzystencje na jako takim, poziomie.

Wyżej wymienieni ludzie, mimo, że ziemia, na której pracują tylko w wyjątkowych okolicznościach należy do nich wiodą nienajgorsze życie, cieszą się pewnymi, ograniczonymi przywilejami i zachowują wolność osobistą. Nie są przywiązani do ziemi i mogą w każdej chwili opuścić wioskę. Stanowią coś w rodzaju robotników najemnych, albo dzierżawców, płacących za możliwość korzystania z ziemi panów feudalnych. Niestety istnieją też grupy ludzi niemające tego przywileju.

Parobkowie i służba to osoby, które nie były w stanie utrzymać się z ziemi, którą otrzymały w myśl umowy feudalnej, lub z jakiegoś powodu takiej umowy nie zawarły, bardzo często też są to sieroty lub młodzi chłopci szukający szczęścia w innych okolicach, albo po prostu dorabiający u innych ludzi. Zazwyczaj mają niewiele, prócz tego, co na grzbiecie, pracują dla bogatszych chłopów i panów feudalnych obrabiając ich pola, pilnując zwierząt i pomagając wykonywać wszelkie prace w gospodarstwie. Otrzymują za to wikt, opierunek, kont od spania i kilka groszy wynagrodzenia.

Pozbawieni wolności chłopci to kolejna grupa. Wywodzą się oni najczęściej z tych przedstawicieli stanu kmiecego, którzy zostali zmuszeni do spłaty długów zaciągniętych u pana (np. pożyczonej żywności podczas kłęski głodu lub nieurodzaju) poprzez prace na roli, zmuszeni siłą do pozostania na jego ziemi (co nie jest legalne, ale niekiedy się zdarza) oraz przestępcy i jeńcy wojenni uprowadzeni lub w ramach kary zmuszeni do pracy na polach feudała (nie jest to forma niewolnictwa, lub nie jest to raczej w pełni niewolnictwo, ludzie zachowują wolność osobistą i majątku, nie są przedmiotem handlu, jednak nie mogą swobodnie przemieszczać się i opuszczać ziemi na której żyją). O ile w pozostałych warstwach chłopstwa sytuacja może być trudna, to nie jest beznadziejna, wielu chłopów ma mniejsze lub większe majątki i – mimo, że życie jest nieustannym cyklem ciężkiej pracy i zagrożeń to ich egzystencja nie jest beznadziejna i ciężką pracą mogą dojść do wysokiej pozycji, natomiast pozbawieni wolności chłopci są właściwie z góry skazani na wielopokoleniową nędzę. Znaczną część plonów i innych produktów muszą oddawać panu, im zostaje jedynie tyle, by mogli utrzymać się przy życiu. Zamieszkują nędzne, małe chaty nie mając cienia nadziei na poprawę swego losu.

Nieco inaczej sytuacja przedstawia się w miastach. Te powstawały głównie na przecięciach szlaków handlowych, często za początek mając faktorie kupieckie lub ośrodki władzy i do dziś podstawą gospodarki w nich jest nie produkcja, a wymiana, całość rzemiosła rozwinęła się, bowiem głównie jako obsługa kupców, dopiero później zyskując większą rolę. W miastach prym wiodą tzw. obywatele, bogaci i średnio zamożni kupcy, mistrzowie cechów i część czeladników, oraz zamieszkujący miasto, bogatsi rolnicy. Stanowią oni jakieś 30 – 50% ludności (zależnie od populacji miasta, generalnie im większe miasto tym jest ich mniejszy odsetek), płacą podatki i dzięki temu mają wpływ na politykę miast. Mimo, że większość przedstawicieli tej grupy trudni się zawodami nierolniczymi, (choć są i tacy i to wcale liczni, którzy zajmują się głównie uprawą należącej do miasta i często dzierżawionej u feudałów ziemi, a bliskość rynków zbytu i zwolnienie od należności feudalnej pozwala im bardzo skutecznie konkurować z chłopami), to niemal każdy z nich ma swą własną działkę poza obrębem miasta, często niewielką, na której uprawia niewielkie ilości zboża, a częściej pewne ilości warzyw, by ubarwić swój stół.

Drugą warstwą ludności miast jest plebs, są to osoby niemające stałego zatrudnienia, często drobni przestępcy, nienależące do cechów, uczniowie i czeladnicy rzemieślników, służący, robotnicy, ludzie zajmujący się różnymi, dorywczymi pracami, drobni handlarze i cwaniacy. Większość z nich pochodzi ze wsi i przybyła do miast w poszukiwaniu lepszego życia i szczęścia (mimo, że pisałem, że zwykle sytuacja na wsi nie jest aż tak strasznie zła to nacisk kładę na słowo „zwykle”), zwabieni jego bogactwem, licząc na to, że uda im się coś z niego zdobyć dla siebie. Zależnie od wykonywanego zawodu, lub jego braku ich sytuacja jest mniej lub bardziej zła, (lecz zwykle lepsza niż w rodzinnej wsi), niektórzy żyją w znośnych lub nawet dobrych warunkach, inni na granicy nędzy, zaludniając slumsy. W nieurodzaj, gdy ze wsi trafiają niewielkie ilości żywności, lub, gdy jej ceny poważnie idą w górę na przednówku wielu przedstawicielom tej warstwy głód zagląda w oczy.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości:
Siła: +5	+50	miecz: +0
p.ran:+5	+50	top; +0
zr: +0	+40	nóż:+1
szyb: +0	+40	włócznie: +0
int:+0	+35	łuk:+0
mądr:+0	+35	b.niet:+0
mist:+0	+0	w.wręcz:+1
mag:+0	+0	
sił.wol:+5	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:+0	+15	

wyt:+5	+50
op:+5	+50
char:+0	+35
wdzk:+0	+35

Umiejętności: rzemieślnik na 1, 3, 5, 10 i 15 poziomie nie otrzymuje żadnych zdolności, nie chciałem go bowiem ograniczać i dać mu możliwość wykonywania dowolnego zawodu. Zamiast tego otrzymuje 15 wolnych Punktów Wiedzy, za które może zakupić dowolne zdolności, pod warunkiem jednak, że nie wyda na zdolności związane z przestępstwem i walkę więcej niż 5 punktów na raz.

Inwentarz: broń z listy podstawowej, 10 sz. z..

Dostępność: dowolna

C) Cechy, zdolność, umiejętności, wady i zalety

Wybrałeś graczu już rasę, płeć i klasę swej postaci, teraz pora abyś ustalił jej współczynniki. W tym celu musisz dodać do siebie wartość podaną przy danej cesze w rozdziale rasa, oraz premię w punkcie bonus.

Przykład:

Gracz tworzy półorka wojownika, aby otrzymać jego siłę musi zsumować podane współczynniki. Wyglądają one w następujący sposób:

Siła rasy: 30

Bonus do cechy siła profesji profesji: +10

Siła postaci wynosi więc: $30 + 10 = 40$

Następnie graczu otrzymujesz 30 punktów. Możesz je rozdzielić na dowolne statystyki. Oznacza to, że możesz przyznać dowolną ich ilość dowolnym cechą, tak by łączna suma dodatkowych punktów wynosiła 30. Nie możesz jednak w ten sposób podnieść żadnej pojedynczej cechy o więcej niż 15.

Ostatnim punktem wyznaczania statystyk jest wyznaczenie maksymalnej wartości cech. Jest to limit, poza który graczu nie możesz zwiększyć ich za pomocą punktów przyznawanych po awansie na kolejne poziomy. Górna granica jest stała i nie może ulec zmianie. Oznacza się ją sumując startową wartość cechy (po uwzględnieniu wszystkich zmian w wyniku tworzenia postaci) oraz wartość „wartość maksymalna” zapisaną w odpowiedniej części opisu klasy.

Przykład:

W wypadku znanego już nam półorka i jego siły wygląda to tak:

wartość maksymalna = wartość początkowa + wartość maksymalna klasy = $40 + 50$.

D) Umiejętności, Zdolności, Wady i Zalety:

Kolejnym krokiem jest wyposażenie postaci w zestaw umiejętności, czyni się to dodając umiejętności otrzymane dzięki przynależności do danej rasy do umiejętności otrzymywanych na 1 poziomie danej klasy oraz wydając 15 +1 za każde 10 p. inteligencji punktów wiedzy na zakup zdolności, wad i zalet (patrz rozdział „Zdolności”).

Gracz ma prawo wybrać dowolne zalety, wady i zdolności z listy (znajdzie ją na samym końcu tego tekstu), pod warunkiem, że ich łączny koszt nie przekroczy ogólnego wartości w punktach wiedzy.

Wady i zalety:

Wady i zalety to grupa dodatkowych cech, w które możesz wyposażać postać jedynie w chwili jej tworzenia.

Zalety są zbiorem najczęściej wrodzonych, wynikających z charakteru lub wychowania cech premiujących w jakiś szczególny sposób twoją postać. Nabywa się je w bardzo prosty sposób, tak jak zdolności za punkty Wiedzy.

Wady natomiast są grupom obciążeń, które gracz zgadza się dobrowolnie przyjąć, otrzymując za nie dodatkowe punkty Wiedzy. Nie może jednak w ten sposób zebrać ich więcej niż 20. Ani jednych, ani drugich nie da się już kupić po zakończeniu tworzenia postaci. Postać może wprawdzie np. zdobywać sprzymierzeńców

(analogicznie do zalety sojusznicy) w toku swych przygód ale nie musi za nich płacić, tak samo tracąc rękę (wada „brak kończyny”) nie uzyskuje dodatkowych punktów.

2.3) Wady i zalety:

Wady i zalety to grupa dodatkowych cech, w które możesz wyposażyć postać jedynie w chwili jej tworzenia.

Zalety są zbiorem najczęściej wrodzonych, wynikających z charakteru lub wychowania cech premiujących w jakiś szczególny sposób twoją postać. Nabywa się je w bardzo prosty sposób, tak jak zdolności za punkty Wiedzy.

Wady natomiast są grupom obciążeń, które gracz zgadza się dobrowolnie przyjąć, otrzymując za nie dodatkowe punkty Wiedzy. Nie może jednak w ten sposób zebrać ich więcej niż 20. Ani jednych, ani drugich nie da się już kupić po zakończeniu tworzenia postaci. Postać może wprowadzić np. zdobywać sprzymierzeńców (analogicznie do zalety sojusznicy) w toku swych przygód ale nie musi za nich płacić, tak samo tracąc rękę (wada „brak kończyny”) nie uzyskuje dodatkowych punktów.

Wady:

Alergia:

Koszt: 2

Opis: Słowo „alergia” jest terminem obcym zarówno laruzyskiej magii jak i medycynie. W świecie magii i zjawisk nadprzyrodzonych można być właściwie uczulonym na wszystko, nawet na substancje normalnie nie wywołujące uczulenia, nie mniej jednak, gdyby ktoś przeprowadził odpowiednie badania okazało by się, że największą osób uczulonych jest na: kurz, sierść różnych zwierząt, pyłki traw i drzew, jajka, mleko, ryby itp. Za każdym razem, gdy spotykasz się z którymś z tych produktów, na które jesteś uczulony pojawiają się objawy (swędzenie, wysypka, mdłości itp.), sprawiające, że otrzymujesz modyfikator –10 do wszystkich testów.

Ascetyczny:

Koszt: 5 (nie złodziej, kupiec, dworzanin, elf, Kapłan, łowca czarownic, paladyn +2)

Opis: Nie posiadasz i co więcej nie chcesz posiadać niczego, co nie jest ci absolutnie potrzebne, musisz ograniczyć swój ekwipunek do jednej sztuki broni, jednego kompletu zbroi i innego wyposażenia obronnego, jednego konia (jeśli jesteś rycerzem), skromnego, świętego symbolu i ewentualnie księgi zaklęć.

Banita:

Koszt: 3, 6, 9 (tylko elf)

Opis: Za jakieś przewinienia zostałeś wygnany ze społeczności elfów i nie możesz do niej powrócić pod groźbą śmierci. Wygnanie obowiązuje we wszystkich osiedlach twojej rasy, więc lepiej ich unikaj. Banicja jest typowym wyrokiem w elfim sądownictwie, niezależnie od przewinienia. Zazwyczaj jest ona okresowa, może trwać przez kilka lat lub miesięcy albo wymagać wykonania jakiegoś zadania lub pracy na rzecz społeczności. Banicja dożywnia spotyka jedynie zdrajców lub zbrodniarzy, jest przypadkiem, który obija się szerokim echem w elfim świecie. Wreszcie zdarzają się dobrowolne odejścia, zwłaszcza wśród artystów, dworzan i wojowników, będące formą protestu przeciwko złym posunięciom władców. Jeśli wada kosztuje 3 punkty, to oznacza ona, że zostałeś wygnany na kilka do kilkunastu lat, lub musisz zrealizować jakieś średnio skomplikowane zadanie. Nie masz się, czym martwić, taki los spotyka prędzej czy później niemal każdego elfa, a gdy kara minie twoja przeszłość zostanie zapomniana. Koszt 6 punktów oznacza wygnanie na dłuższy czas, lub wykonanie bardzo ryzykownego, trudnego i długiego zadania, natomiast wada za 9 punktów oznacza dożywnią banicję lub wykonania niemal niemożliwego zadania.

Blizny:

Koszt: 3 (nie elf, półork +1)

Opis: Jesteś cały poznaczony bliznami, śladami po przebytych chorobach itp. Otrzymujesz karę do Wdzięku – 10.

Bluźnierca:

Koszt: 3

Opis: Uważasz, że bogów nie ma, lub podważasz niektóre z głoszonych przez kapłanów prawd. Otrzymujesz karę -20 do testów Charyzmy wobec wszystkich bardzo religijnych osób i kapłanów. Lepiej też unikaj ziem należących do świątyni.

Brak kończyny:

Koszt: 5

Opis: Nie posiadasz jednej kończyny, wszystkie testy wymagające jej wykorzystania są trudniejsze o -20.

Brudas:

Koszt: 3 (półork, myśliwy, barbarzyńca, wiedźma +1)

Opis: Trudy życia na łonie natury sprawiły, że nie miałeś czasu przejmować się higieną osobistą. Twoje ciało pokrywa warstwa brudu i wydziela ono nieprzyjemny zapach, a w twoich włosach żyją wszy i pchły. Otrzymujesz modyfikator -10 do wszystkich testów Wdzięku i Charyzmy. Wady tej można się pozbyć wpłacając 3 punkty wiedzy.

Cheiwy:

Koszt: 2, 4, 6 (gnom, krasnolud, kupiec, złodziej +1, elf -1)

Opis: Pożadasz pieniędzy i bogactwa ponad wszystko inne. Osoby próbujące cię przekupić uzyskują modyfikator + 10 do ewentualnego testu za każdy stopień tej wady. Ty natomiast otrzymujesz analogiczny, ujemny modyfikator broniąc się przed próbami przekupstwa.

Chłop:

Koszt: 8 (tylko rycerz lub paladyn).

Opis: W rzeczywistości nie wywodzisz się z warstwy arystokratycznej, ani nie zostałeś pasowany na rycerza, podszycasz się jedynie pod jednego z nich. Uważaj jednak – tego typu oszustwa są surowo karane, zazwyczaj śmiercią w niezwykle nieprzyjemny sposób.

Chromy:

Koszt: 5 (nie elf, nie krasnolud)

Opis: kulejesz na jedną nogę, w związku, z czym wykonujesz wszystkie testy związane z ruchem (bieganie, uniki itp.) z modyfikatorem - 10.

Daltonizm:

Koszt: 3 (nie elf, nie gnom, nie krasnolud)

Opis: Nie rozróżniasz kolorów. Wszelkie testy związane z tą umiejętnością są automatycznie nie zdane.

Długi:

Koszt: 1-20

Opis: Jesteś winny pieniądze jakiejś wpływowej osobie, która na pewno nie anuluje ci tej należności. Za każdy punkt tej wady musisz spłacić 20 sztuk złota.

Dobre serce:

Koszt: 4

Opis: Nie jesteś wyrachowanym draniem, łatwo wzbudzić twoje współczucie i namówić cię do pomocy. Jeśli ktoś prosi cię o pomoc, nie potrafisz odmówić, chyba, że wykonasz test Opanowania.

Dom w zgliszcach:

Koszt: 1

Opis: twój rodzinny dom został zniszczony, a twoi bliscy zamordowani. Rozpoczynasz grę nie mając na tym świecie nikogo, poza palącą potrzebą zemsty.

Drobny:

Koszt: 5

Opis: Ważysz i mierzysz mniej niż zwykli przedstawiciele twojego gatunku, w związku z czym jesteś słabszy. Walcząc wręcz zadajesz mniej o 5 obrażeń.

Dziecko:

Koszt: 8

Opis: Może jesteś nad wiek rozwinięty, może wciśnięto ci miecz w dłoń na kilka chwil po tym, jak postawiłeś pierwszy krok, może pierwsze słowo, które wypowiedziałeś zmieniło kota sąsiadów w harmonijkę ustną... ale nie zmienia to faktu, że jesteś tylko dzieckiem. Podniesienie siły, Punktów Ran, Mądrości, Opanowania, Inteligencji, Wytrzymałości i Charyzmy o 1 kosztuje cię 2 punkty. Pociesz się, że za kilka lat dorośniesz i kary te znikną.

Dziwny

wygląd:

Koszt: 2

Opis: W twoim wyglądzie, stroju lub zachowaniu jest coś niezwykłego i ekstrawaganckiego. Rzucasz się w oczy pozostając rozpoznanym i zapamiętanym, tak, że nigdy nie pozostaniesz anonimowym.

Epileptyk:

Koszt: 6 (czarownicy i kapłani +2)

Opis: Epilepsja, uważana za chorobę zsyłaną przez bogów na wybrane osoby (przez co chorzy często zostają kapłanami lub czarownikami) jest chorobą dziedziczną, objawiającą się przez ciężkie ataki drgawek. Ataki mogą być powodowane przez stres lub błyski kolorowego światła (fajerwerki, magia itp.). Jeśli osoba cierpiąca na tę dolegliwość znajdzie się w wymienionej sytuacji musi wykonać test Wytrzymałości, inaczej dozna ataku. Magia naturalnie może wyleczyć tę przypadłość, ale mało, który śmiertelnik ma potrzebną ku temu moc.

Fascynacja:

Koszt: 1

Opis: Jesteś fanem jakiejś rzeczy. Może być to niemal wszystko: magia, biżuteria, konie, jakaś dziedzina sportu itd. Zrobisz wszystko dla możliwości zgłębiania tego tematu: wejdziesz w konflikt z prawem, zaryzykujesz pieniądze, a nawet zdrowie.

Fatum:

Koszt: 3

Opis: Wróżby mówią, że sprowadzisz na ten świat nieszczęście. Być może otworzysz bramy oblężonej twierdzy wrogom, doprowadzisz do zagłady królestwa lub całego świata... Ciemne siły, które przygotowały dla ciebie ten los bezustannie pchają cię ku twemu przeznaczeniu, zachowując cię przy życiu jakbyś miał zaletę „Przeznaczony do wielkości”. Brzmi jak błogosławieństwo? Przypomnij sobie, że za twoje powodzenie zapłacą tysiące niewinnych istnień.

Każdy astrolog, wróżbita i jasnowidz bez trudu wyprorokuje, że bogowie przeznaczyli ci ponurą przyszłość.

Fobia:

Koszt: 3

Opis: Czujesz głęboki i irracjonalny lęk przed jakimś zjawiskiem lub przedmiotem np. wysokością, otwartymi przestrzeniami, jazdą konną, pajakami itp. za każdym razem, gdy spotykasz się z tym zjawiskiem wykonujesz test Opanowania –10, jeśli ci się nie powiedzie otrzymasz modyfikator – 20 do wszystkich testów do końca spotkania.

Kiepski kłamca:

Koszt: 6 (niziołek +1)

Opis: Nie potrafisz kłamać, robisz to tak nieudolnie, że każdy automatycznie poznaje, że łgarz.

Klątwa:

Koszt: (patrz opis)

Opis: Wywodzisz się z przeklętego rodu. Jaka dokładnie klątwa ciąży nad tobą decyduje Mistrz Gry. Za każdy otrzymany dzięki tej wadzie Punkt Wiedzy Siła Woli konieczna do zdjęcia zaklęcia rośnie o 10. Klątwy można się pozbyć jedynie dzięki odpowiedniemu kontrzaklęciu.

Kłopoty z koncentracją:

Koszt: 2, 4, 6 (tylko osoby o zdolności rzucanie czarów dostępnej na 1 poziomie doświadczenia)

Opis: masz kłopoty z utrzymaniem właściwego skupienia w chwili, gdy rzucasz czary. Za każde 2 punkty otrzymane za tą wadę istnieje 5% szans, że rzucane przez ciebie zaklęcie nie zadziała.

Koszmary senne:

Koszt: 2

Opis: Prześladują cię przerażające sny i niemal, co noc budzisz się z krzykiem. Sny te są albo wspomnieniami z twojej mrocznej przeszłości, albo wytworem twojej chorej wyobraźni. Wada ta, mimo swego podobieństwa nie obejmuje snów proroczych.

Leń:

Koszt: 4 (elf 5, nie krasnolud)

Opis: Nigdy w życiu nie zhańbiłeś się jakąkolwiek pracą i nie zamierzasz tego robić. Za każdym razem, gdy musisz zrobić cokolwiek męczącego, nużącego lub trudnego musisz wykonać test Opanowania, inaczej znajdziesz jakiś powód lub sposób by odegrać od siebie widmo pracy i w rezultacie zostanie ona niewykonana.

List gończy:

Koszt: 1-5

Opis: Popelniałeś przestępstwo, lub naraziłeś się jakiejś wpływowej osobie, co spowodowało, że rozesłano za tobą listy gończe. Twoja głowa jest warta 10 sztuk złota za każdy punkt otrzymany za tą wadę.

Litościwy:

Koszt: 4 (nie ciemny elf, niziołek +2)

Opis: Szanujesz życie, a sumienie nie pozwala ci popelniać okrutnych czynów. Za każdym razem, gdy chcesz odebrać życie jakiejś istocie musisz wykonać test Opanowania, jeśli ci się nie powiedzie oznacza to, że nie zdołasz zdobyć się na to.

Mroczna tajemnica:

Koszt: 6

Opis: Ukrywasz jakiś sekret, którego ujawnienie zagrozi życiu tak twojemu jak i twoich bliskich. Wróg, który pozna tę tajemnicę stanie się panem twojego życia i śmierci.

Naiwny:

Koszt: 5

Opis: Jesteś bardzo łatwowerny i dodatkowo masz słabość do rzewnych historyjek. Każdy próbujący cię okłamać otrzymuje modyfikator +30 do testu.

Nałóg:

Koszt: 3, 6 (krasnołud -2)

Opis: Tkwisz w szponach nałogu, nie możesz opanować pociągu do alkoholu (3p) lub innej, rzadszej używki bądź narkotyku (6p.) Musisz przyjmować ją w regularnych odstępach czasu, w przeciwnym wypadku otrzymasz modyfikator - 10 do wszystkich testów dopóki nie zaspokoisz swoich żądz.

Nawiedzany:

Koszt: 3, 6, 9

Opis: Nawiedza cię duch jednego z twoich przodków i nie można powiedzieć, by był z ciebie zadowolony. Narzeka na ciebie, drażni cię, może też, chcąc zmienić twoje postępowanie szkodzić ci, ale zależy mu twoim życiu i nie stanowi bezpośredniego zagrożenia dla twojego zdrowia. Za 3 punkty duch pojawia się 1 raz na sesji, za 6 punktów duch pojawia się raz dziennie, za 9 punktów pojawia się 2 razy dziennie lub częściej.

Nieczuły:

Koszt: 5 (półork, ciemny elf +1)

Opis: Jesteś absolutnie niewrażliwy na cudze cierpienie, obchodzi cię tylko twój los. Gdy chcesz poświęcić coś lub zaryzykować dla innej osoby musisz wykonać test Opanowania, inaczej nie zdobędziesz się na ten ruch.

Niedoświadczony:

Koszt: 8

Opis: Tak naprawdę, to ty nic nie umiesz. Zostałeś wcielony do drużyny feudała, lub znalazłeś się na ulicy nim twoi rodzice zdążyli przekazać ci jakąkolwiek wiedzę lub umiejętność. Rozpoczynasz grę wpisując 0 w miejsce poziomu. Wybierz Profesję: nie otrzymujesz za nią żadnych dodatkowych punktów, ani zdolności. Musisz zebrać taką ilość punktów, jakbyś chciał za nie awansować z 1 na drugi poziom doświadczenia. Wówczas to zyskujesz wszystkie swoje klasowe zdolności i dalej rozwijasz się już normalnie.

Nietolerancyjny:

Koszt: 3, 6

Opis: Jesteś uprzedzony wobec którejś z ras, ludzi z niższych warstw społecznych, czarowników, lub przedstawicieli jakiegoś zawodu (3punkty) lub przynajmniej trzech wymienionych (6 punktów). Otrzymujesz wobec nich modyfikator - 10 do Charyzmy i szanse, że rozgniewasz ich swymi słowami.

Obsesja:

Koszt: 3

Opis: To mroczna strona wyższego celu. Pragniesz zrealizować jedno ze swych marzeń, zdobyć fortunę, potęgę, sławę, rękę księżniczki itp. (wybierasz cel na początku gry). Poświęcisz wszystko i wszystkich by zrealizować to pragnienie, za każdym razem, gdy nadarzy się okazja do przybliżenia się do celu skorzystasz z niej, chyba, że wykonasz test Opanowania.

Odszczerpieniec religijny:

Koszt: 5

Opis: Wygłosiłeś swego czasu dość kontrowersyjną opinię na temat którejś z licznych sekt lub religii, co nie spodobało się jej wyznawcom. Otrzymujesz karę -20 do testów Charyzmy wobec wyznawców danego kultu, poza tym jesteś dobrym celem dla ewentualnych Łowców Czarownic.

Okrutny:

Koszt: 2 (ciemny elf +1)

Opis: Nie czujesz litości, lubisz zadawać ból, a widok płaczącego wroga jest dla ciebie największą przyjemnością. Nie jest to zachowanie dobrze widziane w jakimkolwiek normalnym środowisku i zraza ono do ciebie ludzi.

Oświecone szaleństwo:

Koszt: 5 (tylko postać o zdolności „Rzucanie Zaklęć”)

Opis: Każdorazowo, gdy rzucasz zaklęcie musisz wykonać test opanowania, inaczej stracisz panowanie nad sobą na rzecz wzywanych przez siebie tajemnych mocy i na 2k10 minut twoja postać przechodzi pod kontrolę Mistrza Gry. W tym stanie możesz stanowić zagrożenie dla siebie i otoczenia.

Pech:

Koszt: 3, 6, 9

Opis: Prześladuje cię zły los. Za każde 3 punkty uzyskane dzięki tej zdolności Mistrz Gry może kazać ci wykonać ponownie jeden udany test, lecz nie może kazać przerywać testów, które już ponawiałeś dzięki zalecie „Szczęście” lub podobnie działającej magii.

Pech w walce:

Koszt: 4

Opis: Zakres niepowodzenia krytycznego twoich testów obrony rozszerza się z 95+ na 90+.

Plotkarz:

Koszt: 4 (niziołek, bard, minstrel +1)

Opis: Uwielbiasz rozmawiać, a jeszcze bardziej opowiadać ciekawe historie, jednak masz kłopoty z utrzymaniem języka za zębami. Gdy rozmawiasz musisz wykonać test Opanowania, inaczej wygadasz wszystkie tajemnice.

Podopieczny:

Koszt: 2, 4, 8 punktów

Opis: W twoim życiu jest ktoś, kto jest całkowicie od ciebie kompletnie zależny i nie przeżyje bez twojej pomocy. Sam ustal, kim się zajmujesz.

2 punkty – osoba dorosła (np. nieporadny współmałżonek, ojciec alkoholik itp.)

4 punkty – starszy podopieczny

8 punktów – opieka nad dzieckiem

Porywczy:

Koszt: 4 (rycerz, barbarzyńca, wojownik, krasnolud, półork +1)

Opis: Masz kłopoty z opanowaniem gniewu, domagasz się satysfakcji za każdym razem, gdy ktoś cię obrazi, chyba, że uda ci się test Opanowania.

Prawdziwa miłość:

Koszt: 3

Opis: Jak wiadomo miłość nie jest jedynie przyjemnością, ból i cierpienie także stanowią jej nieodłączne elementy. Jeśli naprawdę kochasz możesz mieć trudności z wyborem między ukochaną osobą, a powinnościami feudalnymi, pracą, zleceniem itp.

Jeśli na skutek swego postępowania, lub zrządzenia losu utracisz swą miłość, lub zmuszony będziesz działać wbrew uczuciu popadasz w zły nastrój i otrzymujesz modyfikator - 10 do wszystkich testów.

Próżny:

Koszt: 1 (elf +1)

Opis: Tę wadę należy odgrywać. Jesteś przystojny, inteligentny i / lub obdarzony niezwykłymi umiejętnościami. Niestety inni jakoś tego nie dostrzegają, ale ty im jeszcze pokażesz ile jesteś warty!

Przekorny:

Koszt: 4

Opis: Musisz zawsze mieć własne zdanie, zwykle zresztą odmienne od zdania reszty twojego otoczenia. Co gorsze czujesz potrzebę podzielenia się nim ze swoimi rozmówcami, którzy mają wszelkie prawo poczuć się obrażeni słysząc twoją opinię. Musisz wykonać test Opanowania, jeśli chcesz powstrzymać się od wyrażenia swych przemyśleń w dyskusji.

Przymus:

Koszt: 4, 6, 8

Opis: Nie możesz opanować pociągu do czegoś (picia, hazardu, bójek, szermierki, kobiet itp.) co wpędza cię w kłopoty. Musisz testować Opanowanie za każdym razem, gdy zetkniesz się z pożądaną przez siebie rzeczą i nie chcesz utracić nad nią kontroli. Za 6 punktów otrzymujesz modyfikator -10, za 8 punktów -20.

Rozpustny:

Koszt: 2, 4, 6

Opis: Nie jesteś w stanie opanować pociągu do płci przeciwnej (a w niektórych przypadkach także własnej). Za każde dwa punkty otrzymane za tą Wadę wszystkie testy Charyzmy lub Wdzięku wykonywane w celu uwiedzenia cię otrzymują modyfikator +10, ty natomiast uzyskujesz analogiczny, ujemny modyfikator broniąc się przed nimi.

Rycerskie wychowanie:

Koszt: 5 (rycerz, paladyn +1)

Opis: Twoi wychowawcy wpoili ci miłość dla rycerskich ideałów. Nigdy nie podniesiesz ręki na kobietę, nie zadasz ciosu w plecy i będziesz traktował godnie nawet największego wroga, nigdy też z własnej woli nie uciekniesz z pola walki. Ilekroć chcesz złamać którąkolwiek z tych (i innych, podobnych) zasad musisz wykonać test Opanowania.

Sceptyk:

Koszt: 3 (nie elf, nie gnom, nie czarownik)

Opis: Nie wierzysz w magię, czarodziejskie istoty i moce oraz inne brednie, więc nie wiesz jak się przed nimi bronić. Nie możesz posiadać RZADNYCH umiejętności związanych z magią. Możesz pozbyć się tej wady wydając 5 punktów wiedzy.

Słaba głowa:

Koszt: 2 (+1 niziołek, elf, gnom)

Opis: Możesz wypić dwa razy mniej alkoholu niż inni przedstawiciele twojej rasy zanim popadniesz w stan upojenia.

Słaba wola:

Koszt: 4

Opis: Za każdym razem, gdy testujesz Siłę Woli rzucasz jedną kostką mniej.

Słabe zdrowie:

Koszt: 3 (niziołek +1)

Opis: Wszystkie testy sprawdzające twoje zdrowie (np. czy zachorowałeś, zatruteś się trucizną itp.) są wykonywane z modyfikatorem -10.

Słabe zmysły:

Koszt: 3 (nie elf)

Opis: Masz uszkodzony wzrok lub słuch. Otrzymujesz modyfikator - 10 posługując się tym zmysłem. Możesz wybrać tę wadę więcej niż raz.

Sługa:

Koszt: 5

Opis: Jesteś ulubionym popychadłem jakiejś wyżej od ciebie postawionej osoby. Musisz wykonywać wszystkie jej polecenia. Dla twojego zdrowia byłoby lepiej, gdybyś nie próbował wyzwalać się od tych obowiązków.

Staruszek:

Koszt: 10 (nie elf, nie półelf)

Opis: Jesteś już stary, zmęczony i nie wiesz, co cię podkusiło do wyruszenia w świat. Wiek odcisnął na tobie swe piętno i nie jesteś już tak silny, sprawny i zdolny jak kiedyś, a i oczy masz już nie te. Podniesienie Siły, Zręczności, Szybkości, Spostrzegawczości oraz Wytrzymałości o 1 kosztuje cię 2 punkty.

Szybko męczący się:

Koszt: 4 (niziołek, gnom, kupiec +1)

Opis: Jesteś osobom raczej słabego zdrowia, nienawykłą do trudów. Otrzymujesz dwa razy więcej punktów wyczerpania niż normalnie.

Szpetny:

Koszt: 3 (półork +1, nie elf)

Opis: Coś w twoim wyglądzie napawa ludzi niechęcią do ciebie. Otrzymujesz modyfikator -10 do Wdzięku.

Tępy:

Koszt: 4

Opis: Jesteś towarzyszko nieudolny i nie rozumiesz żadnych subtelnych aluzji. Jeśli ktoś nie mówi do ciebie wprost, a tylko insynuuje, musisz wykonać test Inteligencji, inaczej nic nie zrozumiesz lub wyciągniesz błędne wnioski.

Tchórzliwy:

Koszt: 4 (niziołek, kupiec, złodziej, +1, rycerz, wojownik, krasnolud -1, nie paladyn).

Opis: Za każdym razem, gdy znajdujesz się w niebezpiecznej sytuacji, gdy zagrożone jest twoje życie musisz wykonać test Opanowania by nie uciec, (paść na ziemię, błagając o litość, szukać kryjówki itp.).

Trwała rana:

Koszt: 3

Opis: Odniosłeś kiedyś obrażenia, które nigdy w pełni się nie zagoiły i które czasem znowu ci dokuczają. Za każdym razem, gdy robisz coś męczącego musisz wykonać test Wytrzymałości inaczej otrzymasz 1k6 obrażeń. Laruzyjaska medycyna jest wobec tych ran nieskuteczna, podobnie zwyczajowe zaklęcia magiczne, choć najpotężniejsi uzdrowiciele na pewno potrafiliby tej dolegliwości zapobiec. Tylko gdzie takowych szukać?

Upośledzony społecznie:

Koszt: 4

Opis: z jakiegoś powodu jesteś osobą traktowaną z góry przez pozostałych członków społeczeństwa. Nie jest to wina tego, jak postępujesz, a raczej tego, kim się urodziłeś. Półork, potomek znanych zdrajców lub przestępców, członek nielubianej mniejszości, niewolnik lub sierota – nie ważne, którym z nich jesteś i tak jesteś nienawidzony. Otrzymujesz karę -10 do wszystkich testów społecznych.

Utracona miłość:

Koszt: 3

Opis: Kochałeś kiedyś prawdziwie, jednak straciłeś ukochaną osobę. Wpadasz w melancholię ilekroć o niej pomyślisz. Kiedy coś przypomni ci twój związek, otrzymujesz modyfikator -10 do wszystkich testów, dopóki się nie otrząsniesz (trwa to 1k6 godzin).

Wrażliwy na ból:

Koszt: 5 (niziołek, gnom +1)

Opis: Jesteś delikatny i nienawykły do znoszenia trudów, za każdym razem, gdy otrzymasz jedno obrażenie, twoja sprawność spada, jakbyś stracił 25% ran, gdy stracisz 25% punktów ran reagujesz jakbyś utracił ich 50%, gdy stracisz połowę, reagujesz jakbyś stracił 75% i gdy wreszcie utracisz $\frac{3}{4}$ ran padasz nieprzytomny na ziemię.

Wścibski:

Koszt: 2

Opis: Tą wadę należy odgrywać. Nie potrafisz opanować pokusy mieszania się w cudze sprawy i zawsze masz swoje zdanie, którym chętnie dzielisz się z innymi. Wiesz, co jest dobre dla innych i nigdy nie zapominasz im o

tym powiedzieć. Taka postawa może spowodować kłopoty, jeśli na swej drodze spotkasz osoby ceniące swoją prywatność i uważające wtrącanie się w ich sprawy za obrazę.

Zaprzysięgły wróg:

Koszt: 4, 8

Opis: Ktoś pragnie twojej śmierci, a co więcej ma środki, by to osiągnąć i na pewno ich użyje. Wada na poziomie 4 oznacza, że przeciwnikiem jest osoba stosunkowo mało wpływowa: burmistrz małego miasteczka, rycerz lub baron, pojedynczy, średnio potężny czarownik lub potwór, przywódca gangu lub bandy rozbójników itp. Wada na poziomie 8 oznacza osobę wpływową: bogatego barona lub hrabiego, potężnego maga lub demona itp.

Wróg może nie zrobić wszystkiego, by cię zniszczyć, ale zdobędzie się na wiele, a jej macki mogą sięgnąć daleko. Jeśli wróg zginie na pewno znajdzie się osoba chcąca ten zgon pomścić.

Zawistny:

Koszt: 2

Opis: Tą wadę należy odgrywać. Jesteś lepszy od innych ludzi, lecz nikt nie raczy tego dostrzec. Jesteś przekonany, że inni otrzymują nagrody, na które to ty zasłużyłeś, a twój trud pozostaje niedoceniony. Wytkniesz im to przy pierwszej okazji i jeszcze się zemścisz!

Zbyt pewny siebie:

Koszt: 2, 4, 6 (rycerz, paladyn +1)

Opis: Jesteś pewien swoich umiejętności w każdej dziedzinie, a zwłaszcza w walce. Nie ma czegoś takiego, czego nie potrafiłbyś dokonać. Zawsze podejmujesz wyzwanie, chyba, że wykonasz test Opanowania. Za każdy stopień tej wady otrzymujesz modyfikator -10.

Zła reputacja:

Koszt: 3

Opis: Zaskarbiłeś sobie złą sławę. Zawsze, kiedy jakaś postać spotyka cię po raz pierwszy testuje Mądrość by cię rozpoznać, jednak od razu nastawia się do ciebie negatywnie. Powinieneś ustalić, jaką reputację zdobyłeś używając w tym celu jednego wyrazu.

Zły los:

Koszt: 2

Opis: Prześladowuje cię zły los. Na początku każdej sesji wykonaj rzut na 1k10:

1 – zgubiłeś 1k6 sztuk złota

2 – nie powiedz ci się jeden test. Ważny test. Bój się...

3 – zgubiłeś jeden przedmiot ze swojego ekwipunku, jaki decyduje Mistrz Gry

4 – nieświadomie swoim postępowaniem obraziłeś wszystkich mieszkańców odwiedzanej okolicy. Każdy, z kim rozmawiasz jest do ciebie negatywnie nastawiony.

5 – Liczne mające wokół siebie wydarzenia nie zdołały wyrwać cię ze świata marzeń. Twoja postać przebujała w obłokach kilka ostatnich dni. Na koniec sesji otrzymujesz tylko połowę Punktów Doświadczenia.

6 – właśnie się rozchorowałeś. Przez następne 1k6 dni otrzymujesz permanentne 10 punktów wyczerpania

7 - ktoś w tajemnicy kocha się w tobie i zrobi wszystko co w jego mocy, by zniszczyć twoje życie towarzyskie i zrobić w twym sercu miejsce na własny afekt.

8 – w okolicy, w której przebywasz znajduje się także jakaś osoba, która żywi do ciebie nienawiść. Nie dowiesz się o niej dopóki nie rzuci się na ciebie z mieczem.

9 – zignoruj ten wynik i rzuć ponownie.

10 – Rzuć dwa razy.

Zobowiązanie:

Koszt: 2, 4, 6

Opis: Kiedyś, dawno temu obiecałeś komuś pomóc. Pewnym jest, że osoba ta nie zapomniała o twoim słowie i prędzej czy później zażąda jego realizacji. Wada za dwa punkty jest, co najwyżej uciążliwa, a jej wypełnienie zabierze ci w prawdzie trochę czasu i nadszarpnie finanse, lecz nie zagrozi twojemu życiu ani pozycji. Wada za 4 punkty wymaga niestety już zaryzykowania pozycji i prawdopodobnie zdrowia, a za sześć punktów z całą pewnością wystawi twoją reputację na szwank, a życie na niebezpieczeństwo.

Zalety:

Bez serca:

Koszt: 7 (ciemny elf -2)

Opis: jesteś pozbawiony jakichkolwiek uczuć, możesz więc popełnić dowolną zbrodnię bez najmniejszego wyrzutu sumienia. Wszelkie próby zaapelowania do twoich emocji kończą się automatycznym niepowodzeniem.

Błogosławieństwo bogów:

Koszt: 2, 4, 6

Opis: Bogowie obdarzyli cię niezwykłą łaską. Za każde 2 punkty przeznaczone na tę zaletę możesz raz na sesji otrzymać modyfikator +10 do wybranej cechy.

Bogaty:

Koszt: różny

Opis: W jakiś sposób wpadła ci w ręce znaczna suma pieniędzy. Za każdy punkt przeznaczony na tę zaletę otrzymujesz 5 sztuk złota.

Bóstwo opiekuńcze:

Koszt: 12 (krasnolud – 2)

Opis: Opiekuje się tobą jedno z pomniejszych bóstw lub duchów przodków. Powinieneś dbać o tę opiekę, codziennie modląc się doń i składając mu ofiary. W zamian, za każdym razem, gdy poświęcisz jeden atak na modlitwę doń uzyskasz modyfikator +10 do następnego, wybranego przez siebie testu.

Celne oko:

Koszt: 5 (elf –2, niziołek, półelf –1)

Opis: otrzymujesz modyfikator +10 do wszystkich testów celności.

Chodząca niedoskonałość:

Koszt: 6

Opis: Możesz zwiększyć limit zakupionych wad o 10 punktów. Ta zaleta działa inaczej niż inne, nie wykupujesz jej za punkty wiedzy, a musisz pokryć jej koszt wykupując dodatkowe wady, z które jednak nie otrzymujesz dodatkowych punktów.

Cwaniak:

Koszt: 8 (złodziej, kupiec –2)

Opis: w czynieniu zła jesteś znakomity. Mógłbyś całymi dniami kopać szczenięta i odbierać cukierki dzieciom. Otrzymujesz modyfikator +5 do testów wszystkich typowo przestępczych czynności (wręczanie łapówek, skradanie się, kradzieże, fałszerstwo itp.)

Człowiek świątyni:

Koszt: 3

Opis: mimo, że nie jesteś kapłanem żadnego bóstwa, znajdujesz się pod opieką świątyni. Mimo, że jesteś jedynie zwykłym stajennym / posługaczem / strażnikiem daje ci to wszystkie przywileje warstwy kapłańskiej.

Dobry los:

Koszt: 3 (niziołek –1)

Opis: Sprzyja ci los. Na początku każdej sesji rzuć 1k10.

1 – znalazłeś 1 sztukę złota

2 – spotkałeś starego znajomego, możesz nocować nie wydając pieniędzy na nocleg w karczmie.

3 – dopisze ci szczęście, będziesz mógł przerzucić jeden test.

4 – w walce będziesz miał szczęście, pierwszy cios, który otrzymasz zada ci tylko połowę obrażeń

5 – znów poszczęści ci się w walce, zadasz większe o 2k6 obrażenia pierwszym ciosem, który trafi do celu

6 – Zapamiętasz wiele przydatnych szczegółów z mających dopiero nadejść wydarzeń. Otrzymasz o 20 punktów doświadczenia więcej

7 – Ktoś postawi ci piwo, niby nic wielkiego, ale...

8 – Gwiazdy ustawią się w sprzyjający dla ciebie sposób. Otrzymasz modyfikator +10 do jednej ze swoich cech. Mistrz Gry decyduje, do której.

9 – Spotkasz starego znajomego, lub osobę, która wiele ci zawdzięcza. Jeśli popadniesz w tarapaty możesz liczyć na jej pomoc np. w ukryciu się przed pościgiem.

10 – Rzuć dwa razy, a ten wynik zignoruj.

Doświadczony:

Koszt: 15

Opis: przeżyłeś w swoim życiu już wiele przygód, z których wyniosłeś wiedzę, ale także zdążyłeś popaść w tarapaty. Rozpoczynasz grę od razu na 3 poziomie.

Zaletę tą możesz wykupić jedynie za punkty wiedzy otrzymane dzięki Wadom.

Dziedzictwo:

Koszt: różny

Opis: odziedziczyłeś jakiś wartościowy, przekazywany w twojej rodzinie z pokolenia na pokolenie przedmiot. Może on posiadać wartość tak sentymentalną jak i materialną, a nawet być magiczny. Jego koszt w punktach jest zależny od jego wartości, a decyduje o nim MG.

Eideryczna pamięć:

Koszt: 6 (gnom -1)

Opis: Posiadasz niesamowitą pamięć, prawie automatycznie zapamiętujesz wszystkie czytane teksty, prowadzone rozmowy i widziane szczegóły. Nie oznacza to jednak, że rozumiesz zapamiętane rzeczy i uczysz się w cudowny sposób nowych języków lub zdolności.

Inna zdolność:

Koszt: 2

Opis: możesz pozbyć się jednej ze swoich klasowych lub rasowych zdolności i wziąć na ich miejsce inną o tym samym koszcie w punktach.

Jasny umysł:

Koszt: 6

Opis: zachowujesz jasne i niezmacone myśli w każdej chwili i sytuacji. Otrzymujesz modyfikator +5 do wszystkich testów inteligencji i mądrości

Lokalny bohater:

Koszt: 6 (wojownik, myśliwy, barbarzyńca, rycerz, paladyn, -2)

Opis: Po rozpoczęciu gry wybierz księstwo lub inny region geograficzny. Dokonałeś w jego granicach jakiegoś niezwykłego czynu, którym zjednałeś sobie wszystkich jego mieszkańców. Wielu o tobie słyszało, możesz, więc liczyć na pomoc, schronienie, czasem darmowy napitek lub posiłek. Ułatwia to ci także szukanie pracy.

Mecenas:

Koszt: od 2 do 6 punktów (minstrel, bard -1)

Warunki: musisz mieć przynajmniej jedną zdolność artystyczną np: śpiew, taniec, malarstwo, poezja itp.

Opis: Ktoś ważny i bogaty zwrócił na ciebie uwagę i finansuje twoją twórczość. Od czasu do czasu będzie cię wzywał na swój dwór byś przygotował pieśń lub poemat na jego cześć, a jeśli będzie zadowolony to sownie cię wynagrodzi. Ponadto jego dzieło będzie prawdopodobnie krążyć wśród sług twojego pana i będzie wystawiane na jego dworze, czym niewątpliwie doda ci sławy.

Mentor:

Koszt: 3, 6, 9, 12

Opis: z jakiegoś powodu grupa ludzi uznała cię za nauczyciela i przewodnika. Możesz prosić ich o pomoc, lecz w zamian będą oni oczekiwać od ciebie nauki. Za każde 3 punkty zyskujesz jednego ucznia. Pamiętaj, że mimo całego swego oddania uczniowie nie są nieśmiertelni. Żaden z nich nie zaczął jeszcze kariery w żadnym zawodzie.

Mędrzec:

Koszt: 6 (uczony -2)

Opis: Księgi są twoją miłością, wiedza kochankom, a nauka żoną. Otrzymujesz modyfikator +10 do wszystkich testów mądrości.

Misja:

Koszt: 6

Opis: Powierzono ci chwalebna misję. Kiedy ją wykonasz czekają cię zaszczyty, sława i pieniądze, zależne głównie od trudności powierzonego ci zadania. Nagroda za doręczenie listu osobie mieszkającej w sąsiednim mieście będzie niewielka, przyniesienie owocu życia dla chorego króla, czy pokonanie smoka, to już jednak co innego...

Po wypełnieniu misji tracisz tę zaletę, lecz odzyskujesz zainwestowane w nią punkty.

Nauczyciel:

Koszt: 5, 7 (mag, nekromanta, czarnoksiężnik, kapłan, mnich, druid, mędrzec -1)

Opis: Posiadasz nauczyciela, któremu ufasz i na którego pomoc i poradę możesz liczyć. Ten w prawdzie najpewniej nie pomoże ci w konfrontacji z przeciwnikiem, acz zawsze możesz zwrócić się doń po radę lub naukę. Od ilości wydanych na tą zaletę punktów zależy jak chętny do pomocy jest twój mistrz i jak kompetentny.

Niebezpiecznie urodziwy:

Koszt: 6 (ciemny elf, dworzanin, minstrel -2)

Opis: posiadasz w sobie coś, co inni uważają za pociągające i potrafisz tego użyć jako broni. Wszystkie wykonywane przez ciebie testy w celu uwiedzenia kogoś są łatwiejsze o 10, te mające kogoś przed tym ochronić są o tyle samo trudniejsze.

Nieprzyjaciel:

Koszt: 5

Opis: Wybierz jakąś rasę lub grupę istot (np. gobliny, czarownicy, ludzie z Walatar, itp.). Nienawidzisz ich. W walce z nimi zadajesz o 5 więcej obrażeń i o tyle trudniej im się przed tobą bronić.

Niespożyta energia:

Koszt: 6

Opis: męczysz się mniej niż inni ludzie. Obliczając niekorzystne efekty wyczerpania dzielisz ilość punktów wyczerpania przez 2.

Niezwykłe urodziwy:

Koszt: 6 (elf -2, półelf -1, półork +2)

Opis: jest w tobie coś, co inni uznają za niezwykle pociągające. Otrzymujesz modyfikator +10 do wszystkich testów Wdzięku opartych na twej urodzie.

Niezwykły głos:

Koszt: 5 (donośny: krasnolud -2, uroczy: elf -2, półelf -1)

Opis: twój głos jest na swój sposób niezwykle. Jeśli jest donośny otrzymujesz premie +10 do Charyzmy, gdy wykrzykujesz rozkazy lub komendy, jeśli jest uroczy korzystasz z takiej samej premii do Wdzięku, gdy śpiewasz lub recytujesz poezję.

Oburęczność:

Koszt: 5

Opis: obie dłonie posiadasz równie sprawne. Możesz posługiwać się słabszą ręką bez zwyczajowej kary -10 do testów.

Odporność na ból:

Koszt: 5 (krasnolud, półork -1)

Opis: aby otrzymać ujemne modyfikatory wynikające z ran musisz stracić dodatkowe 5 punktów życia.

Odporność na trudne warunki:

Koszt: 10 (krasnolud i myśliwy -2)

Opis: Jesteś przyzwyczajony do działania w trudnych, niesprzyjających okolicznościach i przy złej pogodzie, możesz, więc ignorować wszystkie ujemne modyfikatory wynikłe z niekorzystnych zjawisk atmosferycznych.

Odporność na magię:

Koszt: 4, 8, 12

Opis: Za każde 4 punkty zainwestowane w tą zaletę istnieje 10% szans, że rzucony na ciebie czar (tak pozytywny jak i negatywny) nie zadziała.

Ogromny:

Koszt: 5 (tylko człowiek, półelf i półork)

Opis: Znacznie przewyższasz wzrostem typowego przedstawiciela twojej rasy. Jest to tak samo zaleta jak i wada, z jednej strony, bowiem jesteś znacznie masywniejszy i walcząc zadajesz o 4 obrażenia więcej, z drugiej natomiast bardziej rzucasz się w oczy.

Opiekun:

Koszt: 6

Opis: Jakiś BN, ceniący swoje słowo obiecał się tobą opiekować. Nie wiedział, co czyni głupiec... Nie jest zbyt wpływowym, ani zdolnym, ale będzie starał się za wszelką cenę wyciągnąć cię za uszy z tarapatów, w jakie wpadniesz, nawet narażając swe życie.

Patron

Koszt: 5

Opis: To, co robisz podoba się komuś wysoko postawionemu. Nie jest on bezpośrednio zamieszany w twoje działania, ale możesz liczyć na nagrodę lub pomoc z jego strony. Patron nie zaryzykuje dla ciebie życia czy opinii, ale potrafi być pomocny, a jego wpływy sięgają daleko.

Pewna ręka:

Koszt: 5 (krasrólud, półork -2, człowiek -1)

Opis: testy obrony przed twoimi atakami w walce wręcz są trudniejsze o -10.

Posiadłość:

Koszt: 5, 10, 15

Opis: Jesteś posiadaczem niewielkiego kawałka ziemi. Musisz poświęcić trzy miesiące w roku na zarządzanie nim. Za każde 5 punktów posiadłość przynosi roczny dochód w wysokości 1k20 sztuk złota.

Prawdziwy przyjaciel:

Koszt: 4, 6, 8 punktów (niziołek -1)

Opis: przyjaźń jest towarem deficytowym, to pewne. Od kosztu tej zalety zależy jak lojalny jest twój przyjaciel, lub, jakie ma stanowisko.

- 4 – punkty: należy do twojej rasy i warstwy społecznej. Chętnie powita cię w swoim domu i zaryzykuje majątkiem: pożyczy konia lub pieniądze.

- 6 – należy do innej rasy, wyższej warstwy społecznej, lub jest w stanie więcej zaryzykować i np. ukryć cię w swoim domu.

- 8 - ma moce nadprzyrodzone, jest szlachcicem innej rasy, lub naprawdę ważną osobą wśród twojej, ewentualnie gotów jest oddać życie za ciebie.

Prawomyślny:

Koszt: 2, 3, 4 (paladyn, kapłan, łowca czarownic, mnich -1)

Opis: Jesteś niezwykle przywiązany do wyznawanych przez siebie zasad i można ufać raz danemu przez ciebie słowu. Osoby próbujące cię uwieść lub przekupić uzyskują modyfikator -10 do testu za każdy stopień tej zalety. Posiadając tę zaletę nie możesz wsiąść wad „Chciwy” i „Rozpustny”

Przeznaczony do wielkości:

Koszt: 12

Opis: Już twoim narodzinom towarzyszyły liczne znaki i omeny, a wróżbici są pewni, co do tego, że bogowie szykują dla ciebie wielką i chwalebłą przyszłość. Możesz wybrać, co zaplanowało dla ciebie przeznaczenie. Póki nie osiągniesz tego celu, raz na sesję, gdy stracisz wszystkie Punkty Ran padasz nieprzytomny na ziemię, nadal posiadając 1 punkt ran. Niestety nie zapewnia ci to nieśmiertelności, bowiem, gdy jedne moce pchają cię ku wielkości inne sprzysięgły się przeciwko tobie. Gdy zakończysz zadanie stracisz tą zaletę, lecz odzyskasz zainwestowane w nią punkty wiedzy.

Regeneracja:

Koszt: 5 (półork, krasrólud -1)

Opis: Szybciej niż inni dochodzisz do zdrowia, codziennie odzyskujesz o dwa Punkty Ran więcej niż normalnie.

Równowaga ducha:

Koszt: 5 (paladyn, kapłan -1)

Opis: Pogodziłeś się ze światem i samym sobą, niełatwo, więc wpadasz w gniew, trudno też cię naprawdę przestraszyć. Otrzymujesz modyfikator +10 do wszystkich testów Opanowania.

Sojusznik:

Koszt: 4, 6, 8

Opis: Ktoś wspiera twoje poczynania. Nie ma w tym najmniejszego uczucia lub sympatii do ciebie, a jedynie interes. Od kosztu tej zalety zależy jak twój sojusznik jest wpływowym. Najtańszy może załatwić ci list polecający

na dwór rycerski, zwolnienie z myta, czy niewielką, zbrojną pomoc raz na jakiś czas, najdroższy – uwolnienie z więzienia, czy wypłacenie okupu.

Status:

Koszt: 5, 10, 15, 20 (rycerz, kapłan, paladyn, elfi lord, dworzanin – 1)

Opis: Posiadasz wysokie stanowisko lub niezwykle wpływy, ludzie muszą liczyć się z twoim zdaniem, a ty sam posiadasz spore uprawnienia. Określ z pomocą Mistrza Gry, jakie stanowisko piastujesz i jaki przywileje i obowiązki ono za sobą niesie (oraz możliwości nadużyć).

Syn tek ziemi:

Koszt: 3 (myśliwy, zielony elf –1)

Opis: Po rozpoczęciu gry wybierz jedno z księstw lub inny region geograficzny. Urodziłeś się w nim i całe życie spędziłeś przemierzając je. Wiesz gdzie znajdują się wioski i karczmy, jaskinie, w których można się schronić przed deszczem, dogodne na obozowisko polany, pożyteczne skróty jak i miejsca, gdzie nikt o zdrowych zmysłach się nie zapuszcza.

Szantaż:

Koszt: 5, 10, 15 (złodziej, kupiec, dworzanin –1)

Opis: Wiesz o kimś coś, co dla jego dobra nigdy nie powinno wyjść na jaw. Szantażujesz go posiadaną informacją zmuszając, by spełniał wszystkie twoje żądania. W zależności od tego, jak drogą wybrałeś tę zaletę, tak ważne wiadomości posiadasz i tak wpływowych osób dotyczą. Uważaj jednak, jak wykorzystujesz tę wiedzę, jeśli bowiem w jakiś sposób zdradzisz swoją tożsamość, twoja ofiara użyje wszelkich środków by cię zniszczyć.

Szlachetnie urodzony:

Koszt: 3 (tylko człowiek, półelf, wysoki lub ciemny elf, nie paladyn, rycerz, elfi lord, dworzanin, kapłan, mnich łowca czarownic)

Opis: Urodziłeś się w szlacheckiej rodzinie, lecz z jakiegoś powodu nie kontynuowałeś rycerskich tradycji przodków... Mimo to zachowałeś rodowy herb i wszystkie z przywilejów twojej klasy społecznej.

Szybki:

Koszt: 6 (elf, niziołek –2, półelf –1)

Opis: Posiadasz niesamowity refleks, otrzymujesz modyfikator +10 do Inicjatywy.

Szybko uczący się:

Koszt: 6

Opis: Gdy awansujesz na poziom otrzymujesz jeden dodatkowy punkt wiedzy.

Silniejsza magia:

Koszt: 3, 6, 9 (tylko czarownik)

Opis: twoje czary działają o 1k6 tur dłużej niż twoich konkurentów za każde 3 punkty przeznaczone na tą zaletę.

Szczęśliwe trafienia:

Koszt: 4 (niziołek –1)

Opis: Za każdym razem, gdy atakujesz przedział niepowodzenia krytycznego obrony przed twoimi ciosami zwiększa się o 5 (czyli wynosi nie 95-100, a 90-100)

Szczęście:

Koszt: 3, 6, 9 (niziołek, gnom –1)

Opis: Jesteś obdarzony niesamowitym wprost szczęściem. Za każde 3 wydane na tę zaletę punkty możesz raz na sesję przerzucić jeden nieudany test, lub zastąpić testowaną cechę Szczęściem.

Śmiałość:

Koszt: 5

Opis: Lubisz podejmować różnorakie wyzwania, za każdym razem, gdy robisz coś ryzykownego rzuć 1k10, wynik parzysty oznacza, że otrzymasz modyfikator +10 (-10 – zależy co jest bardziej korzystne) do następnego testu.

Talent:

Koszt: 3, 6

Opis: Jesteś utalentowany w jakiejś dziedzinie, nie może być ona zbyt obszerna (przykładowo taniec, śpiew, uniki, akrobatyka, lecz nie magia, walka czy testy Zręczności). Za każde 3 punkty tej zalety uzyskujesz modyfikator +5 do testów tej dziedziny.

Trans śmierci:

Koszt: 6

Opis: kiedy zaczynasz walkę przestajesz reagować na otaczający cię świat. Zdajesz automatycznie wszystkie testy Opanowanie (w charakterze odwagi). Niestety będziesz walczył tak długo, jak długo stoisz ty, lub któryś z wrogów, nawet, jeśli wszyscy twoi towarzysze zginą lub polegą pozostaniesz na polu walki, od której nie możesz uciec.

Ucho feudała:

Koszt: 6

Opis: masz mniej lub bardziej bezpośrednio dojście na książęcy lub królewski dwór, możesz więc bez większego problemu np. składać donosy na pomniejszą szlachtę.

Ukryty talent:

Koszt: 1-5

Opis: Za każdy punkt przeznaczony na tę zaletę wybierz jedną zdolność. Kiedy awansujesz na poziom (wtedy i tylko wtedy) Będziesz mógł ją kupić za połowę ceny (zaokrąglane w górę).

Urodzony przywódca:

Koszt: 6 (rycerz, paladyn, elfi lord –1)

Opis: Posiadasz wrodzony talent do wydawania komend, a twoi podwładni robią wszystko by cię naśladować. Jeśli wykonasz test charyzmy – 5 za każdego podkomendnego, twoi ludzie uzyskają połowę modyfikatorów z posiadanych przez ciebie zdolności.

Wyższy cel:

Koszt: 4

Opis: Postawiłeś przed sobą cel, którego wypełnienie wytycza całe twoje życie. Może to być wszystko: zostanie najlepszym szermierzem na świecie, odnalezienie Świętego Graala, czy ożenienie się z piękną księżniczką. Za każdym razem, gdy na sesji przybliżysz się w jakiś sposób do osiągnięcia tego celu uzyskujesz dodatkowe 50 punktów doświadczenia. Gdy wypełnisz już swoje zamierzenia tracisz tę zaletę, ale odzyskujesz zainwestowane w nią punkty.

Zdrów jak ryba:

Koszt: 5 (krasnolud, elf –1)

Opis: gdy testujesz wytrzymałość w celu sprawdzenia, czy zachorowałeś otrzymujesz modyfikator +10 do wytrzymałości.

Zmysł handlowy:

Koszt: 5 (krasnolud, gnom, niziołek –1)

Opis: jesteś bardzo dobrym handlarzem. Zawsze, gdy coś kupujesz lub sprzedajesz otrzymujesz cenę o 5% korzystniejszą. Nie dotyczy to jednak towarów w jakiś sposób unikalnych: dzieł sztuki, magii, przedmiotów wyższej niż średnia jakości, kosztowności itp.

Zmysł równowagi:

Koszt: 3 (elf –1)

Opis: wszystkie testy utrzymania równowagi wykonujesz z modyfikatorem +10

Znamię mocy:

Koszt: 10 (tylko czarownik)

Opis: jesteś obdarzony niezwykłą mocą, lecz niestety twoje ciało nosi jej widome ślady – znamiona znajdujące się w widocznym miejscu, posiadające niezwykły kształt i niekiedy kolor, ewentualnie wykazujące inne cechy nadprzyrodzonego pochodzenia. Kiedy awansujesz na poziom pula dostępnych ci punktów czarów wzrasta o 2.

Zwiększona cecha:

Koszt: różny

Opis: możesz kupować punkty cech za punkty wiedzy po kursie 1 punkt cech za 2 punkty wiedzy.

10. 1: Kupowanie zdolności i umiejętności:

Zdolności:

Zdolności są zestawem kilkunastu wyuczonych lub wrodzonych cech, opisujących kwalifikacje i trening, jaki odbyły postaci. Może to być chociażby umiejętność czytania i pisanie, tropienia lub też unoszenie się na posiadanych skrzydłach. Część z nich z samej swej natury nie jest dostępna dla zwykłych śmiertelników, tego typu umiejętności podzielone są na dwie grupy: zarezerwowane i gatunkowe. Zdolności zarezerwowane są specjalną umiejętnością jakiejś profesji. Zdobyć je można jedynie dzięki długiemu, ciągnącemu się całe lata treningowi, co w mechanice ilustrowane jest osiągnięciem odpowiedniego poziomu doświadczenia. Natomiast gatunkowe przynależą do pewnych rodzajów istot i osoby, które nie urodziły się z nimi nie mogą ich posiadać. Tak, więc człowiek nie jest w stanie np. nauczyć się latać, gdyż nie posiada skrzydeł.

Umiejętności natomiast prezentują stopień opanowania jakiejś dziedziny walki. Ich zastosowanie zostało już opisane w rozdziale „walka”. Mogą one osiągać poziom od 0 do 7.

Zarówno umiejętności jak i zdolności kupuje się za punkty wiedzy. Otrzymuje je się w momencie awansu postaci o poziom w liczbie 1 za każde 10 p. inteligencji. Za punkty te kupuje się zdolności według ich kosztu w rubryce „wymagania” przy opisie postaci. Postać nie musi od razu wydawać wszystkich punktów, może oszczędzać je na później. Umiejętności kupuje się na tej samej zasadzie, ale koszt wynosi ich aktualny poziom razy dwa.

Każda zdolność opisana jest przez dwie wartości. Są to wymagania precyzujące dokładnie, jakie warunki musi spełnić postać, by zdobyła tę zdolności oraz opis, w którym wyjaśniam, jakie można czerpać z niej korzyści.

Lista zdolności:

Akrobatyczny atak:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to forma ruchliwego ataku używanego głównie przez elfy i amazonki. Ułatwia on wykonywanie uników o +5, a także wykonywane z rozmachu ciosy umożliwiają zadawanie ciosów z siłą zwiększoną o 5. Ten styl walki wymaga jednak dużej przestrzeni, ma więc nikłe zastosowanie w tłoku walnych bitew, ale duże w małych, dynamicznych potyczkach i pojedynkach (zwłaszcza w tych ostatnich, gdyż jest to bardzo widowiskowa metoda walki).

Akrobatyka:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: dzięki tej zdolności otrzymujesz modyfikator +10 do wszystkich testów Zręczności wymagających dużej aktywności ruchowej i koordynacji jak np. skakanie, stanie na grzbiecie pędzącego wierzchowca, chodzenie po linach itp.

Alchemia:

Wymagania: 15p. wiedzy

Opis: umiejętność sporządzania czarodziejskich mikstur i eliksirów. Tylko posiadające ją osoby są w stanie stworzyć te magiczne substancje

Aptekarstwo:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności posiada umiejętność wykonywania leków. W Laruzji leki najczęściej tworzy się opierając o magię i mistykę, wykorzystując symbolikę roślin i zwierząt, od których pochodzą dane składniki mikstur, lub też przyprawy korzenne, którym przypisuje się cudowną moc. Nie mniej jednak nie da się ukryć, że aptekarze nie są magami i ich leki, nawet w porównaniu z kapryśnymi siłami magii są zawodne. W celu sporządzenia leku należy wykonać test Mądrości, tajny i niedostępny dla gracza. Powodzenie oznacza, że lek się udał, leczona nim osoba będzie otrzymywać modyfikator +10 do testów Wytrzymałości przeciwko skutkom schorzenia, aczkolwiek w wypadku niepowodzenia substancja nie będzie skuteczna, a może być wręcz trująca.

Asceza:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: asceza jest poglądem twierdzącym, że poprzez wyrzeczenia i samoumartwienia człowiek może osiągnąć doskonałość i zyskać przychylność sił wyższych, jeśli nie w tym życiu to w przyszłym. Osoba posiadająca tę zdolność powinna pościć, nie odżywiać się mięsem, nie pić alkoholu, dużo czasu spędzać na modłach, odżywiać się tylko chlebem i wodą lub (zależnie od odłamu) specjalnie przygotowanym pożywieniem, a jeszcze lepiej szarańczom i korzonkami oraz wyrzec się stosunków seksualnych oraz naturalnie zachować ubóstwo. Nagrodom

za tak wstrzemięźliwy tryb życia jest fakt, że za każde pięć punktów magii asceta otrzymuje jeden dodatkowy. Złamanie którejs z powyższych zasad powoduje utratę zdolności (acz można ją kupić ponownie) i utratę dodatkowych punktów czarów. Wielu ascetów zamieszkuje na pustkowiach, nie myje się, biczuje się lub posuwa do samookaleczeń, acz nie są to warunki konieczne do wypełniania założeń umiejętności (acz mało kto o tym wie).

Astrologia:

Wymagania:

Opis: 10p wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności jest w stanie odczytywać przeszłość i przyszłość osób na podstawie ruchów gwiazd. Istnieje 50% szans na niepoprawne odczytanie przyszłości. Przepowiednie astrologiczne nie są dokładne. Jest on w stanie jedynie dostrzec, co dla danego człowieka lub całego świata szykują bogowie, co niekoniecznie pokryje się z prawdą, gdyż ludzie mimo wszystko są w stanie zmienić swe przeznaczenie, acz umożliwiają badania na naprawdę ogromną skalę i pozwalają poznawać losy istot (z różną dokładnością) na przestrzeni całych wieków.

Atak z rozpędu:

Wymagania: 3p. wiedzy

Opis: jeśli atakujesz z rozpędu (obojętnie, czy z rozbiegu, czy szarżując na jakimkolwiek wierzchowcu) twojego ciosu trudniej o 10 uniknąć, sparować lub zablokować tarczą.

Bardzo silny:

Wymagania: 15p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności jest niesamowicie silna, walcząc zadaje ogromne obrażenia. Modyfikator od siły do zadawanych przez nią obrażeń jest podwajany. Elfy, niziołki i gnomy nie mogą kupować tej zdolności. Krasnoludy i półorki mogą ją kupić za 10p. wiedzy.

Berserkerski atak:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoby o tej zdolności w walce mogą wpaść w bitewny szał. Podczas jego działania otrzymują jeden dodatkowy atak, ponadto mogą ignorować zasady wynikające ze strachu, lecz otrzymuje Modyfikator -10 do wszystkich testów obrony.

Biegacz:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: Biegając poruszasz się na dystans pięć razy większy niż chodząc, a nie – jak normalnie – cztery razy większy.

Bijatyka:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: możesz, walcząc na pięści zadawać 1k6 ran, miast 1k3.

Blefowanie:

Koszt: 5

Opis: Potrafisz wmawiać ludziom, że obserwowane przez nich zdarzenia w rzeczywistości wyglądają inaczej, niż to, co wydaje im się, że widzą i przekonać ich do uwierzenia w twoje najbardziej nawet wydumane słowa. Otrzymujesz modyfikator +10 do testów Charyzmy w celu przekonywania.

Błyskawiczny atak:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej umiejętności podczas walki (i tylko walki) otrzymuje modyfikator + 10 do swej szybkości (lub szybkości swego wierzchowca).

Broń biała:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: postać o tej zdolności jest specjalistą w posługiwaniu się białą bronią, łatwiej jest jej parować o 5, a jednocześnie jej ciosy trudniej uniknąć, sparować lub zablokować o 5.

Bystry umysł:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: postać o tej zdolności otrzymuje modyfikator +10 do inteligencji.

Celny cios:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: twoje ciosy trudniej o dziesięć sparować, uniknąć lub osłonić się przed nimi tarczą.

Celny strzał:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba posiadająca tę zdolność otrzymuje modyfikator +10 do testów Celności podczas strzelania z łuków.

Chirurgia:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to praktykowana przez cyrulików i wiedźmy dziedzina medycyny, powszechnie pogardzana przez medyków (za wyjątkiem elfich i krasnoludzkich), którzy twierdzą, że wszystkie dolegliwości można wyleczyć driakwiami. Chirurgia pozwala nastawiać złamane i zwichnięte kości, usuwać groty strzał z ciała, amputować kończyny, wrywać zęby i przeprowadzać inne, podobne zabiegi. Wszystko to odbywa się w warunkach dalekich od jakiegokolwiek higieny. Z tej przyczyny istnieją duże szanse na zakażenie, które wystąpi po zabiegu. Bez tej umiejętności postać nie ma odpowiedniej wiedzy, by skutecznie przeprowadzić jakikolwiek zabieg.

Cichy chód:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: ta postać potrafi niezwykle dobrze skradać się, ukrywając się przed wzrokiem strażników i nie wydając żadnych dźwięków. Jeśli tylko powiedzie jej się test Zręczności +10 pozostanie niezauważona. Mimo najszerszych chęci nie da się używać tej zdolności w zbroi, która za bardzo hałasuje, biegnąc lub skacząc. Aby użyć tej zdolności trzeba to zadeklarować. Bez tej zdolności testy Zręczności podczas prób skradania się nie otrzymujesz dodatkowego modyfikatora.

Czarnoksiężstwo:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności dysponuje potężniejszą mocą magiczną niż inni czarownicy. Rzucane przez nią czary zadają o 25% więcej obrażeń i trwają o tyle samo dłużej (zaokrąglane w górę).

Czarowanie w walce:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: Otrzymujesz modyfikator +10 do testów Wytrzymałości w celu zachowania koncentracji. Możesz podczas rzucania zaklęcia wykonywać testy obrony.

Czarowny głos:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności otrzymuje modyfikator +10 podczas śpiewania do Wdzięku lub Charyzmy.

Czułość:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: Otrzymujesz premię + 10 do wszystkich testów Spostrzegawczości.

Czuły słuch:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: istoty o tej zdolności mają niesamowicie czuły słuch, potrafią usłyszeć każdy, dowolny szelest, otrzymują modyfikator +10 do spostrzegawczości podczas testów słuchu.

Czuły węch:

Wymagania: zdolność gatunkowa

Opis: istoty o tej zdolności posiadają bardzo wyostrzony zmysł węchu, potrafią za jego pomocą z niesamowitą dokładnością tropić i odszukiwać rozmaite istoty. Ponadto otrzymują modyfikator +10 do wszystkich testów Spostrzegawczości związanych ze zmysłem węchu.

Czytanie i pisanie:

Wymagania: nauczyciel, 3p. wiedzy

Opis: potrafisz czytać i pisać w jednym z alfabetów używanym w Laruzji, może to być: ludzki (odpowiednik alfabetu łacińskiego), runy (alfabet krasnoludów i rytualne pismo ludów północy), elfi (skomplikowane znaki opracowane jeszcze w Sellie, najstarsza forma pisma na kontynencie), arabski (odpowiednik naszego pisma

arabskiego), lub też dawne pismo (starożytny alfabet ludzi, opracowany na podstawie pisma elfów i krasnoludzkich run, obecnie bardzo rzadko używany), czy też ostatecznie ogamy (rytualny alfabet druidów). Możesz tą zdolność wybierać wiele razy, za każdym decydując się na inne pismo.

Czytanie przeszłości:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to zdolność podobna do wróżbiarstwa, aczkolwiek osoby ją posiadające nie są w stanie poznać przyszłości, lecz wyłącznie przeszłość innych istot. Czynią to odprawiając rytuał, w wyniku, którego interpretując znaki poznają przeszłość danej istoty. Wróżba mimo wszystko jest jednak dość oględna i istnieje 50% szans na złą interpretację. Osoba, lub przedmiot, którego przeszłość chcesz poznać musi być obecna podczas trwającego godzinę rytuału i nie być wrogo nastawiona do całego przedsięwzięcia.

Czytanie z warg:

Koszt: 5

Opis: Potrafisz odczytywać cudze słowa z samych ruchów warg. Wymaga to powodzenia testu Spostrzegawczości. Bez tej zdolności czytanie z warg nie jest możliwe.

Daleki skok:

Wymagania: zdolność gatunkowa

Opis: istoty o tej zdolności są w stanie niesamowicie wysoko i daleko skakać. Mogą tą drogą pokonać odległość i wysokość do 6m.

Daleki strzał:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: Gdy strzelasz wszystkie zasięgi twojej broni rosną o 25%.

Drugi atak:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: możesz, kosztem jednego punktu wyczerpania wykonać dodatkowy atak w swojej turze. Tą zdolność można wykorzystać tylko jeden raz w rundzie.

Drwina:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność wydrwienia kogoś w celu sprowokowania go do nieprzemyślanych działań. Użycie jej wymaga udanego testu Wdzięku lub Charyzmy (do wyboru używającego) i powoduje, że wyśmiewany zareaguje wpadając w złość. Jako, że jego działania są nieprzemyślane i kierowane emocjami otrzymuje modyfikator -10 do wszelkich testów.

Echolokacja:

Wymagania: zdolność gatunkowa

Opis: istoty o tej zdolności nie posługują się zmysłem wzroku jako głównym, testy wzrokowe Spostrzegawczości traktują jako słuchowe (tzn. nie przeszkadza im np. mgła lub ciemności ale hałas), ponadto nie da się przed nimi ukryć zaklęciami w rodzaju niewidzialności, ignorują też wzrokowe iluzje.

Etykieta:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: umiejętność dwornego zachowania, w grzeczny i podyktowany konwenansami sposób. Pozwala ci dodać modyfikator + 10 do wdzięku w sytuacjach społecznych.

Falszerstwo:

Koszt: 5

Wymagania: Czytanie i pisanie.

Opis: Potrafisz podrabiać dokumenty, pieczęci, pismo nieznanych ci osób oraz pieniądze. Wymaga to różnych testów, najczęściej Zręczności i Spostrzegawczości. Otrzymujesz do nich modyfikator +10.

Uwaga! Zwyczajową karą za fałszerstwo dokumentów jest nabicie na pal i polewanie gorącą smołą.

Fanatyzm:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: fanatyka nie da się w żaden sposób przekonać do niesłuszności jego poglądów lub działań (jeśli tylko mają związek z wyznawaną przezeń religią), zaniechania ich itp. jeśli walczy w imię swej religii jest odporny na

wszelkie czynniki wywołujące Strach, jednocześnie władze religijne jego kultu otrzymują modyfikator +20 do testów charyzmy wobec jego osoby.

Fechtunek:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: postać o tej zdolności wykonuje wszystkie testy związane z bronią podczas walki z modyfikatorem +5, jej ciosy trudniej także o 5 sparować itp.

Finanse:

Wymagania: 5p. wiedzy, posiadanie jakiegoś, przynoszącego zyski obiektu, sponsora itp.

Opis: Posiadasz spore dochody. Każdą sesję rozpoczynasz uzyskując 1k6 dodatkowych sztuk złota.

Flinta:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: flinta jest manewrem mającym na celu zmylić przeciwnika. By jej użyć musisz zadeklarować test Zręczności. Jego powodzenie oznacza, że twój następny cios, będzie trudniejszy o 10 do sparowania, uniknięcia lub osłonięcia się przed nim tarczą. Niepowodzenie oznacza utratę ataku.

Grypsera:

Koszt: 5

Opis: Potrafisz tak dobierać słowa, posługując się albo umówionym kodem, albo improwizując, że słyszące cię osoby – oprócz twojego rozmówcy – nie mogły zrozumieć, o czym tak naprawdę mówisz. Zdolność ta wymaga testu Inteligencji (dzięki tej zdolności otrzymujesz do niego premię +10), jeśli ci się on nie powiedzie, to twój rozmówca nie będzie rozumiał, o co ci chodzi, albo to, co tak usilnie usiłujesz ukryć wyjdzie na jaw, albo rozmówca cię nie zrozumie.

Guślarz:

Koszt: 15

Opis: Rzucając zaklęcia wykorzystujesz różnego rodzaju składniki, rytualne przedmioty, zioła, kadzidła itp. Czas rzucania zaklęć wydłuża się dwa razy, ale kosztują one 50% mniej (zaokrąglane w górę).

Honor:

Wymagania: zdolność zarezerwowana

Opis: honor jest specyficzną cechą rycerzy, paladynów i innych wysoko urodzonych osób. Posiadanie jej wzbudza zaufanie u ich suwerenów jak i poddanych. Można się po nich spodziewać, że dotrzymają słowa, tak więc osobom o tej zdolności wszyscy wierzą na słowo. Nie mniej jednak jakiegokolwiek złamanie poczynionej w ten sposób przysięgi likwiduje tę zdolność, a wszystkie spotkane przez tego człowieka istoty rozpoznają w nim kłamcę i oszusta bez godności i nikt mu nie zaufa. Taki czyn może doprowadzić nawet do wygnania rycerza.

Iskry mocy:

Wymagania: 7p. wiedzy

Opis: czarownik o tej zdolności jest w stanie uwalniać swą moc pod postacią niewielkich, świetlistych pocisków, w dość przypadkowym, acz stałym kolorze. Pociski te mają zasięg do stu metrów, ich ciśnienie wymaga poświęcenia jednego ataku i zadają 1k6 ran. Aby używać tej zdolności trzeba cały czas posiadać minimum jeden punkt czarów. Mogą być użyte do odbijania zaklęć na zasadach dotyczących zaklęć (w tym wypadku ich trudność wynosi 0). Iskry mocy są atakiem magicznym. Zdolność ta nie należy do najczęściej używanych, jest trudna do opanowania i przynosi raczej mizerne efekty, z tej przyczyny czarownicy raczej ją ignorują.

Intrygi:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: próbując przekonać kogoś do udziału w swym spisku, lub też przewidzieć konsekwencje działań otrzymuje modyfikator +5 do Charyzmy, Wdzięku i Inteligencji.

Jeździectwo (wpisz nazwę istoty):

Wymagania: 3p. wiedzy

Opis: umiejętność jeźdzenia na rozmaitych zwierzętach, opanowywania ich itp. Zasadniczo większość istot jeździ głównie na koniach, acz orki i gobliny używają w tym celu gigantycznych wilków – wargów, na południu, w Arabii i w Nod używa się także słoni i wielbłądów. Niekiedy spotyka się inne – nietypowe wierzchowce: gryfy, pegazy, smoki, wywerny, olbrzymie jaszczury, demoniczne bestie i ożywione końskie szkielety. Każda z

tych istot wymaga jednak od jeźdźca oddzielnego treningu, by mógł się nań utrzymać. Jeśli ktokolwiek spróbuje zaatakować z konia musi wykonać test zręczności –10. Jego niepowodzenie oznacza upadek z wierzchowca.

Język (w tym miejscu wpisz jaki konkretnie):

Wymagania: nauczyciel, 5p. wiedzy.

Opis: zdolność ta pozwala ci porozumiewać się jednym z używanych w Laruzji języków, takich jak elfi, ludzki, krasnoludzki, smoczy i orkowy, języki barbarzyńskich plemion, arabski lub jednym z wymarłych i nieużywanych językach starożytnych. Możesz tą zdolność wybierać wiele razy, za każdym decydując się na inny język.

Konne łucznictwo:

Koszt: 5

Opis: Potrafisz jednocześnie jeździć konno i strzelać z łuku. Bez tej umiejętności jest to niemożliwe.

Konszachty z czarownikami:

Koszt: 5

Opis: Masz kontakty w półświatku czarowników i osób wyspecjalizowanych w handlu, użyciu i pośrednictwie w zdobywaniu magii. Po prawdzie tego typu osoby nie kryją się szczególnie ze swym zajęciem – nie mają się w końcu czego wstydzić – ale czarowników – zwłaszcza zdolny i chętnych do sprzedaży swych wyrobów – jest zdecydowanie niewiele, nawiązanie kontaktu z nimi może więc sprawiać trudności. Dodatkowo często nie prezentują swych wyrobów publicznie, a jedynie kilku, dobrze płaćącym klientom. Ty jednak taki kontakt posiadasz. Możesz kupować wyroby z listy „Artykułów Magicznych”, postaci bez tej zdolności tego robić nie mogą.

Kontakty handlowe

Wymagania: zarezerwowana

Opis: jest to zdolność, która pozwala kupcowi zdobywać przedmioty i towary w sposób wydający się zwykłym śmiertelnikom magią.

Kradzież kieszonkowa:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności może bezpiecznie penetrować kieszenie wybranych ludzi i wydobywać z nich ich zawartość. Wymaga to jedynie powodzenia testu Zręczności. Ta forma kradzieży jest szczególnie ułatwiona, gdyż ludzie swoje pieniądze noszą zwykle w mieszkach zwisający u pasa, które wystarczy jedynie odciąć. Osoby nieposiadające odpowiedniej umiejętności otrzymują podczas prób Kradzieży Kieszonkowej modyfikator -20.

Krasomówstwo:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność przypodobywania się ludziom poprzez obsypywanie ich czynów i cech pochwałami, nawet, jeśli totalnie nań nie zasługują. Osoba posługująca się tą zdolnością może otrzymać modyfikator +10 do charyzmy wobec wychwalanej osoby.

Krzepki:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: Otrzymujesz modyfikator + 5 do wszystkich testów Siły i Wytrzymałości związanych ze sportem i pracą fizyczną.

Latanie:

Wymagania: zdolność gatunkowa

Opis: istoty o tej zdolności dzięki sile swych skrzydeł, lub magii potrafią unieść się w powietrze i pokonywać w nim duże odległości. W opisach potworów, przy tej zdolności znajdują się, w nawiasie dwie cyfry. Pierwsza z nich oznacza szybkość minimalną stworza, oznacza to, że musi on w każdej turze przelecieć tę odległość, by nie spaść (nawet jeśli oznaczało by to oddalenie się od celu), w drugim natomiast szybkość maksymalną. Istoty latające mają prawo w ciągu tury przelecieć dowolną ilość metrów zawartą między obydwojema wartościami (czyli nie mniej niż wartość minimalna i nie więcej niż wartość maksymalna) w dowolnym kierunku. By wzbić się w powietrze lub wylądować należy poświęcić jedną turę. Będąc w powietrzu stworzenia nie mogą atakować, są zbyt skoncentrowane na locie (patrz. zdolność „Walka powietrzna”).

Leczenie chorób:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność opieki nad chorymi, nie mająca wiele wspólnego z profesjonalną medycyną, ponadto jest to znajomość części ziołowych leków i uzdrawiających przepisów przekazywanych z ust do ust przez pokolenia. Osoby, którymi zajmuje się ktoś o tej zdolności otrzymują modyfikator +10 do testów Wytrzymałości podczas choroby.

Leczenie ran:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to wiedza o opatrywaniu i doglądaniu ran. Osoba, którą opiekuje się ktoś o tej zdolności zdrowieje dwa razy szybciej, ponadto ma pewność, że rana nie ulegnie zakażeniu.

Łowiectwo:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: wiedza o zwyczajach, podchodzeniu i metodach podchodzenia poszczególnych gatunków zwierząt. Otrzymujesz modyfikator +5 do wszystkich testów Tropienia, Ukrywania się i Skradania się w dziczy oraz Mądrości dotyczących zwierząt.

Magia: (kapłańska, czarnoksięska, nekromantyczna lub druidyczna):

Wymagania: zdolność zarezerwowana

Opis: osoby o tej zdolności są w stanie używać magii ze wskazanej szkoły zaklęć zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale „Magia”.

Magiczny kunszt:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności jest w stanie rzucać czary o 1p. taniej (nie taniej jednak niż 1p.).

Manewr:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba dysponująca tą zdolnością potrafi wykonać manewr znacznie utrudniający trafienie jej. Poświęcając jeden atak (poświęcenie większej ich ilości nie przyniesie żadnych efektów) otrzymuje modyfikator +10 do Zręczności podczas testów Parowania.

Medycyna:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: znajomość laruzyjskiej medycyny, umiejętność przypisywania odpowiednich leków na choroby i wykonywania prostych zabiegów medycznych (aby przypisać odpowiedni lek lub zabieg medyczny należy wykonać test Mądrości). Leki wykonują w większości aptekarze, sami lekarze wskazują natomiast jedynie co należy zrobić (jedna zdolność bez drugiej jest bezużyteczna). Sami lekarze nie potrafią za wiele, ich sztuka to połączenie magii z teologią (raczej mało skuteczne połączenie), nie posiadają jakiegokolwiek wiedzy o anatomii, chirurgii, nastawianiu kości (tym się zajmują głównie cyrulicy) acz świetnie znają się na popuszczaniu krwi i przystawianiu pijawek. Mimo to otrzymują modyfikatory +10 do testów Mądrości i Spostrzegawczości podczas sporządzania leków oraz rozpoznawania chorób i ich symptomów.

Medytacja:

Wymagania: 8p. wiedzy

Opis: medytacja jest umiejętnością kontrolowania swego umysłu. Posiadająca ją osoba może, miast zwyczajnie zasnąć zapaść w półświadomy stan, podczas którego jej ciało odpoczywa, a umysł obserwuje co dzieje się dookoła. Aby zaobserwować jakiekolwiek zdarzenie postać musi wykonać jednak test Spostrzegawczości. Medytująca osoba może w jednej chwili porzucić ten stan, budząc się natychmiast. Medytacja jest metodą obcowania z nadprzyrodzonymi siłami, więc posługujące się nią osoby podczas tego stanu snu – nie snu odzyskują dwukrotną ilość Punktów Czarów, acz konieczność ciągłej aktywności nie najlepiej odbija się na ciało – postać odzyskuje tylko połowę punktów Wyczerpania i Ran.

Mistrzostwo profesji (wybierz profesje):

Koszt: 5

Opis: Szanse poprawnego wykonywania pracy w wybranej profesji rosną o 10. Możesz tę zdolność wybierać wiele razy tak dla jednej profesji, jak i za każdym razem decydując się na inną.

Mistrzostwo rzemiosła (wybierz rzemiosło):

Koszt: 5

Opis: Szanse poprawnego wykonywania pracy w wybranym rzemiośle rosną o 10. Możesz tę zdolność wybierać wiele razy tak dla jednej gałęzi rzemiosła, jak i za każdym razem decydując się na inną.

Mistrz zaklęcia (wpisz nazwę zaklęcia):

Wymagania: 2p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności do perfekcji opanowała rzucanie jednego zaklęcia (można wybrać tę zdolność kilka razy, za każdym razem dla innego zaklęcia), co powoduje, że rzuca je o 50% taniej (nie taniej niż jeden punkt czarów, zaokrąglane w dół).

Mistyka:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności dość dobrze pojęła prawa magii. Dzięki temu, za każde 10p. Mistyki otrzymuje jeden dodatkowy punkt czarów.

Mniej ryzykowne ataki:

Koszt: 5

Opis: Otrzymujesz modyfikator +15 do wszystkich testów obrony, które wykonujesz, gdy używasz Pełnego Ataku.

Moc woli:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: siła umysłu posługującego się tą zdolnością jest wprost niesamowita, powoduje ona, że osoba ta otrzymuje jeden dodatkowy punkt czarów za każde 10p. Siły Woli.

Naśladownictwo:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność naśladowania głosów, najczęściej spotyka się ludzi potrafiących naśladować odgłosy zwierzęce, rzadziej głosy innych ludzi tej samej płci. Zdolność może posłużyć do wabienia zwierząt (lub ludzi) w pułapki. Jej powodzenie zależy od tego, czy ofiara wykona test Spostrzegawczości. Niepowodzenie oznacza, że dała się nabrać. Bez posiadania tej zdolności nie potrafisz symulować żadnych odgłosów.

Natarcie:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: twoje ciosy trudniej o 5 sparować, uniknąć lub zablokować tarczą, zadajesz też dodatkowe 3p. ran.

Nawigacja:

Wymagania: 3p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność określania kierunku i położenia za pomocą gwiazd, mchu na drzewach itd. ceniona głównie przez żeglarzy. Wykonując test Spostrzegawczości możesz określić, w jaką stronę idziesz. Zdolność nie działa w podziemiach, ani gdy nie masz żadnych punktów orientacyjnych.

Nieczułość:

Wymagania: zdolność gatunkowa

Opis: istoty o tej zdolności nie czują bólu, ignorują punkty wyczerpania, oraz ujemne modyfikatory otrzymane w wyniku zadania im obrażeń.

Nieustraszone: działa jak zimna krew. Te zdolności kumulują się.

Nożownik:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: ta umiejętność pozwala posługiwać się z mistrzostwem wszelkimi nożami i sztyletami, oraz umieścić je w punkcie, który na pewno okaże się śmiertelny. Jeśli postać atakuje od tyłu, boku lub od strony, której nie spodziewa się przeciwnik zadaje podwójne obrażenia.

Obalenie:

Koszt: 5

Opis: Możesz starać się przewrócić przeciwnika, z którym walczysz. Wymaga to testu przeciwstawnego Siły i poświęcenia wszystkich ataków w tej turze. Jeśli któryś z was ma zdolność „zapasy” rzuca dodatkową kością, jeśli natomiast próbuje obalać, nie posiadając zdolności obalenie, rzuca w teście tylko jedną kostką.

Obalony przeciwnik upada, musi poświęcić turę by się podnieść, jeśli nosi ciężką zbroję nie może się podnieść bez pomocy.

Odbicie czaru:

Wymagania: 10p. czarów

Opis: czarownik posiadający tą zdolność, jeśli rzucono nań zaklęcie przybierające formę pocisku, może odpowiedzieć wypowiadając własne zaklęcie także ją przybierające. Wykorzystuje w tym celu swoje ataki z przyszłej tury (straci je, nie może też użyć w tym celu czaru, który musiałby wypowiadać dłużej niż turę). Jeśli mu się to powiedzie musi wykonać porównanie sumy trudności swojego czaru (+10, jeśli pochodził z przeciwnej szkoły niż czar przeciwnika) i swojej Siły Woli, z Siłą Woli i trudnością czaru przeciwnika. Jeśli mu się powiedzie czar przeciwnika zostanie odbity w jego kierunku, zadając mu normalne obrażenia, jeśli nie, zadziała normalnie. Zamiast zaklęciem przybierającym formę pocisku czarownik może odpowiedzieć zaklęciem rozproszenia magii lub podobnym, wówczas czar wroga będzie rozpraszany na normalnych zasadach.

Inne postacie natomiast, jeśli dzierżą magiczny oręż mogą parować na normalnych zasadach czary wrogów (jeśli tylko przybierają formę pocisku). Jeśli im się to uda, muszą wykonać porównanie Siły Woli. Powodzenie oznacza odbicie go w przeciwnika, niepowodzenie, normalne działanie zaklęcia.

Odczynianie uroków:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność zdejmowania złych czarów rzuconych na jakąś osobę. Polega to w dużej mierze na różnego rodzaju tańcach wokół zaczarowanego obiektu, okadzaniu go dymem z różnorodnych ziół i podobnych praktykach. Całość zabiegu trwa około pół godziny, jednak jego zakończenie owocuje efektem takim, jakby na obiekt rzucono zaklęcie „rozproszenie magii”.

Oddychanie pod wodą:

Wymagania: zdolność gatunkowa

Opis: istoty obdarzone tą zdolnością oddychają pod wodą jakby się weń narodziły. Najczęściej po prostu posiadają skrzela, mogą też ignorować ujemne modyfikatory wynikłe z walki i poruszania się weń, nie otrzymują też punktów zmęczenia za pływanie.

Odnajdywanie ścieżek:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: umiejętność ta dzięki testowi Spostrzegawczości pozwala odnajdywać używane przez ludzi i zwierzęta ścieżki nawet w największej guszy i w ten sposób np. dojść do najbliższej wioski. Niestety odnajdując ścieżkę nie zdobywasz intuicyjnej wiedzy dokąd ona prowadzi.

Odporność na choroby:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: twoja postać z jakiegoś powodu (może to być np. niezwykła tężyzna fizyczna itp.) nigdy nie choruje, a jeśli nawet, to trwa to o połowę krócej niż w innych wypadkach oraz przebieg dolegliwości jest znacznie łagodniejszy znacznie łagodniej. Otrzymujesz modyfikator +10 do wszystkich testów Wytrzymałości mających ochronić cię przed chorobami.

Odporność na głód i zmęczenie:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: wielokrotnie już w życiu głodowałeś, jesteś też zahartowany do trudów. Otrzymujesz punkty wyczerpania po dwukrotnie dłuższym czasie, potrzebuje też tylko połowy porcji żywności i wody.

Odporność na tortury:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: zdolność ta pozwala przyznać jej posiadaczowi modyfikator +10 do Wytrzymałości podczas tortur.

Odporność na uroki:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności, wykonując porównanie Siły Woli przeciwko zaklęciu z dziedziny uroków otrzymuje modyfikator +10.

Odrącenie tarczy:

Koszt: 5

Opis: Możesz odrącić tarcze przeciwnika, działa to jak zdolność „Ominięcie tarczy”.

Jeśli masz zdolność „Ominięcie tarczy” lub „Odtrącenie tarczy” wykupienie drugiej z nich jest o 2 punkty tańsze.

Jeśli masz obie wymienione zdolności testując każdą z nich otrzymujesz modyfikator +10, ale musisz zdecydować się, której będziesz używał, a nie możesz użyć obu naraz.

Ogłuszanie:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: atakując dowolną bronią możesz zdecydować się nie zadawać obrażeń, a punkty wyczerpania.

Ominięcie tarczy:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: twoja postać wykonując atak może wykonać test Zręczności. Jego powodzenie oznacza, że przeciwnik nie może osłaniać się przy tym ciosem tarczą, ale nadal może Parować lub Unikać.

Opieka nad zwierzętami:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność pozwalająca na opiekę nad zwierzętami, leczenie ich ran i chorób itp. Zwierze, którym opiekuje się ktoś o tej zdolności zdrowieje z ran i chorób o połowę szybciej, ponadto otrzymujesz modyfikator +10 do testów Mądrości i Charyzmy wobec stworzeń, którymi zajmowałeś się dłużej niż tydzień.

Orientacja:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: umiejętność ta pozwala zawsze określić gdzie znajduje się północ i nie zgubić drogi w żadnych warunkach. Nie działa, gdy nie widać słońca ani gwiazd.

Orli wzrok:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: istoty o tej zdolności mają niesamowicie wyostrzony wzrok, otrzymują modyfikator +10 do Spostrzegawczości podczas wszystkich testów związanych ze wzrokiem.

Otwieranie zamków:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: dzięki tej umiejętności można wytrychem otwierać zamki w drzwiach, skrzyniach itp. Wymaga to jedynie powodzenia testu Zręczności. Zamki jednak nie należą do szczególnie rozpowszechnionych przedmiotów, posiadają je niemal wyłącznie bardzo bogate domy w drzwiach i rycerskie siedziby. W skrzyniach rzadko się je stosuje, chyba, że kryją coś na prawdę cennego. Za każdy Punkt Jakości zamka w drzwiach złodziej otrzymuje karę -10 do testu Zręczności. Większość Laruzyczyków nie wie na jakiej zasadzie działają te urządzenia i bez posiadania odpowiedniej zdolności nie potrafiłoby ich otworzyć, gdyby nie miało klucza.

Oszust:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: Potrafisz przekonać ludzi, że sprzedawana przez ciebie towary są tym, za co płacą. Otrzymujesz modyfikator +10 do ewentualnego testu Charyzmy.

Parowanie:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: dzięki tej zdolności otrzymujesz modyfikator +10 do testów parowania.

Paserstwo:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: twoja postać zna dobrze półświatki, wie gdzie można sprzedać skradzione przedmioty, nie narażając się na schwytnie lub popadnięcie w tarapaty. Nie testujesz ryzyka podczas operacji handlowych na czarnym rynku.

Pełne furii ataki:

Koszt: 5

Opis: Twoja Inicjatywa rośnie o 20 gdy wykonujesz Pełen Atak.

Pierwsze wrażenie:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: we wszystkich testach Wdzięku twojej postaci, wobec osób, które już kiedyś spotkała używa ona Wdzięku z takimi modyfikatorami, jakie miała w momencie pierwszego spotkania. Zachowuje ona jednak nie tylko modyfikatory dodatnie, ale także ujemne.

Pierwszy atak:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności podczas określania inicjatywy dodaje +10 do swojej Szybkości.

Pieśni bardów:

Wymagania: zarezerwowana

Opis: jest to umiejętność pozwalająca wykonywać pieśni bardów według zasad opisanych w rozdziale „magia”.

Plotki:

Wymagania: 3p. wiedzy

Opis: Wykonując test Mądrości zdobywasz łatwo dostępną wiedzę, oraz informacje, które mogły ci się obić o uszy na temat okolicy np. imię jej króla czy feudała, ostatnio zmarłych osób, wydarzeniach kulturalnych i towarzyskich (typu przyjazd wędrownego cyrku, wielkie przedstawienie w teatrze), gnębiących ją bandytach i potworach oraz rozmaitych innych plotkach.

Pływanie:

Wymagania: 3p. wiedzy

Opis: twoja postać potrafi pływać. Humanoid może w wodzie pokonać 1m z każde 5p. Każde 5 tur pływania kosztuje jeden punkt wyczerpania. Jeśli ma nas sobie ubranie kosztem 3p. zmęczenia, za turę jeśli ma na sobie zbroje, topi się automatycznie.

Humanoidy wykonują w wodzie wszystkie ataki i uniki z karą 20.

Istoty bez tej zdolności nie potrafią niestety pływać – toną niemal automatycznie.

Pomniejsza magia:

Wymagania: 10p. wiedzy, zdolność tą może zakupić jedynie Elf lub Gnom nie posiadający zdolności „Magia”.

Opis: osoba, która zakupiła tą zdolność poznaje automatycznie 6 zaklęć, muszą one mieć trudność mniejszą lub równą 10 i pochodzić ze szkoły magii czarnoksięskiej (w wypadku ciemnego elfa też nekromantycznej). Osoby o tej zdolności automatycznie otrzymują 4k4 p. czarów. Nadal nie są w stanie podnosić swojej Mistyki ani magii, nie mogą też uczyć się nowych zaklęć, chyba, że ich trudność nie przekracza 10.

Poprawione trafienia krytyczne (wybierz broń):

Wymagania: 5

Opis: gdy walczysz wybraną przez siebie bronią zakres niepowodzenia krytycznego Testów Obrony przed twoimi atakami rośnie o 5. Tzn. jeśli normalnie testy kończą się krytycznym niepowodzeniem po osiągnięciu rezultatu 95+ to od teraz jest to 90+.

Potężny mag:

Wymagania: 15p. wiedzy

Opis: zaklęcia rzucane przez osobę o tej zdolności trwają o 25% dłużej i zadają 25% więcej obrażeń.

Powtórzenie czaru:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jeśli osoba posiadająca tę zdolność będzie światkiem rzucenia jakiegokolwiek zaklęcia należącego do praktykowanej przezeń szkoły ma prawo wykonać test Mądrości. Jeśli ten się powiedzie, powinna wykonać porównanie trudności czaru do swej mistyki. Jego powodzenie powoduje, że jest w stanie powtórzyć to zaklęcie i przez następne 2k10*10 minut będzie w stanie z niego korzystać.

Poznanie zamka:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: dzięki tej zdolności, poświęcając kilka minut na dokładne zbadanie zamka (i wykonanie testu Spostrzegawczości) złodziej (albo ślusarz) otrzymuje modyfikator +10 do Zręczności w teście otwierania zamku.

Precyzja:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: dzięki wielkiej dokładności wyprowadzania ataków twoje ciosy trudniej o 5 sparować, uniknąć lub osłonić się przed nimi tarczą, otrzymujesz też modyfikator +5 do strzelania z łuku.

Profesja (określ jaka):

Koszt: 5

Opis: Profesja to tak naprawdę zespół umiejętności koniecznych do wykonywania jakiegoś zawodu, nie związanych ani z wytwórstwem, ani rzemiosłem wojennym. Przykładami profesji mogą być: rolnictwo, powożenie, zawody praczki, pokojówki itp. osoby próbujące wykonywać tę pracę bez tej zdolności mają 33% szans na powodzenie, natomiast z nią 50% szans.

Prowadzenie interesów:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: znasz reguły zarządzania ziemią i (lub) przedsięwzięciem handlowym. Wiesz, gdzie sprzedać swoje produkty i po jakich cenach, kto może być oszustem, a kto dobrym partnerem. Otrzymujesz modyfikator +10 do testów, od których zależy powodzenie twojego przedsięwzięcia.

Prowadzenie rozmowy:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: zgłębiałeś sztukę grzecznego i towarzyskiego prowadzenia rozmów, jesteś w stanie oczarować swym wdziękiem rozmówców i sprawić, by wykonywali twe polecenia. Możesz wykonywać testy wdzięku miast charyzmy.

Przebieranie się:

Koszt: 5

Opis: Gdy stosujesz przebrania, jakiegoś rodzaju kostiumy czy też zmieniasz swój ubiór w celu podniesienia swej rangi w oczach obserwatorów otrzymujesz modyfikator +10 do testów Wdzięku i / lub Charyzmy.

Przejrzenie iluzji:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności, widząc jakąś iluzję (czar nie działa na zaklęcia w rodzaju „niewidzialność”, „światło”, „oslepiający błysk” czy „głos z nikąd”) są w stanie nie uwierzyć w jej realność. Jeśli tylko powiedzie im się test Spostrzegawczości pojmą, że mają do czynienia ze złudzeniem i mogą je zignorować (acz nie dotyczy to ich towarzyszy).

Przekupstwo:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: twoja postać jest mistrzem w dawaniu łapówek. Jest w stanie tak to uczynić, by wręczenie łapówki nie wzbudziło gniewu obdarowanego, ponadto przekonując do jej przyjęcia otrzymuje modyfikator +10 do Charyzmy.

Przerażające wycie:

Wymagania: zdolność gatunkowa

Opis: istoty o tej zdolności wydają z siebie niesamowite wycie, od którego serca zamierają nawet najstrasliwszym wojownik. Istota taka, aby użyć tej zdolności musi poświęcić jeden atak. Wówczas to wszystkie słyszące wycie istoty muszą wykonać test Opanowania, inaczej uciekną.

Przewidywanie pogody:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to zdolność przewidywania pogody, najczęściej na podstawie obserwacji przyrody, nieba i lotu ptaków, acz niekiedy stosuje się w tym celu rytuały i przesady z pogranicza wróżb i magii. By poprawnie przewidzieć pogodę należy wykonać test Mądrości.

Przycelowanie:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: zamiast poświęcać turę na akcję Mierzenie, możesz z identycznym rezultatem poświęcać ataki. Nie mniej jednak tak uzyskane dodatkowe podbicia musisz wykorzystać przed końcem rundy.

Przywódstwo:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jesteś urodzonym przywódcą, potrafisz zachęcić ludzi, by poszli za tobą. Jeśli wydajesz komendy i rozkazy otrzymujesz modyfikator +10 do testów charyzmy wobec swych podkomendnych.

Raniący cios:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności atakuje w niezwykle brutalny sposób, każdy jej cios sprawia ból, nawet jeśli zostanie uniknięty, sparowany, zablokowany tarczą lub pochłonięty przez zbroję zadaje w tych sytuacjach 1 punkt ran (acz pozbawiony jest jakichkolwiek modyfikatorów wynikłych z cech, zdolności, używanej broni, mocy i zaklęć działających na postać).

Retoryka:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: retoryka jest sztuką przekonywania, praktykowaną od starożytności i jedną z pierwszych umiejętności jakie poznają prawnicy. Jeśli postać stara się coś udowodnić lub przekonać kogoś do swych poglądów otrzymuje modyfikator +10 do swej charyzmy.

Ripostowanie:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: raz na turę, gdy zostanie zadany ci cios i zdołasz go sparować (a nie uniknąć, lub zablokować tarczą) możesz wykonać test zręczności -10 jego powodzenie pozwala zadać ci w tej chwili cios przeciwnikowi. Uniknięcie, sparowanie czy odbicie takiego ciosu jest łatwiejsze o 10. Nie możesz jednocześnie ripostować i w jakiś inny sposób reagować na cios (np. rozbrajać przeciwnika).

Rozbrajanie:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: za każdym razem, gdy sparujesz dowolny cios zadany ci za pomocą broni (sparujesz, a nie unikniesz lub osłonisz się tarczą) możesz spróbować rozbroić przeciwnika wykonując test zręczności -15. Jeśli ci się powiedzie, broń wypadnie mu z rąk. Dobycie innej broni wymaga poświęcenia jednego ataku. Nie możesz jednocześnie rozbrajać i w jakiś inny sposób reagować na cios (np. ripostować go).

Rozbrajanie pułapek:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to zdolność dezaktywowania pułapek mechanicznych. Większość innych pułapek wystarczy, bowiem jak np. wilcze doły ominąć. W tym celu należy wykonać test Zręczności. Jego powodzenie oznacza wyłączenie pułapki, klęska jednak jej uruchomienie, co może być groźne. Postacie o tej zdolności otrzymują modyfikator +10 do testu.

Równowaga:

Koszt: 5

Opis: otrzymujesz modyfikator +10 do wszystkich testów zachowania równowagi.

Rzemiosło:

Koszt: 5

Opis: Jest to umiejętność pracy w jednym z zawodów wytwórczych np. kowalstwo, płatnerstwo, szewstwo, krawiectwo itp. Osoby, które wykonują tą pracę bez koniecznych umiejętności mają 33% szans na poprawne jej wykonanie, natomiast posiadacze tej umiejętności już 50% szans.

Sekretne znaki(wpisz, której religii lub organizacji):

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to znajomość odczytywania sekretnych znaków i alfabetów. Języki takie wypracowały wszystkie religie, ponadto większość tajnych organizacji oraz złodzieje, włóczędzy i żebracy, którzy znakują nimi domy potencjalnych ofiar wskazując możliwe zagrożenia i korzyści z odwiedzania domów. Ten ostatni zwyczaj rozpowszechnił się po całym niemal świecie i jest wszędzie mniej – więcej identyczny.

Silna wola:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności otrzymuje modyfikator +10 do wszystkich porównań Siły Woli.

Silny cios:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: uderzasz niezwykle silnie, każdy twój cios zadaje dodatkowe 1k6 ran. Zdolność ta nie została uwzględniona w obrażeniach zadawanych przez istoty opisane w bestiariusz.

Skrytobójstwo:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność niezauważonego przeniknięcia w otoczenie ofiary i zamordowania jej ciosem noża, trucizną lub inną raczej haniebną metodą. Kiedy atakujesz w ten sposób, że istota nie spodziewa się otrzymania ciosu, od tyłu lub boku obrona przed twoim atakiem jest trudniejsza o 20, ponadto zadajesz dodatkowe 1k6 ran.

Sokolnictwo:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: na tą umiejętność skupiają się techniki potrzebne do tresowania ptaków drapieżnych, wiedze konieczną do opieki nad nimi i większość technik potrzebnych przy polowaniu. Zazwyczaj tresuje się duże ptaki drapieżne jak jastrzębie, krogulce lub sokoły, rzadziej pustułki i sowy, prawie nigdy orły.

Specjalizacja (podaj arkana):

Wymagania: 10p. wiedzy, brak znajomości choć jednego zaklęcia z arkanów przeciwnych do wymienionego.

Opis: można posiadać jedynie jedną specjalizację. Uniemożliwia ona rzucanie zaklęć z arkanów przeciwnych do tych, w których mag się specjalizuje. Jednak zaklęcia z arkanów, w których jest specjalistom kosztują go 50% taniej.

Specjalna broń (napisz jaka):

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: otrzymujesz modyfikator +10 do wszystkich testów wykonywanych wymienioną bronią, parowanie, uniknięcie i osłonięcie się przed wykonywanymi za jej pomocą przez ciebie atakami są trudniejsze o 10.

Splatanie zaklęć:

Wymagania: 15p. wiedzy

Opis: wykorzystując tą zdolność czarownicy są w stanie w dowolny sposób zapanować nad swą mocą i przełamać ograniczenia zwykłych zaklęć. Nie mniej nie jest ona popularna i tak naprawdę jedynie szaleńcy, samobójcy i desperaci z niej korzystają. Używająca tej zdolności istota musi zadeklarować, co chce przez to osiągnąć. Może być to dowolna rzecz, aczkolwiek należy pamiętać, by była osiągalna przez rodzaj magii praktykowanej przez czarownika (tzn. osoba zajmująca się magią czarnoksięską nie jest w stanie wyleczyć czyichkolwiek ran, lub stworzyć armię szkieletów, podobnie ktoś posiadający specjalizację w iluzjach nie może wywołać efektu, jakie dałyby zaklęcia poznania itp.). Ponadto Mistrz Gry musi ocenić, jaką trudność miał by pożądaný efekt jako zaklęcie i jeśli stwierdzi on, że przerasta to możliwości czarownika użycie zdolności zakończy się automatycznym niepowodzeniem (w pełni konsekwencji tego słowa). Następnie musi on ocenić jego koszt w punktach czarów i dodać doń wartość 2k10. Po wydaniu punktów czarów magia zostaje uaktywniona i zaczyna działać. W tym momencie osoba używająca zdolności musi wykonać test Inteligencji, by sprawdzić, czy wszystko udało się jej doprowadzić do końca z zamierzonym skutkiem. Niepowodzenie oznacza, że magia nie działa w należyty sposób, prowadzący musi wymyślić negatywne skutki, które spadną na rzucającego, niepowodzenie krytyczne natomiast zwiastuje naprawdę katastrofalny rezultat dotyczący czarownika i jego najbliższe sąsiedztwo. Mogą być one niemal dowolne, acz powinny być nieprzyjemne i uciążliwe. Niezależnie od efektu czarownik otrzymuje 2k10 punktów nadużycia i 3k6 wyczerpania. Splatanie zaklęć od rozpoczęcia działań do ich zakończenia trwa około godziny.

Szał bitewny:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: do walki stajesz w niezwykłej wściekłości, nie oszczędzasz swych sił. Wszystkie twoje ataki są trudniejsze do sparowania, uniknięcia lub osłonięcia się tarczą o -15, ale co turę otrzymujesz 1p. wyczerpania. Musisz deklarować, kiedy korzystasz z tej zdolności.

Strzał w biegu:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: Możesz w jednej turze biec i strzelać, otrzymujesz jednak wówczas modyfikator - 10 do testów Celności.

Szaleńczy atak:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: istota o tej zdolności atakuje z niesamowitą zaciętością (co turę otrzymuje przez to punkt zmęczenia), zadając o 50% większe obrażenia niż normalnie. Niestety walczący w ten sposób wojownicy zwykle nie

zwracają uwagi na swe życie, więc nie są w stanie bronić się przed ciosami (czyt. parować, unikać, zasłaniać się tarczą).

Szarża:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: umiejętność poprawnego szarżowania na przeciwnika. Pozwala używać specjalnych zasad wynikłych z tego stanu. Aby szarżować potrzeba miejsca na rozbieg. Humanoidy mogą używać tej zdolności jedynie posiadając jakiegoś zwierzęcia, inne istoty (np. dziki) nie potrzebują wierzchowców. Pierwszy atak wykonany przez szarżującą istotę, jeśli dojdzie do celu zada podwójne obrażenia.

Szczyćcie:

Wymagania: 15p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności może wykonać drugi raz nieudany (lecz nie krytycznie nieudany) test ignorując poprzedni wynik i wybierając lepszy. Można tą zdolność wykorzystać tyle razy podczas, sesji ile wynosi twoja cecha szczyćcie podzielona przez 10.

Sztuka (określ jaka):

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: bohater jest biegły w którejś ze sztuk. Może być to taniec, poezja, malowanie obrazów, śpiew, gra na instrumentach, deklamowanie wierszy, lub dowolna inna dziedzina twórczości artystycznej. Uprawiając tą dziedzinę otrzymuje premię +10 do wszystkich koniecznych testów. Możesz wybierać tą zdolność wielokrotnie, każdorazowo decydując się na inną dziedzinę.

Sztuka zabijania:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: znasz słabe punkty wielu istot i potrafisz je wykorzystać. Twoje ciosy trudniej o 5 uniknąć, sparować lub osłonić się przed nimi tarczą, zadajesz też 5p. więcej obrażeń.

Szybkie dobywanie broni:

Wymagania: 5

Opis: Kiedy dobywasz broń, lub inny przedmiot przymocowany w łatwo dostępnym miejscu nie poświęcasz na to ataku.

Szybkie naciąganie kuszy:

Koszt: 5, Siła 40

Opis: Możesz naciągnąć kusze bez poświęcania na to dodatkowego ataku. Jeśli zrobisz to z lekką kuszą otrzymasz 1 punkt zmęczenia, jeśli z ciężką, 5 p. zmęczenia, natomiast powtarzalnej nie da się już tak łatwo naciągnąć.

Szybkie rzucanie zaklęć:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: posiadający tą umiejętność czarownicy rzucają zaklęcia o jeden atak szybciej (acz nie szybciej niż 1 atak). Po prostu są w stanie prędzej je wyrecytować.

Szybki strzał:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: zdolność ta nie odnosi się do kusz, ognistych koszy i innej, bardziej zaawansowanej broni miotającej. Pozwala wykonać jeden, dodatkowy strzał na turę z dowolnego łuku lub procy.

Śmiertelny cios:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: posiadasz wiedzę o lokalizacji życiowych organów najczęściej spotykanych istot. Poświęcając turę możesz wykonać cios właśnie w nie. Jeśli twój cios dotrze do celu, i przebiję się przez pancerz, twój przeciwnik musi wykonać test Wytrzymałości. Jeśli mu się to nie powiedzie natychmiast zginie. Zabójczego ciosu można używać jedynie przeciw istotom inteligentnym i zwierzętom. Nawet jeśli ofiara zdoła oprzeć się Zabójczemu Ciosowi i tak otrzymuje normalne obrażenia.

Święta koncentracja w walce:

Wymagania: jest to zdolność zarezerwowana paladynów.

Opis: istota o tej zdolności, dzięki modłom i koncentracji jest w stanie podczas walki wezwać do siebie łaskę swych bogów. Jej wszystkie ataki traktowane są jako ataki magiczne, może, więc walczyć nawet zwykłą bronią z istotami nań odpornymi i pokonać je.

Tajemna siła:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: zaklęcia przybierające formę pocisku i posiadające nie dłuższy niż moment czas działania, wypowiedziane przez posiadającego tę zdolność zadają jedną dodatkową kostkę obrażeń. Jeśli używa on zdolności „iskry mocy” zadają one o 50% obrażeń więcej. Zazwyczaj umiejętność ta nie jest naturalna, pochodzi od tego, że jakieś obce siły (demony, bogowie, inny czarownik, odpowiedni amulet) wpływają na moc czarownika znacznie ją zwiększając.

Tarczownik:

Wymagania: 5p. wiedzy.

Opis: twoja postać posiada modyfikator +10 do wszystkich testów blokowania ciosów tarczą.

Targowanie się:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: postać o tej umiejętności targując się może wykonać test Charyzmy z modyfikatorem +10. Powodzenie oznacza, że może zmniejszyć lub zwiększyć wartość sprzedaży lub kupna jakiegoś przedmiotu o 10%.

Tortury:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: tortury pozwalają przemocą wyduszać informacje z ludzi. Skuteczne zastosowanie tortur wymaga testu Wytrzymałości torturowanego, który powinien zakończyć się niepowodzeniem. Ludzie torturowani przez osobę o tej zdolności otrzymują ujemny modyfikator -10.

Tragarz:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności jest w stanie nieść o 50% cięższy ekwipunek, niż pozwala jej na to jej siła w normalnych warunkach, maksymalny ciężar, jaki jest w stanie unieść to 60kg (w wypadku krasnoludów 75).

Tresura:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to zdolność tresowania wielu typów zwierząt i istot nadprzyrodzonych. Dotyczy jedynie stworzeń lądowych. Pozwala uczyć je odpowiednich zachowań, wykonywania poleceń oraz rugować zachowania niepożądane. Zasady tresury podano w rozdziale „Cennik”. Bez posiadania tej umiejętności tresura jest niemożliwa.

Tropienie:

Wymagania: 5. wiedzy

Opis: umiejętność rozpoznawania i odnajdywania (test Spostrzegawczości) śladów. Myśliwy może rozpoznać ślady dowolnego zwierzęcia, acz nie potworów i innych nadnaturalnych istot, chyba, że już spotkał się z tym ich gatunkiem, może jednak określić, że nigdy wcześniej nie widział takiej istoty. Nie możesz tropić nie posiadając tej zdolności.

Trwałe wrażenie:

Wymagania: 3p. wiedzy, zdolność „pierwsze wrażenie”

Opis: zdolność działa tak jak zdolność trwałe wrażenie, acz nie zachowuje jedynie modyfikatorów, lecz także poziom Wdzięku, który mógł zostać sztucznie zmieniony na skutek noszenia odświętnego, lub bardzo kosztownego stroju, zastosowania perfum, magicznych amuletów i eliksirów albo mydła. Nawet, jeśli po tym spotkaniu postać została wytapiana w gnojówce, albo celowego oszpecona będzie korzystała z poprzedniego poziomu tej cechy. Jeśli modyfikatory przyznawane przez tą zdolność były dodatnie, to postać otrzymuje dodatkowy +10, jeśli były ujemne jednak otrzymuje modyfikator -10.

Twardziel:

Wymagania: 7 (krasnolud, półork 5, gnom, niziołek, elf 10)

Opis: Otrzymujesz dodatkowe 5 punktów ran.

Tworzenie magicznych inskrypcji:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: osoba mająca tę zdolność wypowiadając zaklęcie może pisać jego treść na kawałku pergaminu, ścianie itp. Trwa to dwa razy dłużej niż w normalnym wypadku i odbywa się za stratą normalnej ilości p. czarów. Moc czaru zostaje wówczas uwieczniona w napisie i każdy, kto odczyta na głos napis automatycznie wyzwoli magię (trwa to tyle ile zwykle zajmuje rzucenie tego czaru). W jednej inskrypcji może znajdować się moc magiczna potrzebna do rzucenia jednego zaklęcia. Osoba tworząca inskrypcje musi być w stanie rzucić zaklęcie, które w niej umieszcza, każda z nich jest po prostu zapisem jego formuły. Po użyciu mocy inskrypcji ta rozjarzy się światłem (lub stanie w ogniu) i zniknie.

Ucieczka:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności uciekając porusza się z prędkością o 50% większą niż normalnie.

Ukrywanie się:

Wymagania: 5p. wiedzy.

Opis: twoja postać posiadała niesamowitą umiejętność maskowania się w terenie. Jeśli deklaruje, że się ukrywa i pozostaje nieruchomo, schowana w jakiejś kryjówce (np. w kępie krzaków, gubiąc się w tłumie, lub w jakimś ciemnym miejscu) żeby ją ujrzeć należy wykonać test Spostrzegawczości – 10, jeśli przemieszcza się w swej kryjówce wystarczy zwykły test Spostrzegawczości. Należy pamiętać jednak o logice. Nie da się ukryć np. w szczerym polu lub na środku pełnego rozzłoszczonych strażników pokoju.

By zauważyć osoby Ukrywające się bez tej zdolności wystarczy test Spostrzegawczości (+10 jeśli się poruszają).

Umiejętność uczenia się:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności otrzymuje 5% więcej punktów doświadczenia.

Umysł ze stali:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności otrzymuje modyfikator +10 do testów Inteligencji.

Uniki:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: postać o tej zdolności otrzymuje modyfikator +10 do Zręczności podczas unikania ciosów przeciwnika (acz nie parowania lub blokowania ich tarczą).

Urok osobisty:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: umiejętność ta pozwala przyznać ci modyfikator +5 do wszystkich testów Wdzięku.

Uważny:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: Każdy, kto próbuje cię okraść, oszukać itp. otrzymuje modyfikator – 10 do odpowiedniego Testu.

Uwodzenie:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to zdolność uwodzenia i oplatania sobie mężczyzn wokół palca. Trudno mi ją przełożyć na mechanikę, gdyż ten proces posiada raczej podłoże narracyjne i trudno przełożyć go na rzuty kostkom. Mimo to można uznać, że postać otrzymuje modyfikator +10 do testów Wdzięku wobec płci przeciwnej.

Uwodzicielski uśmiech:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: twoja postać we wszystkich testach Wdzięku wobec płci przeciwnej otrzymuje modyfikator +10.

Walka dwoma brońmi:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: istoty o tej zdolności mogą walczyć przy pomocy dwóch broni. Styl ten nie polega jednak na jednoczesnym wywijaniu dwoma mieczami. Wojownik posługuje się normalnie jedynie jednym orężem, drugi leży oparty na jego ramieniu, gotowy w każdej chwili do użycia. W momencie, gdy walczący zada cios swą główną bronią i nie dojdzie on do celu może zaatakować drugim sprzętem, w ramach jednego ataku, lecz – lecz

obrona przed takim ciosem jest łatwiejsza o +10. Niekiedy stosuje się lewaki lub trzyma miecze tak, by ich ostrze miało w stronę wroga ułożone było wzdłuż ręki i służyło do odbijania ciosów jak tarcza.

Walka konna:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: umiejętność ta pozwala ci, jeżdżąc na jakimś, dowolnie wybranym rumaku atakować zeń pomijając wszystkie, wynikłe z tego faktu zasady (patrz poniżej). Walka konna dotyczy jedynie wierzchowców naziemnych, a nie powietrznych.

Walka piesza:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: postać, jeśli walczy pieszo otrzymuje modyfikator +5 do wszystkich testów w walce wręcz, a jej ciosy są trudniejsze do uniknięcia itp. o 5.

Walka powietrzna:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: jeśli istota o tej zdolności znajduje się w powietrzu (niezależnie w jaki sposób się tam znalazła: unosi się na skrzydłach własnych, czy jakiegoś stwora) może bezpiecznie stamtąd atakować.

Walka uliczna:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: postać o tej umiejętności zna większość chwytów stosowanych podczas ulicznych bójek i walk gangów. Wszystkie wyprowadzane przez nią ciosy w walce na pięści, lub, kiedy posługuje się pałką albo dowolnym nożem trudniej o 10 uniknąć, osłonić się przed nimi tarczą lub sparować.

Walka w szyku:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: dzięki tej zdolności walczące istoty, jeśli zadeklarują, że ustawiają się obok siebie i tworzą szyk (musi ich być przynajmniej dwóch) mogą współpracować ze sobą odbijając wrogie ciosy i otrzymując w ten sposób modyfikator +10 do wszystkich testów parowania i osłaniania się tarczą. W szyku zwykle brakuje miejsca na skomplikowany taniec i szermiercze popisy, dlatego też wszelkie uniki są trudniejsze o -10.

Walka w zbroi:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: twoja postać długo ćwiczyła, by w pełni wykorzystać przewagę, jaką daje solidny pancerz. Dzięki temu otrzymuje o 25% więcej (zaokrąglane w dół) punktów pancerza wynikłych z noszenia zbroi.

Wampiryczny atak:

Wymagania: zdolność gatunkowa

Opis: w chwili, gdy istoty o tej zdolności zadają obrażenia jakiejś innej istocie uzyskują tyle samo dodatkowych punktów ran, ile jej odebrały (mogą one nawet przewyższyć ich normalny poziom, acz ich nadmiar przepadnie podczas najbliższego świtu).

Ważenie eliksirów ziołowych:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: umiejętność ta pozwala tak preparować zioła, by wydostać z nich przydatne substancje i zawrzeć w płynach. Elixiry ziołowe waży się zwykle przez kilka godzin, procesowi temu można poddawać tylko te rośliny, które posiadają dawkowanie doustne, inne tracą swą cudowną moc.

Ważenie trucizn:

Wymagania: 8p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność preparowania trucizn, głównie z naturalnych substancji takich jak jad węży, trujące rośliny i minerały itp. Do poprawnego wykonania trucizny należy wykonać test Inteligencji. Przyjmijmy, że typowa trucizna doustna powoduje torsje i wymioty, działa do momentu podania odtrutki, co godzinę zadając 1k6 ran, natomiast działająca przez krew działa do momentu podania odtrutki, co turę zadając 1k3 rany. Każda trucizna wymaga wykonania testu Wytrzymałości, którego powodzenie powoduje, że istota, która padła jej ofiarą przeżyła toksynę/ Wszelkie zwiększenie siły czy szybkości działania (za każdym razem dwukrotnie), czy zastosowanie trucizny o nietypowym, przedłużonym lub spowolnionym działaniu, dziwnych objawach, lub działających w formie np. pyłku wymagają modyfikatorów -10 do inteligencji za każdą dodatkową cechę.

Widzenie w ciemnościach:

Wymagania: zdolność gatunkowa.

Opis: istoty o tej zdolności są w stanie widzieć w ciemnościach tak jak w dzień, całkowicie je ignorując. Większość istot posiada tę zdolność dzięki zupełnie naturalnym, dostosowanym narządom, tak jak koty. Potrzebują one jednak choćby minimalnych ilości światła by widzieć, nie mniej jednak niektóre potwory posiadły ją w stopniu pozwalającym im całkowicie ignorować brak światła.

Wiedza o (podaj dziedzinę):

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba, która posiada tą zdolność otrzymuje modyfikator +10 do testów Wiedzy w wybranej przez siebie dziedzinie.

Najpopularniejsze dziedziny Wiedzy to:

- Czarostwo: czyli wiedza teoretyczna o zaklęciach, czarach, magicznych przedmiotach i roślinach.
- Natura: czyli zbiór informacji o zwierzętach i najczęściej spotykanych roślinach.
- Istoty nadprzyrodzone: czyli informacje o potworach, demonach i bogach.
- Historia: czyli rzetelne informacje o wydarzeniach z przeszłości na podstawie wiele mniej rzetelnych kronik.
- Mitologia: wiedza o bohaterach i ich czynach.
- Geografia: ukształtowanie lądów i położenie osad.
- Prawo: wiedza o lokalnych prawach zwyczajowych.
- Lokalna (wybierz region): wiedza o najważniejszych wydarzeniach, lokalnych legendach, miejscach i mieszkańcach wybranej okolicy.
- Teologia: wiedza o religiach i ich obyczajach
- Numizmatyka: czyli wiedza o monetach i środkach płatniczych, tak znajdujących się w obiegu jak i przeszłych
- Polityka: osoba o tej zdolności orientuje się w skomplikowanym świecie Laruzyjskiej polityki, rodowych sojuszy, budowanych głównie na pokrewieństwie i małżeństwach, klanowych waśniach, planach potężnych kultów, intrygach czarowników i zarządzeniach możnowładców, książąt i królów.
- Filozofia: jest to znajomość szkół i doktryn filozoficznych. W świecie tej gry filozofia miesza się z teologiom, ale też fizykom i biologią.
- Heraldyka: znasz większość herbów. Widząc jeden z nich możesz (wykonując test mądrości) określić pochodzenie, rud, suwerenów i wasali oraz imię i nazwisko posiadacza. Otrzymujesz premię +10 do testów mądrości rozpoznając herb.
- Astronomia: jest to wiedza o ruchach ciał niebieskich otaczających glob Laruzji (najlepiej naukę tą rozwinęły morskie elfy oraz krasnoludy).

Wiedźmia magia:

Koszt: zarezerwowana

Opis: czary wiedźm przekazywane są z pokolenia na pokolenie, najczęściej ustnie. Trudno dokładnie zapamiętać i zrozumieć tak skomplikowaną materię, jak czary, nic więc dziwnego, że duża część tej wiedzy uległa zniekształceniu lub została zastąpiona przez zabobon. Każde rzucane przez wiedźmę zaklęcie ma w jakiś sposób negatywny skutek. Wyczarowane przez nią jedzenie może więc wyglądać nieapetycznie lub być niesmaczne, niewidzialni służący są krnąbrni i nieposłuszni, ogniste kule dymią i śmierdzą siarką. Jednocześnie czary te są bardziej od innych złośliwe, więc rzucając je otrzymujesz dodatkowe 1k6 punktów Siły Woli, podobnie czynisz, gdy ktoś próbuje rozproszyć twoje zaklęcia.

Wmawianie:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność przekonywania ludzi do swych racji, wmawiania im słuszności jakiś opinii, mimo, że faktycznie mogą one nie mieć najmniejszego potwierdzenia w rzeczywistości. Za pomocą tej zdolności możesz np. sprzedać zwykły, wyostrzony kawałek stali, jako magiczny miecz o cudownych wręcz właściwościach (acz lepiej później opuść szybko to miejsce). Otrzymujesz modyfikator +10 do ewentualnych testów Charyzmy.

Wróg (wpisz imię jakiejś osoby, gatunek istot, organizację, ród itp.):

Wymagania: jeśli wybrałeś pojedynczą osobę 1, jeśli grupę 5

Opis: jesteś niesamowicie umotywowany do walki, obojętnie z jakich powodów z jednym wybranym celem. Za każdym razem, gdy potykasz się z tym przeciwnikiem twoje ataki trudniej o 10 sparować, uniknąć lub zasłonić się przed nimi tarczą. Jednocześnie ty otrzymujesz taki sam modyfikator do Obrony. Zdolność tą wybrać można jedynie po zakończeniu sesji.

Wróżbiarstwo:

Wymagania: 10p. wiedzy

Opis: za pomocą wróżbiarstwa można próbować lokalizować osoby lub przedmioty, odczytywać ich przeszłe lub przyszłe losy jak również ogólnie poznawać przyszłość. Za pomocą swych rytuałów wróżbita usiłuje porozumieć się z bogami i wymusić nań odpowiedź. Mimo wszystko istnieje zawsze 50% szans na niepoprawne jej odczytanie, bądź to przez fakt, że przyszłość jest wciąż płynna i nawet bogowie jej dokładnie nie znają, bądź też przez niepoprawną interpretację.

Wspinaczka:

Wymagania: 3p. wiedzy

Opis: umiejętność ta pozwala na wspinanie się po łatwych do pokonania powierzchniach bez użycia narzędzi, oraz z wykorzystaniem narzędzi po trudnych. Powodzenie wspinaczki zależne jest od udanego testu Zręczności, do którego posiadacz tej zdolności otrzymuje modyfikator +10.

Wstrzymywanie szarży:

Wymagania: 3p. wiedzy

Opis: istota o tej zdolności potrafi usunąć przeciwnika, który nań szarżuje. Wstrzymywać szarżę mogą jedynie wojownicy poruszający się pieszo, wyposażeni w dowolną broń drzewcową lub miecze dwuręczne. Aby użycie umiejętności miało pozytywny skutek należy wykonać test Opanowania (niepowodzenie oznacza, że wstrzymujący zaczyna uciekać). Jeśli ten się powiedzie to szarżujący traci wszystkie wyniki z tej sytuacji korzyści.

Wycena:

Wymagania: 4p. wiedzy

Opis: możesz oceniać wartość poszczególnych przedmiotów. Aby użyć tej zdolności musisz wykonać test Mądrości lub Spostrzegawczości (sam wybierz którą cechę chcesz testować). Jeśli ci się powiedzie Mistrz Gry ma obowiązek odpowiedzieć ci, jaka jest rzeczywista wartość artefaktu.

Wykrywanie trucizny:

Koszt: 5

Opis: Znasz smak, zapach i objawy większości trucizn. Możesz, więc je wykrywać np. kosztując zatrute dania i wykonując test Spostrzegawczości.

Wyczucie pobudek:

Koszt: 5

Opis: wykonując najpierw test Spostrzegawczości, a potem Mądrości jesteś w stanie określić zamiary i motywacje rozmawiającej z tobą osoby. Aby użyć tej zdolności musisz ją wykupić.

Wyczucie życia:

Koszt: gatunkowa

Opis: Istoty o tej zdolności intuicyjnie wykrywają żywe stworzenia, jeżeli te znajdują się nie dalej niż 10 metrów. Niewidzialność, czy wszelkiego rodzaju przeszkody terenowe nie mają wpływu na tą umiejętność.

Wykrycie broni:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności, rzucając tylko okiem jest w stanie określić, czy obserwowana przezeń postać przenosi broń przy sobie (nawet w ukryciu) czy też nie. Otrzymuje więc modyfikator +10 do testów Spostrzegawczości podczas przeszukiwania osoby w poszukiwaniu broni.

Wykrywanie pułapek:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: Mistrz Gry wykonuje test spostrzegawczości za gracza, kiedy w zasięgu wzroku jego postaci znajdzie się jakaś pułapka. Dotyczy to wszystkich pułapek w rodzaju wilczych dołów, strzelających kusz, poluzowanych kamienni na ścieżce, potykaczy, zatrutych igieł instalowanych w zamkach, by zabijały złodziei i innych pułapek o zgodnych z prawami natury zasadami działania. Nie dotyczy to jednak magicznych inskrypcji i innych czarów strażniczych. Osoby o tej zdolności otrzymują modyfikator +10 do testów Spostrzegawczości.

Wykrywanie magii:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoby o tej zdolności potrafią wykrywać magię. Czynią to na różne sposoby. Jedni potrafią ją wyczuwać, inni, mniej wrażliwi posilkują się wahadełkiem i innymi przedmiotami. Deklarując jednak użycie tej zdolności i

wykonywając pomyślny test Spostrzegawczości są w stanie określić położenie najbliższej magicznej istoty, lub przedmiotu, czy działającego zaklęcia (nie ulokowanego dalej niż 1k10 razy 10m, chyba, że jest to naprawdę niesamowicie silna magia) aczkolwiek nie są w stanie powiedzieć, do czego może on służyć.

Wypatrzenie wady pancerza:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności ma prawo poświęcić jeden atak, by wykonać test Spostrzegawczości. Jego powodzenie oznacza, że znalazł słabą część pancerza przeciwnika. Od tej pory wykonując jedno dodatkowe podbicie może zignorować pancerz.

Wysportowany:

Koszt: 5p. wiedzy

Opis: Otrzymujesz modyfikator +10 do wszystkich testów związanych ze sportem czyli biegania, pływania, wspinaczki, skakania, jeździectwa itp.

Występy:

Koszt: 5

Opis: Nauczyłeś się dawać publiczne występy, będące czy to przemówieniami, czy popisami sztuki. Otrzymujesz w ich trakcie premię +10 do Charyzmy lub Wdzięku.

Wytrzymałość na magią:

Wymagania: zdolność gatunkowa

Opis: istoty o tej zdolności mają 50% szans, że nie zadziała nań rzucone nań zaklęcie o negatywnym efekcie.

Wyzwalanie się z więzów:

Wymagania: 8p. wiedzy

Opis: postać wykonując test Zręczności jest w stanie wyzwolić się z dowolnych więzów, kajdanków, dyb i innych mających ją utrzymać w jednym miejscu urządzeń. Nie mniej jednak zajmuje to zwykle trochę czasu. zwykle około 3k10 minut, lub więcej, jeśli postać jest naprawdę solidnie związana dłużej. Osoby próbujące wydostać się z pęt bez posiadania tej umiejętności otrzymują modyfikator -20. Jeśli trzy razy pod rząd test się nie powiedzie, oznacza to, że sznury są zbyt mocno zawiązane, by dało się z nich oswobodzić.

Wyższa magia:

Koszt: 15

Opis: Gdy rzucasz czary procentowa szansa otrzymania punktu nadużycia wynosi 0. Nadal jednak otrzymujesz nadużycie rzucając zaklęcia, używając zdolności, mocy, przedmiotów itd. w których opisie pojawia się ta zasada.

Wzbudzanie strachu:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: ludzie, z jakichś powodów boją się tej osoby, gdy przybędzie ona do miasta chowają się w domach, kulą się i płaczą na jej widok. Wszystkie widzące cię istoty otrzymują modyfikator -10 do Opanowania.

Zapasy:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: szkoliłeś się w walce wręcz, znasz wiele potrzebnych chwytów. Twój przeciwnik nie wykonuje testów wytrzymałości, gdy atakujesz ich gołymi rękami, za każdym razem zadajesz obrażenia.

Zastawianie pułapek:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność zakładania pułapek takich jak wnyki, wilcze doły itp. w taki sposób, by zwabić doń potencjalną ofiarę oraz maskowania ich. O udanym zastawieniu pułapki decyduje test Zręczności (jeśli myśliwy uzna, że ta nie działa może ją poprawić i wykonać dodatkowy test zręczności). Ofiara nie dostrzeże pułapki dopóki nie wykona testu Spostrzegawczości. Czas potrzebny do wykonania pułapki jest różny, zależy od jej rodzaju i uznania Mistrza Gry.

Zastraszanie:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jest to umiejętność przekonywania ludzi, do tego, że ma się racje nie za pomocą swych umiejętności dyplomatycznych, a siły mięśni, lub szantażem. Osoby o tej zdolności otrzymują modyfikator +10 do testów Charyzmy podczas prób wymuszenia zeznań.

Zdobywanie żywności:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności potrafi sama się wyżywić w lesie i w dziczy. Bez problemu zdobywa w lesie dzienną porcję wody i żywności dla jednej osoby.

Zdradzieckie pchnięcie:

Wymagania: 7p. wiedzy

Opis: zdradzieckie pchnięcie jest specyficznym, mało honorowym atakiem omijającym całkowicie obronę przeciwnika. Używając go musisz zadeklarować test Zręczności -10. Jeśli ci się powiedzie twój przeciwnik nie będzie w stanie obronić się przed następnym ciosem, ty jednak zadasz jedynie połowę obrażeń (które, mimo wszystko może wychwyć pancierz). Jeśli test Zręczności ci się nie powiedzie tracisz atak.

Zielarstwo:

Wymagania: 15p. wiedzy

Opis: osoba o tej zdolności poznała właściwości dużej ilości magicznych, jak i naturalnych ziół. Zna miejsca, w których można je spotkać i potrafi je odnajdywać, może, więc to czynić.

Zimna krew:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: twoja postać jest niesamowicie opanowana, nie jest w stanie przestraszyć się byle czego. Otrzymuje modyfikator +10 do wszystkich testów związanych ze strachem.

Zwarcie:

Koszt: 5

Opis: Możesz, poświęcając wszystkie ataki spróbować dążyć do zwarcia. Traktuj taką próbę, jakbyś wykonał zwykły atak. Jeśli ci się powiedzie dalszą walkę toczysz w zwarcium, możesz używać jedynie pięści, broni lekkiej i broni naturalnej (paszczy, szponów, pazurów itd.)

Jeśli dążenie do zwarcia zostało uniknięte, sparowane itp. lub nawet ripostowane nie udaje ci się

Zwinne palce:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: palce złodzieja są niezwykle zwinne, może on otrzymać modyfikator +10 do wszystkich manualnych testów zręczności (tzn. podnoszenia małych przedmiotów, otwieranie zamków wytrychem, kradzieży kieszonkowej itp.).

Żołnierka:

Wymagania: 5p. wiedzy

Opis: jesteś doświadczonym żołnierzem, wiesz jak obchodzić się z bronią. Otrzymujesz modyfikator +5 do wszystkich testów zręczności podczas walki związanych z bronią, ponadto twoje ciosy trudniej o 5 uniknąć, sparować lub zasłonić się przed nimi tarczą.

D) Inwentarz

Gdy te procedury dobiegną końca należy już tylko wypełnić na karcie postaci tabelę „inwentarz”. Zawiera ona wyłącznie te przedmioty, które znajdują się w opisie profesji oraz dodatkowo ubranie oraz żywność na tydzień.

E) Tło fabularne:

Kolejnym etapem tworzenia postaci jest stworzenie wokół niej tła fabularnego. Krok ten posiada różne znaczenia, zależne w dużej mierze od preferowanego przez drużynę stylu gry. Podczas, gdy na sesjach, których elementem dominującym będą walki, akcja i widowiskowe pościgi rozbudowane tło postaci może być nieprzydatne, to w trakcie gry opartej na intrydze oraz odgrywaniu postaci może okazać się nieoceniona. Często dobrze przygotowane tło jest cenną pomocą dla Mistrza Gry przy wymyślaniu sesji i scenariuszy dla Graczy.

Sprawia to, że – przynajmniej moim zdaniem – naprawdę warto poświęcić kilka chwil i opracować warstwę fabularną dla swojej postaci. Naturalnie niewarto przesadzać i pisać długich na kilkanaście stron

wypracowań, których nikt niezapamięta. Najczęściej wystarczy kilka stron z założeniami ogólnego zarysu postaci, skupiającymi się na jej charakterze i planach na przyszłość. Nadmierna szczegółowość nie ma zbytniego sensu: i tak po kilku sesjach odkryjesz, że – zamiast kierować się opisem – odgrywasz bohatera inaczej, niż go sobie wyobraziłeś. Nie warto też skupiać się nadmiernie na historii postaci. Dla większości Bohaterów bowiem przeszłość jest albo rozdziałem zamkniętym, albo wręcz pustym, podczas, gdy ich teraźniejszość i przyszłość zapowiada się znacznie ciekawiej. Warto więc skupić się głównie na charakterze i motywacji postaci.

Jeśli już wykreowałeś bohatera, wybierając jego wady i zalety, to zapewne – mniej więcej wiesz już, jaki jest jego charakter, przeszłość, a zarazem cele i dążenia. Warto je wyeksponować na przyszłość, gdyż bohaterów o silnie zarysowanych cechach psychiki łatwiej jest odgrywać, niż tych słabszych. Jeśli jednak nadal nie masz rysu postaci, lub uważasz, że jest on jednak za mało doprecyzowany, jako pomoc mogą posłużyć Ci poniższe pytania:

Gra w pytania:

1) Jakie są podstawowe cechy twojej postaci?

Od razu zaznaczam, że nie chodzi o statystyki. Jak ma na imię twojej postaci? W jakim jest wieku? Jakiej jest płci? Czy jest wysoka czy niska, chuda czy gruba (nie chodzi tu nawet o jednostki miary i wagi, tylko o ogólne wrażenie).

2) Jak twoja postać wygląda?

Czyli jakiego koloru postać ma ma oczy, a jakiego włosy. Jaką fryzurę nosi, jaką ma fakturę i kolor skóry? W co najczęściej się ubiera, jakie ubrania preferuje, czy ma jakiś ulubiony strój i jak w nim wygląda? Czy nosi jakieś ozdoby: medaliony, biżuterie, kolczyki? Może ma tatuż, szpecą ją blizny lub ma inne cechy szczególne? Jaka jest budowa jego ciała: zgrabna, czy też toporna, jak postać się porusza: sprężysto, z rozmachem, przekrada się ukradkiem lub chodzi o kulach?

3) Skąd wywodzi się twoja postać?

Jak wyglądała i jak liczna była jej rodzina? Czy wychowała się w mieście, czy na wsi? Czy jej rodzina była bogata, czy biedna? Z jakiej rasy się wywodzi i czy wychowywała się wśród ziomków, czy też na obczyźnie i jak tam była traktowana? Co myśli o tradycji swej rasy, jej ustroju i zwyczajach? Popiera je z całego serca i bezkrytycznie stara się je naśladować? Czy też uważa, że są to przestarzałe reguły, które należy poddać reformą? A może nie ma rzadnego zdania? Jak patrzy na inne rasy? Jak ocenia ludzi z innych stanów, niż jej własny?

4) Jaki jest zawód twojej postaci?

Jak twoja postać zarabia na życie? Pracuje, uczy się, żyje na koszt podatnika lub bogatego rodzica? Posiada spore latyfundia i feudalnych chłopów? Może nie ma stałego dochodu i nie może związać końca z końcem? Dlaczego zdecydowała się na taki, a nie inny zawód i czy się jej podoba? Co pragnie w nim osiągnąć i czy nie jest to przypadkiem tymczasowe zajęcie?

5) Co twoja postać robi pozatym?

Co twój bohater robi, gdy nie pracuje lub nie oddaje się swej głównej działalności (np. poszukiwaniu przygód)? Czy posiada jakąś pracę, hobby lub pasję, w której chciałby być dobry? Zajmuje się sztuką, spędza czas z rodziną, odrabia pańszczyznę w polu, hoduje rybki? Bardzo mało osób określa jedynie zawód, jakiemu się oddają. Mało kto przez całe życie jest Wojownikiem, Magiem lub Złodziejem. Co twój bohater robi, gdy powraca do domu i odwiesza miecz na kołku? Czy też może mu się to nie zdarza i zawsze twoja postać pozostaje wcieleniem zawodowego ideału?

6) Co lubi twoja postać?

Wbrew pozorom to trudne pytanie... Czy jest coś, co twoja postać szczególnie lubi? Jakaś pasja, hobby, ulubiony tom wierszy, albo pluszowy miś z dzieciństwa? Może jakaś potrawa, albo przedmiot? Może lody o smaku truskawkowym? Przyczym pamiętajmy, że zwykle ludzie posiadają całą gamę sympatii, które są mało znaczące. Nie ma więc sensu rozdrabniać się i pisać nazbyt szczegółowo...

7) Czego twoja postać niecierpi?

Czy jest coś, czego twoja postać nienawidzi? Typ ludzkiego zachowania, osoba, przedmiot, rodzaj jedzenia, gatunek muzyki? Czy w życiu twojej postaci jest coś, na czego sam widok wpada w gniew lub doznaje odruchu wymiotnego?

8) Czego chce od życia?

Co twoja postać chce osiągnąć w życiu? Zdobywając co uzna, że się spełniła? Rękę wybranej kobiety? Bogactwo, ziemię, szacunek, sławę, zabicie wroga, moc magiczną przez duże M, artystyczny lub naukowy sukces? Czy w ogóle istnieje coś takiego?

9) Co jej imponuje?

Jaka cecha innych ludzi, którą twoja postać podziwia? Jeśli tak, to czym ona jest? Wiara i religijny zapał? Artystyczny talent? Sława? Zdolności bojowe? A może nie podziwia żadnej z tych rzeczy i ceni tylko dobra materialne? A może w ogóle rzadna cecha obcych ludzi mu nie imponuje?

10) Kto mógłby być jej przyjacielem lub partnerem?

Jaki typ postaci twoja postać mógłby twojej postaci posłużyć za przyjaciela, życiowego partnera i towarzysza? Ktoś spokojny, czy nerwus? Ambitny i dążący do swoich celów, czy cicha myszka nie dająca poznać po sobie, że istnieje? Inny awanturnik, czy ktoś wiodący normalne, spokojne życie? Może członek innej rasy, grupy zawodowej czy niższej warstwy? A może twoja postać jest samotnikiem, który nie potrzebuje (lub tylko myśli, że nie potrzebuje) przyjaciół lub nad towarzystwo ludzi przedkłada bliskość zwierząt?

3. Cechy i testy:

Jak zauważyliście każda klasa i rasa wyposażona jest w zespół cech o jednakowych nazwach, ale różnych wartościach. Zestaw cech jest, bowiem taki sam dla każdej żywej istoty w świecie gry. Opisują one ich zdolności fizyczne i umysłowe oraz ich urodę w oczach patrzących nań, odwagę, wytrzymałość, wiedzę oraz wiele innych czynników. Cech jest piętnaście i oto ich opis:

Siła (sil): opisuje krzepę danej postaci, mówi ile potrafi unieść (1kg na każdy punkt siły, krasnoludy do tej wartości powinny dodać 10), decyduje też o zadawanych przez postać obrażeniach (1p. za każde 5 punktów siły). Wartość tej cechy nie jest liczona w procentach, ale niestety dla istot humanoidalnych o rozmiarach mniejszych lub równych średniemu jest limitowana (a wszystkie opisane tu rasy mają wielkość „średni” prócz niziołków i gnomów- te są bowiem „małe”- więcej informacji na ten temat w rozdziale „walka”), acz inne istoty mogą rozwijać ją na wyższych poziomach. Wynika to głównie z ich budowy, z tej też przyczyny nie należy przeliczać siły konia czy smoka na ludzki udźwig. Są one przecież całkiem różne z uwagi na fakt posiadanych różnic anatomicznych.

Punkty ran (p. ran): kolejna wartość nie procentowa, opisuje odporność postaci na ciosy.

Szybkość (szyb): opisuje prędkość istoty, jej refleks oraz szybkość reakcji, decyduje też ile postać może przejść, a ile przebiec (idąc przechodzi w trakcie tury tyle metrów ile pozostanie po podzieleniu wartości szybkości przez dziesięć i zaokrągleniu w dół np. $szyb = 35, 35 : 10 = 3,5 = 3$, a biegnąc pokonuje 4 razy tyle kosztem jednego punktu zmęczenia, jeśli nie ma na sobie zbroi, dwóch, jeśli ma lekką zbroję lub ciężkie ubranie, trzech, jeśli ma średnią zbroję i czterech jeśli ma ciężką zbroję).

Zręczność (zr): decyduje o gracji postaci, jej zdolnościach manualnych itp. Od niej zależy czy postać porusza się jak baletnica, czy raczej jak hipopotam.

Inteligencja (int): od wartości tej charakterystyki zależy pomysłowość postaci, jej szybkość zapamiętywania oraz reszta niewyuczonych zdolności umysłowych.

Mądrość (mądr): wiedza wyuczona, czyli po prostu wykształcenie postaci oraz informacje zdobyte przez własne doświadczenia na równi z tymi poznanymi w różnych szkołach).

Siła woli (sil. wol): poziom mocy umysłu przydatna czarownikom podczas rzucania części czarów oraz innym postaciom podczas obrony przed nimi, jest to, podobnie jak siła statystyka porównawcza.

Magia (mag): przydatna jedynie czarownikom cecha nie procentowa, decyduje o ilości punktów czarów (jeden za jeden punkt magii).

Mistyka (mist): ostatnia z nie procentowych charakterystyk. Decyduje jak potężne czary może rzucić postać, więc jest przydatna jedynie czarownikom (informacje na ten temat oraz poprzednich dwóch w rozdziale magia).

Spostrzegawczość (spost): decyduje o percepcji wzrokowo - słuchowej postaci oraz o tym jak dużo różnych szczegółów jest w stanie wypatrzeć w obserwowanym obrazie. Należy pamiętać, że w słabym oświetleniu

postać ma modyfikatory (jeśli korzysta akurat ze wzroku) -10, w przypadku braku oświetlenia (np. noc)- 20, a w całkowitym braku światła (zamknięte pomieszczenia bez jakichkolwiek źródeł światła) w ogóle nie może korzystać ze wzroku, podobne modyfikatory ma też słuch, hałas i harmider powoduje jego przytępienie o 10 p.

Szczęście (szcz): jest to cecha mówiąca, czy postać jest niewiarygodnym wręcz szczęściarzem, czy też ma nadnaturalnego wręcz pecha. Ponadto raz na sesji postać ma prawo zastąpić testem szczęścia jeden nieudany test, nie można nim zastępować testów o krytycznym niepowodzeniu.

Opanowanie (op): czy też raczej (lepiej nazwa) odwaga. Decyduje, czy postać ucieknie na widok każdego, nawet najmniejszego zagrożenia, czy też raczej z uśmiechem pójdzie na śmierć.

Wytrzymałość (wyt): opisuje odporność istoty na wszelkie czynniki jak ból, zimno, gorąco, zmęczenie itp.

Wdzięk (wdzk): opis zarówno urody postaci oraz innych cech decydujących o postrzeganiu postaci takich jak maniery, zachowanie itp.

Charyzma (char): czyli zdolność przekonywania, umiejętności przywódcze itp. przydatne przede wszystkim w takich sytuacjach jak wszelkie rozmowy, targowanie się z kupcami itp.

4. Testy

W momencie, gdy jeden z graczy stanie przed sytuacją, której wynik jest niepewny (np. usiłuje przeskoczyć przez przepaść, pojedynkuje się z kimś itp.) musi przetestować wskazaną przez Mg cechę. W wypadku statystyk procentowych należy po prostu rzucić 1k100. Wynik równy lub mniejszy od wartości testowanej cechy oznacza powodzenie, wartość większa - niepowodzenie. Wynik mniejszy lub równy 5 oznacza krytyczne powodzenie, a większy niż lub równy 95 krytyczne niepowodzenie. Krytyczne powodzenie oznacza, że wynik testu jest szczególnie udany, godny podziwu i niesamowity, można by powiedzieć, że niemal nadprzyrodzony. Niepowodzenie tego typu należy nazwać po prostu pechem i powoduje nie tylko zwykłe negatywne skutki, ale też daleko idące, szkodliwe skutki. Testy zakończone krytycznym powodzeniem udają się niezależnie od przyznanych modyfikatorów... niestety to samo dotyczy też krytycznego niepowodzenia.

Przykład: Gracz usiłuje przeskoczyć z kamienia na kamień. Mg żąda wykonanie testu zręczności. Postać gracza ma 43 jej punkty. Po wykonaniu testu wypada 22- udało się jej to bez problemu. Zachęcony tym gracz skacze na następny kamień, tym razem wypada 56- porażka, gracz spada z kamienia. Nie zrażony niczym powtórnie nań wchodzi i wykonuje następny skok, tym razem wynik wynosi 97 - krytyczne niepowodzenie – bohater nie tylko spadł, ale dodatkowo skręcił kostkę.

4.1 Modyfikatory

Podczas testów Mistrz Gry może wprowadzić modyfikatory do wykonywanych czynności. Są to po prostu dodatkowe punkty dla danej cechy wynikające bądź to z opisu Mg, bądź to ze starań bohaterów. Jeśli prowadzący opisuje coś jako bardzo trudnego do wykonania, stwierdza, że panują niedogodne warunki, lub przeciwnie dochodzi do wniosku, że powinno się to odbywać łatwo może przyznać ujemne lub dodatnie modyfikacje. Moim zdaniem, jeśli gracze się starają, mają jakieś ciekawe pomysły na rozwiązanie sytuacji należy przyznać im modyfikatory dodatnie.

Np. Powyższy przykład. Kiedy postać zakończyła już rehabilitację gracz postanowił powtórnie narażać jej zdrowie na wzmiankowanych kamieniach. Wybrał się, więc w deszczu poskakać nań. Jako że zmokłe głazy są śliskie MG postanowił, że obowiązuje nań modyfikator do ZR -10.

Przykładowe modyfikatory:

- +50 – szalenie łatwe
- +40 – niezwykle łatwe
- +30 – praktycznie niemożliwe, byś sobie nie poradził
- +20 – bardzo łatwe
- +10 – dość łatwe
- +0 – nic trudnego
- 10 – nieco trudniejsze niż zwykle
- 20 – bardzo trudne
- 30 – niezwykle trudne
- 40 – tego nie da się zrobić
- 50 – czyste samobójstwo

4.2 Rzuty krytyczne

Modyfikatory nie mają żadnego wpływu na rzuty krytyczne. Można mieć nawet 200 punktów na jakąś statystykę, ale po wypadnięciu wyniku wyższego niż 94 i tak test się nie powiedzie, tak samo można mieć po odjęciu modyfikatorów ujemnych statystyki, -200 ale po wypadnięciu 5 test się powiedzie. Oczywiście należy stosować tu też zasady logiki np. nikt, nawet, jeśli wypadnie mu 5000 krytycznych powodzeń pod rząd nie zdoła przeskoczyć dwustumetrowej przepaści, nie ma też sensu testować zręczności za każdym razem, gdy ktoś przeskakuje kałuże.

4.4 Testy przeciwstawne (porównania)

Statystyki nie procentowe, (czyli siła, siła woli magia i mistyka, punktów ran się nie testuje) sprawdza się przy pomocy porównania. Tzn. dodaje się wartość tej statystyki do wyniku rzutu na 3k6 i porównuje z identyczną statystyką przeciwnika +3k6, wygrywa większa, rzecz jasna tu też mogą pojawić się zarządzone przez Mg modyfikatory.

Przykład:

Bohater jednego z graczy siłuje się z napotkanym osiłkiem na rękę. Gracz posiada 33 punkty siły, jego oponent 45. Obaj rzucają trzema kostkami. Gracz osiąga wyniki 5,6,4, a Osilek 3, 3, 1. W ten sposób wynik porównania wygląda następująco: Gracz 48, Osilek 52. Zwycięża niestety przeciwnik Bohatera.

4.5 Podbicia

Jeśli postać chce wykonać jakąś akcję z lepszym niż zwykle rezultatem może zdecydować się na podbicie. Oznacza to, że przyznaje sobie dobrowolny modyfikator -10 do testu.

Postać może podbijać trudność testu więcej niż raz, za każdym razem zwiększając o 10 ryzyko niepowodzenia.

Przykład:

Uciekający zbieg dobiega do przegradzającego mu drogę urwiska. Chcąc ująć pogoni zaczyna się wspinać. Wykonuje test zręczności i pokonuje pierwsze metry. Uznaje, że robi to jednak zbyt wolno i, aby przyspieszyć decyduje się na podbicie. Ponownie wykonuje test zręczności z modyfikatorem -10.

5. Walka:

W momencie, gdy jakaś istota zaatakuje graczy (lub – rzadziej - gracze zaatakują jakąś istotę - najpewniej kogoś bogatego) dochodzi do walki. Starcie toczy się w turach. Są to umowne jednostki czasu nieposiadające jakiegokolwiek przełożenia na czas rzeczywisty. Jedna tura może trwać kilka sekund, lub tyle, co pojedyncze uderzenie serca. Rozpoczynają je zawsze te istoty, które atakują. Wchodzą one do boju zgodnie ze swą inicjatywą, tzn. pierwsze te, które mają ją największą. Jedynym wyjątkiem od tego jest sytuacja, gdy walkę rozpocznie ktoś o mniejszej od reszty swych sprzymierzeńców szybkości, wtedy on atakuje pierwszy, następnie jego kumotrzy na normalnych zasadach, w drugiej turze sytuacja wraca już do normy. Po ataku napastników do walki wchodzą obrońcy na tej samej zasadzie (pierwsi najszybsi). W następnych turach już nie obowiązuje zasada pierwszeństwa napastników - atakują najpierw walczący o największej szybkości.

Każda istota ma odrębną wartość „ataki” jest ona liczona jak punkty ruchu. Każda postać może wykonać tyle drobnych czynności (np. wsiąść lub zsiąść z konia, wyjąć broń, zadać cios, strzelić z łuku, przeładować kuszę, otworzyć drzwi) w turze iloma atakami dysponuje. Dłuższe czynności (zdjęcie plecaka i przeszukanie go, otwarcie lub zamknięcie wrót zamku, zabarykadowanie ich itp.) zajmują turę lub nawet kilka, zależy to głównie od panujących warunków i decyzji MG. Istnieją też czynności, które uważam, że zachodzą niejako obok tych, na które wydaje się ataki. Są to uniki, osłanianie się tarczą przed ciosami, parowanie ich, chodzenie, bieganie i mówienie.

5.1 Inicjatywa

Czyli kolejność wykonywania swoich akcji. Pierwszeństwo mają zawsze te stworzenia, które mają największą inicjatywę. Ta obliczana jest według wzoru:

Inicjatywa = Szybkość + Różne modyfikatory – Opóźnienie broni

Jeźdźcy wchodzą do walki zgodnie z inicjatywą swoich wierzchowców.

5.2 Atak

W momencie, gdy jedna z istot zechce zadać swemu wrogowi cios uznałem, że automatycznie trafia. Nie ma przecież szans, by chybić kogoś, kto się nie broni. Jeśli ofiara zechce uciec przed ciosem musi zdecydować - chce go sparować bronią, osłonić się przed nim tarczą lub uniknąć (tylko jedną z tych rzeczy, można używać dowolną ich ilość, lecz nie większą niż jedna z nich na jeden cios). Czyni się to wykonując test zręczności - powodzenie oznacza, że postać nie otrzymuje obrażeń.

Robienie uników czy też inne metody zatrzymywania obrażeń ograniczone są kilkoma zasadami: W momencie gdy jakąś istotę atakują naraz więcej niż jedna osoba (istoty o rozmiarach większych lub równych „duży” ignorują ten nakaz dla mniej niż 5 istot i liczą go dopiero od każdej następnej) dzielą swą Zręczność przez tyle ilu jest napastników (wyniki zaokrąglane są w dół). Istota atakująca to każdy, kto stoi w zasięgu ciosu wręcz, ma wrogie zamiary i nie jest odwrócony tyłem lub bokiem ani zaangażowany w walkę z inną istotą. Istoty atakowane od tyłu natomiast nie mogą w żaden sposób zapobiegać atakom (pancerz liczony jest jednak normalnie). Nie da się parować ciosów bez broni, ani blokować bez tarczy, nie można wykonywać uników jadąc na jakimkolwiek wierzchowcu.

Liczba ataków:

Postać może wykonać jeden atak na turę plus jeden dodatkowy na poziomach doświadczenia 5, 10, 15 i 20, czyli maksymalnie, niewspomagana żadną magią może zaatakować 5 razy. W wypadku potworów oznaczyłem, jaką ilością ataków na turę dysponują.

5.3 Obrażenia

Jeśli test obrony zakończy się niepowodzeniem postać otrzymuje obrażenia (niepowodzenie krytyczne powoduje otrzymanie podwójnych obrażeń, a powodzenie krytyczne, że przeciwnik w tej turze nie może już wykonać żadnego ataku). Oznacza to, że walczący do wyniku rzutu kostkami obrażeń swojej broni musi dodać bonus od swej siły (1 za każde 5p siły) oraz odjąć wartość pancerza przeciwnika. Tak otrzymaną wartość ofiara odejmuje od swych punktów ran. Jeśli te spadną do zera to umiera.

5.4 Biegłości

Na walkę znaczący wpływ mają biegłości. Cechują one, bowiem umiejętność posługiwania się danymi typami broni. Jest siedem typów biegłości:

Miecze (miecz): umiejętność walki mieczami i im podobną bronią (miecze, szable, sejmitary, tasaki itp.)

Topory i broń obuchowa (top): odpowiedzialne za walkę toporami i bronią obuchową, (czyli topory, maczugi, morgenszterny, cepy bojowe itp.).

Drzewcowa (włócz): odpowiadają za broń drzewcową (dzidy, rohatyny, kije, halabardy itp.).

Dystansowa (łuk): czyli cała broń miotająca i miotana (łuki, kusze, proce, kamienie).

Noże (noże): sztylety i tytułowe noże.

Broń nietypowa (b. niet): wszystkie oryginalne pomysły na jakie wpadnie Mg lub gracze, czyli dmuchawki, biczę itp.

Walka wręcz (w. wręcz): odpowiada za umiejętność prowadzenia starcia bez broni.

Posiadanie biegłości na poziomie większym o dwa punkty niż wymaga tego posiadana przez ciebie broń powoduje, że łatwiej jest ci trafić cel (wykonuje on testy z modyfikatorem -5 do zręczności), cecha ta jest kumulatywna. Jeśli wymagana cecha jest na niższym poziomie niż potrzebuje tego dana broń, to za każdy punkt różnicy cel zyskuje modyfikator +5 do zręczności podczas testów unikania, parowania lub blokowania ciosów zadanych przez istotę atakującą. Minimalny biegłość „walka wręcz” dla każdej istoty wynosi 2.

5.5 Rozmiar

Drugim decydującym czynnikiem jest rozmiar oponenta. Jest ich pięć: bardzo mały, mały, średni, duży, i gigantyczny. Nie mają one żadnego przelicznika na liczone w metrach wzrost istoty, zależą głównie od budowy ciała i anatomii danego stworzenia. Rozmiar powoduje zmianę modyfikatorów w następujących przypadkach:

Bardzo mały: uniki+20, trudniej trafić go z broni miotającej / miotanej o 20, trudniej mu parować lub blokować ciosy tarczą o 20

Mały: tak samo, ale wszystkie modyfikatory wynoszą dziesięć.

Średni: brak modyfikacji od wzrostu.

Duży: uniki-10, łatwiej go też o tyle trafić, trudniej sparować lub zablokować jego ciosy 10.

Gigantyczny: identycznie lecz wartość modyfikatorów wynosi 20.

Modyfikatory są kumulowane, więc istocie bardzo małej będzie trudniej o 40p. sparować cios istoty bardzo dużej.

Jeśli chodzi o broń i jej rozmiar to o za każdy jeden mniejszy od średniego broń dla tej postaci zadaje o 1k6 mniej zaś za każdy o 1 większy rozmiar broń zadaje o 1k6 więcej.

5.6 Wierzchowiec

Jeśli walczący w danej chwili jedzie na jakimś wierzchowcu (koń, wywerna, warg itp.) musi pamiętać o kilku następujących zasadach: jeśli nie posiada umiejętności Jeździectwo odpowiedniej do gatunku, jakiego dosiada, za każdym razem, gdy wykonuje jakiś trudny manewr (koń zaczyna biec, skacze, jeździec próbuje wykonać atak etc.) musi wykonać test ZR. Jeśli ten się nie powiedzie jeździec natychmiast spada i doznaje 2k6 obrażeń. Jeśli spadł z istoty latającej otrzymuje ich 2k6+1k6 za każde 2m upadku. Jeśli Gdy chce wykonać atak, sparować go, lub osłonić się przed nim (na wierzchowcu nie może robić uników), a nie posiada umiejętności walka konna (w przypadku istot latających walka powietrzna, istoty latające same zaś bez tej zdolności przed zadaniem ciosu muszą poświęcić jeden atak na wylądowanie) też musi wykonać test ZR, z tym, że z trudnością - 10, niepowodzenie ponownie oznacza upadek i identyczne obrażenia.

Zdolność Jeździectwo niweluje pierwszy zestaw karnych modyfikatorów. Jednak jeśli jeździec nie posiada zdolności Walka Konna (lub Walka Powietrzna, jeśli jest na latającym rumaku) za każdym razem, gdy atakuje lub broni się przed ciosem musi wykonać dodatkowy test ZR. Jeśli się on nie powiedzie oznacza to, że czynność nie udała się.

Jeździec porusza się zgodnie z inicjatywą swojego wierzchowca i z jego prędkością. Jeźdźcowi samemu łatwiej powstrzymać ataki pieszych o 10 samo (nie wolno mu robić uników, ale zasada ta nie obejmuje wierzchowców, udany unik wierzchowca dotyczy też jeźdźcy). Pieszym natomiast trudniej parować, blokować i unikać ataków jeźdźcy o 10.

Istotom naziemnym trudniej parować i blokować o 10 ataki z powietrza, ale o tyle samo łatwiej unikać takie ciosy. Istoty latające można atakować jedynie, jeśli w tej turze już kogoś zaatakowały w walce wręcz, lub też, jeśli zrobiły to w poprzedniej, ale nie zdołały jeszcze wykonać własnego ruchu by oddalić się. Można doń strzelać bez żadnych ograniczeń.

Jeśli jeździec znajduje się na nieszkolonym do walki wierzchowcu za każdym razem, gdy chce kogoś zaatakować lub zostanie zaatakowany zwierzę musi wykonać test Opanowania. Niepowodzenie oznacza, że wpadło w panikę i uciekło od zagrożenia.

Jeśli jeździec porusza się konno może zdecydować się rozjechać istoty znajdujące się na jego drodze. Te nie mogą być większe od jego wierzchowca. Jeśli nie zdołają one wykonać Uniku +20 zostaną potrącone i przewrócone. Otrzymują też 1k20 ran. Oprócz tego zarówno koń, jak i jeździec mogą wykonywać swoje normalne ataki.

5.7 Walka strzelecka

Podczas walki strzeleckiej postaci atakujące z broni tego typu muszą wykonać rzut na swoją celność. Aby ją otrzymać sumują swoje Zręczność i Spostrzegawczość, a następnie dzielą je przez dwa i zaokrągłają w dół. Strzał czy innych pocisków nie da się parować, ale można je unikać lub osłaniać się przed nimi tarczą. Strzela się też do istot w zasięgu średnim z modyfikatorem -10, a w dalekim -20, istoty poza tym zasięgiem w ogóle nie mogą być ostrzeliwane. Modyfikatory ujemne przyznaje się także w trudnych warunkach pogodowych

(np. ciemność, mgła itp.). Modyfikator -10 przyznawany jest także podczas prób strzelania do celów ruchomych, oraz z grzbietu wierzchowca.

5.8 Walka a stan zdrowia

W wielu systemach RPG nie zauważono pewnej interesującej rzeczy wpływającej na zdolność walki - stanu zdrowia walczących. Jeśli walczący straci 25% p. ran otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich statystyk, po utracie 50% p. ran otrzymuje -15 do wszystkich statystyk, a po utracie 75% p. ran otrzymuje modyfikator -20.

5.9 Punkty zmęczenia

Drugim ważnym czynnikiem są punkty zmęczenia. Każdy taki punkt to kumulujący się z innymi modyfikatorami ujemny modyfikator -1 do wszystkich statystyk.

Punkty zmęczenia otrzymuje się także za następujące rzeczy: 1 za każdy przebyty kilometr na piechotę po drodze (chyba, że jesteś krasnoludem lub masz konia- wówczas za dwa kilometry), 3 za każdy kilometr wędrówki po trudnym terenie (lasy, pustynie itp.), 1k6 za przejście każdej przeszkody (stromo zbocza, pionowe ściany itp.) oraz 1k6 za każdą godzinę pracy. W innych sytuacjach, jakie przyjdą Mg do głowy musi posługiwać się własną inwencją. Sytuacje takie jak głód, zimno czy choroby opisze na samym końcu podręcznika. Otrzymuje je także jako karę za wykorzystanie niektórych czynności

Jeśli punkty wyczerpania swą ilością przewyższą ilość punktów wytrzymałości zaowocuje to utratą przytomności na 2k10+10 tur i niemożliwością dalszego prowadzenia walki.

5.10 Selektyny atak

Walczące istoty mogą atakować jakąś, konkretną część ciała (np. głowę człowieka, podbrzusze smoka itp.), ale ciosy takie łatwiej sparować / uniknąć / osłonić się przed nimi o 10p. Nie da się wyprowadzać selektywnych ataków z broni miotającej.

5.11 Strach:

Strach jest nieodłącznym elementem każdej potyczki. Może on zadecydować o zwycięstwie, gdyż, w momencie, gdy przeciwnicy uciekną bitwa zostaje automatycznie wygrana. Strach odczuwany jest generalnie w następujących sytuacjach:

- atak z zaskoczenia
- atak liczniejszych (przynajmniej o ½ stanu) przeciwników
- pojawienie się jakiś przerażających istot (potworów, demonów, ożywieńców)
- śmierć lub ucieczka towarzyszy
- walka z potężniejszym przeciwnikiem
- użycie w walce potężnych, widowiskowych czarów
- śmierć przywódcy
- ucieczka towarzyszy
- odniesienie ciężkich (min. ½ obrażeń) ran
- walkę z przeciwnikiem o większym rozmiarze

W każdej z tych sytuacji objęte działaniem tego zjawiska istoty muszą wykonać test opanowania, inaczej same zaczną uciekać. Jeśli jednak mają jasno określonego przywódcę (lub jest wśród nich istota o zdolności „przywództwo”) to istota ta może, wykonując test charyzmy, zmusić je do pozostania na polu walki (na tym właśnie polega rola oficerów).

5.12 Dodatkowe manewry:

Postać nie musi decydować się na zwykły atak, lub niezwiązaną bezpośrednio z walką akcją. Zamiast tego może wykonać jeden z poniższych manewrów.

Pełen atak:

Postać atakuje niezważając na swoje bezpieczeństwo. Nieprzyjaciół wykonuje swój test obrony z modyfikatorem -1k20. Do początku swojej następnej tury atakujący wykonuje testy obrony jakby jego zręczność wynosiła 10.

Pełna obrona:

Wykonuje swoje testy obrony z modyfikatorem + 1k20. Rezygnuje jednak z możliwości atakowania.

Mierzenie:

Postać, zamiast atakować może celować. Traci na tym turę, ale w następnej pierwszy atak wykona z darmowym podbiciem. Można poświęcić więcej niż jedną turę na mierzenie, efekty wówczas skumulują się, lecz nie można mierzyć więcej razy niż wynosi Biegłość postaci w odpowiedniej broni minus wymagana biegłość broni, która walczy postać.

5.13 Podbicia w walce:

Jeśli postać decyduje się na podbicia w walce wręcz, to atakujący otrzymuje dodatkowo modyfikatory do swojego testu obrony.

Jeśli postać decyduje się na podbicie strzelając to otrzymuje karę do celności (sposrzegawczość + zręczność / 2).

Postać podbijając otrzymuje 1 punkt wyczerpania.

Podbicia w walce można spożytkować na kilka sposobów:

Jedno:

- Zwiększyć ilość zadanych obrażeń o 1 kość
- Trafienie w konkretną część ciała (rękę, nogę itp.)
- Zwiększenie swojej inicjatywy o 10

Dwa:

- Trafienie w konkretną część ciała (policzek, dłoń, stopa)
- Odepchnięcie przeciwnika o 1k6 metrów.

Trzy:

- Obcięcie przeciwnikowi mieczem włosów lub części ubrania bez robienia mu krzywdy
- Trafienie w konkretną część ciała (palec, oko, ucho)

Cztery:

- Trafienie z łuku w linę na którejś właśnie kogoś powieszono
- Przycięcie przeciwnikowi włosów

5.14 Trafienia krytyczne:

Trafienie krytyczne ma miejsce wówczas, gdy przeciwnikowi krytycznie nie powiedzie się test obrony. Oprócz zwykłego trafienia pociąga za sobą też dodatkowe efekty: nieprzyjaciel otrzymuje podwójne rany.

Pudło krytyczne ma miejsce, gdy przeciwnikowi krytycznie powiedzie się test obrony. Oprócz zwykłego chybienia pociąga za sobą także dodatkowe efekty: tracisz wszystkie ataki w tej turze.

6) Walka społeczna:

Niekiedy dochodzi do sytuacji, w których bohaterowie muszą nie tyle pokonać przeciwnika na polu walki, ale w pojedynku słownym: przekonać go do swych racji, ośmieszyć, lub zdyskredytować czy też zwyczajnie skłamać. Wiele tego typu sytuacji wystarczy zwyczajnie odegrać dialog. Niestety zdarzają się też i momenty sporne, w których wiele zależy od tego, czy Bohaterowie Niezależni uwierzą w słowa, jakimi zwracają się doń Gracze. Wówczas należy sięgnąć po kostki.

Czy nie jest to sprzeczne z ideą RPG polegającego w końcu na odgrywaniu postaci? Dlaczego tak robić zamiast ćwiczyć aktorstwo?

Z zasad walki społecznej warto korzystać z czterech powodów.

Po pierwsze: jest to uczciwe wobec naszych przyjaciół. Zwykle, gdy zasiadamy do gry przy jednym stole spotykają się różne osoby o odmiennych charakterach. Niektórzy z naszych towarzyszy zabawy będą osobami odważnymi, utalentowanymi aktorsko i przebojowymi. Inni będą całkiem zwyczajni, a zdarzyć się może, że w naszej drużynie będzie osoba nieśmiała, pozbawiona odwagi, lub zwyczajnie zamknięta w sobie. Będzie ona miała trudności z odgrywaniem postaci, może wręcz zostać zakrzyczana przez innych graczy. Mechanika społeczna znacznie ułatwi jej zabawę.

Drugi powód to szacunek dla graczy, zwłaszcza tych tworzących wygadane postacie o dyplomatycznym zacięciu. Nabywają one kupę zdolności, które przydają się tylko pod warunkiem, że testuje się Wdzięk i Charyzmę. W innym przypadku są to stracone punkty. Niestety prawda jest smutna: jeśli skupimy się tylko na odgrywaniu, pomijając testy Społeczne zawsze postać prowadzona przez wygadane go gracza będzie miała lepiej, niż ta, którą gra ktoś choćby odrobinę mniej krzykliwy. Nawet, jeśli pierwszy prowadzi niepiśmiennego półorka – barbarzyńcę z lasu, a drugi doświadczonego mówcę wyszkolonego w sztuce retoryki.

Wielu powiedzieć może, że ten drugi w ogóle nie powinien w takiej sytuacji grać swoją postacią. Mają oni trochę racji, ale czy RPG nie jest tak dobrą zabawą dlatego, że pozwala nam przez chwilę stać się kimś, kim nie jesteśmy? Dlaczego mielibyśmy zabierać naszemu koledze możliwości bycia tym charyzmatycznym choćby tylko w czasie sesji?

Po trzecie: jest to ułatwienie dla osób tworzących dopracowanych, dobrze skonstruowanych bohaterów. Niektórzy gracze spędzają całe godziny nad budową swojego herosa. Sprawdzają różne kombinacje mechaniczne, piszą długie historie, portrety psychologiczne i opisy, rysują obrazki... Trochę szkoda marnować ich wysiłek. Tym bardziej, że mechanika jest tak naprawdę sposobem opisu bohatera, z tym, że zamiast w słowa ujętym w cyfry. Zamiast „moja postać jest tak przystojna, że jedno jej spojrzenie łamie serce każdej kobiecie” piszemy „Wdzięk: 80 punktów”. Tak samo „bohater ma talent przywódczy, jest doskonałym wodzem, a jego podwładni gotowi są skoczyć za nim w ogień” zaznaczamy 70 przy Charyzmie. Dzięki temu mocne strony bohatera odnotowane są w sposób klarowny i zwięzły. Wykonując rzuty natomiast dajemy znać naszemu Graczowi, że jego praca: stworzenie mechanicznych kombi i dopasowaniu ich do opisu nie poszła na marne.

Czwartą i ostatnią przyczyną, dla której warto testować cechy społeczne jesteśmy my, Mistrzowie Gry. Jesteśmy tylko ludźmi i jak ludzie możemy się mylić oraz ulegać pokusie. Ile to razy mieliśmy ochotę, by – oczywiście w imię realizacji naszych, wyższych celów – pokrzyżować jakieś zamierzenie Graczy? Ile razy spotkaliśmy się z zarzutem, że oszukujemy, lub też nasz „genialny” pomysł zrodził tylko niezadowolenie Graczy lub wręcz zepsuł całą sesję? A przecież tego typu, przykrym zdarzeniom można bajecznie łatwo zaradzić: zwyczajnie stosując się do zasad.

6.1) Mechanika:

Generalnie starcie społeczne rozstrzygane jest dzięki dwóm cechom: Charyzmie i Wdziękowi. Odpowiadają one za odmienne aspekty dyskusji:

- Charyzma skupia się na sile argumentu i osobowości. Każdorazowo, gdy postać chce przekonać kogoś, powołując się na logiczne dowody, własny autorytet lub spontanicznie wykorzystując atmosferę chwili. Charyzmy używa wódz wydający rozkaz armii, uczony argumentujący w obronie swojej teorii, mówca odwołujący się do emocji: wszyscy oni używają Charyzmy.

- Wdzięk natomiast obrazuje fizyczną urodę, ale też wyrafinowanie, urok osobisty i zdolności artystyczne. Z cechy tej korzystać będzie uwodziciel zalecający się do damy swego serca, piękność starająca się skupić uwagę na swym wyglądzie, dworzanin postępujący według etykiety czy też poeta piszący wiersz.

Generalnie, by zasła konieczność rzucenia na którąś z nich bohater musi spróbować osiągnąć jeden z poniższych efektów:

Wyrazić opinię: czyli wyłożyć swoje zdanie o czymś, informując słuchaczy o pewnym zagadnieniu i sprawdzając, czy uwierzyli. Bohater posiłkując się wiedzą lub obserwacją stara się przekazać pewne informacje. Na przykład „Panie! Nie ufaj Mackbetowi! To zdrajca!”, „Uwaga! Orkowie atakują od wschodu!” czy w końcu „Jestem Hrogtar Barbarzyńca, syn Hogana syna Hagena”. Od wyniku testu (najczęściej zwykłego rzutu na Charyzmę) zależy czy BN bohaterowi uwierzyli, czy też nie.

Skłamać: czyli przedstawić fałszywą informację o sobie, jakimś przedmiocie lub otoczeniu. Najczęściej wystarczy do tego prosty test Charyzmy, choć Mistrz Gry może przyznać różne modyfikatory ujemne zależnie od trudności kłamstwa.

Wpłynąć na działania: Bohater może spróbować wpłynąć na działanie rozmówcy, starając się przekonać go do podjęcia jakichś czynności, lub też przeciwnie: do zaniechania ich. Przykładem tego typu wypowiedzi mogą być polecenia np. „Przynieś ręcznik słuگو!”, „Żołnierze! Do ataku!”, prośby (np. „Nie zabijaj tego goblina! Ma takie smutne oczy!) lub też oferty („Kochanie, jeśli obiecasz wypowiedzieć wojnę temu królestwu w nocy spotka cię coś naprawdę niezwykłego”). Najczęściej tego typu testy wykonuje się z modyfikatorem przynajmniej -10, chyba, że słuchacze są w jakiś sposób zależni od BG.

Wpłynąć na emocje: Mówca może spróbować wywołać, stłumić lub zmienić emocje kogoś ze swoich słuchaczy. Robi to próbując na przykład wywołać w kimś gniew, sprowokować do ataku ale też pocieszyć, podnieść na duchu lub zwyczajnie uspokoić. Najczęściej tego typu testy wykonywane są z modyfikatorem minimum -10.

Oddać się działalności artystycznej: Czyli recytować (lub pisać) wiersze, tańczyć, malować obrazy, rzeźbić. Wszystkie te czynności wykonywane są dzięki testom Wdzięku. Generalnie do poprawnego wykonania jednej z tych czynności wystarczy zwykły test bez ujemnych modyfikatorów, jednak tego typu dzieło nie będzie jakoś szczególnie wyrafinowane. Prawdę mówiąc są to zwykle płasy i częstochowskie rymy. By zyskać lepszy efekt, stworzyć głębsze dzieło o większych walorach artystycznych i wpłynąć na widzów należy skorzystać z Podbić.

Zbić argument przeciwnika: Czyli spróbować zniwelować skutki efektów wypowiedzi przeciwnika, na przykład „Panie, nie słuchaj jego słów, on kłamie” lub „Uspokój się przyjacielu! Skutki najazdu orków nie były tak straszne, jak opisał to mój przedmówca! Nie ma powodu by wpaść w gniew! Zanim podejmiemy pochopną decyzję powinniśmy wszystko dokładnie przemyśleć!”. Aby zbić argument przeciwnika należy wykonać test i

osiągnąć taką samą ilość podbić, co przeciwnik. Jeśli nasz rozmówca nie wykonywał żadnych podbić my także nie musimy.

Zdyskredytować przeciwnika: Czyli spróbować przekonać innych rozmówców i słuchaczy, że nasz przeciwnik jest głupcem, nie ma racji, kłamie lub też zwyczajnie ośmieszyć go. Jest to prosty manewr, często sprowadza się do krótkiego „kłamiesz!” lub „przestań kłapać gębą głupcze!”, choć oczywiście bardziej rozbudowana argumentacja też jest na miejscu. Jeśli powiedzie nam się test przeciwnik otrzymuje karę -10 do następnych rzutów na Wdźwięk lub Charyzmę oraz dodatkowe -10 za każde wykonane przez nas podbicie.

6.2) Obrona podczas walki społecznej:

Generalnie istnieją dwa sposoby obrony podczas walki społecznej. Po pierwsze każda Postać ma prawo zmierzyć się z próbą przekonania jej do czegoś. W tym celu może zdecydować się na test Opanowania, jeśli dysputa zmierza do wywołania u niej jakichś emocji, na przykład strachu, płaczu czy gniewu. Jeśli uda jej się rzut (z modyfikatorem -10 za każde podbicie wykonane przez przeciwnika) powstrzymuje swoje uczucia. Jeśli bohater ucieka się do prostych sztuczek, mających na celu oszukanie swojego rozmówcy, ten może uciec się do swojego sprytu i wykonać test Inteligencji na identycznych zasadach. Jeśli przeciwnik odwołuje się do argumentu niezgodnego z wiedzą danej postaci ta może się do niej odwołać wykonując test Mądrości.

Po drugie: postać może zwyczajnie nie przyjąć do wiadomości argumentacji. Czyniący tak bohater w prawdzie ośmiesza się, wychodzi na durnia lub pozbawionego uczuć sukinsyna (zależnie czy testowana była Charyzma czy Wdźwięk) oraz otrzymuje modyfikator – 10 do testów odpowiedniej cechy (oraz kolejne -10 za każde uzyskane przez przeciwnika podbicie) wobec wszystkich świadków wydarzenia.

Uwaga!!! Ani Bohaterowie Graczy ani też Bohaterowie Niezależni NIE MOGĄ Odmawiać Przyjęcia Do Wiadomości argumentów odwołujących się do posiadanych przez nich Wad, jeśli te wykorzystują jakieś emocjonalne ułomności (np. Porywczy, Utracona Miłość, Prawdziwa Miłość, Dobre Serce, Nieczuły etc.). Wszelkie próby kończą się automatycznym niepowodzeniem. Tych punktów nie dostaliście za darmo.

6.3) Kontekst dyskusji:

W trakcie walki społecznej bardzo dużo, często nawet więcej, niż w trakcie zwykłego starcia zależy od tego, jak postrzega Bohatera i jego słowa otoczenie. Sukces często zależy od sytuacji, oraz tego, jak Bohater dobiera zdania, co proponuje oraz z jakimi konsekwencjami wiąże się to dla jego rozmówców. Część z sytuacji opisują poniższe tabele:

Nastawienie:

Jak łatwo zgadnąć kluczową rolę w dyskusji odgrywa nastawienie, jakie do ciebie posiada twój rozmówca. Od niego może zależeć choćby to, czy w ogóle podejmie z tobą rozmowę, czy uwierzy ci oraz wreszcie czy będzie cię postrzegał przez pryzmat negatywnych lub pozytywnych stereotypów.

Nastawienie	Przykład	Efekt
Głęboka przyjaźń lub skrajny szacunek	W ten sposób ludzie traktują swoich władców, ulubionych artystów, znanych mędrców i bohaterów, którym wiele zawdzięczają oraz obiekty miłości i zakochania.	Twój rozmówca idealizuje cię lub stara się tłumaczyć twoje (nawet negatywne) słowa i czyny na twoją korzyść. Jest zdolny wiele ci wybaczyć, byle tylko zachować twoją przychylność lub nie obrazić cię w jakiś sposób. Otrzymujesz modyfikator +20 do testów społecznych.
Przyjaźń lub szacunek	Postacie są do ciebie pozytywnie nastawione, uważając cię za jednostkę godną szacunku i mającą duży bagaż doświadczenia i pozyteczną w ich grupie. Tak ludzie mogą się zwracać np. do wioskowego przywódcy, lokalnego uzdrowiciela lub kapłana albo innej ważnej w ich społeczności postaci. W ten sposób traktuje się też przyjaciół, bliskich i członków rodziny.	Rozmówcy po prostu wierzą ci i traktują jako osobę godną zaufania, oraz z dużym prawdopodobieństwem mogą się zwracać np. do doradcę. Otrzymujesz modyfikator +10 do wszystkich testów społecznych.
Neutralne	Rozmówcy są do ciebie nastawieni neutralnie. Nie mają powodów do niechęci lub życzliwości. Tak może	Brak modyfikatorów.

	traktować cię kompletnie nieznaną osobą: spotkany na gościńcu wędrowiec lub kramarz na targowisku.	
Lekka niechęć lub pogarda	Rozmówcy są do ciebie nastawieni niechętnie. Traktują cię (choćby w myślach) jako kogoś gorszego od siebie, podchodzą z rezerwą do twojej osoby. Takie podejście przeznaczone jest dla drobnych przestępców, półorków oraz ludzi niepewnej reputacji.	Rozmówca albo traktuje cię jako gorszego od siebie (i niewartego uwagi) albo też podejrzewają cię o kłamstwo lub próbę oszustwa. Otrzymujesz modyfikator -10 do testów społecznych.
Głęboka niechęć lub pogarda	Rozmówca traktuje cię jako kogoś dużo gorszego od siebie. W jego oczach jesteś potworem, wyrzutkiem, przestępcą albo indywidualum skrajnie obrzydliwym. Najchętniej widziałby cię martwego. Podejście takie rezerwowane jest dla znanych przestępców, orków, wrogów i nędzarzy.	Rozmówca chciałby, żebyś znikł z jego oczu. To, że z nim rozmawiasz jest dla niego obrazą, a fakt, że kłamiesz jest dla niego niemal w stu procentach pewny. Otrzymujesz modyfikator -20 do wszystkich testów społecznych.
Wrogość lub strach	Rozmówcy panicznie boją się ciebie, lub też mają ochotę cię zabić. Jesteś dla nich niemal niebezpiecznym zwierzęciem. Traktowanie takie przeznaczone jest wyłącznie dla potworów i bardzo groźnych bandytów.	Ludzie uciekają na twój widok, chowają się w domach i zamykają sklepy. Uzbrojeni – jeśli mają szansę cię pokonać, lub przyprzesz ich do muru – atakują. Musisz podać bardzo przekonujący argument, żeby choćby zechcieli z tobą rozmawiać. Otrzymujesz modyfikator – 40 do wszystkich testów społecznych.

Poziom społeczny:

Kolejny czynnik decydujący o przebiegu walki społecznej to różnica statusu między dwoma rozmawiającymi osobami. Ta wyglądać może mniej – więcej tak:

Status	Przykład	Efekt
Bardzo wysoki	Osoba wiele znacząca w świecie, posiadająca znaczną władzę, na przykład potężny mag, król lub książę, generał, uznany autorytet naukowy.	Osoba taka wzbudza posłuch, choćby z uwagi na stanowisko jakie piastuje. Słuchacze nie mają śmiałości się jej sprzeciwić, by nie narazić się na jej gniew, nawet, jeśli ewidentnie nie ma racji. Otrzymuje premię +20 do wszystkich testów do społecznych.
Wysoki	Arystokrata, lokalny feudał, bogacz, autorytet lub pomniejszy bohater.	Osoba wzbudza pewien lęk i nieśmiałość wśród słuchaczy, sprawiająca, że nie mają ochoty sprzeciwić się jej woli. Otrzymuje premię +10 do wszystkich testów społecznych.
Normalny	Każda zwykła osoba: pomniejszy rycerz, chłop lub mieszczanin.	Brak modyfikatorów.
Niski	Służący, półork, osoba niezamożna, twój bezpośredni podwładny.	Osoby tego typu boją się wypowiadać swoje zdanie, często też są lekceważone lub wręcz społecznie napiętnowane. Nikt nie słucha ich słów, zwłaszcza w konfrontacji z bogatszymi i lepszymi od nich. Otrzymują karę -10 do wszystkich testów społecznych.

Bardzo niski	Nędzarz, niewolnik lub więzień.	Osoby z samego dna społeczeństwa. Zwykle ich los, lub nawet życie zależy od woli innych. Odbierani są najczęściej jako ludzkie śmieci. Otrzymują karę -20 do wszystkich testów społecznych.
--------------	---------------------------------	---

Ryzyko i zysk:

Kolejnym czynnikiem związanym z walką społeczną jest ryzyko. Zagrożenie zdrowia lub życia, albo też utraty mienia może poważnie wpłynąć na nastawienie twoich rozmówców. Zależnie od stopnia zagrożenia, jaki niesie za sobą dana działalność mogą pojawić się inne modyfikatory ujemne.

Oczywiście nie zawsze namawiane do czegoś osoby będą narażone na jakiegokolwiek ryzyko. Wiele z nich w zamian za pomoc twojej osobie może uzyskać jakieś, konkretne zyski, co zapewne okaże się wystarczające, by je przekonać.

Rodzaj zagrożenia / korzyści	Opis	Modyfikatory:
Niewielka strata pozycji społecznej	Na skutek podjęcia działań, które sugeruje Postać jego słuchacz może w niewielkim stopniu stracić twarz np. narazić się na krótką śmieszność towarzyszy lub gniew kolegów.	Kara – 10 do testów społecznych.
Niewielka strata majątku	Na skutek podjętych działań postać ryzykuje drobną, lecz odczuwalną stratę majątku, lub komfortu korzystania z niego. Przykładem tego typu działalności byłaby prośba typu „pożycz mi 100 złotych” albo „oddaj mi swoją komórkę” wygłoszona przez kogoś, kogo postać nie zna.	Kara – 10 do testów społecznych.
Niewielkie zagrożenie zdrowia	Na skutek proponowanej działalności zdrowie postaci jest zagrożone. Nie w drastycznym stopniu, ale w odczuwalnym. Dlatego też raczej trudno będzie namówić ci kogoś, by chwycił dłonią rozgrzany garnek, dał się pokąsać pszczołom lub też wszedł po pas w pokrzywy w samych slipkach.	Kara – 10 do testów społecznych.
Poważna strata pozycji społecznej	Konsekwencje podjęcia proponowanych działań mogą wywołać gniew ważnych dla postaci osób: jej rodziców, sąsiadów, przełożonych lub współplemieńców oraz spowodować, że w swoim otoczeniu spotka się z ostracyzmem. Sytuacja taka zachodzi np. wówczas, gdy starasz się przekonać dziewczynę, by publicznie cię pocałowała, lub uczciwego obywatela do popełnienia przestępstwa.	Kara – 20 do testów społecznych.
Poważna strata majątkowa	Konsekwencje działań w dłuższym terminie mogą okazać się odczuwalne dla postaci. Powodują, że by utrzymać się do końca miesiąca rozmówca będzie musiał się zapożyczyć, lub straci większą sumę pieniędzy albo źródło utrzymania.	Kara – 20 do testów społecznych.
Możliwość odniesienia obrażeń	Postać może odnieść obrażenia, nie	Kara – 20 do testów społecznych.

	zagrożające jej zdrowiu lecz mogące przysparzać jej problemy przez dłuższy czas np. zostać ugodzona nożem, zapaść na (niegroźną) chorobę, zostać pobita lub wychłostana.	
Bardzo poważna strata majątku	Ryzyko utraty bardzo dużej sumy pieniędzy (np. rocznych dochodów), miejsca zamieszkania lub źródła utrzymania bez możliwości odtworzenia go. Narazenie się na głód lub bezdomność.	Kara – 30 do testów społecznych.
Bardzo poważne ryzyko utraty pozycji społecznej	Zagrożenie trwałej utraty miejsca w społeczeństwie, przyjaciół, stosunków z rodziną, kary więzienia, długoletniej niesławy lub wygnania ze społeczności.	Kara – 30 do testów społecznych.
Możliwość odniesienia trwałych obrażeń	Ryzyko odniesienia poważnych ran (więcej, niż 50% P. Ran) lub utraty którejś z kończyn, albo też nabawienia się przewlekłej choroby.	Kara – 30 do testów społecznych.
Ryzyko śmierci lub kalectwa	Ryzyko śmierci lub długotrwałego, nieuleczalnego kalectwa, które doprowadzi postać do skrajnej nędzy.	Kara – 40 do testów społecznych.
Możliwość niewielkiego zyskania pozycji społecznej	Wykonując jakieś zadanie postać może zyskać odrobinę na swej pozycji społecznej: sprawić, by koledzy jej zazdrościli, zyskać względy pięknej damy, pokazać się w dobrym towarzystwie. W prawdzie chwała będzie trwała krótko, lecz daje szansę błysnąć.	Premia +10 do testu.
Możliwość niewielkich zysków materialnych	Zagadnięta postać ma szansę samemu (praktycznie bez żadnego nakładu pracy) wzbogacić się o niewielką sumę (lub też otrzymać godne wynagrodzenie za ciężką pracę). Co więcej nie ponosi ryzyka (lub jest ono adekwatne do zapłaty).	Premia +10 do testu.
Możliwość trwałego zyskania pozycji społecznej	Postać wykonując jakąś akcję, bez żadnego ryzyka i dużych nakładów pracy może trwale zyskać na pozycji społecznej: stać się znaną i lubianą w swoim otoczeniu, wejść w bliższy związek z wymarzoną dziewczyną, awansować w pracy lub na dworze...	Premia +20 do testu społecznego.
Możliwość istotnych zysków	Postać może błyskawicznie i bez wielkiego wysiłku zarobić znaczną sumę pieniędzy, która odbije się pozytywnie na jej życiu w najbliższym czasie. Wystarczy, żeby tylko się na coś zgodziła.	Premia +20 do testu społecznego.
Możliwość zaspokojenia życiowych dążeń	Postać może spełnić marzenie, do którego dążyłaby przez całe życie (lub przynajmniej kilka lat): ożenić się z ukochaną kobietą, zdobyć pieniądze wystarczające na zakupienie domu, wyruszyć w upragnioną podróż, odnaleźć zaginioną rodzinę etc.	Bohater otrzymuje premię +30 do testu społecznego.

Wiarygodność postaci:

Kolejnym czynnikiem, od którego zależy skuteczność ataku społecznego jest wiarygodność słów bohatera. Owszem istnieją na świecie osoby, które są zdolne sprzedać dowolne niemal kłamstwo, niemniej jednak jest ich niewiele. Większość słuchaczy więc zrozumie, że niektóre słowa bohaterów są szyte bardzo grubymi nićmi. W sytuacjach konfliktowych należałoby więc skorzystać z poniższej tabeli:

Wiarygodność bohatera	Przykład	Modyfikator:
Słowa bohatera są skrajnie niewiarygodne, zaprzeczają podstawowej wiedzy o świecie słuchacza:	„Niebo nie jest niebieskie”, „Ziemia nie jest płaska, ale kulista i zwisa z nieba na niewidzialnym łańcuchu. Porusza się wokół słońca, a nie odwrotnie.”	-40
Stawiana przez bohatera teza jest karkołomna, poważnie podważa obraz świata słuchacza i ma długofalowe konsekwencje.	„Słuchaj! Wiem, że w tych umazanych błotem łachmanach nie wyglądam, ale tak naprawdę jestem królem podróżującym w przebraniu żebraka, by sprawdzić, jak żyją moi poddani!”	-30
Słowa bohatera są bardzo nieprawdopodobne, a kłamstwo jest naiwne	„Tak, faktycznie te osoby na listach gończych są do nas bardzo podobne, ale nie my napadliśmy na ten bank. Wczoraj spotkaliśmy grupę czarodziejów: to pewnie oni przyjęli naszą postać dzięki iluzji i popełnili to przestępstwo.”	-30
Słowa bohatera wydają się poważnym kłamstwem	„Kochanie, zrozumiałaś całą sytuację opacznie! Nie umówiłem się z tą kobietą na randkę, tylko na spotkanie w interesach.”	-20
Słowa postaci wydają się być prawdziwe, lecz została ona już wcześniej przyłapana na poważnym kłamstwie w podobnej sytuacji	„Cześć! Słuchaj stary! Pożycz mi stówkę! Naprawdę, tym razem nie mam zamiaru jej przepić!”	-20
Słowa postaci wydają się być prawdą, lecz dotyczą poważnej kwestii, a rozmówca nie wie nic o bohaterze	„Wasza wysokość! Ja biedny żebrak odkryłem spisek! Krasnoludy żądają światem! Mam na to dowody na piśmie!”	-20
Słowa postaci są w niewielkim stopniu niewiarygodne, ale rozmówca podejrzewa, że bohater może próbować go lekko nabrać.	„Tak mamo! Odrobiłem lekcje! Czy teraz mogę pójść do kolegów pograć w piłkę?”	-10
Słowa postaci są zgodne z ogólną wiedzą i przekonaniem postaci	Panie! Napaść nadgraniczne forty była na pewno dziełem iorków! Przecież już wielokrotnie atakowali ten odcinek!	+10
Słowa postaci są prawdopodobne i poświadczone przez inną niezależną osobę, której słuchacz wierzy	- Panie! Napaść nadgraniczne forty była na pewno dziełem iorków! Przecież już wielokrotnie atakowali ten odcinek! - Tak! To prawda! Byłem tam w trakcie ostatniego starcia i widziałem licznych zielonoskórych!	+20
Słuchacz chce uwierzyć w słowa postaci	Drogi paserze! Te klejnoty nie pochodzą z rabunku Tylko wyglądają trochę podobnie, jak te, które ktoś ukradł w zamku.	+30

7) Punkty i poziomy doświadczenia:

Każda z prowadzonych przez graczy postaci (mistrz gry może, w wypadku bohaterów niezależnych zrezygnować z zasad tworzenia postaci i awansu) posiada tzw. poziomy doświadczenia. Zaraz po wykreowaniu posiada ona pierwszy poziom, ale może zdobyć następne. Czyni to za punkty doświadczenia.

Punkty doświadczenia otrzymuje się właściwie za wszystko, za co mistrz gry zdecyduje się je przyznać. Dam tu kilka przykładów jak należy je jednak przyznawać by ułatwić mistrzowi gry uczciwe postępowanie w tej sytuacji.

Za wygranie walki: od 0 do 500. Proponuje by ją zwiększać lub zmniejszać w zależności od okoliczności, tak, więc jeśli początkująca drużyna pokona jakieś super sine monstrum, z którym normalnie nie miałyby żadnych szans, uczyni to w jakiś sprytny sposób itp. proponuje zwiększyć ilość doświadczenia, ale jeśli uczynią to w jakiś sposób nie zgodny z ich profesją (np. mag miał czarować zarabiać kogoś toporem), lub uczyni to metodami, za pomocą których niczego ich nie nauczy (np. wojownicy miał walczyć ze zbrojnymi poczekają aż ci zasną i popodrzynają im gardła) proponuje zmniejszyć ilość otrzymanego doświadczenia.

Za ukończenie przygody: od 50 do plus nieskończoności (zależnie od trudności przygody).

Za co tylko Mg zechce: ile tylko Mg zechce.

Proponuje punkty doświadczenia podliczać na końcu sesji, mogą one przybrać wartość ujemną, lecz w takim wypadku nie powodują spadku na niższy poziom, lecz zaledwie większą sumę do zebrania na następny.

Po awansie postać otrzymuje 10p. punktów na zwiększenie dowolnych cech.

Po awansie postać otrzymuje 1 punkt wiedzy za każde 10 posiadanych przez siebie p. inteligencji. Za tak zdobyte p. wiedzy może zakupić nowe zdolności i biegłości, lub zmagazynować je na przyszłość.

7.1) Zdobywanie doświadczenia poza walką:

Mimo, że głównym źródłem punktów doświadczenia jest zwykle walka nie znaczy to, że jest to jedyna okoliczność, w jakich Bohaterowie Graczy lub wręcz cała Drużyna rozwijać będzie swoje umiejętności. Wręcz przeciwnie, wiele z postaci, którymi możliwa jest gra w Czasie Waśni zapewne będzie się starać walk unikać – przynajmniej na początku swej drogi, zanim jeszcze zgromadzą odpowiednie doświadczenie, nabiorą sił i potęgi. Także przedstawiciele niektórych profesji – np. dworzanie – zapewne będą woleli rozwiązywać sprawy w sposób bardziej pokojowy.

Dla tych postaci stworzony został system przyznawania doświadczenia za akcje niebojowe. Można je otrzymać za:

a) Uniknięcie walki.

Za każdym razem, gdy akcje BG doprowadzą do tego, że uda im się wyjść z zagrożenia walką bez konieczności dobywania broni otrzymują doświadczenie. Warunkiem jest jednak podjęcie przez BG akcji, które doprowadziły do tego, że wróg zrezygnował ze starcia: został spłoszony, przekupiony lub przekonany do udania się w inne miejsce. Nagradzane są w ten sposób np. postacie, które podrzuciły smokowi wypełnioną trucizną owcę lub przekonały go, by poleciał w inne miejsce, jednak nie takie, które np. przekradły się za nim niezauważenie. Po drugie nagradzane jest wyłącznie trwałe skłonienie przeciwnika do opuszczenia pola walki: np. skłonienie go do poddania się, lecz nie wyłaganie go, by nie zabijał postaci dziś, tylko jutro. Otrzymywanie doświadczenia: 50% tego, co za wygranie walki.

b) Uwieńczone sukcesem zadanie:

Za każdym razem, gdy BG podejmie jakieś, zakończone sukcesem działanie, które przyczyni się do realizacji jego zadania postawionego przed drużyną, jej wzbogacenia się, lub rozwiązania jakiegoś, postawionego na sesji problemu bohater może otrzymać pewną ilość punktów doświadczenia. Zależna jest ona od trudności zadania, jakiego się podjął.

Istnieje pięć poziomów trudności zadań:

- **Proste:** wiążą się z niewielkim zagrożeniem dla bohaterów, ryzykiem łatwej walki lub odniesienia niewielkich ran przez którąś z postaci. Przykładem takiej akcji jest np. obłaskawienie podwórkowego psa, by nie szczekał, podczas, gdy drużyna włamywała się będzie do domu jego pana.

- **Łatwe:** wiąże się z niewielkim ryzykiem, ich niepowodzenie oznaczałoby konieczność niezbyt skomplikowanego starcia, odniesieniem niezbyt dużych ran lub niechęć niezbyt ważnej postaci. Przykładem takiego wydarzenia mogą być np. udane negocjacje z wodzem niewielkiej grupy goblinów.
 - **Przeciętne:** ich niepowodzenie wiązałoby się z walką z przeciwnikiem o stopniu trudności do pokonania typowym dla wyzwań stawianych przed tą drużyną lub niechęć społeczną dużej grupy osób. Przykładem tego typu akcji może być np. wykonanie fałszywych przepustek do miasta w którym obowiązuje ścisła godzina policyjna.
 - **Trudne:** ich niepowodzenie wiązałoby się z niechęcią społeczną dużej grupy ważnych postaci, kluczowego dla przygody Bohatera Niezależnego lub ryzykiem trudnej walki albo ciężkich obrażeń. Przykładem może być np. przekonanie lokalnego możnowładcy, by nie wtrącił BG do lochów.
 - **Niebezpieczne:** ich niepowodzenie wiązałoby się z wystawieniem BG na sytuacje, w której mieliby duże szanse zginąć, zostać uwięzieni na dłuższy okres, stracić znaczną część majątku lub zostać okaleczeni. Taką sytuacją może być np. wynegocjowanie pokoju między dwoma walczącymi narodami.
- Warto wspomnieć, że doświadczenie otrzymuje się tylko za akcje związane z ryzykiem niepowodzenia oraz jakimś zyskiem dla drużyny lub któregoś z jej członków. Wykonywanie zadań, które nie przynoszą drużynie zysku nie przynosi też doświadczenia.

Otrzymywane doświadczenie:

Prosta akcja: 10 PD

Łatwa akcja: 25 PD

Przeciętna akcja: 50PD

Trudna akcja: 70PD

Niebezpieczna akcja: 100PD

c) Realizacja celów osobistych:

Postacie, które zrealizują jeden ze swoich osobistych, opisanych na karcie postaci celów lub przyczynią się do realizacji celu spajającego całą drużynę również powinny zostać wynagrodzone. Wysokość nagrody zależna jest od tego, jak bardzo BG zbliżyły się do sukcesu, oraz czy drużyna na tym skorzystała. Przykładowo kolekcjoner monet, który zdobędzie nową, unikalną monetę przybliży się do swego celu, ale w sposób drobny, jeśli zdobyłby kufer pełen unikatów, lub zbiory innego, podobnego mu hobbysty zrealizowałby ważny, osobisty cel.

Gdyby ten sam kolekcjoner wchodził w skład drużyny, której celem jest gromadzenie bogactwa mógłby spieniężyć swoje zbiory realizując tym samym mniejszy cel drużyny. Gdyby natomiast wymienił swą kolekcję z zaprzyjaźnionym możnowładcą posiadającym to same hobby na ziemi i tytuły zrealizowałby większy cel drużyny i zyskał za to nagrodę.

Celem może być wszystko, co tylko motywuje drużynę i postacie: odnalezienie ukochanej, wykonanie większej misji, pokonanie jakiegoś wroga, czy wywarcie zemsty za śmierć rodziny... Zależy to głównie od drużyny, jakiej prowadzić będzie Mistrz Gry oraz jej historii stworzonej podczas gry.

Otrzymywane doświadczenie:

Drobny cel osobisty: 25 PD

Ważny cel osobisty: 50 PD

Drobny cel drużyny: 50 PD

Ważny cel drużyny: 100 PD

D) Odgrywanie postaci:

Tą nagrodę należy przyznawać, gdy Gracz podąża za opisany przez siebie charakterem postaci – zwykle opierając się na posiadanych przez nią Wadach i Zaletach – zwłaszcza wtedy, gdy jest to niekorzystne dla niego i reszty drużyny. Naturalnie odgrywanie postaci może zaowocować także pozytywnymi efektami, mimo, że BG postąpił w sposób pozornie niekorzystny lub nieodpowiedzialny.

Przykładowo zbyt pewny siebie wojownik może spróbować zastraszyć napotkanych strażników miejskich, kiedy ci mają przewagę liczebną nad drużyną. Może to się powieść lub nie. W pierwszym wypadku będzie to zachowanie korzystne. Gdyby zakończyło się porażką byłoby traktowane jako wydarzenie niekorzystne: strażnicy zareagowaliby zapewne ostrzej, niż w wypadku zwykłych zatrzymanych. Krasnolud deklarujący swą niechęć do elfów przed obliczem ich króla zachowuje się natomiast skrajnie niekorzystnie.

Należy przestrzec przed dwoma rzeczami: po pierwsze nagradzanie takich zachowań powinno służyć dobrej zabawie całej drużyny, którą w tym przypadku czerpie się z odgrywania postaci. Nie powinno się więc nagradzać rzeczy, które ową zabawę psują: a więc złośliwości, ataków na innych graczy i dokuczliwości.

Po drugie prowadzenie skupionej na odgrywaniu drużynie jest to bardzo delikatną kwestią i zdarzyć się może, że Mistrz Gry nie poradzi sobie z nią, lub jego wizja postaci nie zgadza się będzie z wizją Gracza. W takiej sytuacji bezwzględnie racja zawsze leży po stronie Gracza i tego, co pisze na jego Karcie Postaci. W końcu to jego postać i to on wie, jak należy ją odgrywać!

Otrzymywane doświadczenie:

Działanie raczej korzystne: 10 PD

Działanie raczej niekorzystne: 25 PD

Działanie skrajnie niekorzystne: 50 PD

7.2) Awans na poziomy:

Za każdym razem, gdy postać zbierze 500 punktów doświadczenia awansuje o 1 poziom. Otrzymuje wówczas następujące korzyści

a) Punkty do rozdzielania na Cechy: Bohater otrzymuje 10 punktów, które może rozdzielić na dowolne cechy.

b) Punkty wiedzy; Bohater otrzymuje 1 punkt wiedzy za każde 10 p. Inteligencji, za które może kupić dowolne Zdolności.

7.1 Dodatkowe ataki

Postać, która awansowała na poziomy 5, 10, 15 i 20 otrzymuje jeden dodatkowy atak. Istota ludzka, nie korzystając z czarów i zdolności może mieć maksymalnie 5 ataków na turę.

8. Regeneracja ran:

Po odniesieniu obrażeń należy je wyleczyć. W tym celu konieczny jest jednak wypoczynek. Jeśli drużyna miast odpoczywać podróżuje rany goją się trzy razy wolniej. W mechanice gry wygląda to w następujący sposób - co 2 dni czasu gry postać wykonuje rzut na wytrzymałość (ze wszystkimi modyfikatorami), jeśli ten się powiedzie odzyskuje 1k6 p. ran, niepowodzenie oznacza, że musi jeszcze poczekać na wyleczenie..

8.1. Odzyskiwanie punktów czarów:

Czarownik odzyskuje 1k10 +1 za poziom punktów czarów dziennie. Dzieje się to bez udziału jego ciała i woli, niezależnie czy ciężko haruje, czy też wyleguje się do góry brzuchem.

9. Magia:

Czym jest magia? To pytanie zadają sobie setki czarowników na niemal całym świecie. Powstały całe szkoły badaczy, które ogłosiły liczne teorie, niektóre całkiem wyssane z palca i wyśmiane nawet przez najbardziej łatwowiernych, inne wydające się doskonale opisywać prawa rządzące siłami nadprzyrodzonymi, acz wszystkie jednak sklecone na wyrost i absolutnie nie prawdziwe, choć około 60% ludzkich i 90% krasnoludzkich magów jednak w nie wieży i uznaje za słuszne. Najpopularniejsze trzy (propagowane przez trzy istniejące w świecie uniwersytety oraz szkoły wykształconych weń magów) głoszą kolejno: istnienie czterech żywiołów, z których złożona jest materia (akurat prawda), zmiana proporcji jednego lub większej ilości żywiołów powoduje zmianę właściwości jakiegoś przedmiotu, druga mówi o przesiąkającej świat magicznej energii nazywanej Mana, dzięki której czarownicy rzucają czary, (co tłumaczyłoby, dlaczego mają skończoną moc), trzecia natomiast traktuje o istnieniu duchów, demonów i bogów, nad którymi człowiek może sprawować władzę za pomocą odpowiednich modłów.

Niezależnie jednak, którą z tych teorii przedstawić by jakiejś potężnej, magicznej istocie (smokowi, demonowi, bogu, czy chociażby czarodziejowi elfów, albo potężnemu arcymagowi) spowoduje to, że wybuchnie ona radosnym śmiechem i będzie się śmiać długo, bardzo długo. Wie, bowiem ona, że magia jest czymś, czego nie da się badać, czymś, co umyka możliwościom pojmowania mózgu i umysłu przyzwyczajonego do fizycznego świata. Po prostu jest, nie ma źródła, początku czy końca i nie podlega żadnym zasadom. Samej magii nie da się dotknąć, obejrzeć czy usłyszeć, można obserwować jedynie rytuały i wywołane przezeń efekty. Nie ma, więc najmniejszego sensu jej badać, a tylko używać. Mimo wszystkich mądrych słów, jakimi posługują się laruzyscy czarownicy, to w rzeczywistości o swym rzemiośle nie wiedzą wiele... Kapłani i druidzi znają zaklęcia, których nauczyli ich bogowie, czarodzieje sami nie do końca rozumieją swe wrodzone zdolności, a magowie i nekromanci potrafią wypowiedzieć jedynie kilka formuł, których nauczyli się od czarodziejów, kupili, lub ukradli demonom lub duchom. Nie mają żadnego pojęcia o tym, na jakich zasadach one działają (podobnie zresztą jak i istoty, od których je zdobyły), a powtarzają je jak papugi.

Każdą osobę mającą coś wspólnego z magią nazywa się zazwyczaj czarownikiem. Jest to określenie bardzo nieścisłe i najczęściej zawiera w sobie zarówno osoby potrafiące wypowiadać zaklęcia, jak i obdarzone innego typu magicznymi mocami, potrafiące ważyć eliksiry i mikstury, znające sekretne właściwości ziół, jak i drobnych wróżbitów oraz rzecz jasna ludzi, których znajomość magii jest tylko teoretyczna, korzystających z dużych ilości magicznych przedmiotów, czy ostatecznie mających duże znajomości wśród magicznych i nie aż tak magicznych istot jak elfy, inni czarownicy, leśne duszki, wampiry, smoki itp.

Magia a Technika:

Niekiedy mówi się, że w systemach fantasy czary zastępują wysoko rozwiniętą technikę. Nie jest i dla nikogo nie powinno być tajemnicą, że nie jestem zwolennikiem tego poglądu. Osobiście uważam, że sprowadzenie magii do takiego poziomu w końcu doprowadzi nas do tego, że zamiast grać w system fantasy będziemy bawić się w naszą rzeczywistość ze zmienionymi nieco dekoracjami: latający dywan zamiast samolotu, czarodziejski eliksir zamiast antybiotyków, czarownica zamiast nauczycielki fizyki itd. Zabawa taka mija się jedną z celów, zwłaszcza, że między technologiami, a magią istnieją poważne różnice.

Technologia ma to do siebie, że generalnie jest powtarzalna. Potrzebuje wielkich znawców tematu jedynie w dziedzinie planowania. Tzn., jeśli np. profesor z politechniki posłuży się całą swoją wiedzą i zaprojektuje niezwykle pomocne w życiu urządzenie, to będzie w stanie wykonać je każdy pracownik fabryki, której zleci się produkcję, niezależnie od swego wykształcenia.

Jeśli natomiast potężny arcymag, posiadający całą swoją wiedzę magiczną wykona takiż przedmiot to efekt jego prac będzie możliwy do powtórzenia jedynie przez innego, równego mu czarownika.

Reasumując: magia w Laruzji niczego nie zastępuje, a już w szczególności technologii. Jej mieszkańcy mają, bowiem własną technikę, w porównaniu z Ziemskimi osiągnięciami prymitywną, mają też i działającą obok niej drugą, równie potężną siłę rządzącą się odmiennymi prawami.

Typy magii:

Klasycznie dzieli się magię na magię słów, znaków, magię naturalną, (co jest takim paradoksem jak nazwa naturalne ścieki), moce i cuda oraz praktyki magiczne. Istnieje nieskończona ilość rzeczy możliwych za pomocą magii. Nie oznacza to jednak, że wszyscy mogą osiągnąć jeden efekt. Sprowadza się to do tego, że czego nie da się osiągnąć zaklęciem jednej szkoły, można osiągnąć czarem innej, jeśli nie uda się w ogóle nic zdziałać należy poszukać w innych arkanach, jeśli i to zawiedzie, to na pewno istnieje odpowiednie zioło, eliksir, osoba lub przedmiot obdarzony właściwą mocą itp. właściwie nie da się zrobić tylko jednej rzeczy- wpływać na czas.

Magia słów: to zaklęcia oraz pieśni bardów uruchamiane przez wypowiedzenie właściwych słów (w odpowiedniej kolejności, choć można się jąkać, przestawiać lub opuszczać pojedyncze głoski, mówić niewyraźnie itp. nie da się przecież idealnie odprawić 24 godzinnego rytuału, można też czytać tekst z kartki, musi zostać on jednak wypowiedziany, a nie powiedziany w myślach, można jednak szeptać tak by nikt nie słyszał.

9.1 Zaklęcia:

Są najpopularniejszą formą magii słów. Polegają one na wypowiedzeniu odpowiedniej formuły i wykonanie kilku - czasem dość skomplikowanych gestów. Niekiedy by dany czar podziałał potrzeba spełnić kilka dodatkowych, rytualnych czynności. Najczęściej - wbrew fałszywej opinii nie trzeba składać żadnych ofiar, sprowadza się to do tego, że należy mieć jakiś ceremonialny przedmiot, lub rzucić czar w odpowiednim miejscu lub okolicznościach. Rytualne przedmioty to najczęściej: sztylety (stalowe, kamienne i srebrne), złote sierpy, przedmioty służące do składania ofiar, lusterka (lub przedmioty za lustro mogące posłużyć), czaszki i piszczele, laski czarowników, różdżki (ten, kto myśli, że za laskę lub różdżkę może posłużyć dowolny zerwany z pobliskiego drzewa patyk jest w błędzie - jest to on w prawdzie prawie tym samym, ale magia nie lubi bezczelności, co innego gdyby czarownik ten kij nosił ze sobą parę lat, dostał od kogoś - lub w najgorszym razie kupił w jakimś sklepie), zaciągnięte głęboko na twarz kaptury oraz wieże i ołtarze (za ołtarz może posłużyć stary pień, lub jakiś głaz). Do miejsc i okoliczności zalicza się najczęściej takie rzeczy jak lochy, wzmiankowane już wieże, jaskinie, świątynie, szczyty gór lub wzgórz, megality, leśne polany oraz noce. Wbrew przesądom nie są aż tak ważne takie wydarzenia jak święta religijne, wschody, zachody oraz zaćmienia słońca oraz zrównania, układy gwiazd, koniunkcje itp. Ich wpływ opisze jednak w podrozdziale „zdarzenia mające wpływ na magię”.

Kiedy czarodziej zacznie już wypowiadać zaklęcie nie ma już odwrotu. Przerwanie go w jakikolwiek sposób (zranienie rzucającego czarownika, wypowiedzenie przez niego jakiegoś słowa, zatkanie mu ust, zniszczenie lub odebranie jednego z rytualnych przedmiotów, wyrwanie go z koncentracji, itp.) doprowadzi do tego, że czarodziej straci konieczną do rzucenia czaru moc, a samo zaklęcie się nie udaje. Jeśli wypowiadanie zaklęcia i związane z tym rytuały mają trwać więcej niż 30 minut, to najprawdopodobniej składają się na zespół formuł, gestów itp., między którymi mogą pojawić się krótkie przerwy, podczas których czarodziejowi można mówić itp. Zaklęcie nie musi być wypowiadane z pamięci, może być odczytywane z księgi.

Podczas wypowiadania zaklęcia konieczna jest głęboka koncentracja czarownika. Magia, bowiem czerpie z jego zasobów sił duchowych na tej samej zasadzie, na której walka mieczem czy ciężka praca eksploatuje siły ciała. Czarownik, który nie jest w stanie skupić się na swoim wnętrzu, czy to przeszkadza mu w tym ból, hałas, czy inne czynniki nie jest w stanie rzucać czarów.

Istnieją cztery typy magii. Są to:

Magia czarnoksięska: najbardziej rozpowszechniony typ czarów. Jest to rodzaj, który można był by określić najlepiej jako „szara magia”. Używane przez praktykujących ją czarowników moce mogą zarówno szkodzić jak i pomagać. Nie jest to może najniebezpieczniejsza dla adepta odmiana magii, lecz zbyt daleko posuwając się w zabawie niektórymi zaklęciami można poważnie sobie zaszkodzić.

Magia nekromantyczna: określana też często nazwą czarnej magii, najzupełniej zresztą słusznie. Wszystkie jej zaklęcia odwołują się do zła, mrocznych sekretów, których żadna istota nie powinna zgłębiać, do śmierci i demonów. Każde jej zaklęcie szkodzi, wywołuje skutki uboczne lub może do szkodenia posłużyć. W większości części świata nekromanci są ścigani i bezlitośnie tępieni, lecz istnieją całe miasta i rasy popierające używanie tej formy magii.

Magia kapłańska: kapłani jak wiadomo podczas swych modłów, ceremonii i rytuałów obcują ze swym bogiem (powinni, więc za odprawianie ich otrzymywać niewielkie ilości punktów doświadczenia), co powoduje, że sami stają się częściowo boską istotom, analogicznie, jak słudzy z czasem przejmują zwyczaje swych panów. Efektem tego jest wykształcenie w sobie pewnych zdolności magicznych. W brew temu, co twierdzą niektórzy wyznawcy bogów z panteonu Tyra moc kapłana nie pochodzi od boga, a jest to własna moc człowieka*. Moc ta pozostanie w nim nawet, jeśli ten odejdzie z kultu czy jego bóg zostanie uśmiercony (zjawisko rzadkie, spotykane praktycznie wśród rzecznych, leśnych i górskich bożków opiekuńczych miejsc).

*Większość pogańskich kultur wierzyła, że to ich szamani mają magiczne moce, dzięki którym kontaktują się z bogami i dokonują cudów, a nie, że bogowie dokonuje cud w odpowiedzi na modły. Innymi słowy kapłan był też potężnym czarownikiem.

Magia druidyczna: odwołuje się do sił przyrody, a także jej mocy, energii życiowej i jej mieszkańców (roślin, zwierząt, ludzi, duchów, żywiołaków, leśnych bożków, duszków itp., ale nie istot fantastycznych i potworów, bo one nie są istotami naturalnymi i nie pochodzą od związanej z naturą magii). Ten typ czarów wbrew pozorom nie jest całkiem miły i przyjemny - pozwala na użycie naprawdę potężnych i nieujarzmionych sił natury czy wezwać najstraszsze drapieżniki.

Każda szkoła magii ma swój własny, często unikatowy zestaw zaklęć. Jest on praktycznie nieograniczony, ale nie wyczerpuje wszystkich możliwości magii. Nawet największy mistrz czarnoksięstwa nie uzdrowi chorego, tak jak druid nie będzie zdolny wezwać demona czy stworzyć zombie. Każda szkoła podzielona jest na kilka arkanów zawierających w sobie zaklęcia o podobnym działaniu. Są to:

-Powietrze: arkan odpowiedzialne za zdolność kontroli nad żywiołem powietrza, wiatrem, oraz zjawiskami pogodowymi i atmosferycznymi.

-Ogień: dość niszczycielska szkoła, przydatna prawie wyłącznie do walki, odpowiada za ogień, pozwala go rozniecać, nadawać mu nowe kształty itp.

-Woda: poznając zaklęcia tej szkoły czarownik zdobywa władzę nad żywiołem wody, powoduje to, że może wzywać potężne fale, czy kroczyć po powierzchni wody jak po stałym gruncie.

-Ziemia: czyli kontrola nad skałami, kamieniami i samą ziemią. W czarownika znajdują się moce pozwalające otwierać rozpadliny czy zsyłać deszcze kamieni.

-Błyskawice: poznając je mag nauczy się kontrolować energię elektryczną, kolejna szkoła przydatna jedynie do walki.

-Lód: skupia w sobie zaklęcia pozwalające na obniżanie temperatury, zamrażanie przedmiotów i żywych istot.

-Iluzje: w brew powszechnym mniemaniu nie tworzy ona jedynie fałszywych obrazów czy dźwięków. Ona bowiem wykorzystuje świat snów i marzeń. Jej początkowe, słabe zaklęcia mogą wydawać się zaledwie sztuczkami i złudzeniami, gdy potężne są zadziwiająco realistyczne, mogą wszystko to, co prawdziwe obiekty, w tym ranić i zabijać, mimo, że w rzeczywistości nie istnieją.

-Poznanie: pozwala odkrywać rzeczywistość, badać właściwości przedmiotów, szukać ich itp. Czary tej grupy służą do badań i wróżb.

-Uroki: te z kolei wpływają na zachowanie istot. Pozwalają zmusić je do jakichś czynności, wywoływać emocje i kontrolować ich myśli. Na ogół nie są to zjawiska podobające się ich ofierze.

-Przemiany: przemiany przekształcają właściwości istot lub przedmiotów, przemieniają jedne rzeczy w inne lub nawet tworzą je z niczego.

-Przywołania: zaklęcia tej grupy pozwalają wzywać do maga różnorodne przedmioty jak i potężne kreatury oraz zmuszać je do posłuszeństwa (reguły przyzywania znajdziesz na końcu opisu zaklęć). Pozwalają też na podróże na duże odległości.

-Odrzucenia: ten typ zaklęć to w większości czary ochronne jak i moce mające zniweczyć działanie innych zaklęć.

-Inwokacje: skupiają czary odwołujące się do wsparcia obcych czarownikowi mocy, energii i istot, które mają przybyć i pomóc mu. Żadna z nich nie jest jednak wzywana jako forma materialna, w najlepszym wypadku jako jaźń.

-Nekromancja: typ czarów skupiający w sobie moce pozwalające na kontaktowanie się z umarłymi, kontrolowanie ich, wskrzeszanie oraz ogólnie wykorzystywanie mocy związanych ze śmiercią. Mogą też korzystać jedynie osoby znające magię nekromantyczną.

-Demonologia: odwołuje się do kontaktów z demonami, mieszkańcami piekieł, oraz wykorzystywania ich do pomocy czarownikowi jak i zmuszania ich do posłuszeństwa. Także dostępna jedynie znawcą magii nekromantycznej.

-Uzdrowienia: pozwala przywracać ludzi do zdrowia, leczyć rany, choroby i zatrucia, zarówno naturalne jak i magicznej natury. Posługiwać się nią mogą jedynie osoby znające magię kapłańską i druidyczną.

Każde ze arkanów ma swe arkana przeciwne. Powoduje to, że magowie specjalizujący się w jednym z nich nie mogą korzystać z zaklęć przeciwnego. Ma to też kilka innych zastosowań, o których napisze w dalszych częściach tekstu. Oto tabela przedstawiająca tę sytuację:

Nazwa arkan	arkana przeciwne
ogień	Woda, lód
woda	lód, ogień
powietrze	ziemia
ziemia	powietrze, ogień
lód	ogień
elektryczność	woda
demonologia	nekromancja, uzdrowienie
odrzucenie	przemiany
przemiany	odrzucenie, iluzje
przyzwanie	inwokacje
zauroczenie	inwokacje
poznanie	iluzje
iluzje	poznanie
inwokacje	przyzwanie, zauroczenie
nekromancja	demonologia, uzdrowienie
uzdrowienie	demonologia, nekromancja(wiem, że te arkana nie występują w jednej szkole, ale kapłani i druidzi i tak nie mają specjalizacji, ale przyda się to do czegoś innego)

Wypowiadać zaklęcia nie jest łatwo, nie wystarczy ich tylko wyklepać z pamięci. Aby osiąść zdolność ich rzucania należy albo się z nią urodzić, albo nauczyć się tego podczas żmudnego treningu. Co rocznie na świecie rodzi się wiele dzieci obdarzonych pewnym magicznym talentem. W większości przypadków niczym nie różnią się od swych rówieśników. Gdyby jednak zacząć uczyć je czarów, to można ominąć długi i żmudny wstępny trening, podczas którego uczeń zdobywa podstawy i wykształca w sobie magiczny potencjał. Większość tych dzieci nigdy nie zostaje magami i kroczą przez życie normalnie. Istnieją jednak dość rzadkie przypadki, spotykane głównie zresztą wśród dzieci, w których rodzinach byli już czarownicy (nie musiał być to

nawet mag czy wiedźma, ale zwyczajny wróżbita) czy jakieś inne istoty o nadprzyrodzonym charakterze (demony, pomniejsi bogowie itp.), że dziecko o magicznym talencie rodzi się z umiejętnością czarowania. Wówczas to najprawdopodobniej umie rzucić kilka prostych zaklęć takich jak „światło” czy „rozpalenie ognia”.

Samo zaklęcie jest krótszym lub dłuższym tworem stworzonym z zachowaniem wszelkich zasad rytmu (choć nie musi być wypowiedzane rytmicznie) oraz przede wszystkim rymu. Składa się z sekwencji dziwacznych, nic nieznaczących słów, tajemniczych znaków i rysowanych w powietrzu lub na podłożu liter mocy. Choć w działaniu magii trudno dopatrywać się jakichkolwiek spójnych zasad na potrzeby gry musiałem ich kilka stworzyć:

Punkty czarów: każdy czarownik oraz mnóstwo innych istot potrafiących rzucać zaklęcia ma pewną, przyrodzoną lub nabytą w skutek treningu moc. Nie jest to żaden rodzaj energii - tak na prawdę nawet bogowie (choć oczywiście nie przyznają się do tego) nie mają błędnego pojęcia czym jest moc. Umyka ona wszelkim próbom pomiaru fizycznymi środkami, a określa jak wiele czarów może dana istota użyć. Moc po wykorzystaniu do rzucenia zaklęcia (nakreślenia znaku) jest tracona. W mechanice gry oznacza to, że należy odjąć wartość zapisaną w jako punkty czarów przy opisie danego zaklęcia od wartości punkty czarów na karcie postaci (w opisie postaci). Punkty czarów nie powinny spaść poniżej zera, (ale mogą się zrównać z tym poziomem). Jeśli tak się stało, to znaczy, że czarownik nadużył swej mocy. Powoduje to, że musi wykonać test wytrzymałości. Powodzenie oznacza uszczuplenie jego punktów cechy „magia” o 1k6 p i utratę przytomności, niepowodzenie natomiast, że zostaje otoczony przez aureole ładnego, kolorowego światła w której powoli znika. Oznacza to jego natychmiastową śmierć, ale na rekompensatę dla jego przyjaciół - jest to bardzo widowiskowy proces, na pewno wart obejrzenia. Zjawisko to działa trochę inaczej na czystej krwi elfy - te nie tracą przytomności ani nie giną, tracą jedynie powoli maksymalny pułap mocy (inne istoty magiczne jak smoki, demony, bogowie, potwory, duszki itp. w ogóle nie traci nawet mocy, acz nie są w stanie dalej rzucać zaklęć). Niezależnie od okoliczności jednak czary rzucane przez istotę niezdolną wpłacić ich pełnego kosztu w Punktach Czarów nie działają.

Trudność: czyli poziom mistyki konieczny do nauczenia się zaklęcia. Aby to osiągnąć należy wpięrcz przeczytać tekst, następnie wykonać pomyślnie test int by sprawdzić czy postać będzie potrafiła poprawnie go wypowiedzieć), a następnie porównać jej mistykę z trudnością zaklęcia. Jeśli jej mistyka jest równa lub wyższa od Trudności zaklęcia, to znaczy, że postać potrafi nauczyć się i poprawnie wypowiedzieć czar.

Czas rzucania: mierzony w atakach podczas walki lub pięciosekundowych (minimalnie) jednostkach poza nią. Jest to minimalny okres czasu konieczny, by człowiek (lub jakakolwiek podobna doń istota) wypowiedziała zaklęcie. Tego nie da się zrobić szybciej, nie należy też z tym się zbytnio guzdrać.

Czas działania: Jest to maksymalny czas działania zaklęcia, liczony w różnych jednostkach. Po jego upływie efekty czaru znikają, lecz pozostają wszelkie ślady po ich oddziaływaniu (poparzenia, rany itp.). Niektóre czary działają tak krótko, że ich efekty są ledwie dostrzegalne, inne natomiast najpewniej przez całą wieczność.

Zasięg: maksymalny zasięg działania zaklęcia. Należy pamiętać, że ofiara, która wyjdzie z zasięgu może w niektórych wypadkach wyrwać się z działania czaru, (ale tylko wówczas, gdy pisze tak w opisie). Nie można rzucać czaru na istoty będące poza jego zasięgiem.

Przynależność: opis, do której z czterech szkół należy.

Arkana: określa, do którego z arkan należy czar.

Kontrzaklęcie: czyli co należy uczynić by złamać czar. Istnieje tutaj kilka kategorii. Pierwsza z nich „brak” oznacza, że efekt czaru mija za szybko by zdążyć użyć przeciwczaru, mija się to z celem. Druga „rozproszyc” oznacza, że czar należy potraktować jednym z zaklęć typu „rozproszenie magii”, „odwrócenie magii” itp. Kategoria „istnieje” oznacza, że zaklęcie należy zdjąć za pomocą odpowiedniego kontrzaklęcia (rozproszenie nie zadziała). Wszystkie kontrzaklęcia należą do arkanów odrzuceń i mają takie same parametry jak zaklęcia, którym przeciwdziałają. „Odwrócona formuła” oznacza, że do zdjęcia czaru konieczne jest wypowiedzenie czaru od tyłu. Podczas tego procesu wystarczy przeczytać tekst z kartki, nie traci się punktów czarów, musi jednak tego dokonać istota potrafiąca rzucać czary (nie koniecznie jednak tej samej szkoły, może być to też zwykły wróżbita).

Warunki: aby czar zadziałał musi być ciśnięty w odpowiednim miejscu (np. szczyt wzgórza), lub podczas określonej pory dnia (np. w nocy). Bez spełnienia tych warunków nie poskutkuje.

Forma pocisku: niektóre czary przybierają kształt pocisków (tzn. promieni, strzał, kul, błyskawic itp.). Jest to ważne gdyż takich czarów (oraz tych wymagających dotknięcia ofiary) można unikać lub zasłaniać się przed nimi tarczą (nie parowac). Jeśli działanie czaru kończy się wybuchem to unik trudniej zrobić 0 –10 za 1m obszaru eksplozji.

Przerywanie zaklęć:

Jak już pisałem czarownik, by rzucić zaklęcie musi skupić się na swoim wnętrzu, wypowiedzieć przepisową, słowną formułę i czasem nakreślić w powietrzu kilka liter mocy lub gestów. Jeśli nie będzie w stanie zrobić którejś, z tych rzeczy czar nie zadziała. Jeśli więc zostanie zakneblowany, lub w inny sposób uciszony nie będzie mógł rzucać zaklęć. Jeśli natomiast znajdzie się w wielce rozpraszającym środowisku, lub np. podczas rzucania zaklęcia zostanie silnie uderzony może stracić koncentrację i czar zostanie przerwany (tzn. nie dojdzie do skutku, a czarownik straci wydane nań punkty czarów). Czarownik może oprzeć się utracie koncentracji wykonując test Wytrzymałości.

Czary magii czarnoksięskiej:

- powietrze:

Powiew wiatru:

P. czar: 1/ na turę

Trudność: 10

Czas rzucania: 1at/ 5 sekund

Czas działania: 1 tura/ 5 sekund za 1 p. czar.

Zasięg: 100m.

Opis: czar ten wywołuje niewielki podmuch wiatru mogący, co najwyżej zdmuchnąć świece. Jest to w prawdzie podmuch o sile dość globalnej (odczują go wszyscy w promieniu 100m). Wieje ze strony, z której zechce mag. Może posłużyć do neutralizacji wywołanych magią zmian pogodowych, (w tym celu mag musi najpierw wykonać porównanie siły woli z twórcą efektu, a następnie utrzymać czar przez 1k10 tur), lub do przemieszczania magicznych (jak i fizycznych) chmur trujących substancji, pyłów i oparów o nie więcej niż 20 metrów na turę, lub jako krótkotrwały napęd dla statku.

Lewitacja lekkich, ciężkich przedmiotów, lewitacja, lot:

P. czar: kolejno: 1, 5, 4, , 10

Trudność: kolejno 5, 15, 15, 45.

Czas rzucania: wszystkie 1at/ 5 sekund, lot 6at/ 30 sekund.

Czas działania: 1 godzina

Zasięg: 10m.

Opis: są to wszystko odrębne zaklęcia i każde z nich należy nauczyć się osobno. Opisuje je razem, gdyż mają podobne działanie. Lewitacja lekkich przedmiotów pozwala podnieść dowolny, nie cięższy niż 5kg przedmiot. Będzie on się unosił w powietrzu na ustalonej przez maga wysokości (gdy czar minie lub zostanie rozproszony spadnie), jeśli czar zostanie ciśnięty na spadający przedmiot ten przestanie spadać i powoli osunie (wzniesie) się na ustaloną przez maga wysokość. Lewitacja ciężkich przedmiotów działa identycznie, ale jedynie na przedmioty cięższe od 5 kg, ale nie cięższe niż 100kg. Jeśli taki przedmiot spadnie na kogoś zada mu 1k6 ran za każde 10 kg masy (da się ich uniknąć tylko dzięki udanemu unikowi i zasłonięciu się tarczą, ran tych nie zatrzymuje pancerz). Oba czary działają jedynie na przedmioty nieożywione oraz ewentualnie niezakorzenione w glebie rośliny.

Lewitacja działa podobnie, acz jedynie na żywe istoty. Poruszają się one od teraz na niewielkiej wysokości w powietrzu. Upadek nie czyni im żadnych obrażeń. Mogą się także wzniesić na wysokość 1k10 metrów na turę, ale nie mogą się poruszać w innych kierunkach niż w pionie, jeśli min 0,5m pod nimi nie ma podłoża. Poruszające się w ten sposób istoty nie uaktywniają żadnych pułapek wymagających nastąpienia nań.

Lot umożliwia całkowicie swobodne poruszanie się w powietrzu z prędkością minimalną 0 i maksymalną równą 2*prędkość naziemna celu. Latający obiekt może całkiem normalnie rzucać czary, ale do walki (jeśli nie ma zdolności „walka powietrzna”) musi wylądować. Przez cały czas działania czaru osoba poddana, na którą go rzucono może dowolną ilość razy lądować i wzbijać się w powietrze, musi tylko uważać, by w momencie, gdy on minie (zostanie rozproszony) znajdować się na ziemi.

Powietrzny tron:

P. czar: 10

Trudność: 35.

Czas rzucania: 10at/ 1minuta.

Czas działania: 24 godziny

Zasięg: 2m.

Opis: magiczny, kryształowy tron, który powstaje w skutek rzucenia zaklęcia, a znika po upływie doby. Lata z prędkością 0-6 metrów może pomieścić jedną osobę. Jest to dość powolny środek transportu, ale nie jednemu magowi będzie musiał wystarczyć. Można zeń atakować w normalny sposób

Furia wiatrów:

P. czar: 3

Trudność: 40.

Czas rzucania: 5at/ 25 sekund.

Czas działania: 1k 10 tur.

Zasięg: 100m (strumień powietrza ma ok. 3m szerokości)

Opis: czar ten działa zwiewając wszystkie istoty w obszarze działania o 1k6 metrów do tyłu co turę. Mogą one w prawdzie starać się utrzymać na nogach (porównując swoją siłę z siłą woli czarodzieja), ale jeśli im się to nie uda to nie dość, że zostaną porwane przez wiatr, to tracą 3k10 p. ran. Istoty w obszarze nie mogą wykonywać żadnych innych akcji. Nie da się doń strzelać. Pociski (nie pociski powstałe na skutek takich czarów jak kula ognia itp.) przelatujące przez obszar, na którym działa czar są porywane przez wiatr i chybiają celu.

Leć do nieba:

P. czar: 5

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie powoduje, że, jego ofiara wznosi się na dużą wysokość w powietrze i to dość szybko. Jeśli po drodze spotka jakąś przeszkodę (np. sufit) wówczas otrzymuje 6k6 ran, chyba, że ma na głowie hełm i musi wykonać test Wytrzymałości inaczej traci przytomność. Jeśli nie rozwali sobie głowy o sufit (bo go nie było) po osiągnięciu maksymalnej wysokości spada i traci 6k6 p. ran (nie pochłanianych przez pancerz zbroi, ale tylko przez pancerz naturalny taki jak gruba skóra). Czar nie działa na istoty latające.

Jeśli ofiara zdoła się chwycić dowolnego ciężkiego lub przymocowanego obiektu (test Szybkości), nawet innego awanturnika zaklęcie nie działa nań.

-woda:

Zimny prysznic:

P. czar: 8

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: czar ten powoduje wystrzelenie strumieni lodowato zimnej wody, śniegu i lodu w 1k6 wskazanych istot zadając 6k6 obrażeń. Ponadto dopłacając 1 p. czar za każdą zaatakowaną istotę mag może na jedną turę spowodować, że walczyć będą z połową swych ataków - tak zgrabieją ich wszystkie kończyny. Ten czar może zostać rzucony przez maga specjalizującego się w magii lodu jakby pochodził z tamtej szkoły.

Fala:

P. czar: 2

Trudność: 35.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Warunki: czar musi być rzucony w okolicy dużego zbiornika wodnego (staw, rzeka, jezioro itp.).

Forma pocisku

Opis: efektem zaklęcia jest powstanie gigantycznej fali wody, która zmiata wszystkie istoty na swojej drodze (ma 4m szerokości), przenosi je 2k6m do tyłu i zadaje im 5k6 ran. Można użyć tego zaklęcia przeciwko każdej istocie znajdującej się na lądzie jak i w wodzie, ale nie w powietrzu. Zaklęcie nie zadaje szkód żadnym istotom

wodnym (ryby, wodniki, węże morskie itp.). Zaklęcia może bez przeszkód użyć specjalista od inwokacji, tak jakby należało do jego arkanów.

Spacer po wodzie:

P. czar: 3

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: 1k6*10minut (1k6*120 tur).

Zasięg: 10m.

Opis: zaklęcie rzucone na dowolną istotę pozwala jej chodzić po powierzchni wody jakby była to twarda, wykonana z kamienia podłoga.

Oddychanie pod wodą:

P. czar: 5

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2at/ 10sek.

Czas działania: 1godzina.

Zasięg: 10 m.

Opis: Zaklęcie pozwala oddychać zarówno powietrzem atmosferycznym jak i wodą (zupełnie jakby była powietrzem). Należy pamiętać, żeby wyjść z wody przed zakończenie czaru. Niestety, istoty lądowe pod wodą wykonują wszystkie testy z modyfikatorem -20. Czar nie umożliwia istotom wodnym oddychania powietrzem.

Rozstąpienie wody:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 5at / 25 sekund.

Czas działania: 1k10/ 6 min (72 tury).

Zasięg: 5m

Opis: każda woda w promieniu 1m rozstępuje się przed osobą, na którą działa czar. Kałuże odpływają by po chwili wrócić na swe miejsce, morski fale usuwają się z miejsca, nie pada nań deszcz (głupie zastosowanie), zapewnia też 25% że, nie zadziała na ciebie żaden czar wody. Specjalista od odrzuceń może użyć tego czaru jakby należał do jego specjalności.

-ogień:

Mniejsze, większe rozpalenie ognia:

P. czar: kolejno 1 i 3

Trudność: kolejno 1 i 35.

Czas rzucania: kolejno 5 sekund i 10 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 10 metrów.

Opis: są to dwa osobne czary, każdy z nich należy poznać osobno. Powodują zapalenie się dotykanego materiału, tworząc taką ilość ognia, jaka wystarcza do zapalenia ogniska. Pierwszy czar zapala normalne paliwo-knoty świec (a nie całe świece- magia jakoś wie, co należy podpalić), drewno, siano, pergamin i papier, tkaniny itp. Drugi umożliwia natomiast użycie jako paliwa do ogniska także kamieni, metalu, szkła, kości i innych, zwykle niepalnych materiałów dając tyle samo ciepła ile daje zwykle drewno.

Wulkan:

P. czar: 20

Trudność: 110.

Czas rzucania: 15 at.

Czas działania: 1k3 tury.

Zasięg: 40metrów.

Kontrzaklęcie: rozproszyc.

Opis: efektem zaklęcia jest powstanie w ziemi wielkiej wyrwy, z której tryskają płomienie i wrząca lava. Zadają one 10k10 obrażeń wszystkim istotom w promieniu 10m. Test Zręczności - 20 pozwala wyjść z zasięgu zaklęcia przed erupcją.

Płonące ciało:

P. czar: 10

Trudność: 50.

Czas rzucania: 4at/ 20sekund.

Czas działania: 2k10 tur.

Zasięg: rzucający.

Opis: rzucający staje w ogniu. Nic mu się nie dzieje, ale wszystkie istoty w promieniu 0,5 m lub atakujące go w walce wręcz otrzymują 2k6 obrażeń. Każda istota (chyba, że jest odporna na ogień lub strach), na którą atakuje czarownik musi wykonać test Opanowania - jeśli się on nie powiedzie to ucieka.

Ogień z metalu:

P. czar: 5

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2tury.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie powoduje, że potraktowana nim broń staje w płomieniach, zadaje dzięki temu dodatkowe 1k6 ran od ognia, rani także istoty odporne na zwykłą broń (chyba, że są też odporne na ogień). Drugą możliwością jest podpalenie broni wroga - wówczas ten otrzymuje 2k6 ran i wypuszcza przedmiot z rąk.

Krąg płomieni:

P. czar: 10

Trudność: 45.

Czas rzucania: 3at..

Czas działania: 6k10 minut.

Zasięg: 100m.

Opis: czar należy rzucić na jakąś istotę lub przedmiot zamykając ją tym (jak i jej towarzyszy) w kręgu płomieni o średnicy 3m (nie da się rzucić czaru tak, by zahaczył o jakąś istotę, w takim wypadku krąg wyrzuci się zamykając ją w sobie). Każda istota, która spróbuje wyrwać się z kręgu (chyba, że wzbije się w powietrze) otrzyma 8k6 obrażeń. Czar nie działa pod wodą, a w trakcie deszczu o połowę krócej.

Ściana ognia:

P. czar: 5

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2 at.

Czas działania: 1k10*10min (120 tur).

Zasięg: 100m.

Kontrzaklęcie: Rozproszenie Magii lub zaklęcia Wody i Lodu (do decyzji MG).

Opis: czar powoduje do istnienia długą na 10m ścianę ognia. Nie może ona powstać tak by objęła istoty żywe (oraz golem, zombie itp.), ale może objąć drzewa (enty i drzewce nie są drzewami) i przedmioty nieożywione. Każda istota, która spróbuje przekroczyć ścianę otrzyma 8k6 ran. Czar nie działa pod wodą, a deszcz powoduje, że działa o połowę krócej.

Wir kul ognia:

P. czar: 50

Trudność: 85.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: 10k6 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: powołuje do istnienia 2k10 kół ognia (patrz opis czaru) latających bez ustanku po okręgu o obwodzie 3m. Każda istota, która wejdzie w zasięg zostaje trafiona jedną z nich jedną z w każdej turze, w której pozostaje w obszarze działania zaklęcia.

Kula ognia:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: opis efektem czaru jest powstanie kuli ognia, która pędzi w stronę celu. Jeśli weń trafi eksploduje z siłą 10k6 i rani wszystkie istoty w promieniu 1m. Jeśli po drodze natrafi na jakąś przeszkodę też eksploduje na tych samych zasadach.

Ognisty pocisk:

P. czar: 1

Trudność: 10.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku:

Opis: czarownik wyczarowuje małą kulę ognia, która rani jeden cel zadając mu 3k6 ran.

-ziemia:

Deszcz kamieni:

P. czar: 10

Trudność: 55.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: 1k6 tur.

Zasięg: 100m.

Kontrzakęcie: rozproszyc.

Warunki: tylko w otwartej przestrzeni, a nie w budynkach.

Opis: po wypowiedzeniu przez czarodzieja odpowiedniej formuły z nieba zaczyna spadać grad kamieni. Obejmuje on wszystko w promieniu 3m od miejsca na które rzucono czar. Pociski ranią co turę każdą istotę która znalazła się w zasięgu, ale przestają jeśli wyjdzie z obszaru działania. Zadaje 5k6 obrażeń. Jeśli któraś z istot znajdujących się w zasięgu czaru zadeklaruje, że unosi tarczę nad głowę przestaje otrzymywać obrażenia, acz traci możliwość osłaniania się tarczą, nie może też atakować, jak przy pełnej obrobnie

Kamienny pocisk:

P. czar: 1

Trudność: 10.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku:

Opis: jest to odmiana ognistego pocisku należąca jednak do innego żywiołu.

Strefa bezruchu:

P. czar: 40

Trudność: 65.

Czas rzucania: 8 at.

Czas działania: 1k6*1godzina.

Zasięg: 100m.

Opis: efektem zakęcia jest powstanie strefy o promieniu 5 metrów. Zamiera weń wszelki ruch, a przynajmniej ten pochodzący od istot żywych (określenie trochę na wyrost, czar dotyka także np. golem czy szkielety). Każda z ofiar musi z osobna wykonać porównanie siły woli, jeśli jej się nie powiedzie to zatrzymuje wszystkie swe ruchy na czas działania czaru. Ofiary zakęcia nie oddychają, ale nic nie wskazuje na to, by im to w jakiś sposób przeszkadzało. Każdy, to wejdzie w zasięg podczas działania czaru także zostanie nim dotknięty. Jakikolwiek ataki przeprowadzone na ofiary czaru spowodują obudzenie się atakowanego i 1k4 innych istot. Ten czar już na nie nie zadziała.

Wstrząs:

P. czar: 20

Trudność: 50.

Czas rzucania: 5at.

Czas działania: 4k10 tur.

Zasięg: rzucający.

Opis: każda istota w promieniu 25 metrów, prócz rzucającego i istot latających musi wykonać co turę test zr by nie upaść. Wstanie zajmuje jej 1 turę. Istoty duże otrzymują modyfikator -10, a bardzo duże -20. Jeźdźcy

spadają automatycznie z koni i otrzymują 4k6 nie dających się parować (uniknąć, wchłonąć przez pancerz, ani zasłonić się przed nimi tarczą) ran. Istoty w ciężkich zbrojach nie mogą wstać samodzielnie i ktoś musi im pomóc. Wszystkie budynki w zasięgu zaklęcia zostaną mniej lub bardziej uszkodzone, co może prowadzić do ich zawalenia.

Kruszenie kamieni:

P. czar: 2

Trudność: 27.

Czas rzucania: 3at/15 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 25 metrów.

Opis: zaklęcie powoduje nagłe spękanie i ostatecznie rozsypanie się w pył kamienia, na który rzucono czar. Jednorazowo można zniszczyć 1 metr sześcienny kamienia (cegły, zaprawy itp.). Czar nie działa na takie istoty jak kamienne golemy czy olbrzymi.

-lód:

Lodowa kula:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Forma pocisku: tak.

Opis: czar powoduje efekt podobny do ognistej kuli, ale zadaje jedynie 3k6 ran i unieruchamia ofiary, które nie wykonają testu Wytrzymałości na 1k4 tury. Unieruchomiona ofiara nie może wykonywać żadnych akcji, w walce wręcz jest trafiana automatycznie, podczas walki strzeleckiej nieodzowne są jedynie testy celności.

Zamrożenie:

P. czar: 8

Trudność: 30.

Czas rzucania: 2at

Czas działania: 3k10 tur.

Zasięg: 50m.

Kontrzaklęcie: zaklęcia Ognia działają jak Rozproszenie Magii.

Opis: ofiara zaklęcia zostaje zamrożona. By się przed tym uchronić musi wykonać porównanie siły woli z rzucającym czar. Zamrożona istota nie jest zdolna wykonać żadnej czynności: atakować, mówić, poruszać się, robić uniki, parować itp. Zaklęcie to może zostać użyte w celu zamrożenia maksymalnie 3 metrów sześciennych wody.

Lodowy pocisk:

patrz ognisty pocisk.

Lodowa lanca:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Forma pocisku

Opis: czar tworzy wielki i ostry sople lodu, który pędzi w stronę celu. Uderza weń zadając mu 10k6 ran, następnie przebija go i pędzi w stronę następnej ofiary zadając jej 8k6 ran i także przebijając. Czar w ten sposób może porazić 5 istot. Niestety wystrzelony pocisk porusza się po linii prostej i jeśli za pierwszą ofiarą nikt nie stoi to czar nie zrani dalszych celów. Osłonięcie się tarczą należy potraktować tak jakby czar uderzył w kolejną osobę. Istnieje 50% szans, że tarcza zostanie zniszczona.

Lodowa burza:

P. czar: 10

Trudność: 40.

Czas rzucania: 5at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: zakłęcie powoduje powstanie skłębionej chmury śniegu, lodu i lodowatego powietrza. Czar zadaje wszystkim istotom w promieniu 3m 10k6 ran.

Lawina śnieżnych kul:

P. czar: 7

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: efektem czaru jest zadanie wszystkim istotom w promieniu 2m 5k6 ran i przewrócenie ich, jeśli nie wykonają testu Zręczności. Przewrócone istoty wstają przez jedną turę. Istoty w ciężkich zbrojach nie mogą wstać bez pomocy. Ten drugi efekt nie działa na istoty duże i bardzo duże.

-elektryczność:

Szok elektryczny:

P. czar: 3

Trudność: 15.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku: tak.

Opis: zakłęcie powoduje powstanie niewielkiego ładunku elektrycznego, który uderza w jeden wybrany przez rzucającego cel, zadając mu 2k6 p. ran (nie zatrzymywanych przez metalowe pancerze). Jeśli ofiara nie wykona testu wytrzymałości to traci przytomność na 1k3 tury.

Błyskawica:

P. czar: 6

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: Czar powoduje, że z ręki rzucającego go czarownika wystrzeliwuje dość duża błyskawica trafiająca pojedynczą istotę. Jej uderzenie zadaje 8k6 obrażeń i nie jest powstrzymywane przez metalowe pancerze.

Tarcza błyskawic:

P. czar: 10

Trudność: 45.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: dotyk.

Opis: czarownik lub dotykana przez niego istota zostaje otoczona przez pole błyskawic. Każda inna istota, która zaatakują ją w walce bezpośredniej albo dotnie chronionego przez zakłęcie, zostanie porażona prądem z siłą 2k6. Obrażenia te nie są powstrzymywane przez metalowe pancerze.

Sztorm piorunów:

P. czar: 30

Trudność: 70.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: Rzucający wyciąga przed siebie ręce i wykrzykuje zakłęcie. Gdy kończy z jego palców strzela k10 błyskawic (każda musi być wystrzelona w inny cel) zachowujących się tak jak opisane w czarze „błyskawica”.

Spętanie gromami:

P. czar: 4

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 1k6*10 minut (120 tur).

Zasięg: 100m.

Opis: czar działa pętając ofiarę siecią maleńkich błyskawic. Osoba, na którą go rzucono nie może wykonać żadnej akcji. Jeśli to zrobi otrzymuje 1k6 obrażeń, (nie powstrzymywanych przez żaden pancerz), co turę dopóki się nie uspokoi nie wróci do pozycji, w jakiej stała, gdy rzucono nań czar.

-iluzje:**Mniejsza, większa, lita iluzja:**

P. czar: kolejno 10, 25, 30

Trudność: kolejno: 35, 50, 60.

Czas rzucania: 20 sekund, 30 sekund, 45 sekund..

Czas działania: po wieczność.

Zasięg: dotyk.

Opis: te zaklęcia mają podobne działanie, dlatego opisuje je razem. Każde z nich jednak jest odrębnym czarem, który trzeba poznać osobno. Rzucenie pierwszego pozwala stworzyć trwały obraz dowolnego przedmiotu. Utrzyma się on dowolną ilość czasu. Jest to jedynie obraz, nie może się on poruszać, a każdy, kto go zechce dotknąć niczego nie poczuje i może przezeń przejść. Drugi czar może tworzyć już potężniejsze, animowane iluzje np. potworów, ścian ognia itp. wydają one nawet dźwięki, acz dotknięte okazują się fałszem. Ostatni wreszcie tworzy znowu statyczne obrazy, acz dotknięcie ich spowoduje uczucie dokładnie takie samo jak dotknięcie prawdziwego przedmiot. Niestety, każdy kto np. zechciałby oprzeć się o iluzoryczną ścianę przeleci przez nią gdyż nadal jest fałszywa. Te iluzje są nadal stosunkowo proste i nie mogą nikogo skrzywdzić. Rzucenie każdego tych czaru zmusza czarownika do odjęcia sobie 1 dodatkowego p. czar. Będzie go można odzyskać dopiero po 1k6 miesiącach.

Sztuczka:

P. czar: 1

Trudność: 3.

Czas rzucania: 1sekunda.

Czas działania: chwila (do 20minut).

Zasięg: 50m.

Opis: Efekty tego czaru są niemal nad podziw mierne. Skutkiem zaklęcia jest zazwyczaj wykonanie małej czynności mogącej np. kogoś rozweselić lub też trochę pomóc w domu np. wyciągnąć z rękawa chustkę, wyczarować powiew wiatru pozwalający zdmuchnąć pył z książki itp. Efekty zaklęcia są zbyt słabe by komuś zaszkodzić czy pomóc w jakiś poważnych czynnościach.

Niewidzialność:

P. czar: 30

Trudność: 40.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: dotyk.

Opis: istota poddana temu zaklęciu staje się niewidoczna dla każdego stworzenia posługującej się normalnym wzrokiem, ale dalej można ją usłyszeć czy zlokalizować dzięki takim metodom postrzegania świata jak termowizja, echolokacja czy różne typy postrzegania pozazmysłowego. Wraz z nią niewidzialny staje się cały jej ekwipunek. Jeśli postać weźmie do rąk jakiś nowy przedmiot, to dopóki nie schowa go pod ubraniem będzie on jednak widoczny. Może pod działaniem czaru normalnie atakować. Ciosy takiej postaci mogą być parowane (unikane, i blokowane), można też ją trafić tylko dzięki udanemu testowi Szczęścia. Inteligentne postacie na pewno jednak coś wymyślą (np. obsypią okolice mąkom).

Wzmocnienie głosu:

P. czar: 2

Trudność: 15.

Czas rzucania: 10 sekund.

Czas działania: 10 minut.

Zasięg: dotyk.

Opis: zakłęcie wzmacnia głos dotkniętej postaci. Czyni go to wyrazistszym, lepiej (i dalej słyszalnym) oraz przede wszystkim daje potraktowanej czarem istocie modyfikator + 10 do Charyzmy.

Światło:

P. czar: 1

Trudność: 5.

Czas rzucania: 5sekund.

Czas działania: 1godzina.

Zasięg: rozjaśnia na odległość 10 metrów.

Opis: zakłęcie światła powoduje powstanie małej, świecącej kulki, która rozjaśnia okolice tak jak pochodnia. Światelko to zawsze lewituje nad głową twórcy.

Głos z nikąd:

P. czar: 2

Trudność: 15.

Czas rzucania: 15 sekund

Czas działania: chwila.

Zasięg: w zasięgu wzroku.

Opis: ze wskazanego przez czarownika miejsca będzie rozlegał się odgłos. Może on wydać dowolne, jakie tylko nakaże mu rzucający dźwięki, czyli mówić jego słowa, ryczeć jak jakiś potwór, śmiać się itp.

Koszmarne wizje:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 1k6 tur.

Zasięg: 50m.

Opis: efektem czaru jest ujrzenie przez wskazaną istotę bardzo nieprzyjemnego widoku. Często są to obrazy jego skrywanych fobii, lub rzeczy, które mają stać się udziałem jego samego lub najbliższych (zwykle całkiem fałszywym obrazem, choć czar niekiedy ukazuje prawdziwe, przyszłe wydarzenia), ewentualnie też koszmarnym wydarzeniem z jego dotychczasowego życia. Ofiara podczas oglądania wizji nic nie może robić (jakikolwiek atak jednak natychmiast ją otrzeźwi i zmusi do normalnych czynności defensywnych), a po zakończeniu wizji wpada w panikę na 1k10 minut(12 tur). Czar ten jeśli zostanie użyty jako część groźby (np. patrz co ci zrobię jeśli nie oddasz mi całych swoich pieniędzy) zwiększa charyzmę rzucającego o 20.

Lustrzane odbicie, projekcja duplikatu, zwodniczy sobowtór:

P. czar: kolejno 30, 45, 60

Trudność: kolejno: 40, 60, 80.

Czas rzucania: kolejno: 4at, 6at, 8at.

Czas działania: godzina.

Zasięg: 50m.

Opis: wszystkie te czary tworzy zaraz obok oryginału jakiejś istoty jej dokładną kopię. Na tym kończą się podobieństwa. Wszystkich tych czarów należy uczyć się osobno. Kopie są zawsze posłuszne oryginałowi. Duplikują dokładnie jego osobowość, ekwipunek, zdolności i moce, ewentualne czary rzucają jednak z jego rezerw p. czar. Cały ich dobytek zniknie po zniszczeniu ich, lub, gdy minie czar. Zabicie oryginału nie oznacza jednak ich śmierci. Kopia powstała dzięki działaniu „lustrzanego odbicia” posiada jeden p. ran, projekcji duplikatu 40% p. ran oryginału, a ze zwodniczego sobowtóra 80% oryginału. Istoty takie normalnie zadają i otrzymują rany. Zakłęcie „zwodniczy sobowtór” posiada jeszcze jedną, dodatkową funkcję. Mianowicie rzucający zostaje okryty zakłęciem niewidzialności i teleportowany o 3metry w tył lub w bok, więc czar ten znakomicie nadaje się do zamaskowania swojej rejterady.

Oślepiający błysk:

P. czar: 3

Trudność: 35.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: do 25m.

Opis: zakłęcie powoduje błysk oślepiający 2k6 najbliższych czarownikowi istot zwróconych w jego kierunku. Czar trwa przez 3k6 tur, podczas których nic nie widzą, (jeśli wśród ofiar były istoty aktywne tylko w nocy to

czar działa nań 2 razy dłużej). Mogą trafić cele tylko dzięki udanemu testowi na Szczęście. Czar nie działa na istoty posiadające takie zdolności jak np. echolokacja.

Iluzoryczny wróg:

P. czar: 4

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 1k6*10 minut (120 tur).

Zasięg: 100m.

Kontrzakłęcie: Rozproszenie iluzji.

Opis: to zakłęcie tworzy iluzje głodnego, agresywnego potwora. Dysponuje on wszystkimi zdolnościami oryginału, ale nie może on zadawać ran (dla niepoznaki będzie atakował tak by nie trafić) i sam też nie może być zraniony.

Rozmycie:

P. czar: 2

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: 1k6*10 minut (120 tur).

Zasięg: dotyk.

Opis: zakłęcie powoduje, że obraz istoty, na którą go rzucono staje się zwielokrotniony, niewyraźny i niewyraźny, łatwiej jej o 10 robić uniki i o tyle samo trudniej ją trafić z łuku.

Sakiewka biedaka:

P. czar: 1

Trudność: 10.

Czas rzucania: 5 sekund..

Czas działania: doba.

Zasięg: 10m.

Opis: zakłęcie rzucone na miasek lub sakiewkę sprawi, że z zewnątrz będzie wydawać się pusta (straci ciężar, monety nie będą brzęczeć itp.) może posłużyć do zrobienia komuś dowcip lub do uchronienia się przed złodziejami.

Iluzoryczny wstrząs:

P. czar: 10

Trudność: 40.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: zakłęcie powoduje u 1k6 wskazanych przez maga istot wizje walki z potworami, lecących weń strzał itp. muszą one zsumować swą Siłę Woli i porównać ten wynik z rzucającym. Jeśli im się nie powiedzie to wszystkie uwierzą w prawdziwość wizji i otrzymają 10k6 obrażeń, których nie da się unikać, parować ani blokować tarczą. Nie powstrzymuje ich też pancierz.

-poznanie:

Identyfikacja:

P. czar: 10

Trudność: 20.

Czas rzucania: 2 godziny.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dotyk.

Opis: jeśli dotykany przez rzucającego przedmiot jest magiczny to poznaje on odpowiedź, ile magicznych mocy drzemie w przedmiocie lub dowiadyuje się natury jednej z nich oraz tego, jak ją przebudzić. Czar nie działa na przedmioty, których sposób działania nie jest oparty na magii (obojętnie: słów, znaków, naturalnej, eliksirów lub jakiegokolwiek innej), na te, które jako jedną z właściwości posiadają jakiegoś typu „odporność na identyfikację” itp.

Poznanie istoty:

P. czar: 2

Trudność: 20.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 40m.

Opis: zaklęcie to można rzucić na dowolną żywą istotę, automat, ożywieńca itp. Pozwala dowiedzieć się, do jakiego należy gatunku, określić jej statystyki, moce, słabe punkty (np. lepiej działające zaklęcia) czy stan zdrowia. Czar ten jest używany niekiedy do diagnozowania chorób przez rozmaitych znachorów.

Wykrycie zła, potwora, ożywieńców, iluzji, magii, wroga, strachu.

P. czar: 2

Trudność: 20.

Czas rzucania: 20 sekund.

Czas działania: godzina.

Zasięg: kolejno: 50m, 50m (patrz opis), 50m (patrz opis), 50m, 50, 50m (patrz opis), 200m.

Opis: każde z tych zaklęć należy nauczyć się osobno, nie mają ze sobą nic wspólnego prócz podobnego działania dlatego opisuje je w jednym tekście. Pierwsze z nich wykrywa tzw. „złe” istoty - najczęściej za takie uznaje się potwory, demony, orków i gobliny (oraz im pokrewne stworzenia), ożywieńców, osoby praktykujące czarną magię (lub też magię krwi) lub mające na sumieniu albo planujące ciężkie przestępstwa, czarne elfy, oraz oczywiście często bogu ducha winnych ludzi którzy mają domieszkę krwi orków, czarnych elfów czy demonów. Wszystkie te istoty, jeśli w trakcie działania czaru znajdują się w odległości 50m od czarownika zostaną otoczone czerwoną poświatą, a sam rzucający intuicyjnie poczuje ich obecność. Rzucający nie musi ich widzieć, jeśli znajdują się np. w krzakach to czar zasygnalizuje weń obecność czegoś złego. Czar wskazuje także związane z czarną magią zioła, przedmioty oraz posiadające negatywną aurę miejsca.

Wykrycie potwora natomiast wskazuje miejsce pobytu wszystkich istot klasyfikowanych jako „potwory” w promieniu 50m oraz ostrzega o obecności takich istot w promieniu 500m.

Wykrycie ożywieńców działa na tej samej zasadzie.

Wykrycie iluzji natychmiast oznacza wszystkie stworzone dzięki iluzjom przedmioty (lub poddane tego typu czarom osoby) czerwoną poświatą. Wszystkie istoty, które widziały ten efekt nie muszą obawiać się z ich strony niczego. Poświata znika, gdy czarownik odejdzie na pięćdziesiąt metrów od przedmiotu stworzonego dzięki iluzjom. Ten czar ich nie niszczy.

Wykrycie magii: wszystkie magiczne istoty, czarownicy, magiczne przedmioty i istoty, na które działają jakiegokolwiek czary zostają otoczone poświatą. Czar ten nie pozwala w żaden sposób poznać ich właściwości ani działania, a jedynie sygnalizuje obecność magii.

Wroga: sygnalizuje obecność istot o wrogich zamiarach w promieniu 50m.

Strachu: wyczuwa w tym dystansie wszystkie stworzenia odczuwające strach np. rozbójnika z bandy, która rozbili czarownik i jego kompani, ale także np. przestraszonych ich przybyciem wieśniaków.

Jasnowidzenie:

P. czar: 25

Trudność: 50.

Czas rzucania: 20 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: czarownik.

Opis: czar ten pozwala dostrzec przyszłe (lub terażniejsze) wydarzenia dotyczące dowolnego miejsca, osoby lub przedmiotu. Teraźniejszość dociera do umysłu rzucającego w formie wizji i jest całkowicie prawdziwa, przyszłość niestety nie musi się sprawdzić i istnieje tylko 50% szans na jej poprawne odgadnięcie.

Dostrzeżenie duszy:

P. czar: 1

Trudność: 30.

Czas rzucania: 20 sekund / 4 at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dotyk.

Opis: czar pozwala wykryć wszystkie istoty obdarzone duszą w promieniu 150m od rzucającego. Rośliny, automaty duża część ożywieńców cielesnych nie posiadają duszy.

Prawdziwe oblicze:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at/ 15 sekund..

Czas działania: chwila.

Zasięg: 25m.

Opis: zaklęcie rozprasza na danej istocie wszystkie ewentualne zaklęcia przemian jak i iluzji zmieniające kształt, a niewymagające specjalistycznych kontrzaklęć. Ponadto istoty posiadające moce pozwalające im na zmianę kształtu zmusza do przeobrażenia w jakąś ze swych form. Nie należy z tym przesadzać, przemiana człowieka dotkniętego likantropią w wściekłego wilkołaka nie należy do rzeczy przyjemnych.

-przemiany:

Stworzenie golema:

P. czar: 100

Trudność: 100.

Czas rzucania: 30dni.

Czas działania: po wieczność.

Zasięg: brak.

Opis: czarownik rzucający czar musi posiadać glinianom (by stworzyć glinianego golema), lub też żelazną (by stworzyć żelaznego) ewentualnie kamienną (by stworzyć kamiennego) figurę. Musi ona kształtem przypominać tworzone monstrum oraz człowieka. Golemy kosztują kolejno 30, 60 i 45 punktów kontroli. Przed rzuceniem czaru przeczytaj podrozdział „przyzywanie, tworzenie i kontrolowanie istot”.

Szpony bestii:

P. czar: 4

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at/ 15 sekund.

Czas działania: 20minut.

Zasięg: 25m.

Warunki: czarownik musi mieć puste ręce.

Opis: z rąk czarownika wyrastają ostre, twarde szpony zdolne rozrywać nawet metal. Przeszkadzają w używaniu różnych przedmiotów, ale nie w rzucaniu czarów. Czarownik zadaje w walce wręcz 5k6 obrażeń, nie może jednak niczego trzymać w dłoniach.

Srebrne strzałki:

P. czar: 5

Trudność: 25.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: z palców czarownika wystrzeliwuje 1k4+1 strzałek wykonanych z czystego srebra. Uderzając w cel każda zadaje 2k4+2 obrażenia. Jeśli strzałki uderzą w potwora cienia, ożywieńca lub wilko, koto, szcuro bądź niedźwiedziolaka zadają podwójne obrażenia (ignorując ich naturalny pancerz i ewentualne odporności czy niewrażliwości na magię). Na wypadek gdyby ktoś chciał je sprzedać - znikają jak kamfora po kilku sekundach.

Duszek strażniczy:

P. czar: 15

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at/ 15 sekund..

Czas działania: po wieczność.

Zasięg: dotyk.

Opis: dotykany przez maga przedmiot zostaje nawiedzony przez całkowicie od nowa wykreowanego duszka. Jest to niewielkie i raczej słabe stworzonko mające charakterystyki małego zwierzęcia. Jest ono jednak bardzo wierne swemu twórcy i wykonuje posłusznie wszystkie jego nakazy, nie może jednak zbyt oddalać się od zamieszkiwanego przedmiotu. Posiada też wskazany przez twórcę wygląd. Gdy ktoś niepowołany weźmie strzeżony przez przedmiot do rąk natychmiast się materializuje atakując go. Nie jest w prawdzie w stanie wiele zdziałać, aczkolwiek pogryzienie przez szura i tak nie należy do przyjemnych.

Złoto głupców:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at/ 15 sekund..

Czas działania: do zachodu słońca.

Zasięg: dotyk.

Opis: to zaklęcie nazywane też „złotem elfów” sprawia, że w ręce czarownika pojawia się 3k6 sztuk złota. W wyglądzie i dotyku wydają się prawdziwe (bo są takie w rzeczywistości). Niestety mają przykrą właściwość. Istnieje bowiem 50% szans, że po zachodzie słońca zmienia się w garść suchych liści. Jeśli natomiast nie przekształcą się w je to oznacza, że zmieniły się w piasek. Przestrzegam przed uczeniem graczy tego zaklęcia, mogą, bowiem za bardzo szaleć, a wszystkich użytkowników ostrzegam – w tym świecie za kradzież w zależności od okolicy albo odcinają różne części ciała (zwykle ręce lub palce), albo wieszają, albo zsyłają do kamieniołomów.

Dwuwymiarowość:

P. czar: 7

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at/ 15 sekund..

Czas działania: 20min.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie powoduje, że istota na którą je rzucono staje się płaska (może wybrać od której strony). Nie może być z tego kierunku atakowana (ale ze strony z której ma nadal bok otrzymuje podwójne obrażenia) ponadto może przedostać się przez każdą szczelinę prócz tych które są dlań za niskie.

Nefrytowa szkatułka:

P. czar: 25

Trudność: 50.

Czas rzucania: 5at.

Czas działania: chwila (i po wieczność).

Zasięg: 50m.

Kontrzaklęcie: Rozproszenie Magii. Zniszczenie lub otwarcie szkatułki działa jak skuteczne Rozproszenie Magii.

Opis: zaklęcie powoduje, że w ręce maga pojawia się niewielka, wykonana z nefrytu szkatułka. Może on następnie zamknąć weń jedną istotę o rozmiarze „średni” lub mniejszą. Ofiara może się bronić porównaniem siły woli. Jeśli jej się to nie powiedzie to zostaje uwięziona w szkatułce. Przez cały czas uwięzienia jest całkowicie odcięta od świata, ale świadoma. Nie potrzebuje jedzenia ani wody, nie może oszaleć ani umrzeć, nie może być skrzywdzona w żaden sposób, który nie wymagałby otwarcia szkatułki lub jej zniszczenia. Otwarcie lub zniszczenie szkatułki oznacza automatyczne uwolnienie uwięzionej istoty.

Kryształowy rydwan:

P. czar: 20

Trudność: 65.

Czas rzucania: kilka metrów od maga.

Czas działania: 4 godziny.

Zasięg: dotyk

Opis: Zaklęcie skutkuje pojawieniem się magicznego, całego wykonanego z kryształu i zaprzęgniętego w także rumaki rydwanu. Porusza się on na takiej samej zasadzie jak prawdziwy, a może pomieścić trzech pasażerów. Rydwan nadaje się świetnie do walki. Niestety jeśli zderzy się z jakąś twardą przeszkodą (dom, drzewo, duży kamień itp.) rozsypie się w drobnutki mak, a następnie wszystkie odłamki znikną. W jednej chwili może istnieć jedynie jeden rydwan.

Polimorfia, polimorfia wroga w potwora:

P. czar: kolejno 25, 50

Trudność: 50, 85.

Czas rzucania: 6at, 8at.

Czas działania: po wieczność.

Zasięg: 50m.

Kontrzaklęcie: Wymagana jest odwrócona formuła zaklęcia. Zwykle rozproszenie magii nie działa.

Opis: efektem pierwszego zaklęcia jest przemiana wskazanej ofiary, której nie powiedzie się porównanie siły woli w dowolne zwierze. Ofiara zachowuje swą własną osobowość, oraz zdolność mowy, lecz nie rzucania czarów. Zalecał bym umiar w przekształcaniu ludzi w wilki, niedźwiedzie, dziki i inne duże zwierzęta - mogą one bowiem być niebezpieczne, proponował bym raczej żaby (te są nawet bardzo zalecane, bo są pożyteczne - łapią muchy), myszy, szczury i inne niewielkie zwierzęta.

Drugi czar zmienia ofiarę w potwora. Jego wygląd może ustalić rzucający, a cechy oznaczyć używając jego dotychczasowych statystyk + 1k100 punktów oraz obdarzywszy go 1k10 zdolnościami lub jedną słabą bądź

umiarkowaną mocą, albo zdolnością gatunkową. Może dotychczas posiadane zdolność i umiejętności w uzasadnionych przypadkach sprzedać z powrotem na punkty i kupić zań nowe (np. gdy stworzony stwór nie ma rąk można sprzedać np. rozbrajanie, parowanie itp.). Ofiara broni się przed czarem dwoma porównaniami siły woli. Powodzenie pierwszego chroni ją przed zmianą kształtu, drugiego natomiast, wykonywanego z modyfikatorem +10 przed przejściem przez rzucającego czar kontroli nad zmienionym (kosztuje to 1k10+1 punkty kontroli). Jeśli drugi test się nie powiedzie (nie dochodzi doń, jeśli powiedzie się pierwszy), to ofiara musi wykonywać wszystkie rozkazy (nie licząc samobójczych) czarownika, który rzucił czar, jeśli się powiedzie to atakuje najbliższy cel. Jeśli pierwsze porównanie zakończyło się dla zaklętego pomyślnie drugie zostaje zdane automatycznie.

Są to dwa oddzielne czary, które należy zdobyć i nauczyć się osobno.

Przemiana w: orla, wilka, niedźwiedzia, ogra, mysz, chimere.

P. czar: kolejno 15, 20, 35, 45, 10, 60

Trudność: kolejno: 25, 25, 45, 55, 5, 65.

Czas rzucania: kolejno 3at/ 15 sekund, 4at/ 20 sekund, 5at/ 25sekund, 6at/ 30sekund, 1at, 5sekund, 7at/ 35sekund

Czas działania: do momentu, aż rzucający nie zginie lub nie wyrazi ochoty przerwania czaru.

Zasięg: rzucający.

Opis: czarownik, który rzucił jedno z tych zaklęć natychmiast zmienia się w odpowiednie stworzenie. Pozostanie w tej postaci, aż nie wyrazi chęci powrotu do normalnego stanu (przemianom w obie strony towarzyszą kłęby dymu, tak samo jak polimorfii). Przemiana w mechanice oznacza przyjęcie wszystkich cech, mocy umiejętności i zdolności (za wyjątkiem opanowania, szczęścia, inteligencji, mądrości, siły woli, mistyki i magii) nowego ciała przy zachowaniu własnych zdolności i mocy (łącznie z mową). W nowej postaci nie można rzucać czarów. Każde z tych zaklęć należy zdobyć i nauczyć się osobno.

Kryształowy pocisk:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: po trafieniu pocisk zadaje 4k6 ran oraz pokrywa zbroję ofiary ciężkim kryształem. Ta kolorowa, acz niewygodna narośl utrzyma się przez 3k10 tur, utrudniając wszystkie testy związane z zręcznością i szybkością o 20p.

Zmiana w kamień:

P. czar: 35

Trudność: 60.

Czas rzucania: 7at.

Czas działania: chwila i po wieczność.

Zasięg: 100m.

Kontrzaklęcie: Odwrócona Formuła

Opis: zaklęcie zmusza ofiarę do porównania siły woli z rzucającym. Jeśli się jej nie powiedzie to przekształci się w estetyczną, kamienną rzeźbę przedstawiającą ją samom.

Stworzenie liny/ ubrania/ żywności i wody:

P. czar: kolejno: 1 za metr, 5, 3

Trudność: kolejno: 3, 25, 20.

Czas rzucania: kolejno: 5 sekund za metr, 20 sekund, 10 sekund..

Czas działania: po wieki.

Zasięg: dotyk.

Opis: pierwsze zaklęcie tworzy metr po metrze mocną, linę o zwykłych, nie magicznych właściwościach. Rodzaj surowca, z jakiego będzie wykonana zależy od rzucającego. Drugie pozwala stworzyć zwykłe, proste ubranie wystarczające do okrycia jednej osoby (rodzaj ubrania określa rzucający, nie może ono być zbyt bogate, a jedynie normalne, proste, bez złotych haftów, diamentowych guzików itp.), trzecie natomiast niewyszukaną porcję wody i żywności wystarczającą do zaspokojenia na 1 dobę potrzeb jednej istoty. Każde z nich należy poznać i nauczyć się osobno.

Przemiana przedmiotu:

P. czar: 15

Trudność: 35.

Czas rzucania: 1 minuta.

Czas działania: 1 dodatkowy p czar za minutę (12 tur) działania.

Zasięg: 50m.

Kontrzakęcie: odwrócona formuła.

Opis: zakęcie powoduje przemianę jednego przedmiotu w drugi. Mogą to być dowolne rzeczy nie będące magicznymi. Przemiana niestety nie jest w stanie stworzyć żadnego rodzaju szlachetnych metali i kamieni. Czarodziej żeby przemienić przedmiot musi wiedzieć jak ma wyglądać to, w co go zmienia (nie może, więc powiedzieć np. karabin maszynowy bo nie ma pojęcia co to jest karabin, a co dopiero maszynowy).

-przywołanie:

Przywołanie przedmiotu, wywerny, harpii, ognistego smoka:

P. czar: kolejno 3, 65, 40, 100

Trudność: kolejno: 25, 70, 50, 100.

Czas rzucania: kolejno 2at, 5godzin, 2godziny, 24godziny.

Czas działania: po wieczność.

Zasięg: pierwsze: w rękę maga, reszta w kręgu przyzwania.

Warunki: pierwsze brak, reszta musi być rzucona pod ziemią, a inkantacje wstępne muszą być rozpoczęte w nocy.

Opis: Są to cztery osobne czary, które trzeba osobno zdobyć i nauczyć się. Pierwszy z nich przyzywa jeden dowolny przedmiot, którego właścicielem jest czarodziej, nienależnie gdzie by był (np. mogli go ukraść i sprzedać złodzieje itp.) pojawi się on w rękę maga. Należy tu napomnieć, że ludzie, zwierzęta i automaty nie są przedmiotami. Ponadto nie pojawiają się żadne przedmioty przymocowane na stałe jak drzewa, monolity, przybite do podłogi meble itp. Zaleca się także ostrożność przy przywoływaniu ciężkich mebli i narzędzi, gdyż ich materializacja na dłoni nie należy do przyjemności.

Pozostałe trzy czary przywołują wymienione monstra. Więcej wiadomości na ten temat w podrozdziale o przywoływaniu potworów i spisie potworów. Kosztują one kolejno: 40, 12 i 40 punktów kontroli.. Wpłacając kolejne punkty czarów można spowodować pojawienie się następnych bestii tego samego rodzaju (np. za 40 punktów przybędzie 1 harpia, a za 80 dwie).

Teleportacja:

P. czar: 40

Trudność: 70.

Czas rzucania: godzina.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dotyk.

Opis: rzucający i towarzyszące mu istoty znikają z cichym mlaśnięciem i pojawiają się z podobnym we wskazanym przezeń miejscu. Czar może przenieść na raz do dziesięciu osób. Teleportować się można do dowolnego punktu, lecz rzucający musi wiedzieć gdzie się on znajduje (może np. powiedzieć „do Nipponu”, ale nie „tam gdzie teleportował się ten czarodziej”). Ponadto w wypadku nieprecyzyjnie określonego punktu docelowego czar pozostawi czarownika w najbardziej niewygodnym, (ale nie śmiertelnym) miejscu, jakie będzie miał do dyspozycji. W wypadku np. teleportacji do Illien będzie to sam środek głuszy gdzie nie mieszka żaden elf. Za każdym razem gdy czarownik rzuci ten czar traci dodatkowo jeszcze jeden p czar (i jeden za każdego pasażera) który będzie mógł odzyskać dopiero po upływie roku 1k6 miesięcy.

Banicja:

P. czar: 25

Trudność: 65.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: po rzuceniu tego czaru mag może przenieść 1k10 istot (muszą zsumować swoją siłę woli i próbować mu się oprzeć, może rzucać czar na mniej istot niż wskazuje wynik 1k10) w losowe miejsce oddalone, co najmniej o tysiąc kilometrów. Czar działa losowo, ale bardzo lubi rzucać ludzi w takich miejscach jak wulkany, szczyty gór, najwyższe możliwe drzewo w zasięgu, wyspy zamieszkałe przez kanibali, leża smoków itp. itd.

Wielość zwierzyny:

P. czar: 45

Trudność: 65.

Czas rzucania: 24godziny.

Czas działania: chwila.

Zasięg: ok. kilometra.

Opis: zaklęcie powoduje, że przez około godzinę po odprawieniu po okolicy będą się włoczyły zwierzęta z okolicznych lasów, pól itp. Będą podchodzić do domów, tratować pola i absolutnie (póki ich ktoś nie zaatakuje) nie będą bać się ludzi. Pozwala to zapolować na nie i zdobyć mnóstwo mięsa. Po upływie czaru te zwierzęta, które przeżyją wracają na swe naturalne miejsce. Rzucanie czaru nie jest mile widziane przez wielmożów oraz - jeśli nie ma uzasadnionej przyczyny - przez druidów.

Wiązka węży:

P. czar: 3

Trudność: 25.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: Z palców maga strzela 1k6 węży, które zadają po 1k6 obrażeń i znikają (obrażenia od każdego węża należy rozliczyć osobno). Ofiara zostaje zatruta. Co godzinę (przez 1k12godz) musi wykonać rzut na wytrzymałość inaczej straci 2k6 punktów ran.

Wezwanie ognika:

P. czar: 3

Trudność: 15.

Czas rzucania: 10sekund.

Czas działania: godzina.

Zasięg: dotyk.

Opis: rzucenie czaru powoduje pojawienie się małej, płonącej kulki dającej tyle światła, co pochodnia i gotowej wykonać każdy rozkaz czarownika. Kulka lata z prędkością 0-20m. Posiada też własny rozum, jest sprytna, lubi się bawić. Może służyć jako latarka albo zapalniczka. Rzucenie czaru podczas deszczu czy śnieżycy spowoduje automatyczną śmierć ognika.

Zniknięcie:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: 1k10*10minut..

Zasięg: dotyk.

Opis: czarownik znika. Przenosi się w jakieś bliżej nieokreślone miejsce. Pozostaje tam przez cały okres działania czaru. Po upływie tego czasu pojawia się z powrotem w stanie dokładnie takim jak w chwili rzucenia zaklęcia, stojąc w miejscu gdzie stał w tamtej chwili (jeśli w tym miejscu postawiono jakiś duży i twardy przedmiot uderzy weń i zada sobie 2k6 obrażeń).

-inkantacje:

Przywołanie jaźni:

P. czar: 3

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: ok. godziny..

Zasięg: rzucający.

Opis: czarownik przywołuje dusze dowolnej istoty przebywającej w świecie żywych (może to być inny człowiek, demon, ożywieniec, potwór lub zwierze). Istota, która jest przywoływana musiała zgodzić się wcześniej na to. Jej dusza obejmuje we władanie nowe ciało, a dusza właściciela usuwa się na bok. Ciało przywołanej istoty przez czas działania zaklęcia spoczywać będzie w letargu. Jeśli opanowane ciało zginie, to dusza przywołanego powraca z powrotem swego ciała, a przywołującego odchodzi do krainy umarłych. Opanowana osoba nie ma żadnego wpływu na to, co się z nią dzieje. Nowa osobowość całkowicie zastępuje swoimi zdolnościami wszystkie negatywne zdolności właściciela ciała, ponadto może rzucać wszystkie własne czary, korzystając z własnej puli punktów czarów. Tak powstał hybryda ma wszystkie statystyki prócz inteligencji, mądrości, siły woli, mistyki, magii, opanowania i charyzmy przyzywającego.

Wyływ magii:

P. czar: 10

Trudność: 55.

Czas rzucania: 5at.

Czas działania: 24godziny.

Zasięg: 100m.

Opis: wskazany cel co turę traci 1k4 punkty czarów, jeśli natomiast zacznie rzucać zaklęcie to za każdy potrzebny do tego atak/ 5sekud straci dodatkowo 1k10 punktów czarów. Jeśli w ten sposób sprowadzi swój magiczny potencjał poniżej zera podczas rzucania czaru i zdecyduje się doprowadzić go do końca umrze. Ofiara może bronić się przed zaklęciem porównaniem Siły Woli z rzucającym.

Dar, oddaj, co otrzymałeś:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: są to dwa osobne czary, z których każdy należy poznać osobno. Maja przeciwstawne, acz powiązane ze sobą moce, więc opisuje je jak jeden. Pierwszy czar pozwala przekazać na wieczysty czas jakiejś osobie jedną z mocy, zdolności, znanych czarów, lub też podnieść statystyki postaci (zręczność za zręczność itp., ale tylko do poziomu, jaki posiada rzucający), moc magiczną i siły życiowe dowolnej istocie znajdującej się w promieniu 100m (mag nie musi jej widzieć, wystarczy, że wie gdzie jest). Sam nie może wówczas użytkować przekazanej mocy, acz czyni to osoba, która otrzymała prezent. Drugi czar pozwala cofnąć ten efekt, oraz podobne wywołane składaniem ofiar itp. ale warunkiem jest, że to rzucający użył zaklęcia daru, lub złożył ofiarę. Jeśli w ten sposób poziom p. ran, p. czar lub którejs ze statystyk spadnie poniżej zera to obdarowana istota natychmiast umrze.

Zaklęta broń:

P. czar: 3

Trudność: 15.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 2godziny.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie to nadaje magiczne właściwości dotykanemu przedmiotowi. Nie ma to żadnych innych zastosowań niż stworzenie broni zdolnej zranić odporną na zwykłą broń istotę.

Więź energetyczna z przedmiotem:

P. czar: 0

Trudność: 43.

Czas rzucania: 3at/15sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dotyk.

Opis: czarodziej dotykając jakiegoś przedmiotu magicznego może zaczerpnąć zeń moc (jeśli ta jeszcze się nie wyczerpała). Otrzymuje w ten sposób 6k6 p. czar (nawet ponad swój poziom maksymalny), ale czynem tym powoduje pozbawienie przedmiotu mocy trwające do najbliższej pełni księżyca. Możliwa jest jednak także czynność odwrotna - przekazanie mocy magicznej przedmiotowi, który wyczerpał swą siłę. Zabiera to 3k10 p. czar i pozwala na jedno jego użycie (lub, jeśli nie ma ładunków na 1k6*10 minut działania). Patrz też podrozdział „Przedmioty Magiczne”.

Czerpanie mocy z błyskawic:

P. czar: 0

Trudność: 50.

Czas rzucania: 20minut.

Czas działania: chwila.

Zasięg: czarownik.

Warunki: musi trwać burza.

Opis: rzucenie zaklęcia spowoduje, że w łaskę maga uderzy błyskawica. Otrzyma on wówczas 1k100 p. czar. musi jednak wykonać porównanie siły woli z siłą równą otrzymanym p. czar. Jeśli mu się to nie uda to otrzyma 5k20 p. ran. Otrzymane punkty czarów mogą być zsumowane z aktualnymi i przekroczyć maksymalny poziom jego mocy, ale w takim razie, jeśli nie zostaną zużyte do świtu przepadają.

Odpędzenie niematerialnego:

P. czar: 10

Trudność: 35.

Czas rzucania: 4at/20 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie ma dwojakie działanie. Po pierwsze po zwycięskim porównaniu Siły Woli zmusza do ucieczki przez 3k10 tur wszystkie astralne demony, ożywieńców eterycznych oraz inne pozbawione materialnego ciała istoty. Drugim efektem jest także po zwycięskim porównaniu tej cechy uwolnienie opętanych przez te istoty lub negatywne fluidy ludzi od działania tych mocy.

Przesłanie mocy:

P. czar: 10

Trudność: 35.

Czas rzucania: 4at/20 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dowolny.

Opis: czarownik wznosi ręce do góry i wypowiada zaklęcie. Kiedy skończy może wysłać swą moc magiczną do dowolnego innego czarownika. Odbiorca może znajdować się w dowolnej odległości od rzucającego, musi jednak żyć. Przesyłający może przesłać dowolną ilość mocy od jednego p. czar po cały swój zapas. Jeśli w ten sposób poziom mocy odbiorcy wzrośnie ponad jej maksymalny limit to nadwyżka utrzyma się w jego ciele do świtu, a potem przepadnie.

-odrzucenia:

Kontrzaklęcie

P. czar: 1

Trudność: 25

Czas rzucania: 1 at (patrz opis)

Czas działania: natychmiastowy

Zasięg: 100m

Opis: czarownik wypowiada zaklęcie, które pochłania moc innego czaru, rzuconego przez przeciwnika, całkowicie go niwecząc. Czar ten może być rzucony jedynie w momencie, gdy czarownik dostrzeże, że inna postać przygotowuje się do ciśnięcia innego zaklęcia. By go rzucić czarownik nie musi mieć wolnych Ataków. Może wykorzystać swoje ataki z przyszłej tury. Nie może jednak rzucić Kontrzaklęcia więcej razy, miałyby w następnej turze ataków. Dodatkowo, jeśli jest właśnie w trakcie rzucania innego czaru ciskając Kontrzaklęcie przerywa go ze wszystkimi tego faktu konsekwencjami.

Rzucający porównuje swoją Siłę Woli z Siłą Woli + Trudnością czaru rzuconego przez przeciwnika. Jeśli uda mu się wygrać porównanie czar przeciwnika nie działa.

Czarownik rzucający Kontrzaklęcie może dopłacić dowolną liczbę Punktów Czarów do jego kosztu. Za każdy, dodatkowy punkt wydany w ten sposób otrzymuje modyfikator +10 do wyniku porównania.

Ochrona przed: wodą, ogniem, powietrzem, ziemią, błyskawicami, zimnem:

P. czar: 5

Trudność: 40.

Czas rzucania: 4at/20sekund.

Czas działania: 30minut.

Zasięg: 50m.

Opis: są to odrębne zaklęcia o podobnym działaniu. Każde z nich należy zdobyć i nauczyć się osobno. Każde z nich powoduje, że postać otrzymuje rany o 20 p. mniejsze niż w normalnych okolicznościach.

Ochrona przed pociskami

P. czar: kolejno: 10

Trudność: kolejno: 35.

Czas rzucania: kolejno 4at / 20 sekund.

Czas działania: każdy po 20minut.

Zasięg: dotyk.

Opis: te trzy zaklęcia to całkiem odrębne czary, każdy z nich czarownik musi zdobyć i nauczyć się osobno. Pierwszy z nich daje rzucającemu całkowitą odporność na wszelkie ataki z broni miotanej i miotającej czyli rzucanie weń nożami, kamieniami, strzelanie z łuków, kusz i proc itp. Czar nie działa na pociski magiczne (tzn.

wystrzelona z łuku strzała polimorfi nie jest pociskiem magicznym, ale kula ognia ciśnięta przez czarownika jest). Nie oddziałuje też na wszelkie ataki wręcz, oraz na takie pociski jak wystrzelone z katapult głązy itp.

Wróc do pamięci, rozproszenie magii, odwrócenie zaklęcia:

P. czar: kolejno: 5, 15, 30

Trudność: kolejno: 30, 40, 65.

Czas rzucania: kolejno: 3at/15sekund, 6at/30 sekund, 10at/1minuta.

Czas działania: chwila.

Zasięg: kolejno: 50m, 50m, dotyk.

Opis: Te trzy zaklęcia są całkowicie odrębne, każde z nich należy poznać i nauczyć się osobno. Pierwsze powoduje rozproszenie wszystkich zaklęć (które nie wymagają specjalistycznego kontrzaklęcia, a da się je rozproszyć) działające w punkcie na który rzucono czar oraz w promieniu 3m od niego. Należy wykonać porównanie siły woli ze wszystkimi czarownikami, którzy rzucali na to miejsce ciągle działające zaklęcia (prócz tych, na które nie działa ten czar). Czar naturalnie dla każdego zaklęcia należy rozliczać odrębnie. Jeśli się ono powiedzie to czary te natychmiast przestają funkcjonować, ale niestety czarownicy ci natychmiast odzyskują zużyte na właśnie rozproszone zaklęcie punkty czarów.

Rozproszenie magii ma identyczne działanie, lecz na szczęście czarownicy nie odzyskują punktów czarów. W obu wypadkach należy pamiętać by w zasięgu czaru nie znalazł się ktoś, na kogo rzucono zaklęcie, którego działanie nam odpowiada (np. ty z ochroną przed magiczną bronią) gdyż takie zaklęcie także zostanie rozproszone.

Odwrócenie zaklęcia ma identyczne działanie względem dotykane go celu, lecz po pierwszym porównaniu siły woli, które powoduje pomyślnie zdjęcie czaru wykonuje się drugie porównanie (dla używającego tego czaru z modyfikatorem -10), jeśli i ono się powiedzie to wszystkie czary leżące na dotykanym obiekcie spadną na czarowników, którzy je rzucili. Dotyczy to zarówno tych pozytywnych jak i negatywnych.

Wszystkie te czary natychmiast negują zaklęcia nałożone przez rzucającego, bez konieczności porównań.

Odwołanie:

P. czar: 10

Trudność: 45.

Czas rzucania: 4at/20 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie to zadziała jedynie na przywołane (a nie działające z własnej woli lub stworzone czarami) kreatury. Należy porównać swoją siłę woli z tą samą cechą kontrolującego je czarownika. Jeśli porównanie się powiedzie, to istoty te powrócą z powrotem do miejsca, z którego przyniósł je czar przyzywający.

Zachowanie otoczenia:

P. czar: 25

Trudność: 50.

Czas rzucania: 5at/25sekund.

Czas działania: patrz opis.

Zasięg: 3m wokół rzucającego.

Opis: czar ten tworzy całkowicie nietykalną dla warunków zewnętrznych strefę. Na jej zewnątrz może się dziać, co tylko zechce - trwać bitwa, szaleć pożar, wybuchać wulkan (albo bomba atomowa - wiem, że to nie klimatyczne, ale opisuje dobrze moc zaklęcia), ale żadna szkoda nie może przydarzyć się osobą chronionym przez czar. Utrzymanie magii kosztuje jednak punkt zmęczenia za minutę działania. Z tej strefy można wychodzić i wchodzić dowolnie, bez pozwolenia czarownika. Czar przepuszcza, bowiem istoty, ale nie inne niszczyielskie czynniki. Czarownik, podtrzymując strefę nie może się poruszać

Zatrzymanie automatu:

P. czar: 10

Trudność: 35.

Czas rzucania: 4at/20 sekund.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: 50m.

Opis: automat (a także każda maszyna, której działanie jest oparte na magii lub fizyce), na który rzucono to zaklęcie natychmiast przestaje działać. Uruchomi się ponownie po upływie czasu działania magii, chyba, że wcześniej zostanie zniszczona. Podczas trwania zaklęcia nie może się poruszać, mówić, atakować itp., ale nadal zachowuje wszystkie swoje odporności.

-uroki:

Hipnoza, dominacja:

P. czar: kolejno: 10, 15

Trudność: kolejno: 50, 80.

Czas rzucania: kolejno: 3at, 4at.

Czas działania: 1 godzina.

Zasięg: 100m.

Opis: są to dwa odrębne zaklęcia, które trzeba osobno zdobyć i poznać. Mają bardzo podobne działanie. Pierwsze z nich po porównaniu siły woli zmusza jedną ofiarę do wykonywania nakazanych przez czarownika czynności. Mogą to być dowolne rozkazy prócz samobójczych. Należy jednak liczyć się z tym, że jeśli nakaże się ofierze zaatakować kogoś z kim powiązana jest bardzo silnym uczuciem (miłość, niektóre szczególnie silne formy przyjaźni itp.) mistrz gry może zarządzić przerwanie zaklęcia po 1k6 turach. Coś takiego nie zdarza się jednak przy zwykłej koleżeńskej zażyłości, czy okresowym stanie zakochania. Konieczne jest naprawdę potężne uczucie. Ofiara nic nie pamięta z tego, co działo się z nią podczas działania czaru. Drugie zaklęcie ma identyczne efekty, ale ofiara broni się z modyfikatorem -10. Zaklęcia te mogą być rzucone jednocześnie na dowolną ilość istot, ale będą się one bronić zsumowaną siłą woli.

Więź:

P. czar: 5.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 2at, 10sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: czar ten po rzuceniu przedłuża działanie następujących czarów: hipnoza, dominacja, urok, straszliwy urok, ujarzmienie, dominacja umysłowa do doby.

Tańcz!:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 4at/20 sekund.

Czas działania: 3k10 tur.

Zasięg: 50m.

Opis: ofiara - musi być nią humanoid - zaczyna podskakiwać w tańcu. Może próbować walczyć w tym tańcu, acz wszystkie jej akcje mają wówczas modyfikator - 20, porusza się też z połową szybkości i nie może biegać. Każda tura tańca kosztuje ofiarę 1 punkt wyczerpania (chyba, że ma ciężką zbroję - wówczas 2p.), ale wydaje się to jej sprawiać przyjemność. Szczególnie elfy uwielbiają to zaklęcie. Ofiara może bronić się przed zaklęciem wykonując porównanie Siły Woli z rzucającym.

Odwrócenie uwagi:

P. czar: 5

Trudność: 30.

Czas rzucania: 1at/5sekund.

Czas działania: 15minut.

Zasięg: 10m.

Opis: czar ten należy rzucić na dowolny przedmiot lub osobę. Przez krótki czas nikt nie będzie zwracał nań żadnej uwagi. Może zostać np. skradziony, a nikogo to nie zainteresuje. Jeśli obiekt, na który rzucono czar zrobi coś, co zwróci nań czyjąś uwagę (np. stłucze coś itp.) czar pryśnie.

Uspokajający dotyk, uspokojenie:

P. czar: kolejno: 2, 4

Trudność: kolejno: 10, 30.

Czas rzucania: kolejno: 1at/5sekund. 2at/10sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: kolejno: dotyk, 100m.

Opis: Są to dwa odrębne zaklęcia, które trzeba zdobyć i poznać osobno. Oba powodują uspokojenie silnych emocji takich jak: gniew, smutek, strach, panika, rozpacz, groza, namiętność, podniecenie seksualne itp. itd. i natychmiastowe przejście w stan neutralny. Dotyczy to zarówno uczuć normalnych jak i wywołanych czarami, fizycznymi i magicznymi narkotykami itp. Czar neguje próby i skutki użycia takich zdolności jak szal bitewny, szaleńczy atak i berserkerki atak.

Uśpienie, wieczny sen:

P. czar: kolejno 2, 40

Trudność: kolejno 15, 50.

Czas rzucania: kolejno 1at/ 5sekund, 7at.

Czas działania: kolejno ½ godziny, 1k10*100lat.

Zasięg: pierwsze 100m, drugie 5m.

Kontrzakłęcie: W wypadku pierwszego zakłęcia możliwe jest wybudzenie śpiącej ofiary.

Opis: pierwsze zakłęcie powoduje, że ta zasypia normalnym snem. Śpi przez cały okres działania czaru (jeśli jest w łóżku, lub jest zmęczona czy senne to stan ten przechodzi po wkrótce w normalny sen). Jeśli ktoś narobi w okolicy hałasu, potrząśnie ją, czy zrani to zbudzi się z krzykiem.

Drugi powoduje, że ofiara zasypia na całe lata. Nawet najbardziej zdegenerowana istota nie jest w stanie nawet pomyśleć by zrobić jej coś złego. Przez ten czas w ofierze nie zachodzą żadne fizyczne zmiany, a ona sama leży tylko pochrapując. Nic się jej nie może stać, nie umrze w skutek czarów, głodu, chorób itp.

Są to dwa całkowicie odrębne zakłęcia, z których każde należy poznać osobno. Ofiary, jeśli są świadome rzucania nań zakłęcia mogą bronić się przed nim wykonując porównanie Siły Woli z czarownikiem. Pierwsze zakłęcie można rzucić na dowolną ilość istot, acz w takim wypadku wszystkie bronią się zsumowaną siłą woli.

Strach:

P. czar: 3

Trudność: 15.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: 3k10 tur.

Zasięg: 50m.

Opis: potraktowana zakłęciem istota musi wykonać porównanie Siły Woli z czarownikiem. Jeśli się jej nie uda będzie uciekać przez cały czas działania zakłęcia od jego i jego towarzyszy.

Wywołanie niechęci:

P. czar: 15

Trudność: 45.

Czas rzucania: 3at/15sekund.

Czas działania: trwałe.

Zasięg: 50m.

Opis: czarownik rzuca ten czar na dowolną istotę, a następnie mówi, co ma przestać lubić. Może to być dowolny przedmiot lub istota. Ofiary czaru nie będą chciały mieć z tym nic wspólnego, będzie ujemnie nastawiona do wszystkich kontaktów z tą osobą. Tego typu przedmiotem nie może być coś niezbędnego do przeżycia (np. jedzenie, woda itp. choć można zabronić zjadać konkretny pokarm np. kurczaki, jabłka z konkretnego drzewa, ludzi itp.). Każdorazowe użycie tego zakłęcia powoduje wydanie 1p. czar dodatkowo. Można go odzyskać dopiero po upływie 1k6miesiący.

Telekineza:

P. czar: 1

Trudność: 5.

Czas rzucania: 5 sekund / 1 at.

Czas działania: 1 dodatkowy p czar za turę za turę.

Zasięg: 100m.

Opis: ten czar pozwala przesuwać dowolny przedmiot o masie 1kg za 1 p sił. wol. Przesuwany przedmiotem nie da się zrobić nikomu żadnej krzywdy. Można go przesunąć o maksymalnie 8m / tura. Można w ten sposób transportować istoty i np. zrzucić je w przepaść.

Czary magii nekromantycznej:**-powietrze:****Wiatr zarazy:**

P. czar: 3

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: z dłoni czarownika zaczyna wiać wichur, który razi wszystkie ofiary na swojej drodze. Osoby takie muszą wykonać test wytrzymałości inaczej zapadają na trwającą 24godziny chorobę. Objawia się ona wysoką gorączką i co za tym idzie utratą 2k6p wyczerpania. Osoby takie, co turę walki otrzymują kolejny p. wyczerpania.

Deszcz nieczystości:

P. czar: 35

Trudność: 60.

Czas rzucania: 15minut.

Czas działania: kilkanaście najbliższych minut..

Zasięg: w promieniu kilometra.

Opis: efektem zaklęcia jest pojawienie się chmury, z której pada deszcz błota i ekskrementów. Spadając na rośliny, lasy i pola niszczy je, powoduje, że plony więdną itp. Wszystkie żywe istoty znajdujące się na tak potraktowanym terenie dłużej niż 1k4 godziny zachorują na gorączkę (utrata 2k4 p. ran i 2k4 p. wyczerpania). Skażenia nie da się odczynić, acz samo minie po 1k6 dniach. Niestety pozostawiona tam żywność zgnije, a rośliny zwiędną.

Lewitacja lekkich, ciężkich przedmiotów, lewitacja, lot:

Patrz: czary magii czarnoksięskiej.

Kwaśna mgła:

P. czar: 10

Trudność: 45.

Czas rzucania: 5at.

Czas działania: 3k6*5tur.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie powoduje powstanie mgiełnego, silnie żrącego oparu. Każda istota która wejdzie w jego obszar działania (w promieniu 5m od miejsca na które został rzucony czar) otrzymuje 1k6 obrażeń, których nie da się w żaden sposób powstrzymać. Obrażenia te są zdawane za każdą turę przebywania w mgle. Ponadto, co 1k6 tur istnieje 10% szans, że korozyjny opar zniszczy metalowe, nie magiczne przedmioty znajdujących się weń istot.

Czarny wiatr:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 3k6*2 tur..

Zasięg: 100m.

Opis: czarny wiatr owiewa wszystkie istoty w promieniu 10 m od miejsca, na które został rzucony. Wzbija tumany kurzu i pyłu utrudniając poruszanie się, walkę i powodując kaszel. Wszystkie dotknięte działaniem czaru istoty oprócz ożywieńców otrzymują modyfikatory -10 do zręczności, szybkości i spostrzegawczości.

-woda:

Zbiornik zgnilizny:

P. czar: 20

Trudność: 45.

Czas rzucania: 4at

Czas działania: 2k10 tur..

Zasięg: 50m.

Opis: istota będąca celem i wszystkie stworzenia w promieniu 1m dostają się w obszar działania gnijącej, śmierdzącej mazi. Dotknięte czarem stworzenia zostają sparaliżowane i nie mogą się poruszać. Co turę otrzymują 2k6 obrażeń które powstrzymać może jedynie ich naturalny pancerz. Każde stworzenie, które spróbuje je zaatakować wręcz także znajdzie się pod działaniem śmiertelnej cieczy.

Wykonanie uniku o trudności -20 pozwala wy dostać się z zasięgu zaklęcia w pierwszej turze jego działania.

-ogień:

Błękitny płomień:

P. czar: 1

Trudność: 5.

Czas rzucania: 5sekund
Czas działania: 1minuta.
Zasięg: dotyk.

Opis: efektem wypowiedzenia tego zaklęcia jest pojawienie się na dłoni czarownika maleńkiego płomyczka. Ma on niebieski kolor i daje mniej więcej tyle światła i ciepła, co zapalka, ale może posłużyć do zapalenia innych przedmiotów. Efektem tego będą także niebieskie płomienie, które mimo dziwnego wyglądu dają tyle samo ciepła i zachowują się dokładnie tak samo jak prawdziwe.

Inferno:

P. czar: 1
Trudność: 25.
Czas rzucania: 2at
Czas działania: chwila.
Zasięg: 3m.

Opis: z palców maga tryskają płomienie raniące wszystkich w zasięgu działania czaru. Struga ognia ma szerokość 1m. Każda istota, która się weń znajdzie otrzyma 6k6 obrażeń.

Ognista głowa:

P. czar: 12
Trudność: 45.
Czas rzucania: 4at
Czas działania: chwila.
Zasięg: 100m.

Opis: czarownik wysyła potężną ognistą kulę, która pędzi do wyznaczonego jej celu. Porusza się jednak jedynie po linii prostej i jeśli znajdzie na swej drodze jakąś przeszkodę automatycznie wybucha. Taki wybuch zadaje 10k6 ran każdej istocie w promieniu 1m. Każda zraniona istota, oraz wszystkie w bezpośrednim sąsiedztwie wybuchu słyszą przerażające wycie, skomlenie i płacz. Muszą wykonać test Opanowania, inaczej będą uciekać od tego miejsca przez 1k10 tur.

Ludzka pochodnia:

P. czar: 15
Trudność: 50.
Czas rzucania: 4at
Czas działania: 2k10 tur..
Zasięg: 100m.

Kontrzaklęcie: oblanie wodą lub dowolne zaklęcie wody działa jak skuteczne Rozproszenie Magii

Opis: Ofiara zaklęcia staje w płomieniach. Otrzymuje 10k6ran i 1k6 ran, (których nie da się w żaden sposób powstrzymać), co trwa do działania czaru. Podpalona istota, (jeśli nie jest odporna na strach jak np. ożywieńcy czy golem) jedynym, co może robić to biegać po okolicy i wyc z bólu.

-ziemia:

Gniew ziemi:

P. czar: 40
Trudność: 60.
Czas rzucania: 6at
Czas działania: chwila.
Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie to działa tak jak „wstrząs” magii czarnoksięskiej. Wyjątkiem jest to, że istoty, które upadną otrzymują dodatkowo 2k10 p. ran. Wszystkie budynki w zasięgu czaru zostaną uszkodzone w stopniu zależnym od solidności ich konstrukcji.

Otwarcie ziemi:

P. czar: 5
Trudność: 20.
Czas rzucania: 10sekund/2at
Czas działania: trwałe.
Zasięg: dotyk.

Opis: czarownik dotyka ziemi, natychmiast w tym miejscu powstaje długa na i szeroka na metr, a głęboka na dwa dziura. Wszystkie przedmioty, które znajdowały się w ziemi (np. zwłoki, kamienie, zakopana biżuteria, skrzynie ze skarbami itp.) znajdują się na dnie otworu.

Splugawienie ziemi:

P. czar: 10

Trudność: 45.

Czas rzucania: 4at

Czas działania: 3k10 tur..

Zasięg: 100m.

Opis: czarownik zatacza dłońmi kręgi i natychmiast to samo zaczyna czynić ziemia znajdująca się w promieniu 3m od miejsca, na które rzucono czar. Po chwili zamienia się w błotny wir. Każda znajdująca się w nim istota może poruszać się z prędkością najwyżej pół metra na turę (chyba, że ma na sobie ciężką zbroję- wówczas nie może poruszać się bez pomocy) istoty bezpośrednio kontaktujące się z błotem, co turę otrzymują k10 obrażeń (tzn. na przykład wierzchowce tak, ich jeźdźcy nie).

Jama smoły:

P. czar: 10

Trudność: 55.

Czas rzucania: 4at

Czas działania: trwały..

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie powoduje powstanie w ziemi dziury o szerokości 2m na 2m. Każda istota, która doń wpadnie nie może się zeń wydostać, chyba, że wykona test Zr -20. Ma prawo do jednego takiego testu w ciągu tury.

-lód:

Lodowy sztylet:

P. czar: 5

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2at

Czas działania: pół godziny.

Zasięg: w ręce.

Opis: w ręce maga pojawia się wykonany z lodu sztylet. Ma on takie same właściwości i zastosowania jak normalny, ale zadaje dodatkowe 3k6ran od zimna, ponadto może ranić istoty odporne na zwykłą broń.

Chłód pustki:

P. czar: 20

Trudność: 55.

Czas rzucania: 6at

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: w miejscu, na które ciśnięto ten czar i w promieniu 2m od niego nagle robi się straszliwie zimno. Wszystkie znajdujące się tam istoty otrzymują 6k10 ran, których w żaden sposób nie mogą powstrzymać. Udany rzut na Wytrzymałość zmniejsza obrażenia o połowę.

-elektryczność:

Energetyczny pocisk:

P. czar: 13

Trudność: 30.

Czas rzucania: 2at

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Forma pocisku: tak.

Opis: czar wysyła okrągły ładunek elektryczny, który uderza w jedną istotę zadając jej 8k6ran (nie powstrzymuje ich żaden metalowy pancerz). Pierwsza osoba, która dotknie ofiary również otrzyma 8k6 p. ran.

Grom chaosu: zaklęcie to wystrzeliwuje z dłoni czarownika jaskrawo zieloną błyskawicę, która uderza w jedną ofiarę. Mimo swego dość dziwnego wyglądu zadaje ona tyle samo obrażeń, co normalna.

-iluzje:

Światło wiedźm: czar emituje zimne, zielone i dość nieprzyjemne światło, które jednak niczym poza wyglądem nie różni się od tego dawanego przez czar „światło”.

Senny koszmar:

P. czar: 2

Trudność: 30.

Czas rzucania: 4at/5sekund.

Czas działania: do najbliższej pełni.

Zasięg: 200m.

Opis: zakłęta w ten sposób istotę co noc nawiedzają senne kosmary. Co noc też budzi się z krzykiem. Wpływa to na jej zdrowie i samopoczucie, powodując, że odzyskuje tylko połowę normalnych p. ran i p. wyczerpania.

Mniejsza, większa, lita iluzja: patrz magia czarnoksięska.

Wizje śmierci:

P. czar: 5

Trudność: 30.

Czas rzucania: 2at

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: istota, na którą rzucono ten czar widzi i czuje własną śmierć. Jest ona zazwyczaj krwawa, bolesna i przerażająca, ale fałszywa, choć istnieje pewne prawdopodobieństwo ujżenia swego prawdziwego zgonu. Każdy, kto ujrział fałszywy obraz (wiąże się to także z odczuciem na sobie całego bólu umierania) musi wykonać test Op-20 inaczej natychmiast ucieknie, lub, jeśli czarownik użył tego czaru w charakterze tortury będzie go błagał o litość. Ofiara otrzymuje 1k6 punktów obłądu.

Widmowy wąż:

P. czar: 15

Trudność: 35.

Czas rzucania: 4at

Czas działania: jak długo wystarczy p. czar.

Zasięg: 50m.

Opis: czarownik rzucając ten czar tworzy niemal całkowicie materialną iluzję zdolną zadać fizyczne obrażenia. Zawsze przybiera ona wygląd węża. By ją podtrzymać musi jednak bezustannie mantrować zakłęcie (i nie może w tym czasie robić nic innego, przerwanie mantry w jakikolwiek sposób zniweczy czar). Wąż może pokonać dowolną odległość, acz pojawia się tylko w zasięgu czaru. Posiada następujące statystyki:

cechy:

Sił: równa sił wol/2 rzucającego

p. ran: równa sił wol/2 rzucającego

zr:49

szyb:40

int: rzucającego

mądra: rzucającego

sił. wol: rzucającego

mist:0

mag:0

spost:50

szcz:10

op:43

wyt:45

char:30

wdzk:20

Umiejętności: w.wręcz:6

Zdolności: bardzo silny

moce specjalne: można go zranić jedynie magiczną bronią, atakuje oplątując ofiarę (trafia automatycznie) i zadając jej 2k6 ran co turę (ofiara nie może nic robić poza próbami uwolnienia powtarzanymi co turę polegającymi na porównywaniu jej siły z siłą węża) obrażeń tych nie powstrzymuje żaden pancerz.

Wąż posiada 1 atak.

Jeśli czarownik, który rzucił czar zginie, przerwie swe mantry, powie cokolwiek, lub, chociaż się poruszy wąż zniknie.

Ciemność:

P. czar: 8

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at

Czas działania: 10k10tur.

Zasięg: 50m.

Opis: w promieniu 50 m od czarownika zapada całkowita ciemność, nawet w samo południe. Wszystkie istoty, jeśli nie dysponują zdolnościami termowizji, echolokacji lub jakimś własnym źródłem światła muszą poruszać się po omacku. Ich ataki natomiast trafiają celu jedynie wówczas, gdy uda im się test szczęścia (tak samo, jeśli ktoś atakuje ofiarę z zewnątrz strefy ciemności).

Manipulacja cieniem:

P. czar: 1

Trudność: 3.

Czas rzucania: 5sekud

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie pozwala na zmianę wyglądu cienia (łącznie z całkowitym zniknięciem) u dowolnej istoty lub przedmiotu. Nie jest to zbyt pożyteczny czar, acz sprytnie osoby na pewno znajdą dlań zastosowanie.

Strumień mroku:

P. czar: 5

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2at

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Forma pocisku

Opis: to kolejna super realistyczna iluzja. Tym razem jest to cień czy też coś jak jego cały strumień. Jest on bardzo ostry, uderza w trzy razy (może w inne istoty, lub jedną i tę samą) za każdym razem zadając 3k6 ran.

Kuszące iluzje:

P. czar: 10

Trudność: 50.

Czas rzucania: 6at (30 sekund).

Czas działania: 1/2godziny.

Zasięg: 100m.

Opis: wszyscy widzący efekt czaru widzą coś innego. Jedni obserwują piękne i chętne kobiety, inni wystawną ucztę, jeszcze inni skarby (możesz i powinieneś Mistrz gry popisać się tu swą inwencją i sklecić jakiś zgrabny opis). Wszyscy muszą wykonać test porównanie Siły Woli z rzucającym, by nie ulec czarowi i nie podążyć do zdobycia wymarzonych przedmiotów. Jakakolwiek bezpośrednia akcja ofensywna (atak za pomocą różnych broni i innych niebezpiecznych przedmiotów, rzucanie czarów itp.) skierowana przeciw ofiarom czaru natychmiast spowoduje zerwanie zaklęcia. Można natomiast je okraść, podać im truciznę, nieprzyjemne w działaniu eliksiry i zioła, okraść je czy też zwiąć za pomocą np. zaklęcia lotu.

Iluzja zapomnienia:

P. czar: ile zechcesz

Trudność: 50.

Czas rzucania: 6at/30sekund.

Czas działania: po wieczność.

Zasięg: 100m.

Opis: osoba na którą rzucono czar musi wykonać porównanie siły woli przeciwko p. czar*5 użytym do rzucenia zaklęcia. Jeśli jej się to nie uda, to już na wieki (ku swemu szczęściu zresztą) zostanie uwięziona w wymyślnym, pięknym, szczęśliwym świecie, wśród łąk, kwiatów i motyli (lub czegoś innego co sama uważa za piękne i co sprawia jej przyjemność). Można próbować jej pomóc potrząsając ją, mówiąc do niej itp. Jeśli robi to jakiś jej towarzysz, lub inna bardzo dlań ważna istota to ofiara dodaje do wykonywanego porównania 1k10. Obce osoby nie mają modyfikatorów. Jedna osoba może próbować złamać zaklęcie rzucone na towarzysza tylko raz. Jeśli nie powiedzie się to przez odpowiednio długi okres to ofiara sama umrze z braku pokarmu, zaś jeśli się to uda, to przez dłuższy czas będzie się dąsać, że wyrwano ją z tak pięknego miejsca.

Chaotyczne wizje:

P. czar: 8 (każde następne rzucenie tego czaru na jedną osobę kosztuje 4p. czar, warunek jest jednak taki, że odbędzie się to w ciągu góra ½ godziny od minięcia poprzedniego czaru).

Trudność: 30.

Czas rzucania: 2at/10 sekund

Czas działania: do następnej pełni księżyca.

Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie chroni przed wszelkimi czarami mającymi zidentyfikować lub odnaleźć jakiś przedmiot lub istotę (np. identyfikacja, poznanie istoty, wykrycie charakteru) mocami o podobnym działaniu (np. jasnowidzenie, odczuwanie aury) czy praktykami magicznymi (wróżby, astrologia). Każdy, kto spróbuje użyć tak działającej magii przeciwko zaklętemu obiektowi dozna wizji niepowiązanych ze sobą w żaden sposób obrazów, scen i dźwięków niemających absolutnie żadnego sensu.

Sztuczka: patrz magia czarnoksięska.

-poznanie:

Oko Kigola:

P. czar: 10

Trudność: 25.

Czas rzucania: po wieczność.

Czas działania: 1/2godziny.

Zasięg: pojawia się w rękach maga.

Opis: na wyciągniętych rękach czarownika pojawia się oko wielkości mniej więcej ludzkiej głowy. Czarownik widzi wszystko to, co ono. Jest też podatny na wszystkie efekty wzrokowe na jakie zwróci uwagę oko (tzn. iluzje, rażące słońce, oślepienie w skutek zadziałania czaru „oślepiający błysk” itp.). Oko ma następujące parametry:

Cechy: sił:10, p. ran:15, zr:40, szyb:40, int:15, mądr:15 mist:0 mag:0 spost:50, szcz:10, op:80, wyt:20 char:20, wdzk:5

Umiejętności: brak

Zdolności: ucieczki, latanie: 0-25, bardzo szybki

oko nie może atakować, jego utrzymanie kosztuje 1 punkt kontroli, jest istotą bardzo małą.

Wykrycie: patrz - te same rzeczy co magia czarnoksięska.

Wykrycie życia: patrz: wykrycie ożywieńców, z tą różnicą, że wskazuje obecność istot żywych (więc nie demonów, automatów i ożywieńców).

Mroczna wizja:

P. czar: 10

Trudność: 35.

Czas rzucania: 30 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: rzucający.

Opis: zaklęcie umożliwia krótką, trwającą kilkanaście sekund obserwację jakiegoś miejsca, przedmiotu lub osoby. Nie pozwala ono poznać jego lokalizacji, lecz zauważone szczegóły mogą pomóc w jego rozpoznaniu (test Spostrzegawczości i (lub) Inteligencji, jeśli rzucający zna je przynajmniej z opisów). Rzucający może próbować z 33% prawdopodobieństwem następstwa działań obserwowanych istot.

Przed czarem tym chronią zaklęcia typu Chaotyczne Wizje.

Zielone oko:

P. czar: 3

Trudność: 30.

Czas rzucania: 3at/15sekund.

Czas działania: 1/2godziny.

Opis: jedno z oczu czarownika przybiera dziwny, zielony kolor. Pozwala mu to zyskać zdolności widzenie w ciemnościach oraz przejrzanie iluzji.

Identyfikacja: patrz magia czarnoksięska.

-przemiany:

Runy:

P. czar: 8

Trudność: 30.

Czas rzucania: 3at/15sekund.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie tworzy na podłożu magiczny znak. Każda istota, która po nim przejdzie odczuje jak ten wysysa zeń jej siły życiowe i otrzyma 10k8 ran. Zbroje stanowią pewną przeszkodę dla złej mocy tego zaklęcia i powstrzymują jego efekty normalnie. Symbol jest dość wyraźnie widoczny i wystarczy test Spostrzegawczości, by go wykryć.

Kamienna klątwa:

P. czar: 5

Trudność: 20.

Czas rzucania: 2at/10sekund.

Czas działania: 3k10 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie zmienia na kilka chwil ofiarę w kamienny blok.. Wszystkie zadawane mu ciosy trafiają automatycznie, lecz zadają tylko połowę obrażeń. Przed czarem można się ochronić za pomocą udanego porównania Siły Woli. Kamienny blok otrzymuje normalne obrażenia, lecz jego Klasa Pancerni jest podniesiona o 10.

Przemiana w: wilkołaka, węża, nietoperza:

P. czar: kolejno: 65, 3, 3

Trudność: kolejno: 70, 10, 10

Czas rzucania: kolejno: 12at/1mint, 2at/10sek, 2at/10sek.

Czas działania: do momentu aż rzucający nie wyrazi ochoty przerwania czaru.

Zasięg: rzucający.

Opis: patrz: magia czarnoksięska. Charakterystyki istot znajdziesz w bestiarium (w wypadku węża użyj charakterystyk małego zwierzęcia, w wypadku nietoperza: nietoperza wampira).

Łamanie kości:

P. czar: 5

Trudność: 30.

Czas rzucania: 3at/15sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: istota, na którą rzucono czar musi wykonać test Wytrzymałości, jeśli jej się nie powiedzie czarownik wybiera kość której kończyny chce złamać są to: prawa ręka: nie można posługiwać się jakąkolwiek bronią (chyba, że lekką utrzymaną w lewej), lewa ręka: nie można posługiwać się tarczą, bronią dwuręczną i miotającą, lewa lub prawa noga (szybkość spada o połowę). Jeśli złamane zostaną obie nogi postać nie może się poruszać z miejsca. Niektóre istoty mają skrzydła. Złamanie kości skrzydła uniemożliwia takiej istocie latanie. Trzeba także pamiętać, że niektóre stwory nie posiadają szkieletu. Podówczas są absolutnie odporne na działanie czaru.

Groteskowy wygląd:

P. czar: 20

Trudność: 45.

Czas rzucania: godzina.

Czas działania: trwały.

Zasięg: dotyk.

Opis: efektem zaklęcia będą groteskowe deformacje ciała. Kończyny powykręcają się lub zmieniają w inne, z palców powstaną szpony, a z zębów kły. Ciało może zgnić lub przebić je kostne wyrostki. Spowoduje to, że każdy widzący ofiarę musi wykonać test Op lub zacznie uciekać. Jeśli ofiara jest ożywieńcem test wykonuje się z trudnością –10. Ponadto jej Wdzk spada o 10 punktów. Zaklęcie może zostać rzucone tylko na stworzenie, które zgadza się na to.

Siła nieumarłego:

P. czar: 10

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 1/2godziny.

Zasięg: 25m.

Opis: istota, na którą rzucono zaklęcie otrzymuje dodatkowe 10p. ran, siły i wytrzymałości. Ponadto uzyskuje zdolności Bardzo Silny i Nieczułość. Kosztem czaru jest niestety otrzymanie przez tą istotę 1p. nadużycia (patrz podrozdział Nadużycie), który mistrz gry będzie musiał w wypadku ofiary wydać na trupoze.

Wysuszenie roślin:

P. czar: 1

Trudność: 10.

Czas rzucania: 1at/5sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: rzucający.

Opis: czar pozwala zmienić 4 metry kwadratowe roślinności w zeschnięte na wiór siano (ewentualnie zabić jeden krzew czy też poważnie porazić drzewo, lub zadać 4k6 nie powstrzymywanych w żaden sposób obrażeń dowolnej roślinnej kreaturze (np. Czarcjemu Drzewu lub Entowi).

Płonąca krew:

P. czar: 5

Trudność: 55.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 3k10tur.

Zasięg: 100m.

Opis: krew w żyłach ofiary zaczyna się palić. Ta musi wykonać test Wytrzymałości –10 inaczej będzie zdolna jedynie tarzać się po ziemi i wyć z bólu. Nawet, jeśli test się powiedzie turę traci 1k4 ran. Ponadto nie może rzucać żadnych czarów. Udane porównanie Siły Woli neguje działanie czaru

Likantropia:

P. czar: 35

Trudność: 80.

Czas rzucania: 24godz.

Czas działania: trwały.

Zasięg: dotyk.

Kontrzaklęcie: odwrócona formuła (czar musi zostać zdjęty przed następną pełnią).

Warunki: zaklęcie musi zostać rozpoczęte podczas pełni dokładnie, gdy słońce zniknie za horyzontem. Jego rzucanie musi odbywać się na cmentarzu, w pracowni czarownika, pod ziemią lub w miejscu mocy.

Opis: ofiara czaru zostaje przemieniona w wilkołaka. Jest on całkowicie posłuszny rzucającemu czar (jego utrzymanie kosztuje 30p. kontroli). Jest to zwykły typ wilkołaka, z tą różnicą, że o ile zwykła bestia nie kontroluje swych mocy, tak ta może ich użyć w dowolnej chwili, lecz wyłącznie na rozkaz swego twórcy. Więcej informacji w podrozdziale o przyzywaniu i kontrolowaniu potworów oraz w Bestiariuszu.

Stworzenie kwiatu śmierci:

P. czar: 5

Trudność: 40.

Czas rzucania: 3at/15sekund.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: rzucający.

Opis: w rękach maga pojawia się kwiat - cały czarny, acz jednak piękny i elegancki, (choć istoty wyczulone na magię i umiejętności wykrywania aury lub magii, jasnowidze i inne obdarzone podobnymi mocami stworzenia wyczuwają odeń coś jakby głód) kwiat. Pierwsza istota, która dotknie go gołą dłonią (chyba, że czarownik powie kwiatu by zostawił ją w spokoju lub zadziałał dopiero za jakiś czas) zostanie wyssana z sił życiowych (straci 8k6 p. ran i popadnie w letarg na 1k6dni). Istnieje tę 5% szans, że dotknie pyłku - wówczas zatruje się i będzie otrzymywać 1k6 ran, co godzinę.

Spętanie cienia:

P. czar: 5

Trudność: 20.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: 1/2godziny.

Zasięg: 100m.

Opis: cień istoty, na którą rzucono zaklęcie zostaje przywołany do ziemi. Czar nie działa na istoty nieposiadające cienia, (wampiry, niewidzialnych, ożywieńców eterycznych itp.) u reszty powoduje natomiast to, że nie mogą poruszyć się z miejsca, (czyli chodzić, latać i robić uniki), ale może wykonywać wszystkie inne czynności.

Przeklęta siła:

P. czar: 20

Trudność: 40.

Czas rzucania: 3at/15sekund.

Czas działania: 6k10 tur(ew*5sekund).

Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie podwaja siłę dowolnej istoty, (jeśli tylko nie wynosi ona więcej niż 100). Daje też zdolność „Bardzo silny”. Osoba o podwojonej Siłę dysponuje wszystkimi wynikłymi z tego modyfikatorami. Niestety (na szczęście?) gdy czar przestanie działać (lub zostanie rozproszony) zaklęta istota traci 50% swych punktów ran.

Kradzież zdolności:

P. czar: 5

Trudność: 30.

Czas rzucania: 3at/15sekund.

Czas działania: do najbliższej pełni.

Zasięg: 50m.

Opis: czarownik zyskuje jedną ze zdolności zaklętej istoty. Może sobie wybrać, którą. Mogą to być zdolności zarezerwowane i gatunkowe pod warunkiem, że nie wymagają części ciała, których nie posiada czarownik (np. skrzydeł do latania). Można kraść też moce. Okradziona istota nie może z nich jednak korzystać. Udana porównanie Siły Woli chroni przed tym zaklęciem.

Długa ręka:

P. czar: 2

Trudność: 25.

Czas rzucania: 1at/5sek.

Czas działania: 1k6 tur.

Zasięg: czarownik.

Opis: ręka czarownika rozciąga się i może operować przedmiotami odległymi nawet o 4 metry, może też posłużyć do atakowania ich. Może też chwycić jakiś przedmiot, lub osobę (wówczas po porównaniu Siły może ją przyciągnąć do siebie).

Zakażenie ran:

P. czar: 1

Trudność: 20.

Czas rzucania: 2at/10sekund.

Czas działania: patrz opis zakażenia.

Zasięg: 75m.

Opis: zaklęcie powoduje zakażenie takie jak zwykła choroba, powodując wysoką gorączkę (3k6 punktów wyczerpania). Zaklęcie można rzucić jedynie na ranną istotę, a ta może bronić się testem Wytrzymałości.

Czarne macki Nahaka:

P. czar: 10

Trudność: 50.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: 3k10 tur.

Zasięg: czarownik.

Opis: z piersi rzucającego zaklęcie czarownika wyrastają długie, czarne macki zdolne sięgnąć na odległość do 10m. Mogą one wykonywać większość czynności, jakie wykonują ręce, Atakują 4*na turę zadając po 5k6 ran. Ataki te uniemożliwiają jednak czarownikowi konwencjonalną walkę i rzucanie zaklęć, musi więc zdecydować się czy używa swych nowych kończyn, czy wykonuje inne czynności. Za pomocą macek można rzucić każde zaklęcie wymagające dotyku. Liczba ataków macek nie liczy się do sumy ataków używanych do rzucania zaklęć, a tylko do tych wykorzystywanych do walki.

Miażdżąca sfera:

P. czar: 10

Trudność: 40.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: 2k10 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie zamyka zaczarowaną istotę wewnątrz gwałtownie kurczącego się, przezrystego, kulistego bąbla. Przypomina on bańkę mydlaną z tą różnicą, że nic nie może go przebić - ani od wewnątrz, ani od zewnątrz. Ofiara nie może się w żaden sposób wydostać ani poruszać, nie może też być atakowana, ani atakować czy rzucać czarów, chyba, że na siebie. Może mówić. W każdej turze musi wykonać porównanie swojej Siły (fizycznej), z Siłą Woli rzucającego. Jeśli się jej nie powiedzie to otrzyma 1k6 ran (+1 jeden jeśli czarownik ma zdolność „silna wola”). Obrażeń tych nie powstrzymuje żaden pancerz, nie można ich też unikać, parować ani blokować tarczą.

-przywołanie:

Plaga szczurów:

P. czar: 40

Trudność: 60.

Czas rzucania: 2godziny.

Czas działania: trwały.

Zasięg: 3km.

Kontrzaklęcie: Odwołanie

Opis: Zaklęcie to można rzucić na jakieś miejsce (np. dany dom, konkretne pole, spichlerz, ale nie na cały zamek, miasto czy wioskę itp.). Od tej pory będzie ono nawiedzane przez stada szczurów, które pożrą wszystkie posiadane przez właściciela zapasy, a jeśli im się to nie uda, to resztę zanieczyszczą swoimi odchodami. Jest to dość lubiana przez niektóre wiedźmy metoda szkodzenia wrogom.

Wezwanie stada kruków:

P. czar: 10.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 4at/10 sekund.

Czas działania: 4k10+10tur.

Zasięg: 100m.

Kontrzaklęcie: Odwołanie

Opis: efektem czaru jest pojawienie się stada kruków, które przylatuje na pole walki i atakuje 1k6+1 ofiarę. Kruki zadają po 1k6 ran w każdej turze działania czaru, ale są zbyt słabe by ranić ludzi noszących broje. Natomiast wszystkie ofiary czaru poruszają się na o połowę krótsze dystanse, mają modyfikator -10 do zręczności i spostrzegawczości, łatwiej natomiast jest uniknąć ich ciosy (zablokować, wyparować) o 10. Ofiary magii nie mogą też rzucać czarów ani strzelać z broni miotającej.

Teleportacja: patrz magia czarnoksiężka.

Przyzwanie: ghuli.

P. czar: kolejno: 40

Trudność: kolejno: 50

Czas rzucania: kolejno: 2godz.

Czas działania: trwały.

Zasięg: w kręgu przywołań (nietoperze pojawiają się nad magiem).

Kontrzakęcie: Odwołanie.

Opis: te cztery różne czary powodują podobne efekty, acz należy się ich nauczyć osobno. Wszystkie powodują przybycie potworów (patrz opis w magii czarnoksiężskiej).

Inkantacje:

Wyssanie magii:

P. czar: 3

Trudność: 20.

Czas rzucania: 2at/10sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: zakęcie wysysa z ofiary 3k12 p. czar i przekazuje je czarownikowi. Czar nie wysysa punktów czarów do poziomu mniejszego niż zero, a może podarować ich tylko tyle ile wyszał. Czarownik w ten sposób zyskuje nowe p. czar, także ponad swój maksymalny poziom, ale w tym drugim przypadku straci nadwyżkę dokładnie o świecie.

Wampiryczna broń:

P. czar: 20

Trudność: 60.

Czas rzucania: 5at/25 sekund.

Czas działania: 1/2godz.

Zasięg: dotyk.

Opis: czarownik czyni dotykaną broń na chwilę magicznym narzędziem walki. Broń wysysa wszystkie zadane nią rany i przekazuje je swojemu właścicielowi. Może on w ten sposób zwiększyć swój limit p. ran nawet dwukrotnie, lub uleczyć posiadane obrażenia. Niestety p. ran, które przekraczają maksymalny poziom postaci odejdą wraz ze światem. Ostrze nie wysysa sił życiowych z istot nieposiadających życia (ożywieńcy, automaty itp.).

Zniszczenie:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at/10sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m

Forma pocisku

Opis: czar ten wystrzeliwuje wiązkę czystej esencji bólu i cierpienia, która z głośnym sykiem przecina powietrze. Trafiona istota w konwulsjach pada na ziemi wijąc się i krzycząc. Przez dwie tury leży na ziemi miotając się w konwulsjach. Co turę trzymuje 5k6 ran.

Iskra śmierci:

P. czar: 3

Trudność: 20.

Czas rzucania: 2at/10sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: czar ten tworzy niewielki pocisk zadający 3k6 p. ran. Wysysa on po prostu siły życiowe, więc nie chronią przed nim żadne formy pancerza.

Przesłanie energii: patrz magia czarnoksiężska.

Tunel chaosu:

P. czar: 35

Trudność: 60.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: z rąk czarownika strzelają dwa spiralne węże energii, które okręcając się ze sobą otwierają portal do pierwotnego chaosu, którego wir zajmuje centralny punkt kosmosu. Wydostaje się zeń potężna fala czystej

energii kreatywnej i nieuporządkowane esencje wszystkich żywiołów. Niszczy ona wszystko co znajduje się w paśmie o długości 10m i szerokości 2m przed portalem. Wszystkie stojące tam istoty otrzymują 10k6 obrażeń i zostają ciśnięte w tyło 1k12m. Żeby wstać muszą poświęcić 1at, chyba, że mają na sobie ciężkie zbroje - wówczas nie mogą wstać samodzielnie. Jeśli ofiara zdoła schować się za dowolną stałą przeszkodą (drzewo, ściana, pałacowa kolumna itp.) otrzyma tylko połowę obrażeń. Ofiary czararu, wykonają test Zręczności mogą próbować 10 zmniejszyć obrażenia o połowę.

Oslabienie mocy Kruelli:

P. czar: 20

Trudność: 50.

Czas rzucania: 6at/30sekund.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: 75m.

Kontrzakłęcie: istnieje.

Opis: to potężne zakłęcie powoduje, że moc czarownika znacznie spada. Ofiara może korzystać zaledwie z 25% swoich punktów czarów. Powodzenie tego czararu zależy od wyniku porównania Siły Woli. Jeśli rzucający wpłaci podwójną sumę p. czar utrwali zakłęcie do momentu, aż zostanie zdjęte.

Spojrzenie Nagaraha:

P. czar: 15

Trudność: 40.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: to zakłęcie wpierv powoduje wpierv, że oczy czarownika zaczynają się świecić, a następnie wystrzeliwiają wiązkę energii zadającą 10k10 ran.

Sila ciemności:

P. czar: 10

Trudność: 40.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: 2godziny.

Zasięg: 100m.

Opis: zakłęcie powoduje, że zaklęta istota zyskuje 3k10 p. Siły i P. ran oraz zdolność Bardzo Silny. Niestety cel nabywa też jeden punkt nadużycia który mistrz gry musi wydać na trupozę.

-odrzućenie:

Rozproszenie magii, odwróćenie zaklęcia: patrz magia czarnoksięska.

Ochrona przed ożywieńcami:

P. czar: 20

Trudność: 30.

Czas rzucania: 2at/10sekund.

Czas działania: 1godzina.

Zasięg: dotyk.

Opis: zakłęcie to chroni przed wszelkimi atakami ożywieńców i ich mocami. Ochronia, więc przed ich dotykiem, szponami, kłami, bronią i wiążącymi się z tym konsekwencjami. Nie chroni jednak przed atakami istot żywych i automatów, oraz powstałymi z grobu kreaturami zbrojnymi w magiczną broń oraz rzucanymi przezeń czarami.

Skorupa śmierci:

P. czar: 20

Trudność: 40.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: 4k10 tur.

Zasięg: dotyk.

Opis: zakłęcie to tworzy wokół czarownika silne pole złych fluidów podobne z zewnątrz do czarnego jajka. Każda nieuzbrojona w magiczną broń istota (czary, moce, eliksiry itp. radzą sobie z tym bez problemu) może ją

przebić, ale jeśli tylko dotknie pola (obojętnie ciałem czy jakimś przedmiotem) otrzyma 2k6 nie dających się z żaden sposób powstrzymać ran.

Ochrona przed pociskami: patrz magia czarnoksiężka.

Odbicie bólu:

P. czar: 10

Trudność: 40.

Czas rzucania: 5at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: dotyk.

Opis: po rzuceniu tego zaklęcia, jeśli jakaś istota zada obrażenia dotkniętej istocie to sama otrzyma dokładnie ich tyle samo. Przed czarem nie chronią żadne magiczne ani fizyczne pancerze.

Uroki:

Strach: patrz magia czarnoksiężka.

Urok, straszliwy urok:

P. czar: kolejno 10, 15

Trudność: kolejno 60, 90.

Czas rzucania: kolejno 3at, 5at.

Czas działania: 1 godziny.

Zasięg: 100m.

Kontrzaklęcie: kolejno: Rozproszenie Magii, odwrócona formuła.

Opis: są to dwa odrębne zaklęcia, które trzeba poznać osobno. Pierwsze z nich powoduje efekt dokładnie taki sam jak „hipnoza” lecz ofiara pamięta wszystko co z nią się działo podczas działania czaru. Drugi znacznie silniejszy działa też na tych samych zasadach, acz w momencie gdy rzucający go czarownik zostanie zaatakowany lub zraniony, ofiara zacznie walczyć, jakby użyła zdolności „berserkerski atak”. Magia obu podobnie jak w wypadku hipnozy prysnie, gdy ofiara zostanie zmuszona do działań samobójczych.

Złe oko:

P. czar: 3

Trudność: 15.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: 3k6tur.

Zasięg: 50m.

Opis: złe oko powoduje, że ofiara, na którą czar został rzucony wykonuje wszystkie testy z modyfikatorem -10.

Zaćmienie umysłu:

P. czar: 8

Trudność: 40.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 1 godzina.

Zasięg: 50m.

Opis: Należy wykonać porównanie Siły Woli z celem czaru, jeśli ten się mu nie powiedzie to ofiara ma przez dłuższy czas istny mętlik w głowie. Otrzymuje modyfikator -10 do Mądrości i Inteligencji. Ponadto w chwili, gdy spróbuje rzucić jakiś czar musi wykonać test Inteligencji -10, (czyli razem już -20), jeśli jej się nie powiedzie to czar nie działa, a ona sama traci turę.

Szaleństwo, rozszerzenie obłądu:

P. czar: kolejno 8, 8

Trudność: 30, 30.

Czas rzucania: 3at, 3at.

Czas działania: trwałe.

Zasięg: 50m

Opis: są to dwa osobne zaklęcia. Każde z nich ma oddzielne działanie, lecz powiązane ze sobą, więc opisuje je razem. Pierwsze powoduje pojawienie się u ofiary 2k6p. obłądu. Można się przed nim ochronić porównaniem Siły Woli. Drugie natomiast musi być rzucone najpóźniej w następnej turze po pierwszym. Powoduje rozszerzenie jego efektów na 1k6 osób.

Żądza krwi:

P. czar: 10

Trudność: 40.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: 2godziny.

Zasięg: 50m.

Opis: Osoba znajdująca się pod wpływem czaru walczy tak jakby cały czas pozostawała pod wpływem zdolności „szał bitewny”, ponadto zyskuje modyfikator +10 do Szybkości oraz 1 dodatkowy atak (w wypadku człekokształtnych także ponad 5at).

Krąg rozpaczy:

P. czar: 13

Trudność: 40.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: 5k10 tur.

Zasięg: rzucający.

Opis: na trzy metry wokół rzucającego rozciąga się strefa działania zaklęcia. Każda istota, która weń wejdzie musi wykonać porównanie Siły Woli z czarownikiem inaczej zostanie zbombardowana falą smutku i uczucia beznadziejności. Wówczas dopóki nie wyjdzie z zasięgu będzie posiadać tylko 1 atak, a wszelkie testy odbywać się będą z modyfikatorem -20. Czar nie działa na ożywieńców oraz istoty niezdolne odczuwać smutku (rośliny, automaty itp.).

Ból:

P. czar: 2

Trudność: 5.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: 1k6+1tury.

Zasięg: 50m.

Opis: czar wywołuje silne ukłucie bólu (chroni przed nim porównanie Siły Woli z rzucającym). Istoty pod działaniem zaklęcia otrzymują modyfikator -10 do wszystkich wymagających ruchu czynności. Zaklęcie nie działa na istoty niezdolne odczuwać bólu.

Odwrotność:

P. czar: 20

Trudność: 45.

Czas rzucania: 5at.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: 50m.

Opis: jeden z najbardziej zdradliwych uroków, jakim jest odwrotność (nazywana czasem Zaklęciem Rewersu) pozwala na całkowitą zmianę osobowości, emocji i zachowania ofiary. Jeśli nie powiedzie się jej porównanie Siły Woli z rzucającym, to wszystkie jej cechy charakteru zmieniają się na odwrotne. Tak więc człowiek odważny staje się tchórzem, rozrzutnik skąpcem, a wyznawca zasad honoru zdrajcą i krzywoprzysięcą. Podobnej przemianie podlegają uczucia postaci - przestanie lubić swych przyjaciół, swą miłość znieawidzi, największego wroga pokocha. Rzucanie tego zaklęcia ma sens tylko w rękach BN-ów i to tylko na graczy, którzy lubią i umieją wczuwać się w postać.

Zamiana ciała:

P. czar: 30

Trudność: 50.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: trwały.

Zasięg: 10m.

Opis: dusza czarownika wchodzi w ciało dotykanej przezeń istoty, a jej dusza dostaje się do jego ciała. Czarownik zachowuje wszystkie swoje moce i zdolności za wyjątkiem gatunkowych i wynikających z budowy jego starego ciała (np. bardzo silny), to samo czyni jego ofiara. Oboje przejmują gatunkowe i wynikające z budowy zdolności nowych ciał. Wszystkie ich statystyki prócz inteligencji, mądrości, mistyki, magii, siły woli, opanowania, charyzmy oraz punktów czarów i szczęścia zostają zmienione na statystyki nowego ciała.

-nekromancja:

Przeklęta zbroja:

P. czar: 15

Trudność: 45.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: ok. 15 minut.

Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie to może zostać rzucone przez specjalistę od odrzuceń jakby pochodziło z tych arkanów. Pozwala na całkowite uodpornienie celu na ciosy jakąkolwiek bronią oraz rany zadawane przez magię. Niestety nie działa na obrażenia zadawane w skutek zgniecenia przez bardzo ciężkie przedmioty (głazy, pociski z katapult, lawina) oraz przed truciznami i trującymi substancjami zarówno magicznymi jak i zwykłymi. Gdy czar przestaje działać ofiara traci 50% swoich sił życiowych. Jeśli była pod działanie czaru „przeklęta siła” rzuconym w niewielkim odstępie czasu (do decyzji mg, chodzi mi o kilka tur) to oba zaklęcia kończą się jednocześnie i zaczarowana istota umiera.

Stworzenie szkieletu, zombie, wezwanie ducha, upiora:

P. czar: kolejno: 30, 60, 55, 80

Trudność: 45, 60, 70, 90.

Czas rzucania: 2godziny.

Czas działania: stały.

Zasięg: w najbliższym otoczeniu maga / w kręgu przywołania..

Warunki: by stworzyć szkielet mag musi posiadać pełen kościec istoty, z której tworzy monstrum, do zombie potrzebuje zwłok, do przyzwania orzywieńców potrzebuje tylko jakiegoś fragmentu ich ciała lub przedmiotu, który należał doń za życia, czary te muszą rzucane być w nocy.

Opis: zaklęcia te należy poznać osobno. Pierwsze dwa z nich tworzą potwory przywracając do życia martwe szczątki kosztują one kolejno 1 i 4p. kontroli. Są one tworzone, a nie przyzywane. Dwa pozostałe to już przyzwania (patrz odpowiedni podrozdział). Bestie te kosztują 18 i 36 p. kontroli. Za pomocą jednego zaklęcia można stworzyć / wezwać dowolną ilość stworów, warunkiem jest posiadanie odpowiedniej ilości potrzebnych szczątków, koszt czaru mnoży się wówczas o tyle, ile ma się zamiar osiąść potworów. Czar tworzy jedynie podstawowe wersje danego ożywieńca tak, więc szkielety, a nie ich silniejszą wersję ognistą śmierć.

Falszywa śmierć, życie po śmierci:

P. czar: 5, 25

Trudność: 25, 45.

Czas rzucania: 1at, 5at.

Czas działania: do zachodu słońca..

Zasięg: dotyk

Opis: pierwsze zaklęcie powoduje podobny do śmierci stan. Serce zwalnia, a człowiek przestaje oddychać. Niestety da się go odróżnić od trupa przeprowadzając dokładne oględziny i wykonując test Spost -20. Drugie powoduje, że jeśli zginie to odrodzi się zaraz po zachodzie. Wszystkie charakterystyki prócz Int, Mądr, Op, Mist, Sił. Wol i Mag należy zmienić na charakterystyki zombie. Każdego z tych zaklęć można użyć tylko raz, powtórne użycie spowoduje natychmiastową śmierć. Są to dwa odrębne zaklęcia, które trzeba poznać i nauczyć się osobno. Warunkiem działania działania obydwu czarów jest przetrwanie zwłok rzucającego (w pierwszym przypadku, który de facto jest tylko symulacją śmierci muszą mieć nieuszkodzone, życiowe organy). Jako, że powstający z grobu czarownicy zajmują poczesne miejsce w Laruzyjskim folklorze, sądy zwykle nakazują palić zwłoki skazanych magów.

Powtórne wskrzeszenie ożywieńca, podtrzymanie życia, ożywienie umarłego, wskrzeszenie:

P. czar: kolejno:10, 10, 30, 100

Trudność: kolejno: 25, 30, 45, 100.

Czas rzucania: kolejno 2at, 1at, 6at, 2godziny.

Czas działania: trwałe, 24godz(patrz opis), do świtu, trwałe.

Zasięg: dotyk.

Warunki: „wskrzeszenie” musi odbywać się w nocy i w zamkniętym pomieszczeniu. Otwarcie drzwi pomieszczenia w trakcie rytuału spowoduje pojawienie się większego demona wraz ze świtą.

Opis: pierwsze zaklęcie przywraca do „życia” jednego zniszczonego ożywieńca (pod warunkiem, że nie był to orzywieńiec eteryczny). Pojawia się on z powrotem w pełni zdrowia. Czarownik by go kontrolować musi wykonać udane porównanie siły woli z monstrum.

Drugi czar jeśli cel odniósł (lub w ciągu 6k10 tur odniesie) śmiertelne rany utrzyma go przy życiu przez 24 godziny. Po upływie tego czasu umrze, chyba, że wcześniej zostaną wyleczone jej wszystkie rany. Jako, że w

tym czasie ma zdolność „nieczułość i może całkowicie ignorować swoje obrażenia, może walczyć dalej, acz wówczas umrze po 2k10 turach.

Trzeci czar pozwala na chwilę wskrzesić jedną istotę. Odzyskuje ona wszystkie swoje P. Ran i P. Wyczerpania. Traci jednak 10p. siły i zręczności, ponadto podlega wszystkim regułom dotyczącym orzywieńców. Jest w pełni posłuszna czarownikowi, który rzucił zaklęcie (musi on jednak najpierw wygrać ze wskrzeszoną istotą porównanie siły woli). Ożywiona istota rozsypuje się w proch o wschodzie słońca i nie da się jej powtórnie ożywić.

Wskrzeszenie pozwala ponownie ożywić dowolne kompletne zwłoki dowolnej istoty. Ciało nie może być jednak tknięte rozkładem, musi mieć też wszystkie organy. Wskrzeszona istota powraca do życia z 1 p. ran i tkwiąc w letargu. Wszystkie jej choroby zostały wyleczone, rany fizycznie też (lecz nie odzyskała jeszcze pełni swych fluidów życiowych), nie dotyczy to jednak trucizn, które wciąż krążą w ciele. Jedna osoba może być wskrzeszona tylko raz. Istnieje 25% szans, że powróci nie ona, ale potwór zwany jako niewskrzeszony.

Kontrolowanie ożywieńców:

P. czar: 10

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: po wieczność.

Zasięg: 100m.

Opis: czarownik musi wykonać porównanie Siły Woli z ożywieńcem, którym chce zawładnąć. Jeśli mu się uda to ten będzie musiał wykonywać wszystkie jego rozkazy. Kosztuje to liczbę punktów kontroli którą znajdziecie w „bestiariuszu” przy opisie odpowiednich monstrów.

Zasklepienie rany: patrz „leczenie lekkich ran”, zaczarowana istota otrzymuje 1p. nadużycia który MG musi wydać na trupoze.

Ząb: patrz ognisty pocisk.

Pułapka na dusze:

P. czar: 10

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: do momentu otwarcia pojemnika.

Zasięg: 10m od pojemnika.

Kontrzaklęcie: jedynym sposobem na złamanie zaklęcia jest otworzyć lub zniszczyć pojemnik.

Warunki: rzucający musi posiadać butelkę, słoik, lub inny zamykany pojemnik, w którym będzie mógł zamknąć ofiarę.

Opis: zaklęcie pozwala na uwięzienie weń duszy jednej ostatnio uśmierconej istoty, lub dowolnego ożywieńca eterycznego. Wymaga to jednak udanego porównania Siły Woli z ofiarą. Ofiary nie da się wskrzesić, ani w żaden inny sposób przywrócić do życia, nie da się też wezwać jej duszy ani w charakterze potwora, ani na np. seansie spirytystycznym. Zamknięte dusze mogą posłużyć jako komponenty do niektórych eliksirów jak i zapłata dla demonów.

Mówienie przez umarłego:

P. czar: 3

Trudność: 20.

Czas rzucania: 10 sekund.

Czas działania: do ½ godz.

Zasięg: 1000m.

Opis: czarownik może mówić przez dowolną czaszkę, głowę, lub nie pozbawione jej zwłoki ew. każdego ożywieńca, o jakich wie znajdującego się w zasięgu. Słyszy też to, co odpowiadają jego rozmówcy, lecz nie może w ten sposób rzucać czarów.

Zew grobów:

P. czar: 15

Trudność: 40.

Czas rzucania: 5at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: w polu widzenia.

Opis: czarownik wypowiadający to zaklęcie zwiększa możliwości wszystkich ożywieńców w zasięgu swego wzroku. Zyskują one +10 do swej siły, szybkości, p. ran i zadawanych obrażeń.

Przywołanie śmierci:

P. czar: 20

Trudność: 40.

Czas rzucania: 8at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: czarownik rzucający to zaklęcie przyzywa moce śmierci i zniszczenia. Powodują one losowy efekt. Należy rzucić, na 1k6. Skutki to 1- uśmiercenie wybranej istoty (test Wytrzymałości chroni), 2- zadanie 1k10 istotą 6k6 ran (nie da się ich w żaden sposób powstrzymać), 3- uśmiercenie rzucającego (chroni test Wytrzymałości) 4- zadanie 1k5 istotą 8k6 obrażeń. 5- śmierć rzucającego i dwóch wskazanych przezeń istot (chroni test Wytrzymałości). 6- zadanie 10k6p. ran 1k5 istotą. Zaklęcie to jest niesamowicie ryzykowne i jedynie najbardziej szaleni czarownicy decydują się go użyć.

-demonologia:

Demoniczny portal:

P. czar: 55

Trudność: 75.

Czas rzucania: 8at.

Czas działania: 3k10 tur.

Zasięg: 50m.

Kontrzaklęcie: brak (demony można odesłać tak jak przyzwane stworzenia).

Opis: zaklęcie otwiera przejście do siedzib demonów, tak tych położonych poza naszym światem, jak i pobliskich. Przyciąga ono stwory, które przybywają, by pożywić się ciałem śmiertelników. W zależności, jaki wynik osiągnie czarownik na 1k6 takie istoty przekroczą granice między światami. 1- jeden większy demon, 2- 1k6 mniejszych demonów, 3-1k8 demonicznych bestii, 4-2k6 demonicznych sług, 5- 3k6 potępionych, 6- powtórz rzut, 1k3 pojawiających się istot nie wraca do swojego świata po zakończeniu zaklęcia, a pozostaje w naszym.

Demony będą atakować (lub postąpią w inny, zgodny ze swą naturą sposób) najbliższy cel, włączając w to czarownika i jego sprzymierzeńców. Znikną, gdy czar się skończy.

Wezwanie demonicznego sługi, mniejszego i większego demona:

P. czar: kolejno: 30, 50, 80

Trudność: kolejno: 40, 60, 90.

Czas rzucania: kolejno: 1, 2, 3 godziny.

Czas działania: trwałe.

Zasięg: w kręgu przywołania.

Opis: te trzy odrębne zaklęcia, które należy poznać osobno przywołują jednego z trzech typów demona. Zawsze pojawia się tylko jeden osobnik, acz czarownik może wybrać, jakiego typu, a wymieniając jego imię nawet wezwać konkretną bestię. Punkty kontroli znajdziesz przy opisie ich gatunków w bestiariuszu, a dokładne zasady w podrozdziale o przyzywaniu i kontrolowaniu potworów.

Istnieje możliwość zawarcia paktu z demonem, który – w zamian za odpowiednią opłatę zgodzi się służyć czarownikowi bez konieczności pokonywania jego Siły Woli czy wydawania punktów kontroli. Niestety tego typu usługi są kosztowne i rzadko ograniczają się do pieniędzy.

Mniejszy, większy pentagram:

P. czar: 15, 30

Trudność: 30, 60.

Czas rzucania: 20 sekund, 4at.

Czas działania: dopóki ktoś nie zmaże pentagramu.

Zasięg: dotyk.

Kontrzaklęcie: brak (wystarczy przerwać ciągłość pentagramu, nie może tego uczynić żaden demon ani istota demoniczna).

Warunki: przed rzuceniem zaklęcia czarownik musi narysować odpowiednią figurę.

Opis: są to dwa odrębne zaklęcia, które należy poznać osobno. Tworzą one na ziemi znak, z którego nie może wyjść, (lecz może sięgnąć kończyną) żaden demon, ani co więcej żaden jego czar. Warunkiem pierwszego jest udane porównanie Siły Woli czarownika z Siłą Woli -15 demona. O ile czarownik nie pozwoli na wyjście

demonowi, to nie może on przebywać poza pentagramem, ani używać poza nim żadnych swoich czarów ani mocy.

Drugie zaklęcie powoduje, że demon próbując złamać zaklęcie używa swojej siły woli -30.

Powstrzymanie demona:

P. czar: 3

Trudność: 10.

Czas rzucania: 1at/5 sekund.

Czas działania: 1k4 tury/1k4*5sekund.

Zasięg: 100m.

Opis: demon, na którego rzucono zaklęcie nie może nic robić przez czas działania czaru. Jeśli rzucał on czar to dokończy go, gdy minie efekt magii. Powodzenie czaru zależy od porównania Siły Woli (+10 dla rzucającego).

Przyzwanie demonicznego pomocnika:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 10 sekund/2at.

Czas działania: kilka chwil.

Zasięg: 1k10m.

Opis: podczas rzucania zaklęcia mag określa, czego chce (rzucenie zaklęcia, użycie mocy lub opłacenie kosztów czaru z mocy demona), gdy kończy pojawia się dysponujący odpowiednią umiejętnością demon, który wymienia swoją cenę (zazwyczaj jest to coś drobnego np. złóż mi ofiarę z kota jutro o północy, acz cena w dużej mierze zależy od tego, co chcemy osiągnąć), a po dojściu do kompromisu zrobi to, co od niego zażądaliśmy i odejdzie. Należy jednak koniecznie uiścić umówioną zapłatę, w przeciwnym wypadku po rzuceniu następnego demonicznego portalu, wezwania demona czy demonicznego pomocnika pojawi się ta sama istota (można uznać że jest to mniejszy demon) wraz ze świtą 1k4 demonicznych sług i 1k8 potępieńców w nastrojach raczej wykluczających negocjacje.

Przejęcie posiadania:

P. czar: 6

Trudność: 40.

Czas rzucania: 3at/15sekund.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: czarownik.

Kontrzaklęcie: Odpędzenie niematerialnego

Opis: skutkiem działania czaru jest objęcie we władanie przez demona (1k6, 1- większego, 2-6 mniejszego) ciała rzucającego. Przez cały czas działania zaklęcia rzucający nie ma wpływu na poczynania swego ciała, a demon realizuje swoje własne plany. Może on rzucać wszystkie znane sobie czary i używać wszystkich zdolności swoich jak i właściciela ciała prócz swych gatunkowych, dysponuje też tymi mocami, na które pozwoli mu Mg (na zasadzie jasnowidzenie tak, zmiana kształtu nie). Demon nie dopuszcza do zniszczenia ciała, którym zawładną, broniąc się przed wszelkimi atakami i pokonując napastników.

Strefa demonicznej ochrony:

P. czar: 15

Trudność: 55.

Czas rzucania: 5at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: czarownik.

Kontrzaklęcie: Odpędzenie Niematerialnego.

Opis: zaklęcie powoduje pojawienie się wokół maga astralnych demonów. Duchy te należą do bardzo pośredniego sortu istot, lecz zostały znacznie wzmocnione mentalną siłą czarownika. Są one zdolne odparować 1k6 (ponów rzut w każdej turze) ataków, także magicznych i pocisków. Demonów nie da się zabić. Parują ciosy automatycznie, acz nie podejmują żadnych czynów ofensywnych.

Skowyt pandemonium:

P. czar: 20

Trudność: 60.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Forma pocisku

Opis: zakłęcie przyzywa szeroki na 3m strumień ognia, siarki i dusz prosto z przedpiekła. Razi on z potępieńczym wyciem uwieczonych w nim duchów wszystkie istoty na swej drodze zadając im 6k6 ran i 1k6 p. obłądu. Rany należy traktować jak oparzenia.

Czary magii druidycznej:

-powietrze:

Strefa czystego powietrza:

P. czar: 5

Trudność: 30.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: 3k6minut (3k6*12 tur).

Zasięg: czarownik.

Opis: zakłęcie tworzy strefę niczym nieskażonego powietrza w promieniu 3m od czarownika. Nie mogą się doń dostać się żadne fizyczne ani magiczne pyły, dymy, pary i gazy oraz nieprzyjemne zapachy czy też inne, unoszące się w powietrzu szkodliwe lub niewygodne substancje. Co za tym idzie nie działają weń zakłęcia w rodzaju „kwaśna mgła”.

Wiatr strażniczy:

P. czar: 4

Trudność: 25.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: 10m

Opis: zaczarowana istota jest owiewana przez dość silny wiatr, który dodatkowo unosi chmury pyłu. Każda atakująca ją broń miotaną lub miotającą istota wykonuje test trafienia z trudnością –20, gdyż wichur znosi w bok pociski.

Lewitacja lekkich, ciężkich przedmiotów, lewitacja, lot: patrz magia czarnoksiężka.

-woda:

Wrzątek:

P. czar: 13

Trudność: 35.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m

Opis: zakłęcie tworzy dużą ilość gotującej się wody (ok. 1m sześcienny) która spada do wskazanego pojemnika, lub rozlewa się w promieniu 2m. Zadaje w ten sposób 4k6 ran. Woda przecieka między szczelinami w zbrojach itp. Więc zaden nie będący efektem czarów pancierz nie może ich powstrzymać. Można próbować wyskoczyć z obszaru działania zakłęcia jak z pod większości innych zaklęć obszarowych.

Ożywienie wody:

P. czar: 30

Trudność: 60.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: 10m

Warunki: w promieniu działania czaru musi znajdować się minimum 100 litrów wody.

Opis: czarownik ożywia wodę z dowolnego zbiornika. Pozostaje ona w miejscu, w którym się wcześniej znajdowała. Staje się ona w ten sposób agresywnym potworem gotowym zaatakować każdy cel, który wskaże jej rzucający. Ma ona następujące charakterystyki:

cechy:

sił:50, p. ran: tyle ile p. siły woli ma rzucający, zr:20, szyb: 20, int:10, madr:10, sił. wol: tyle ile ma rzucający, spost:30, szcz:5, op:80, wyt:80, char:10, wdzk:10

Umiejętności: bardzo silny, szal bitewny, silny cios, płynność.

Ożywiona woda ma trzy ataki zadawane z siłą 6k6

Czarownik może jednorazowo kontrolować tylko jedną taką istotę.

Wodny wybuch: czar tworzy bąbel wody który działa jednak tak jak „ognista kula”.

Głęboka kaluża:

P. czar: 10

Trudność: 45.

Czas rzucania: 5at.

Czas działania: trwały.

Zasięg: 50m

Opis: zaklęcie działa tak jak „jama smoły” nekromanty, acz modyfikator testów do wydostania się wynosi zaledwie -10. Jeśli ofiara jest w średniej lub ciężkiej zbroi nie może wydostać się bez pomocy, ponadto co turę traci 1k4 p. ran podtapiając się. Zaklęcie to można zakwalifikować także do arkanów ziemi.

Ogień:

Ogień słońca:

P. czar: 5

Trudność: 45.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: czarownik

Opis: to potężne zaklęcie rani wszystkie istoty w promieniu 3m od rzucającego zadając im 10k6 ran od ognia.

Stożek ognia:

P. czar: 5

Trudność: 25.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: 10m

Kontrzaklęcie: zaklęcia wody działają na czar jak Rozproszenie Magii.

Warunki: padający deszcz zniszczy zaklęcie w ciągu 1k10 tur.

Opis: czar tworzy wirujący stożek płomieni o średnicy podstawy ok. jednego metra, (choć może się ona zwiększyć, jeśli rzucono ten czar na istotę o większych rozmiarach), który otacza wskazaną istotę. Każda istota, która zaatakuje lub dotknie zaczarowany obiekt otrzyma 2k6 ran.

Rozpalenie ognia: patrz magia czarnoksięska.

Purpurowe słońce:

P. czar: 40

Trudność: 70.

Czas rzucania: 12at.

Czas działania: 3k6 tur.

Zasięg: w promieniu 100m

Warunki: musi być dzień i widoczne słońce na niebie.

Opis: czar zadaje co turę 1k6p. ran od ognia wszystkim żywym istotom w polu działania, zadaje im też tyle samo punktów zmęczenia.

-ziemia:

Rozpadlina:

P. czar: 20

Trudność: 50.

Czas rzucania: 8at.

Czas działania: 3k6 tur. Rozpadlina pozostaje naturalnie w tym miejscu na wieki.

Zasięg: patrz opis.

Opis: czarownik rzucający zaklęcie mocno tupie w ziemię. Pod jego stopami ziemia zaczyna pękać. Rozpadlina rozszerza się w kierunku, w jaki jest zwrócony. Powstaje tam szeroka na metr szczelina rozprzestrzeniająca się z prędkością 10+1k12 m na turę. Każda istota, która podczas rozwoju szczeliny znajdzie się na jej drodze musi wykonać test uniku –10 inaczej spadnie pod ziemię. Nikt nie wie jak głęboka jest ta szczelina, więc można przyjąć, że nieudany test oznacza automatyczną śmierć. Czar nie działa na istoty latające. Niszczy albo poważnie uszkadza wszelkie obiekty (drzewa, budynki) znajdujące się na jego drodze. Użycie go np. na wysokości 1 piętra powoduje zasypanie się podłogi, acz grunt poniżej nie ucierpi na skutek magii. Czarownik, by rzucić czar musi mieć kontakt z ziemią.

Pływająca wyspa:

P. czar: 10

Trudność: 40.

Czas rzucania: 2minuty.

Czas działania: do wschodu słońca.

Zasięg: na brzegu.

Warunki:, aby czar mógł być skutecznie użyty rzucający musi mieć w zasięgu wzroku dowolny zbiornik wodny
Opis: zaklęcie tworzy niewielką, nie umocowaną z dnem zbiornika wyspę, która jest zdolna pływać po wodzie. Ma ona rozmiar mniej więcej cztery do sześciu metrów kwadratowych powierzchni. Pływa z prędkością 8m na turę. Wniesienie nań ładunku przekraczającego w 500kg. wagi spowoduje jej automatyczne zatonięcie.

Wstrząs: patrz: magia czarnoksięska.

Ziemia w szlam:

P. czar: 8

Trudność: 50.

Czas rzucania: 8at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: podłoże w promieniu 10m od miejsca, na które rzucono czar zmienia się w gęstą, mazistą i cuchnącą breję (czar ten może zadziałać tylko na naturalne podłoża jak ziemia czy skała, nie zniszczy już kamiennej podłogi, lecz klepisko jak najbardziej). Poruszanie w niej jest bardzo utrudnione. Każda nielatająca istota (chyba, że taka breja jest jej naturalnym środowiskiem) czyni to z prędkością 1m na turę.

Raniące kamienie:

P. czar: 5

Trudność: 45.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 3k6 tur.

Zasięg: 100m.

Warunki: czar ten może być użyty jedynie w miejscu, gdzie znajdują się jakieś kamienie, kamyki, lub także posadzka, można śmiało przyjąć, że zadziała na każdą, stojącą na ziemi istotę.

Opis: ze znajdujących się w glebie, okolicznych ścianach itp. kamieni w promieniu 2m od celu czaru zaczynają wyrastać długie, ostre kolce. Zadają one 5k6 ran wszystkim istotą znajdującym się w zasięgu czaru, więc mogą stworzyć całkiem groźną barierę. Po zakończeniu działania czaru kolce te natychmiast znikają.

-lód:

Lodowa kolumna Dol- Gotha:

P. czar: 50

Trudność: 90.

Czas rzucania: 10at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Kontrzaklęcie: efekty zamrożenia rozproszy dowolny czar z kanonu ognia.

Opis: efektem zaklęcia jest spektakularna kolumna lodu spadająca z nieba. Po upadku tworzy lodową chmurę pokrywającą wszystko w promieniu 4m. Każda istota w zasięgu otrzymuje 6k8 ran i zostaje zamrożona na 2k6 tur. Zaklęcie nie może zabić. W najgorszym wypadku sprowadza ofiarę do poziomu 1p. ran. Istoty, które wykonają test Wytrzymałości unikają zamrożenia.

Lawina:

P. czar: patrz - „fala”.

Trudność: patrz – „fala”.

Czas rzucania: patrz – „fala”.

Czas działania: chwila.

Zasięg: patrz – „fala”.

Warunki: zaklęcie musi zostać rzucone w miejscu, w którym znajdują się duże ilości śniegu.

Opis: zaklęcie lawiny tworzy ze śniegu znajdującego się w zasięgu szybko pędzący zwał lodu (zaczyna się on tworzyć pod stopami druida) który odpowiada wszelkim zasadom zaklęcia magii czarnoksięskiej „fala”. Czar ten działa na wszelkie istoty prócz latających. Uderzenia lawiny nie da się zatrzymać tarczą.

Mroźna chmura:

P. czar: 15

Trudność: 45.

Czas rzucania: 8at.

Czas działania: 3k10*5 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: efektem użycia tego czaru jest powstanie chmury lodu i śniegu. Ma ona średnicę 6m, a centrum w miejscu, na które rzucono czar. Każda istota, która wejdzie w obszar działania chmury otrzyma 3k8 ran.

Lodowa ściana: patrz „ściana ognia”.

Lodowy powiew:

P. czar: 8

Trudność: 35.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie zadaje 1k8 pierwszym istotą, które znajdą się na jego drodze 8k8 ran.

-elektryczność:

Wezwanie błyskawic, zakrzywienie błyskawic:

P. czar: kolejno 15, 30

Trudność: kolejno: 50, 70.

Czas rzucania: kolejno 6at, 8at.

Czas działania: kolejno chwila, 1k6tur.

Zasięg: 100m.

Warunki: muszą być rzucone pod otwartym niebem.

Forma pocisku: tak

Opis: te dwa odrębne zaklęcia należy zdobyć i poznać osobno. Pierwsze z nich powoduje, że z jasnego nawet nieba wystrzeliwuje piorun trafiający we wskazaną istotę i zadający jej 10k6 ran. Obrażań nie powstrzymują żadne metalowe zbroje. Jeśli czar zostanie rzucony na istotę stojącą w wodzie wszystkie znajdujące się weń stworzenia zostaną porażone. Cel zaklęcia nie może go uniknąć, acz jego sąsiedzi tak.

Drugie zaklęcie posiada podobny efekt, acz porażona istota lub jej pokurczone truchło otoczone zostanie przez silne wyładowania przeskakujące iskrząc po okolicy. Każdy, kto znajdzie się w promieniu 2m od celu zostanie porażony. Ten czar prócz tego ma dokładnie takie same działanie jak „wezwanie błyskawic”.

Błyskawica: patrz magia czarnoksięska.

Iskra, łańcuch iskier:

P. czar: kolejno 1, 5

Trudność: kolejno 5, 25.

Czas rzucania: kolejno 1at, 2at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Forma pocisku

Opis: są to dwa całkowicie odrębne zaklęcia mające jednak powiązane ze sobą działanie. Oba trzeba osobno poznać i nauczyć się. Pierwsze tworzy niewielki ładunek elektryczny zadający ofierze 3k6 obrażeń, drugie wywołuje powstanie ich już 1k6. Każdego ładunku unika się osobno, osobno też rozlicza się dla nich pancerz lecz zatrzymuje się tarczą jak jeden.

-iluzje:

Mniejsza, większa, lita iluzja: patrz magia czarnoksięska.

Moc kameleona:

P. czar: 5

Trudność: 20.

Czas rzucania: 10 sekund.

Czas działania: 1 godzina.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie powoduje, że skóra zaczarowanej istoty zaczyna zmieniać swe barwy dostosowując się do otoczenia. Próbując dostrzec tak zamaskowaną postać z dużej (więcej niż 5m, +2 za zdolność bystry wzrok) odległości należy wykonać test spostrzegawczości -20, na mniejszą wystarczy zwykły test Spost.

Stworzenie błędnego ognika:

P. czar: 3

Trudność: 30.

Czas rzucania: 20 sekund.

Czas działania: do świtu, lub momentu, gdy rzucający postanowi go rozproszyć.

Zasięg: w promieniu 2 km .

Warunki: czar nie działa w dzień.

Opis: zaklęcie może zostać rzucone na dowolną istotę lub grupę istot której lokalizację zna czarownik. Powoduje ono, że widzą one światło intensywnością przypominające światło ogniska. Jest ono widoczne na horyzoncie. Jeśli ofiary zaczną doń podążać to ono samo zacznie się oddalać. Może je prowadzić na dowolnie daleką odległość. Jeśli rzucający tak sobie zażyczy rzucający doprowadzi je w dowolny punkt - do leża potwora, na bagna itp. Warunkiem jest konieczność posiadania przez czarownika, który stworzył ognik wiedzy o lokalizacji miejsca, w które ognik ma sprowadzić swe ofiary. Jeśli jego twórca nie wyrazi chęci zaprowadzenia ich w jakieś miejsce to ognik zwyczajnie będzie krążyć po lesie wabiąc widzących w najdalsze ostępy, po czym zniknie.

Falszywy świt, dzień:

P. czar: kolejno 15, 30

Trudność: kolejno 40, 50.

Czas rzucania: kolejno 6at/30 sekund, 12 at/1 minuta.

Czas działania: kolejno: chwila, do świtu.

Zasięg: w polu widzenia czarownika.

Kontrzaklęcie: kolejno: brak, odwrócona formuła.

Warunki: musi trwać noc, w pomieszczeniu gdzie jest rzucony muszą być przynajmniej okna.

Opis: są to dwa odrębne czary, każdy należy poznać osobno. Pierwszy z nich powoduje wstanie na wschodzie słońca i pojawienie się pierwszych jego promieni. Równie jest to pojawienie się wszystkich zasad związanych z nim dotyczących mijania zaklęć, magii czy ożywieńców. Drugie powoduje, że na prawdę wstaje słońce. Efekt występuje jedynie w zasięgu wzroku czarownika, z dala widoczny jest jako szary przedświt. Powoduje to pojawienie się wszystkich zasad i ograniczeń związanych z dniem dotyczących magii i różnorodnych istot. Na obszarze przemieszczającym się wraz z twórcą dnia nie działają żadne czary wymagające rzucenia w nocy. Wraz z nadejściem świtu zaklęcie pryska. Jego rzucenie kosztuje dodatkowy 1p. czarów, który czarownik odzyska dopiero podczas najbliższego zrównania.

Migoczące barwy: zaczarowane istoty widzą tylko plataninę kolorów podobnych do zmieniającego się kalejdoskopu. Efekt czaru równy jest działaniu „oślepiającego błysku”.

Przebranie:

P. czar: 5

Trudność: 40.

Czas rzucania: 1 minuta.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie zmienia (tylko iluzorycznie) postać rzucającego. Nie może on wybrać, w co się zmieni. Zawsze pozostaje tej samej, lub zbliżonej rasy (np. elf może wyglądać jak człowiek), acz jest absolutnie nie podobny do samego siebie i wygląda raczej nieszkodliwie. Może różnić się ubraniem, płciom, kolorem skóry i włosów (tylko oczy zawsze pozostają takie same), a także wiekiem, ma inny zapach, dotyk i zachowanie, traci wszystkie swoje

charakterystyczne tiki prócz np. ulubionych powiedzonek. Nie wiadomo, dlaczego zazwyczaj czar upodabnia do przygarbionego, brzydkiego starca lub staruchy, dodatkowo cuchnącej, brudnej i zawszonej.

Senna wiadomość:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 1 minuta.

Czas działania: podczas snu.

Zasięg: dowolny.

Opis: czar pozwala wysłać wiadomość do dowolnej istoty (czarownik musi znać jednak jej prawdziwe imię). Przyśni się jej ona podczas najbliższego odpoczynku. Rzucający określa, jakie obrazy ma ujrzeć odbiorca i jakie dźwięki i słowa usłyszeć. Nie jest to jednak dobra forma przekazywania wiadomości. Jeśli adresatem nie jest osoba posiadająca zdolności magicznych może bardzo łatwo zignorować przesłanie. Zwykli śmiertelnicy po prostu nie przywiązują dużej uwagi do snów.

Światło: patrz magia czarnoksięska.

Ściana iluzorycznego ognia:

P. czar: 2

Trudność: 15.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: patrz „ściana ognia”.

Zasięg: patrz „ściana ognia”.

Opis: zaklęcie spełnia wszystkie parametry zwykłej ściany ognia z jednym warunkiem - nie rani. Mimo to podchodząc doń czuje się jej żar, a ubranie kontaktując się z nią zaczyna płonąć. Trawa, na której płonie ogień też jest spopielona. Po przekroczeniu jej jednak te wszystkie efekty - łącznie z samym murem płomieni znikają.

-poznanie:

Mowa zwierząt:

P. czar: 3

Trudność: 35.

Czas rzucania: 10 sekund.

Czas działania: 24godziny.

Zasięg: czarownik.

Opis: czarownik, który rzucił zaklęcie może rozmawiać i uzyskiwać odpowiedzi od zwierząt. Niestety nie jest to całkiem pewna metoda. Zwierzęta w prawdzie raczej chętnie dają się namówić do pogawędek, acz nie rozumieją niektórych pojęć, na inne natomiast stosują całkiem inne nazwy, zaczerpnięte z ich sposobu pojmowania (np. budynek - ludzkie gniazdo). Mimo wszystko nie kłamią, acz często żądają zapłaty za swe usługi. Niektóre zwierzęta np. ścigające czarownika wilki nie są skore do jakichkolwiek rozmów.

Siedem oczu:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 20 sekund/4at.

Czas działania: godzina.

Zasięg: czarownik.

Opis: w głowie czarownika wyrasta dodatkowa piątka oczu. Wpływa to na jego zdolności widzenia powodując uzyskanie zdolności Przejrzenia iluzji i Widzenia w ciemnościach oraz premię +20 do Spostrzegawczości. Niestety wygląda to groteskowo, więc jego wdzięk spada o 20 p. (nie mniej niż 5).

Wykrycie (...): patrz magia czarnoksięska.

Poznanie istoty: patrz magia czarnoksięska.

Empatia:

P. czar: 1

Trudność: 3.

Czas rzucania: 5sekund.

Czas działania: 15minut.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie to pozwala wyczuwać emocje oraz określić je (np. gniew, irytacja, sympatia itd.) istoty na którą je rzucono, acz nie umożliwia wpływania nań.

Jasnowidzenie: patrz magia czarnoksięska.

Wyrocznia:

P. czar: 15

Trudność: 45.

Czas rzucania: 1 minuta.

Czas działania: chwila.

Zasięg: czarownik.

Opis: Po rzuceniu zaklęcia czarownik może zadać 1k4 pytań. Mogą one dotyczyć dowolnej rzeczy. Mistrz gry musi nań sensownie i zgodnie z prawdą odpowiedzieć. Odpowiedź może zostać ograniczona do prostego „tak” lub „nie”, może też zostać zawołowana lub podana w formie zagadki itp. Jeśli obiekt który pyta rzucający jest chroniony czarem „chaotyczne wizje” mistrz gry musi udzielić na to pytanie minimum trzech fałszywych odpowiedzi i minimum jednej zupełnie nie związanej z tematem, acz nie wolno mu podawać żadnych prawdziwych odpowiedzi. Jeśli natomiast jest chroniony innym czarem broniącym przed wróżeniem „Wyrocznia” nie działa, lub działa zgodnie z regułami zaklęcia ochronnego.

Poznanie zamiarów:

P. czar: 3

Trudność: 35.

Czas rzucania: 2at/ 10 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: czarownik.

Opis: czar ten pozwala poznać plany jednej widzianej istoty. Niestety nie wszystkie, acz jedynie te, które snuje on w tej chwili. Jeśli więc jeden z graczy rzuci go na głównego mąciela podczas uczty, gdy ten sięga po jedzenie dowie się nie, jakie są szczegóły jego intrygi, a jedynie, że ten ma zamiar wziąć sobie dokładkę pieczeni.

Czar rzucony na osobę chronioną przez „chaotyczne wizje” spowoduje, że gracz dowie się rozmaitych głupot zrodzonych w chorym umyśle Mistrza Gry (wizje wszelkich rzek krwi, mórz ognia, egzekucji itp. wysoce wskazane).

Czytanie myśli:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 15 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: czarownik.

Opis: czarownik widzi i słyszy myśli ofiary znajdującej się nie dalej niż 100m od niego. Może ujrzeć jedynie to, o czym ofiara myśli w tej chwili, a nie to, co tkwi w jej pamięci. Nie da się czytać myśli zwierząt i ożywieńców, a próba taka skierowana przeciw demonom i bogom zaowocuje 1k6 p. obłądu. Ofiara może bronić się porównaniem Siły Woli z rzucającym.

-przemiany:

Żywy łąd:

P. czar: 80

Trudność: 120.

Czas rzucania: 2 godziny.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: w promieniu 100m od rzucającego.

Opis: wszystkie drzewa i krzewy w zasięgu czaru należy traktować jako „czarcie drzewa”, a tą różnicą, że nie mogą się poruszać. Są one jednak całkowicie posłuszne rozkazom czarownika który rzucił czar. Zaklęcie jest niestety zdolne oddziaływać jedynie na tyle roślin ile siły woli posiada rzucający. Cały dywan wysokich (sięgających człowiekowi co najmniej do pasa traw) w zasięgu czaru oplątuje wskazane przez rzucającego cele zmniejszając ich szybkość i zrzeczność o 10.

Przemiana w: orla, wilka, mysz, niedźwiedzia: patrz magia czarnoksięska.

Przemiana laski w broń:

P. czar: 3

Trudność: 20.

Czas rzucania: 2at/ 10 sekund.

Czas działania: godzina.

Zasięg: czarownik.

Opis: trzymana przez czarownika laska lub nawet zwykły kij zmienia się w inną, lepszą broń wybraną z listy podstawowego uzbrojenia. Rzucający używa jej wykorzystując biegłości „broni nietypowej” jak do laski, lub jeśli woli używając biegłości dla stworzonej broni. Tak przekształcona laska zachowuje wszystkie swe magiczne moce niezwiązane z materiałem, z jakiego została wykonana (np. laska z drzewa śmierci utraci swą moc wysysania życia). Czarownik może przekazać tę broń innej osobie, acz ona używa już do testów swe zwykłe umiejętności.

Kontrola nad liną:

P. czar: 1

Trudność: 15.

Czas rzucania: 5 sekund.

Czas działania: tyle tur (jednostek pięciosekundowych) ile p. siły woli posiada rzucający..

Zasięg: 50m.

Warunki: czarownik musi posiadać linę.

Opis: zaklęcie pozwala na niemal dowolne manewry dokonywane liną. Może ona np. zawisnąć w powietrzu bez żadnego oparcia, lub też związać kogoś (porusza się z prędkością 30, o 6m na turę, nie może biegać). Niestety wszystkie efekty działania czaru miną wraz z nim. Zawiazane przez samą linę węzły są tak silne, jak silna jest podtrzymująca je wola, więc gdy zaklęcie minie od razu puszczą.

Wygodna ścieżka:

P. czar: 30

Trudność: 60.

Czas rzucania: do świtu.

Czas działania: podczas snu.

Zasięg: czarownik i ewentualnie jego towarzysze..

Opis: czarownik rzucając to zaklęcie powoduje, że w trudnym nawet terenie (bagna, góry, lasy itp.) porusza się jak po drodze (tzn. dziennie przechodzi 30, a przejeżdża konno 50 km), a po drodze o 10 km prędzej. Niestety czar ten nie zadziała, gdy zacznie celowo wchodzić na strome góry i podejmie jakąś ryzykowną wycieczkę poza obrany szlak. Czar chroni przed wszelkimi zdążającymi się w podróży wypadkami w rodzaju zgubienia przez konia podkowy itp. lecz nie przed płaceniem myta, czy napadami zbójców. Czar nie działa na grupy większe niż 10 osób (+ew. ich rumaki), lub dwa wozy.

Splątanie roślinnością, dusząca winorośl:

P. czar: kolejno: 3, 10

Trudność: kolejno: 25, 45.

Czas rzucania: kolejno: 3at, 5at.

Czas działania: oba 4k10 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: są to dwa odrębne czary, które należy poznać osobno. Powodują one wyrośnięcie z podłoża w promieniu 3m od miejsca, na które zostały rzucone bujnych pędów oplatających ofiary (efekt ten występuje tylko w pierwszej turze działania czaru). Nie mogą one poruszać się, ani wykonywać uników, lecz mogą wykonać każdą inną akcję. Drugi czar powoduje dodatkowo zaciskanie się pędów, czym zadają one 1k12 ran co turę. Osoba postronna jest w stanie poświęcając jedną turę na pocięcie płaczy mieczem lub inną ostrą bronią i uwolnić uwięzionych.

Wspólna krew:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: 1godzina.

Zasięg: 50m.

Opis: czar ten powoduje, że dwie istoty łączą swe siły życiowe w jedność. Gdy jedna z nich otrzyma obrażenia, które przejdą przez pancerz to odejmuje sobie od p. ran tylko połowę z nich, a drugą połowę otrzymuje istota, z

którą jest powiązana czarem (nie zatrzymuje ich jej pancierz). Jeśli jedna z ofiar zaklęcia nie chce być pod jego działaniem zaklęcie natychmiast pryska.

Niewyczerpalna wytrzymałość:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at/ 15 sekund.

Czas działania: doba.

Zasięg: 10m.

Opis: istota, na którą rzucono czar przestaje zliczać punkty wyczerpania, zyskuje też + 10p. wytrzymałości.

Przebudzenie drzewa:

P. czar: 55

Trudność: 70.

Czas rzucania: 24at/2minuty.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: dotyk.

Opis: dotknięte drzewo zyskuje charakterystyki „czarciego drzewa” i jest gotowe wykonać każdy rozkaz rzucającego czar. Dotykana roślina musi być żywa w chwili przemiany.

Stworzenie liny, opończy, żywności i wody: patrz magia czarnoksiężka.

Plaszcz wygody:

P. czar: 3

Trudność: 25.

Czas rzucania: 10sekund/ 2at.

Czas działania: doba.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie powoduje przemianę ubrania postaci w nowy, komfortowy strój. Męczy się ona w nim o połowę wolniej, a punkty wyczerpania regeneruje o połowę szybciej, przed chłodem ubranie chroni jak najgrubsze futro, a na upał pozwala nie zwracać uwagi.

-przywołania:

Wijące się robactwo:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: 1k6tur.

Zasięg: 100m.

Opis: wewnątrz ciała ofiary pojawiają się robaki, które natychmiast zaczynają pożerać ją żywcem. Zadaje to 1k4 obrażeń na turę. Nie da się ich w żaden sposób powstrzymać żadną zbroją, unikami, parując itp. Ofiara czaru nie jest w stanie przez jego czas działania rzucać czarów ani wykonywać jakichkolwiek innych czynności. Czar ten nie działa na istoty niemające ciała (np. upiór) lub mające ciało z gruntu niejadalne (np. kamienny olbrzym, szkielet), czy też posiadających szkodliwe ciało (np. potwory o trującej krwi).

Wysysająca pijawka:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at/15 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Forma pocisku

Opis: czar ten przywołuje niewielką pijawkę o silnych, magicznych mocach. Wystrzeliwuje ona z rąk czarownika w kierunku jednego celu. Na jego życzenie wysysa ona z ofiary 2k10 p ran (przed tymi obrażeniami chroni pancierz i zbroja) lub 2k10 p. czarów, ewentualnie krążącą w ciele ofiary truciznę, a następnie wróci do rąk rzucającego. Pijawka istnieje jeszcze dwie godziny, później zostaje odesłana, na miejsce z którego przybyła. Przez ten czas rzucający lub inna osoba mnoga przyczepić ją do ciała dowolnej istoty i wpompować w nią to, co wysysała ze swojej ofiary.

Wezwanie przedmiotu, wilków, żywiolaków:

P. czar: kolejno: patrz magia czarnoksięska, 40, 80

Trudność: kolejno: patrz magia czarnoksięska, 50, 90 .

Czas rzucania: kolejno: patrz magia czarnoksięska, 2godziny, doba.

Czas działania: trwały.

Zasięg: kolejno: w ręce maga, w kręgu przywołania, w kręgu przywołania.

Opis: Są to trzy odrębne zaklęcia, które należy poznać osobno. Pierwsze działa jak analogiczny czar magii czarnoksięskiej. Drugie przyzywa wilka (kosztuje on 3 p. kontroli), trzecie żywiolaka (kosztuje on 40p. kontroli). Dalsze szczegóły tego typu zaklęć w odpowiednim podrozdziale.

Deszcz żab:

P. czar: 20

Trudność: 55.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: jakiś 1k100 tur.

Zasięg: 100m.

Warunki: działa tylko w otwartej przestrzeni.

Opis: Z nieba spada deszcz żab, ropuch i innych skaczących płazów. Tworzą one dość grubą, przemieszczającą się i kumkającą warstwę. Wszystkim istotą w promieniu 10m od miejsca, na które rzucono czar przysługuje modyfikator -20 do zręczności i szybkości tak utrudniają one ruch. Ponadto w tym miejscu z powodu ich kumkania nic nie słyhać. Z powodu trudnej powierzchni i utrudnień ruchu liczba ataków istot znajdujących się w polu działania spada do 1. Czar prócz pierwszych 1k6 tur (kiedy to z nieba spadają wiadome płazy) nie działa na istoty latające.

Duszek strażniczy: patrz magia czarnoksięska.**Rój owadów:**

P. czar: 5

Trudność: 55.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: 4k10 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: na wezwanie druida pojawiają się całe roje much, pszczoł, os i komarów. Z brzękiem atakują 1k8 istot zadając im, co turę 1k3 p. ran. Owady ignorują zbroje i pancerz naturalny, acz nie krzywdzą istot nieposiadających ciała (np. duchy), posiadając szkieletowe ciała (np. szkielety) lub wykonane z jakiś odpornych substancji (np. kamienni olbrzymi, golemi). Ofiara atakowana przez owady nie może rzucać czarów (chyba, że np. chroni ją jakiś magiczny, nieprzepuszczający ich pancerz czy czar.

Ocalenie:

P. czar: 15

Trudność: 55.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: czarownik i ew. dotykane istoty.

Opis: zaklęcie powoduje natychmiastowe zniknięcie druida w chmurze dymu. Pojawia się on w losowym, oddalonym o minimum 10km. bezpiecznym miejscu. Jeśli jego dom, pracownia, czy inna siedziba spełniają te warunki to na 75% właśnie tam się pojawi.

Posłaniec:

P. czar: 1

Trudność: 15.

Czas rzucania: 5 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: nieokreślony.

Opis: druid przyzywa małe zwierzątko, które na jego rozkaz może przenieść nieduży przedmiot (list, pierścień itp.) do wskazanej istoty, może jednak to trwać dość długo, nawet całe miesiące, a posłaniec może zostać zjedzony przez większe zwierzę.

Inkantacje:

Bursztynowy trans:

P. czar: 0

Trudność: 35.

Czas rzucania: patrz opis.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: czarownik.

Opis: czarownik koncentruje się klęcząc na ziemi i mrucząc mantry. Powietrze wokół niego zaczyna świecić bursztynowym blaskiem. Co turę trwania transu otrzymuje 1 obrażenie, ale zyskuje 1k4 p. czarów. Może zyskać ich dowolną ilość, lecz musi ich minimum taką samą wydać do świtu w przeciwnym razie otrzyma tyle ran ile pozostało w jego ciele magicznej mocy. Zadane w ten sposób obrażenia nie mogą zostać uleczone aż do nadejścia świtu żadną magiczną metodą.

Uderzenie żywiołów:

P. czar: 5

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at/15 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: czar tworzy skłębioną kulę czystych esencji wszystkich czterech podstawowych żywiołów. Uderza ona jak jeden pocisk, acz zadaje czterokrotnie 3k8 ran. Każde z tych obrażeń zostaje anulowane jednym unikiem/blokowaniem tarczą, acz zbroja powstrzymuje je osobno. Czar rani każdą istotę w promieni 1,5 metra.

Pochwycenie energii z błyskawic: patrz magia czarnoksięska.

Manifestacja żywiołaka:

P. czar: 15

Trudność: 40.

Czas rzucania: 3at/15 sekund.

Czas działania: 2k10 tur.

Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie powoduje pojawienie się dowolnego żywiołaka, czy też raczej jego mocno wyblakłego kształtu i jaźni. Rzucający musi wykonać z nim porównanie Siły Woli (przy czym monstrum ma modyfikator -15). Jeśli mu się uda będzie mu posłuszne, jeśli nie to zaatakuje najbliższą istotę. Żywiołak nie może atakować ani być atakowanym, poruszać się, itp. lecz może mówić, rzucać czary i używać moce.

Księżycowe ostrze:

P. czar: 7

Trudność: 45.

Czas rzucania: 4at/20 sekund.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: w dłoni rzucającego.

Opis: zaklęcie tworzy w ręku czarownika miecz wykonany z księżycowego światła. Ma on wszystkie parametry zwykłego miecza długiego, acz może ranić istoty odporne na zwykłą broń (acz nie na czary), ponadto jego ciosów nie można parować ani blokować tarczą. Walcząc nim druid używa biegłości miecze lub broń nietypowa w zależności, która z nich jest wyższa.

Podatność na czary:

P. czar: 5

Trudność: 40.

Czas rzucania: 3at/15 sekund.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: 50m.

Opis: czar ten powoduje, że czary działają na ofiarę o 50% dłużej i / lub mocniej. Ofiara może się bronić porównaniem swej Siły Woli +10. Czar ten nie zmienia działania wytrzymałości i odporności na magię. Po dopłaceniu dodatkowych 40 p. czar można jego działanie rozciągnąć na wieczność.

„Koniec złudzeń”:

P. czar: 10

Trudność: 60.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Forma pocisku

Opis: jest to potężny czar bojowy. Wysyła on ogromną dawkę energii powodującą wybuch zadający 10k6 ran wszystkim istotą w promieniu 3m.

Łączność z przyrodą:

P. czar: 60

Trudność: 120.

Czas rzucania: 24at/ 2minuty.

Czas działania: tyle tur ile Siły Woli ma rzucający.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaczarowana istota (nie może być nią czarownik który rzucił ten czar) staje się jednością z całą naturą (warunkiem jest jednak należenie do natury - nie może więc to być demon, istota demoniczna (za wyjątkiem diabelstwa, acz wówczas czar działa o połowę krócej), ożywieniec, demoniczny sługa, magiczne zwierze, potwór, bestia cienia, konstrukt magiczny ani automat (czyli magiczna, mechaniczna, elektroniczna (na wypadek gdyby komuś przyszło do głowy mieszać konwencję) maszyna) lub inna podobna istota. Płyne przez nią siła życiowa całego świata (istoty o zdolnościach medium, jasnowidza, wyczuwające magię i inne wrażliwe osoby oraz oczywiście koty wyczuwają wokół niej coś jakby ideę roślin, zwierząt, lasów, gór itp.). Istoty tej nie da się zabić ani zmęczyć - równoznaczne było by to próbie zabicia lub zmęczenia jednocześnie całego życia na świecie.

-odrzuć:

Bezpieczny wypoczynek:

P. czar: 3

Trudność: 40.

Czas rzucania: 2minuty.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: czarownik.

Kontrzakłęcie: istnieje.

Warunki: brak.

Forma pocisku: brak.

Opis: zakłęcie działa na rzucającego i towarzyszące mu istoty, lecz jeśli MG uzna, że jest ich za dużo (do decyzji MG, ale rozsądną liczbą było by 10 ludzi i drugie tyle zwierząt) nie zadziała. Czar chroni przed wszystkimi przypadkowymi niebezpieczeństwami w rodzaju ataków dzikich zwierząt czy najścia złodziei, acz nie chronią przed np. atakiem ścigającej od kilku dni drużynę bandy rabusi.

Rozproszenie magii: patrz magia czarnoksiężka.

Rozproszenie żywiołaka:

P. czar: 10

Trudność: 60.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: żywiołak będący celem zakłęcia musi wykonać porównanie Siły Woli z rzucającym. Jeśli mu się nie powiedzie natychmiast ginie, jeśli mu się powiedzie otrzymuje 8k8 ran.

Rozproszenie zła:

P. czar: 10

Trudność: 50.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: ożywieniec, ożywieniec eteryczny, bestia cienia, istota demoniczna lub demoniczny sługa muszą wykonać porównanie siły woli z rzucającym lub zginie. Jeśli test się jej powiedzie otrzymuje 8k8 ran. Demony (mniejsze, większe i lordowie), niektórzy potężni ożywieńcy (np. licze, demilicze, smocze szkielety itp.) po nieudanym porównaniu otrzymują 12k8 ran, a udane ignorują. Czar - jeśli powiedzie się rzucającemu porównanie Siły Woli

uwalnia z pod klątwy takie istoty jak niewolnik ciemności, czy animant. Żaden pancerz nie jest w stanie ochronić przed obrażeniami zadawanymi przez ten czar.

Rozproszenie:

P. czar: 2

Trudność: 6.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Kontrzakłęcie: brak.

Warunki: musi być rzucony na ofiarę rzucającą zakłęcie lub je podtrzymującą swą koncentracją (np. bursztynowy trans, widmowy wąż itp.).

Forma pocisku: brak.

Opis: czar ten wywołuje krótki, nieprzyjemny efekt typu bolesne ukąszenie owada, kamień w bucie itp. Ofiara musi wykonać test Wytrzymałości inaczej traci koncentrację.

Strefa czystości:

P. czar: 20

Trudność: 60.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: godzina.

Zasięg: czarownik.

Opis: w strefę rozciągającą się w promieniu 3m od druida nie może wejść żaden ożywieniec, istota demoniczna, ożywieniec eteryczny, demoniczny sługa, potwór, demon, osoba znająca magię nekromantyczną, bestia cienia ani potwór. Nie mogą też atakować ni rzucać czarów na znajdujące się weń istoty chyba, że uda im się porównanie Siły Woli z czarownikiem. Jedna zła istota może próbować przełamać strefę 1 raz. Jeśli napiera nań jednocześnie więcej niż jedna istota to sumują one swą Siłę Woli. Potwory próbujące przełamać strefę mają modyfikator +20. Jeśli strefa zostanie przełamana nie znika, wpuszcza jednak te istoty, którym powiódł się test do wnętrza. Strefa nie może zostać stworzona, jeśli w jej wnętrzu znajduje się jakaś istota, przed którą ma chronić.

Pole siłowe:

P. czar: 25

Trudność: 60.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: godzina.

Zasięg: czarownik.

Opis: czar tworzy w promieniu 3m od czarownika silne pole energii. Każda istota, która spróbuje przezeń przejść otrzyma 10k6 ran, nie mniej można przebyć barierę wykonując porównanie Siły z wartością równą 30. Pole daje dodatkowe 20 p. pancerza przeciwko wszystkim pociskom i czarom przyjmujących formę pocisku wystrzeliwanym z zewnątrz (to samo tyczy się wszystkich stworzeń ostrzeliwanych z wnętrza pola).

Powstrzymanie zła:

P. czar: 3

Trudność: 20.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: 1k6 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: zakłęcie należy rzucić na dowolnego demona, demonicznego sługę, istotę demoniczną, sługę zła, ożywieńca i ożywieńca eterycznego lub bestię cienia. Jeśli czarownik zwycięży cel w porównaniu Siły Woli zmusi go by przez okres działania czaru przestał wykonywać jakiegokolwiek działania. Jeśli ofiara w tym czasie wykonuje jakakolwiek, trwającą więcej niż jedną turę akcje (np. rzuca czar) zakłęcie nie działa. Jakakolwiek akcja skierowana przeciw ofierze (np. atak nań) natychmiast spowoduje przerwanie zakłęcia.

Spacer w płomieniach, ochrona przed ogniem, pożeracz ognia:

P. czar: kolejno: 3, patrz magia czarnoksięska, 10

Trudność: kolejno: 15, patrz magia czarnoksięska, 50.

Czas rzucania: 1at, patrz magia czarnoksięska, 5at..

Czas działania: kolejno ½ godziny, patrz magia czarnoksięska, 1,2 godziny.

Zasięg: dotyk.

Opis: Są to trzy odrębne zaklęcia, które należy zdobyć i nauczyć się osobno. Pierwsze z nich powoduje, że dotykana istota staje się całkowicie odporna na normalne płomienie, (czyli te nie powstałe na skutek czarów oraz płonące w miarę niskiej temperaturze, czyli np. drewno, węgiel, gorący olej itp. acz nie np. wrząca lawa).

Drugi działa jak zaklęcie opisane w magii czarnoksiężskiej.

Trzeci całkowicie chroni przed obrażeniami zadawanymi przez ogień i gorące przedmioty, zarówno fizycznej jak i magicznej natury. Ponadto wraz z każdym poparzeniem postać zyskuje 25% odniesionych obrażeń i dodaje je do swej puli p. ran. Mogą one jednak sięgnąć ponad 125% jej maksymalnej ilości punktów ran.

Protekcja przed żywiołakami:

P. czar: 15

Trudność: 60.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie całkowicie chroni przed wszystkimi atakami i czarami żywiołaków. Warunkiem jest jednak porównanie Siły Woli*2 z atakującą bestią.

Niepodatność na czary:

P. czar: 10

Trudność: 50.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: 50m.

Opis: wszystkie zaklęcia rzucone na zaczarowaną istotę działają o 50% krócej i / lub zadają jej o 50% mniejsze obrażenia.

Zabezpieczenie przed magią:

P. czar: 30

Trudność: 60.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: do zachodu słońca.

Zasięg: czarownik.

Opis: na osobę, która rzuciła zaklęcie nie działają żadne czary, moce (zarówno istot jak i przedmiotów) czy praktyki magiczne, nie skutkują też znaki, eliksiry czy magiczne zioła i pieśni bardów. Niestety ona sama też nie może używać żadnej z tej rzeczy, a wszystkie z nich działające nań przed momentem rzucenia zaklęcia przyskają (chyba, że mają negatywne działanie - nie ma tak łatwo). Czarownik, który rzucił ten czar traci dodatkowo 2 punkty czarów, których nie będzie mógł odzyskać przez rok i jeden dzień.

Magiczna tarcza:

P. czar: 3

Trudność: 15.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: 10m.

Opis: zaczarowana istota zyskuje dodatkowe 1k12 p. pancerza.

-uroki:

Zwierzęca przyjaźń:

P. czar: 2

Trudność: 15.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: 10m.

Opis: zaklęcie działa jedynie na zwykłe zwierzęta. Uspokaja je i sprawia, że rzucającego (i ewentualnie te istoty które im wskaże) uznają za przyjaciela przynajmniej tak długo, aż nie spotka ich jakaś krzywda z jego (ich) strony. Zazwyczaj sprowadza się to do tego, że nie zaatakują go, będą mu jeść z ręki, posłuchają jego rozkazów, jeśli nie będą wymagać od nich ryzyka ran lub śmierci itp. Każdy czarownik, który pozwoli skrzywdzić tak zaczarowane przez siebie zwierze utraci na stałe 1k10 p czarów i nie będzie w stanie ich już odzyskać.

Aura pokoju:

P. czar: 15

Trudność: 60.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: czarownik.

Opis: każda istota, która wejdzie wewnątrz roztaczającej się w promieniu 3m od czarownika strefy musi wykonać z nim porównanie siły woli -20. Jeśli jej się nie powiedzie nie jest w stanie walczyć, zadawać bólu czy cierpienia. Dotyczy to na równi wrogów jak i przyjaciół oraz samego czarownika. Czar niestety nie działa na tak złe i zdeprawowane kreatury jak demony, ożywieńcy, bestie cienia, demoniczni słudzy, słudzy zła i demoniczne istoty (za wyjątkiem mniejszych półdemonów- te wykonują porównanie siły woli bez ujemnego modyfikatora i diabelstw, na które czar działa normalnie).

Apatia:

P. czar: 10

Trudność: 65.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: 100m.

Opis: ofiara czaru musi wykonać porównanie Siły Woli z rzucającym czar czarownikiem. Jeśli się jej nie powiedzie to zaczyna poruszać się powoli, sennie i smutno. Traci wszystkie swoje ataki prócz jednego, porusza się jakby miała tylko połowę swej normalnej szybkości, nie może korzystać z takich zdolności jak drugi atak, pierwszy atak, szal bitewny itp. Zawsze wchodzi do walki jako ostatnia (chyba, że w walce uczestniczą inne dotknięte tym czarem istoty - wówczas wszystkie inne postacie najpierw wykonują swój ruch, a później apatyczni według normalnych zasad dotyczących szybkości).

Amnezja:

P. czar: 15

Trudność: 50.

Czas rzucania: 1 minuta/ 12at.

Czas działania: trwałe.

Zasięg: dotyk.

Kontrzakłęcie: odwrócona formuła.

Opis: istota, której głowę dotyka czarownik (uwaga!!! Nie należy w trakcie rzucania czaru dotykać swej głowy - wówczas działa automatycznie) musi wykonać przeciw niemu porównanie Siły Woli. Jeśli jej się nie powiedzie traci całą pamięć dotyczącą swojej przeszłości, rodziny, planów na przyszłość oraz zapomina wszystkie swoje czary.

Atak emocjonalny:

P. czar: 7

Trudność: 40.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 3k10 tur.

Zasięg: 100m.

Kontrzakłęcie: rozproszyć.

Opis: ofiara czaru musi wykonać porównanie Siły Woli z rzucającym. Jeśli jej się nie uda zacząć nią targać silne emocje. Należy rzucić, co turę 1k6 by sprawdzić jak jest to tym razem.

- 1- smutek- kładzie się na ziemi, płacze i nie reaguje na nic, nie może mówić, robić uników itp.
- 2- strach- ucieka biegnąc jak najdalej od każdej możliwej istoty.
- 3- szal- atakuje z wyjątkiem najbliższą istotę.
- 4- radość- ze śmiechem tańczy po okolicy, tracąc jeden punkt wyczerpania i nie reagując na otoczenie.
- 5- miłość- jest gotowa przez jedną turę wykonywać wszystkie rozkazy czarownika.
- 6- obojętność- stoi w miejscu i nic nie robi.

Urok, dominacja, ujarzmienie:

P. czar: kolejno: patrz magia nekromantyczna, patrz magia czarnoksięska, 30

Trudność: kolejno patrz magia nekromantyczna, patrz magia czarnoksięska, 90.

Czas rzucania: kolejno patrz magia nekromantyczna, patrz magia czarnoksięska, 3 minuty/ 36at.

Czas działania: kolejno patrz magia nekromantyczna, patrz magia czarnoksięska, do najbliższej pełni.

Zasięg: kolejno: patrz magia nekromantyczna, patrz magia czarnoksięska, dotyk.

Kontrzaklęcie: kolejno rozproszyć, rozproszyć, istnieje.

Opis: są to trzy odrębne zaklęcia, każde należy nauczyć się osobno. Opisy pierwszych dwóch znajdziesz w odpowiednich szkołach magii. Trzecie ma działanie identyczne z dominacją, lecz dłuższe. Kontrolowanie ofiary wymaga użycia 1k6p. kontroli. Jeśli rzucający zdecyduje się poświęcić dodatkowe 10 p. czarów (będzie mógł je odzyskać dopiero przy najbliższym zrównaniu) rozciągnie czar w nieskończoność. Jeśli ofiara jest zmuszona wykonać jakąś czynność przeciw istocie, którą kochała lub, z którą łączyła ją bardzo silna przyjaźń musi wykonać na jej widok test Inteligencji. Jeśli jej się uda to na 1k12 tur odzyska wolną wole. Po 1k12 takich wypadkach czar pryska.

Prymitywne instynkty:

P. czar: 3

Trudność: 30.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: 3k10 tur.

Zasięg: 50m.

Kontrzaklęcie: rozproszyć.

Opis: cel czaru walczy tak jakby był pod wpływem zdolności „bersekerski atak”.

Pieszczota:

P. czar: 1

Trudność: 15.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dotyk.

Opis: dotykana istota (nie może być nią sam rzucający) odczuwa silny przypływ przyjemności. Pozwala jej to zregenerować 1k4 p. wyczerpania. Jeśli czar rzucono na istotę będącą pod wpływem „uroku” lub „dominacji” to można przedłużyć ten czar o dodatkowe 2k10 minut.

-uzdrowienie:

Hiperregeneracja:

P. czar: 25

Trudność: 55.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: 2k6 tur.

Zasięg: 10m.

Opis: zaklęcie działa tylko na przedstawicieli ras inteligentnych, zwierzęta, sługi zła oraz mniejsze półdemony i diabelstwa. Uaktywnia się każdorazowo na końcu tury dokładnie po zakończeniu przez wszystkie istoty wszystkich akcji lecząc wszystkie zadane zaczarowanej istocie rany za wyjątkiem tych powstałych w skutek chorób, trucizn, porażenia prądem elektrycznym, poparzeń termicznych i chemicznych (np. kwasem) oraz odmrożeń zarówno naturalnej jak i magicznej natury. Jeśli w skutek odniesionych w trakcie trwania tury obrażeń zaczarowana istota umarła to rany w prawdzie się zagoją, a ciało powróci do życia, acz jej dusza, która odłączyła się już od ciała wkroczyła niestety już do królestwa umarłych i nienarodzonych i raczej tam już pozostanie.

Uzdrowiający płomień, naturalne leczenie:

P. czar: kolejno: 3, 7

Trudność: kolejno: 15, 35.

Czas rzucania: kolejno: 2at, 3at .

Czas działania: chwila.

Zasięg: 5m, 15m.

Opis: są to dwa odrębne zaklęcia, które należy nauczyć się osobno. Rzucający pierwsze czarownik leczy 3k6 p. ran zadanych wybranej przezeń istocie, drugie powoduje taki sam efekt, lecz leczy 6k6 ran. Zaklęcia te są w stanie jedynie zasklepić i całkowicie zaleczyć rany, choćby najcięższe, nie są jednak w stanie nastawiać i złączyć złamanych czy zwiniętych kości, ani powodować odrastania utraconych kończyn, choć istnieją potężne czary umożliwiające to.

Wir energii:

P. czar: 30

Trudność: 65.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: 4k12 tur.

Zasięg: 100m

Forma pocisku: brak (wystrzelwane przezeń ładunki sił życiowych są pociskami).

Opis: na rozkaz druida powstaje dość duży, zarzący się czerwienią i błękitem wir energii życiowej. Każda istota, która znajdzie się w promieniu 3m od niego przyciągnie z wiru ładunek tych fluidów (przenikają one wszelkie pancerze). Jeśli nie jest ona ożywieńcem, to czar uleczy jej 3k6 ran.

Wyssanie esencji:

P. czar: 10

Trudność: 30.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: czar pozbawia wybraną istotę 3k6 p. ran (nie chroni przed tymi obrażeniami żaden pancerz). Czarownik, który rzucił zaklęcie natychmiast odzyskuje tyle samo ran ile zadał. Jeśli wysłał więcej p. ran niż sam stracił to nowe punkty życia zostaną użyte do odzyskania wszystkich punktów wyczerpania (w trybie 1 za 1), a gdy już wszystkie odzyska dodaje zdobyte p. ran do posiadanych. Taka nadwyżka może istnieć jednak jedynie do zachodu słońca - później przepada.

Dobre jagody:

P. czar: 3

Trudność: 20.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: trwałe.

Zasięg: w dłoni czarownika.

Opis: skutkiem rzucenia zaklęcia jest powstanie w dłoniach czarownika 1k6+1 niewielkich, fioletowych jagódek. Zjedzenie jednej z nich powoduje natychmiastowe odzyskanie przez istotę, która to uczyni (zajmuje to jej 1 atak) 1k4 punktów ran.

Leczenie chorób: patrz magia kapłańska.

Czary magii kapłańskiej:

-powietrze:

Lewitacja lekkich i ciężkich przedmiotów, lewitacja, lot: patrz magia czarnoksięska.

Wywołanie deszczu:

P. czar: 25

Trudność: 65.

Czas rzucania: 20minut.

Czas działania: 2k10*15minut.

Zasięg: w promieniu kilku kilometrów od czarownika.

Opis: zaklęcie wzywa zwyczajny deszcz padający nie specjalnie mocno, tak jak każdy normalny. Może być on użyty przykładowo do gaszenia pożar, nawilżania zniszczonych przez suszę pól itp. Wielu wędrownych czarowników żyje właśnie z tego zaklęcia.

Powiew wiatru: patrz magia czarnoksięska.

Mgła:

P. czar: 18

Trudność: 60.

Czas rzucania: 10 minut.

Czas działania: zależnie od naturalnej pogody, od pół godziny do kilku.

Zasięg: w promieniu kilku kilometrów od rzucającego.

Kontrzaklęcie: Powiew Wiatru rzucony przez czarownika dysponującego minimum 50 p. siły woli działa jak Rozproszenie Magii

Opis: zaklęcie tworzy chmurę mgły (utrzymującą się jedynie nad powierzchnią ziemi). Jest ona niezwykle gęsta i niemal nic w niej nie widać. Każda znajdująca się weń istota nie dysponująca termowizją, echolokacją,

wyczuciem życia, nie będąca podziałaniem czaru „zielonego oka” lub „siedmiu oczu” bądź też nie dysponująca mocą „wewnętrznego widzenia” widzi jedynie na odległość 2 metrów i to też niewyraźnie.

Wywołanie burzy:

P. czar: 45

Trudność: 80.

Czas rzucania: 2godziny.

Czas działania: 2k10*15minut.

Zasięg: w promieniu kilku kilometrów od miejsca rzucenia czaru.

Opis: jeśli czar zostanie rzucony na lądzie rozpęta piekielną nawałnicę, siekącą deszczem, huczącą gromami, wyjącą wichrem. Będzie ona powalała niektóre drzewa, zniszczy część pól ulewą, zerwie strzechę z kilku budynków, możliwe, że ktoś zginie rażonych piorunem, kilka innych osób w ten sam sposób straci swój dobytek. Czar działający w morskiej okolicy wywoła te same efekty, acz dodatkowo spotęgowane o gigantyczne morskie bałwany uszkadzające większe, a zatapiające mniejsze statki, łodzie i czółna.

Spokojne może: jest zaklęciem o dokładnie takich samych parametrach jak poprzednie (trwa 24 godziny), acz uspokajające w promieniu 100m od rzucającego wszelkie efekty burzy i morskiego sztormu.

-woda:

Spacer po wodzie: patrz magia czarnoksięska.

Oddychanie pod wodą: patrz magia czarnoksięska.

Rozstąpienie wody: patrz magia czarnoksięska.

-ogień:

Święty płomień: patrz ognisty pocisk.

Płonące światło:

P. czar: 3

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: z dłoni kapłana wyrzeliwuje promień światła otoczony buchającymi płomieniami. Trafiona czarem istota otrzymuje 8k6 ran.

Kula światła: patrz kula ognista.

Rozpalenie ognia: patrz magia czarnoksięska.

Gwiezdny ogień:

P. czar: 30

Trudność: 120.

Czas rzucania: 12at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie powoduje upadek na miejsce, w które wskazał kapłan gigantycznej, pochodzącej z nieba ognistej kuli. Każda istota w promieniu 4m od celu otrzymuje 20k6 ran.

Ogniste poświęcenie:

P. czar: 0

Trudność: 40.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Forma pocisku

Opis: kapłan rzucając ten czar roznieca gigantyczny słup ognia. Obejmuje on jego oraz jedną wskazaną istotę zadając 2k100 ran. Ofiar czaru nie da się wskrziesić ni przemienić w ożywieńców cielesnych, chyba, że poprzez osobistą, boską interwencję.

Boskie światło:

P. czar: 30

Trudność: 70.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: w miejscu, które wskaże czarownik następuje oślepiający, gorący błysk. Każda istota w promieniu 3m otrzymuje 10k6 ran. Wszystkie istoty w promieniu 4m od epicentrum czaru zostają oślepione na czas jednej tury i jeśli nie posiadają zdolności lub mocy zastępujących im wzrok to każdy ich atak chybia chyba, że wykonają test szczęścia.

-ziemia:

Wielkie zbiory:

P. czar: 55

Trudność: 75.

Czas rzucania: 1 godzina.

Czas działania: przez jeden sezon.

Zasięg: pole na którym stoi rzucający.

Opis: czar oddziałuje na pole wielkości około jednego łanu. Pozwala zebrać z niego podwójną ilość ziarna lub innych uprawianych tam roślin (czar można rzucić też na o połowę mniejszy sad). Wydawało by się, że wielu kapłanów utrzymuje się z rzucania tego czaru na pola należące do panów feudalnych, lecz zwykle jest on traktowany jako dar dla najbardziej zasłużonych wyznawców.

Magiczny kamień: patrz kamienny pocisk, zadaje podwójne obrażenia ożywieńcom.

-lód:

Strefa zimna:

P. czar: 2

Trudność: 15.

Czas rzucania: 5sekund.

Czas działania: 2godziny.

Zasięg: dotyk.

Opis: w promieniu 3m od miejsca, na które rzucono to zaklęcie czuć zimno. Jest ono dość silne i przenikliwe jak to panujące w zimie, acz nie na tyle by powodować odmrożenia. Czarownik wpłacając dodatkowe 20 p. czar może rozciągnąć czas trwania zaklęcia w nieskończoność.

Lodowy łańcuch: patrz spętanie gromami.

Burza śniegowa:

P. czar: 10

Trudność: 35

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 3k10*12tur*2 w zimie.

Zasięg: epicentrum stanowi miejsce, w którym stoi czarownik.

Kontrzaklęcie: powiew wiatru rzucony przez czarownika o minimum 30 p. siły woli działa jak Rozproszenie Magii

Opis: w promieniu 10m od rzucającego czar kapłana zaczyna szaleć burza śniegowa. Wyje wichry niosący ostre, lodowate płatki śniegu, widoczność jest niemal zerowa, wszystkie istoty naziemne mogą poruszać się najwyżej o 1m. Każda istota latająca, jeśli nie chce być porwana przez wiatr musi wylądować. Te przerażające, niemal piekielne warunki mogą zostać rozpętane nawet w środku upalnego lipca, gdy na zewnątrz panuje nieznośna gorąco.

-elektryczność:

Boski grom: patrz błyskawica, zadaje dodatkowe 2k6 ran ożywieńcą, demonom, istotom i sługom demonicznym oraz sługom zła (i naturalnie posłańcom boga będącego wrogiem boga rzucającego).

Dzień sądu ostatecznego:

P. czar: 30

Trudność: 70.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie tworzy 2k6 boskich gromów (nie może ich powstać więcej niż jest wrogich istot w zasięgu), z których każdy trafia jednego wroga. Rzucenie zaklęcia powoduje utratę jednego dodatkowego p. czarów. Kapłan nie może go odzyskać do najbliższej pełni lub większego święta swego boga.

-iluzje:

Światło: patrz magia czarnoksięska.

Niewidzialność: patrz magia czarnoksięska.

Mniejsza, większa, lita iluzja: patrz magia czarnoksięska.

Fikcja:

P. czar: 70.

Trudność: 70.

Czas rzucania: 2 godziny.

Czas działania: trwały.

Zasięg: rzucający.

Opis: w promieniu kilku metrów od dotykanego przedmiotu powstaje iluzja jakiejś sceny. Przykładowo może to być scena bitwy, lub też spotkania się pary kochanków. Jest to niemal w pełni interaktywna iluzja, wszystkie stworzone nią przedmioty można dotknąć, podnieść itp. mają one nawet swój smak i zapach. Nie mogą jednak zrobić nikomu krzywdy, bowiem w rzeczywistości nie istnieją. Wchodząca do strefy istota może - nawet, jeśli nie chce - wziąć udział w tym przedstawieniu w roli aktora. Rzuciwszy to zaklęcie tracisz na stałe jeden punkt czarów. Odzyskasz go dopiero podczas następnego przesilenia.

-poznanie:

Święta wizja: patrz mroczna wizja.

Wykrycie (...): patrz magia czarnoksięska.

Orli wzrok:

P. czar: 2.

Trudność: 25.

Czas rzucania: 10sekund.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaczarowana istota otrzymuje we wszystkich testach Spostrzegawczości wykonywanych w oparciu o wzrok dodatni modyfikator +20.

Identyfikacja: patrz magia czarnoksięska.

Wyrocznia: patrz magia druidyczna.

Dar języków:

P. czar: 5.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 20 sekund.

Czas działania: 2 godziny.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie umożliwia z czarowanej istocie mówić i rozumieć w dowolnym języku. Niestety nie umożliwia rozmowy z niemową, ani czytania nieznanymi alfabetów.

Oświecona umiejętność, Większa oświecona umiejętność:

P. czar: 5,

Trudność: 35, 55.

Czas rzucania: 2at /10 sekund.

Czas działania: godzina.

Zasięg: rzucający.

Opis: prosisz swego boga o zesłanie oświecenia na twoją osobę. Dzięki temu otrzymujesz dostęp do jednej, dowolnie przez siebie wybranej Zdolności kosztującej nie więcej niż 5 punktów wiedzy. Możesz być pod wpływem jednego zaklęcia z tej grupy na raz. Jeśli rzucisz następne poprzednie natychmiast się zakończy.

Drugie zaklęcie daje ci dostęp do zdolności o łącznej wartości 15 punktów.

-przemiany:

Oślepienie: patrz „oślepiający błysk”. Wpłacając dodatkowe 40 p. czarów można uczynić efekt zaklęcia stałym.

Święta siła, siła herosa:

P. czar: kolejno 3, 10.

Trudność: kolejno: 20, 40.

Czas rzucania: 2at/ 10sekund.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: dotyk.

Opis: są to dwa odrębne zaklęcia, które należy zdobyć i poznać osobno. Pierwsze z nich powoduje, że z czarowana osoba zyskuje dodatkowe 3k10 p. siły, drugie obdarowuje 5k10p. siły i zdolnością „bardzo silny”.

Stworzenie opończy, liny, żywności: patrz magia czarnoksięska.

Bilokacja:

P. czar: 25.

Trudność: 70.

Czas rzucania: 6at/ 30sekund.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: rzucający.

Opis: rzucający zaklęcie dzieli się na dwie identyczne, posiadające jego cechy istoty. Obie mają jego osobowość i są sterowane przez jedną wolę. W momencie, gdy czar przestanie działać jedna z nich (wybrana przez MG) znika, chyba, że przy życiu pozostała już tylko jedna. Obie kopie posiadają jedynie połowę punktów życia oryginału.

Znak strażniczy:

P. czar: 8.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 10minut.

Czas działania: trwały.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie tworzy symbol, nakreślony przez kapłana na celu czaru. Może to być skrzynia, drzwi, słoń lub inny przedmiot wymagający otwarcia go. Pierwsza istota, która spróbuje to uczynić otrzyma 6k10 ran. Jeśli w przedmiocie uwięziono jakąś istotę (np. w efekcie czaru „nefrytowe pudełko”, dzin zamknięty w dzbanie, kanarek w klatce itd.) to podczas próby wydostania się uaktywnia ona zaklęcie. Znak działa jednorazowo, po jednym wybuchu ulega zatarciu. Na przedmiocie można ich umieścić kilka, acz nie aktywują się one naraz. Znak nie jest wodoodporny i wykonując test Zręczności można go zetrzeć. Niepowodzenie oznacza przypadkową aktywację.

Błogosławieństwo wody:

P. czar: 6 za litr.

Trudność: 30.

Czas rzucania: 1minuta.

Czas działania: trwały.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie nadaje wodzie magiczną moc. Każdy pokropiony nim demon, ożywieniec, demoniczna istota lub sługa otrzymuje 1k4 rany ignorujące jego pancerz i odporności na czary, zwykłą lub magiczną broń. Jeden litr wody wystarczy na 10-krotne zamoczenie w nim kropidła.

Przemiana wody w wino:

P. czar: patrz opis.

Trudność: 25.

Czas rzucania: 1 minuta.

Czas działania: trwały.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie zmienia wodę w wino. Odbywa się to po cenie 3p. czarów za 1 litr.

Porażenie: czar na pewien czas paraliżuje kończyny przeciwnika, działa to jak czar „łamanie kości” nekromanty, ustępuje też po podobnym czasie

-przywołanie:

Przywołanie przedmiotu, zwierząt, szkieletów:

patrz: kolejno: magia czarnoksięska, magia druidyczna, „wezwanie demona”, „stworzenie szkieletów” (acz tym razem będzie traktowane jako przyzwanie).

Boski dar:

P. czar: 80.

Trudność: 110.

Czas rzucania: 3 godziny.

Czas działania: chwila.

Zasięg: ołtarz.

Warunki: czar musi być rzucany w świątyni lub, chociaż kapliczce boga, którego wyznaje kapłan.

Opis: wypowiedziane inkantacje, recytowane mantry i modlitwy, śpiewne zaklęcia przywołują boga. Można go prosić o dowolną rzecz. Mogą to być zwykłe i magiczne przedmioty, duże ilości jedzenia, drewna, kamienia i innych pospolitych materiałów (bóg zignoruje prośby w rodzaju „napelnij tę salę złotem”), relikwie, informacje i niemal wszystko to co rzucający sobie zażyczy. Należy jednak pamiętać, że bogowie nie są maszynkami do spełniania prośb graczy i po 1k3 wezwaniach obiekt kultu zdenerwuje się i może zechcieć ukarać swego kapłana, a i tak po każdym niezakończonym boskim gniewem użyciu tego czaru zalecałbym wielkie ofiary przebłagalne, długotrwały okres postu i stałe modły.

Inwokacje:

Święte słowo:

P. czar: 25.

Trudność: 56.

Czas rzucania: 6at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: rzucający zaklęcie kapłan wykonuje zestaw rytualnych gestów, a następnie wskazuje dowolną ilość ożywieńców, demonów, demonicznych sług i istot. Ich siłę woli sumuje się, a w momencie gdy na koniec czaru kapłan wypowiada słowo „przepadnij” - jedyne w tym jednym z nielicznych, nie rymujących się zaklęć - porównuje się otrzymaną wartość z Siłą Woli rzucającego. Jeśli bestiom nie powiedzie się ten wspólny test wszystkie automatycznie giną (ożywieńcy i demony) lub uciekają w panice (półdemony i diabelstwa).

Duchowa strzała:

P. czar: 4.

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: zaklęcie tworzy z czystej esencji wiary kapłana niewielką strzałę pędzącą we wskazany przez rzucającego obiekt. Zadaje ona mu tyle kostek czterościennych ran ile osiągnie kapłan podzieliwszy swoją siłę woli przez 10

(zaokrąglane w dół). Zaklęcie ignoruje wszystkie pancerze nie powstałe w skutek działania eliksirów, zaklęć, ziół, mocy itp. (np. na skutek rzucenia czaru „magiczna tarcza”).

Modlitwa, recytacja:

P. czar: kolejno: 5, 10.

Trudność: kolejno: 35, 50.

Czas rzucania: 6at/30 sekund.

Czas działania: 4k10 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: Są to dwa odrębne zaklęcia, które należy nauczyć się i poznać osobno. Każde z nich działa w wariacie na pojedynczą istotę i na kilka istot. Wariant działający na grupę wymaga, co turę dopłacania punktu czaru za każdą zaklętą istotę. Pierwszy czar daje zaczarowanemu modyfikator +10 do trzech dowolnych statystyk procentowych (nie mogą przekroczyć wysokości 95%), a drugie powoduje zwiększenie tego modyfikatora o 5p. Zaklęcia te nie kumulują się ze sobą. Jeśli rzucającemu zabraknie p. czar na dopłaty czar natychmiast pryska, acz zaczarowanej istocie nie dzieje się żadna krzywda.

Czarna modlitwa

P. czar: 5.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 4at/20sekund.

Czas działania: 4k10 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie działa identycznie jak czar „modlitwa”, acz zapewnia modyfikator ujemny.

Święty pocisk, święty powiew:

P. czar: kolejno 2, 4.

Trudność: kolejno 25, 35.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Forma pocisku

Opis: Są to dwa odrębne czary, które należy zdobyć i poznać osobno. Pierwsze zaklęcie wystrzeliwuje niewielki, jaśniejący pocisk zadający 8k6 ran trafionej istocie. Czar działa jedynie na demony, istoty i sługi demoniczne, sługi zła, bestie cienia, ożywieńców i posłańców wrogich obiektowi kultu kapłana bogów. Drugie czyni podobnie, acz czar zadaje 12k6 ran. Półdemony i diabelstwa nie otrzymują ran, a jedynie Punkty Wyczerpania.

Młot woli:

P. czar: 8.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie zadaje potężne, duchowe obrażenia ignorujące wszelkie pancerze. Zaatakowana istota otrzymuje 10k6 ran. Jedynym przed tym ratunkiem jest dlań udane porównanie Siły Woli z kapłanem.

Przyzwanie boskiej mocy, ręka boga:

P. czar: kolejno: 5, 10.

Trudność: kolejno: 35, 50.

Czas rzucania: 3at, 4at.

Czas działania: 6k10 tur.

Zasięg: rzucający

Opis: rzucający zostaje napełniony energią swego boga. Jego P. Ran i Siła rosną dzięki pierwszemu zaklęciu o 2k10, a drugiemu o 4k10. Zaklęcia te nie kumulują się ze sobą, nie można też rzucić jednego z nich w chwili, gdy któreś z nich jeszcze działa. Są to dwa odrębne czary, które należy poznać osobno.

Przyzwanie boga:

P. czar: 35.

Trudność: 50.

Czas rzucania: 15 minut.

Czas działania: tak długo, jak bóg uzna to za stosowne.

Zasięg: w posągu boga.

Warunki: musi odbywać się w świątyni, w której znajduje się posąg bóstwa.

Opis: czar przyzywa obiekt kultu kapłana. Wciela się on w swój posąg. Jeśli zechce może on dopowiadać na zadane mu przez rzucającego pytania, lub też - co jest znacznie częstsze - wydawać polecenia. Bogowie nie zawsze odpowiadają na to zaklęcie. Zwykle jego skuteczność zależy od szacunku, jakim darzą rzucającego kapłana. Bóstwo nie będzie uczestniczyć w walce, ani słuchać płaczliwych błagań śmiertelników. Mało prawdopodobne jest też, by obiekt kultu zechciał służyć za jarmarczne widowisko dla tłumu gapiów.

Ofiara:

P. czar: brak.

Trudność: 25.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: godzina.

Zasięg: 100m.

Warunki: kapłan musi poświęcić jakiś wartościowy przedmiot i mieć coś na kształt ołtarza.

Opis: kapłan rzucający czar kładzie dowolny w miarę cenny przedmiot na ołtarzu. W zamian wskazana przezeń istota otrzymuje modyfikator +10 do wybranej statystyki procentowej.

Czarny rytuał:

P. czar: 0.

Trudność: 50.

Czas rzucania: 15 minut.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: rzucający.

Warunki: musi się odbywać w świątyni wyznawanego przez rzucającego boga, lub innym, nadającym się do odprawiania rytuałów miejscu.

Opis: rzucający musi złożyć ofiarę z dowolnej żywej istoty. Podczas rzucania zaklęcia jest ona zabijana, a kapłan zyskuje tyle p. czarów ile ofiara posiadała p. ran. Niewykorzystane p. czarów przepadną o świcie.

Powrót do boga:

P. czar: 0.

Trudność: 20.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: rzucający.

Opis: kapłan wypowiada zaklęcie i wbija sobie w pierś rytualny sztylet. Powoduje to, że jego dusza odchodzi do królestwa jego boga, a 3k10 wskazane przez niego istoty zyskują modyfikator 2k10 do wszystkich cech i 1k10 p. pancerza.

Błogosławieństwo:

P. czar: 5.

Trudność: 20.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 4k12 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: czar powoduje, że 1k6 wskazanych przez kapłana istot zyskuje modyfikator +5 do wszystkich statystyk procentowych.

Przeklęta strefa:

P. czar: 5.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: rzucający.

Opis: każda istota, która znajdzie się w promieniu 3m od kapłana, który rzucił ten czar otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich statystyk procentowych.

Święta broń: patrz „zaklęta broń”.

Duchowy gniew:

P. czar: 16.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: czarownik.

Opis: czar powoduje, że z ciała czarownika wystrzelują promienie energii raniące wszystkie istoty w promieniu 6m z siłą 10k6. Czar ten przenika przez wszystkie pancerze. Należy jednak nadmienić, że schowanie się za jakąś twardą przeszkodą (drzewo, ściana, plecy człowieka idącego przed tobą) chroni przed negatywnymi skutkami czaru.

Nagroda za wiarę:

P. czar: 60.

Trudność: 200.

Czas rzucania: 3godziny.

Czas działania: trwały.

Zasięg: rzucający.

Warunki: czar musi być rzucany w świątyni wyznawanego przez kapłana boga.

Opis: zaklęcie powoduje wezwanie boga, który spełnia jedną z próśb kapłana. Może być to dowolna moc, zaklęcie, magiczny przedmiot (sam ustal, jaki), spełnienie jednego życzenia nie dotyczącego jego (sam ustal, w jakim stopniu) lub zwiększenie o 10p. jednej statystyki procentowej (nie ponad 95%). Jeden kapłan jest w stanie użyć tylko raz tego zaklęcia w stosunku do siebie i jeden raz w stosunku do każdego gorliwego wyznawcy swego boga.

-odrzuć:**Egzorcyzm:**

P. czar: 10.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie może być rzucone na dowolnego ożywionca, sługę złych mocy, demonicznych sług lub istotę, bestię cienia, oraz demona. Należy wykonać z nim porównanie Siły Woli. Jeśli to się powiedzie istota ta znika (czar nie działa na diabelstwa i półdemony) w płomieniach, a zaczarowany sługa złych mocy zostaje od nich uwolniony. Zaklęcie nie zabija demonów, a jedynie je odsyła.

Ochrona przed ogniem, wodą, ziemią, powietrzem, błyskawicami i zimnem: patrz, magia czarnoksięska.

Rozproszenie magii: patrz magia czarnoksięska.

Rozproszenie zła: patrz magia druidyczna.

Zatrzymanie demona, potwora, umarłego:

P. czar: 5.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 3k12 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: są to trzy odrębne zaklęcia, które należy zdobyć i poznać osobno. Pierwsze działa tylko na demony, demonicznych sług i istoty demoniczne (50% że nie zadziała na półdemona, nie działa na diabelstwa), drugie jedynie na potwory, trzecie na ożywionców. Ofiara musi wykonać porównanie Siły Woli przeciwko Sile Woli rzucającego, inaczej zostanie pozbawiona możliwości wykonywania jakichkolwiek akcji na czas działania zaklęcia.

Święta zbroja: zaklęcie działa jak „przeklęta zbroja”, acz jedynie połowę tego czasu co ona, lecz zaklęcie, gdy mija nie zadaje obrażeń.

Strefa likwidacji demonów:

P. czar: 15.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: 1/2godziny.

Zasięg: rzucający.

Opis: w promieniu 3m od rzucającego nie może przebywać żaden demon, demoniczny sługa lub istota demoniczna (za wyjątkiem diabelstw i półdemonów). Każda z tych kreatur, która wejdzie w strefę musi, co turę wykonać rzut na wytrzymałość (w każdej następnej z modyfikatorem kumulatywnym -10. Tj. w pierwszej -0, w drugiej -10, w trzeciej -20 itd.). Jeśli test się nie powiedzie demon ginie. Demon może cały czas rzucać czary i używać swych mocy na istoty znajdujące się w strefie, acz nie może ich opętać. W prawdzie nie zginą one od jego kłów i pazurów, acz zabijają je jego ogniste kule.

Tarcza świętego:

P. czar: 3.

Trudność: 30.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 1 godzina.

Zasięg: 25m.

Opis: zaklęcie chroni przed wszystkimi negatywnymi efektami związanymi z atakiem fizycznym na zaczarowaną istotę wykonanym przez demona, ożywieńca, bestii cienia, istoty demonicznej i demonicznego sługę. Przykładowo chroni wiec przed powodowanym przez te istoty paraliżem, infekcją ran, trupim jadem, obłędem itp. acz nie przed ich czarami, mocami niewymagającymi fizycznego kontaktu z ofiarą i powodowanymi przezeń obrażeniami.

Odepchnięcie ożywieńca:

P. czar: 2.

Trudność: 20.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: 1k10 tur.

Zasięg: rzucający.

Opis: każdy ożywieniec w promieniu 25m od rzucającego musi się cofać na z taką prędkością jak jego prędkość naturalna. Może próbować też przełamać zaklęcie i iść do przodu porównując swoją Siłę z Siłą Woli rzucającego.

Święta bariera:

P. czar: 5.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 15minut.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie pozwala na utworzenie długiej na 3k12m bariery (niewidzialnej dla żywych istot). Nie może jej sforsować żaden sługa zła, ożywieniec, demon, demoniczny sługa, demoniczna istota ani bestia cienia o Sile Woli lub Sile mniejszej niż Siła Woli rzucającego.

Nietykalna świętość umysłu:

P. czar: 5.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: 1 godzina.

Zasięg: 100m.

Opis: zaczarowana istota otrzymuje modyfikator +20 do wszystkich testów Siły Woli przeciwko czarom wpływającym na umysł typu np. „zepsucie ciała i umysłu”, „prawość”, „urok”, „dominacja”, „duchowy młot”, „strach” itp.

Ochrona przed pociskami: patrz magia czarnoksięska.

Nietykalność:

P. czar: 10.

Trudność: 50.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 3k6 tur.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęta istota staje się odporna na ataki czarami i bronią, nie czynią jej one żadnych szkód.

Kozioł ofiarny:

P. czar: 15.

Trudność: 60.

Czas rzucania: 15minut.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie może działać na rzucającego lub dowolną inną istotę. By je rzucić musi dotknąć jakiejś, dowolnej innej istoty. Każdy czar, który będzie rzucony na zaklętą osobę nie wywoła nań żadnych efektów (dotyczy to również mocy istot i magicznych przedmiotów, ziół, eliksirów itp.), ale jego efekt zostanie przeniesiony na drugą dotkniętą w ten sposób istotę, tytułowego kozła ofiarnego. Oczywiście rzucanie czarów na ofiarę tej magii nie wywoła żadnych pozytywnych ani negatywnych efektów na osobie, którą chroni.

Krąg ochrony:

P. czar: 10.

Trudność: 65.

Czas rzucania: 4at.

Czas działania: do póki nikt nie przerwie kręgu.

Zasięg: tworzące go istoty.

Warunki: krąg muszą tworzyć minimum dwie istoty.

Opis: rzucający i dowolna ilość istot inteligentnych chwytają się za ręce i zaczynają recytować modlitwy. Póki to czynią istnieje wokół nich potężna, magiczna tarcza. Każda chcąca zrobić im krzywdę istota musi przebić się przez pancierz równy ich zsumowanej Sile Woli. Ta potężna, magiczna sfera zdolna jest zatrzymać wszelkie pyły, gazy, walące się budynki i uderzenia najwścieklejszych żywiołów i monstrów, jeśli używa przeciw nim zadającej obrażenia magii musi najpierw pokonać zsumowaną Wolę tworzących krąg istot. Zaklęcie natychmiast pryska, jeśli jedna z tworzących je osób w jakikolwiek sposób puści rękę innej. Tworzące krąg istoty są podatne na głód, zmęczenie itp. i mogą zesłabnąć w ich skutek, przerywając zaklęcie. Jeśli krąg zostanie utworzony wokół jakiejś innej istoty lub przedmiotu (nie wchodzącego w jego skład) to nie obejmuje go jego działanie. Czar nie chroni przed żadną magią służącą do rozpoznawania, jakiego rodzaju tworzą go istoty, czytania ich myśli itp., chroni jedynie przed próbami ich bezpośredniego zranienia, więc ukrywające się w kręgu istoty są wciąż podatne na działanie bardziej subtelnych mocy.

Maksymalna ilość osób tworzących krąg nie może przekroczyć 1 na każde 10 p. Siły Woli rzucającego.

-uroki:

Odwaga:

P. czar: 3.

Trudność: 25.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie to czyni zaczarowaną istotę całkowicie niewrażliwą na strach, zarówno ten naturalny jak i spowodowany przez działanie czarów, moce, wygląd niektórych istot itp.

Kontrola nad zwierzętami:

P. czar: 7.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: 50m.

Opis: zaklęcie działa jedynie na naturalne zwierzęta, a nie na istoty inteligentne, potwory, zwierzęta fantastyczne, powiększone zwierzęta itp. Może objąć 1k6 celi, które muszą zsumować swoją Siłę Woli, a następnie porównać otrzymaną wartość z Siłą Woli rzucającego. Jeśli im się nie powiedzie będą wykonywać wszystkie jego rozkazy poza samobójczymi.

Wybuch w umyśle:

P. czar: 15.

Trudność: 55.

Czas rzucania: 2at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie to działa niszcząc mózg ofiary, Jeśli zaczarowana istota ma mniej niż 20 p. ran ginie natychmiast, jeśli jej p. ran wynoszą mniej niż 40 musi wykonać test wytrzymałości +10. Niepowodzenie oznacza śmierć, powodzenie utratę przytomności na 1/2godziny i 4k6 ran nie zatrzymywanych przez żaden pancerz. Potężniejsze istoty otrzymują jedynie rany. Każda istota może próbować się oprzeć czarowi porównując swą siłę woli z rzucającym. Udane porównanie Siły Woli z rzucającym neguje działanie czaru.

Atak bólu: patrz ból.

Zwabienie:

P. czar: 1.

Trudność: 5.

Czas rzucania: 1at/ 5 sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: jest to bardzo małe i słabe zaklęcie. Pozwala ono zmienić rzucającemu drogę jakiejś istoty i np. z głównej ulicy sprowadzić go do jakiegoś ciemnego zaułka. Ofierze będzie się wydawać, że zboczyła z drogi z własnej woli. Czar może być używany np. do zmuszenia strażnika do opuszczenia posterunku, a niektóre kultury wykorzystują go by wabić w zasadzki swoje ofiary. Udane porównanie Siły Woli neguje działanie czaru.

Nawrócenie: patrz urok.

Fanatyzm:

P. czar: 20.

Trudność: 55.

Czas rzucania: 5.

Czas działania: 3godziny.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie działa jak straszliwy urok, acz czyni dodatkowo ofiarę całkowicie odporną na efekty psychologiczne typu „strach” i podobnie działające moce i czary.

Płaszcz strachu:

P. czar: 5.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 15minut.

Zasięg: rzucający.

Opis: na rzucającym powstaje coś na kształt płaszcza czy oponczy. Każda istota, która zbliży się do kapłana na odległość 3m odczuje emanującą od niego grozę i musi wykonać test Opanowania –10, jeśli jej się nie powiedzie będzie uciekać przez 2k10 tur.

Strefa szczęścia:

P. czar: 3.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 6at/30sekund.

Czas działania: ½ godziny.

Zasięg: rzucający.

Opis: zaklęcie powoduje, że wszystkie istoty w promieniu 3m od rzucającego zaczynają odczuwać wielkie szczęście i przyjemność. Łagodzi to wiele ich uczuć typu gniew, nienawiść i zwiększa Charyzmę kapłana wobec nich o 10p.

Słuszny gniew wiernych:

P. czar: 15.

Trudność: 55

Czas rzucania: 4at/20sekund.

Czas działania: 4k12 minut (minuta to 12 tur).

Zasięg: 100m.

Opis: zakłęcie to działa w promieniu 4m od miejsca, na które zostało rzucone. Wszystkie znajdujące się tam istoty inteligentne, jeśli tylko są wyznawcami tego samego boga, co kapłan walczą tak jakby były pod działaniem szału bitewnego, a ponadto zyskują jeszcze jeden dodatkowy atak.

Prawość:

P. czar: 4.

Trudność: 40.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: 100m.

Opis: zakłęta istota nie traci własnej woli, acz w pewien sposób zmienia swoje zachowanie. Staje się taka, jakby była najgorliwszym wyznawcą boga, którego czci kapłan. Tylko od charakteru boga zależy czy odda się umartwienia cielesnym czy też powędruje do najbliższego domu publicznego. Z całą pewnością nie skrzywdzi jednak kapłana. Udane porównanie Siły Woli chroni przed tym czarem.

Lwie serce:

P. czar: 5.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 2godziny.

Zasięg: 100m.

Opis: zaczarowana istota zachowuje się jakby była pod działaniem czaru „Odwaga”, acz zyskuje dodatkowo jeden atak.

Pokój:

P. czar: 5.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 3k10 minut.

Zasięg: 100m.

Opis: zaczarowana istota zostaje przepelniona pokojem i pacyfizmem. Zaprzestaje jakichkolwiek działań ofensywnych. Czar automatycznie pryska w momencie, gdy zaczarowana istota zostanie zaatakowana, lub, gdy zaatakowana zostanie istota, do której cel czaru żywi jakieś uczucia (tj. członek rodziny, dziewczyna itp.). Zakłęcie działa jedynie wtedy, gdy ofierze nie powiedzie się porównanie Siły Woli z rzucającym.

Egzaltacja:

P. czar: 5.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: do świtu.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaczarowana istota zaczyna bardzo wyraźnie uwidaczniać swoje uczucia, (co jest raczej niewygodne i krępujące), staje się podniecona. Ma to swoje dobre strony, walczy jak w szale bojowym, zyskuje dodatkowe ataki, a jej ciosy trudniej zablokować/ parować/ unikać o 10.

Zepsucie ciała i umysłu:

P. czar: 5.

Trudność: 35.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: po wieczność.

Zasięg: 100m.

Opis: czar powoduje utratę przez zakłętą istotę 2k6 p. obłędu i obniżenie o tą samą wartość jej maksymalnego poziomu p. ran. Czar ten nie powoduje obrażeń, więc nie chronią przed nim żadne pancerze. Punkty ran nie mogą spaść poniżej 1.

Przyjaźń z nieumarłymi: działa jak zwierzęca przyjaźń, acz jedynie na ożywieńców.

-uzdrowienie:

Leczenie lekkich, średnich, ciężkich ran:

P. czar: kolejno: 2, ,5, 8.

Trudność: kolejno: 15, 35, 50.

Czas rzucania: kolejno: 1at, 2at, 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dotyk.

Opis: te trzy odrębne zaklęcia należy osobno zdobyć i nauczyć się ich. Każde z nich działa lecząc rany. Pierwsze 3k6, drugie 6k6, a trzecie 10k6. Rany są leczone jedynie do maksymalnego poziomu p. ran zaczarowanej istoty. Czary te działają tylko na żywe stworzenia, są w stanie jedynie zasklepić i całkowicie zaleczyć rany, choćby najcięższe, nie są jednak w stanie nastawiać złamanych czy zwichniętych kończyn, ani powodować odrastania utraconych kończyn, choć istnieją potężne czary umożliwiające to.

Jątrzenie ran:

P. czar: 1.

Trudność: 15.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: 1 dzień

Zasięg: 100m.

Kontrzaklęcie: zaklęcie "Leczenie chorób" automatycznie rozprasza ten czar.

Opis: Zaklęcie to można rzucić jedynie na raną istotę. Natychmiast zaczyna trawić ją gorączka, a jej rany przestają się goić. Ofiara otrzymuje modyfikator - 10 do wszystkich testów fizycznych. Nie podlega też naturalnemu leczeniu (zdolność ta nie wpływa na moce w rodzaju Regeneracji).

Leczenie chorób:

P. czar: 5.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 12at/1 minuta.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dotyk.

Opis: zaklęcie leczy jedną z chorób trapiących postać. Czar działa automatycznie, acz nie obejmuje większości ciężkich i śmiertelnych chorób (ospa, czarna śmierć, zapalenie płuc, rak itp.), choć łagodzi ich przebieg, zatruc trującymi substancjami, poparzeń, paralizów itp.

Spowolnienie / leczenie trucizn:

P. czar: kolejno: 3, 10.

Trudność: kolejno 15, 65.

Czas rzucania: kolejno: 3at/15sekund, 6at/ 30sekund.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dotyk.

Opis: są to dwa osobne zaklęcia, które należy osobno zdobyć i nauczyć się. Pierwsze powoduje, że trucizna działa po dwa razy dłuższym czasie niż zwykle (tj. jeśli np. co godzinę zadaje 1k6 ran, to teraz będzie to czynić co 2 godziny), nie przedłuża ona jednak czasu swego oddziaływania. Drugie natomiast doprowadza do tego, że trująca substancja płynąca w organizmie ofiary zostaje całkowicie zneutralizowana i nie powoduje już dalszych obrażeń. Czar ten nie działa na kilka najpotężniejszych trucizn (np. smocza krew, lecz ta nie jest zbyt zabójcza i zbyt rzadko spotykana, aby użyć ją by kogoś uśmiercić).

Iskra życia:

P. czar: 10.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 1at.

Czas działania: do najbliższego nowiu.

Zasięg: dotyk.

Opis: czar ten należy rzucić na istotę umierającą (można założyć, że przez 1k6 tur po spadku p. ran do poziomu niższego lub równego 0 trwa stan agonalny). Niezależnie, czemu poddane zostanie jej ciało pozostanie w nim cały czas 1p. ran. Jeśli do momentu, gdy upłynie zaklęcie nie zostanie uleczone, za pomocą jakiegokolwiek stosowanej w tym celu magii, to podmiot tego zaklęcia umrze. Podczas działania czaru nie da się go zabić prócz następujących metod: zniszczyć jej ciało (spalić, pociąć na plasterki, poddać działaniu żrących substancji, połknąć w całości itp.), zniszczyć jej serce (np. przebić kołkiem, wyrwać, skutkuje tylko na 50%, nie działa wtedy, gdy ofiara zaczęła umierać z powodu uszkodzenia serca) ewentualnie poddać działaniu smoczej krwi lub rozproszyć zaklęcie.

Odtworzenie organu:

P. czar: 55.

Trudność: 110.

Czas rzucania: 1 godzina.

Czas działania: chwila.

Zasięg: dotyk.

Warunki: potrzebny jest model odtwarzanej części ciała.

Opis: zaklęcie to powoduje odtworzenie dowolnego zniszczonego organu zaczarowywanej istoty. Czar ten może zostać użyty do skompletowania uszkodzonych zwłok (np. z przebitym kołkiem sercem) w celu wskrzeszenia ich lub by np. zastąpić nim odciętą kończynę czy uszkodzony organ chorego. Można nim naprawić wrodzone wady organów, acz raczej nie zadziała to przy wadzie serca - nikt po prostu nie posiada wiedzy o istnieniu takiego schorzenia, ani potrzebnej by je zdiagnozować.

Krwawiące rany:

P. czar: 5.

Trudność: 45.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: 3k6 tur.

Zasięg: 100m.

Opis: zaklęcie można rzucić jedynie na ranną istotę. Będzie ona, co turę tracić 1k6 p. ran. Obrażeń tych nie da się powstrzymać za pomocą żadnego, naturalnego, magicznego, czy też wynikłego z noszenia zbroi pancerza. Czar przestanie działać jeśli ktoś posiadający zdolność „medycyna”, „chirurgia” lub „leczenie ran” opatrzy zaklętą istotę, lub też zostanie nań rzucone zaklęcie uzdrawiające.

Odebranie życia:

P. czar: 12.

Trudność: 40.

Czas rzucania: 3at.

Czas działania: chwila.

Zasięg: 100m.

Opis: czar wysła białą błyskawicę raniącą jeden cel. Zadaje mu ona 5k6 obrażeń nie powstrzymywanych przez żaden pancerz.

Lista rozszerzona:

Czytając pełną listę stworzonych przeze mnie czarów dochodzę do wniosku, że nie ma właściwie rozsądnych pobudek, dla których niektórych zaklęć nie mogliby rzucić ludzie znający inne szkoły niż jest to wymienione w opisie. Umieszczam, więc tutaj listę dodatkowych zaklęć dla każdej ze szkół. Wiem, że najlepiej było by w ten sposób potraktować wszystkie zaklęcia, które się powtarzają, a na ich miejsce stworzyć nowe, acz po prostu mi się nie chce, gdyż zajęłoby mi to prawdopodobnie jakiś miesiąc pracy (po godzinę dziennie). Pracuję nad tym systemem tylko dla własnej satysfakcji, więc cieszcie się, że co chwila nie pojawia się przypis „reszta informacji w planowanym dodatku o tytule ...”. Oto spis tych czarów:

Magia czarnoksiężska:

- ciemność,
- manipulacja cieniem
- stworzenie kwiatu śmierci (pod nazwą stworzenie czarnej róży, gdyż taki kształt przybiera tworzona przez maga roślina)
- kradzież zdolności
- długa ręka
- zaćmienie umysłu
- purpurowe słońce
- pływająca wyspa
- stworzenie błędnego ognika
- przebranie
- senna wiadomość
- czytanie myśli
- jasnowidzenie
- wyrocznia
- czytanie myśli

- przemiana laski w broń
- kontrola nad liną
- bezpieczny wypoczynek
- podatność na czary
- rozproszenie
- niepodatność na czary
- amnezja
- magiczna tarcza
- wywołanie deszczu
- mgła
- wielkie zbiory
- dar języków
- nietykalna świętość umysłu (pod nazwą osłonięcie umysłu)
- dzień
- wygodna ścieżka

Magia nekromantyczna:

- koszmarne wizje
- iluzoryczny wróg
- dostrzeżenie duszy
- dar
- oddaj co otrzymałeś
- więź
- wywołanie niechęci
- purpurowe słońce
- jasnowidzenie
- wyrocznia
- podatność na czary
- niepodatność na czary
- amnezja
- wyssanie esencji
- boski dar (pod nazwą demoniczny dar, bo doń zwraca się nekromanta)
- czarny rytuał
- czarna modlitwa
- przeklęta strefa
- zatrzymanie demona
- zatrzymanie umarłego
- nietykalna świętość umysłu (pod nazwą osłonięcie umysłu)
- płaszcz strachu
- zepsucie ciała i umysłu
- odebranie życia (w arkanach nekromancji)

Magia druidyczna:

- kruszenie kamieni
- odpędzenie niematerialnego
- uspokajający dotyk
- uspokojenie
- wysuszenie roślin
- wywołanie deszczu
- mgła
- wywołanie sztormu
- spokojne może
- orli wzrok
- kontrolowanie zwierząt

Magia kapłańska:

- głos z nikąd
- jasnowidzenie
- wielość zwierzyny
- dar

- oddaj co otrzymałeś
- kontrola nad liną
- jasnowidzenie
- wygodna ścieżka
- bezpieczny wypoczynek
- magiczna tarcza
- amnezja]

9.2) Dodatkowe informacje o rzucaniu zaklęć (zasady opcjonalne):

Na świecie istnieje wiele setek zaklęć, acz nie wszyscy czarownicy posiadają wystarczającą moc, aby móc je rzucać. Nie chodzi nawet o to, że około 50% z nich nigdy nie praktykowało magii zaklęć, (mimo, że to ona najczęściej kojarzy się jako znaczenie tego słowa). W celu jednak wpłynięcia na działanie czarów, zmniejszenia ich kosztów lub zwiększenia skuteczności opracowano wiele metod wpływania na kapryśne moce magii.

Należy jednak pamiętać, że magia z samej swej natury jest zmienna, kapryśna i niestała. Czary działają w różny sposób w zależności od aury miejsc, w których są rzucone, aktualnego położenia gwiazd czy w zależności, który z rządzących światem bogów jest w danej chwili silniejszy, a nawet prawdopodobnie w zależności od humoru po równi swego jak i praktykującej je istoty. Także uczucia zarówno mas ludzkich jak i pojedynczych osób mają nań wpływ. Oto przedstawię kilka najcharakterystyczniejszych, najpopularniejszych metod wpływania na moce zarówno te niepozostające pod kontrolą czarowników jak i ich własną magię posiadana przez ich ciała i dusze.

-łączenie mocy:

Jest to najprostsza, najpopularniejsza i zarazem najbezpieczniejsza metoda wzmacniania czarów. By jej użyć dwóch (lub więcej) czarowników zaczyna jednocześnie wypowiadać zaklęcie. Przynajmniej jeden z nich musi mieć Mistykę wystarczająco wysoką by móc rzucić wypowiedzany czar, musi mieć też zdolność wypowiedzenia odpowiedniego zaklęcia oraz oczywiście znać odpowiednią formułę. Drugi z rzucających musi wyłącznie posiadać zdolność Rzucanie Zaklęć (dowolne) lub Pomniejsza magia. Podczas rzucania zaklęcia Siła Woli wszystkich łączących moc zostaje zsumowana. Wszyscy rzucający zaklęcie wydają równą ilość punktów czarów, a wszelkie nadwyżki spłaca tzw. mistrz ceremonii (czyli czarownik posiadający najwyższą mistykę i znający rzucone zaklęcie).

Wszyscy uczestniczący we wspólnym rzucaniu zaklęć sumują swoje Punkty Czarów. Mistrz ceremonii może wybierać, czyje punkty czarów w pierwszej kolejności zostaną wydane.

Na potrzeby obliczania Siły Woli stosuje się największą wartość w grupie + 10 za każdego uczestnika rytuału. Asystujące mistrzowi ceremonii osoby muszą wypowiedzieć te same słowa i powtórzyć wszystkie jego gesty. Jeśli nie znają odpowiedniego zaklęcia to muszą w tym celu wykonać test Inteligencji, jeśli im się nie powiedzie, to ich Siła Woli i Punkty Czarów nie są liczone do wspólnej puli.

-wpływ układu gwiazd i miejsc mocy:

Szczególony układ ciał niebieskich, koniunkcje gwiazd lub też rzucanie zaklęć w specjalnych punktach: naturalnych miejscach i splotach mocy, świątyniach bóstw, leśnych ostępach czy specjalnie przygotowanych pracowniach. Jeśli Mistrz Gry chce może wprowadzić do kampanii tego typu miejsca lub wydarzenia. Ich wpływ może być różny. Oto kilka propozycji:

- premia (w zależności od mocy miejsca lub wydarzenia) + 10, 20 lub 30 do Siły Woli lub Mistyki czarowników określonego typu (np. Nekromantów, Druidów etc.)
- premia (w zależności od mocy miejsca lub wydarzenia) + 10, 20 lub 30 do Siły Woli lub Mistyki czarowników rzucających czary określonej szkoły (np. Iluzji, Uroków, Przemian, Ognia etc.)
- pewna ilość (10, 20 lub 30) dodatkowych Punktów Czarów do wykorzystania podczas koniunkcji.
- obniżenie kosztu zaklęć o 10, 25 lub nawet 50% (zaokrąglane w dół) należącego do wskazanych przez MG arkana lub szkoły.

9.3) Nadużycie. Choroby zawodowe czarowników.

Nie wiadomo, jakie mechanizmy i prawa kierują działaniem magii (bo w istocie nie kierują nią żadne prawa). Wiadomo jednak, że zbyt częste jej używanie może powodować pewne efekty uboczne, tak jakby moce tajemne mściły się za ich wykorzystywanie. Mimo, że magia wywodzi się od wewnętrznej mocy, wrodzonej lub wypracowanej w sobie poprzez jej adeptów może powodować w sytuacji groźne dla ich zdrowia i życia. Najczęściej dotyczą one tych z pośród czarowników, którzy bardzo często wykorzystują swoje zdolności, nie oszczędzają się i eksploatują. Wszystko jedno czy czynią to dla zabawy, polepszenia bytu innych ludzi czy zysku mogą w ten sposób bardzo sobie zaszkodzić. Właśnie obawa przed nadużyciem, połączona z dużą zawodnością magii, brakami w wykształceniu jej adeptów, a także nieufnością zwykłych ludzi dłoń (nie licząc

oczywiście elfów) oraz horrendalnymi nieraz cenami i stosunkowo małą liczbą czarowników powoduje, że niewiele osób korzysta z ich mocy. Wszystkie problemy związane z tzw. Nadużyciem omówię właśnie w tym miejscu. Należy o nim wiedzieć następujące rzeczy:

- nadużycie dotyka wyłącznie czarowników posługujących się magią zaklęć, chyba, że w opisie jakiegoś czaru, przedmiotu, mocy, eliksiru, zioła itp. itd. pisze inaczej. Magia z dziedziny iluzji nie wywołuje Nadużycia. Może wydawać się to dziwne w wypadku kapłanów, ale nadmierne eksploatowanie ich mocy może rozgniewać zsyłających ją bogów.

- nadużycie, chyba, że wiąże się ono nieodłącznie z użytym czarem, zdolnością, mocom, przedmiotem itp. nie dotyka Nieśmiertelnych

- czary o trudności niższej, niż 10, jeśli w ich opisie nie zaznaczono inaczej nie powodują nadużycia

Punkty nadużycia otrzymuje się w następujący sposób: każdy rzucony czar ma 1% szans (kumulatywnych, więc czarodziej rzuciwszy 10 zaklęć ma już 10% szans) na to, że otrzyma 1p. nadużycia. Po otrzymaniu nadużycia kumulacja znika i szansa wynosi z powrotem 1%. Mistrz gry musi zapisywać zarówno punkty nadużycia jak i szansę na ich uzyskanie na osobnej kartce, pamiętając by jej nie wyrzucać. Gracze nie mają prawa znać wartości ani jednego ani drugiego. Za każdym razem, gdy MG przyzna pierwszy p. nadużycia lub, gdy wyda je na jakiś cel musi wykonać rzut na 1k100 by określić, jaki efekt wywoła nagromadzenie się ich. Wynik należy porównać z poniższą tabelą. Podaje też ilość p. nadużycia koniecznych do wywołania danego zjawiska:

1-25

Przerwanie zaklęcia:

Koszt: 3

Efekt: jedno z rzucanych przez czarownika zaklęć mimo wpłacenia przezeń jego kosztów w p. czar. nie powoduje żadnego efektu.

26-35

Inny efekt:

Koszt: 6

Efekt: rzucone przez czarownika zaklęcie powoduje inny efekt (wybrany przez Mistrza Gry dowolnie z listy zaklęć) niż powinno.

36-40

Odwrócenie celu:

Koszt: 9

Efekt: rzucający zaklęcie sam staje się jego celem. Zaklęcia bojowe zadają w ten sposób jedynie połowę obrażeń.

Nadzwyczajne fenomeny:

Koszt: 4

Efekt: czarownikowi przez pewien czas towarzyszą nieprzyjemne, dość szkodliwe, a przynajmniej deprymujące fenomeny. W wyniku ich działania może on, lub bliskie mu osoby nawet doznać obrażeń. Dotykane przezeń rośliny mogą więdnąć, jego dotyk może wywoływać niegroźne, acz bolesne wyładowania elektryczne. W zajmowanym przezeń pomieszczeniu mogą wybuchać nagłe pożary, pite przezeń napoje mogą nagle zagotować się, a przedmioty w jego towarzystwie dziwnie się zachowywać. Efekty te materializują się 2k12 razy, a potem znikają.

50-59

Utrata kontroli:

Koszt: tyle ile wymaga p. kontroli istota, którą traci mag.

Efekt: mag traci władzę nad jedną z kontrolowanych przezeń istot. Odzyskuje ona swą wolną wolę. Golemy i inne automaty wpadają w szal i atakują każdą zbliżającą się doń istotę.

60

Samoprzyzwanie ducha:

Koszt: 15

Efekt: czarownik w skutek swoich zabaw z czarami zwrócił na siebie uwagę jednego z duchów. Powoduje to jego przybycie. Mistrz Gry może wybrać jego gatunek z bestiariusza. Mimo wszystko zwykle w ten sposób przywoływane są pomniejszych istoty, które najpewniej spróbują zabić lub zmusić do służby czarownika.

61-70:

Wpływ magii:

Koszt: 10

Efekt: dokładnie taki sam jak zaklęcie o podobnej nazwie. Utrzyma się on do momentu, gdy czarownikowi pozostanie tylko 1 p. czar.

71-75:

Pozbawienie magii:

Koszt: 10

Efekt: czarownik na 1k6 godzin traci zdolność rzucania czarów.

76-85:

Oslabienie magii:

Koszt: 7

Efekt: do końca doby wszystkie czary czarownika będą działały o 50% krócej (nie dotyczy zaklęć działających po wieczność, przez chwilę ani do pewnego momentu np. świtu), zadają one jedynie 50% obrażeń. W obu wypadkach wartości te są zaokrąglane w górę.

86-90:

Rany:

Koszt: 4

Efekt: podczas rzucania następnego czaru czarownik traci fluidy życiowe i zostaje znacznie osłabiony. Traci 3k6 p. ran, acz nie otrzymuje żadnych fizycznych ran.

91-99:

Magiczne wypalenie:

Koszt: 6

Efekt: czarownik przez 1k12 dni nie odzyskuje utraconych p. czarów.

00:

Rozwinięcie choroby zawodowej:

Koszt: 30

Efekt: w ciele czarownika rozwija się jedna z chorób zawodowych opisanych niżej.

Choroby zawodowe:

Są to przemiany, które zachodzą w ciele maga, a nie są wywołane w świadomy sposób przez żadnego innego czarownika, jego samego ani przez inne źródło magii (przedmiot, miejsce itp.). Dotykają jego ciała zmieniając je w często groteskowy lub niewygodny sposób. Często, zaobserwowawszy to niepokojące zjawisko tłuszcza bierze je za objaw kontaktów z ciemnymi mocami i doprowadza do wygnania dotkniętej jedną z nich osób.

Problem chorób zawodowych dotyka jedynie niektóre profesje zajmujące się magią, więc podczas opisywania ich napiszę w odpowiedniej tabeli, których dotyczą. Niektóre mają więcej niż jedną fazę rozwoju, w takim wypadku wszystkie nowo zdobyte punkty nadużycia są kierowane automatycznie na rozwinięcie następnej.

Chorobę zawodową można zatrzymać, bądź w pierwszym stadium, (jeśli posiada), bądź przez pierwsze 30 dni po pokazaniu się jej pierwszych objawów. Jeśli w tym czasie zaczniesz kurację polegającą na przyjmowaniu przez 1k20 dni codziennie eliksiru leczenia chorób lub korzystaniu z innej, leczniczej magii można wydobrzcć.

Po wystąpieniu drugiego stadium leczenie jest już niemożliwe, choć analogiczne działania mogą zatrzymać dalszy postęp choroby.

Opisy:

Przesilenie magii:

Klasa: druid, czarodziej, mag, czarnoksiężnik, nekromanta oraz specjaliści.

Właściwie nie jest to choroba zawodowa. Efekt ten dotyka każdego czarownika niebędącego elfem lub nienależącego do innej nigdy niestarzejacej się, wiecznie młodej rasy. Powoduje on po osiągnięciu 20 poziomu doświadczenia (10 u kobiety), zatrzymanie się wszelkich procesów starzenia się (nie obejmuje on - poza pewnymi bardzo rzadkimi, niezwykle utalentowanymi wyjątkami wiedźm). Ciało czarownika pozostaje w niezmiennym wieku, więc nawet trzystuletni mag będzie mógł wyglądać jak dwudziestolatek. Nie mniej tylko jakieś 50% z nich dochodzi do takich rezultatów by móc zatrzymać procesy starzenia się i najczęściej i tak zdarza się to, gdy są już podeszli wiekiem i mają po jakieś 70, 80 lat. Niestety nie ma róży bez kolców. Każdy czarownik, który osiągnął taki poziom, gdy sprowadzi swoje p. czarów do 0 musi wykonać test Wytrzymałości.

Jego niepowodzenie oznacza postarzenie się (acz tylko fizycznie) o 1k6 lat, co w końcowym efekcie może doprowadzić do rozpadnięcia się maga w pył. Dodatkowym efektem przesilenia magii jest to, że dotknięte nim istoty nie zapadają już na nowe choroby zawodowe.

Przebarwienia:

Klasa: użytkownicy magii czarnoksiężskiej.

1 Stadium: na skórze czarownika pojawiają się plamki o dziwnym, nienaturalnym zabarwieniu np. niebieskim, fioletowym itp. Podobny proces dotyka też włosów postaci.

2 Stadium: cała skóra postaci przybiera barwę tychże plamek, podobny efekt pojawia się w wypadku włosów. Prócz zmian w pigmentacji nie powoduje to żadnego innego efektu, acz mimo to wielu dotkniętych tym czarowników zginęło później na stosach.

Przedwczesna starość:

Klasa: użytkownicy magii czarnoksiężskiej i nekromantycznej.

Procesy starzenia niektórych tkanek zachodzą u maga wcześniej, pierwszym objawem jest zawsze siwienie, potem przychodzą zmarszczki, a następnie przemiana w starca połączona z utratą kondycji (czyli spadkiem o 10p. siły, p. ran i wytrzymałości). W wypadku spadku któregoś z tych parametrów do zera postać umiera, w innym życie jej trwa nadal. Choroba nie dotyka jednak kobiet (za wyjątkiem wiedźm) ani półelfów i elfów.

Deformacja:

Klasa: wszystkie (za wyjątkiem kapłanów i druidów).

1 Stadium: w skutek licznych błędów w sztuce jakaś część ciała maga (lub w wypadku kobiet w ciąży noszonego przez nie dziecka) może przybrać kształt podobny do występującego u jakiegoś gatunku zwierzęcia (np. pojawienie się wilczych kłów czy kocich pazurów). Powoduje to spadek wdzięku o 10 p. (nie niżej niż 10p). Co ciekawe przemiana ta nawiązuje często do ulubionego lub najbardziej pasującego do charakteru dotkniętego chorobom zwierzęcia (np. posiadający obsesje na punkcie węży nekromanta Ssylkar pokryty był cały łuską).

2 Stadium: deformacja obejmuje całe ciało i przybiera ono formę pośrednią między człowiekiem, a zwierzęciem, od którego pochodzą deformacje. Wdźwięk maga spada o kolejne 10p (nie mniej niż 10) deformacja nie ma innego wpływu na charakterystyki maga.

Utrata żywotności:

Klasa: tylko nekromanta, czarnoksiężnik, kapłan- nekromanta lub dysponujący znajomością tej magii czarodziej.

1 stadium: choroba dotyka tylko tych, którzy nie zapadli jeszcze na żadną inną. Pierwsze stadium wygląda jak przedwczesna starość.

2 stadium: wygląda jak trupoza.

3 stadium: czarownik umiera, acz po kilku dniach wstaje z powrotem z grobu, zachowuje wszystkie swoje cechy, acz zyskuje „nieczułość”, należy się jednak liczyć z faktem, że od tej pory dotyczą go wszystkie zasady dotyczące ożywieńców.

Demoniczność:

Klasa: osoby znające magię nekromantyczną.

1 stadium: czarownik powoli zaczyna przypominać demona, początkowo zachowaniem później też i wyglądem. Mag staje się powoli egocentryczny i chciwy, zadawanie bólu i cierpienia zaczyna sprawiać mu przyjemność. Nawet, jeśli wcześniej tego nie robił, powoli zaczyna kierować się tylko swymi zachciankami i swoim własnym interesem. Proces ten dochodzi do ekstremalnej fazy i pod koniec myśl o zrobieniu czegoś bezinteresownie staje się dlań całkowicie obca.

2 stadium: przemiana zaczyna dotykać także ciała ofiary. Oczy stają się gorejące, skóra może przybrać czarną lub czerwoną barwę, mogą pojawić się rogi czy kopyta, wdźwięk postaci spada o 10p.

Trupoza:

Klasa: tylko znający magię nekromantyczną (za wyjątkiem wiedźm).

Choroba niezwykle pospolita zwłaszcza wśród nekromantów. Jej efektem jest przybranie przez czarnoksiężnika wyglądu podobnego do trupa, pojawiają się, więc niezwykle bladeść, cienie pod oczami, spadek temperatury ciała i sztywność mięśni.

Nieprzyjemny zapach:

Klasa: tylko osoby poznające magię nekromantyczną.

1 stadium: mag wydziela nieprzyjemny odór padliny, który da się wyczuć z odległości 1-2m. Jest on na tyle nieprzyjemny by wywołać ujemne modyfikatory jego Wdźwięku -5.

2 stadium: nekromanta wydziela jeszcze silniejszy odór, co powoduje modyfikator do jego Wdzięku -10 wobec wszystkich istot znajdujących się w odległości 3m i bliżej od niego.

3 stadium: mag wydziela tak silny odór, że nikt, jeśli nie jest doń przyzwyczajony nie może się doń zbliżyć na odległość mniejszą niż 4m. Mag posiada modyfikator -20 do Wdzięku wobec wszystkich innych istot.

Niechęć u zwierząt:

Klasa: osoby znające magię czarnoksięską lub nekromantyczną.

1 stadium: jak wiadomo dzieci i koty mogą wykryć bliskość każdego, dowolnego czarownika i na jego bliskość reagują płaczem, syczeniem lub ucieczką (co nie jest regułą, wiele kotów reaguje wprost odwrotnie). Choroba ta rozszerza ten efekt na wszystkie małe zwierzęta prócz chowańców (i tych niektórych kotów lubiących magię) powodując ich ucieczkę.

2 stadium: reakcja jest podobna acz obejmuje też duże i średnie zwierzęta.

3 stadium: zwierzęta miast uciekać atakują maga. Wszystkie zwierzęta, które przyzwyczyły się do obecności czarownika mogą zignorować dowolny poziom tej choroby zawodowej.

9.4) Przyzywanie i tworzenie istot. Inne kontakty z istotami magicznymi:

Jest to szczegółowy opis działania zaklęć przyzywających jak i tworzących różnorakie istoty. Jeśli przywoływana jest jakiegokolwiek istota mag musi dysponować czymś, co nazywane jest kręgiem przywołania. Jest to zazwyczaj nakreślony na ziemi okrąg. Jego przygotowanie nie wymaga większego wysiłku. Może być on - w zależności od potrzeb i surowców usypany z pyłu lub kamieni, narysowany kredą lub kawałkiem węgla, tudzież inną barwiącą substancją czy wyryty na powierzchni ziemi. Musi być jednak regularny, znajdować się na poziomej powierzchni i nie być przerwany. Adeptci kunsztów nekromantycznych mogą posłużyć się w tym celu zaklęciem pentagramu. W tym właśnie kręgu pojawiają się przywoływane istoty. Jeśli jest on w jakiegokolwiek sposób uszkodzony natychmiast zaatakują wzywającego je. Jeśli jednak wszystko jest w porządku, musi on wykonać przeciwko ich zsumowanej Siły Woli porównanie swojej. Jeśli mu się powiedzie zyskuje nad nimi kontrole i wykonają one wszystkie jego rozkazy. Nieudane porównanie oznacza ich natychmiastowy atak.

Sytuacja wygląda trochę inaczej w wypadku kapłanów. Przyzywają oni sługi swych bóstw, więc mało prawdopodobny jest ich atak. Kapłan musi jej jednak jakoś nakłonić do współpracy, wykonuje w tym celu test charyzmy. Słudzy bogów zwykle uważają się za istoty wyższe niż śmiertelnicy i nie lubią, jak wydaje im się rozkazy.

Jeszcze inaczej zachowują się demony. Ich przyzywanie zachodzi na normalnych warunkach, acz niepowodzenie porównania Siły Woli oznacza konieczność wykonania drugiego - tym razem jednak, jeśli czarownikowi się nie powiedzie, to właśnie on dostanie się pod kontrolę bestii. Jeśli demon jest zamknięty w zaklęciu pentagramu musi wykonać osobne porównanie Siły Woli by się z niego wydostać.

Miast toczyć jakiegokolwiek starcia z demonami można paktować. Ty wymieniasz swoje żądania i proponowaną zapłatę, demon zgadza się lub nie. Trwa to tak długo dopóki nie dojdziecie do porozumienia lub demon nie wpadnie w szal i nie zabije naprzykrzającego mu się czarownika. Jako zapłatę można stosować wszystko, acz najczęściej będą to drogie przedmioty (demony są straszliwie chciwe, ponadto doceniają władzę, jakie bogactwo daje im nad śmiertelnikami) lub magiczne przedmioty i czary, kobiety (niektóre czują pociąg do śmiertelniczek), ofiary, zgoda na wykonanie jakiegoś zadania lub dusze. Każdy demon, któremu zaproponuje się sprzedaż duszy natychmiast się zgodzi. Może być to dowolnie duch czarodzieja lub innej istoty rozumnej (schwytyany odpowiednim zaklęciem). Należy pamiętać, że własna duszę można sprzedać tylko raz. Po dokonaniu umowy następuje akt podpisania jej. W umyśle demona nie jest w stanie nawet zrodzić się myśl o zerwaniu czy złamaniu paktu, acz będzie on poszukiwał każdej możliwej drogi ominięcia go. Człowiek może złamać pakt, acz nie wiadomo, czy jest w stanie potem przeżyć gniewu zdenerwowanego tym demona i ewentualnie sprowadzonych przez niego sług. Gwarantem paktu jest istnienie oryginału podpisanej umowy, zniszczenie go natychmiast ją zrywa. Większość inteligentniejszych demonów rozumie płynące z paktów korzyści i chętnie w nich uczestniczy.

Informacje zawarte w powyższym akapicie są w całości płodem mojej chorej wyobraźni. Nie wzorowałem się na niczym, zadziałać (w świecie realnym) mają prawo tylko przez przypadek. Jeśli spróbujesz tego w domu to uważam cię za debila.

Istoty tworzone wykonują wszystkie rozkazy swego twórcy automatycznie.

Każda wezwana jak i stworzona istota zajmuje tzw. punkty kontroli. Czarownik ma ich dokładnie tyle ile punktów Siły Woli. Ilość wymaganych punktów kontroli dla pojedynczej istoty opisana jest razem z wzywającym ją czarem. Jeśli czarownik przekroczy limit punktów wzywając lub tworząc jakąś istotę powoduje to uwolnienie wymagającej ich najwięcej istoty (lub, w najbardziej drastycznych całej ich grupy). Zazwyczaj odchodzą one w swoją stronę zabijając po drodze każde napotkane sługę czarownika, a wypadku potworów i demonów także i niewinnych ludzi. Niektóre, szczególnie złośliwe stworzenia mogą się zechcieć wyrzucić zemstę na swym dotychczasowym panu i zacząć niszczyć jego ziemie, zabijając sługi i polować na niego.

9.5) Magia naturalna:

Jest to typowy przykład określenia nadanego na wyrost i bez jakiegokolwiek sensu, brzmi to prawie jak „naturalne odpady chemiczne”. Nie nazwa odnosząca się do tych wszystkich mocy, które są wykorzystywane przez wszelkiego autoramentu czarowników, acz są od nich całkowicie niezależne i nie spowodowane. Najczęściej używa się jej do określenia wszystkich mocy związanych z kamieniami, roślinami, zwierzętami, miejscami oraz eliksirami. Rzeczy te po prostu posiadają pewną magiczne właściwości, lub w skutek mieszania ze sobą przedmiotów nieposiadających ich takową zdobywają (tak działają wszelkie mikstury i eliksiry). Moc ta nie została nadana im w żaden sposób przez czarowników, którzy jednak odkryli jej działanie i używają jej do własnych celów.

Generalnie	istnieją	trzy	typy	magii	naturalnej:
-					Ziół
-		magia			Eliksirów
		magia			

- oraz wrodzone Moce niektórych istot.

ziola magiczne:

To kolejna pomyłka, gdyż pod tą nazwą kryją się także wszelkiego typu fragmenty zwierząt, kamienie, minerały i metale. Nie mniej wszystkie narodziły się w zamierzchłych czasach, gdy świat wyłonił się ze spienionego morza chaosu. Posiadają dużą magiczną moc, która objawia się najczęściej podczas ich zjadania, rzadziej noszenia przy sobie, spalania i innych podobnych praktyk. Wykorzystują je niemal wszyscy czarownicy do swych czarów, także ci nieposiadający zdolności rzucania zaklęć.

Opis każdego zioła posiada trzy wartości. Pierwsza z nich to teren wskazujące, w jakich warunkach rośnie wymieniona roślina (będę go umieszczał jedynie przy opisach roślin), w jakich miejscach, klimacie i w której porze roku. Druga wartość to czas dziania identyczny jak ten odpowiadający zaklęciom. Trzecia kategoria to rzadkość występowania ziół.

Zasady zbierania roślin:

Poświęcając 2 godziny na poszukiwania i wykonując test Mądrości możesz zebrać 1k6 sztuk lekkich ziół magicznych lub lekkich ziół leczniczych lub jadalnych grzybów, owoców i korzonków wystarczających na niewielki i nie najsmaczniejszy posiłek, który na chwile zaspokoi głód. Wczesną wiosną i późną jesienią czas konieczny na zbieractwo podwaja się, zimą konieczna jest jego czterokrotnie większa ilość.

Poświęcając jeden dzień pracy i wykonując test Mądrości możesz znaleźć jedno stanowisko, w którym rośnie pospolite zioło magiczne w liczbie 1k6 sztuk. Poświęcając 2 dni pracy Mądrości -10 możemy znaleźć stanowisko porośnięte przez rzadkie zioło magiczne. Poświęcając 4 dni godziny dni i wykonując test Mądrości - 20 możesz znaleźć stanowisko porośnięte przez bardzo rzadkie zioło magiczne. Zioła legendarne są niezwykle rzadkie i nie da się ich łatwo znaleźć. Ich odnalezienie wymaga minimum 8 dni pracy, wykonania testu Mądrości – 30 oraz spędzenia minimum miesiąca na podróży w miejsce, w którym potencjalnie mogą występować (niezależnie od wyniku testu).

Osoby nie posiadające zdolności Zielarstwo również mogą brać udział w poszukiwaniach, jeśli otrzymają odpowiednie wskazówki na przykład od zielarza lub z książki. Otrzymują jednak dodatkową karę -20 do wszystkich testów.

Pospolite zioła:

Niektóre z tych roślin posiadają pewne, czarodziejskie właściwości, inne natomiast mają jedynie zwykłe, naturalne cechy pozwalające leczyć za ich pomocą. Są bardzo częste, a w celu ich znalezienia nie trzeba podejmować długotrwałych i ryzykownych wypraw. Zioła z tej grupy mogą posiadać następujące właściwości:

- pozwolić przerzucić test leczenia i wyniki na kosztach odzyskiwanych punktów ran lub punktów czarów
- ułatwiają leczenie choroby i dają modyfikator +10 do Wytrzymałości przy testach odporności na choroby
- wyleczyć 1k3 punkty ran dziennie NIEZALEŻNIE od ilości przyjętych dawek
- odzyskać 1k3 punkty czarów za jedną przyjętą dawkę.

Grzyby:

Czarny muchomor:

Teren: pojedyncze osobniki na bagnach, torfowiskach i w podmokłych lasach, najczęściej wyrastają z gruntu lub na gnijących, unoszących się w wodzie kłodach. Mimo wszystko są dość pospolite. Rosną późnym latem i wczesną jesienią

Czas działania: chwila.

Występowanie: pospolity

Opis: dość duży, przypominający w wyglądzie muchomor czerwonego grzyb. Różni się od niego jednak tym, że miał czerwony w białe kropki ten jest cały aksamitnie czarny. W przeciwieństwie do większości innych muchomorów ten nie jest trujący. Jego zjedzenie powoduje natychmiastowe zagojenie się 3k4 ran (lub jeśli ran nie ma to p. wyczerpania). W tym samym środowisku co on, wyrastają w tym samym okresie roślinie niemal identyczny, biały, bagienny muchomor, różniący się nie tylko śnieżnobiałym wyglądem ale także właściwościami: zjedzenie go powoduje po 1k4 godzinach silne wymioty, gorączkę, palenie w gardle i utratę 3k12 p. żywotności i tyłu samo p. wyczerpania. Oba grzyby zachowują swoje właściwości podczas suszenia, gotowania itp.

Czerwony grzyb:

Teren: jesienią, w iglastych lasach, na zbutwiałych pniach.

Czas działania: 1 godzina.

Występowanie: pospolity

Opis: niewielki grzybek o wysokości jakiś 2cm. Posiada widoczny z daleka, czerwony kapelusik i białą nóżkę. Jego zjedzenie powoduje przyspieszenie reakcji i co za tym idzie zyskanie dodatkowego ataku. Grzyb świetnie znosi wszelkie próby suszenia go. Zjedzenie więcej niż jednego grzyba na raz powoduje jednak osłabienie i miał dodatkowych ataków 1k10 p. wyczerpania.

Błękitny grzyb:

Teren: liściaste lasy, najczęściej na pniach dębów, buków lub innych drzew.

Czas działania: 1 godzina.

Występowanie: pospolity

Opis: podobny do poprzedniego, acz jego kapelusz posiada intensywnie niebieską barwę, roślinie w kępach po 5, 6. Zjedzenie go powoduje wzrost siły o 1k10 p, acz nie można jeść więcej niż jednego - nie przynosi to żadnych efektów.

Złoty grzyb:

Teren: bagna, tereny podmokłe, najczęściej w zaroślach, szuwarach, lub na pniach wierzb. Jest bardzo rzadki i jeśli nie zdomowił się na jednej z wierzb trudny do znalezienia. Zazwyczaj w lecie, lub wczesną jesienią.

Czas działania: chwila.

Występowanie: b. rzadki

Opis: średnich rozmiarów grzyb o grubej, białej nóżce, i podobnego koloru blaszkach. Jego kapelusz ma z kolei barwę lśniącego złota, w nieco jaśniejsze, żółte plamy, zawsze rośnie samotnie. Jego zjedzenie powoduje odzyskanie 3k6 p. czarów, grzyb dobrze znosi wszelkie próby konserwacji poprzez suszenie go.

Jaskinnik czerwony:

Teren: podziemne groty, tunele, wszędzie gdzie nie ma dostęp światło, najczęściej na jakiegoś typu padlinie lub innym gnijącym podłożu. Jest raczej rzadki, acz jego zdobycie nie sprawia problemów.

Czas działania: chwila

Występowanie: pospolity

Opis: nieduży, posiadający 3, 4 centymetry wysokości grzybek o żółtawej nóżce i czerwonym kapeluszu, może być pomyłony z czerwonym grzybem. Jego zjedzenie natychmiast powoduje wyleczenie jednej, nie magicznej trucizny, acz także pewien efekt uboczny: trwające 4k12 minut halucynacje, podczas których osoba która go zażyła posiada omamy wzrokowe, kłopoty z koordynacją ruchu, bredzi i nie reaguje na zagrożenia, nie jest też w stanie samodzielnie stać ani chodzić. Całkiem nieźle znosi suszenie nie tracąc swej mocy.

Muchomor szalu:

Teren: niektóre bardzo głębokie, podziemne jaskinie przez cały rok.

Czas działania: chwila.

Występowanie: rzadki

Opis: duży, wysoki na 10- 15 cm grzyb o fioletowym, nakrapianym w czerwone ciapki kapeluszu. Każda istota nie będąca goblinem lub hobgolinem która go zje umrze w ciągu 1k3 tur. Jeśli natomiast konsumpcji dokona jedna z tych istot natychmiast zyska 4k10 p. siły i ran oraz będzie się zachować jakby miała zdolności bardzo silny, nieczułość i szal bitewny. Efekt ten utrzyma się przez 10k10 tur, później zażywający roślinę goblin złapie się za głowę, będzie krzyczał, że gonią go pająki i biegał uciekając przed nimi aż nie roztrzaska sobie głowy o skałę, ktoś go nie dobije, lub nie umrze z wyczerpania.

Trupik:

Teren: wiosna, lato i jesień, na cmentarzach, w kryptach, katakumbach, na kościach, świeżych zwłokach i mogiłach, pod szubienicami, w miejscami wykonywania egzekucji, morderstw, zbrodni, bitew i rozlewu krwi.

Czas działania: do śmierci.

Występowanie: rzadki

Opis: duży, dziesięciocentymetrowej wielkości grzyb o trupio białej barwie, świecący w ciemnościach. Zjedzenie go powoduje powolne gnicie ciała, zmniejszenie maksymalnej ilości p. ran o jeden co godzinę i w konsekwencji śmierć. Ofiara po śmierci powinna wykonać porównanie Siły Woli przeciwko samej sobie. Niepowodzenie oznacza powrót do życia jako agresywny zombie pod kontrolą MG. Użycie grzyba podczas rzucania czaru z arkanów Nekromancji (nie wszystkich arkanów szkoły magii nekromantycznej, a jedynie tych jej arkan) spowoduje zmniejszenie kosztu czaru o 1k6p. czarów.

Kwiaty i pyłki kwiatowe:

Błękitna różyczka:

Teren: na leśnych polanach i łąkach późną wiosną i wczesnym latem.

Czas działania: 1 dzień.

Występowanie: pospolita

Opis: jest to niewielki, kolczasty krzew czy raczej krzewinka, dorastająca do 30cm wysokości. Kwitnie podobnymi do miniaturowych róż, niebieskimi kwiatami. Zjedzony kwiat powoduje, że przez jeden dzień chorująca istota nie będzie miała gorączki i co za tym idzie żadnych ujemnych modyfikatorów wynikłych z niej. Suszenie zachowuje jej wszelkie, magiczne właściwości.

Czerwona różyczka:

Teren: leśne polany i łąki późną wiosną i wczesnym latem.

Czas działania: natychmiastowy

Występowanie: pospolita

Opis: niemal identyczna jak poprzednia roślina, lecz posiada czerwone kwiaty oraz inne właściwości, jej zjedzenie powoduje nagły przypływ energii i co za tym idzie zmniejszenie posiadanej ilości p. wyczerpania o 1k10. Bardzo dobrze znosi suszenie.

Śnieżna różyczka:

Teren: bardzo rzadki kwiat, rosnący jedynie na nagich skalnych graniach, lodowcach, w tajdze i tundrze na przełomie stycznia i grudnia (jest to jedyna, nawet wśród roślin magicznych, która kwitnie w zimie).

Czas działania: 6 godzin.

Występowanie: rzadka

Opis: nazwa jest mocno myląca, gdyż kwiat w żaden sposób nie przypomina róż. Jest to niewielka roślina wyrastająca pojedynczo z jakiejś zasy. Ma małe, włochate listki koloru gdzieś pomiędzy zielonym, niebieskim i szarym, oraz pięć srebrnych płatków. Zjedzony kwiat uwalnia magię, która uodparnia istotę, która to uczyniła na działanie naturalnego zimna i w 50% na magiczne (zadaje ono tylko 50% obrażeń). Całkiem nieźle znosi suszenie.

Czarna róża:

Teren: w tym samym czasie, w którym kwitną zwykle róże, rośnie tylko na cmentarzach, nekropoliach, miejscach gdzie przelewano krew i dokonywano zbrodni, uprawiano (lub uprawia się) czarną magię czy w miejscach kultu demonów i złych bóstw lub na ruinach spalonych lub wyniszczonych przez zarazy czy katastrofy naturalne miast.

Czas działania: do świtu.

Występowanie: rzadka

Opis: jest to zwykła róża, acz posiada czarne płatki. Ukłucie się jednym z licznych kolców powoduje dostanie się do ciała trucizny i utratę 1k3 p. ran. Zjedzenie płatków spowoduje, że człowiek straci część swojej Siły Woli (modyfikator -10), ponadto stanie się podatniejszy na manipulacje (testy charyzmy względem niego są wykonywane z modyfikatorem +10).

Kwiat mocy:

Teren: wiosną, w najgłębszych, najdzikszych matecznikach, na uroczyskach i sekretnych polanach w nigdy nie odwiedzanych głębinach puszczy.

Czas działania: chwila

Występowanie: bardzo rzadki

Opis: zazwyczaj wyrasta on dokładnie w takim miejscu jakby mówił „patrz na mnie, jestem potężnym, magicznym zieleń”, sterczy bowiem zawsze w samym centrum polany. To dość duży, 20- 30 centymetrowy kwiat, na jasnej, porośniętej licznymi, acz drobnymi listkami szypułce na szczycie, której znajduje się kwiatostan otoczony płatkami mieniącymi się każdym możliwym kolorem. Zjedzenie kwiatu powoduje

natychmiastowe odzyskanie 50% utraconych p. czarów. Kwiat ten jest wyjątkowo rzadki i nawet najbardziej wprawny zielarz nie znajdzie ich więcej ni 5-6 w roku, na szczęście dobrze znosi suszenie.

Złoziele:

Teren: w głębinach lasów i puszczy, w najdalszych matecznikach i nigdy nieodwiedzanych przez ludzi ostępach, na nasłonecznionych polanach, od wczesnej wiosny, do późnej jesieni.

Czas działania: natychmiastowy.

Występowanie: niestety aż za częste,

Opis: złoziele nazywane też czarcim ziołem, ziołem czarownic lub diabłów wyrasta w wielkich kępach pokrywających całe polany. Jest to wysoka, sięgająca nawet metra roślina o zielonych, pozbawionych liści pędach i złożonych z żółtych nitki kwiatów. Każda istota, która wejdzie na taką łączkę za każdą minutę przebywania (lub 1 turę) nań utraci jeden punkt ran (to zioła wysysają z niej jej fluidy życiowe nie pozostawiając najmniejszych śladów na ciele) i jeden wyczerpania. Co więcej poczuje silne wrażenie, jakby kwiaty wzywały ją, by wchodziła weń coraz głębiej i głębiej. Moc ta nie działa na istoty znające magię nekromantyczną, kapłanów „złych” bóstw, ożywieńców, demony, demoniczne istoty i sługi, sługi zła, potwory i bestie cienia. One z każdą turę przebywania na polu odzyskują jeden p. ran i zmęczenia. Roślina użyta podczas rzucania czaru nekromantycznego zmniejsza jego koszt o 1k8 p. Doskonale znosi suszenie i inne podobne praktyki.

Sennodrzew:

Teren: cały rok, acz kwitnie tylko wiosną, w najgłębszych i najnieodostępniejszych puszczech.

Czas działania: do momentu, aż nie przekwitnie (początek maja).

Występowanie: pospolite

Opis: jest to duże i piękne drzewo o srebrno - zielonych liściach. Między marcem, a majem rozkwita całymi kaskadami pięknych, drobnych, srebrzystych kwiatuszków. Wydzielają one silnie odurzający aromat. Powoduje on, że każda istota, która znajdzie się w promieniu 10m od pnia musi wykonać test Wytrzymałości, jeśli się jej nie powiedzie to w ciągu 1k10 tur zasypia. Jest to magiczny sen, który przerwany zostanie, gdy poczuje silny ból lub drzewo przekwitnie. Jeśli ofiara zostanie np. odciągnięta poza zasięg drzewa obudzi się po 1k6 godzinach. Proces nie działa na ożywieńców ani demony, wszystkie leśne istoty i inni mieszkańcy lasów (leśne, zielone i szare elfy, driady, pustelnicy, wiedźmy itp.) dotkniętego problemem w postaci tego drzewa nauczyli się rozpoznawać tą roślinę i omijać ją z daleka.

Trójkwiat biały:

Teren: wiosną, na leśnych polanach, lub bliskich lasom łąkach.

Czas działania: chwila.

Występowania: pospolite

Opis: bylina o długich, lancetowatych liściach i 30 centymetrowej szypułce, na której szczycie kwitną trzy białe, podobne do dzwonków kwiatuszki. Każda istota, której przytknie się je do nozdrzy tak, by poczuła ich przyjemny (zachowujący się nawet po wysuszeniu rośliny) aromat natychmiast przebudzi się z każdego magicznego i naturalnego snu lub omdlenia (wyjątek stanowi trwała śpiączka).

Śmierdek:

Teren: wiosną, latem i jesienią na bagnach i w podmokłych lasach, ewentualnie w korytach rzek i potoków.

Czas działania: 3k6+5 tur.

Występowanie: pospolity

Opis: jest to kwiat o rozłożystych, leżących na ziemi liściach i długiej szypułce, na której mieści się duży, podobny do dyni, ciemnofioletowy kwiat. Ściśnięcie kwiatu spowoduje wystrzelenie na odległość 1k6m chmury trującego pyłku, która będzie unosić się w tym miejscu przez 3k6+5 tur zadając wszystkim stworzeniom w promieniu 2m 1k8 ran (warunek jest taki, że istoty te muszą oddychać, więc nie działa na ożywieńców i inne niepotrzebujące powietrza potwory). Istoty o poziomie inteligencji przynajmniej „niemal ludzki” mogą wstrzymać oddech na 1k6 tur.

Pyłek sennego kwiatu:

Teren: wiosną i wczesnym latem, na leśnych, nasłonecznionych polanach.

Czas działania: ok. godziny.

Występowanie: rzadki

Opis: sennie kwiaty to podobne nieco do żonkili (zwanymi też narcyzami) rośliny, acz ich kwiaty miast żółte są zazwyczaj srebrne lub białe. Wewnątrz każdego z kwiatów znajduje się duża ilość srebrzystobiałego, przyjemnie pachnącego pyłku. Każda istota wdychająca ten pyłek musi wykonać test Wytrzymałości –20 inaczej zaśnie magicznym snem na ok. godzinę, obudzić ją może jedynie ból lub potrząsanie jej ciałem. Sposób użycia jest dość prosty: kładzie się porcję pyłku na dłoni i dmucha w stronę szarżującego przeciwnika. Pyłek w ten sposób

przelatuje 1k6+1m, cała akcja zabiera 1atak. Pyłek nie działa na ożywieńców, demony, duchy i istoty eteryczne. Pyłek dobrze znosi przechowywanie, pod warunkiem, że jest trzymany w suchym miejscu. Kwiat niestety niszczy podczas konserwacji.

Pyłek paraliżującego kwiatu:

Teren: późną wiosną, w zacienionych obszarach lasów.

Czas działania: 5k10 tur.

Występowanie: rzadki

Opis: jest to rodzaj krzewu, o drobnych, lancetowatych listkach z większej odległości przypominających igły. Posiada liczne, drobne, ciemne gałązki, którymi można łatwo się podrapać. W porze kwitnienia z gałązek tych zwisają długie, żółte kity podobne do kwiatów leszczyny, acz dużo większe, obwieszane pyłkiem. Każda istota, której skórę dotnie pyłek musi wykonać test Wytrzymałości -15 inaczej zostanie sparaliżowana. Można użyć tego pyłku dokładnie tak samo jak sennego kwiatu, acz należy uważać by go nie dotykać gołą skórą. Jego efekty nie działają na ożywieńców, demony, istoty pozbawione organicznego ciała (np. golem) lub fizycznego ciała (np. ożywieńcy eteryczni). Pyłek świetnie znosi przechowywanie, acz jedynie w suchym miejscu.

Pyłek kwiatu duchów:

Występowanie: na przełomie czerwca i lipca, na cmentarzach, lub miejscach rozlewu krwi.

Czas działania: 2k10 tur/2k10* 5sek

Występowanie: rzadki

Opis: mała, z wyglądu liści podobna do mlecza roślina o długiej szypułce zakończonej bladym, kielichowatym, podobnym do dzwonka kwiatem zawierającym duże ilości pyłku. Istota, która przeżyła kontakt pyłku ze swoim ciałem gwałtownie się dematerializuje (można powtórzyć sztuczkę z sennym kwiatem). Zaletom takiego działania jest fakt, że nie da się jej skrzywdzić nie magiczną bronią lub nie używając czarów, wada, że sama nie może wpływać na żadne materialne przedmioty ani istoty, więc spada z niej cały jej ekwipunek (włącznie z ubraniem), pyłek dobrze znosi przechowywanie w suchym miejscu.

Pyłek pokrzywowego kwiatu:

Teren: na przełomie lipca i sierpnia, na zacienionych, leśnych polanach.

Czas działania: chwila

Występowanie: rzadki

Opis: Wysoka, ponad dwumetrowa roślina podobna raczej do malwy niż do pokrzywy. Posiada podobne do lwich paszczy (takiego kwiatu) kwiatostany w kolorach od żółtego, poprzez czerwony do granatowego, wypełnionych po brzegiem pyłkiem. Każda istota, której skóra skontaktuje się z nim zostanie natychmiast poparzona i otrzyma 2k20 ran (nie zatrzymywanych przez pancerz). Można z nim powtórzyć dowolnie efekt z sennym kwiatem, można go przechowywać niemal dowolnie długo, acz jedynie w suchym miejscu, inaczej spleśnieje.

Plonące kwiaty:

Teren: skały, w szczelinach w popękanych murach ruin budowli, najchętniej zniszczonych przez ogień, na przełomie lipca i sierpnia, pod warunkiem, że lato nie jest deszczowe.

Czas działania: chwila.

Występowanie: rzadki

Opis: roślina trochę podobna do miniaturowej gwiazdy betlejemskiej (gwiazda betlejemska- roślina ozdobna, kwitnąca pod koniec grudnia, z tego powodu ostatnio modna jako dekoracja podczas wigilii). Różni się faktem, że jej kwiaty płoną stałym, magicznym ogniem (może on ranić istoty odporna na niemagiczną broń), którego poparzenia zadają 1k6 ran. Użyty podczas rzucania dowolnego czaru z arkanów ognia zmniejsza ich koszt o 1k6. Można go przechowywać dość długo, acz trzeba uważać, by nie miały kontaktu z wodą (bo zgasną i stracą całą swoją moc) albo z czymś łatwopalnym (bo spalą cały dom).

Pyłek srebrnego ziela:

Teren: zacienione obszary lasów liściastych, najchętniej w dąbrowach.

Czas działania: patrz czar niewidzialność.

Występowanie: rzadki

Opis: jest to roślina do złudzenia przypominająca dzwonki, acz posiada miłe dla oka, metalicznie srebrne kwiatuśki. W każdym z nich znajduje się szczypta pyłku. Dowolny posypany nim przedmiot lub istota natychmiast staje się niewidzialna na identycznych zasadach jak dotknięta czarem „niewidzialność”.

Pyłek rdzawika:

Występowanie: wczesna jesień, na bagnach i w szuwarach.

Czas działania: chwila

Występowanie: rzadki.

Opis: rdzawik jest rodzajem bagiennego storczyka o brunatnych, podobnych do rdzy, pomarszczonych kwiatach, rośnie najchętniej na torfie. Każdy obsypany jego pyłkiem metalowy przedmiot natychmiast rdzewieje, stając się kiepskiej jakości (przedmioty kiepskiej jakości ulegają zniszczeniu). Przedmioty tak uszkodzone na szczęście da się oczyścić... Moc nie działa na przedmioty magiczne.

Liście:

Czworolist:

Teren: w poszyciu głębokich puszczy przez cały rok prócz zimy.

Czas działania: póki nosi się go przy sobie.

Występowanie: rzadki

Opis: to magiczne ziele ma postać pojedynczego pędu zakończonych czterema liśćmi podobnymi do tych wyrastających z koniczyny, acz znacznie większymi (ich długość sięga 5 centymetrów). Ma moc ochrony przed urokami, klątwami i innymi magicznymi efektami wymagającymi porównania siły woli. Każdy kto nosi zasuszoną roślinę przy sobie otrzymuje modyfikator +10 do Siły Woli podczas obrony przed magią, acz należy uważać, gdyż magicznej mocy w liściach wystarczy tylko na 1k4 czary, po czym rozsypie się w pył.

Wilcze ziele:

Teren: wiosną, latem i w jesieni w lasach i puszczech, w poszyciu.

Czas działania: 1k6 godzin.

Występowanie: rzadkie

Opis: Jest to niewielka roślina zielna o liściach podobnych do babki lekarskiej. Zjedzenie jednego z liści powoduje natychmiastową przemianę w wilka. Konsument musi wykonać test Opanowania -20 by nie ulec wilczej naturze, w przeciwnym wypadku w zależności od tego, co uzna za bezpieczniejsze zaatakuje najbliższą postać lub czmychnie w zarośla. Ekwipunek nie zmienia się wraz z istotą, więc później czeka ją pasjonujące kilkanaście godzin spędzone na zbieraniu pogubionych części zbroi, broni i pieniędzy. Przemiana, zarówno fizyczna jak i umysłowa mijają po upływie czasu działania zioła.

Ziele świętej Hildy:

Teren: wiosną i latem, w lasach i puszczech, w najdalszych i najgłębszych, ukrytych przed ludzkim wzrokiem zakamarkach.

Czas działania: będzie się palić przez 3k10+10 tur.

Występowanie: rzadkie

Opis: jest to nieduża roślina podobna nieco do wrzosów, acz w przeciwieństwie do tamtego ma niewielkie (za to dostrzegalne gołym okiem) okrągłutkie listki. Zapalone powoduje powstanie w miejscu okadzionym jego dymem strefy o promieniu 1,5 metra. Każdy ożywieniec, demon, istota demoniczna, demoniczny sługa lub bestia cienia, która weń wejdzie musi wykonać test Opanowania, jeśli się on nie powiedzie natychmiast zaczyna uciekać i nic, nawet magia nie może ich od tego powstrzymać. Jeśli wyniki testu są pomyślne, to są w stanie przełamać strach, lecz za każdą turę spędzoną w sferze tracą 1k6 ran (nie powstrzymuje tego żaden pancerz itp.). Zamiast miejsca można okadzić jedną z tych istot powodując jej ucieczkę. Suszenie nie powoduje w wypadku tego zioła żadnego ujemnego efektu dla jego mocy.

Ziele rannych:

Teren: wiosną i latem, w lasach i puszczech oraz na bagnach.

Czas działania: natychmiastowy.

Występowanie: pospolite

Opis: jest to zielna roślina o długich szypułkach i wyrastających na ich końcach dużych, sercowatych liściach. Przyłożenie takiego liścia do rany leczy 1k6 ran, ponadto zapobiega zakażeniom

Jemiola:

Teren: przez cały rok na gałęziach drzew liściastych.

Czas działania: natychmiastowy.

Występowanie: bardzo częsta

Opis: magiczna roślina używana przez druidów do czarów to pospolity pasożyt, przyczepiający się do gałęzi drzew liściastych. Użycie jej podczas rzucania czaru druidycznego powoduje zmniejszenie jego kosztów o 1k3p.

Owoce i nasiona:

Jabłko natchnienia:

Teren: bardzo rzadkie, występuje wśród lasów i pól, zazwyczaj z powodu dość niepozornego wyglądu brane jest za zwyczajną dziką jabłko.

Czas działania: 24 godziny.

Występowanie: bardzo rzadkie

Opis: z wyglądu dość zwyczajna jabłko owocująca małymi, kwaśnymi i nieforemnymi owocami. Zazwyczaj nie daje ich więcej niż kilkanaście do kilkudziesięciu, acz większość i tak opada lub gnije przed osiągnięciem dojrzałości. Owoc taki znajdujący się w rękach osoby potrafiącej rzucać czary, warzyć alchemiczne eliksiry, znającej jakąkolwiek praktykę magiczną lub dysponującej dowolną mocą nigdy nie gnije i zachowuje wieczną świeżość. Zjedzony daje modyfikatory +10 do Mądrości, Inteligencji i Siły woli, zwiększa też szansę na poprawne użycie wróżby, jasnowidzenia lub astrologii do 60%.

Owoc jarzębiny wiedźmy:

Teren: późnym latem lub wczesną jesienią na polach i w lasach.

Czas działania: 24 godziny.

Występowanie: bardzo rzadki

Opis: drzewo dające te owoce ma postać zwykłej jarzębiny, acz zjedzony wyróżnia się posmakiem krwi. Z jego mocy mogą bezpiecznie korzystać jedynie osoby praktykujące magią nekromantyczną, każdy inna osoba, która zje owoc zostanie zatruty i co godzinę przez 1k6 godzin tracić będzie 1k4 rany, będą go też nawiedzać przerażające wizje powodujące, że posiędzie 1k4 punkty obłędu. Owoc – nawet w rękach odpowiedniego czarownika – musi zostać zjedzony podczas pełni. Osoba, która spełni te warunki zyska do świtu moc jasnowidzenia z 80% szansą na powodzenie.

Owoc drzewa życia:

Teren: naprawdę niewiarygodnie rzadkie drzewo rosnące w najbardziej niedostępnych puszczech, na szczytach niezdojanych gór, nierzadko pilnowane przez potwory.

Czas działania: natychmiastowy.

Występowanie: legendarne

Opis: jest to zazwyczaj stare i wielkie drzewo rosnące samotnie na jakiejś polanie, uroczysku lub nagim szczycie góry. Posiada lśniące liście i bardzo grubą korę. Drzewa tego nie da się w żaden sposób zabić. Były już wycinane przez niczego nie świadomych drwali, płonęły w pożarach lasów, zalewała je wrząca lawa, acz zawsze w następnym sezonie z kikutów pni czy z pod warstwy skały strzelały nowe pędy. W środku lata drzewo owocuje kilkunastoma czerwonymi, podłużnymi, słodkimi owocami. Zjedzenie jednego z nich powoduje natychmiastowe uleczenie wszystkich ran, chorób (w tym chorób zawodowych czarowników), trucizn, paraliżów itp. nawet takich, których nie da się uleczyć w żaden inny sposób. Sok z owoców drzewa ma moc przywracania życia (wraz z całkowitą regeneracją ciała, acz niestety poziom jego fluidów życiowych utrzymuje się na poziomie 1 p.). Zdrowa osoba, która zje owoc zwiększa swój poziom sił życiowych o 1k8 p. (ta moc działa tylko jeden raz na jedną istotę). Niestety sam owoc nie leczy żadnego rodzaju obłędu, nie rozprasza też żadnych czarów. Mimo to i tak ma gigantyczną moc. Niestety, aby ją osiąść trzeba zazwyczaj przebyć zaczarowany las, w którym co kilka chwil pojawiają się pola złoziela, pełen czarodziejskich pułapek, wspiąć się na górę o niemal pionowych zboczach i pokonać pilnującego drzewa gigantycznego potwora lub przynajmniej maga, który w tym miejscu urządził sobie skład leków i handluje owocami - panaceum na wszystkich dworach świata. Owoce niestety nie podlegają jakiegokolwiek konserwacji i zaczynają gnąć po miesiącu

Goblińskie jagody:

Teren: wczesną jesienią na skałach, w górach lub przynajmniej na skalistych wzgórzach.

Czas działania: natychmiastowy.

Występowanie: pospolite

Opis: jest to nieduży, kolczasty krzaczek, który (gdyby nie ciernie) podobny byłby do borówki. Owocuje on małymi, czerwonymi owocami. Ciśnięty lub poddany innemu gwałtownemu wstrząsowi owoc natychmiast wybucha zadając 3k6 ran. Zjedzony również wybucha acz zadaje wówczas 8k6 ran jedzącemu. Gobliny czasem używają specjalnych dmuchawek do wystrzeliwania takich owoców w swoich wrogów. Wyszuszone tracą swą całą moc.

Jagody obłędu:

Teren: w lasach, puszczech i w borach wczesną jesienią i późnym latem.

Czas działania: natychmiastowy.

Występowanie: rzadkie

Opis: na krzewach sięgających zazwyczaj do wysokości 1m wyrastają te czarnej barwy, przypominające wyglądem wiśnie (choć nie mają pestek) jagody. Zjedzenie jednej z nich powoduje przerażające halucynacje

trwające około 15 minut, w wyniku, których jedzący zyskuje k4 p. obłądu. Ilość użytych kostek zależna jest od liczby zjedzonych jagód (na jednym krzaku jest ich zazwyczaj 2k6).

Dobre jagody:

Teren: w puszczech i kniejach, niejednokrotnie blisko siedzib driad, elfów, druidów i innych podobnych im istot.
Czas działania: natychmiastowy.

Występowanie: pospolite

Opis: około półmetrowy krzew owocujący różnokolorowymi, wielobarwnymi owocami. Zjedzenie jednego z nich powoduje odzyskanie 1k6p. ran.

Ilitchilius:

Teren: w puszczech i lasach, często blisko elfich siedzib albo ich ruin, lub też w normalnych lasach, zazwyczaj jest brany za zwyczajny krzew, owocuje w lecie.

Czas działania: 24 godziny.

Występowanie: pospolity, czasem nawet uprawiany

Opis: duży, nawet dwumetrowy krzew. Co roku wydaje 1k100 fioletowych, podobnych do wiśni, bezpestkowych owoców. Są one kwaśne, cierpkie i pozbawione jakiegokolwiek mocy. Dopiero, jeśli krzew będzie cały rok pielęgnowany, przycinany i okopywany przez elfa (dla dobrego efektu powinien on jeszcze grać mu na jakimś instrumencie, śpiewać dlań, lub chociaż z nim rozmawiać) wyda złote, słodkie owoce (jeśli będzie to mroczny elf to owoce przybiorą czarną barwę, acz w smak nadal będzie słodki, niosąc w sobie dodatkowo jakąś mroczną obietnicę). Zjadający owoc czarownik może zyskać dodatkowe 2k10 p. czarów (efekt utrzyma się do świtu) lub odzyskać dokładnie tyle samo. Soki, wyciągi i inne przetwory z tego owocu stanowią podstawę sukcesów elfów na polu magii.

Magiczne orzechy:

Teren: daleko w najgłębszych matecznikach, nietkniętych ludzką stopą, leśnych ostępach, w środkowym okresie jesieni. Prawdopodobnie jakiś pustelniczy czarownik wie, gdzie znajduje się takie miejsce, (jeśli przypadkiem nie wybrał go sobie na mieszkanie właśnie z powodu krzewu magicznej leszczyny).

Czas działania: chwila.

Występowanie: rzadkie

Opis: krzew magicznej leszczyny wygląda jak zwykły przedstawiciel tego gatunku z tą różnicą, że liście i korę ma srebrzystą. Wdaje też owoce podobnego koloru. Zjedzenie pojedynczego orzecha odnawia 2k10 zużytych p. czarów acz nie podnosi ich ponad maksymalny poziom danego czarownika.

Nasiona potwornego ziała:

Teren: w miejscach dokonywania rzezi, popełnianych zbrodni i egzekucji, na ruinach zniszczonych przez wojny, katastrofy i zarazy miast. Owocuje późnym latem.

Czas działania: 1k100 tur.

Występowanie: b. rzadkie

Opis: jest to mała krzewinka pozbawiona liści, acz miast tego pełna cierni. Wydaje kila jagód ciemnogrnatowej barwy o wyraźnym, czarnym rysunku trupiej czaszki. Jagody nie mają żadnego zastosowania do czarów, lecz ich twarde pestki tak. Pestki powinny być przechowywane w suchym miejscu. Włożone do ziemi i podlane wodą zaczną gwałtownie rosnać (podlanie i zasadzenie zajmuje 1 atak), wystrzelą zeń pędy, a następnie ciernie i uformuje się zeń roślinny ludzik o zielonej, podobnej do kory skórze, z której wyrastają liczne kolce. Ludzik ma statystyki półogra, wykona wszystkie rozkazy tego, kto podlał jego nasionko. Nigdy nie używa broni, acz jego zaopatrzone w drewniane szpony ręce zadają 4k6 obrażeń, jego skóra natomiast daje mu pancierz o wartości 7 na wszelkich lokacjach ciała, każda żywa istota, która go trafi w walce wręcz ma 25% szans na nadzianie się na jeden z licznych w jego ciele kolców i otrzymanie 2k6 ran. Roślinny ludzik otrzymuje podwójne obrażenia od czarów należących do arkanów ognia i lodu. Po upływie czasu działania rośliny po prostu usycha i rozpada się w humanoidalną kupę zeschniętych liści, pędów, kolców i drewna.

Nasiona szybkorości:

Teren: ta magiczna roślina rośnie zazwyczaj w oparciu o pnie starożytnych drzew, lub mury jakichś dawno temu porzuconych ruin, owocuje w sierpniu.

Czas działania: trwały, żywe istoty oswobodzają się z jego objęć po 2k20 turach.

Występowanie: b. rzadkie

Opis: szybkorość przybiera postać długich, bezlistnych, zielonych pędów opierających się jak winorośl czy bluszcz na pniach drzew lub murach domostw. Posiada małe, rosnące na łodygach nasionka podobne do pestek winogron. Podlane najpierw napęczniają, a potem zaczną kiełkować porastając wszystko w odległości 1k20 metrów i oplątując tak jak czar „Oplątanie roślinnością”, jeśli natkną się na pionową przeszkodę

natychmiast zaczną ją porastać, sięgając na wysokość 2k20 metrów (można się po nich wspiąć używając zdolności Wspinaczka lub testując zręczność -10). Podlanymi i napęczniałymi owocami można rzucać jak kamieniem, acz zajmuje to dwa ataki, owoc nie powinien znajdować się w rękach użytkownika w następnej turze od jego podlania, chyba, że tamten chce koniecznie sprawdzić jak to jest być porośniętym bluszczem drzewem.

Owoc drzewa utopii:

Teren: dzikie leśne ostępy, najczęściej nieodwiedzane nigdy przez ludzi.

Czas działania: 2k12 godzin.

Występowanie: b. rzadkie

Opis: drzewo utopii wyrasta najczęściej na środku rozległych polan, niekiedy - prawdopodobnie dla dodania efektu swemu wyglądowi - na skraju skarpy lub brzegu jakiegoś stawu. Drzewo utopii jest niskie, przysadziste o grubym pniu. Posiada rozłożyste, sercowate liście. We wrześniu i w październiku wydaje złociste, gruszkowate owoce o słodkim, lekko orzechowym smaku. Dają się one świetnie suszyć i przechowywać. Zjedzenie jednego z takich owoców przez czarownika powoduje, że ten rzuca czary z jednych, wybranych przez siebie arkanów jakby miał w nich specjalizację, acz bez żadnych ujemnych, spowodowanych tym konsekwencji.

Korzenie, bulwy, cebulki i kłącza:

Korzeń wiedźm:

Teren: na bagnach, lub w górach, w skalnych załomach.

Czas działania: 1k3 godziny.

Występowanie: rzadkie

Opis: posiadająca grube kłącze, zawsze zakopana w ziemi roślina wieloletnia o strzępiastych liściach, występuje przez cały rok, acz da się ją odnaleźć jedynie wiosną, latem i jesienią, gdyż zimą przykryta jest śniegiem. Każda istota która zje korzeń przez 15minut będzie miała halucynacje, a następnie musi wykonać test Wytrzymałości (nie dotyczy posiadaczy zdolność „odporność na trucizny”). Jeśli się on nie powiedzie zostanie sparaliżowana na czas działania ziela (nie będzie mogła mówić ani poruszać się). W przeciwnym wypadku stanie się odporna na ból i zmęczenie tak jakby miała „Nieczułość”. Po zjedzeniu każdej dawki korzenia należy wykonać drugi test wytrzymałości (-10 za każdą kolejną dawkę) żeby sprawdzić czy jedzący nie popadł w nałóg. Jest to silne fizyczne uzależnienie. Objawia się tym, że nałogowiec musi raz na dwa tygodnie przyjąć jedną dawkę korzenia w przeciwnym wypadku będzie chorował i straci 3k6 p. ran (nie są to obrażenia fizyczne i nie pozostawiają jakichkolwiek śladów na jego ciele). Po pewnym czasie (1k10 okresów zaspokajania głodu narkotykowego) dawka musi być podwojona. Po zjedzeniu na raz 4 dawek mała istota zapada w śpiączkę i umiera w ciągu 24 godzin (chyba, że zostanie wyleczona magią, medycyna nie jest w stanie nic poradzić na przedawkowanie, resztą opowieści o uzależnieniu wkłada między bajki), średnia czyni to po 5, a duża po 7, bardzo mała po 2. Istoty bardzo duże są całkowicie odporni na nałóg.

Kłącze paproci Nebulusa:

Teren: w lasach i na łąkach we wszelkiego typu wilgotnych rowach i wykrotach itp. choć rzadko na terenach podmokłych i na bagnach, przez cały rok, acz liście traci jesienią i nie da się jej niemal znaleźć po opadnięciu śniegu.

Czas działania: 1k6 godzin.

Występowanie: pospolita

Opis: jest to paproć podobna do orlicy, acz o srebrnym wzorku na liściach. Zjedzenie jej kłącza ułatwia koncentrację i co za tym idzie powoduje modyfikatory + 5 do inteligencji, mądrości i siły woli.

Cebulki czarnej lilii:

Teren: na cmentarzach, kurhanach, na dawnych polach bitew i w miejscach samobójstw oraz zabójstw i rozlewu krwi, w okolicach aktualnie używanych miejsc egzekucji, oraz na ruinach spalonych, wymordowanych lub wymarłych w skutek zarazy miast.

Czas działania: 2 godziny.

Występowanie: bardzo rzadka

Opis: kwiat wygląda jak lilia, którą można niekiedy spotkać w ogrodach szlacheckich dam, a której cebulki kupują od elfów za worki złota, z tą różnicą, że kwiaty miast przybierają piękne, słoneczne i wesołe barwy są aksamitnie czarne. Jest to bylina posiadająca w ziemi cebulki. Zjedzenie jednej z nich (a smakuje ona jak krew) powoduje wzrost punktów magii i siły woli o 1k6+1p. W wypadku magii zjedzenie cebulki powoduje jednocześnie wzrost maksymalnej jak i aktualnej liczby p. czar o tą samą wartość.

Mandragora:

Teren: przez cały rok, acz zima jej odnalezienie graniczy z cudem.

Czas działania: chwila.

Występowanie: b. rzadka

Opis: Mandragora jest rośliną istniejącą w rzeczywistości, acz nigdzie nie mogą znaleźć jej rzetelnego opisu. Roślina posiada duże rozłożyste liście i korzeń o kształcie nasuwającym na myśl zdeformowane ludzkie ciało. Używany jest często jako amulet odstraszący złe moce. Wokół samego korzenia i jego mocy krążą liczne legendy. Mówi się na przykład, że wrywany krzyczy i swym krzykiem zabija zbieracza, że rosnące pod szubienicami rośliny rodzą się z kropel upuszczonego przez wisielców nasienia itp. Są to ewidentne bzdury, acz niemal wszyscy z czarownikami, kapłanami i uniwersyteckimi autorytetami włącznie w nie wierzą. Sam korzeń i jego sok są silnie trujące. Jest to trucizna dotykowa, działa, powiedzmy przez 1k12 minut (nie mam pojęcia jak długo działa mandragora, acz muszę na potrzeby gry wprowadzić jakiś okres jej działania) zadając, co minutę 1k4 rany i powodując halucynacje, których przebieg zazwyczaj zawiera w sobie omamy słuchowe. Mandragora użyta podczas rzucania czaru dowolnej szkoły zmniejsza jego koszt o 1k6 p.

Kreci korzeń:

Teren: na bagnach, w podmokłych lasach. Przez cały rok, acz zima jego odnalezienie graniczy z cudem.

Czas działania: 1k3 godziny.

Występowanie: pospolity

Opis; mała roślina o liściach podobnych do liści mieczyka o dużym, grubym korzeniu smakującym jak upieczony i posolony ziemniak. Zjedzenie korzenia zwiększa postrzeganie i Spostrzegawczość w testach dotyku, wzroku i węchu o +10. Niestety także wzmacnia odczuwanie bólu. Rana powodująca utratę jednego p. ran będzie odczuwana jako ból spowodowany utratą 25% p. ran, po utracie 25% p. ran odczuje to jako 50%, 50% jako 75%, a po 75% zażywający zdolny będzie już jedynie do leżenia na ziemi i wycia z powodu przerażającego bólu rozdzierającego jego ciało.

Drzewa:

Wilczy krzew:

Teren: w puszczech, bardzo głębokich lasach i nietkniętych ludzką stopom matecznikach przez cały rok.

Czas działania: patrz opis.

Występowanie: bardzo rzadki

Opis: wilczy krzew to około półtorametrowej wysokości łysy krzak pełen setek cierni. Ukłucie jednym z nich powoduje następujący efekt: ofiara wykonuje test Wytrzymałości, jeśli jej się nie powiedzie zmienia się w wilka (przejmując jego wszystkie fizyczne oraz umysłowe cechy) i zaczyna postępować tak jak wilk: atakuje ludzi, gryzie ich itp. Należy wykonać drugi test Wytrzymałości zaraz po pierwszym tym razem z modyfikatorem +20. Jeśli ten się nie powiedzie to przemiana jest permanentna, jeśli zakończy się sukcesem mija po 1k3 godzinach. Czar ten da się zdjąć takim samym kontrzaklęciem jak „większą polimorfie”, można go też rozproszyć zaklęciem „rozproszenie magii” acz wówczas ofiara nie odzyska swych pierwotnych kształtów, a jedynie własną, wolną wolę.

Niektórzy czarownicy z koleców wilczego krzewu wykonują strzałki do dmuchawek. Mają one takie same możliwości jak zwykle, acz dodatkowo powodują przemianę ofiary, czarownicy ci dość słusznie liczą, że łatwiej będzie im sobie poradzić z wilkiem niż z wprawnym szermierzem. Magia cierni nie działa na demony i inne podobne ich naturze istoty (prócz diabelstw), duchy ani ożywieńców.

Aby wykonać strzałkę z ciernia Wilczego krzewu należy przetestować swą Zręczność z modyfikatorem -20. Niepowodzenie oznacza przypadkowe ukłucie się drzazgą i przemianę... Nikt nie powiedział, że jest to bezpieczne zajęcie.

Drzewo śmierci:

Teren: wewnątrz najdalszych mateczników, najstarszych Laruzijskich puszczy przez cały rok.

Czas działania: chwila.

Występowanie: bardzo rzadkie

Opis: Drzewo o czarnym drewnie i podobnej korze. Posiada gruby pień i liczne gałęzie poskręcane tak, że przywodzą na myśl palce zmarłego. Na korze widnieją duże narośle przypominające ogołocone z ciała ludzkie czaszki. Drzewo nie posiada liści, odżywia się energią życiową czerpaną bezpośrednio z innych istot całą powierzchnią swego ciała, dlatego zawsze rośnie na łysych polanach. Każda żywa istota, która dotyka drzewa gołym ciałem traci 3k6 p. ran i czuje się wyczerpana. Czarownicy niekiedy wykonują z drewna tej piekielnej rośliny laski i kostury. Są one magiczne i zadają obrażenia jak zwykle, acz dodatkowo wysysają życie i mogą być użyte bez pozostawienia jakichkolwiek śladów na ciele, ot dotykasz ofiarę śpiącą w łóżku i po prostu stanie jej serce. Taki kostur musi być przynajmniej raz między dwoma pełniami nakarmiony energią życiową, by nie usechł i nie stracił swej mocy.

Kostury tego typu wykonuje się niezwykle rzadko. Wśród rzemieślników zajmujących się obróbką drewna tej rośliny aż zbyt często zdarzają się poważne wypadki. Także przy posługiwaniu się taką bronią zaleca się największą ostrożność.

Drzewo wiedzy:

Teren: zazwyczaj gdzieś na pustkowiu lub w środku gęstego lasu, zimę hibernuje.

Czas działania: brak.

Występowanie: legendarne

Opis: jest to zazwyczaj stare i sękatę drzewo liściaste. Na jego pniu widoczna jest wyraźnie ludzka twarz, z którą można się porozumieć. Jako roślina, która nigdy nie rusza się z miejsca, drzewo ma dużo czasu na przemyślenia. Zazwyczaj chętnie się nimi podzieli. Drzewa te same są łase wiedzy i udostępniają ją jedynie za księgi, formuły zaklęć, magiczne przedmioty czy alchemiczne przepisy, choć czasami żądają tylko prac ogrodniczych i pielęgnacyjnych przy sobie w zamian. W zamian za to może uczyć zdolności (głównie intelektualnych takich jak „bystry umysł” czy „wiedza: historia”), czarów itp. a nawet awansować postać na wyższy poziom doświadczenia. Drzewo dysponuje mocą jasnowidzenia.

Mchy:

Mech grobowy:

Teren: mech grobowy wyrasta na mogiłach i niekiedy w trumnach, rośnie przez cały rok, może za wyjątkiem zimy.

Czas działania: 5-10 minut.

Występowanie: Bardzo rzadki.

Opis: jest to zwyczajny na pozór, raczej karłowaty mszak, świeci fluorescencyjnym światłem w nocy. By użyć jego mocy należy wrzucić garść rośliny do ognia i wypowiedzieć Prawdziwe Imię dowolnie wybranej, zmarłej osoby. Gdy się to uczyni pojawi się jej duch. Można się pytać go o dowolne rzeczy, acz jedynie od jego chęci i wiedzy zależy czy i jak odpowie na twe pytania. Duch nie może w żaden sposób wpłynąć na świat żywych.

Obiekty pochodzenia zwierzęcego:

Kości małych zwierząt (myszy, szczurów, nornic itp.):

Teren: chyba nie muszę pisać.

Czas działania: chwila.

Opis: mają zastosowanie głównie w czarnej magii, rozsypanie garści podczas rzucania dowolnego czaru magii nekromantycznej zmniejsza jego koszt o 1k3p. czarów.

Czaszki istot inteligentnych (nie potworów o ludzkiej i wyższej inteligencji):

Teren: też chyba nie muszę pisać.

Czas działania: chwila.

Opis: czaszka taka ciśnięta na ziemię podczas rzucania czaru magii nekromantycznej zmniejsza koszt zaklęcia o 1k6p. czarów.

Niedźwiedzie zęby:

Teren: patrz wyżej.

Czas działania: póki nosi się je na szyi.

Opis: zęby niedźwiedzia noszone w formie naszyjnika na ludzkiej szyi mają pewną moc chroniącą przed urokami. Dodają mianowicie 1k10 p. Siły Woli podczas testów obrony przed wszelkimi zaklęciami, pieśniami bardów i innymi formami magii wymagającymi takich testów ochrony.

Trupi wosk (a raczej wykonane zeń świece):

Teren: trupi wosk jest nie w pełni rozłożonym tłuszczem z ciała nieboszczyka, musi pochodzić od umarłej istoty inteligentnej.

Czas działania: póki pali się świeca, robione są zwykle tak by wystarczyły na pół godziny.

Opis: spreparowane z niego świece przypominają zwyczajne świece łożowe, acz często barwione są na czarno. Płoną bardzo mocno kopcącym, śmierdzącym płomieniem (w końcu to tłuszcz zwierzęcy). Palenie takich świec podczas rzucania zaklęć nekromantycznych zmniejsza ich koszt o 1k3 punkty.

Róg jednorożca i jego krew:

Teren: chyba wiadomo.

Czas działania: chwila.

Opis: róg jednorożca działa jedynie jeden raz, następnie należy poczekać do pełni, podczas której to odzyska swą moc. Dotknięta nim istota znajdzie się pod działaniem zaklęcia „leczenie zatruc”, acz róg ma moc leczenia wszystkich trucizn, także tych przeciw którym zwykły czar jest bezradny. Wypicie natomiast kilku kropli krwi działa jak czar „leczenie lekkich ran”.

Karbankul:

Teren: pod tą nazwą kryje się rubin tkwiący poniżej rogu u niektórych wyjątkowo starych, inteligentnych i mądrych jednorożców. Klejnot ten jest tak rzadki, że większość z uczonych, czarowników i kapłanów uważa go za legendę bez pokrycia w faktach.

Czas działania: chwila.

Opis: karbankul kumuluje w sobie moc rogu i krwi jednorożca. Można go użyć tylko raz dziennie, po tym traci swą moc i odzyskuje dopiero o świcie następnego dnia.

Minerały i metale:

Srebro:

Teren: chyba nie muszę pisać.

Czas działania: brak.

Opis: magiczne właściwości srebra są dość proste: ten podwiązywany często z księżycem lub mocami ochronnej magii metal może ranić ożywieńców i bestie cienia, nawet, jeśli te dysponują odpornością na zwykłą broń, a zadaje podwójne obrażenia wilkołakom i pokrewnym im istotą. Ponadto żadne z tych stworzeń nie może stykać się z tym metalem, sprawia jej to ból i powoduje próby pozbycia się go za wszelką cenę. Jedynie srebro czyste lub tylko w niewielkim stopniu zanieczyszczone (takie, jakie używa się do wyrobu naczyń lub monet) posiada magiczne właściwości, jego rudy, stopy, oraz przedmioty o niewielkich zawartościach tej substancji tracą tę moc.

Diamentowy metal:

Teren: jest płukany w niewielkich ilościach w górskich strumieniach.

Opis: w naturalnej postaci to lśniący pył wyplukiwany w górskich strumieniach. Jest zbyt kruchy, by wykonywać z niego broń, nadaje się jednak świetnie do uszlachetniania istniejących już ostrzy. Dodaje się go do zwykłego żelaza. Wykuta z jego domieszką broń staje się magiczna – nie otrzymuje żadnych dodatkowych korzyści, ale jest w stanie ranić istoty odporne na zwykłą broń.

Prócz diamentowego metalu istnieje jeszcze czarodziejski metal. To zwykle stal (i inne stopy) pochodząca ze zniszczonych przedmiotów magicznych, ma ona podobne właściwości.

Siarka piekiel:

Teren: w miejscach nawiedzonych przez demony pochodzące z otchłani, oddawania im czci, w wulkanach, można ją wyhandlować od jednej z tych istot, łatwo ją też zdobyć w samej otchłani oraz w domenach demonów.

Czas działania: chwila.

Opis: na pozór zwykła siarka, acz zawsze jest gorąca. Nie posiada niemal żadnego zastosowania niż użycie jej podczas czarów. Wykorzystana zmniejsza koszt zaklęć arkanów demonologii i ognia o 5p. acz nie poniżej 1.

Czarna skała:

Teren: najczęściej w formie złóż i pokładów znajdujących się pod ziemią. Takie złoża wprawiają w zły nastrój ludzi znajdujących się nad nimi, psują ich zdrowie, niszczą roślinność. Zwierzęta unikają tych miejsc, a poczęte w tym miejscu dzieci mogą rodzić się kalekie, szalone, zdeformowane, chore lub wprost jako potwory. Złoża w jakiś tajemniczy sposób przyciągają wszelkie możliwe potwory. Rzadko nad nimi mieszkają ludzie.

Czas działania: właściwy efekt trwa tylko chwilę.

Opis: jest to połyskliwy, czarny jak smoła kamień występujący najczęściej w skupiskach grudek wielkości pięści lub w większych bryłach. Najczęściej pokłady te są na tyle duże, by opłacało je się eksploatować. Czynią tak niektórzy nekromanci, czarnoksiężnicy i inteligentniejsze potwory. Jako strażników wykorzystują ożywione trupy, orków i goblinów, pomniejszych potwory oraz ludzkie sługi, a do pracy niewolników. Ich los jest straszny – czarna skała wyniszcza tak ciało jak i umysł, a zanieczyszczone nią rany bardzo źle się goją. Orki i nekromanci używają tej substancji do zatrucia metalu, z którego robi się broń, ponadto ma on zastosowanie w czarach: wszystkie zaklęcia arkanów nekromancji i inkantacji są rzucane taniej o 5p (nie mniej niż 1).

Kryształ czarodziejski:

Teren: w skałach, zazwyczaj w jaskiniach i wąwozach, w całych wystających z kamienia skupiskach.

Czas działania: chwila.

Opis: jest to ozdobny, różowy, podłużny kryształ, lub całe skupisko takich kryształów, wielkością dorównujące długości palca. Jest przezroczysty i kruchy. Elfy i gnomy prowadzą kilka kopalni, acz większość złóż strzeżona jest przez całe niekiedy kolonie potworów. Użycie go podczas rzucania zaklęcia zmniejsza koszt czaru z arkanów iluzji i uroków o 5p. (nie mniej niż 1p.).

Klejnot maga:

Występowanie: patrz wyżej.

Czas działania: chwila.

Opis: okrągły, lśniący kamień, mieniający się zieloną, niebieską, różową lub fioletową barwą. Podobnie jak w wypadku poprzedniego, mimo eksploatacji kilku złóż większość jest strzeżona przez przywabione lub (jak twierdzą niektórzy czarownicy) wręcz stworzone zawartą w minerale magią monstra i potwory. Minerale przydatny jest podczas rzucania czarów należących do arkanów poznania oraz inkantacji, obniża ich koszt o 5p. (nie mniej niż 1).

Kamień tęczowy:

Występowanie: niekiedy znajdowany przez górników poszukujących innych substancji.

Czas działania: dopóki się go nosi.

Opis: jest to kamień, który, mimo, że zawsze znajdowany w naturze wygląda jak oszlifowany. Świeci się i mieni wszystkimi kolorami tęczy. Należy go nosić, najlepiej na srebrnym łańcuszku na szyi. Ma, bowiem moc ochrony przed negatywnymi dla noszącymi w skutkach czarami (jedynie zaklęciami i mocami), zmniejszając ich czas działania o 1k4 tury, lub zadawane obrażenia o 1k12.

Kryształ górski:

Występowanie: tylko i wyłącznie w Górach Lodowych.

Czas działania: dopóki się go nosi.

Opis: oczywiście nie jest to jedna z odmian kwarcu. Ten przezroczysty, lśniący jak sople lodu kryształ posiada w elfie mowie nazwę lithien, co znaczy coś jak klejnot lodu lub klej z lodowych gór, acz subtelność tej nazwy jest w pełni oddawana tylko i wyłącznie ich mową. Wierzą, że klejnot ten powstaje w wyższych partiach gór, podczas mrozów tak wielkich, że lód zamarza tak mocno, że już później nie potrafi rozmarznąć. Stosują go jako mający przynieść szczęście podarunek, a noszenie go zwiększa szczęście o 5p.

Magiczny węgiel:

Występowanie: niekiedy w dość szczególnych kopalniach, w takich miejscach i okolicznościach, że nawet troll skojarzy, że ma do czynienia z magią.

Czas działania: chwila.

Opis: węgiel, jak każdy inny, acz w dotyku przez chwilę zdaje się bardzo gorący, a następnie błyskawicznie stygnie. Należy go podpalić i cisnąć w stronę przeciwników. Zaowocuje to tak, jakby ten kto to uczynił rzucił zaklęcie „kula ognia”. Cała akcja wymaga jednego ataku.

Uwaga!!!: Każda z opisanych powyżej substancji i roślin obniżających koszt rzucanych czarów może zostać użyta tylko jeden raz, potem zostanie pozbawiona mocy. Podniesienie z ziemi użytej do czarów np. czaszki, a następnie rzucenie jej podczas jakiegoś innego zaklęcia nie przynosi żadnych efektów.

Należy pamiętać, że wszystkie opisane powyżej obiekty (prócz rzecz jasna takich rzeczy jak żelazo, jemiola, kości małych zwierząt itp.) są na ogół bardzo rzadkie, jeśli wręcz nie unikalne.

Alchemiczne eliksiry:

Właściwie eliksiry nie występują w naturze. Są to dzieła rąk ludzkich uzyskane dzięki łączeniu w pewnej, magicznej i rytualnej kolejności różnych składników. Mimo, że wielu młodych magów i akademickich wykładowców utrzymuje, że to ich moc nadaje eliksirom czarodziejskich właściwości jest to czcza bzdura. Ludzie ci twierdzą, że do wykonania każdej z tych dość zagadkowych substancji nie potrzeba żadnych ingrediencji i wystarczy odpowiedni poziom koncentracji umysłu. Najczęściej jednak takie próby kończą spektakularną porażką. Każdy, bowiem eliksir tworzony jest w dokładnie usankcjonowany sposób, w którym nie liczą się zarówno składniki, jakie są wrzucane do kotłów czy alembików, a także ich kolejność, kierunek mieszania zawartości i wypowiedane podczas tej czynności słowa. Pominięcie którejkolwiek czynności w najlepszym wypadku spowoduje, że to, co miało stać się magicznym eliksirem stanie się po prostu niezwykle kosztowną i egzotyczną zupą lub trutką na szczury, a w najgorszym eksploduje z wielką siłą lub wywoła jakieś bardzo nieprzyjemne reperkusje.

Opis eliksiru zawiera następujące tabele:

-czas przygotowania: jest to minimalny okres konieczny do przyrządzenia eliksiru.

-czas działania: okres czasu, przez który po zażyciu eliksiru utrzyma się jego działanie.

-dawkowanie: jest to sposób używania eliksiru, należy pamiętać, że użycie dwóch dawek tej samej substancji nie daje żadnego dodatkowego efektu, chyba, że w tym punkcie będzie o tym pisało inaczej. Elixiry to substancje magiczne, zawsze jedna dawka działa tak samo na istoty niezależnie od ich rozmiarów, masy itp.

-trudność testu: w tej tabelce znajduje się poziom trudności wykonywanego testu Mądrości koniecznego do stworzenia eliksiru. Większość eliksirów tworzonych jest rzutem na Mądrość bez modyfikatorów, choć oczywiście zdarzają się też i dużo trudniejsze.

-składniki: to wszelkie przedmioty, które służą jako część składowa wykonywanego eliksiru. Dla uproszczenia mechaniki, zamiast podawać ich pełne listy przedstawiono od razu koszt nabycia wszystkich składników.

Jeśli wszystko przebiega dobrze, przedmioty te powinny całkowicie zniknąć, a na ich miejscu zostać jedynie preparowany eliksir, jeśli natomiast zadanie nie powiodło się można to poznać po tym, że miast upragnionej substancji dysponujemy zupą z zebranych o północy wodorostów, ziemi cmentarnej i smoczych zębów. Oczywiście powstanie jakiegokolwiek mikstury nie oznacza wcale powodzenia, możemy stworzyć coś, czego zażycie spowoduje zgoła nieoczekiwane rezultaty, acz trzeba pamiętać, że takie magiczne odpady mają nieprzewidywalne działanie jak i są niepowtarzalne. Jednym słowem mistrz gry może jako uboczny efekt działania nieudanego eliksiru wskazać, co tylko zechce. Aby przygotować eliksir należy dopełnić pewnych rytuałów. W mechanice gry jest to odwzorowane poprzez test Mądrości. Jego niepowodzenie jest równoznaczne z nie zgromadzeniem wszystkich potrzebnych przedmiotów i składników, czyli eliksir nie powstaje, niepowodzenie krytyczne eksplozje z siłą 3k6 i zniszczenie używanych do produkcji przedmiotów, lub też z dowolnie wymyślonym przez mistrza gry nieprzyjemnym efektem ubocznym.

Samodzielne gromadzenie składników:

Bohaterowie Graczy mogą, jeśli chcą samodzielnie gromadzić konieczne im do pracy składniki. Proces ten wymaga posiadania zdolności Rzemiosło: Alchemik i podlega ogólnym zasadom tworzenia przedmiotów (patrz, rozdział pod tytułem "Cennik")

Oto spis eliksirów:

Mikstura siły:

Czas przygotowywania: 1 godzina.

Czas działania: 4 godziny.

Dawkowanie: doustne, można wypić dowolną ilość porcji.

Składniki: 4sz.s

Opis: właściwie przygotowany eliksir powinien magicznym sposobem zmienić się w czerwoną, bulgoczącą ciecz. Wypicie jej podnosi siłę istoty, która to uczyniła o 3k10p.

Eliksir mocy:

Czas przygotowywania: 5godzin.

Czas działania: chwila.

Dawkowanie: doustne.

Składniki: 6sz.s

Opis: właściwie przygotowany eliksir ma barwę jasnoniebieską, jest przezroczysty. Wypicie go powoduje odzyskanie 2k10 +1 za każde 10p. magii p. czar, acz jedynie do poziomu maksymalnego.

Mniejszy eliksir uzdrawiający:

Czas przygotowywania: 12godzin.

Czas działania: natychmiastowy.

Dawkowanie: doustnie, lub wylać bezpośrednio na ranę.

Składniki: 2sz. s

Opis: właściwie przygotowany eliksir ma barwę czerwoną i jest przezroczysty. Jego użycie powoduje natychmiastową regenerację 3k6 p. ran. Eliksir jedynie zasklepia rany i powoduje odzyskanie sił, nie regeneruje jednak regeneracji utraconych kończyn czy zrastania się złamanych kości.

Uniwersalna odtrutka:

Czas przygotowywania: 3 godziny.

Czas działania: natychmiastowy.

Dawkowanie: doustne.

Składniki: 2sz. z

Opis: eliksir właściwie wykonany ma jadowicie zieloną barwę, zażyty działa jak czar „neutralizacja trucizny”.

Eliksir lewitacji:

Czas przygotowywania: 48 godzin.

Czas działania: patrz czar Lewitacja.

Dawkowanie: doustne.

Składniki: 6sz. s

Opis: jest to ciecz o przyjemnym, niebieskim odcieniu. Jej wypicie daje efekt jak czar „lewitacja”.

Lek na choroby:

Czas przygotowywania: 48 godzin z czego 47 musi grzać się na ogniu w kociołku..

Czas działania: natychmiastowy, efekty pojawią się po około godzinie.

Dawkowanie: doustne.

Składniki: 2sz.s

Opis: żółtej barwy, cały czas wrzący i silnie parujący, ekstremalnie wręcz groszki napój. Jego wypicie daje identyczne efekty jak czar „leczenie chorób”.

Eliksir pozornej śmierci:

Czas przygotowywania: 5 godzin..

Czas działania: 48 godzin.

Dawkowanie: doustne.

Składniki: 1sz. z

Opis: czarny, przezroczysty, bezwonny płyn. Jego żarcie powoduje prawie całkowite zatrzymanie procesów życiowych. Ciało zażywającego sprawia wrażenie martwego i nie da się (przy tym stanie wiedzy medycznej) go odróżnić od prawdziwego zmarłego. Efekt mija po 48 godzinach.

Eliksir silnego głosu:

Czas przygotowywania: 1 godziny.

Czas działania: 3godziny.

Dawkowanie: doustne.

Składniki: 2sz. s

Opis: moc zaklęcia wzmacnia głos pijącego podwajając jego zasięg i w ten sposób zwiększa jego charyzmę o +10, moc tego napoju niestety nie działa na istoty z jakiegokolwiek powodu nieme (wrodzona wada, brak języka, magia itp.).

Maść odporności na ogień:

Czas przygotowywania: 12 godzin.

Czas działania: 12 godzin.

Dawkowanie: należy sobie natrzeć całe ciało, więc z niektórymi fragmentami ktoś ci musi pomóc.

Składniki: 1sz. z

Opis: z wyglądu powinno to przypominać lepka, brązową maź, która po dokładnym natarciu ciała błyskawicznie znika. Od tego momentu ogień magiczny zadaje tak zabezpieczonej istocie tylko 50% normalnych obrażeń, a każde gorąco, oprócz lawy, jakiej da się osiągnąć w naturalny sposób w Laruzji nie rani jej. Zużywając ćwierć dawki można uodpornić jedynie jakąś konkretną kończynę na ogień np. stopy.

Napój widzenia w ciemnościach:

Czas przygotowywania: 1 godzina.

Czas działania: 5godzin.

Dawkowanie: doustne.

Składniki: 6sz. s

Opis: jest to jasny, żółtawy, świecący w nocy fluorescencyjnym światłem płyn. Wypity powoduje, że pijący będzie widział w ciemnościach niemal tak samo jak w dzień, z tą różnicą, że wszystko przybierze czerwony kolor (acz jest całkowicie wyraźne). Ilość światła w otoczeniu nie wpływa na jakość widzenia i jest ona dokładnie taka sama w dzień jak i w nocy.

Eliksir przeciwbólowy:

Czas przygotowywania: 2godziny

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: doustne

Składniki: 1sz. s

Opis: wypicie tak otrzymanej substancji powoduje, że czyniąca to istota staje się odporna na działanie bólu, tak, jakby miała zdolność „Nieczułość”.

Mikstura ognistego dechu:

Czas przygotowywania: 12 godzin.

Czas działania: 3k10+2 tury

Dawkowanie: doustne

Składniki: 1sz. z

Opis: osoba, która podda się działaniu tej mikstury zyska zdolność ziania raz na turę ogniem, w sposób analogiczny jak czynią to Smokowcy.

Eliksir prawdziwego widzenia:

Czas przygotowywania: 12 godzin.

Czas działania: 3 godziny.

Dawkowanie: doustne.

Składniki: 4sz.s

Opis: na osobę, która wypije ten preparat przestaną działać jakiegokolwiek iluzje, będzie dostrzegać tylko prawdę, więc nie może w nie uwierzyć. Jest, więc w pełni odporna na tego typu czary i zaklęcia, oraz na ataki fantomów.

Napój ochrony przed nieumarłymi:

Czas przygotowywania: 3 godzin

Czas działania: 1/2 godziny

Dawkowanie: doustne

Składniki: 2sz. z

Opis: osoba, która zażyła ten eliksir nie może zostać zraniona żadnym naturalnym atakiem ożywieńców (tzn. dotykiem, ciosem pięścią, szponami, acz może zostać zaatakowany np. mieczem, chyba, że miecz ten jest częścią ożywieńca np. ostrzem będącym tylko widmem miecza dzierzonym przez upiora, lub np. częścią zbroi animowanej przez jakiegoś złego ducha), nie mają się go żadne moce tych istot, lecz niestety nie ich czary i zaklęcia.

Olejek szybkości:

Czas przygotowywania: 12 godzin

Czas działania: 3k12+6 tur / minut (założmy, że postać podczas walki szybciej się męczy i wyczerpuje w ten sposób siły swoje i działającej nań magii)

Dawkowanie: należy natrzeć nim dowolną część ciała, jego moc i tak oddziałuje na cały organizm

Składniki: 2sz. z

Opis: osoba poddana magii tej substancji porusza się i wykonuje wszystkie testy Szybkości z modyfikatorem +10, dodatkowo walcząc dysponuje dwukrotnie większą ilością ataków (ta premia nie obejmuje ataków uzyskanym dzięki działaniu magicznych przedmiotów, czarów, mocy itp. itd.).

Eliksir lustrzanych oczu:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: 2 godziny

Dawkowanie: doustne

Składniki: 2sz. z

Opis: osoba będąca pod działaniem tego eliksiru nie musi się już obawiać zamiany w kamień będącej efektem wzroku bazyliuszka, kuroliuszka i podobnych istot bądź podobnych zaklęć i mocy, oraz wszelkich form magii polegających na uszkodzeniu wzrokiem. Jest na nie całkowicie odporna.

Mikstura tłumienia magii:

Czas przygotowywania: 10 godzin

Czas działania: do najbliższego świtu.

Dawkowanie: w wypadku żywej istoty doustne, przedmioty należy połączyć tą substancją

Składniki: 3sz. z

Opis: poddana działaniu tej magii istota do najbliższego świtu traci wszystkie swe magiczne zdolności i moce, oraz wszystkie punkty czarów, nie może także tworzyć eliksirów, używać znaków ani praktyk magicznych, acz w dalszy ciągu może korzystać z magicznych przedmiotów, eliksirów i ziół. Oblany tym płynem przedmiot magiczny traci wszystkie swoje właściwości do najbliższego świtu. Nie trzeba wspominać, że eliksir ten jest często stosowany jako broń przez rozmaitych czarowników podczas ich prywatnych wojen i porachunków oraz zdradzieckich skrytobójstw.

Mikstura kamiennej skóry:

Czas przygotowywania: 24 godziny.

Czas działania: 3k12 tur / minut (tak, tak minut, a nie 5-cio sekundowych jednostek)

Dawkowanie: doustne

Składniki: 2sz. z 6sz.s

Opis: wypicie tego eliksiru powoduje, że skóra istoty, która to uczyniła zmienia się w twardej kamień. Powoduje to, że tak zaczarowanej istoty nie da się zranić inaczej niż magiczną bronią.

Mikstura kamiennego ciała:

Czas przygotowywania: 12 godzin

Czas działania: do momentu użycia na ofierze kontrzaklęcia

Dawkowanie: doustne.

Składniki: 2sz. z

Opis: każda istota która wypije ten eliksir w ciągu jednej tury zdrętwieje i przemieni się w kamienny posąg wraz z całym ekwipunkiem, tak jakby rzucono nań czar „przemiana w kamień”.

Eliksir berserkerów:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: 24 godziny

Dawkowanie: doustne

Składniki: 1sz. z

Opis: każdy, kto wypije ten eliksir musi wykonać test Opanowania –10 lub wpadnie w amok i zaatakuje z zamiarem zabicia najbliższą istotę. Szał potrwa całą dobę, a istota będąca pod wpływem tej złej magii nie jest w stanie w żaden sposób oprzytomnieć przed zakończeniem działania eliksiru, więc jedyną metodą uspokojenia jej jest ogłuszenie i związanie, bądź uśmiercenie.

Mikstura magicznej osłony:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: wylać na siebie lub inną osobę

Narzędzia: alembiki i anator

Składniki: 3sz. z

Opis: osoba polana tą substancją zostaje osłonięta przed wpływem magii. Otrzymuje 10p. pancerza do wszystkich czarów zadających obrażenia (także tych normalnie nie powstrzymywanych żadnymi, magicznymi czy fizycznymi zbrojami takimi jak np. „Młot Woli”) lub w wypadku innych czarów 10 p. siły woli do porównania przeciwko czarom.

Eliksir kontrolowania ludzi:

Czas przygotowywania: 48 godzin

Czas działania: do najbliższej pełni księżyca godziny

Dawkowanie: doustne

Składniki: 6sz.z

Opis: każda inteligentna istota, która wypije ten eliksir, (czyli nie zwierzęta, demony, potwory itp.) dostanie się pod władzę tego, kogo krew została doń dodana i wykona każdy jego rozkaz, nawet, jeśli było by to równoznaczne z wielkimi stratami majątkowymi czy z samobójstwem. Ofiary nie pamiętają, co się z nimi dzieło podczas działania eliksiru.

Eliksir ze sproszkowanej czaszki:

Czas przygotowywania: 72 godziny

Czas działania: 24 godziny

Dawkowanie: doustne

Składniki: 4sz. z

Opis: ta potężna mikstura otwiera wielkie możliwości przed wszelkimi czarownikami. Używając jej można zmniejszyć koszty rzucanych zaklęć o 1k6p (lecz nie mniej niż 1p.). Wyniki w p. magii należy losować osobno dla każdego rzuconego zaklęcia. Ponadto zaklęcia z arkanów nekromancji zwiększają o 50% swój czas działania.

Krwawy eliksir Vithariasa:

Czas przygotowania: 72 godziny

Czas działania: 24 godziny

Dawkowanie: doustne

Składniki: 7sz. z

Opis: mówi się, że wszystkie elfy Seelie to dobre, miłe istoty. Vitharias (nie jest to oczywiście jego prawdziwe imię, a jedynie przydomek, oznaczający w języku elfów krew), renegat i wygnaniec z dworu wysokich elfów jest przykładem na błędność tego mniemania. Fascynowała go moc zawarta w krwi i badając ją spędził całe swe życie. Upłynęło ono pod znakiem ludzkich hekatomb, mordów i okrutnych eksperymentów, jednym z wyników których jest właśnie ten eliksir. Wypicie go zwiększa Siłę, Punkty ran i Wytrzymałość pijącego o 3k10+5p.

Eliksir Ura z płynnego metalu:

Czas przygotowania: 24 godziny

Czas działania: 3k10*5 minut

Dawkowanie: doustne

Składniki: 3sz. z

Opis: po wypiciu tej substancji człowiek staje się szybki i zwinny jak żywe srebro (rtęć). Pozwala mu to na zwiększenie swej szybkości i zręczności o 10p., a ponadto daje mu to 1 dodatkowy atak. Niezwykły refleks powoduje, że jego ciosy trudniej o 5 odparować, unikać bądź zablokować.

Eliksir uderzeń:

Czas przygotowania: 24 godziny

Czas działania: 3 godziny

Dawkowanie: doustne

Składniki: 1sz.z

Opis: każda istota, która wypije ten eliksir zadaje ciosy trudniejsze do sparowania / uniknięcia / zablokowania o 5+1k10.

Eliksir z kory:

Czas przygotowania: 48 godzin

Czas działania: 24 godziny

Dawkowanie: doustne

Składniki: 1sz.z 4sz.s

Opis: każdy, kto wypije ten eliksir stanie się witalny i wytrzymały jak drzewa, z których pochodzi kora. Jego siła rośnie o 10p, a wytrzymałość i r. ran o 5. Ponadto, jeśli taka istota zostanie zatruta, to trucizna będzie odbierać jej o 1 mniej p. ran.

Eliksir z krwi giganta:

Czas przygotowania: 72 godziny

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: doustne

Składniki: 7sz. z

Opis: ta doprawdy potężna mikstura pozwala na podniesie p. ran i siły o 100% (acz nie na wyższy poziom niż miał gigant od którego pochodziła krew) lecz kosztem modyfikatorów -20 do Inteligencji, Mądrości i Siły woli.

Eliksir ze smoczej krwi:

Czas przygotowania: 72 godziny

Czas działania: 5 godzina

Dawkowanie: doustne

Składniki: 10sz. z

Opis: ten niewiarygodnie potężny eliksir cieszy się uznaniem wśród tych wszystkich, których oczekuje starcie z czarownikiem lub jakąś inną, potężną istotą zdolną rzucać czary. Pijący, bowiem uodparnia się na wszystkie zaklęcia na tej samej zasadzie, co smok. Nie uodparnia się natomiast na działanie eliksirów, magicznych przedmiotów, ziół i mocy. Należy pamiętać, że działają nań wszystkie czary działające na smoki i wszystkie skierowane przeciw nim przedmioty (np. smoczy miecz).

Mikstura rozproszenia magii:

Czas przygotowywania: 3 noce

Czas działania: chwila

Dawkowanie: oblać jakiś przedmiot

Składniki: 3sz. z

Opis: każda istota lub przedmiot oblany tą substancją zachowa się tak jakby rzucono nań czar „rozproszenie magii”. Natychmiast wszystkie niewymagające specjalny kontrzaklęć czary zostaną rozproszone, tak samo jak

zostanie zanegowane działanie nań ziół, mocy, znaków, magicznych eliksirów itp. itd. Użycie tej mikstury nie wymaga porównań siły woli. Magiczne przedmioty tracą moc do najbliższej pełni.

Mikstura czarnej śmierci:

Czas przygotowywania: 48 godzin

Czas działania: do śmierci (lub wyleczenia w jakiś sposób).

Dawkowanie: doustne

Składniki: 3sz.z

Opis: wypicie tej mikstury spowoduje, że pijacy zapadnie na czarną śmierć (dżumę). Choroba nie będzie zaraźliwa (acz z pewnością pojawienie się chorego spowoduje panikę), acz będzie rozwijać się normalnie doprowadzając do śmierci, da się ją zlikwidować rozproszeniem magii.

Wężowy eliksir:

Czas przygotowywania: 48 godzin.

Czas działania: 4 godziny

Dawkowanie: doustne

Składniki: 1sz.z

Opis: eliksir ten powoduje, że ciało pijącego w ustach i pod paznokciami zaczyna wydzielać jad. Można nim pluć na odległość pięciu metrów, lub wprowadzić ją do ciała ofiary przez zadrapanie lub pocałunek. Trucizna ta działa przez 4k12 tur zadając co 1k3 tury 1k3 rany.

Eliksir skoku:

Czas przygotowywania: 12 godzin

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: doustne

Składniki: 4sz.s

Opis: mikstura pozwala wykonać 2k6 nadnaturalnie długich skoków na maksymalną odległość (lub wysokość) 10 metrów. Jeśli pijącym jest istota już posiadająca zdolność wykonywanie tak długich skoków to sumuje maksymalną odległość, na jaką może skoczyć z premią wynikłą z działania eliksiru.

Eliksir śmierci w życiu:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: natychmiastowy

Dawkowanie: doustne

Składniki: 2sz.z

Opis: każdy, kto wypije tą substancję natychmiast umrze, jego serce zatrzyma swój rytm, a jego ciało będzie podlegać normalnemu rozkładowi. Niestety o najbliższym zmierzchu wstanie on z grobu. Z punktu widzenia mechaniki od tego momentu należy traktować go jako niewskrzeszonego. Tak powstały ożywieniec ma wszystkie zdolności i cechy jakie posiadał za życia oraz wszelkie moce i wady przyrodzone niewskrzeszonym i ogólnie plugawym ożywieńcom. Taka postać podczas awansu na poziom nie może rozwijać już cech fizycznych (siła, punkty ran, wytrzymałość, zręczność, i szybkość), acz inne cechy nie podlegają temu ograniczeniu. Wdzięk w skutek naturalnej degradacji spada o połowę. W trakcie przemiany siła, p. ran i wytrzymałość rosną o 10p.

Większy eliksir mocy:

Czas przygotowywania: 96 godzin

Czas działania: chwila

Dawkowanie: doustne

Składniki: 2sz.z

Opis: Eliksir działa tak jak zwykły eliksir mocy, acz uzupełnia 6k10+1 na poziom p. czarów.

Większy eliksir uzdrawiający:

Czas przygotowywania: 120 godzin

Czas działania: natychmiastowy

Dawkowanie: doustne lub wylać na ranę

Składniki: 1sz.z

Opis: Mikstura ta działa jak zwykły eliksir uzdrawiający acz regeneruje 7k6 ran.

Gaz ucieczki:

Czas przygotowywania: 12 godzin

Czas działania: natychmiastowy

Dawkowanie: patrz opis

Składniki: 1sz.z

Opis: płyn wydestylowany w alembikach należy błyskawicznie zebrać do fiołki. Gdy się to uczyni należy ją jeszcze szybciej zatkać. By użyć eliksiru należy najpierw wstrząsnąć fiołką, a następnie cisnąć ją sobie pod nogi. Powstanie w ten sposób kłąb dymu który opadnie po 5 sekundach, podczas których użytkownik zostaje przeniesiony na odległość 1k10 kilometrów w dowolnie wybranym przez Mistrza Gry kierunku. W prawdzie będzie on tam bezpieczny, acz działanie magii może zakończyć się pewnymi niewygodami (np. lądowanie na drzewie, albo w płytkim stawie).

Świeca magii:

Czas przygotowywanie: 5 godzin

Czas działania: jedna taka świeca może palić się przez około godzinę.

Dawkowanie: należy zapalić świecę.

Składniki: 1sz.z

Opis: dopóty dopóki taka świeca płonie wszyscy czarownicy porównujący swoją Mistykę lub Siłę Woli w dowolnym porównaniu rzucają 4k6, a rzucone przezeń zaklęcia kosztują 1 p. czarów mniej.

Usypiający nektar:

Czas przygotowywania: 20 godzin

Czas działania: 8 godzin

Dawkowanie: doustne (można go mieszać z dowolnym napojem)

Składniki: 2sz.s

Opis: osoba, która wypije nektar zaśnie na osiem godzin. Nie da się jej się w żaden sposób obudzić, chyba, że próbując zabić lub zranić. Nektar nie działa na demony i demoniczne sługi chyba, że do jego sporządzenia użyto oprócz zwykłych składników krwi jednej z tych istot.

Napój potęgi:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: doustne

Składniki: 10sz. z

Trudność wykonania: -10

Opis: eliksir ten ma dużą wartość dla czarowników, zwłaszcza zaś tych, którzy trudnią się magią wojenną. Jego moc, bowiem polega na tym, że zwiększa o 50% obrażenia zadawane przez magię (czyli czary, moce i przedmioty magiczne) używane przez osobę, która go wypija.

Eliksir prawdomówności:

Czas przygotowywania: 4 godziny

Czas działania: 30 minut

Dawkowanie: doustne (może być zmieszany z dowolnym innym napojem)

Składniki: 8sz.s

Opis: istota, która wypije eliksir musi mówić prawdę, po prostu nie jest zdolna by nawet pomyśleć o kłamstwie. Byłby to użyteczny wywar podczas wszelkich procesów, acz ludzie i nie tylko oni, znają zawodność magii, a ponadto nie ufają jej. Eliksir zawsze, gdy nie uda się go poprawnie sporządzić powoduje, że osoba, która go wypija będzie jak najbezczelniej kłamać.

Lodowy olejek:

Czas przygotowywania: 12 godzin

Czas działania: 3 godziny

Dawkowanie: należy nim nasmarować ostrze miecza lub innej broni

Narzędzia: kocioł lub retorty

Składniki: 6sz.s

Opis: posmarowana tym magicznym olejkim broń pokrywa się szronem i zamarza. Tak potraktowany przedmiot nie niszczy się, a ponadto zadaje dodatkowe 1k6 ran od zimna.

Magiczna oliwa:

Czas przygotowywania: 12 godzin

Czas działania: jedna dawka starczy na około pół godziny

Dawkowanie: należy wlać do latarni lub lampy i zapalić

Składniki: 8sz.s

Opis: póki w latarni płonie ta oliwa każdy ozywieniec, który zbliży się na odległość 6 metrów do noszącej lampę istoty będzie otrzymywał, co turę 1k4 obrażenia, których nie może w żaden sposób powstrzymać, chyba, że pancerzem stworzonym przez inny rodzaj magii.

Świecący eliksir:

Czas przygotowywania: 3 godziny

Czas działania: 2 godziny

Dawkowanie: oblać nim jakiś przedmiot lub istotę.

Składniki: 4sz.s

Opis: oblany eliksirem przedmiot zaczyna świecić zimnym, fluorescencyjnym światłem dając go mniej więcej tyle, co pochodnia.

Dekokt naładowania przedmiotów:

Czas przygotowywania: 12 godzin

Czas działania: chwila

Dawkowanie: oblać nim wskazany przedmiot

Składniki: 1sz. z

Opis: skutkiem działania eliksiru jest odzyskanie przez magiczny przedmiot 1k10 ładunków. Działa to jednak na pewnych zasadach. Po pierwsze nie działa na przedmioty niszczone podczas używania (niektóre przedmioty magiczne, zwoje, eliksiry, zioła itp. itd.), po drugie ładunki odzyskiwane są jedynie do ich maksymalnego poziomu, (czyli jeśli coś nie ma magicznych ładunków w ogóle ich nie uzyska, podobnie, jeśli coś zostało stworzone tak by mogło być użyte tylko raz). Szerzej o magicznych ładunkach w podrozdziale „Magiczne Przedmioty”.

Eliksir polimorfi:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: doustne

Trudność wykonania: od 0 do -30 w zależności od tego, w jaką istotę pragniesz się zmienić.

Składniki: od 1 do 200 sz.z, zależnie w jaką istotę pragniesz się zmienić.

Opis: istota, która wypija ten eliksir przyjmuje wszystkie cechy prócz Inteligencji, Mądrości, Siły woli, Mistyki, Magii, Charyzmy i Opanowania oraz wszelkie zdolności i moce istoty z której ciała pochodził popiół. Przyjmuje też jej wygląd, acz jej sposób zachowania nie zmienia się.

Eliksir niechcianej polimorfi:

Czas przygotowywania: 48 godzin

Czas działania: trwały

Dawkowanie: doustne

Trudność wykonania: od 0 do -30 w zależności do tego, w jaką istotę pragniesz się zmienić

Składniki: od 1 do 200 sz. z, zależnie w jaką istotę pragniesz się zmienić.

Opis: pijąca go istota zmienia kształt i wszystkie statystyki oprócz Inteligencji, Mądrości, Charyzmy, Mistyki i Magii, oraz Opanowania i Siły Woli na kształt istoty, od której pochodziło serce (warunek - istota ta musiała być istota żywą). Zachowuje przy tym wszystkie swoje zdolności i moce prócz gatunkowych, acz zyskuje wszelkie typowe dla gatunku, w jaki się zmieniła moce i zdolności. Działania tego eliksiru nie da się pozbyć, chyba, że stosując kontrzakłęcie takie jak dla czarar „większa polimorfia”.

Napar z mumii:

Czas przygotowywania: 64 godziny

Czas działania: chwila

Dawkowanie: doustne

Składniki: 14 sz. z

Opis: ten napar jest bardziej zaawansowaną odmianą eliksiru leczącego choroby. Zdolny jest leczyć nawet te schorzenia, przeciwko którym nie pomaga inna magia tj. niektóre wrodzone i wywołane potężnymi czarami oraz tak ciężkie jak dżuma, trąd, tyfus, malaria (znana pod nazwą gorączki bagiennej), czerwonka czy rak (ten ostatni wraz z dużą grupą jeszcze nie zidentyfikowanych chorób kryje się pod obszerną nazwą „boleści”).

Eliksir z węzowej luski:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: doustne

Składniki: 1 sz.z

Opis: wypicie tego eliksiru powoduje dość widowiskowy efekt: ciało pijącego pokrywa się łuską. Zapewnia to 1k10 punktów pancerza. Nie jest to metalowy pancerz, więc nie ignorują go czary związane z arkanami błyskawic. W związku z upodobnieniem się do swojego idola kapłanki kultu Węża często korzystają z tej mikstury.

Elfie wino uzdrawiania:

Czas przygotowywania: nieznany

Czas działania: chwila

Dawkowanie: wypić, do zaistnienia efektu wystarczy jeden kieliszek

Składniki: produkcja eliksiru jest procesem długotrwałym, trwającym kilka lat. Nie ma więc głębszego sensu jej streszczać.

Opis: jest to gatunek bardzo dobrego wina, najczęściej nawet bez swych magicznych właściwości przewyższający najlepsze produkty w tej dziedzinie tak elfów jak i ludzi. Wypicie lampki eliksiru przynosi (prócz dużych walorów smakowych) uleczenie 3k6 obrażeń, acz jeśli pijący cierpi na jakąś chorobę dającą się uleczyć czarem „leczenie chorób” obrażenia nie są uzdrawiane, a pijący musi wykonać test Wytrzymałości, jeśli mu się powiedzie to zostanie nań rzucony ten właśnie czar. W butelce zazwyczaj starcza alkoholu na około 10 leczniczych porcji.

Perfumy pożądania:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: perfumy wywietrzeją po jakichś 2-3 godzinach

Dawkowanie: należy się nimi spryskać

Składniki: 6sz. z

Opis: eliksir powoduje, że wszyscy ludzie, w preferencjach seksualnych, których znajduje się osoba używająca eliksiru zostaną zauroczeni jej wyglądem. Ma ona wobec nich premię +20 do Wdzięku, a używając swojego normalnego Wdzięku, jeśli uda się jej jego test, może przekonać dowolną istotę, na którą działa eliksir do wykonania dlań dowolnej czynności niewymagającej większego ryzyka. Jeśli wobec kogoś test powiedzie się jej krytycznie, osoba ta zakocha się w niej i będzie śpiewać pod oknem tej postaci serenady, wysyłać kwiaty, liściki (o ile należy do tego szczęśliwego 1 procenta Laruzyczyków potrafiących pisać) oraz prezenty, uwodzić i w inny sposób naprzykrzać. Stan ten potrwa tak długo, aż Mistrzowi Gry się to znudzi.

Eliksir nie działa na istoty połączone miłością, lub kochające kogoś (chyba, że dodatkowo do perfum dodano kosmyk włosów obiektu westchnień tej istoty), osoby nienawidzące kochanków, od których pochodzą włosy lub istoty, która używa perfum, osoby tej samej płci (chyba, że są homoseksualistami lub biseksualistami), niektórych dewiantów seksualnych, większość zwierząt, potworów, istoty pozbawione uczuć itp. Niestety czar eliksiru działa na orków, gobliny, zwierzoludzi, minotaury, i demony.

Esencja z duszy trolla:

Czas przygotowywania: destylacja w alembikach potrwa dobę

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: doustne

Składniki: 10sz. z Składniki do tego eliksiru są towarem czarnorynkowym.

Opis: po przedestylovaniu tego eterycznego obiektu w alembikach otrzymuje się całkiem materialny płyn, w którym niekiedy ukazuje się w potępieńczym grymasie widmo twarzy trolla. Pijąca eliksir istota uzyskuje 3k12 dodatkowych punktów Siły i Ran, regenerację taką jaką dysponuje Olbrzymi Troll i zdolność „Bardzo silny”.

Zarówno eliksir, jak i składniki doń są towarem czarnorynkowym.

Esencja z duszy licza:

Czas przygotowywania: destylacja w alembikach trwa 2 doby, musi być jednak przerywana przed nastaniem świtu, więc faktycznie potrwa to dłużej

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: doustne

Składniki: 16sz. z Składniki do tego eliksiru są towarem czarnorynkowym.

Opis: eliksir wygląda podobnie jak poprzedni, acz cień upiornej twarzy, wyjąc pojawia się weń, co kilka chwil. Wypicie płynu powoduje, że przez następną godzinę osoba, która to uczyniła będzie, co tuż odzyskiwać 2k6 utraconych p. czarów, jeśli dusza pochodziła od zwykłego licza, 3k6, jeśli pochodziła od szczególnie potężnego, starożytnego licza.

Zarówno eliksir, jak i składniki doń są towarem czarnorynkowym.

Esencja z duszy wampira:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: doustne

Składniki: 12sz. z Składniki do tego eliksiru są towarem czarnorynkowym.

Opis: eliksir wygląda jak oba poprzednie, pijący odzyskuje 3k12 utraconych p. ran i czarów, jeśli takich nie ma, to uzyskuje 3k6 ponad swój maksymalny poziom, zyskuje też zdolność „wampiryczny atak”, który może być przeprowadzony dowolną bronią.

Zarówno eliksir, jak i składniki doń są towarem czarnorynkowym.

Maść zapachu bestii:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: 12 godzin

Dawkowanie: należy nią sobie nasmarować stopy

Składniki: 2sz.s

Opis: eliksir spowoduje, że zapach osoby, która użyła maści nadal w prawdzie będzie identyfikowany przez tropiących za pomocą węchu łowców jako jej zapach, acz jej gatunek będzie rozpoznawany jako ten, od którego pochodzi użyty fragment ciała. Psy gończe i inni tropiciele nie zwrócą wagi na naturalne zwierzęta (taki zapach może jedynie ściągnąć kilka głodnych wilków czy zdziczałych kundli), acz na wszelkie potwory zareagują paniką i próbami ucieczki czy oddalenia się, podobnie uczynią też wszelkie napotkane zwierzęta.

Kadzidło wycucia ożywieńców, kadzidło wycucia potworów:

Czas przygotowywania: oba po 24 godziny

Czas działania: będą płonąć przez około godzinę

Dawkowanie: należy wsypać do kadzielnicy lub innego pojemnika i zapalić

Składniki: 2sz.z

Opis: jeśli w promieniu 100metrów od palącego się kadzidła znajdzie się w pierwszym wypadku ożywieńiec, a w drugim potwór, dym przybierze czerwoną barwę. Jego kolor nabiera intensywności, gdy właściciel kadzidła zbliża się do stwora.

Magnetyczna woda:

Czas przygotowywania: 4 godziny

Czas działania: 2 godziny

Dawkowanie: należy eliksir wypić lub oblać nim jakiś przedmiot

Składniki: 1sz. z

Opis: osoba, która wypila ten napój lub oblała nim istota albo przedmiot zaczynają z wielką siłą przyciągać metale. Prócz rozmaitych ciekawych zastosowań, na które na pewno wpadną Gracze i MG znajduje się jego przydatność bojowa. Otóż postać, oblała lub pijąca miksturę, ewentualnie nosząca odpowiednio potraktowaną broń lub ubranie, wykonuje wszystkie testy uników, osłaniania się tarczą czy parowania z modyfikatorem -10, a istota uzbrojona w tak potraktowaną broń (lub tarczę) paruje ciosy (osłanianie się tarczą) z modyfikatorem +10, acz, jeśli to ona zadaje ciosy takim przedmiotem to są one parowane z dokładnie takim samym dodatnim modyfikatorem.

Maść braku wagi:

Czas przygotowywania: 2 godziny

Czas działania: 2 godziny

Dawkowanie: posmarować dowolny przedmiot

Składniki: 1sz.z

Opis: posmarowany maścią przedmiot lub istota stanie się bardzo lekka, niemal pozbawiona masy. Może go podnieść każda istota, a jeśli spadnie z jakiejś wysokości będzie opadał bardzo powoli nie robiąc sobie żadnych szkód.

Ekstrakt z elfich organów:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: 1 godzina

Dawkowanie: doustne

Składniki: 4sz. z. Składniki do tego eliksiru są towarem czarnorynkowym.

Opis: ekstrakt, sporządzany tylko przez grupę dość zwyrodniałych nekromantów, czarnoksiężników i co by nie kryć magów posiadających moc zwiększania Szybkości, Inteligencji, Zręczności i Wdzięku o 20p.

Zarówno eliksir, jak i składniki doń są towarem czarnorynkowym.

Eliksir kontrmagii:

Czas przygotowywania: 3 godziny

Czas działania: chwila

Dawkowanie: patrz opis

Składniki: 1sz. z

Opis: eliksir ten używa się w następujący sposób: w momencie gdy w kierunku ciebie lub oddalonej od ciebie o 2m postaci podąży czar posiadający formę pocisku należy wykonać test Szybkości. Jeśli ci się powiedzie to wylewasz w nadlatujący pocisk eliksir, tracisz w przyszłej turze 1 atak, za to czar przeciwnika jest traktowany tak jakby został odbity przy pomocy zdolności „odbicie czaru”. Jeśli ci się nie powiedzie to czar działa normalnie, a ty jedynie tracisz eliksir.

Eliksir demanifestacji:

Czas przygotowywania: 24 godziny

Czas działania: chwila

Dawkowanie: oblać interesujący nas obiekt

Składniki: 2sz. z

Opis: eliksir działa jedynie na demony astralne lub chwilowo pozbawione ciała, ożywieńców eterycznych itp., oraz czary typu „manifestacja elementarna”. Nie działa na istoty opętane przez wskazane monstra. Oblana tym płynem istota rozpyla się w powietrzu i znika, demanifestując się, ale może powrócić o najbliższej północy.

Anielska mgielka:

Czas przygotowywania: 48 godzin

Czas działania: chwila

Dawkowanie: należy otworzyć pojemnik

Składniki: 5sz. z

Opis: anielska mgielka to srebrny, szybko parujący płyn. Po otwarciu pojemnika pojawi się obłok o średnicy 10m, który szybko znika. Wszystkie istoty inteligentne, zwierzęta i istoty magiczne, które znajdą się w obszarze działania odzyskują 3k6 p. ran. Wszystkie demony, demoniczne sługi, demoniczne istoty, sługi zła, potwory, bestie cienia i ożywieńcy tracą 3k6 p. ran. Tych obrażeń nie powstrzymuje żaden pancerz nie powstały w skutek działania czarów ani odporność inna niż na magię.

Eliksir przerażającej separacji:

Czas przygotowywania: przez trzy kolejne pełnie.

Czas działania: stały

Dawkowanie: doustne

Składniki: 10sz. z

Opis: eliksir ten ma zastosowanie jedynie w przypadkach opętania, rozdwojenia jaźni i innych sytuacji, podczas których ma się do czynienia z jednym ciałem zamieszkanym przez dwie osobowości lub dusze, eliksir powoduje rozdzielenie się ciała na jednakowe kopie oryginału. Każda z kopii zasiedlona jest przez oddzielną duszę będącą wcześniej jednym z mieszkańców ciała.

Eliksir drugiej szansy:

Czas przygotowywania: 48 godzin

Czas działania: dwie godziny

Dawkowanie: doustne

Składniki: 4sz. z

Opis: Osoba, która wypija ten eliksir ma prawo przerzucić każdy test. Z tej mocy można skorzystać jedynie 10 razy, później moc magii wyczerpuje się.

Alchemiczna mikstura:

Czas przygotowywania: 48 godzin

Czas działania: chwila

Dawkowanie: wylać podczas rzucania zaklęcia

Składniki: 2sz. s

Opis: alchemiczna mikstura użyta podczas rzucania zaklęcia z arkanów przemian zmniejsza koszt tego zaklęcia o 5p. acz czar nie może kosztować mniej niż 1p.

Plastry

Czas

przygotowania:

odporności

12,

24

na

i

36

magię:

godzin

Czas działania: godzina
Dawkowanie: plaster powinien zostać naklejony na gołą skórę.
Składniki: 1, 2 i 3sz.z
Opis: Przedmioty te nie są niczym więcej, jak nasączonymi specjalnym eliksirem bandażami. Smaruje je się klejem i przykleja do skóry lub obwiązuje wokół kończyny. Zawarta w nich substancja przenika do krwi zapewniając osobie korzystającej z plastra 20, 40 lub 60% szans, że nie zadziałają nań rzucane zaklęcia. Skuteczność plastra zależy od wariantu, z jakiego skorzystano.

moce:

Moce to nazwa nadana grupie opartych na magii zdolności, posiadanych przez przedstawicieli ras rozumnych i inne istoty, na ogół niezdradzające takich możliwości. Większość mocy jest wrodzona, acz możliwe jest ich nabycie w jakiś sposób, najczęściej w skutek czarów, lub też wyczerpującego, niszczącego zdrowie, wieloletniego treningu powiązanego z wielokrotnym wchodzeniem w stan hipnozy i transu oraz częstokroć podawaniem trucizn i narkotyków uczniowi. Ta druga metoda nie jest skuteczna, jeśli poddana jej osoba nie posiada, choć minimalnego, wrodzonego potencjału w tej dziedzinie. Ogólnie rzecz biorąc wiele dysponujących dostępem do mocy osób została wyszkolona na czarowników (patrz: specjalista: obdarowany), gdyż są one uznawane za znak wrodzonego talentu do czarów.

Geneza mocy jest bardzo prosta. Są one śladem obcej, magicznej krwi płynącej w żyłach ludzi i nie ludzi. Jak świat długi i szeroki żyją w nim setki pomniejszych bożków, leśnych boginek, nimf, demonów i potworów. Istoty te podróżują po świecie lub przeciwnie siedzą w miejscu, mieszają się w różne kłopoty lub też same je wywołują i oczywiście uwodzą śmiertelne kobiety. Z związków tych rodzą się dzieci najczęściej posiadające jakieś wybitne zdolności, szczególnie wyróżniającą się cechę (np. wielką siłę czy niezwykłą urodę) czy chociażby magiczny talent. Dzieci te w końcu dorastają i wydają na świat kolejnych potomków, a któryś z nich (jeśli nie sam pół - bóg, demon czy potwór) w schedzie po nadnaturalnym przodku odziedziczy moc. Naturalnie równie często z takich związków przychodzą na świat dzieci kalekie i zdeformowane oraz zdegenerowane potwory.

Inną parę kaloszy stanowią już sami śmiertelnicy, a właściwie nie całkiem śmiertelnicy, istoty stojące bowiem jedną nogą w świecie naturalnym, a drugą w nadnaturalnych królestwach magii: czarownicy (ci praktykujący magię zaklęć) i elfy. O ile związek zwykłej istoty ludzkiej z elfem rzadko powoduje narodzenie się obdarzonej niezwykłymi możliwościami istoty (prócz bardzo długiego życia i młodości) to związek z potężnym czarownikiem może taki efekt powodować, podobnie jak związek (a w tym wypadku jest to szczególnie częste) dwóch czarowników. Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, że elfy wykazują pewną odporność na mutacje, prawdopodobnie, dlatego, że znacznie lepiej zaaklimatyzowani z magią niż ludzie.

Nie tylko jednostkowe przypadki dzieci obciążonych magicznymi mocami za sprawą rodziców praktykujących tajemne sztuki są wkładem czarowników w upowszechnianie się mocy u ludzi. Od pokoleń bowiem rozmaici, mniej lub bardziej odpowiedzialni magowie (oraz inne istoty) eksperymentują nad zaszczepianiem ludziom magicznych mocy i niezwykłych cech. Część osób, które wzięło udział w takich eksperymentach przeżyła i nawet zdołała wydać potomstwo w interesujący sposób wzbogacając pulę genów ludzkości.

Moc, dla postaci można uzyskać w jeden główny sposób: wybrać ją podczas kreowania postaci. W tym celu należy kierować się następującymi zasadami:

Jeśli postać wybiera Moc Prosta traci 1 zagwarantowaną na pierwszym poziomie jej profesji zdolność (do wyboru MG, acz nie może być to zdolność zarezerwowana), jeśli wybierze Moc Umiarkowaną to oprócz poświęcenia jednej zdolności musi, by awansować na drugi poziom zdobyć wartość P. Doświadczenia o 50% większą niż zwykle, jeśli wybierze Moc Potężną to podlega poprzednim ograniczeniom, w miejscu poziomu doświadczenia musi wpisać miast standardowego 1 wartość 0, nie posiada też żadnych dodatkowych punktów do cech gwarantowanych przez wybraną profesję. Musi także zgromadzić 150% punktów doświadczenia, koniecznego, by zdobyć poziom, by uzyskać dostęp do swych zdolności klasowych (włącznie z Zarezerwowanymi).

Wszystkie te zasady mają tylko jeden cel: pokazać, że moce nie są pospolitym zjawiskiem. Owszem, posiada je wiele osób, acz nie na tyle dużo, by w każdej wędrownej grupie bezrobotnych najemników, nieudanych czarowników i innych wyrzutków społecznych połowa stanu składała się z telepatów, osób zmieniających kształty, czy jasnowidzów, acz jeden może przecież znaleźć się w takiej bandzie rarogów.

Moce proste:

Wieszczenie:

Postać mająca tę moc nie ma nad nią żadnej kontroli. Moc ta uaktywnia się w niespodziewanych momentach, najczęściej, gdy postać widzi coś niepokojącego, gdy z bliską jej osobą dzieje się coś złego, lub, gdy wydarzy się coś mającego wpływ na przyszłość jej, lub jej bliskich (lub po prostu, gdy MG ma cos do przekazania drużynie).

Gdy moc ta objawia się posiadająca ją istota zapada w trans, zaczyna mówić nie swoim głosem, zazwyczaj bełkotliwie, do rymu i na pierwszy rzut oka bez sensu, opisując mające dopiero mieć miejsce, lub dziejące się daleko stąd wydarzenia. Wieszcz zwykle nie pamięta zajścia i traci po nim przytomność. Otrzymane w ten sposób przepowiednie są prawdziwe. Wieszczącą istotę da się zmusić, by skorzystała ze swojej mocy hipnotyzując lub wprowadzając w trans odpowiednim narkotykiem, lecz nie jest to łatwe.

Więź:

Jest to niezwykła, nadnaturalna łączność z jakąś istotą lub osobą. Posiadająca więź istota zawsze czuje emocje wybranego osobnika, jego ból i zadowolenie, zna jego lęki i nadzieje itp. Jeśli połączona jest ze zwierzęciem może wydawać mu rozkazy testami charyzmy, natomiast jeśli jest powiązana z jakąś osobą, to „rozumieją się” bez słów, zawsze wiedzą co któreś z nich chce zrobić (Mg musi powiadomić drugą osobę co zamierza jej partner, nawet jeśli on tego nie zrobił) i zawsze potrafią określić w jakim kierunku znajduje się bliźniak. Więzy zawsze występują parami, bardzo często między bliźniakami.

Wycucie magii:

Istota o tej mocy czuje magię jakimś wewnętrznym, nieznanym zmysłem. Zazwyczaj rozpoznaje też jej rodzaj (nekromancja, czarnoksiężstwo, przedmiot, moc itp.). Jeśli w promieniu 20m od niej jest jakaś istota lub przedmiot o paranormalnych zdolnościach lub pochodzeniu natychmiast zostanie od rozpoznany.

Empatia:

Obdarzona tą mocą istota rozpoznaje uczucia innych istot i może je bezbłędnie określić.

Wycucie zła:

Istota dysponująca tą mocą wyczuwa wszystkie zło ze swojej natury istoty, przedmioty i magię, wyczuwa więc na odległość 100 metrów każdą istotą będącą demonem, demonicznym sługom lub istotą demoniczną, potworem, ożywieńcem, bestią cienia, kapłana złego bóstwa lub osobę praktykującą magię nekromantyczną, miejsce w którym działa jakiś czar o negatywnym efekcie z odległości 10 metrów i przedmiot na który działa taki czar z podobnej odległości, niektóre bardziej wyczulone istoty wykrywają też gobliny, orki, czarne elfy, osoby które popełniły lub planują popełnienie jakich okrutnych czynów i im podobne stworzenia.

Szósty zmysł:

Osoba dysponująca tą mocą posiada nadnaturalną zdolność wyczuwania grożących jej niebezpieczeństw, oraz czuje, gdy jest obserwowana (w sposób zarówno „konwencjonalny” jak i magiczny) oraz potrafi w przybliżeniu określić skąd nadejdzie niebezpieczeństwo i / lub gdzie jest patrzący. Aby użyć tej mocy musi wykonać test spostrzegawczości, jeśli zagraża jej jakieś niebezpieczeństwo. Mistrz Gry musi ją o tym powiadomić i pozostawić jej kilka chwil na reakcję. Podczas walki dzięki takiemu testowi (jeśli się powiedzie) zyskuje modyfikator + 10 do wszystkich testów parowania, uników i blokowania ciosów tarczą.

Rozwinięta cecha 1:

Postać o tej mocy ma prawo podnieść o 10 punktów jedną ze swoich cech, punkty te nie mają prawa być dzielone. Moce typu „Rozwinięta cecha” bardzo często nie mają nadnaturalnego charakteru, mimo wszystko rodzą się przecież ludzie potrafiący np. giąć podkowy gołymi rękoma.

Myślmowa:

Jest to moc pozwalająca posiadającej ją postaci mówić do umysłu innej, widzianej przezeń istoty zdolnej pojąć mowę. Myślmowa pozwala jedynie na wysyłanie komunikatów, a nie na czytanie w myślach, jest sposobem na bardzo ciche porozumiewanie się.

Produkcja mocy:

Istota obdarzona tą mocą tworzy czarodziejską siłę, której w prawdzie sama nie może używać, ale dotykając dowolnego zdolnego do tego czarownika może mu ją przekazać. W ten sposób dziennie jest w stanie wyprodukować 3k6 p. czarów.

Ciężenie 1:

Osoba posiadająca tę moc jest zdolna raz dziennie rzucić 1 czar (musi go sobie wybrać podczas kreowania postaci). Czar ten nie może być droższy ani trudniejszy (zsumuj wartości „trudność” i „koszt”) niż 45 p, odbywa się to kosztem 1 ataku.

Moce umiarkowane:

Jasnowidzenie:

Istota dysponująca tą mocą jest w stanie widzieć przyszłe, przeszłe i teraźniejsze wydarzenia. W tym celu musi się jednak skoncentrować (nie można jej rozpraszać mówiąc doń, dotykając jej, potrząsając itp.) i nie wykonywać żadnej czynności (może ewentualnie jedynie opowiadać, co widzi). Wizje przyszłości jakie przychodzą do jasnowidza są dość dokładne, aczkolwiek, jako, że przyszłość jest dopiero kształtowana to sprawdza się jedynie jakieś ich 50% i to zazwyczaj tych najbardziej ogólnikowych (np. „widzę, że napadnie nas potwór”, a nie „widzę, że napadnie nas potwór i wszystkich pozabija”), obserwowane są wydarzenia aktualni dziejące się, wizje są dokładniejsze (acz jasnowidz może obserwować jedynie losy tych istot które zna, lub posiada jakieś przedmioty szczególnie z nimi związane np. pukiel włosów, ulubiona lalka zaginionej dziewczynki itp.), tak samo wizje przeszłości – obie się sprawdzają w około 100%. Wizje, zarówno te przyszłości jak i przeszłości i teraźniejszości są niestety bardzo ogólne, jasnowidz np. obserwuje scenę morderstwa, zaginione dziecko błąka się po lesie itp. zazwyczaj może też doszukać się w nich wydarzeń i znaków o tle symbolicznym lub pozwalających orientować się w terenie (lub jednym i drugim), lecz nie jest dokładnie w stanie określić wypowiedzianych słów, miejsca, które obserwuje, lub rozpoznać wszystkich obserwowanych osób. Wizja teraźniejszości kosztuje 1p. wyczerpania za turę / 5sekund obserwacji, wizja przeszłości i przyszłości 3k6 punktów wyczerpania.

Wewnętrzne oko:

Osoba o tej mocy dysponuje niezwykłym darem: zdolnością widzenia duszą. Działa on tylko wówczas, gdy ma zamknięte oczy i koncentruje się (kosztuje to 1 punkt wyczerpania za turę / 5sekund). Widzi wówczas ona dokładnie, jakby miała otwarte oczy, acz nie zauważa żadnych iluzji (widzi świat tak jakby czar je tworzący nigdy nie został rzucony, nie zagrażają jej, acz inne osoby widzą iluzje), ponadto spostrzega aurę wokół wszystkich istot nadprzyrodzonych, poddanych działaniu czarów, magicznych przedmiotów, roślin, symboli, eliksirów itp. Osoby korzystające z tej mocy natychmiast zauważają wszystkie niewidzialne obiekty.

Pamięć poprzedniego życia:

Istota o tej mocy żyła ongiś w tym świecie, acz umarła i jak to często się zdarza uległa reinkarnacji (patrz: Opis świata: Kosmologia: Kraina cieni), ale w przeciwieństwie do większości innych dusz nie zapomniała w pełni swego poprzedniego życia. Należy wykreować nową postać, psychicznie należy ona do tej samej rasy i płci do której należy dysponująca tą mocą postać, acz posiada odmienny od niej charakter, przyzwyczajenia, cele itp. (może np. starać się odnaleźć ukochaną osobę, a znalazłszy jej zarośniętą trawą, stuletni grób przeżyć szok), jest to postać dowolnie wybranej, dostępnej tej rasie profesji na 10 poziomie doświadczenia, acz może wszystkie cechy oprócz int, mądr, sił. wol, mist, mag, op i char oraz zr pozostają bez zmian (w prawdzie prawdopodobniejsze było by, by postać w poprzednim życiu była np. drwalem niż dość potężnym czarownikiem, ale to w końcu zabawa), z wyglądu zazwyczaj nawet podobnym do aktualnego ciała. Dawna osobowość obejmuje władzę w ciele w momentach stresowych, w chwili, gdy postać zostanie ranna, przestraszy się (nieudany test opanowania) itp. wówczas istnieje 25% szans, że przebudzi się. W razie takiej ewentualności należy jej cechy, umiejętności i zdolności zamienić na posiadane przez postać na te posiadane przez dawne wcielenie (potrwa to kilka, kilkanaście tur do kilku godzin). Obie osobowości nie pamiętają co się z nimi działo, gdy władzę nad ciałem sprawowała druga, żadna z nich nie jest „zła” i nie sprovokowana nie stanowi zagrożenia dla innych istot. Obie nie otrzymują p. doświadczenia równoległe. Wypicie Elixiru Straszliwej Separacji rozdzieli je na dwie odrębne istoty. Osoba posiadająca tę moc nie sprawuje nad nią żadnej kontroli, acz można ją przebudzić za pomocą hipnozy lub narkotyków. Natomiast poprzez długotrwałe seansy hipnozy połączone z odwiedzaniem ważnych dla dawnej osobowości miejsc i ew. osób można obie natury zlać w jedną i zyskać dostęp do dawnych wspomnień, wiedzy, umiejętności i zdolności. Niestety jest to długi i żmudny proces.

Widzenie aury:

Istota o tej mocy cały czas widzi otaczającą wszystkie żywe istoty magiczną aurę (nawet jeśli nie widzi samych istot, więc może zlokalizować istoty niewidzialne, ukryte itp.). Obserwując jej różnice może rozpoznać istoty nadnaturalne lub dysponujące nadnaturalnymi zdolnościami oraz magiczne przedmioty (ale nie jest w stanie określić zdolności ani jednych ani drugich). Jest też w stanie rozróżnić aurę istot będących pod wpływem zaklęć (ale nie jest w stanie określić jakiego typu to zaklęcie, chyba, że dysponuje zdolnością Czarostwo, wówczas musi wykonać test Inteligencji w celu identyfikacji tego czaru) oraz miejsca o magicznej aurze lub naturze (rodzaj aury identyfikuje po udanym teście inteligencji, naturę magicznego miejsca, oprócz węzłów magii nie jest w stanie określić).

Ciąśnięcie 2:

Jak zwykle ciąśnięcie, ale suma punktów trudności i kosztu może być równa 65.

Medium:

Istota będąca medium jest zdolna kontaktować się z duchami i innymi istotami niematerialnymi przebywającymi w tym świecie (ożywieńcy eteryczni, demony, demoniczni słudzy, istoty demoniczne, duchy.). Nie jest zdolna skontaktować się z tymi z nich, które znajdują się w innych wymiarach (Otchłań, Kraina Cieni, Ciemny Świat, Wymiary Kieszonkowe itp.) ani w odległości większej niż około 1 kilometra. Dzięki tej mocy jest zdolna wezwać taką istotę (musi ona wykonać porównanie Siły Woli, a w wypadku ożywieńca eterycznego test Opanowania –10, a jeśli medium koncentruje się na jakimś ważnym dlań przedmiocie, lub kawałku jego ciała - 20). Jeśli wszystko się powiedzie istota taka przybędzie obejmując w posiadanie ciało medium (przypominam, że przybywają jedynie istoty bezcielesne), acz nie wyrządzi żadnej krzywdy ani jemu ani jego towarzyszom, przynajmniej tak długo aż sama nie zostanie zaatakowana lub rozłuszczona. Medium jest zdolne zmusić do rozmowy wszystkie niematerialne istoty, które w ten sposób wezwie, acz, jeśli te nie mają z jakiegoś powodu takiej możliwości będą czynić to jego ustami (acz cały czas mogą kłamać, oszukiwać itd.). Taki seans wiąże się z ogromnym niebezpieczeństwem. Po pierwsze po zakończeniu połączenia medium traci przytomność na 1k10 minut i uzyskuje 3k6 punktów wyczerpania, po drugie wezwana istota może nie odejść i zaatakować po jego zakończeniu, jeśli jest nieprzyjazna, ponadto w akcie agresji podczas połączenia z medium może próbować je opętać (patrz Bestiariusz: Demony) nawet, jeśli normalnie nie ma takich umiejętności.

Rozwinięta cecha 2:

Działa tak jak rozwinięta cecha 1, acz daje +20 punktów.

Mowa zwierząt:

Obdarzona tą możliwością istota zachowuje się tak jakby stale była pod działaniem zaklęcia „mowa zwierząt”, acz ma możliwość porozumiewania się tylko z jednym, wybranym gatunkiem.

Telepatia:

Telepatia jest rozwiniętą wersją Myślmowy. Umożliwia nie tylko przekazywanie komunikatów, a także ich odbieranie (jeśli rozmówca sobie tego życzy) oraz podsłuchiwanie jego myśli (ofiara ma prawo bronić się porównaniem Siły Woli), ale nie jest w stanie w żaden sposób wpływać na zachowanie, ani poznawać wspomnień i gmerać w pamięci podsłuchiwanej istoty. Istnieją, acz bardzo rzadko zdarzają się ludzie, którzy posiadli tę magiczną moc na znacznie wyższym poziomie (jest ich w tej chwili w Laruzji około 20). Umożliwia im ona między innymi kontrolowanie innych ludzi, tworzenie iluzji, a nawet przywoływanie demonów ze Świata Koszmarów.

Potrójne ciśnienie 1:

Działa jak zwykle ciśnienie, ale pozwala trzy razy dziennie cisnąć jeden czar (kosztem jednego ataku) za darmo. Czar nie może mieć sumy kosztu i trudności większej niż 30.

Moce potężne:

Ciśnienie 3:

Posiadająca tę moc istota jest zdolna posłużyć się mocą analogiczną do mocy „ciśnienie 1” ale suma punktów kosztu i trudności może wynosić 90p.

Rozwinięta cecha 3:

Działa jak rozwinięta cecha 1, ale postać otrzymuje 30 punktów.

Potrójne ciśnienie 2:

Moc ta działa tak jak „potrójne ciśnienie:1”, ale czar wybrany do tej mocy może mieć sumę kosztu i trudności równa 40 p.

Przemiana:

Jest to rzadka moc, przypisywana kilku legendarnym bohaterom, choć i dzisiaj można spotkać wojowników i czarowników posługujących się tą umiejętnością (acz ci drudzy znacznie częściej wykorzystują w tym celu eliksiry, zioła lub zaklęcia). Przemiana powoduje przybranie postaci groteskowego, często odrażające monstrum. Wiąże się to najczęściej ze zwiększeniem wzrostu oraz masy ciała. W najłagodniejszych wypadkach włosy wydłużają się i sztywnieją, mięśnie rosą, rozsadzając zbroje i ubranie, a twarz wykręca się w straszny sposób, acz zmiany te są i tak kosmetyczne w porównaniu z niektórymi istotami dysponującymi tą mocą: z ich ciał wyrastają rogi, macki, skórę pokrywa łuska itp. Korzystając z tej mocy istota zmienia swój rozmiar (rozsadzając przy tym ubranie i zbroje i tracąc wszystkie dawane przezeń możliwości czy to magiczne czy naturalne) na duży, uzyskuje 10 p. pancerza oraz zwiększa swoje następujące statystyki o 20 (należy te wyniki zapisać na karcie postaci, taki rzut wykonuje się tylko jeden raz podczas kreowania postaci): siła, p. ran, zrzeczność, wytrzymałość

i opanowanie. Po przemianie wdzięk spada do 10, acz postać zyskuje zdolność „bardzo silny” i 20 punktów wiedzy na zakup nowych zdolności. Kształt drugiej istoty jest zawsze podobny lub przynajmniej zbliżony do ludzkiego, istota dysponująca tą mocą, w przeciwieństwie do posiadających podobne możliwości istot np. wilkołaków w pełni się kontroluje. Niektóre starożytne legendy jak i całkiem nowe plotki powiadają o istnieniu bohaterów zdolnych przemieniać się nawet kilkakrotnie pod rząd, czy zyskujących po zmianie nowe, mistyczne moce, acz są to sporadyczne i wyjątkowo rzadkie przypadki.

Przemiana jest możliwa raz dziennie, trwa do około godziny. Po jej zakończeniu człowiek zwykle opada z sił i otrzymuje 1k20 punktów wyczerpania.

Nadprzyrodzony opiekun:

Postać znajduje się pod opieką jakiejś nadprzyrodzonej istoty. Zazwyczaj łączy je zbieżność celów, acz trudno powiedzieć, która z tych istot je wyznacza: jednym razem to opiekun pomaga komuś i jest posłuszny jego woli, innym to on popycha śmiertelnika do jakichś zadań. Istotą opiekuńczą mogą być rozliczne nadnaturalne stworzenia, acz najczęściej są to pomniejsi bogowie (np. leśne boginki), demony (od przybyszów z otchłani i krainy koszmarów po złe duchy puszczy, bagien i drzew), żywiołaki, duchy oraz dusze dawno umarłych ludzi (wiele legend krasnoludów i barbarzyńców opowiada o wojownikach, których do boju prowadziły cienie ich zmarłych, bohaterskich przodków). Mistrz Gry i Gracz muszą wspólnie ustalić, jaka to będzie istota. Opiekun może udzielać rad w trudnych sytuacjach (acz może udzielać skomplikowanych i zawiłych odpowiedzi, często wprowadzając swego podopiecznego w błąd i zmuszając do realizowania własnych celów), można taką istotę też kosztem 3 tur koncentracji i utraty 3k6 p. wyczerpania wezwać na plac bitwy i następnie odesłać (odejdzie po 1k6 turach), acz należy się z tym liczyć, że śmierć opiekuna zakończy się utratą tej mocy. Opiekunowie czasem sami przybywają udzielając wskazówek, dając ostrzeżenia (nawet typu: nie idźcie tą ścieżką, bo czyhają nań zbrojcy, których na pewno nie pokonacie), dając wsparcie w walce i - co jest nawet częstsze - stawiając żądania.

Władza:

Wybierając tę moc musisz skonsultować się z MG i wspólnie dokonać wyboru jednego gatunku zwierzęcia lub istot paranormalnych (tylko potworów, bestii cienia i fantastycznych bestii), aczkolwiek MG może nie zgodzić się na twój wybór i zaproponować inny. Nie możesz wybrać smoka, niezależnie od gatunku, wielkiego żmija, ani żadnej odmiany bazyliuszka lub kuroliszka, choć oczywiście istnieją istoty obdarzone władzą nad tymi stworzeniami. Zawsze, gdy spotkasz wybraną przez siebie istotę możesz nakazać jej wykonać jakiś rozkaz (wypełni go, jeśli powiesz ci się test charyzmy), acz nie może być to polecenie popełnienia samobójstwa. Można wydać takiej istocie rozkaz podążania za tobą, acz, aby go wypełniły należy zsumować Siłę 2oli wszystkich istot, które mają z tobą podróżować i odjąć od swojej. Jedynie, jeśli wynik jest większy od zera istoty te będą stosować się do twych słów.

Uzdrowienie:

Niektóre ludzkie istoty potrafią uzdrawiać inne stworzenia samym dotykiem, nie posługując się w tym celu żadnymi czarami, lekami ani ziołami. Odbywa się to dzięki tej właśnie mocy na następujących zasadach: 1k6 ran leczone jest kosztem 2 p. wyczerpania leczącego, większość trucizn taki uzdrowiciel zdolny jest zneutralizować (nie potrafi on niestety usunąć niektórych toksyn magicznych lub też bardzo rzadkich i zabójczych np. smoczej krwi) kosztem 3k10 punktów zmęczenia, choroby (oprócz niektórych wywoływanych przez czary, oraz części wyjątkowo zabójczych np. dżumy, raka i większości chorób wrodzonych) leczone są kosztem 3k10 p. wyczerpania, paraliże, (jeśli nie są wrodzone lub nie wynikły z chorobowego lub spowodowanego obrażeniami uszkodzenia ciała) są leczone kosztem 2k12 punktów wyczerpania. Tak na prawdę uzdrowiciel jest zdolny uleczyć większość trucizn, schorzeń i innych dolegliwości w tym raka, uszkodzone nerwy, dżumę, choroby wrodzone (jak np. uszkodzona zastawka), czy też spowodować np. odrośnięcie odciętej ręki itp. Niestety wymaga to dwunastodniowego cyklu, podczas którego będzie pracował do granic wycieńczenia, podczas całego procesu musi wykonać test Wytrzymałości (bez doliczania doń P. Wyczerpania), a jeśli mu się on nie powiedzie umrze z wycieńczenia nie dokończywszy kuracji.

Nietypowa skóra:

Nietypowa skóra jest jedną z bardziej widocznych i niebezpiecznych dla posiadacza mocy. Występuje praktycznie jedynie wśród ludzi, elfy i inne rasy omijając. Człowiek dysponujący tą mocą posiada zazwyczaj skórę odmienną od innych przedstawicieli swego gatunku: miast różowej cery ma np. łuskę. Niestety człowiek taki, potraktowany zostanie natychmiast jako odmieniec, i spłonie na stosie, lub stanie się banitą, a w najlepszym wypadku wszyscy będą się doń odnosić z lękiem. Dzieci rodzące się w ten sposób zdeformowane (oraz poddane podobnym magicznym przemianą) są zazwyczaj wynoszone na pustkowia i tam pozostawiane lub po prostu są zabijane. Niekiedy oddaje się je do takich samych „pokutnych” klasztorów jak półorków. Nietypowa skóra takiego odmienca jest zazwyczaj bardzo twarda, zapewnia mu 10 p. pancerza na każdej części ciała, a plotki

opowiadają nawet o takich, które nie mogą być przebite nie magicznym ostrzem, choć to ostatnie jest raczej wymysłem.

Odporność na magię:

Jeśli na istotę, która posiada tą zdolność rzucony zostanie jakikolwiek czar, to musi ona wykonać test procentowy. Na 50%, jeśli jej się powiedzie czar nie odnosi wobec niej żadnego efektu.

praktyki magiczne:

Praktyki magiczne są jedną z najczęstszych metod używania magii. Zazwyczaj by się nimi posługiwać nie potrzeba mocy magicznej, a jedynie wystarczy znać odpowiednie rytuały. Bardzo często umiejętności te przekazywane są z ust do ust jako rodzinna tajemnica, praktykuje je, więc wiele osób niemających nic wspólnego z potężnymi magami, nekromantami czy nawet wiedźmami. Stosowane są niezależnie od rasy, przez wiele gatunków, aczkolwiek elfy wyśmiewają się z nich. Także część czarowników, wyedukowanych w religijnych uniwersytetach przekonana jest, że są to zabobony i gusła dla bab, acz pozostali są w większości innego zdania. Wszystkie praktyki magiczne mają formę wyuczonych umiejętności, więc w opisie je jako zdolności. Należy doń zaliczyć takie zdolności jak Wróżbiarstwo, Astrologia czy Odczynianie uroków.

9.6) Przedmioty magiczne:

Dostępność

Magiczne przedmioty są ostatnią formą magii, jaką tu omówię. Przez setki lat na świecie powstało ich wiele tysięcy, ale to wcale nie znaczy, że są one częste. Wprost przeciwnie, są unikatowe i rzadkie, a ich wykonanie nie należy do łatwych. W prawdzie w niektórych dużych miastach istnieją sklepy, w których można je nabyć, acz najczęściej są one upiornie drogie nie tak skuteczne, jak chcieliby tego ich kupcy. Z powodu tej unikalności magicznych przedmiotów nie tworzy się takich rzeczy jak magiczne alarmy, czarodziejskie zamki w drzwiach itp. a, jeśli już to bardzo, bardzo rzadko. Może je zainstalować w swej siedzibie jakiś bardzo potężny mag, lub czarnoksiężnik, zabezpieczenie takimi środkami prywatnego domu, o zamku czy pałacu nie wspominając nadwerżyłoby budżet niejednego księstwa.

Magiczne przedmioty pochodzą zazwyczaj z trzech głównych źródeł. Pierwszym z nich są tworzący je czarownicy, demony, duchy i inne magiczne istoty, wykonujące je zazwyczaj dzięki swym mocom lub zaklęciami. Ta metoda tworzenia różnorodnych przedmiotów magicznych jest najprostsza i przynosi najszybsze i najpewniejsze efekty. Druga z nich to magia naturalna. Czasem w przyrodzie, bowiem znajduje się np. obdarzone dużą mocą kryształy, stalaktyty itp. acz procent takich przypadków jest na tyle nikły, że można go właściwie pominąć. Ostatnia to tzw. magia spontaniczna. Jest to magiczna moc przedmiotów, uzyskana nie w skutek rzuconych nań zaklęć, czy działania odwiecznych, wrogich człowiekowi, lub mu pomocnych sił natury, ale dzięki wykonanych tym przedmiotem czynom. Broń wojownika, który zginie heroiczną śmiercią może, (lecz nie musi) stać się magiczna, tak samo miecz rycerza którym ten zgładził wiele potworów też z czasem może uzyskać czarodziejską moc. Niekiedy takie zjawisko zachodzi w połączeniu z interwencją jakiejś istoty np. konająca ukochana rycerza lub jego wierny towarzysz nie chcąc opuszczać swego przyjaciela wcieli się w jego zbroję lub oręż.

Wreszcie istnieją przedmioty, które same w sobie nie są magiczne, lecz służą za mieszkanie dla potężnych, nadprzyrodzonych istot: miecze, w których zaklęto demony, opętane przez duchy walczących nimi ongiś wojowników, czy amulety będące siedzibami dobroczynnych istot. Nie mają one same w sobie mocy, lecz zamieszkuje je stworzenie już taką posiada i może być skłonne do używania jej na twą korzyść, lub przeciwko tobie.

Nie istnieje wyspecjalizowany rynek magicznych przedmiotów. Są one towarem jednak zbyt rzadkim. Jedynymi sposobami ich zdobycia są:

Kupić taki: w Laruzji działa mniej niż dziesięć sklepów specjalizujących się w handlu magicznymi artefaktami. Zazwyczaj ceny w nich są isticie zbójcekie. Działa też około trzydziestu obwoźnych kupców handlujących tego typu towarem. Niekiedy także czarownicy, lub kramarze oferujący towary potrzebne do czarów, magiczne mikstury i zioła mają jeden lub dwa pomniejszych przedmioty, które są w stanie odstąpić za umiarkowaną cenę, lecz bardzo łatwo jest dać się w ten sposób oszukać. Co więcej czarownicy niekiedy tworzą magiczne przedmioty, zwykle dość pośredniej mocy na zamówienie. Niekiedy jest tu słowem kluczowym, a zapłata zazwyczaj nie jest wyznaczona tylko w pieniądzu. Jeśli chcesz, by potężny mag wyczarował ci magiczny miecz, to wiedz, że prawdopodobnie zażąda od ciebie przynajmniej wyprawy w dalekie krainy po pilnowany przez smoka pierścień, lub zażyczy sobie przyniesienia innej, równie niedostępnej rzeczy. Mniej potężny czarownik, któremu zlecasz łatwiejszą pracę zażyczy sobie naturalnie mniejszej kwoty, lecz i tak nie będzie ona niska.

Otrzymać w prezencie: czarownicy, wdzięczni za okazaną pomoc często zgadzają się wykorzystać swe moce do wynagrodzenia osoby, która okazała im pomoc i stworzyć czarodziejski przedmiot. Niekiedy stosują też

przedmioty niewielkiej mocy jako prezenty dla przyjaciół z okazji niezwykłych wydarzeń np. ślubu. Generalnie czarownicy dość często tworzą pomniejsze przedmioty, które mają pomóc im w życiu.

Odziedziczyć: magiczne przedmioty są rzadkie i cenione, nic, więc dziwnego, że często przekazywane są z pokolenia na pokolenie i hołubione jako rodowe świętości.

Odebrać wcześniejszemu właścicielowi: to chyba najpopularniejszy sposób. Często po pokonaniu wielkiego maga, czy przerażającego potwora zwycięzcy rabują z jego skarbcza liczne magiczne przedmioty, które często zostały wcześniej odebrane innym ludziom.

Pamiętaj, że magia, niezależnie, pod jaką postacią jest jedynie dla wybrańców. Jeśli nie jesteś jednym z nich, możesz w najlepszym wypadku oberwać nią po głowie.

Objaśnienia:

Ważnym zagadnieniem którego nie sposób pominąć przy omawianiu czarodziejskich przedmiotów są tak zwane „ładunki”. Jest to limitowana liczba użycí jakiegoś przedmiotu. Oznacza to, że jeśli można jakiegoś przedmiotu użyć 13 razy, to posiada on trzynaście ładunków, a ich wyczerpanie spowoduje, że straci on swoją całą moc. Oczywiście nie wszystkie przedmioty mają ograniczone możliwości, niektóre, bowiem będą działać w nieskończoność, inne po pewnym czasie odzyskują swe magiczne właściwości, a nawet, jeśli się to nie powiedzie, to w większości przypadków możliwe jest, że da się jakoś odnowić moc przedmiotu.

Zestrzajanie się z magicznymi przedmiotami to termin wykuty przez lubiących mądre słowa uniwersyteckich i akademickich wykładowców magii. W prawdzie większość innych czarowników śmieje się z takiej nazwy, ale termin ten dobrze oddaje sytuację. Chodzi o to, że za pomocą odpowiednich rytuałów, ćwiczeń, lub po prostu częstego stosowania jakaś istota dopasowała się do magicznego przedmiotu zyskując dostęp do jego ukrytych mocy (nie każdy przedmiot ma taką możliwość). Niestety dopasowanie się do przedmiotu nie jest łatwe, a każdy z nich wymaga innej formy zestrojenia, ponadto niekiedy prócz nowych możliwości powoduje to też przykre efekty uboczne (np. wyrośnięcie rogów itp.). Z jednym magicznym przedmiotem może być zestrojona jedynie jedna istota, więc ta trwa przez całe życie (z niezyciem włącznie), a przerwać ją może jedynie śmierć. Istota, która zabiła właściciela przedmiotu nie jest w stanie się z nim zestroić, (choć niektóre złe przedmioty nie reagują na to). Identyfikacja (taki czar) nie wskazuje mocy, które daje zestrojenie, ale ukazuje istnienie tej możliwości i podpowiada, co należy czynić by ją wykorzystać.

Przykładowe magiczne przedmioty:

Broń:

Miecz ognia:

Jest to długi miecz, z którego po dobytciu go z pochwy strzelają płomienie. Zadaje 1k6 dodatkowych obrażeń od ognia.

Topór „Zguba orków”:

Ten konkretny topór (acz oczywiście istnieje dużo podobnie działającego oręża, często wykonanego przeciwko innym gatunkom istot) wykonano po to by siać śmierć wśród szeregów tych plugawych istot. Każdy ork, który ma stać się celem tej broni wykonuje testy uników, parowania i blokowania z modyfikatorem –10, istota mająca w sobie jedynie krew orka –5.

Sztylet ognistej kuli:

Zdobiony, dość masywny, acz mimo wszystko dobry do ciskania, wywarzony sztylet. Jeśli krzyknie się „płon” i ciśnie się nim w przeciwnika zmieni się w ognistą kulę i eksploduje. Mocy tej można użyć jedynie raz dziennie.

Miecz pomsty:

Jest to potężna broń, choć nie zawsze okazuje swą magiczną moc. Każdy, kto chce ją wykorzystać, jako coś więcej niż kawałek zaczarowanej stali musi przez godzinę klęczeć przed mieczem, przeklinać i złorzeczyć jakiejś istocie, a następnie poprzysiąć jej śmierć (wymieniając przy tym jej imię, albo pseudonim, pod którym jest jej znana) wówczas na ostrzu pojawi się miano przeciwnika (maksymalnie na mieczu mogą znajdować się trzy imiona). W walce z istota, której, właściciel miecza poprzysiął śmierć dysponuje on dodatkowymi 2 atakami i paruje łatwiej o 15, zadaje też dodatkowe 2k6 ran. Jeśli osoba nosząca miecz zginie nim dokona zemsty na wszystkich celach, to w trakcie najbliższego nowiu powstanie do życia jako mściciel zza grobu.

Miecze „Burza” i „Wichura”:

Ongiś dwa potężne demony pustoszyły ziemie Trajtonu tocząc ze sobą bezustanną walkę. Werbowwały najemników, czarowników i potwory wysyłały przeciwko sobie. Poczynania tych istot doprowadzały do zniszczenia wsi, miast, grodów i zamków. Rozgniewany czynionymi przez te istoty spustoszeniami książe tych

ziem rozkazał swym rycerzom przerwać ich intrygi i pozbyć się obu bestii, acz wojownicy nie podołali im. Nie podołał im też żaden ze sprowadzonych do księstwa słynnych paladynów, szermierzy, kapłanów czy czarowników. Bestie siały zniszczenie przez kilka dziesięcioleci, aż na dworze pojawił się zakapturzony czarownik. Zażądał niebotycznej sumy za zgładzenie bestii, córki księcia za żonę i kilku innych raczej nie dopuszczalnych warunków, a władcyka mimo oburzenia swego dworu przystał na to. Nieznajomy znikną na parę dni, a następnie powrócił z dwoma mieczami, które nazywał „Burzą” i „Wichurą” wyjaśniając, że zaklął weń duchy obydwu demonów. Miał otrzymać zapłatę został jednak oślepiiony i wtrącony do lochu. I wówczas się zaczęło. Jeden z rycerzy ogłosił rokosz przeciwko księciu i stracił go z tronu, by samemu na nim zasiąść. Rycerz ten dzierżył wówczas „Burzę”, acz nie panował długo, gdyż został pokonany przez innego rycerza używającego do walki „Wichury”. Od tego momentu, przez ładne 200 lat dzierżący te miecze wojownicy walczą, dokonują bohaterkich lub łotrowskich czynów i giną, najczęściej od ciosu zadanego przez drugą z tych broni.

Sama broń to dwa długie, ozdobne miecze. W głowni „Burzy” tkwi ogromny rubin, a „Wichury” szmaragd. Miecze zadają obrażenia o 2k6 większe, niż zwykła broń tego typu, a walcząca z właścicielem istota wykonuje uniki, paruje lub blokuje tarczą ciosy o 10 trudniej. Właściciel miecza ma także 1 dodatkowy atak. Poświęcając turę można wyczarować podobne do brzeszczotu miecza, świetliste ostrze, którym następnie można cisnąć do przodu. Pokona ono dystans 100m zadając 8k6 obrażeń 3 pierwszym istotom, które staną na jego drodze. Mocy tej można użyć tylko 2 razy dziennie. Ta potężna broń ma jednak pewien mankament. Cały czas jest weń zaklęty demon. Każdy, kto ją dzierży musi wykonać porównanie Siły Woli z wolą równą 70. Jeśli mu się to nie uda stanie się posłusznym woli demona. Będzie on dążył do zagarnięcia jak największej władzy, zdobycia drugiego ostrza i zniszczenia nim swojego (jest to jedyna metoda uszkodzenia tych mieczy), acz jeszcze nigdy nie udało się im zgromadzić obu mieczy w jednych rękach i doprowadzić do zniszczenia broni (w tym celu jeden demon musiał by być silniejszy od drugiego, który też chce zniszczyć swój miecz i uwolnić się). Jeśli jeden wojownik posiada w swych rękach oba miecze to ich moce skumulują się, miał jednego będzie ciskał 2 ostrza 3 razy dziennie (lub jedno 6 razy) ponadto wówczas miecze będą zdolne ignorować wszelkie nie magiczne pancerze. Jeśli ma się oba miecze można walczyć obydwojoma bez żadnych ujemnych modyfikatorów. Jak do tej pory sztuka zgromadzenia obu mieczy udało się tylko trzem wojownikom.

Długi łuk mocy:

Przedmiot ten różni się od innych długich łuków jedną podstawową cechą otóż nie potrzebuje amunicji. Każde jego naciągnięcie powoduje wyczarowanie uformowanej ze światła magicznej strzały. Prócz tego łuk zachowuje się jak każdy inny długi łuk.

Zbroje, hełmy, tarcze:

Smocza tarcza:

Opisywany tutaj przedstawiciel tarcz jest typową tarczą. Jej magiczne właściwości są dość proste. Otóż dzierżący ją osobie nie czyni żadnej szkody smoczy dech, nie zadaje on jej żadnych obrażeń ani nie uszkadza dzierżonych przezeń przedmiotów.

Kolczuga niezgrabnych:

Na tę kolczugę rzucono zaklęcie, które powoduje, że każda istota, która ją nosi otrzymuje dodatkowe 20 punktów Siły, ale niestety traci 20 punktów Zręczności. Prócz tego jest to zwykła kolczuga.

Ubrania, buty i inne części garderoby:

Plaszcz niewidzialności:

Każda istota która założy taki płaszcz znajdzie się automatycznie pod działaniem czaru „Niewidzialność”. Moc płaszcza wyczerpie się po około godzinie i będzie go można użyć ponownie dopiero za następną godzinę.

Buty eteryczności:

Istota, która założy te buty może stać się niematerialna na około 1 godzinę wraz z całym swoim dobytkiem. Mocy tej można użyć jedynie raz dziennie. Istota niematerialna jest w stanie przekraczać materialne przeszkody, nie ranią jej także żadne ataki oprócz czarów, broni magicznej i innych opartych na magii aktów przemocy.

Buty skoku:

Dzięki tej parze magicznych butów można wykonywać niezwykle długie i wysokie skoki bez obawy o własne zdrowie. Mogą one osiągnąć maksymalnie 6m długości i 4 wysokości.

Plaszcz przesunięcia:

Jest to jedno z licznych magicznych ubrań. Powoduje ono, że osobę, która go nosi widać jakby znajdowała się około 10 centymetrów bliżej niż jest to w rzeczywistości. Ułatwia to uniki o 10.

Pas siły:

Magiczny pas siły powoduje, że nosząca go istota zwiększa swoją siłę o 10p.

Rękawice siły ogra:

Jest to rzadki i potężny magiczny przedmiot. Posiadająca je istota wyrównuje swoją siłę z ogrem (patrz bestiariusz), zyskuje też zdolność „bardzo silny”.

Kapelusz czarodzieja:

Duży, niebieski, szpiczasty kapelusz wyszywany w srebrne gwiazdki i półksiężycy, wyglądający dość głupio. Nosząca go istota zyskuje dodatkowe 10 punktów czarów.

Różdżki i laski magiczne:

Różdżka jednego czaru:

Właściwie nie jest to jedna różdżka, ale cały ich typ. Wiele różdżek ma bowiem moc pozwalającą im na rzucenie kilkakrotnie jednego zapisanego w nich czaru. Najczęściej, aby go uaktywnić wystarczy machnąć różdżką w powietrzu, a następnie wskazać cel, choć jeśli zaklęcie wymaga kontaktu z podmiotem czaru należy dotknąć nią ofiarę. Cała ta akcja zajmuje 1 atak, a jej zakończenie powoduje rzucenie zaklęcia. Niestety różdżki mają w większości jeden mankament: używać ich mogą jedynie czarownicy. Jako przykładową różdżkę opiszę różdżkę ognistej kuli, należy jednak pamiętać, że istnieje wiele podobnych przedmiotów, także takich, w których jest zapisane więcej niż jeden czar.

Standardowa (jest to złe słowo, gdyż wszystkie niemal magiczne przedmioty były i są tworzone pojedynczo, na zamówienie, lub z prywatnej potrzeby, więc nikt nigdy nie stworzył ich jakiegokolwiek standardu) pozwala na trzynastokrotne użycie zaklęcia ognistej kuli zgodnie z opisem zawartym w odpowiednim rozdziale. Po wyczerpaniu limitu różdżka traci całą swoją moc.

Różdżka stałego kształtu:

Ta magiczna różdżka umożliwia wpłynięcie na kształt wybranej istoty. Wystarczy nią dotknąć celu. Powoduje to, że istota taka zostaje do najbliższego świtu uwięziona w postaci, jaką w tej chwili posiada. Oznacza to, że nie będzie w stanie zmieniać go za pomocą czarów, mocy, magicznych przedmiotów czy eliksirów ani w żaden inny sposób. Efekt ten da się zanegować za pomocą zaklęcia „rozproszenie magii” i podobnie działających czarów. Przedmiot ten jest szczególnie przydatny podczas walki ze wszelkimi zmieniającymi kształty czarownikami jak i monstrami.

Laska wędrowca:

Magiczna moc tej laski sprowadza się do tego, że używająca jej istota do podpierania się podczas marszu jest w stanie przemierzyć odległość 50 kilometrów dziennie, a nie jak to zwykle bywa 30.

Wężowa laska:

Moc tego przedmiotu polega na tym, że rzucony na ziemię zmienia się w węża (da się to uczynić tylko raz dziennie) który będzie posłuszny osobie, która użyła przedmiotu. Wąż ma następujące charakterystyki:

Siła: 25 p. ran: 25 zr: 35 szyb: 45 int: 25 mądr: 20 sił. wol: 20 mist: 0 mag: 0 spost: 35 szcz: 10 op: 35 wyt: 30 char: 15 wdżk: 15

w. wręcz: 4

Zdolności: pierwszy atak.

Dodatkowe: rozmiar: mały, Liczba ataków: 2, siła ataku: 3k6, Pancierz: 5, w momencie gdy wąż ugryzie istnieje 25% szans na zatrucie odbierające co 1 k20 tur/5 sekund 1 p. ran.

Pomniejsza różdżka mocy:

Urywająca jej istota posiada dodatkowe 10 punktów czarów. Jeśli zestroi się z tym przedmiotem uzyska ich 20. W celu zestrojenia się z różdżką należy jedynie używać jej przez 3 lata nigdy się z nią nie rozstając.

Większa różdżka mocy:

Działa jak poprzednia, ale wartości to 20 i 40. W celu zestrojenia się z nią należy okazać się godnym jej (bądź co bądź nie małej mocy) i dokonać za jej pomocą jakiegoś wielkiego czynu (jakiego pozostawiam w gestii Mg i gracza, wystarczy jednak pokonanie bardzo silnego potwora, stworzenie potężnego przedmiotu itp.).

Laska negacji ataku:

Moc tej potężnej laski zawarta jest w zaledwie trzech ładunkach. Uaktywnia się je krzyżąc „ratuj”, „ratunku” itp. Chroni to przed wszystkimi obrażeniami (zadanymi jednak przez jakąś istotę bronią, częścią ciała, pociskiem lub zaklęciem) powodując, że po prostu nie zostają zadane dzierżącemu laskę.

Różdżka przedłużonego zasięgu:

Za pomocą tej różdżki czarownik może zwiększyć zasięg swoich zaklęć o 10%. Nie działa to jednak na czary wymagające dotknięcia celu. Jeśli zestroi się z różdżką (wymaga to trzydniowej medytacji podczas której musi zdać trzy testy Inteligencji i okadzania jej w dymie z zamorskich ziół, żywic i korzeni o wartości około 50 sztuk złota) zasięg ten wzrośnie o 25%.

Biżuteria, ozdoby, talizmany i amulety:

Pierścienie i amulety ochrony:

Są to najczęściej wykonywane przedmioty magiczne. Mają różną moc, niektóre bardzo wielką, acz najczęściej spotykane egzemplarze zwiększają punkty pancerza o 3.

Amulety ochronne:

Drugi z najczęściej wytwarzanych magicznych przedmiotów. Mają za zadanie bronić właścicieli przed złymi czarami. Podczas porównania Siły Woli podczas obrony przed czarem noszący taki amulet zwiększa swoją Siłę Woli o 5 punktów.

Czarny kryształ:

Istnieje tylko jeden egzemplarz tego przedmiotu, (co zresztą nie jest niczym wyjątkowym) i ma on dość dużą moc. Każdy dzierżący go w ręce, lub noszący na szyi czarownik ma prawo zwiększyć swoje punkty magii o 15 (także ponad limit maksymalny). Co więcej z tym niewielkim, podłużnym kryształkiem w barwie podobnym do smoły można się zestroić, co dodatkowo zwiększa jego moc. Osoba, która chce tego dokonać musi karmić go siłami życiowymi. Może to robić albo poprzez odpowiednie zaklęcia albo w sposób mniej bezpośredni tzn. mocząc go we krwi. Kryształ musi wchłonąć przynajmniej łącznie 3k10punktów ran by się zestroić. Istota która tego dokona będzie zdolna przy jego pomocy raz dziennie (moc ta działa tylko w nocy) wygenerować silny pocisk negatywnej energii. Trafiona tym ładunkiem gniewu, strachu i nienawiści osoba (może się znajdować najdalej 25m od rzucającego) musi wykonać porównanie Siły Woli z dzierżącym kryształem. Jeśli jej się to nie uda zostanie zmieniona w demona (patrz Bestiariusz: demony: przemienieni ludzie) pozostającego pod kontrolą używającego kryształu. Kontrolowanie takiej istoty zabiera 4 punkty kontroli. Użycie tej mocy wymaga poświęcenia całej tury na koncentrację. Dodatkowo nawet bez zgrania się z przedmiotem można go stosować jako wzmacniacz czarów. Powoduje on przedłużenie działania czaru magii nekromantycznej (działającego dłużej niż turę) o 3 tury, warunkiem jest jednak zaklęcie na czarny kryształ (czyli przedłużenie rzucania zaklęcia o 1 atak).

Pierścień czarów:

Pierścienie czarów to liczne egzemplarze różnorodnych pierścieni. Mają zastosowanie wyłącznie dla czarowników. By go użyć należy rzucić nań dowolny czar, co spowoduje, że ozdoba go wchłonie (ponosi się przy tym wszystkie konsekwencje rzucenia czaru, czyli np. traci się p. czarów, ale nie ich działania, czyli nie ciska się np. ognistej kuli). Zazwyczaj pierścienie czarów są zdolne wchłonąć 3 zaklęcia. Każda osoba, która założy pierścień jest zdolna, kosztem jednego ataku uwolnić czar rzucając go całkiem za darmo na wskazany cel. Aby zwolnić miejsce pod nowe zaklęcia należy najpierw pozbyć się starych.

Amulety jednej cechy:

Tą wspólną nazwę nadałem dla całej masy istniejących magicznych przedmiotów. Założenie jednego z nich zwiększa jedną, ustaloną odgórnie przez twórcę przedmiotu cechę (np. amulet siły siłą itp.) o 10 punktów.

Talizman śnienia:

Talizman śnienia wpływa na czary z arkanów iluzji. Powoduje, że ich koszt jest mniejszy o 1 punkt.

Amulet absorpcji:

Jest to rodzaj ochronnego amuletu przydatnego jedynie istotom o parametrze magii większym niż 0. Jeśli na taką istotę zostanie rzucony jakiś czar to otrzymuje ona 25% wymaganych do rzucenia zaklęcia punktów magii (zaokrąglanych w górę) i dodaje do swoich punktów czarów (także ponad limit maksymalny). Punkty czarów przekraczające limit znikną po nadejściu najbliższego świtu.

Talizman wzmocnienia magii:

Wykonano wiele takich talizmanów, acz są one bardzo rzadkie i poszukiwane przez czarowników. Najbardziej typowe mają 13 ładunków. Używa się takiego ładunku poprzez długą formułę zaklęcia (coś w rodzaju: amulecie, nakazuje ci użyć mi swojej mocy.. itp.) trwającą trzy ataki. Powoduje ona, że następny rzucony czar zada podwójne obrażenia.

Księgi i zwoje:

Zwój mocy:

Zwoje mocy to potężne magiczne przedmioty, na których zapisuje się czarodziejskie formuły. Każda formuła jest наносzona nań podczas aktu tworzenia przedmiotu i jakiegokolwiek próby wniesienia nań zmian nie dadzą efektów, a mogą doprowadzić wprost do zniszczenia artefaktu. Czar zapisany na zwoju mocy może być rzucony przez zdolną do tego w normalnych warunkach istotę (ze zwoju mocy można też nauczyć się tego zaklęcia) tak jak zwykle, ale bez straty p. czarów. Z tego powodu jest to bardzo potężny przedmiot, ale na szczęście rzadki. Większość zwojów mocy zawiera zaklęcia o trudności nie większej niż 35p.

Księga nieskończonych czarów:

Inny magiczny przedmiot, także bardzo potężny. Takich ksiąg przez wieki wykonano bardzo wiele, acz część z nich została zniszczona. Czarownicy, bowiem kopiowali ten udany i sprawdzony pomysł. Księga zawiera w sobie formuły kilku, kilkunastu zaklęć (niekiedy się powtarzają) na ogół dostępnych czeladnikom czarnoksiężskich cechów (czyt.: trudność około 35p). By z nich korzystać oczywiście trzeba umieć czytać. Każde zaklęcie raz przeczytane zaczyna działać (nawet, jeśli czytający w ogóle nie posiada mocy magicznych) na normalnych zasadach, acz nie wymagając punktów czarów, niestety jego tekst zika z kart księgi i pojawia się tam dopiero o świcie. Przedmioty takie często (czyt. jak na magiczne przedmioty, czyli jest to raczej rzadkość) można spotkać w rękach inteligentniejszych sług różnych czarowników.

Posążki i figurki:

Złośliwy posążek:

Podobnie jak większości poprzednich przedmiotów i tego wykonano kilka egzemplarzy. Jest stosowany przez zabójców i walczące frakcje czarowników do skrytobójstw, inwigilacji i dywersji. Przedmiot ten należy ustawić na murach fortecy, dachu domostwa lub w innym miejscu tak, by padło nań bezpośrednio światło księżyca. Wówczas ożyje. Ma on wygląd i charakterystyki goblina, ale posiada dodatkowo +10 p. szybkości i zręczności, zdolność „bardzo szybki” oraz jest zdolny wspinać się po wszystkich powierzchniach jakby chodził po podłodze. Lubuje się w psuciu i powodowaniu groźnych dla zdrowia i życia wypadków i jest to główny jego sposób szkodenia (a szkodzi wręcz nałogowo). Miał walczyć będzie uciekać. Boi się ognia, a dzienne lub silne magiczne światło powodują, że zmienia się z powrotem w kamień i pozostanie pod tą postacią dopóki nie zostanie wyniesiony na światło księżyca.

Instrumenty muzyczne:

Róg grzmotu:

Jest to potężny, wydający bardzo głośne dźwięki przedmiot. Każdy, kto zadmie w ten róg wywoła falę dźwiękową zadającą 5k6 obrażeń każdej materialnej istocie w promieniu 6 metrów od niego. Magia ta ignoruje wszelkie pancerze dawane przez zbroje itp. nie da się jej parować ani blokować itp. Mocy rogu można użyć jedynie 3 razy dziennie. Dęć w róg zajmuje całą turę.

Róg myśliwych:

Jest to rodzaj magicznego rogu, kiedy ktoś weń zadmie pojawiają się 1k4 dzikie psy, które będą słuchać istoty która użyła instrumentu i wykonywać jej rozkazy. Róg myśliwych posiada zazwyczaj 6 ładunków.

Inne przedmioty:

Torba zasobów:

Torba zasobów to jeden z pożyteczniejszych przedmiotów. Jest to rodzaj magicznej sakwy, zazwyczaj sprawiającej wrażenie pustej (można doń wkładać i wyjmować przedmioty jak do zwykłej), acz, gdy włoży się doń pustą dłoń i wyciągnie można z niej wyjąć jeden drobny i akurat potrzebny przedmiot (pojawiają się one na bieżąco) taki jak np. kanapka z wędlinom, strzała, gwóźdź, drobne narzędzia, szczypta soli lub cukru itp. Z torby nie można wyjmować magicznych przedmiotów, ziół, eliksirów itp. oraz dużych przedmiotów, których się tam wcześniej nie włożyło.

Lustro maga:

Lustro maga jest artefaktem za pomocą, którego różnorodni czarownicy niekiedy porozumiewają się ze sobą. Po wypowiedzeniu pewnej formuły ukazuje ono to, co odbija się w dowolnym innym zwierciadle, o którego istnieniu i mniej – więcej lokalizacji wie czarownik. Działa to jednak w obie strony, więc widać także, co dzieje się u użytkownika zwierciadła. Należy jeszcze wspomnieć, że zwierciadło przenosi także dźwięki.

Niewidzialna szkatułka:

Jest to niewielka szkatułka, nadająca się w sam raz do przechowywania biżuterii i innych drobnych przedmiotów, acz posiada pewną cechę: cały czas pozostaje niewidzialna. Dzieje się tak dopóki ktoś w jej sąsiedztwie nie wypowie odpowiedniego słowa – hasła lub nie rzuci zaklęcia umożliwiającego widzenie niewidzialnych lub rozpraszającego iluzje, bądź jej nie otworzy. Jeśli jednak zajdzie którakolwiek z tych okoliczności to (za wyjątkiem ostatniej) szkatułka po upływie godziny stanie się na powrót niewidzialna.

Okulary magicznej aury:

Okulary – rzecz rzadka w Laruzji - są domeną mędrców i niektórych czarowników. Nie ma się, więc czemu dziwić, że część egzemplarzy została zaczarowana. Te konkretnie dają swemu właścicielowi możliwość analogiczną jak moc „widzenie aury”.

Kryształowa kula:

Przedmiotów posiadających kształt kryształowych kul wykonano wiele, różniących się jednak mocą i zastosowaniem. Ten konkretny, gdy się weń patrzy umożliwia obserwację w miniaturze jakiegoś obszaru, osoby lub przedmiotu z istnienia, którego zdaje sobie sprawę czarownik. Widzi on wszystkie znajdujące się w okolicy obiektu obserwacji przedmioty, osoby i całość otoczenia. Każde 5 minut obserwacji w kuli kosztuje go jednak 1 punkt wyczerpania.

Fajka gnoma:

Zwyczaj palenia fajki został wymyślony przez niziołki, od których przejęły go gnomy, krasnoludy i część ludzkich magów, czarodziei, nekromantów i czarnoksiężników. W innych kręgach spotyka się ze śmiechem, pogardom lub przyjmowany jest jako ekscentryczny zbytek. Ta konkretna magiczna fajka po wypaleniu odnawia właścicielowi 3k8 zużytych punktów czarów. Niestety posiada ona jedynie 13 ładunków. Wypalenie jej trwa ok. 5 minut.

10) Opis świata:

Cały ląd Laruzji, o którym jego mieszkańcy wierzą, że jest płaski opływa gigantyczne morze zwane przezeń oceanem. Na jego północno – zachodnim krańcu, daleko poza zasięgiem map i okrętów, według legend i opowieści żeglarzy znajduje się grupa wysp nazywanych Wyspami Mgieł lub Wyspami Elfów. Są to tajemnicze, osnute mgłami wyspy, które niegdyś zostały zasiedlane przez elfy z królestwa Seelie, acz dzisiaj, po jego upadku pozostają niezależne. Stanowią one dom i ojczyznę dla tysięcy morskich elfów. Jest to ląd zakazany dla członków innych ras z dwóch powodów: strzegą go armady okrętów niedopuszczające obcych, którzy i tak nie mają statków zdolnych wypływać tak daleko na pełne morze. Wyspy te nie są uznawane za część Laruzji. Część oceanu oddzielająca Wyspy Mgieł od Laruzji nazwana została jako Morze Lodu. Jest to trudny do żeglugi, niebezpieczny obszar, unikany tak przez elfich jak i ludzkich żeglarzy. Ten morski bezmiar jest pełen w zimie gór lodowych i kier, a zapuszczanie się tam jest pozbawione jakiegokolwiek celu.

10.1) Geografia:

(Mapy znajdują się w osobnych plikach graficznych).

Cały ląd Laruzji, o którym jego mieszkańcy wierzą, że jest płaski opływa gigantyczne morze zwane przezeń oceanem. Na jego północno – zachodnim krańcu, daleko poza zasięgiem map i okrętów, według legend i opowieści żeglarzy znajduje się grupa wysp nazywanych Wyspami Mgieł lub Wyspami Elfów. Są to tajemnicze, osnute mgłami wyspy, które niegdyś zostały zasiedlane przez elfy z królestwa Seelie, acz dzisiaj, po jego upadku pozostają niezależne. Stanowią one dom i ojczyznę dla tysięcy morskich elfów. Jest to ląd zakazany dla

członków innych ras z dwóch powodów: strzegą go armady okrętów niedopuszczające obcych, którzy i tak nie mają statków zdolnych wypływać tak daleko na pełne morze. Wyspy te nie są uznawane za część Laruzji.

Część oceanu oddzielająca Wyspy Mgieł od Laruzji nazwana została jako Morze Lodu. Jest to trudny do żeglugi, niebezpieczny obszar, unikany tak przez elfich jak i ludzkich żeglarzy. Ten morski bezmiar jest pełen w zimie gór lodowych i kier, a zapuszczenie się tam jest pozbawione jakiegokolwiek celu.

Północne wyspy:

Jest to nazwa nadana rozciągającemu się pomiędzy Norsią a Wyspą Skał archipelagowi. Stanowi on ciąg średnich, niedużych i małych wysp, pomiędzy którymi znajdują liczne cieśniny, skały i mielizny. Wyspy posiadają skaliste, dość niebezpieczne wybrzeża, często smagane sztormami. Same zresztą nie są o wiele lepsze. Pokryte kamieniami, często górzyste, pełne tajemniczych, wyżłobionych przez wodę jaskiń. Na ich nieurodzajnej glebie rosną głównie sosnowe lasy. Południowa część łukowatego archipelagu skupia kilka dużych, górzystych wysp obecnie zasiedlonych. Jest to obszar tzw. Królestwa Wysp. To feudalne państwo, podobne do tych na kontynencie, utrzymujące stosunki handlowe z lądem. Jego ludność jest raczej biedna, a miasta nie rozwijają się zbyt szybko, oprócz kilku dużych portów. Większość mieszkańców utrzymuje się z rybołówstwa lub uprawy swych niewielkich pól. Królestwo podzielone jest na siedem raczej niedużych i dość biednych księstw mieszczących się na największych wyspach. Są to księstwa: Zabura, Rasan, Winros, Wender, Sagar, Zebara i Senew. Stolicami księstw są miasta, czy raczej durze kompleksy wsi otaczających port, noszące takie same nazwy jak wyspy, na których leżą, a strzeżone przez ponure zamki feudałów. Istnieją tu jedynie dwa durze miasta z prawdziwego zdarzenia, pierwsze pełniące rolę stolicy królestwa to Zebara, największa posiadłość rodów Norków, całkiem nieźle rozwijający się port morski czerpiący zyski głównie z wielorybnictwa, drugi to Senew zwane przeklętym. Rządzą tam Roderykowie. Ten ostatni ród, mimo, że najbogatszy i najliczniejszy nie włada królestwem. Dzieje się tak, dlatego, że z uwagi na długą tradycję uprawiania czarnej magii nie wzbudza zaufania wśród ludu, szlachty i morskich kupców. Mimo to, Roderykowie jakoś utrzymują swój port i tworzą drugie, co do wielkości miasto w regionie. Królestwem w tej chwili rządzi władca Karol Trzeci Nork wraz z małżonką Izolda Wallatarką, acz ich pozycji poważnie zagrażają spiski wychowanej przez czarownika Erdy z Senew, władczyni tej ponurej wyspy. Samo królestwo zamieszkałe jest głównie przez ludzi i nieliczne elfy, głównie wygnańców, choć można spotkać też i inne rasy. Jego władca ostrzy sobie zęby na skłóconą Wyspę Skał, prowadzi też wojnę z barbarzyńcami z północy i bardzo licznymi tu piratami. Na północ od królestwa, na większości mniejszych wysp łatwo można spotkać przybyłych z północy barbarzyńców. Tutaj zakładają oni swoje hale, z których dokonują ataków na południe, aczkolwiek oprócz ich nielicznych osad teren ten pozostaje w dużej mierze bezludny.

Nordia:

Jest to duża, zimna wyspa o pokrytych urwistymi fiordami wybrzeżach, pełna zatok, cieśnin i cypli chłostanych morskimi falami. Tą górzystą i pełną jezior krainę porastają gęste, iglaste lasy. Kraj ten jest dziki, zimny, nieprzyjazny i surowy. Jego głównymi mieszkańcami są barbarzyńscy piraci wznoszący swe wioski i Halle na wybrzeżach, w zatok itp. Mniejsza ich ilość żyje głębiej na lądzie. Plemiona te nie są zorganizowane, mają w prawdzie swych wodzów, jarłów i królów, acz rządzą oni tylko jednym lub kilkoma rodami, a zmagają się z innymi w licznych konfliktach wewnętrznych. Żądzą tutaj krwawe prawa wendetty (co nie jest jednak niczym dziwnym także w innych krajach).

Na wyspach brak dużych skupisk ludności, miasta nie istnieją, a skąpe plony dawane przez małe poletka uniemożliwiają skupienie ludności. Mieszkańcy wyspy słyną ze swych żeglarskich umiejętności, wielu z nich dało się poznać ludności innych obszarów jako najeźdźcy i piraci lub kupcy (zazwyczaj łączą wszystkie te profesje w jedną). Mimo całej swej odwagi boją się oni zapuszczać w głębsze regiony wyspy, głównie dla tego, że żyje tam wiele nieprzyjaznych istot, zwłaszcza dużo jest tam trolli, choć czasem spotyka się też szare elfy i krasnoludy pozostałe tu po ich wojnach, acz są one bardzo nieliczne. Mieszkańcy Norsii, przed wiekami stanowiący niezrównanych zdobywców. Dziś, po licznych karnych ekspedycjach, oraz na skutek wzrostu potęgi lądowych władców zostali znacznie osłabieni. Nie już są zdolni podbijać miast ani królestw, lecz nadal słyną jako niezrównani piraci. Mimo licznych prób nikomu do tej pory nie udało się narzucić im swej władzy.

Wyspa Skał:

Ta duża, leżąca na północ od Królestwa Wysp równinna wyspa nazwę swą przybrała od pokrywających jej brzegi od północy i wschodu licznych skalistych fiordów i klifów, acz od południa i zachodu jej wybrzeża są czyste. Jak można łatwo się domyślić liczne wśród fiordów zatoki dają schronienie piratom oraz przybyszom z Norsii. Zwłaszcza ci ostatni chętnie kolonizują wschodnie wybrzeże, wyparli już prawie całkowicie lokalną ludność i zapuścili się bardzo daleko w głąb ładu. Sam kraj porośnięty jest puszcza, większość ludności żyje na zachodzie, acz wielu mieszka też w regionach puszczy. Wyspa stanowiła ongiś suwerenne królestwo, acz od około stu lat jest w rozbiciu na dwa walczące ze sobą księstwa. Pierwszym z nich, w tej chwili wygrywającym, rządzi książę Henryk Pierwszy, jego zamek dominuje nad wejściem do zatoki

mieszczącej w sobie rozwijające się miasto portowe Norid. To dzięki tej przystani, wykupującej wełnę Wallatarczyków i tran oraz śledzie Królestwa Wysp ma przewagę finansową. Natomiast książę Gaw Młodszy odcięty od dużych portów, mimo, że kontroluje największe miasto (położone na wzgórzu Gorhar), będące tutejszym centrum rzemiosła powoli przegrywa. Może z tych powodów paktuje z czarownikami (zarówno magami, nekromantami, wiedźmami jak i wróżbitami, znachorkami, babami - zielarkami i innym tałatajstwem), obniżając tym samym swoją popularność (krążą pogłoski o ginących ludziach) oraz z Królestwem Wysp, które samo planuje podbić wyspę i plemionami Nordów osiadłymi na prawie bezludnym zachodzie..

Morze lez:

Według legendy morze to powstało podczas Wojny Bogów, zostało ukształtowane z łez bogini Solares, rozpaczającej po utracie córki uprowadzonej przez Melkarta. Jej płacz miał być tak intensywny, że ocean wezbrał i zatopił znajdujące się tu królestwo Is, którego mieszkańcy dopomogli w zbrodni. Dzisiaj z pod fal wystają jedynie najwyższe szczyty i płaskowyże krainy, tworzące archipelagi wysp i samą Norsię.

Morze lez jest burzliwym i zimnym akwenem. Mimo to przemierzają je liczne statki kupieckie, najczęściej przybyłe z południa, by nabyć wełnę z Wallatar i Zielonych Gór, lub wielorybi tran. Wystawieni są oni na liczne niebezpieczeństwa w postaci sztormów, morskich potworów i licznych piratów, pochodzących tak z kontynentu jak i łupiących niekiedy wybrzeża i doliny rzek, oraz atakujących statki Nordów.

Szary przesmyk:

Nazwę tą nosi cieśnina pomiędzy Półwyspem Białych Wzgórz, a Wyspą Skał. Nie jest ona bardzo szeroka, ma zaledwie kilkadziesiąt mil, usiana jest za to licznymi, niewielkimi, skalistymi wysepkami. Łatwo się nań rozbić nawet przy dobrej pogodzie, zwłaszcza, że ta jednak nie jest specjalnością przesmyku, co wskazuje sama nazwa, pochodząca od gęstej, szarej mgły, która często się tu unosi. Dlatego większość kupców woli nadłożyć drogi i opłynąć Wyspę Skał niżli pchać się przez ten zdradliwy przesmyk. Ponadto opływając wyspę od zachodu jest się mniej narażonym na ataki piratów.

O cieśninie tej warto wspomnieć jeszcze z jednego powodu. Jedna z wysp, wysoko stercząca nad poziomem morza skała, mieści na sobie przypominającą ni to zamek, ni świątynię, ni wieżę czarownika budowlę (a podobno skrywa też duży kompleks połączonych jaskiń i lochów, z których wiele strzeżonych jest magiczną mocą). Jest to Sanktuarium Alamar, znana wyrocznia. Alamar, syn jakiegoś pomniejszego, złośliwego bożka lub demona i ludzkiej kobiety, czterometrowej wysokości, człekokształtny, zionący ogniem jaszczur jest jednym z największych żyjących magów i jasnowidzów. Prowadzi też własną szkołę czarowników. Po jego pomoc przybywają jednak jedynie najbardziej zdesperowani (niebezpieczne wody wokół wyspy), jak i gotowi zapłacić wysoka cenę (zarówno w złocie, jak i często nietypowych przysługach, jak oddanie dziecka na wychowanie do sanktuarium).

Białe wzgórza:

Określane tym mianem wzgórza leżą na południowym wybrzeżu Morza Lez, częściowo na półwyspie. Nazwę swą zawdzięczają kolorowi wapienia, z którego zostały ukształtowane. Jak łatwo się domyślić wieki wyplukiwania przez deszcze skał ukształtowały tu wiele jaskiń dających dziś schronienie zbójckim bandom oraz dość licznym trollom. Wzgórza porośnięte są w dużej mierze sosnami i jodłami, gleby nie są tu najlepsze i drzewa liściaste nie najlepiej je znoszą.

Kraina ta przez lata były domem dla wielu istot, po których do dzisiaj pozostały jedynie malownicze ruiny. Pierwotnymi mieszkańcami wzgórz były krasnoludy, acz po ich wielkiej wojnie z elfami masowo wyemigrowały do swych gór na południu. Po paru setkach lat ich miejsce zajęli ludzie z Is, ale po zatonięciu ich kraju utracili na znaczeniu. Dopiero potem dostali się pod władzę Wallataru, z której się uwolnili wiele lat temu. Umożliwił to masowy napływ krasnoludów w te regiony które na nowo otworzyły tutejsze kopalnie. W tej chwili białymi wzgórzami dość zgodnie władają dwa księstwa. Pierwszym z nich jest Madrigal, rządony przez ród Ellirów (z ich głową Wilhelmem Starym na czele). Księstwo to skupia się wokół miasta Madrigal, dość dużego portu morskiego nastawionego na handel rybami, wełną tutejszych owiec oraz piwem niziołków z południa. Mimo to miasto nie słynie ze swego handlowego bogactwa, a ze znajdujących się tu dziesięciu klasztorów i prowadzonej przez mnichów bogatej biblioteki. Drugie księstwo to Kambar. Założyły je krasnoludy. Przewodzi im Grand Długobrody, którego przodkowie dawno temu przybrali ludzki, obcy ich kulturze tytuł księcia. Jego włości utrzymują się głównie dzięki wydobyciu srebra i węgla sprzedawanego krasnoludom z Tam – Kas.

Podstawowym problemem mieszkańców wzgórz (głównie różnie rozrzuconych, zazwyczaj żyjących obok siebie grup krasnoludów, ludzi i niziołków) są rajdy przybyłych z północy barbarzyńskich łupieżców. Atakują oni niewielkimi grupami głównie wybrzeża, acz czasem zapuszczają się dalej. Samo Madrigal było już kilkakrotnie łupione. Piraci niekiedy zakładają swe osady na wybrzeżach, lecz w takich wypadkach albo ulegają asymilacji, albo zostają po krótkim czasie przepędzeni przez tutejszych wielmożów.

Wielka Łąka:

Jest to rozległa równina porośnięta tylko gdzieniegdzie lasami i poprzecinana wązami. Teren ten, raczej spokojny i pusty jest domem dla rasy niziołków (i niekiedy ludzi).. Mieszka ich tu wiele, w licznych skupiskach, najczęściej bliskim wody. Ziemia, bowiem w tym regionie jest dosyć żyzna, aczkolwiek nie porastają jej gęste lasy, (choć naturalnie można je tu napotkać). W wielu miejscach falują złote łany zboża, a w stokach wzgórz swe norki mają rodziny niziołków. Jak łatwo można się domyśleć jest to czołowe w świecie miejsce uprawy tytoniu. Najwięcej niziołków mieszka na północy w widłach rzek Isl i jej dopływu O` Isl. tam znajduje się „księstwo” zwane „Dom Niziołka”. Jest to spore miasto otoczone przez liczne pomniejsze miasteczka i wioski. Cały jego region rządzony jest przez „księcia” (w rzeczywistości nie ma on nic wspólnego z tytułem jaki nosi) wybieranego podczas jarmarku organizowanego w mieście w dożynki przez wszystkich zgromadzonych niziołków. Pełni on swój urząd przez dziesięć lat, a następnie wybierany jest jego następca. Na zachodzie równiny znajdują się jeszcze dwa duże miasta: Karmas i Siedem Jezior. Pierwsze z nich to port nastawiony głównie na handel z niziołkami, dość duży, aczkolwiek nieposiadający większych wyróżników czyniących go szczególnie interesującym. Karmas zamieszkuje jest głównie przez ludzkich żeglarzy oraz kupców i niziołków rolników i rzemieślników, acz można w nim napotkać też krasnoludy i gnomy oraz morskie elfy. Drugie miasto natomiast wzniesione jest w bardziej lesistej okolicy, otoczone siedmioma, średniej w prawdzie wielkości, aczkolwiek niezwykle pięknymi jeziorami. Ongiś stanowiły one jeden zbiornik, aczkolwiek krasnoludy przed wojną z elfami przecięły go bardzo szerokimi groblami na siedem części, a na środku usypały wyspę. Miały w tym miejscu zbudować miasto, acz podczas wieloletnich walk projekt ten został porzucony. Po całych w to miejsce przybyli ludzie, naprawili zniszczenia uczynione przez czas i wzniesli własne miasto. Jego malownicze, białe mury odbijają się w spokojnych wodach jezior. W tym bogatym mieście (słynącym z najlepszych na północy winnic oraz produkcji doskonałego piwa) zamieszkują głównie ludzie i niziołki, raczej w duchu spokoju i harmonii (względnej), oraz liczne krasnoludy. Miasto posiada też największą na zachód od Wallatar enklawę zasymilowanych elfów. W chwili obecnej wiele wygnanych z dalekiej Lersii wysokich elfów przybywa właśnie tu, gdyż miasto przypomina im ich kraj rodzinny. W Siedem Jezior, na skutek mającego kilka lat temu incydentu zakazano uprawiania magii, lecz nie ma w nich sił zdolnych wyczuć jej obecność w sposób inny niż obserwacja efektów. Nie mniej jednak obnoszący się ze swym zawodem czarownicy nie są przepuszczani przez bramy miasta. Oba osiedla jak również znaczna część wybrzeża wchodzi w skład księstwa Hagen Rudobrodego, potomka najeźdźców z północy, którzy podbiwszy i złupiwszy te tereny mianował się ich władcami. Zasymilowali się częściowo z tutejszym rycerstwem przejmując część jego zwyczajów. Przybysze z północy są tu częstym widokiem, bowiem wykorzystując swe konotacje Hagen ściąga ich do swych ziem jako najemników i żołnierzy.

Wallatar:

Wallatar jest nazwą noszoną przez duże królestwo, w tej chwili największego w regionie, będące typowym krajem Laruzji. Zajmuje ono gigantyczny, lesisty obszar gdzieniegdzie tylko poprzecinany przez drogi i pola. Najważniejszą częścią królestwa i główną arterią komunikacyjną, bez której nie mogłoby ono egzystować jest rzeka Wall, od której pochodzi nazwa kraju. Przewozi się nią głównie wełnę oraz wyroby krasnoludów zamieszkujących pobliskie góry. Wallatar jest typowo ludzkim państwem, chociaż można tu spotkać także przedstawicieli innych ras. Zwłaszcza na południu dużo jest krasnoludów i gnomów, a na wschodzie szarych elfów. Państwo jednoczone przez osobę króla Arkona III Starego podzielone jest na sześć dużych księstw. Są to: Ranland: położony na wybrzeżu z największym miastem Noks, ulokowanym na bagnistej, poprzecinanej kanałami, szerokiej delcie Wall, rządzony przez Rodryka Szarego. Stolicą tego lenna jest port przeładunkowy, położony na pięciu wyspach nad malarycznymi bagnami i malowniczą zatokom, czerpiący zyski głównie z ładowanych tu na statki towarów sprowadzanych z góry rzeki, Drugim z księstw jest wschodnie księstwo Azer, którego największe miasto nosi taką samą nazwę. Jest to duże osiedle, aczkolwiek nie jest ono w stanie pochwalić się niczym szczególnym - ot typowe, zatłoczone, brudne miasto pełne żebraków i złodziei. Suwerenem tych ziem jest Konrad Pobożny, znany ze swego umiłowania do ascezy i ufundowania trzech klasztorów. Trzecie z księstw i zarazem stolica to Księstwo Rzeki, położone w centrum kraju, rozciągające się wzdłuż rzeki Wall, w dużej mierze pokryte nieprzebytymi lasami i bagnami powstałymi na skutek wylewów skorej do powodzi rzeki. Największym z leżących weń miast jest Miasto Rzeki. Stanowi ono duży ośrodek kupiecki utrzymujący się głównie z handlu prowadzonego na rzece. To położone po obu stronach szerokiej Wall miasto, z dominującym nad nim, ozdobionym królewskim zamkiem wzgórzem znane jest głównie z wielkiego targu oraz jedyne na całej północy uniwersytetu prowadzonego przez tutejszych mnichów, uczonych i filozofów. Suwerenem księstwa jest Gorn Waleczny, młody, niedawno pasowany panek, słynący głównie ze wszczynanych z sąsiadami wojen, aczkolwiek jego stryj Lhane powoli przygotowuje się do odsunięcia od władzy tego nieudolnego pana. Księstwo Wzgórz, położone na południu stanowiło niegdyś teren sporny z krasnoludami, acz spory z nimi zakończyły się już dawno temu. Największym z miast jest tutaj Eb – Lex: dawna stolica regionu, gdy władzały nim jeszcze krasnoludy, a dziś znana ze swych solnych żup kopalnia, o niezdołanych murach. Księstwem tym włada Aleksander Czarownik. Zainteresowany magią, alchemią,

wróżbami i przede wszystkim transmutacją ołowiu w złoto feudał, budzi niepokój w swych poddanych tym niegodnym szlachetnie urodzonego hobby. Aleksander niedawno ufundował całe miasteczko zasiedlone przez różnego rodzaju magów i szarlatanów, których praca ma zwielokrotnić jego bogactwa. Niestety rozczarowuje go brak sukcesów, myśli, więc o powołaniu specjalnej komisji, która zbadalaby możliwości jego czarowników i wychwytała oszustów. Piąte z księstw to Stirland. Równinne, położone na zachodzie, słabo rozwinięte księstwo bez wyraźnie nakreślonego największego miasta. Obszar ten jest tradycyjnie dominium czyli miejscem rządzonym przez następcę tronu przygotowującego się do objęcia władzy. W tej chwili rządzą nim bracia Roland i Archiwald. Ich ojciec aktem podziału między nimi tych ziem chciał spowodować, by ci podzielili w przyszłości między sobą ciężar rządów, acz nic nie wskazuje na to, by odniósł sukces. Ostatnie księstwo to Ardanon, ponura kraina, położona u stóp Czarnego Szczytu, ongiś ludna, dziś wyniszczona przez wojny, strasząca szczybatymi ruinami wypalonych zamków, pustymi chatami i porzuconymi polami, smutny kraj nawiedzany przez duchy. Władą nim książę Naim, lecz jego rządy są słabe, jest on starcem, który topi swe smutki w alkoholu. Prawdziwą władzę nad księstwem sprawuje jego najstarsza córka Priscilla, usiłująca nakłonić możnych Wallatar i ościennych księstw do pomocy w wojnie z niszczącym jej ojczysty kraj Alkenem. Pozostali potomkowie księcia, jeśli nie liczyć dziesięcioletniej księżniczki Sary (która, mimo młodego wieku jest bardzo obiecującą czarodziejką) dzielają niefrasobliwy charakter ojca i opuścili stracone w ich mniemaniu księstwo pędząc ekscytujący żywot błędnych rycerzy, utrzymując się z tego, co przekaze im ich siostra. Księstwo to, z racji żyznych ziem i dogodnego położenia było by prawdopodobnie najbogatszym i najpiękniejszym ze wszystkich włości Wallatar, gdyby nie toczyło stałych, niszczących walk z żywymi trupami Alkena.

Wallatar w tej chwili dąży powoli do opanowania Wielkiej Łąki i być może Białych Wzgórz, acz te zamiary mogą zostać przerwane przez śmierć panującego króla. Spowoduje to natychmiastowy wybuch wojny sukcesyjnej między królewiczami Rolandem i Archiwaldem. W tej chwili wybrzeża północne i cała dolina Wall są nękane przez pirackie ataki mieszkańców północy, acz oprócz nich i orków oraz Hauków ze wschodu. Królestwo nie musi obawiać się wrogów zewnętrznych, głównie dzięki korzystnemu sojuszowi z krasnoludami oraz słabości ościennych ludów.

Osobnego omówienia wymaga Czarny Szczyt. Ta samotna góra wyrastająca z lesistej równiny wygląda sama z siebie jak płyta nagrobna. Jej strome zbocza uformowane z czarnej skały (patrz: magia) od dawien dawna przyciągały czarowników i przeróżne potworności, ale jakieś sto lat temu stały się domem dla potężnego nekromanty Alkena. Od tego czasu wokół góry (już wcześniej owianej złom sławom) narosły czarne legendy. Prawdą w tych mroźnych krew w żyłach opowieściach są tylko następujące informacje: Alken, jeden z najpotężniejszych nekromantów świata zbudował tam, częściowo dzięki czarom, swoją twierdzę. Od czasu do czasu wysyłając armie ożywieńców by porwały ludzi i palili okoliczne wioski wymuszając daninę w zwłokach zmarłych. Góra stanowi cel wypraw dla rozmaitych błędnych rycerzy, aczkolwiek starcia między nimi, a potężnym czarownikiem i jego armiom umarłych przechyłane są zwykle na korzyść tego drugiego (Alken rozkazał ciała zabitych porzucać ku przestrodze w okolicznych lasach). Po kilku zajadłych, acz nieskutecznych atakach książąt Ardanon zwycięski Alken przykłada dużą wagę do tego, by ci nie odzyskali utraconego autorytetu, a ich ziemie nadal były pogrążone w chaosie, podsycając trwające na ich ziemiach konflikty i właśnie między pomniejszymi feudałami.

Góry Tam – Kas:

Masyw Tam – Kas, rozciągający się na południe od królestwa Wallataru należy, z punktu widzenia geologicznego podzielić na trzy obszary. Pierwszy z nich to pogórze, które przez tysiąclecia erozji zostało przekształcone w pasma porośniętych liściastymi lasami wzgórz i niskich gór. Wapienne skały przeplatają się tu z przedstawicielami starszych, wulkanicznych formacji, wiele jest tu jaskiń, często bardzo niebezpiecznych. Obszar centralny to młode, wapienne góry, które wypiętrzyły się zaledwie kilka milionów lat temu. Są to niebosiężne szczyty, u których podnóży ziemia ukryła liczne zasoby. W tej części, położonej wysoko nad poziomem morza góry obfitują w głębokie doliny, na dnie których znajdują się liczne, błękitne jeziora. Ziemia tu jest raczej słaba i nieurodzajna, a pogoda kapryśna i zmienna. Wśród szczytów znajduje się wiele jaskiń. Przeważa roślinność regła górnego, (aczkolwiek w niektórych dolinach miesza się ona z regłem dolnym), obszary położone bliżej szczytów pokrywa kosodrzewina oraz rozległe hale, ponad którymi znajdują się niebezpieczne granie turni. Lawiny są częste, a komunikacja możliwa jedynie dzięki niebezpiecznym przełęczom, między listopadem a kwietniem całkowicie zasypanym śniegiem. Centralne góry znajdują się pod niemal całkowitym panowaniem krasnoludów. Trzecim regionem są obszary boczne. Są to stare góry wapienne, zerodowane, pełne jaskiń, niskie i raczej łagodne, pokryte roślinnością obydwu regli, bogate w przeróżne złoża, łatwiejsze do podróży i uprawy ziemi z powodu łagodniejszych, żyzniejszych stoków. Mimo to niemal całkowicie pokryte są puszcza i nie skolonizowane przez ludzi i krasnoludy.

Osobnego omówienia wymaga wyrwa Morras. Jest to gigantyczna przepaść rozrywająca góry. Posiada ona niemal pionowe zbocza i ciągnie się przez całe mile, a w niektórych miejscach jej krawędzie są tak od siebie oddalone o kilka kilometrów. Z wyrwom wiąże się wiele legend, jedna z nich głosi nawet, że podczas ataku

orków na góry stworzyli ją bogowie, by uchronić krasnoludy od niechybnej śmierci, aczkolwiek są to jedynie legendy znacznie młodsze od samej Wyrwy. Mimo to przepastna Wyrwa jest jednym z miejsc, które naprawdę warto zobaczyć.

Jak już pisałem obszar centralny i pogórze znajdują się pod całkowitą kontrolą krasnoludów. Górskie granie zamieszkują klany górali, a pogórze krasnoludy wzgórzowe, aczkolwiek ten drugi obszar jest kolonizowany od stosunkowo niedawna, oprócz dużego, handlowego miasta (teraz kontrolowanego przez Wallatarskich feudałów) nie ma na nim się tam znaczących ośrodków osadnictwa, dominują niewielkie, warowne grody oraz rozproszone wioski i nieduże miasteczka. Inaczej jest w masywie centralnym, tam bowiem krasnoludy mieszkają od pokoleń. Istnieją tam setki wyżłobionych głęboko w korzeniach gór miast i osiedli. Najważniejsze z nich to gród Thorin – Kas: założony przed tysiącami lat przez legendarnego, krasnoludzkiego bohatera Thorina pełniący rolę stolicy i odwiecznego sanktuarium. Jest to miasto znajdujące się na przełęczy, jakby w połowie drogi między górami i wzgórzami pilnujące jedynej, biegnącej nad Iśniącym jeziorem drogi. Gigantyczne, handlowe miasto w połowie jest położone na powierzchni ziemi, gdzie mieszkają wszelcy przybysze, kupcy i sklepikarze, a w połowie wraz ze swymi kopalniami i kuźniami w podziemiach. Olb – Ras, drugie, co do wielkości miasto zostało wieki temu założone obok jednej z kopalń, którym zawdzięcza swój rozwój. Górnicy sięgający coraz głębiej w ziemię stopniowo dla bezpieczeństwa przeprowadzali się do sztolni tworząc dziwny kompleks korytarzy i uliczek, w którym zorientować potrafią się jedynie krasnoludy. Miasto to jest raczej skupiskiem niewielkich osiedli położonych bardzo blisko siebie niż jedną metropolią. W ciągnących się w nieskończoność korytarzach, jaskiniach i sztolniach pod niebiosięzną górą Olb wydobywa się między innymi mithril. Kolejny wielki ośrodek Khazad – Gor: Schronienie Khazadów (krasnoludów) został natomiast stworzony z o wiele mniejszego miasta eony temu przez uciekających z południa, krasnoludzkich i gnomich uchodźców podczas wojny z orkami i goblinami. Miasto pokrywa niemal pionową ścianę przepaści oraz miliony komnat i tuneli wyżłobionych wewnątrz góry i jest widoczne z oddali, sprawiając niesamowite wrażenie. Ostatnie z ważnych miast to Dem – Hor. Wznosi się ono nad przepaścią blokując największą przełęcz wychodzącą na południe. Jako jedno z nielicznych zostało ono wzniesione całkowicie na ziemi. Jest to przede wszystkim gigantyczna cytadela mająca pilnować przełęczy. Jednym z najludniejszych miast stała się dla tego, iż sprowadziły się tu niemal całe klany, których wodzowie kilka wieków temu ślubowali strzec przełęczy. Władcą masywu Tham – Kas jest Ulryk Krzywonogi, stary już i sterany życiem krasnolud, którego mądrość jest niemal legendarna. Jest już bardzo niedołężny, mówi bardzo słabym głosem, a jego służby noszą go w lektyce, lecz nie stracił nic z przebiegłości rozumu, a każdy krasnolud gotów byłby oddać życie na jego rozkaz.

Podstawowym problemem mieszkańców Tham - Kas są plemiona orków, goblinów, trolli i ogrów mieszkających w skrajnych regionach gór. To właśnie z ich przyczyny teren ten nie jest skolonizowany. Krasnoludy toczą z nimi wojnę trwającą już od wieków, aczkolwiek żadna ze stron nie posunęła się w tych walkach ani o krok i jedni jak i drudzy poprzestają głównie na utarczkach przy granicy, niekiedy organizując mniejsze lub większe wypadki w głąb terytoriów swego wroga.

Puszcza Dun – Mak:

Jest to leżący na wschód od Wallataru, lesisty, słabo zamieszkały obszar położony w zlewisku kilku niosących dużo wody, meandrujących i często wylewających rzek. Powoduje to, że las ten jest zabagniony, pełen zdradliwych trzęsawisk i regionów zarośniętych trzcinami oraz obszarów torfowisk. Sama puszcza jest dość typowym nizinnym lasem porastającym dość żyzne gleby. Składa się w przewadze z dębów i buków, aczkolwiek w dużej części regionu, w miejscach zalewanych, na bagniskach i w bliskich rzekom, błotnistych obszarach rośliny te wypierane przez olchy, wierzyby i inne lubiące wilgoć drzewa.

Puszcza Dun – Mak jest opisywana niekiedy jako dziki, niezamieszkały region, aczkolwiek nie jest to całkowicie zgodne z prawdą. W rzeczywistości jest to teren wpływów Hauków, jeden z ostatnich, na których lokalni wodzowie i wojewodowie nie ustąpili jeszcze miejsca rycerstwu i nadal żyją na swój tradycyjny, dawny sposób. Haukowie jednak, jak wiadomo nie tworzą silnych, zwartych osiedli, nie budują zamków czy miast, a jedynie wioski i kopcowe grody. Prócz ich plemion region puszczy skrywa wiele wioszek szarych elfów i wędrownych grup zielonych elfów. Jest ich tu bardzo wiele, gdyż przed wiekami była jednym z czołowych miejsc osadnictwa. Do dziś las skrywa wiele ruin, nekropoli i dawno zapomnianych twierdz oraz innych relikwii starożytnego Sellie. Elfy, driady i inne leśne stworzenia oraz pogańscy barbarzyńcy to nie jedyni mieszkańcy tego obszaru. Dużo jest tu orków, goblinów i ogrów. Owszem istoty te rozpleniły się w prawdzie po bezdrożach, puszczech i lasach całego świata, lecz jest tu ich znacznie więcej, wypierają one powoli, na swój własny sposób barbarzyńców z południa, podczas, gdy na zachodzie trwa powolna ekspansja Wallatarskich wielmożów. Kroki jednych i drugich hamowane są jednak przez samą puszcze, będącą naturalną przeszkodą.

Zielone góry:

Jest to pasmo starych, obecnie już niewysokich gór oraz wzgórz. Ich zbocza nie są przesadnie wysokie, raczej łagodne, aczkolwiek w wielu miejscach zmieniają się w łyse, pionowe, skalne ściany. Skalne kości ziemi pokryte są warstwami gleby nadającymi się pod uprawę, porastają je rozległe wrzosowiska, na

których spoczywają nieliczne, samotne głazy narzutowe. Lasy, złożone głównie z roślinności charakterystycznej dla regla dolnego porastają głównie doliny.

Region był kolonizowany i zamieszkiwany przez różnorakie istoty już wieki temu. Po dziś dzień pozostało poń wiele śladów i liczne, malownicze ruiny. Na szczytach gór od pokoleń stoją rozsypujące się szzańce niezdobitych, krasnoludzkich twierdz, obok nich widnieją zamki postawione, acz dziś opuszczone przez Wallatarskich i Trajtońskich rycerzy oraz nowe lub odrestaurowane fortece. Region ten jest zamieszkiwany po dziś dzień. Głównie ludzka, rzadziej krasnoludzka i gnomia populacja w dużej mierze zajmuje się wypasem na wrzosowiskach owiec, z których wełna sprzedawana jest do wielkich portów jak Noks czy Murheim. Góry te znajdują się pod panowaniem Księstwa Gór (zachodnie pasmo), wschód wchodzi natomiast w skład księstwa Trajtonu Mniejszego (patrz Puszcza Tarrox). Największym miastem regionu jest Allaton. Jest to ośrodek handlu wełną, do którego podążają wszyscy kupcy mający potem zamiar sprzedać swój towar na statki z południa. Księstwem Gór włada młody, zaledwie dwudziesto kilku letni książę Artur. Jest on trybutariuszem (czyt. zobowiązany jest płacić daninę) Wallataru, aczkolwiek chętnie zrzuciłby ten obowiązek ze swych barków. Jego zamek górujący nad miastem Allaton słynie z urządzonych w nim turniejów rycerskich, na które zjeżdżają się mistrzowie miecza i kopii z całego świata. Główna konkurencja, czyli potyczki konnych na kopie zarezerwowana jest w prawdzie jedynie dla szlachetnie urodzonych, lecz mniej ważne kategorie jak konkursy szermierki, łucznictwa i inscenizowane walki całych oddziałów dopuszczają udział przedstawicieli niższych stanów. Innym ważnym miejscem jest Biały Szczyt. Jest to nietypowa, biała góra od wieków przez miejscową ludność uważana za świętom. Mieści się nań sanktuarium Waileny – bogini życia. Jest to jedno z najważniejszych centrów religijnych świata. Słynne zwłaszcza ze swego świętego źródła zdolnego uleczyć wszelkie choroby i dolegliwości, aczkolwiek jedynie u osób naprawdę pobożnych. Nie mniej jednak do świątyni ciągną prawdziwe tłumy pielgrzymów.

Zielone Góry jak zresztą każdy region świata mają własne problemy. Ziemię na północ od gór często nawiedzają przybyli z Norsii piraci. Czują się na tyle pewnie, że budują tam swe domy i wznoszą kopcowe grody. W samych górach także nie jest dobrze. W ruinach czają bandy zbójców, orków, trolli, ogrów i goblinów. Tajne wąwozy również są schronieniem dla band rabusi, niebezpieczeństwo tworzy także konflikt między Księstwem Gór, a Trajtonem Mniejszym o odebrane temu pierwszemu wschodnie pasmo. Sytuację jeszcze bardziej psują dwa miejsca: Ziemia Upadłej Gwiazdy oraz Nibelheim. Pierwsze z nich to rozległa dolina, na którą jakieś sto lat temu spadła wielka gwiazda z nieba. Wywołało to gigantyczny wybuch i trzęsienie ziemi odczuwalne w całych górach. Jakby tego było mało miejsce to zostało skażone przez zło. Rośliny są tam skarłale, często martwe, plenią się jadowite, bezlistne ciernie splątane, podobnymi do kul grupami porastające ziemię, lęgną się tu potwory. Nie mniej jednak swego czasu miejsce to było miejscem wypraw czarowników, którzy z pozyskanego z gwiazdy metalu tworzyli potężne amulety. Dziś większość jego odłamków została już wydobyta, lecz nadal od czasu do czasu jakiś czarownik szuka tu szczęścia. Nibelheim to odrębny problem. Było to ongiś centrum lokalnego kultu bożka zwanego Nienazwanym. Właściwie kult Nienazwanego nie zasługuje na nazwę lokalnego. Plenił się on bowiem od niepamiętnych czasów obejmując dużą część północnej i centralnej Laruzji. Na ołtarzach świątyni w Nibelheim w dniu świąt ginęły setki ludzi. Jakies dwieście lat temu połączone siły kilku arcykapłanów Tyra i Noltora, wasalów Białego szczytu oraz kilku świeckich książąt uderzyły na świątynię. Po trwającym miesiącami oblężeniu w końcu ta koalicja odniosła zwycięstwo i jej wojska wdarły się wewnątrz obrębów murów. Miasto Nibelheim spalono, a kapłanów i wyznawców Nienazwanego zabito, po czym kult pamiętający czasy Is rozpadł się. Pozostały po nim jedynie nawiedzone sale sanktuarium Nibelheim. Nie mniej jednak miejsce to jest wciąż unikane przez podróżnych, wciąż krążą pogłoski o ginących w tych okolicach dzieciach, czy o upiorach wyznawców krwawego kultu. A był to jeden z najstraszniejszych kultów w Historii Laruzji, tak przerażający, że w końcowych fazach oblężenia zdobywców wspierał kontyngent wojsk świątynnych Melkarta i czarownicy z Szarych Widm.

Puszcza Tarrox:

Puszcza Tarrox to rozległy, zbity obszar leśny porastający ziemię Trajton. Jest złożona głównie z drzew liściastych z przewagą dębu. Charakterystyczny jest dlań, że same lasy, zwłaszcza głębokie matorazniki często są przemieszane z miejscami, w których działają złe, lub wrogie człowiekowi siły. W wielu punktach drzewa umierają, a wśród powykręcanych pni czają się groźne bestie (aczkolwiek można to powiedzieć o niemal każdym lesie), w innych wprost przeciwnie, rośliny są niezwykle wprost wybujałe, ale często powoduje to zacienienie lasu i także przyciąga różnorakie, groźne potwory. Podobnie jak na Ziemi Upadłej Gwiazdy rozpleniły się tu czarne, kolczaste, bezlistne pnącza.

Granica dzikiej puszczy Tarrox wyznacza także granice dwóch księstw. Są to: Trajton Mniejszy oraz Księstwo Ziemi Murheim. Trajton Mniejszy leży na południe od puszczy, jest większym i silniejszym księstwem. Władą nim Roderyk Srogi, starszy władca słynący z łatwości, z jaką wpada w gniew oraz z bezwzględności, z jaką walczy ze zbójcami. Podbił on i teraz stara się utrzymać wschodnie pasmo Zielonych Gór. Największym miastem regionu są Słodkie Wody, przejęte po elfach wieki temu osiedle, nadal posiadające niezwykle dużą ilość elfich mieszkańców. Słodkie Wody pełnią dużą rolę w handlu wełną, sprzedawaną później

do Murheim. Ziemia Murheim to natomiast księstwo leżące na północ od Tarrox. Jest to wyraźnie mniejsze lenno, aczkolwiek wyraźnie bogatsze. Przyczyną jego zamożności są przede wszystkim żyzne ziemie oraz miasto Murheim, jeden z największych portów morskich na północy, zajmujący się przede wszystkim handlem wełną, oraz solonymi rybami. Księstwo Murheim jest w tej chwili podzielone między trzech synów poprzedniego księcia. Są to Karol, Korwin i Henryk. Ojciec podzielił swe włości na dzielnice by uniknąć walk między synami, ale jedyne, co powoduje, że ta trójka nie rzuciła się jeszcze sobie do gardeł, to fakt, że muszą walczyć z plagą piractwa oraz obawa przed potężnym sąsiadem na południu. Nie mniej, nie mogąc przystąpić do otwartej walki korzystają z dyskretniejszych, mniej efektywnych metod niż wojna, a mianowicie zabójców, szpiegów i czarowników.

Problemem Tarrox są przede wszystkim sami mieszkańcy puszczy. Duże ilości żyjących w niej orków, goblinów, zwierzolidzi, czy choćby zwykłych zbójców to jedno. Drugie to bytujący w niej naturalne i nienaturalne drapieżniki, a nie można też zapomnieć o elfach, driadach, sylwanach, entach i innych, niekoniecznie przyjaznych człowiekowi leśnych istotach. Część odcinków lasu jest nawiedzona, w innych pełno jest czarownic, w jeszcze innych z kolei barbarzyńskich Hauków. Dużo jest ich zwłaszcza w regionie północnym, południe i centrum należą do orków. Inne istoty jak trolle, elfy, czy gobliny przemieszane są pomiędzy nimi, natomiast bandyci okupują obszary skrajne lasu. Ponadto do problemów regionu należy wliczyć najeżdżających lub kolonizujących północne wybrzeża barbarzyńców.

Ziemia Trajton:

Tą nazwą zazwyczaj określa się rozległą równinę położoną między Zielonymi Górami na zachodzie, Czarnymi Wzgórzami na południu, górami Tham – Mod na wschodzie, a oceanem na północy. W jego skład wchodzi opisywana już Puszcza Tarrox. Równina Trajtonu jest lesista i dość żyzna, zapewnia wyżywienie wielu mieszkańcom. Jej nazwa pochodzi od królestwa Trajton, które istniało w tym regionie. Zostało podbite przez Wallatar w okresie panowania Imperatora, większość członków panującej dynastii została wówczas okrutnie zamordowana przez zdobywców (nie oszczędzono nawet kobiet i dzieci), a ci, którzy pozostali przy życiu podzielili się na frakcje i po upadku Imperium Północy wraz z książętami z nadania Wallataru rozpoczęli wojnę, doprowadzili do rozłamu i trwającego po dziś dzień rozbitcia dzielnicowego. Istnieje legenda mówiąca, że jeden z nadwornych czarowników ostatniego króla Władimira Heretyka oclił przed pogromem następcę tronu i ukrył go razem z zaginionymi insygniami koronacyjnymi, więc prosty lud i część tradycyjnie lojalistycznych rodów rycerskich oczekuje na odrodzenie się królestwa. Jak można się spodziewać aktualnie panującym książętom ta wizja nie przypadła szczególnie do gustu i polują oni na wszelkie pogłoski mówiące o pojawieniu się takowego następcy.

Najważniejszym, nieomówionym jeszcze księstwem Trajtonu jest Trajton Większy, zajmujący obszary na wschód od Tarrox. Prócz niego królestwo tworzyły księstwa: Zielonych Gór, Czarnych Wzgórz, Ziemi Murnheim, już nieistniejące księstwo Tynu, oraz jak łatwo się domyślić Trajtonu Większego. Trajton Większy jest raczej słabym, średniozamożnym, rolniczym księstwem. Władą nim książę Albrecht Stary, mało popularny feudał. Stary, nieposiadający męskich potomków książę, bowiem praktycznie nie rządzi, a władzę sprawuje jego palatyn – najwyższy dworski urzędnik. Część rycerstwa jest niezadowolona z tego, gdyż szerzy się nepotyzm, a Edmund Szary, palatyn Albrechta osłabia inne rycerskie rody i klany nadając ziemię swym krewnym. Największym miastem księstwa jest zbudowane wieki temu przez elfy osiedle o obsadzonych drzewami uliczkach zwane jako Cienisty Gaj. Ten zabieg mający za zadanie upiększyć miasto tworzy ciekawy efekt. Z jednej strony, bowiem widzi się zadbane, ozdobne rośliny, a obok nich zaśmiecone, błotniste uliczki, pełna końskiego nawozu i krowich placzków, czy obskurne, odrapane kamienice pełne biedoty. Jak to określił pewien wysoki elf – ciekawa kompozycja. Prawie dwieście lat temu Cienisty Gaj oblegany był przez wojska Imperatora pod dowództwem szalonego generała Zana Ponurego, Wallatarskiego hrabiego, którego rodzina została zamordowana na skutek spisku, mającego źródło na Trajtońskim dworze. Zan poprzysiągł wówczas śmierć każdemu Trajtończykowi, niezależnie od płci, wieku i stanu, jakiego spotka i konsekwentnie tą przysięgę wypełniał. Na szczęście dla jego mieszkańców Cienisty Gaj nie został zdobyty, wojska Zana zostały rozbite przez idące z odsieczą oddziały królewskie, a sam generał zginął. Prześladowuje on jednak nadal mieszkańców Trajtonu, gdyż każdego roku, w rocznicę swej śmierci (15. 08) jego duch powraca i morduje wszystkich tych, którzy w nocy znajdują się poza murami miasta, a gdy raz bramy nie zostały tej nocy zamknięte wtargną do miasta przynosząc grozę na ulice.

Ziemia Trajton jest przede wszystkim podzielona. Charakterystyczne dla ludzkich regionów Laruzji rodowe waśnie i wendetty są przez to liczniejsze i niejednokrotnie krwawsze. Z tej przyczyny nie jest w stanie poradzić sobie z licznymi potworami czy bandytami oraz wrogami zewnętrznymi jak orki i gobliny z Tarrox lub Czarnych Wzgórz czy penetrujące wybrzeża przybysze z północy.

Las Ciernia:

Pod tą nazwą kryje się większy kompleks leśny rozciągający się w dolinie między górami Tham – Mod, a Czarnymi Wzgórzami. Zbita puszcza nieprzecinanana przez drogi, mieszcząca w sobie tylko z rzadka

osiedla niekoniernie przyjaznych Hauków i obozowiska zazwyczaj nieprzyjaznych bandytów, pełna bagien, uroczysk i innych nieprzyjemnych miejsc blokuje najlepszą, najwygodniejszą drogę do koryta Złotej Rzeki (patrz opis: Złota Rzeka). Las sam złożony jest z dość endemicznej, nietypowej roślinności. W prawdzie występują tu i zwykle drzewa, aczkolwiek są one zazwyczaj bezlistne, martwe i sprawiają wrażenie uschłych. Mieszkańcy pobliskich regionów przekonani są, że dzieje się tak za sprawą złych mocy nawiedzających to miejsce. Prócz zniszczonych przedstawicieli zwykłych drzew występują tu wzmiankowane endemity: zazwyczaj są to różnego rodzaju wariacje na temat opisywanych już wcześniej cierni oraz różnego typu kolców (np. drzewa, z których pni wyrastają długie na 40cm, ostre jak brzytwa ciernie). W lesie rosną także całe polany złoziela i innych niebezpiecznych, często trujących roślin. W ten koszmarny drzewostan przeplata się ze zwykłym lasem.

Czarne wzgórze:

Jest to pasmo wzgórz rozciągające się na południe od Ziemi Trajton. Są to łyse, często omywane deszczem wzniesienia. W mokrych dolinach rosną lasy, aczkolwiek rzadkie, natomiast same zbocza wzgórz pokrywają wrzosowiska, na których pasterze wypasają swe owce. Północno – zachodnia część krainy jest dobrze zamieszkała, tworzy tzw. Księstwo Czarnych Wzgórz. Jest to region raczej niezbyt żyzny, żyjący głównie z pasterstwa. Władą nim książę Agrin Szary, toczący nieprzerwanie walki, mające na celu wyparcie z tych regionów plemiona orków i bandy goblinów, aczkolwiek nic nie wskazuje na to by miał odnieść sukces. Największym miastem regionu jest Miasto Wzgórz, całkiem bogate miasto zajmujące się głównie handlem wełną.

Południowe regiony wzgórz były niegdyś (jak zresztą i północne) opanowane przez krasnoludy, ale dzisiaj, po setkach lat po ich wspaniałych twierdzach pozostały już wyłącznie ruiny, aczkolwiek istnieje tu nadal wiele osad, faktorii i miast oraz grodów należących do pojedynczych klanów. Prócz nich w regionie żyje wiele plemion orków i dzikich górali, a w licznych tu jaskiniach czyhają trolle. Bardzo groźny jest zwłaszcza region położony w bezpośredniej bliskości Tyrnu. Kiedy bowiem księstwo to przestało istnieć jego włości podzielono między jego sąsiadów, acz największe miasto zostało wzgardzone. Powodem takiej decyzji był fakt, że to rządzone z ramienia nieżyjącego już Imperatora przez arcymaga Lidrana Kaina miasto mieściło w sobie niewyobrażalnie bogatą bibliotekę magicznej wiedzy. Znajdowały się w niej ponoć przepisy pozwalające osiągnąć niebywała wprost moc. Przyciągnęło to nadistotę zwaną jako Dorogan i jej hordę demonów, ożywieńców, zwierzoluźi i smokowców oraz jego święte potworów, czarowników i przemienionych czarami luźi. Dorogan miasto zdobył i złupił, acz nie odnalazłszy tego, czego szukał (nie wiadomo co to było) odszedł pozostawił swych najemników. Ci odbudowali miasto, które w tej chwili jest Mekką dla ściganych w innych regionach zbrodniarzy, kultów złych bogów, zwierzoluźi, wygnanych mrocznych elfów, półorków, diabelstw, półdemonów, czarowników i wiedźm. Miastem rządzą trzy stronnictwa: Liatril: zrzeszający pod swym ramieniem mroczne elfy, jeden z licznych klanów smokowców pod przywództwem dracha Zaggira, oraz Szare Bractwo będące organizacją w skład której wchodzi wielu czarowników (w samym mieście jest ich zawrotna ilość – ponad dwie setki), półdemonów i diabelstw. Miasto jest unikane, mimo, że jest to dość normalne osiedle, z dość egzotycznymi w prawdzie mieszkańcami, bardziej jednak od innych odrapane, biedniejsze i brudniejsze. Większa jest też przestępczość, aczkolwiek nie tyle z powodu „złej” natury mieszkańców (największą grupę społeczną tworzy mieszanek luźi – diabelstwa – półorki – mroczne elfy), co z powodu ich biedy. Zazwyczaj, bowiem migrujący do dowolnego miasta chłop niesie ze sobą pieniądze uzyskane ze sprzedaży swojego dobytku. Jeśli ktoś przybywa do Tyrnu, to dźwiga zwykle jedynie sińce po kamieniach, którymi obrzucany był po drodze. Jest to miejsce nie tyle złe jak określają je okoliczni mieszkańcy (co bynajmniej nie przeszkadza im sprzedawać Tyrnijczykom żywności), co smutne. Gospodarka osiedla opiera się głównie na handlu i rzemiośle. Tyrn sprzedaje orkom broń lepszej jakości niż ta, jaką są zdolne wykonać (tzn., stalową miast z uwęglonego żelaza) w zamian za zdobyte przezeń łupy. Życie w metropolii jest trudne, w rozciągających się pod miastem, niezbadanych tunelach i w licznych zrujnowanych budynkach czai się wiele krwiożerczych potworów, pozostałości po armii Dorogana i wcześniejszych eksperymentach z magią.

Główną rozrywką mieszkańców Tyrnu, dającą im wytchnienie od trudów egzystencji są organizowane na zakończenie każdego sezonu walki na górującej nad miastem arenie, przyciągające (obok legend o gnieźdzącym się tu złe i ukrytych skarbach) licznych awanturników. Nagrody są, bowiem wysokie i częstokroć magiczne (bieda nie dotyka wszystkich warstw mieszkańców miasta, ci, którzy żyją z wyzysku ubogich mają się tu zwykle bardzo dobrze), a zasady proste. Do zmagania dopuszcza się każdego, kto się zgłosi, lub zostanie zgłoszony... Reguły, jak już mówiłem są bardzo proste: dwie osoby wychodzą na arenę i walczą dowolnymi środkami, póki jedna nie zginie lub się nie podda. Walki przyciągają oprócz zwykłych awanturników różnorakie potworne istoty i magów, bowiem dopuszczany jest do nich każdy, kto zechce, lub kogo ktoś zdoła wpełznąć na arenę. Istnieje nawet zorganizowana grupa łowców chwytająca dzikie bestie i wystawiająca je w walkach. Dla większej atrakcyjności pojedynków arenę otoczono najeżoną metalowymi ostrzami fosą.

Także wschodnie pasmo wzgórz nie jest wyłącznie domenem orków i goblinów. Ciągnie przezeń pilnie strzeżony szlak wędrówek kupców i pielgrzymów. Osłaniany jest on przez liczne twierdze obsadzone

przez załogi ludzi, wysokich elfów i skrzydlatych. Wśród nich wybijają się Cytadela Tysiąca Piór i Orle Wierzyce. Pierwsza z nich to stolica niewielkiego Królestwa Niebios, państwa podobnych człowiekowi, skrzydlatych istot. Wznosi się ona na stromych skarpach, otoczona podwójnym pierścieniem murów. Samo warowne miasto otacza z kolei potężny, niezdobyty, krasnoludzki zamek, który przechodził kolejno w ręce elfów i skrzydlatych. Forteca ta jest siedzibą władz królestwa. Najlepsze dzielnice miasta położone są na stromych, skalnych występach, nad którymi przewieszono liczne pomosty. Do miasta nie wolno wchodzić przedstawicielom innych gatunków niż skrzydlaci (chyba, że zakazu tego uchyli król lub ktoś z jego rodziny) i elfy. Przedstawiciele innych ras muszą pozostać poza murami. Królestwo Niebios, mimo szumnej nazwy ma rozmiar dużego księstwa, zamieszkanego głównie przez skrzydlatych i w mniejszym stopniu przez zasymilowanych z nimi ludzi (małżeństwa mieszane są zabronione, rodzące się w ich wyniku potomstwo jest, bowiem kalekie i często chore). Przedstawiciele tej rasy zabijają część swych dzieci w związku z przepowiednią mówiącą, że skrzydlaci o czarnym upierzeniu doprowadzą do upadku Cytadeli Tysiąca Piór. Królestwem rządzi jego wysokość Anthar VII. To starzejący się władca, mający tylko jedną córkę (prawa windian pozwalają zasiadać na tronie kobietom). O losie drugiej, starszej księżniczki dziecka krążą plotki, podejrzewa się, że została ona wygnana na skutek jakiejś obyczajowej afery, rodzinnej tragedii, udziału w spisku, lub – jak szepczą niektórzy – upierzenia.

Orle Wierzyce to marchia Lesrii, nadana wiele set lat temu ludzkim najemnikom. Jak i w innych regionach świata ci zdołali zdominować populację elfów i z czasem przekształcić pobliskie ziemie we własną domenę, spychając elfy na margines. Jest to kluczowa twierdza w walkach z orkami, u podnóża której nie rozwinęło się miasto. Potężne mury obronne zamku i czarne, ponure mury zamku rzucające wyzwanie każdemu, kto nadchodzi widać z odległości wielu mil. Jest to siedziba owianego złą sławom Haragona starego, ponad stu letniego władcy, nadal silnego, o którym niektórzy sądzą, że przedłuża swe życie magiom. Faktem jest, że utrzymuje na swym dworze dość podejrzanego czarownika i, że słudzy księcia porywali swego czasu ludzi z okolicznych wiosek.

Nie tak wielka jak poprzednie, ale też wspaniała jest forteca położona w Lot. Wzniesiono ją na dziwnym odłamku lewitującej skały unoszącym się nad wzgórzami. Jest to największy z nader nielicznych okazów, jakie rozsięte są po całym kontynencie. Forteca jest ogromnym, niemal niezdobytym zamkiem, a co gorsza dostanie się doń graniczy z niemożliwością. Stanowi od wieków ostatni przyczółek obrony skrzydlatych i bazę wypadową Wojowników Wiatru – elitarnej kasty żołnierzy.

Czarne wzgórza są terenem, na który masowo napływają orkowie, gobliny i inne, podobne im istoty. Cały czas dochodzi do potyczek z mniejszymi bandami, a zdarza się, że ambitni przywódcy tych istot prowadzą całe armie swych pobratymców na zamieszkujących tu ludzi, skrzydlatych i krasnoludy.

Plaskowyż mgieł:

W pewnym momencie wzgórze i pagórki Czarnych Wzgórz i Wrzosowiska Atten wyrównują się wyraźnie tworząc rozległą wyżynę. Porastają ją bujne, jodłowe lasy, w których można spotkać różnorakie zwierzęta. W wielu miejscach plaskowyż poprzecinany jest zdradliwymi rozpadlinami i przepaściami, a na zachodzie wznosi się niemal pionową ścianą nad rozległą doliną. Miejsce to wywodzi swą nazwę od gęstych mgieł okrywających je bardzo często. Praktycznie nie ma – prócz okresu zimowego, kiedy to para wodna zmienia się w lód chwili, by nie unosiły się nad nim jej smużki. Czasem jest to zaledwie delikatny opar, czasem zaś prawdziwa ściana mgły unosząca się całymi dniami, tak gęsta, że nie widać weń nawet wyciągniętej ręki. Co najgorsze, sytuacja ta może się zmienić w każdej sekundzie i idąc leśną dróżką w pogodny dzień możesz nagle znaleźć się w prawdziwej mgielnej pułapce.

Zasadniczo, jeśli nie liczyć potworów, dzikich zwierząt, oraz nielicznych orkowych i goblinskich plemion region ten jest niemal niezamieszany. Jedynym wyjątkiem jest tu Lalltriel. Jest to osada czarowników, zamieszкана na stałe przez około 400 magów, czarodziei, obdarzonych mocami osób, alchemików i wróżbitów oraz około drugie tyle ich służby. Ośrodek ten został zbudowany wokół dawno opuszczonej, ale dzisiaj rozbudowanej do rozmiarów małego miasteczka elfiej wioski o tej samej nazwie. Jest to rodzaj miasta czarowników. Jego mieszkańcy rozciągają swe wpływy po całej północy. Zachowują się nieco protekcyjnie, starają się wpływać na politykę. Założyli oni, bowiem niegdyś, że obdarzeni nadnaturalnymi mocami osobnicy powinni opiekować się tymi, którzy tych mocy nie posiadają, aczkolwiek wodzowie osady zazwyczaj bardziej dbają o swoją własną kiesę. W miasteczku znajduje się bardzo bogaty zbiór magicznych ksiąg i przedmiotów, uczonych jest tu też wielu czarowników (często za darmo), nie mniej nie jest ona zaznaczona na mapie gdyż można się doń dostać jedynie po otrzymaniu stosownego zaproszenia od arcymaga, lub też będąc jednym z jej obywateli. Więcej o Lalltriel w rozdziale o organizacjach.

Wrzosowisko Atten:

Pod tą nazwą kryje się pasmo skalistych, wapiennych wzgórz sąsiadujących z pasmami Czarnych Wzgórz i Wzgórz Ruin. Jest to miejsce raczej nieurodzajne i w dużej mierze niezamieszane. Częste deszcze wypłukują wapienne skały tworząc liczne grotty i rozpadliny. Przed wiekami żyło tu wiele krasnoludzkich

klanów, acz wraz z migracją na północ orków zostały wyparte. Wiele twierdz zostało zniszczonych, inne po prowizorycznych naprawach stały się bazami wypadowymi dla potworów. Dziś orki, ogry, gobliny i trolle są głównymi mieszkańcami ociekających deszczem, porośniętych wrzosami, mglistych wzgórz. Prócz nich znaleźć można tu jedynie majestatyczne ruiny starodawnych warowni, wyraźnie nadgryzione przez czas i najeźdźców.

Wschodnie obszary wzgórz wchodzą w skład Marchii Atten i jako takie formalnie podlegają królestwu Awkon. Mimo to jednak marchia jest niezwykle niezależna i politycznie praktycznie oderwana od rodowitego królestwa. Celem politycznym jej istnienia jest ochrona kraju przed najazdami orków i dzikich górali oraz podbicie ich ziem. Ponadto długi pas zamków i kopcowych grodów osłania ciągnący się tędy szlak handlowy. Marchiom włada margrabia Derrik Złoty, a jego stolicom jest Zamek Mgieł, położony niedaleko Płaskowyżu Mgieł biały fort często osnuwany przez mleczne opary, u którego stóp rozrasta się żyjące z handlu miasto. Drugim, równie ważnym ośrodkiem jest Zamek Zmierchu, bliźniacza forteca trzymająca warte nad Drekmor.

Wzgórza Ruin:

Tą nazwą ochrzczone zostało północno – zachodnie pogórze masywu Tam – Kas. Niedyś był to jeden z najsilniej zaludnionych obszarów władztwa krasnoludów, acz po najeździe orkowych hord jego mieszkańcy albo uciekli albo wyginęli. Dzisiaj ten pokryty stromymi, skalistymi wzgórzami, wrzosowiskami i dolinami porośniętymi rzadkim lasem, pełen głazów narzutowych obszar skrywa w sobie wiele podziemnych miast jak i naziemnych twierdz oraz resztki dawnych kopalń. Nie są to jednak rozsypujące się ruiny. W tym regionie żyją, bowiem w dużych ilościach silne, liczne plemiona orków, ogrów, trolli i górskich goblinów, które zasiedliły resztki krasnoludzkich osiedli. O ile na północy, na Wrzosowisku Atten lub na Czarnych Wzgórzach, gdzie tych istot jest bardzo dużo można wędrować i ich w ogóle nie napotkać, to tu nie sposób ich uniknąć. Liczne krasnoludzkie ruiny są po prostu doskonałym osiedlem dla tych stworów, a wiele band grasujących w innych regionach, nawet w Wallatarze czy Trajtonie wywodzi się stąd. Nie oznacza to jednak, że nie ma na tamtych ziemiach rodzimych, orkowych plemion.

Drekmor:

Jest to nazwa nadana rozległej dolinie leżącej między Wrzosowiskiem Atten, a Wzgórzami Ruin. Cieszy się ona złą sławą od wielu setek lat. Krasnoludzkie kroniki określają to miejsce jako Czarną Dolinę, podobnie nazywają ją też elfie. Późniejsza historiografia także obfituje w ponure wzmianki o tym miejscu. Mieściła się tu jedna z większych twierdz Kroma Odmieńca podczas drugiej wojny magów, potem wyłoniła się stąd armia nadstoty Dorogana by spalić miasto Tyrn.

Miejsce to w pełni zasłużyło na swoją złą sławę siedliska potworów, opętanego i nawiedzonego pustkowiecia. Pokrywa je w dużej mierze las suchych, bezlistnych, dziwnie powykręcanych drzew, a ziemię porasta sucha trawa. Niebo wydaje się ciemne, podobne do nocnego nawet w dzień, unoszą się na nim liczne nietoperze. Strumienie i stawy cuchną, a wśród drzew prócz zwykłych zwierząt przemykają się upiory i ożywione szkielety, na łąkach trujących ziół pasą się potwory, a w powykręcanych gajach czają się czarcie drzewa. Miejsce to zawsze służyło za dom dla licznych orków i goblinów, mnóstwo jest tu trolli. Mieszkańcy Awkon od wielu pokoleń zysują tu przestępców, łotrów i zdrajców, ucieka tu też wielu złych czarowników oraz rozmaite, mniej lub bardziej słusznie prześladowane istoty jak półorki czy diabelstwa. Jednym z takich wygnańców jest Woderyk Wilcze Serce – wygnany za spisek przeciwko królowi, ścigany za czarnoksiężstwo były księżę Księstwa Południowego. Człowiek ten, zbiegły z grupą wiernych sobie rycerzy i znaczną częścią księżęcego skarbcza zdołał odrestaurować dawny zamek Dorogana - Nedrak.

Lodowe pustkowiecia:

Lodowe pustkowiecia to rozległa dolina znajdująca się na północ od gór Tham – Mod, nad północnym oceanem. Dolina ta jest, jeśli nie liczyć jej wybrzeża i południowych krańców w dużej mierze bezлюдna. Porastają ją gęste iglaste lasy. Lato w niej jest krótkie, ale upalne a, powstała z topniejącego śniegu woda tworzy liczne sadzawki i bajora, w których wylęgają się tysiące komarów. Zimą, długą i mroźną iglaste drzewa i ziemia pokrywane są czapami śniegu. Głównymi mieszkańcami tego miejsca są wilki, tygrysy i niedźwiedzie, acz na północy można spotkać trochę barbarzyńców z Norsii, a południu krasnoludów. Prócz nich żyją tu także orki i gobliny, ale nie ma ich zbyt wiele, więcej jest natomiast ogrów, trolli i olbrzymów. Najgęściej zaludnionym obszarem regionu jest okolica miasta Kadak – Has. Jest to obszar zasiedlony przez krasnoludy ze wzgórz, które odkryły w tym miejscu duże złoża miedzi i ołowiu z domieszkami srebra. Skupia się więc tu sporo miast i faktorii oraz wiosek, głównie górniczych. Samo Kadak – Has jest całkiem dużą metropolią, otoczoną wysokimi, typowo krasnoludzkimi murami. Miasto żyje głównie z wydobywania prowadzonego w pobliskich kopalniach, ale tak duże zgrupowanie krasnoludów zapewnia też rozwój rzemiosła i handlu. Nie mniej jednak prócz okolic tego dużego miasta krasnoludy nie osiedlały się i ziemię tę wciąż porasta dziewiczy, iglasty las pozbawiony niemal jakichkolwiek mieszkańców. Głęboko w dolinę zapuszczają się tylko niekiedy nieliczni myśliwi.

Góry Tham – Mod:

Jest to pasmo wysokich, młodych wapiennych szczytów ciągnących się na północy kontynentu. Są to najpewniej najwyższe góry Laruzji, rozciągające się nad szerokimi, pełnymi jezior dolinami. Ich zbocza pokryte są gęstym, jodlowym i świerkowym lasem, który z czasem ustępuje miejsca limbom i zaroślą kosodrzewiny, by w końcu przemienić się w hale, skalne granie i pokłady wiecznego lodu lśniące w słońcu na szczytach. W dolinach natomiast rosną liczne bukowe lasy i błyszczą modre jeziora. To wszystko między listopadem, a kwietniem przykryte jest grubą czapą śniegu i lodu, niezwykle piękną, aczkolwiek niejednokrotnie jest to piękno śmiertelne, góry te są, bowiem jednymi z najmroźniejszych gór świata.

Krasnoludy przybyły tu eony temu. Zagospodarowały górskie szczyty. Przebijając się niemal heroicznym wysiłkiem przez góry, wyrabując przejścia na skalnych pułkach, drażąc tunele i budując mosty – potężne, kamienne kolosy i chybotliwe, linowe kładki, stworzyły sieć wybrukowanych dróg łączących ich miasta i kopalnie, których jest tu w tej chwili bardzo wiele. Część z nich to wybudowane na otwartej przestrzeni, murowane budowle, typowe dla mieszkańców wzgórz, inne to wydrążone pod ziemią tunele, jaskinie i lochy. Osiedli, wsi i miast jest tu wiele, jedne są mniejsze, inne natomiast są większe, nie mniej jednak do najwspanialszych zaliczają się Kazad – Has, Damad – Kad, Kor – Kam, oraz Ak – Kad. Kazad – Has to miasto stworzone wokół kopalń węgla i żelaza, rozwinęło się podczas wojen z orkami, kiedy to jego ludność znacznie powiększyli przybyli z innych regionów uciekinierzy. Miasto w skutek swego rozwoju zasłynęło z kuźni, których jest tu doprawdy bardzo wiele, tworzy tu między innymi słynny kowal Eryk Białobrody, uznawany za jednego z największych płatnerzy w Laruzji. Kor – Kam natomiast, potężne miasto stworzone w częściowo naturalnych, ale w większości wykutych przez krasnoludy jaskiniach ciągnących się pod szczytem Władcy Burz znane było nawet starożytnym. Eksploatowano tu, bowiem wielkie pokłady mithrilu, podobnego do srebra, magicznego metalu, które w większości zostały jednak zurzyte (w tej chwili znajdowane są jedynie pojedyncze samorodki). Mimo, że pozbawione tego magicznego surowca miasto wciąż prosperuje wydobywając srebro, miedź, ołów, żelazo i kamienie szlachetne. Miasto to składa się z około 40 pomniejszych, zamkniętych w różnych komnatach jaskiń dzielnic. Kolejną metropolią jest Demad – Kad czyli Dar Bogów. Miasto, żyjące z licznych kopalń i wielu wspaniałych zbrojmistrzów i jubilerów zostało zbudowane w potężnej, naturalnej jaskini nad podziemną rzeką. To właśnie jej bliskość została uznana za dar niebios. Nie jest to jednak jedyna zaleta miasta, na jego terenie wydobywa się bowiem wiele cennych minerałów oraz duże ilości złota i srebra. Ak – Kar natomiast zbudowali krasnoludscy uciekinierzy z Czarnych Wzgórz. Szukając miejsca do zamieszkania odkryli duże złoża (bardzo duże jak się później okazało) żelaza w górze zwanej jako Królowa Śniegu. W poszukiwaniu tych bogactw wkopali się i wryli w skały pod lodowym czubem szczytu, który teraz stanowi białe pokrycie dla sztucznej jaskini mieszczącej miasto. Całe Tham – Mod jest władane przez króla Thorma Walecznego, starego władcę, który poprowadził swych poddanych do niejednej bitwy przeciw wrogom.

W tych górach prócz licznych, olbrzymich miast znajdują się rozmaite inne, piękne miejsca warte by je ujrzeć. Pierwszym z nich jest Lustro: duże, niemal okrągłe, górskie jezioro. Lśni ono srebrnym blaskiem odbijając w sobie całą dolinę na dnie, której leży. Drugim z takich miejsc są Srebrne Wodospady. W tym miejscu rzeka Śnieżynka spada z ponad tysięczmetrowego urwiska wypełniając całą kotlinę lśniącą parą. Krasnoludy i przedstawiciele innych ras podróżują w te miejsca nieokiełznanego piękna przyrody (w odległości dnia drogi od obu miejsc krasnoludy nie wnoszą żadnych budynków) by podziwiać ich piękno.

Góry nie są niestety takim pięknym miejscem, jakim mogłyby się wydawać. Niestety są też groźne i to z wielu powodów. Pierwszym z nich są wilki, rozmaite drapieżniki, oraz czynniki naturalne jak częste lawiny, przepaście i zmienna pogoda, drugim długa i ostra, zabójcza niekiedy zima, ostatnim natomiast orki i gobliny zamieszkujące tutejsze doliny i lasy. Są one równie groźne, jak liczni tu krasnoludscy renegaci i zbrojcy, aczkolwiek największym zagrożeniem jest jednak nadal ostry klimat.

Lersia:

Kraj zwany jako Lersia leży w rozległej dolinie między Czarnymi Wzgórzami i Wrzosowiskiem Atten, a południową, niską odnogą gór Tham – Mod. Jest to kraj pokryty liściastymi lasami, pełen jezior, rzek i łąk. Według opisów rozlicznych, zwiedzających go podróżników porośnięty licznymi brzożami, żyzny i piękny. Opisuje się go jako kwitnącą rozmaitymi ziołami, krainę wiecznej wiosny, w której zawsze jest ciepło, acz nie upalnie i nie ma żadnych trosk. Z czasem Lersia w opowieściach Laruzyjskich poetów i bardów przejęła funkcję mitu arkadyjskiego, krainy wiecznego szczęścia. W rzeczywistości jednak jest to dość zwyczajna kraina, choć rzeczywiście żyzna i urodzajna. Rzeczywiście kraj ten kwitnie, zwłaszcza przy drogach, które przez wieki obsadzone były rozmaitymi, naturalnymi jak i magicznymi kwiatami i krzewami ozdobnymi z różnych stron świata. Z czasem część gatunków zdziczała rozrastając się wśród łąk i lasów wpływając na wygląd krainy. Ludzie i krasnoludy rzadko są wpuszczani do kraju, podobnie jak duża większość innych ras, można ich spotkać tylko na obrzeżach. Kraina należy, bowiem całkowicie do wysokich elfów, a te zazdrośnie, magią i swymi łukami strzegą jej sekretów, przepuszczając tylko nielicznych gości swej szlachty, posłów, członków zaufanych rodów szlacheckich oraz część słynnych bohaterów i czarowników. Oraz bardów, minstrel i dzieci, osoby te, bowiem przepuszczają wedle tradycji zawsze. Inne osoby, by mogły wejść na teren tej krainy muszą otrzymać pozwolenie jakiegoś wysoko postawionego elfiego szlachcica.

Według zwiedzających ten kraj podróżnych żyje tu bardzo wiele wysokich elfów, zamieszkujących liczne, bogato zdobione miasta i wioski, uprawiając kwiaty i winną latorośl. Pośród niezliczonych, płynnych, dźwięcznych i niejednokrotnie trudnych nazw najczęściej powtarzają się Amalin: leżące na północnym zachodzie miasto zbudowane z białego marmuru, pełne pałaców i willi. Leży ono na brzegach leśnego jeziora, otoczone lasem, który wydaje się wchodzić, pod postacią ozdobnych drzew i krzewów pośród wspierane licznymi kolumnami domy. Budynki lśnią w słońcu alabastrem swych ścian i błękitem oraz lilią dachów, a gdy ranem wiatr rozgania mgły jeziora, wydają się powstawać z mlecznych oparów. Drugim z miast jest Miasto Pałacy, zwane pod tą właśnie nazwą od czasów niemal już starożytnych. Ongiś nosiło inną nazwę, ale tej nie wypowiadał nikt od czasu, gdy w bratobójczej wojnie rozpadło się starożytne Sellie. Miasto to, to jedno wielkie zbiorowisko willi i pałaców, o wybrukowanych uliczkach. Wspina się ono po urwisku pod wspaniałym wodospadem i nad korytem Złotej Rzeki. Podzielone jest na trzy części – dwie dzielnice mieszkalne, służebne dla reszty osiedla i stworzony na wyspie, pałacowy kompleks, do którego mają wstęp jedynie nieliczni szlachcice, lordowie i księżęta oraz zaproszeni bohaterowie. Tam w licznych pałacach żyją najwybitniejsi elfi magowie, artyści, najważniejsi dostojnicy, najwyższa szlachta, oraz sam król Liothil piękny, władca Lersji. Wstęp do dzielnicy dla pospólstwa jest zabroniony pod karą banicji. Ostatnim z miast jest Ilmanor. Miasto to wznosi się na dużym wzgórzu, nad lasem, otoczone pierścieniem murów, odcinających się od ciągnących się poniżej łąk swym wyraźnym, białym blaskiem. Wewnątrz miasta, wśród elfich domów, wznosi się potężna, strzelista, bardzo wysoka wieża, w której rezydują władcy i szlachta miasta.

Tak wydawałoby się bajkowa kraina jak Lersia nie może mieć kłopotów. Przynajmniej tak można by myśleć patrząc na zachowanie jej mieszkańców. Jest jednak inaczej. Lersyjczycy mają wiele problemów ze strony zamieszkujących sąsiadujące z nimi wzgórza, oraz Las Cierni orków, które niejednokrotnie atakowały kraj. Od południa na ich ziemię wkraczają ludzie z Awkonu, karczują las i zakładają wioski, bandy awanturników i chciwych łupów bandytów zakradają się do elfich osiedli by kraść i mordować. Kolonizatorzy z Suchoziemia już kilka wieków temu wdarli się na dziesiątki mil w głąb granicy, wymieszali się z tamtejszymi elfami i w zasadzie żyją w pokoju. Elfy z tamtego regionu słuchają rozkazów swej szlachty, ludzie posłuszni są swoim kapłanom i feudałom. Nie mniej ta bliskość dwóch obcych ras doprowadza do aktów nietolerancji, elfy, czując się pewnie lubią zabawiać się kosztem swych ludzkich sąsiadów, natomiast ludzcy przestępcy często napadają na osady w poszukiwaniu skarbów i legendarnej, elfiej magii.

Awkon:

Awkon jest ludzkim państwem powstałym na dawnych, elfich ziemiach na południe od Lersji. Jest to nizinny, lesisty region, obfitujący w nieznaczne podwyższenia terenu. Porastają go liściaste lasy, na zachodzie bardzo zwarte, a w innych obszarach nieco już przerzedzone i wykarczowane. Mimo to większą część państwa pokrywa dębowa i rzadziej bukowa puszcza. W dzikich gęstwinach znajduje się wiele elfich wiosek i osiedli, głównie należących do szarych elfów, przemierza te regiony liczne grupy elfów zielonych. Jako, że ongiś całe Awkon było kluczowym miejscem dla osadnictwa Seelie, pozostało tu wiele ruin, nekropoli i innych pamiątek tego okresu, acz w większości zarosły one już cierniem lub stały się siedzibą różnorakich, złych istot.

Awkon w tej chwili zamieszkiwany jest w większości przez ludzi, aczkolwiek jak wszędzie spotkać można tu licznych przedstawicieli innych ras. Krajem włada w tej chwili król Agaryk Piękny, młody, niedawno koronowany władca, który żyje ideałami, niezwykle ceniąc sobie honor i co kilka chwil składający śluby miłości jakiejś damie. Jego włości podzielone są na trzy obszary. Pierwszym z nich jest księstwo północne, mieszczące w sobie największe miasto w królestwie: Elmirne. Jest to elfie miasto, zdobyte w wojnie wiele pokoleń temu. Po podboju w prawdzie podjęto próbę kolonizacji, ale nie powiodła się i w ruinach ongiś wielkiego miasta powstało zaledwie małe miasteczko, dopiero później wraz ze wzrostem liczby napływowej ludności osiedle ponownie rozkwitło i stało się punktem skupu dla zboża uprawianego w jego okolicach. Miasto nie ma w sobie, prócz i tak przebudowanego muru nic z dawnego, elfiego ośrodka. Dzieła sztuki i skarby wywieźli zdobywcy na wozach zaraz po dokonaniu podboju, natomiast mieszczanie stopniowo rozebrali zrujnowane pałace i na ich miejscu (wykorzystując gruzy jako budulec) postawili swoje kamienice i niskie, drewniane chaty. Księstwem północnym włada książę Ekmyryk Pobożny, znany rycerz, fundator licznych świątyń i kościołów. Jest bardzo wierny ideałom religii, złożył nawet śluby czystości i nigdy się nie ożenił. Mimo, że prawdopodobnie będzie żył jeszcze długo jego dwór już kipi od intryg mających na celu przejęcie władzy w księstwie po bezpotomnej śmierci suwerena. Drugim regionem jest Księstwo Południowe. Jest to kraj mniej urodzajny i mniejszy niż księstwo północne. Od niedawna, po wygnaniu poprzedniego władcy krainy włada nim nowa dynastia książąt (starszy ród został mocno osłabiony). Jej na razie jedynym przedstawicielem jest Artur Odważny, postać niemal owiana legendą, narodził się po tym, jak przepędził z tych regionów, poprzedniego, okrutnego księcia Woderyka Wilcze Serce, zbuntowanego feudała, który wedle plotek paktował z demonami. Za zasługi w walce z buntownikiem król nadał mu tytuł księcia, nie mniej jego pozycja jest wciąż zagrożona, głównie przez spiski popierającego ukrytego w Drekmor Wilcze Serce. Na obszarze Księstwa Południowego leży mn. Wiązowy Cień: duże miasto przed wiekami należące do elfów. Miasto zmieniło się od tego czasu poważnie, nie ma w nim nic, co mogło by przypominać jego dawnych panów. Nie mniej za czasów Seelie należało do największych ośrodków magii, co

dzisiaj także się nie zmieniło. Znajduje się w nim między innymi Akademia Sztuk Tajemnych oraz biblioteka zawierająca setki czarnoksięskich dzieł (zwłaszcza pozostawionych przed wiekami przez elfy oraz ocalonych z Tynu a nawet Is). Pod miastem ciągną się niebezpieczne podziemia, pełne ponoć pozostałości po elfickich czarodziejach oraz nieodwołalnych nigdy kłatw. Trzecim regionem jest Marchia Zachodnia, porośnięty dość gęstym lasem, zasiedlany dopiero przez chłopów region sąsiadujący z dzikimi puszciami Hungaru pełnymi barbarzyńców, dzikich zwierząt i potworów. Regiony marchii są słabo zaludnione, można nań spotkać praktycznie jedynie wsie i grody. Władane przez zesłanego tu za karę wojewodę Grona Szarego regiony marchii mają za zadanie opierać się najazdom barbarzyńców oraz w miarę możliwości zajmować ich terytoria.

W Awkon bardzo ważną rolę posiadły tzw. klany magów. Są to związki jednego lub kilku rodów czarowników pełniące bardzo dużą rolę w rządach nad tym regionem. Magowie zrzeszeni w 16 klanów (oczywiście nie są to jedyni czarownicy w kraju, jedynie ich mały odprysk) w liczbie około 1000 stanowią bowiem taki sam stan jak rycerstwo czy duchowieństwo, acz tylko pozornie. Trzy główne klany: Perły, Węża i Sokoła wyrosły nad innymi tak jak książęta nad zwykłymi śmiertelnikami. Ich przywódcy: arcymagowie wyglądający na młodzieniaszka Owyn Srebrnowłosa, tajemniczy Krodo Czarny, oraz piękna czarodziejka Krysztal stanowią drugą obok króla władzę, nikt bowiem nie ma odwagi sprzeciwić się ich mocy, a król mamiony w dużej mierze przesadzonymi lub bezpodstawnymi obietnicami czarowników nie sprzeciwia się ich rozszerzeniom. Te trzy klany od dawien dawna konkurują ze sobą gotowe podjąć się każdego sojuszu by tylko nie musieć dzielić swej władzy z innymi.

Awkon nie jest najbezpieczniejszym miejscem na świecie. Od zachodu zagrażają mu orki z Wrzosowiska Atten, Wzgórz Ruin czy Drekmor, od zachodu Barbarzyńcy z Hungaru i Ziemi Nieurodzaju. W samym kraju łatwo natknąć się na wioskę szarych elfów, lecz równie prosto można napotkać osadę goblinów. Do zwykłych rodowych waśni wstrząsających całym ludzkim światem należy jeszcze dolożyć potyczki toczące się między poszczególnymi klanami magów.

Dolina Rzeki Stopionego Lodu:

Nazywana też czasem Krajem Rzeki jest nizinom, pofałdowaną z lekka tylko wzgórzami. Jest to pasmo łądu utkwione między oceanem na wschodzie, górami Tham – Mod na zachodzie, a Ziemiom Nieurodzaju i puszciami Hungaru na południu. Porośnięte lasem i rzadziej rozległymi łąkami obszary te opierają swą gospodarkę na handlu prowadzonym na rzece, uprawie pól położonych nad jej doliną i rybactwa. Kraina ta nie jest zbyt gęsto zaludniona, dopiero od niedawna posiada silne cechy państwa. Jest zasiedlona w prawdzie wyłącznie przez ludzi, niziołki i krasnoludy, lecz spotyka się też czasem szare i zielone elfy. Wszyscy jej mieszkańcy prócz elfów to w większości albo potomkowie kupców spławiających na swych łodziach wyroby krasnoludów do księstwa Latrocji, albo barbarzyńców, lub też kolonistów z Suchoziem. Na północy żyje także wielu Nordów, a zachodnie wzgórza i góry usiane są krasnoludzkimi wioskami. Wszystkie te nacje i ludy jakoś, w względnie pokojowy sposób (nie licząc Nordów, którzy pozostają niezależni i często najeżdżają swych sąsiadów) zdołały się skupiać i stworzyć na tych wcześniej bezludnych terenach luźne zbiorowiska wiosek, grodów i miasteczek skupiających się głównie na brzegach rzek oraz nad morzem. Obszary te podporządkowane są konkurencyjnym klanom rycerskim charakteryzującym się tymi samymi cechami, co ich towarzysze z innych regionów. Prawdopodobnie kraina ta reprezentuje sobą dość wysoką siłę militarną... Nad rzekami i oceanem żyje wystarczająco wielu ludzi, by stworzyć potężną armię, nie brało też udziału w przeciągających się wojnach domowych w Rodarii i nie jest osłabione. Wprost przeciwnie – rozpad królestwa i nadejście kolejnych fal ludności pozwoliło państewku urosnąć do pozycji, jakiej bez tego nigdy by nie osiągnęło. Przykładem tego mogą być losy Sartony, stolicy Marchii Stopionego Lodu, leżącej nad oceanem. Jest to najgęściej zaludniony obszar kraju, w którym osiedliło się wielu uchodźców z Zatopionych Ziemi. Po katastrofie u stóp zamku wyrosło potężne miasto handlowe, czerpiące zyski z wymiany krasnoludzkich towarów na dostarczane drogą morską towary z południa (wcześniej wymiana dokonywała się w delcie rzeki). Nie mniej jednak na zyski z handlu dybią zarówno wodzowie Nordów jak i władcy Wysp Trisani i nie wiadomo jak potoczą się dalsze losy państwa, zwłaszcza, że jego młody władca margrabia Kardok ma – wedle licznych wieszczów i astrologów – urodzić się pod złym znakiem i przynieść wiele cierpienia światu.

Głównymi wrogami mieszkańców Doliny są liczne tu szczepy orków, nierzadko można też spotkać tu różnorakie potwory. Na północy rosną w siłę barbarzyńcy, którzy przybyli tu z dalekiej Nordii.

Półwysp północny:

Półwysp północny jest dużym cyplem łądu wystającym prosto w morze. Leży on na wschód od Tham – Mod i Doliny Rzeki Stopionego Lodu. Podobnie jak i w Dolinie ludność półwyspu zamieszkuje liczne małe wioski, grody i miasteczka podzielone na słabo ze sobą związane baronie i hrabstwa. Większość osiedli znajduje się na wybrzeżach, rzadziej w porośniętym gęstymi, liściastymi (przewaga dębów i buków) lasami centrum półwyspu. Pasma niewysokich, starych, ale pełnych ziemnych rozpadlin, wąwozów i jaskiń gór jest prawie niezamieszkałe. Żyje tam za to wiele orków, wilkołaków i innych potworów. Na północ od gór spotkać można jedynie rozrzucone nad wybrzeżem osady Nordów.

Obszar półwyspu jest udzielnym, niezależnym księstwem, którego historia niknie w zamierzchłych czasach, acz nigdy nie miało ono znaczenia na arenie międzynarodowej. Arkadia – bo tak się ono nazywa – jest słabo zaludniona, wioski są tu nieliczne, a ziemia w porównaniu z innymi obszarami słaba, miast jest niewiele. Rekompensuje ten akt do pewnego stopnia piękno tutejszych iglastych lasów. Na tym tle wybija się jedynie wschodni skrawek półwyspu pobłogosławiony urodzajną ziemią, żywiący pozostałe regiony księstwa. Arkadia prowadzi intensywną wymianę z Marchią Stopionego Lodu i Wyspami Trisani, nabywa najchętniej wyroby krasnoludów, jedwab, złoto i przyprawy korzenne, sprzedaje bursztyn i doskonale drewno na budowę statków.

Stolicą księstwa jest miasto nazywane także Arkadiom. Ma ono status świętego, a w jednej z jego największych świątyń zamieszkuje pomniejsze bóstwo o kształtach pięknej kobiety, które ponoć daje się ujrzeć wyznawcą podczas największych świąt. Kult tej istoty jest w mieście i jego najbliższych okolicach bardzo silny, zwłaszcza, że idol wspiera swych wyznawców swą mocą w razie potrzeby. Kapłanki sprawujące nad nim władzę – bardzo szowinistycznie zresztą nastawione – doprowadziły do tego, że zakazano mężczyzną pod karą śmierci wstępu za mury miejskie. Miasto jest więc podzielone na dwie części: otoczoną murami świętą strefę wewnętrzną zamieszkaną tylko przez kobiety i zewnętrzne przedmurze o mieszanym (z przewagą męskiego) zaludnieniu. Kobiety pełnią głównie rolę administratorok państwka, zazwyczaj przekazując swą rolę z matki na córkę. Rzadko biorą śluby, a jeszcze rzadziej mieszkają ze swymi mężami pod jednym dachem. Populacja utrzymuje się na stałym poziomie także dzięki regularnym żądaniom wysyłanym na prowincję z nakazem wysłania odpowiedniej ilości dziewczynek na służbę do metropolii. Arkadia słynie w świecie z patronatu nad twórczością artystyczną, jej księżniczka często sprowadza na swój dwór utalentowane kobiety. Miasto słynie także jako jeden z ośrodków czarów. Nawet jego księżniczka i (czysto tytułarna) główna kapłanka wywodzi się z rodu czarodziejów, acz, podobnie jak u jej przodków jej moce nadprzyrodzone, mimo, że znaczne nie mogą stawiać ją w pierwszych szeregach czarowniców. Aktualną księżną Arkadii jest Kirena II Lodowłosa, jej przydomek pochodzi od koloru jej włosów przypominających – mimo młodego wieku – pobłyskujący błękitem śnieg.

Suchoziemie:

Jest to pokryty wzgórzami teren leżący między południową odnogą Tham – Mod, a Ziemiom Nieurodzaju. Pofałdowany i nierówny kraj ma w sobie pewną dziwną właściwość. Otóż z jakiegoś, bliżej nieokreślonego powodu nie rosną tu trawy. Owszem, zboża tak, (ale znacznie gorzej niż w analogicznych warunkach w innych obszarach świata), ale trawy i rośliny zielne nie potrafią się z jakiś powodów przyjąć i poza nielicznymi kępami wyschłej roślinności wzgórze te pozostają łyse. Nie mniej jednak warunki te w żaden sposób nie przeszkadzają sosnom obficie porastającym te obszary, oraz innym drzewom. Mimo kiepskich plonów zbóż sadownictwo w tej części świata kwitnie.

Suchoziemie było ongiś domeną królestwa Rodarii. Nie mniej jednak około dwustu lat temu, po rozpoczęciu kolonizacji Kraju Rzeki i zepchnięciu elfów z Lersji na zachód umarł ostatni z królów tej krainy, a jego następcą został zabity przez maga Hattona – swego przyrodniego brata (z nieprawego łoża zresztą). Hatton nie został uznany przez większość rycerstwa, ale zdołał ogłosić się królem i sprowadziwszy na pomoc kilka plemion barbarzyńców z Ziemi Nieurodzaju umocnił się wokół zamku, który do tej pory pełnił rolę stolicy, opozycja skupiona wokół wnuczki króla i prawowitej następczyni władcy Elisabet umocniła się na północy dając początek toczącej się po dziś dzień wojnie. Opozycja ma obecnie przywódcę w postaci potomka Elisabet – Godefroy –a Walecznego, Hatton natomiast czuje się dalej niezłe, po dwóch wiekach dochował się własnego rycerstwa (po prostu „ucywilił” barbarzyńskich wojowników). Jego wrogowie kontrolują tzw. Księstwo Rodarii: południowy, silnie ufortyfikowany region. Największym ich miastem jest Stormring. Powstał on z niedużego grodu właśnie jako efekt wojny. W prawdzie zawsze przejeżdżali tędy kupcy mijający od północy Lersję, ale dopiero w czasie konfliktu miejsce to stało się centrum handlu. Spowodowane jest to tym, że jest to świetny punkt, by sprzedawać broń krasnoludów, czy też kupowane za istne fortuny za przełęczom Wrót Ragusta, na targach goblinów elfie miecze. Niedaleko Stormring znajduje się Gaj Alakura. Jest to nieduży las, wchodzący w skład większego kompleksu, w którym, w pniu jednego z drzew zakłęto demona Alakura, prześladowającego pół wieku temu miasto. O wysłanie demona oskarżany jest Hatton (w rzeczywistości istota działała na własną rękę). Istnieje groźba, że przez nieuwagę ktoś złamie zakłęcie, z tej przyczyny do Gaju zakazano wchodzić pod groźbą śmierci.

Hatton kontroluje południe, jego największym miastem jest Kil – Kurag, wzniesione wokół jego zamku. Miasto to zostało zbudowane stosunkowo niedawno. Hatton i jego córka Vaast pełniąca z ręki ojca zarząd nad osiedlem wzniesli je praktycznie od zera. Miało to uratować ich skarbiec (który opróżnił się, gdy Ardan przejął władzę nad Zatopionymi Ziemiemi, które wtedy jeszcze nie nosiły tej nazwy). Zważył doń korzystnymi ulgami wielu rzemieślników i w ten sposób wznosił handel. Niektórzy mówią, że tylko dzięki temu zdołał uratować się od klęski.

Suchoziemie od wielu lat nęka wojna. Zazwyczaj skupia się ona na przygranicznych potyczkach, ale niekiedy na rok czy dwa wybucha ze wznowioną energią, aczkolwiek najczęściej sprowadza się do pojedynczych utarczek, nie mniej prócz nielicznych orków, potworów oraz dość pospolitych w całym świecie

dzikich zwierząt i zbójców pełno jest tu band dezerterów palących wioski i atakujących karawany. Także wojsko, w większości wypadków zostawiające kupców w spokoju (bez tego obie strony, żyjące głównie z pobliskiego, dużego szlaku komunikacyjnego szybko by zbankrutowały) niekiedy grabi karawany, ale są to przypadki rzadkie. Prawo składu i wysokie myta w prawdzie obniżają opłacalność transportu tym regionem, ale nadal jest on bezpieczniejszy niż komunikacja przez Czarne Wzgórza i Wrzosowisko Atten. Wszystko to tyczy się okresów względnego spokoju, kiedy bowiem wybucha wojna lepiej trzymać się od tej krainy z daleka. Na szczęście jednak stan wojenny ogranicza się zwykle do potyczek pojedynczych oddziałów, pojedynków wrogich sobie rycerzy, czy popisowych egzekucji pojmanych wrogów. W cieniu tego toczy się walka intrygantów, szpiegów, zdrajców, czarowników i zabójców oraz słowne starcia polityków i dyplomatów. Taka wieczna ni to wojna ni to intryga nie potrafi przynieść przełamującego zwycięstwa żadnej ze stron, acz przynosi zyski spekulantom.

Ziemia Nieurodzaju:

Ziemia nieurodzaju to dość rozległy step między Hungarem, a Lersiom i Awkon. Jest to płaska jak stół równina, prawie w ogóle niepofałdowana. Ziemia Nieurodzaju porośnięta jest prawie wyłącznie wysokimi trawami, a w zimie pokrywa ją gruba czapa śnieżna. Region ten z rzadka zraszają deszcze, jest więc nieurodzajny, a wszelkie uprawy są bardzo trudne. Kraina tą zamieszkują jedynie koczownicze plemiona barbarzyńców, aczkolwiek w zachodnich regionach istnieją liczne faktorie handlowe. Tą drogą ciągnie, bowiem szlak handlowy mijający od wschodu Lersję.

Ziemi nieurodzaju nie są bynajmniej bezpiecznym miejscem. W prawdzie większość barbarzyńców trzyma się wschodnich regionów (Ich terytoria, bowiem pokrywają się z północnymi krańcami Hungaru), ale ta reguła nie dotyczy wilków, aczkolwiek tych zwierząt jest wiele w całej Laruzji, mało jest tu natomiast potworów, gdyż większości gatunków półpustynny klimat stepu nie służy, są raczej przystosowane do bagien i lasów. Szlak kupiecki omija jednak szerokim łukiem dwa miejsca. Pierwszym jest Lej Piekieł. Jest to przypominająca krater, szeroka na około pół mili wyrwa w ziemi. Nie wiadomo jak jest głęboka, nie widać też jej dna. Nie mniej czuć ją siarką na kilkanaście mil wokół. Region Leju nawiedzany jest przez demony i rozmaite złe duchy. Mieszkańcy stepu znają mnóstwo przerażających historii o grasujących wokół tego miejsca diabłach, demonach i czarownicach. Mówią o uprowadzaniu kobiet i mordach, o kręcących się tu wiedźmach (wyłaniające się z krateru istoty rzeczywiście czci kilka sabatów, ponadto w poszukiwaniu siarki piekieł często zapuszczają się tu inni czarownicy). Mówi się, że zła moc tego miejsca jest w stanie przekształcić w diabelstwa dzieci poczęte w okolicach tego miejsca, lub te, których matki przejeżdżały tędy będąc w ciąży. Drugi raz szlak zbacza z drogi w okolicach Wzgórz Krypt. Jest starożytne elfie cmentarzysko, na którym ongiś chowano głównie szlachtę, dostojników i bohaterów. Nie mniej później najeżdżający na elfy ludzie z Awkon spłądowali wiele grobowców i zbezczeszcili tą uświęconą ziemię. Ten czyn przyciągnął tu wiele złych mocy i obudził niespokojnych umarłych. Miejsce to zarówno ludzie jak i elfy zaczęły traktować jako przeklęte. Okoliczni mieszkańcy chowają tu ciała przestępców, czarownik i samobójców. Powoduje to, że bez przerwy przybywa tu potępionych dusz i ożywieńców nawiedzających to miejsce. Elfie groby wciąż skrywają różnorakie skarby i wielu śmiałków wciąż próbuje je im wykraść, ale większość z nich ginie z rąk głodnych upiorów.

Zatopione Ziemie:

Zatopione ziemie nazywane też Księstwem Latrocji wraz z Suchoziemiem tworzyły ongiś królestwo Rodani. Był to jego najbogatszy region. W prawdzie są one położone w miejscu dość zimnym i nieprzyjaznym, ale dla swych książąt zawsze były łaskawe. Piaszczysta ziemia Latrocji nie rodzi w prawdzie najwspanialszych pod słońcem plonów, ale gęste, sosnowe lasy pełne są soboli, łasic i lisów oraz innej, dającej wspaniałe futra zwierząt. Bliskość morza pozwalała prowadzić handel (wcześniej szlak kupiecki z północy dzielił się na dwie odnogi, z których jedna kierowała się właśnie w to miejsce), a na wybrzeżu znajdowano bursztyn, warzono też sól w warzelnicach. Nie mniej jednak miejsce to miało poważną wadę, która ujawniła swe znaczenie jakieś pięćdziesiąt lat temu. Otóż region ten był mocno depresyjny. Nie miało to żadnego znaczenia do tej pory. Po prostu było dużo bagien i rozlewisk. Niestety po powodzi, która miała miejsce jakieś pięćdziesiąt lat temu znaczna część depresji znalazła się pod wodą. Sosny wyginęły powoli (ich miejsce zajęły wieźby i olchy), a ludność w większości opuściła ten region lub wymarła z głodu. Dzisiaj większa część Zatopionych Ziem pokryta jest bagniskami, wśród których można znaleźć resztki ludzkich osad, ale jedynymi mieszkańcami tych ziem są czarownicy, pustelnicy oraz mnisi – eremici z kilku klasztorów. Osady i grody, ale nie miasta (te zostały całkowicie opuszczone, a ludność albo wróciła na wieś albo przeniosła się do nowo zbudowanego Kil – Kurag) przetrwały jedynie na wyżynnych terenach, acz znacznie zubożały. Dużo ludzi mieszka też na północy, w regionie gdzie nie dotarła woda, wokół Kruczego Zamku - rezydencji dawnego księcia. Dzisiaj w miejscu tym rezyduje Ardan. Jest to półdemon o czerwonych oczach i czarnej krwi (prócz tych zmian i kilku pomniejszych znamion brak śladów dalszych deformacji), ale za to posiadający ciało jakiego pozazdrościł by mu niejeden kulturysta. Niestety ma też kamienne serce. Zamordował dawnego księcia i całą jego rodzinę oraz wszystkich ich zwolenników i mianowawszy swych popleczników na rycerzy i dostojników sprawuje władzę nad całą

krainą. Uciska chłopów dużymi daninami, nie ma szacunku dla ludzi i bogów, a wszelki opór topi we krwi. Prócz żelaznej ręki uzurpatora mieszkańcom zatopionych ziem zagrażają też barbarzyńcy i potwory z Hungaru i ich własnych grzęzawisk.

Hungar:

W potocznym wyobrażeniu Hungar znajduje się na wschodnim krańcu świata, w miejscu ta oddalonym od ludzkich siedzib, że jego jedyni mieszkańcy to dzikie zwierzęta, potwory i kanibale. Opinia ta, mimo, że im od Hungaru dalej, tym bardziej urozmaicona opisami diabłów, monstrów i bajecznych skarbów ukrytych jakoby w tych nieprzebranych borach nie jest z gruntu fałszywa i pozbawiona podstaw. Jest to bowiem rozległa, nieprzebrana puszcza przyległa do rozlewającego się na wschodzie oceanu. Większy niż niejedno królestwo Hungar jest krainą porośniętą lasami, poprzeplatanymi niekiedy łąkami i znacznie częściej trzęsawiskami. Stanowi on najbardziej zbitą, najgęstszą i najstarszą puszcę w Laruzji. Ongiś takie lasy porastały cały kontynent. Dzisiaj zresztą jest tak samo, ale gdzieś niedługo wycięto je, by zrobić miejsce połam uprawnym, pastwiskom, drogom i miastom. Region ten nie jest lasem jednolitym, na północy jest dębowo – bukowy, by oczyścić się wkrótce i stać samymi li tylko dębami, a na wschodzie, gdzie ziemia robi się piaszczysta i nieurodzajna uzyskać przewagę sosen. Regiony te, gdzie lasy nie są przecięte drogami, a osady ludzkie są bardzo nieliczne rzeczywiście należą do najdzikszych. Leśne bestie, gdzie indziej już przetrzebione nadal są tu panami, szaleją czarnoksiężskie moce, a puszczańskie demony harcują w bezksiężycowe noce. Owszem, jest tak na całym świecie, ale w tym jednak konkretnym miejscu są to o wiele częstsze przypadki. Żyje tu także wiele więcej dzikich zwierząt niż w innych obszarach. Region ten nie poddał się jak do tej pory wpływowi kościoła Tyra, dzikie, barbarzyńskie bóstwa cały czas mają tu przewagę, a druidzi nie utracili tu jeszcze swej pełnej władzy. Zamieszkują tu też liczne barbarzyńskie plemiona. Najwięcej jest na tym obszarze Haugów, zamieszkują oni głównie w regionach zachodnich, niekiedy podejmując handel z kupcami z innych krain, północ, wraz z Ziemiami Nieurodzaju należy do prymitywnych zbieraczy i myśliwych znanych pod nazwą Goranów. Pomiedzy te dwa najliczniejsze ludy, w dolinach wpadających do morza, bezimiennych rzek żyją dzikie i niebezpieczne amazonki, rządzone przez swą królową. Kraj ten zamieszkują jednak nie tylko istoty ludzkie. Został on wtórnie zasiedlony przez bardzo duże ilości szarych i zielonych elfów. Nie dotarły tu wprawdzie armie orków, ale nawet bez nich zawsze kraj ten pełen był ogrów, gobliny jednak pozostają tu prawie nieznanymi.

Ta nieprzebrana puszcza stanowi schronienie dla wielu istot, które z różnego powodu uciekły z innych krain. Zwłaszcza na jej obrzeżach żyje wielu banitów, rozbójników i półorków, chronią się tu także różnej maści wiedźmy i czarownice oraz potwory. Na obrzeżach żyje wielu słynnych bandytów, ale najbardziej okryte niesławom istoty z tego regionu to Król Czarownic i potężna Władczyni Nieumarłych. Król czarownic żyje na zachodnich krańcach sąsiadujących z ziemiami należącymi do królestwa Awkon. Jest to dziwna, człekokształtna istota, o której jedni powiadają, że przybyła z innego świata, a inni, że ongiś była człowiekiem (ta druga opowieść jest prawdziwa), acz na skutek czarów przybrała potworny wygląd. Ma on około dwóch metrów wzrostu, szarą skórę, szpiczaste uszy i ostre kły miast zębów. Przez większość czasu wędruje bez celu leśnymi ścieżkami, niekiedy mijając zablakanych ludzi w spokoju, niekiedy wyrządza im krzywdę dla swej chorej przyjemności. Według opowieści służy mu wiele czarownic z lasu (około stuosobowy sabat), a wielkie pająki i wilki słuchają jego rozkazów. Na południowym zachodzie natomiast, w okolicy miejsca, gdzie na granicy Hungaru rzeka Leśna wpada do koryta Złotej Rzeki, na skalnym cyplu wznosi się zamek Darakar. Jego posępne mury widziały już niejedno: wojny i rzezie, plugawe rytuały i ceremonie oraz niewyobrażalne zbrodnie. Miejsce to według legend wzniesić miał sam Melkart podczas pradawnej wojny bogów. Dziś jego mury chronią inną złą istotę: Królową Nieumarłych. Wiadomo o niej niewiele. Ma to być rzekomo heretycka mniszka Norlitora, ale wszelkie zapiski o jej imieniu zostały wymazane ze wszelkich ksiąg. Wiadomo, że władza ona tym mrocznym miejscem przy pomocy wielu pomniejszych, nieumarłych sług. Każdy wędrowiec, który znajdzie się za blisko jej włości jest w niebezpieczeństwie, a potwory niekiedy przekraczają rzekę, napadają wioski i statki by porwać ludzi i prawdopodobnie dostarczać nowych sług swej pani. Królowa wydaje się kolekcjonować magiczne przedmioty i z ich powodu już kilkakrotnie walczyła z różnorakimi książętami i możnowładcami.

Wielki Zielony Las:

Południowa odnoga Hungaru, wciśnięta pomiędzy Góry Srebrne, a morze ciągnie się jeszcze daleko docierając aż do Zielonego Kraju. Jej częścią jest obszar zwany właśnie pod nazwą Wielkiego Zielonego Lasu. Są to dębowe i sosnowe lasy ciągnące się blisko morza, udzielające schronienia wielu istotom. Miejsce to wiele wieków temu stało się domem dla uciekających z ogarniętego wojną domową Sellie elfów. Wielu z nich schroniło się właśnie na tym obszarze, oraz na zachód stąd w Illien, dając początek leśnym elfom. Jak się nietrudno domyślić jest to właśnie ich domena. Żyje ich tu bardzo wiele w licznych, rozrzuconych wśród lasów wioskach i miasteczkach. Najwięcej z nich zamieszkuje regiony południa, acz wielu też mieszka na północy, docierając nawet do posiadłości Haugów i amazelek. Największe są jednak dwa osiedla: Elian i Ilmanus. Pierwsze z nich to duże, zbudowane w typowy dla tej rasy sposób miasto skupione w lesistej dolinie często zakrywanej przez mgły. Jest to największy gród w krainie, pełni ono funkcję stolicy i pałacu, w którym król

Ellerith sprawuje władzę nad krajem. Drugie, mimo, że położone nad morzem nie pełni jednak roli portu. Owszem przybywają tu czasem statki, ale w większości należą one do morskich elfów, choć zdarzają się i ludzcy kupcy, choć elfy nie prowadzążywionego handlu. W rzeczywistości jest to długie, drewniane osiedle założone nad morzem bardziej ze względów estetycznych niż gospodarczych.

Leśne elfy z Wielkiego Zielonego Lasu założyły swą siedzibę w niefortunnym miejscu. Na południe od ich domów, bowiem władają ich krewniacy atakując na ich siedziby. Ciemne elfy już kilkakrotnie najechały to królestwo mając nadzieję zniszczyć jego mieszkańców, często dochodzi też do utarczek na pograniczu.

Puszcza Cieni:

Ostatnia, graniczna rubież wielkiego Hungaru, największego z borów Laruzji. W tym miejscu jest już mniej tak typowych dla tego regionu ogrów, pojawiają się natomiast liczne gobliny i plemiona orków, ale nie one są największym z niebezpieczeństw, które skrywają cienie tutejszych niebotycznych dębów. Tutaj, bowiem, w gęstych zaroślach, w leśnych dolinach i wśród wzgórz oraz u brzegów rzek wznoszą się piękne, pełne wyrafinowanego wdzięku i przepychu pałace. Zamieszkuje je lud elfów Unseelie, plemię ciemnych elfów. Przedstawiciele tej rasy zdominowali ten region i urządzili tu swoje państwo, do którego wzbironi wstępu śmiertelnikom. Nie żyją one przyjaźnie zarówno z Zielonym Krajem jak i Wielkim Zielonym Lasem, a ich armie już niejednokrotnie nawiedzały oba te regiony w poszukiwaniu łupów i niewolników. Częste są tu, więc przygraniczne potyczki i jeszcze liczniejsze wypadki na zachód i południe po niewolników.

Mroczne elfy mają swe osady i fortece na terenie niemal całego lasu, ale najwięcej z nich mieszka w trzech dużych miastach: Zawrze, Norgoth i w Sagarze. Największe z nich, otoczone niebosiężnym, pełnym tajemniczego piękna, murem z czarnego kamienia, głęboką fosom i szpalerem żywopłotów z trujących cierni jest Norgoth: Czarny Dwór i stolica państwa. Tu, otoczony swą świtami zamieszkuje władca tej krainy, Lionas Drugi, wnuk Lionasa Pierwszego, który przywiódł elficki lud na te ziemie. Mówi się o nim jako o obdarzonym potężną mocą czarownika, któremu winne są posłuch liczne demony, a jego poddani opowiadają o bajkowym, pełnym magicznych skarbów i najlepszych w państwie niewolników pałacu będącym jego siedzibą. Za największy zaszczyt uważa się możliwość wejścia do jego, pełnego pięknych, egzotycznych, czarodziejskich jak i całkiem zwyczajnych, oraz niekiedy śmiertelnie groźnych roślin ogrodu. Saggara jest natomiast morskim portem. Nie powstał on jednak by prowadzić wymianę handlową, choć rzeczywiście niekiedy przybijają doń statki zdeprawowanych kupców, korsarzy i czarowników, jest raczej bazą wypadową dla floty królestwa. Czarne elfy prowadzą silnie izolacjonistyczną politykę, z rzadka zadając się z ludźmi i najczęściej uśmiercają lub zamieniają w niewolników wszelkich intruzów, choć w mieście tym możliwy jest handel, odbywający się na specjalnie usypanej w tym celu, sztucznej wyspie. Z Saggary od czasu do czasu wypływają statki, by nękać wybrzeże, lecz to zdarza się raczej rzadko. Zawra jest natomiast metropoliom południa, chronioną przez potrójny pas murów. Prócz pełnych przepychu pałacy znajduje się tu także gigantyczny targ niewolników sprowadzanych z zachodu jak i południa.

Mroczne elfy nie mają życia usłanego różami. Prócz ciągłej walki ze swym leśnymi krewniakami i ludźmi zagrażają im leśne potwory, gobliny i wiedźmy (wiele z tych istot wysługuje się ciemnym elfom, acz naturalnie nie wszystkie), wielu z nich pada ofiarom intryg i walk władających obok króla puszcza rodów. Rody te to: w regionie Zawry to: Khoalig i Feyhyr oraz Selleath, w regionie Saggary najsilniejsze wpływy mają Rioslokan i Laanwthal, a w Norgoth natomiast najsilniejsze są Latharnoth i Ilaratil, ale członkowie wszystkich rodów występują w mniejszej lub większej liczbie i w innych regionach zmagając się ze sobą i zwalczając wzajemnie w konflikcie o dominację, posługując się zwykle w tym celu skrytobójcami, czarownikami, szpiegami i przekupstwem.

Zielony Kraj:

Zielony Kraj mieści się na południowo wschodnim krańcu Laruzji. Zajmuje on rozległy, omywany z trzech stron przez morskie fale półwysp. Jest to nizina, pofałdowana z lekka niewysokimi, łagodnymi wzgórzami. Na zachodzie wzniesienia stają się wyższe i bardziej strome by w ostateczności przejść w niewysokie, stare, momentami bardzo skaliste góry o pochodzeniu wulkanicznym (tzw. Góry Gryfa). Całą krainę porastają silne, zbite lasy, w większości dębowe. Na południu jednak występuje silne przewaga sosen, z czasem zastępowanych przez pinie z lekką domieszką palm. Klimat jest (poza regionem Gór Gryfa) łagodniejszy niż w pozostałych obszarach Laruzji, cieplejszy, zbliżony do śródziemnomorskiego. Ludność tego obszaru jest dość rozproszona, nie ma tu władzy centralnej (by taka się nie pojawiała pilnują z jednej strony ciemne elfy, z drugiej poganie z pustyni siedmiu kamieni), a kraina podlega władzy kilku silnych książąt. Sytuacja źle wygląda na północy, gdzie utrzymuje się stan notorycznej biedy, prawie nie rozwinęły się tam (prócz warownej, górskiej Tarii) miasta, acz nad morzem, na południu stan gospodarki jest znacznie lepszy, głównie z powodu ciągłego, wzmożonej wymiany z mieszkańcami Pustyni Siedmiu Kamieni, pośredniczącymi w handlu z dalekim wschodem. Prócz ludzi w kraju tym mieszka bardzo wielu zielonych i leśnych elfów, utrzymujących raczej poprawne stosunki z mieszkańcami tego regionu. Obie rasy po prostu starają nie wchodzić sobie w drogę,

zwłaszcza na północy, gdzie strach przed najazdem jest niekiedy tak duży, że zdarzają się samosądy na elfach, lecz z drugiej strony ludzie współpracują z nimi w walce z Ciemnymi Elfami.

Władzę nad krajem sprawuje trzech książąt. Pierwszym z nich, najsłabszym, ale i najsławniejszym jest panujący na północy, w księstwie Kalidoru Gerhard Silnoręki (przez elfy zwany Rzeźnikiem), toczący ciągłe walki na pograniczu Puszczy Cieni. Jego księstwo jest zrujnowane rajdami po niewolników, a on wyciska z niego, co tylko może by stworzyć pasmo umocnień mających ochronić jego włości od północy. Rzeźnikiem elfy nazywają go z powodu okrucieństwa wobec pojmanych ciemnych elfów oraz z tej przyczyny, że za domniemane szpiegostwo i zdradę zamordował wielu ich pobratymców zamieszkujących ten obszar. Na północy największym miastem jest silnie broniona Taria, miasto leżące w górach, trudniące się między innymi handlem kupowaną w górach wełną. Osiedle to utworzono wokół silnie bronionego klasztoru, który wznosi się nad nim na skalnej półce i już wielokrotnie podczas zagrożenia stawał się schronieniem dla mieszczan. Podstawą gospodarki tego ośrodka jest jednak stacjonująca tu armia, spełnianie potrzeb której wymaga wielu rąk do pracy. Drugim, silniejszym księciem jest Henryk Budowniczy, stary władca o włosach przyprószonej już siwizną, rządzący zachodnim księstwem Rogaryndii. Przydomek swój zawdzięcza temu, że podobnie jak czyni to Gerhard Silnoręki wznosił warownie na pograniczu z puszcza cieni i ufortyfikował miasta (Budowniczy uczynił to jednak głównie za pieniądze uzyskane z podatków pobieranych od kupców handlujących zamorskimi przyprawami i jedwabiem) czym znacznie poprawił bezpieczeństwo na swych ziemiach i zmniejszył ilość rajdów po niewolników. Na tym obszarze powstało już kilka dużych miast, a największym z nich jest Kannor. Jest to port morski, udzielający często schronienia statkom płynącym na południe, ale nie tak zamożny jak Illus. Najsilniejszym z książąt jest Filip Kupiec, zwany tak od czerpanych przezeń zysków z handlu ze wschodem. Władca on księstwem Ralthalanu, niegdyś zamieszkanym głównie przez elfy, ale potem podbitym i zasiedlonym przez ludzi. Gdyby nie to, że wybrzeża jego ziem są nękane przez arabskich i lokalnych piratów stworzyłby tu naprawdę potężne i piękne państwo, ale tak traci część ze swych zysków na ciągłe walki, lub w skutek napadów. Jako osobny region należy potraktować Czarną Tafłę: rozległe, głębokie jezioro ciągnące się za Górą Gryfa. Jest ono niezwykle głębokie i ma granatową, niemal czarną powierzchnię. Jego zachodnie brzegi zamieszkuje lud Urganów, dzikich rybaków, nielicznych jednak i raczej pokojowo nastawionych. Wschodnie wybrzeża są pełne orków i im podobnych istot (wiele z nich jest także na zachodzie). Nad jeziorem tym ma swą wieżę także słynny mag Lothar Czarny, ale mimo krążących o nim plotek jest to stateczny człowiek, którego rzadko interesuje świat zewnętrzny, a woli od niego swą kolekcję książek.

Mieszkańcy Zielonego Kraju prawdopodobnie nigdy nie stworzą silnego, bogatego państwa. Główną tego przyczyną jest fakt, że mimo dużych zysków z handlu nękani są ciągłymi atakami. Cały czas zagrażają im wypadki ciemnych elfów oraz napady arabskich czy saggaryjskich piratów. Także tutejsze gęste lasy prócz elfów zamieszkuje wiele złych istot (w większości goblinów). Kilka razy już zdarzało się także, że poganie z Arabii chcieli rozniecić swą wiarę na innych regionach i najeżdżali półwysep, podobne jak ich ataki zniszczenia dokonywały też zwoływane przeciw nim krucjaty. Ostatnim z zagrożeń wstrzymujących rozwój regionu są plemiona orków znaną Czarnej Tafli.

Wielokrotnie wymieniane już czarne elfy rzadko tylko opuszczają swe dominia w większej liczbie, zwykle mając na celu uprzedzenie uderzenia ludzi lub niedopuszczenie, by ci urosli w zbyt wielką siłę. Nie mniej jednak potrzebują wielu niewolników, których w prawdzie sami nie zdobywają, lecz kupują ich od ludzi: mieszkańców Pustyni Siedmiu Kamieni od mieszkańców Zielonego Kraju, lub odwrotnie. Na pograniczu z puszcza cieni istnieje też wiele bandyckich osiedli i samozwańczych baronii grupujących ludzkich odszczepieńców, oraz szumowiny, których nawet czarne elfy nie mogły ścierpieć bogacących się na bandyckich rajdach w głąb ludzkiego terytorium.

Równina Skał:

Równina skał rozpościera się u podnóża Gór Srebrnych i sięga aż po morze. Jej obszar prawie w ogóle nie jest pofałdowany, jest płaski niemal jak stół. Jej wschodnie krańce są stepowe, ale znacznie większa, zachodnia część porośnięta jest przez lasy dębowe na północy, a sosnowe (duża przewaga pinii) z domieszką (niewielką) palm i innych roślin klimatu śródziemnomorskiego na południu. Nazwa tej krainy od licznych tu głazów narzutowych naniesionych przed tysiącami lat przez lodowiec. Jest ich tu wiele na polach i lasach, co bardzo niekiedy przeszkadza rolnikom, ale trzeba uczciwie przyznać, że większa część z tych znajdujących się blisko dużych osad ludzkich została rozbita na materiał budowlany, aczkolwiek w bezludnych okolicach, przy szlakach i w lasach jest ich nadal bardzo wiele. Mają one najróżniejszy kształt, ale najczęściej jest albo pionowych kolumn, albo dużych, okrągłych głazów, ale zdarzają się też powstałe z kilku głazów „grzybki” i inne naturalne konstrukcje.

Wschodnia, stepowa część równiny jest całkowicie niemal bezludna, ludzie jej nie zamieszkują, gdyż boją się najazdów ciemnych elfów, które wielokrotnie przemierzały tę krainę. Jedynym wyjątkiem jest porośnięta sosnowo – piniowym (z lekką domieszką palm) lasem część południowa. Nie ma tam tak charakterystycznych dla tych ziem skał (głównie dla tego, że lodowiec aż tam nie dotarł). Przy wybrzeżu tym znajduje się niewielkie państewko: Lilthanion, pozostałość po większym ongiś elfim księstwie. Po tym, jak

rozbite przez domową wojnę Seelie skończyło pod naporem hord barbarzyńców księstwo bardzo osłabło i było bliskie całkowitego zniszczenia, przetrwało jedynie dzięki temu, że jego władcy: książę Erebor i Księżniczka Luthien wynajęli ludzkich najemników by obronili ich przed najazdem ich własnych pobratymców. Dzisiaj jest to jedno z nielicznych miejsc, gdzie ludzie i wysokie elfy żyją bez większych konfliktów obok siebie. Największym osiedlem jest tu Miasto Jeziora, wspaniałe, warowne miasto otoczone pierścieniem białych murów znajdujące się na wybrzeżu lśniącego jak lustro jeziora (nazwa jeziora to Lustrzana Tafla, gdyż wygląda ono tak jakby jego powierzchnia była wykonana ze srebra zwierciadłem) w centrum położonego na cyplu grodu wznosi się pałac wyglądający jak wykonana z białego kryształu wieża (to przepych nawet jak na wysokie elfy), siedziba władcy miasta Ellabriel, Erebor i Luthien. Jej magia oraz pas zbudowanych jeszcze za świetności Seelie umocnień chronią te ziemie przed najazdami ciemnych elfów. Miasto słynie z urządzanych w nim turniejów poetów, najsłynniejszych i najbardziej prestiżowych na świecie.

Na zachodzie natomiast znajduje się królestwo Dom – Kar, nazwę tę nadały mu krasnoludy, ale głównymi mieszkańcami tych ziem są ludzie. Władą nimi Edgar Rudobrody, młody jeszcze, ale bardzo waleczny rycerz, a podlegają mu trzej pomniejsi książęta. Pierwszym z nich jest Gerhard Pobożny. Sprawuje on rządu nad księstwem Rogonu, położonym na północnym brzegu Złotej Rzeki. Jest to dobra, żyzna okolica dostarczająca mieszkającym tam chłopom dużych plonów. Największe miasto księstwa nie jest jednak miastem rolniczym Rogon (nazywa się ono identycznie jak księstwo, którego jest stolicą) czerpie, bowiem duże zyski ze sprzedaży wina z południa kupcom przybywającym łodziami z północy, a tym, którzy przybyli z południa natomiast wełny i zboża. Drugim z księstw jest Sadanowia. Jest to księstwo środkowe, bardzo rozległe. Jego władcą jest Borgan Szalony, władca pełen lęków, skłonny do fantazjowania, mający halucynację, napady strachu jak i nagłe wybuchy szału, podejrzewany mn. o to, że zamordował swą małżonkę, księżną Tris. Jak łatwo zgadnąć ten nie lubiany, chory władca jest raczej nieudolny, a rozpasane rycerstwo kradnie jego ziemie, lub udając przyjaźń wykorzystuje jego łaski do powiększania swych majątków, co jednak bywa niebezpieczne, zważywszy na niestałe humory księcia. Na jego ziemiach natomiast, pozbawionych silnego władcy szerzy się bezprawie. Największym z miast jest Stanburg, silny, warowny gród słynny ze swych winnic, z których nawiasem mówiąc słynie cała Sadonia. Ostatnim z książąt jest Henryk Sadoński. Władą on niewielkim księstwem Algarocji, leżącym u wybrzeży. Jego (i Borgana Szalonego) ojciec podbił to księstwo i zmuszając jego dziedziczkę do zawarcia małżeństwa z jego młodszym synem stworzył dlań odrębną dziedzinę. Ludność tego kraju także uprawia winnice, żyje też z rybactwa. Największym z miast jest Winnzen, port morski czerpiący zyski głównie ze sprzedaży wina, będącego specjalnością tegoż państwa.

Kolejnym, ważnym miejscem osadnictwa (jeśli można to tak nazwać) na Równinie jest Palec Licza. Palec Licza jest ponuro wyglądającym zamczyskiem wznoszącym się w szczerym polu. Odwiedzający je wędrowiec zawsze może liczyć na ciepły posiłek, miejsce do spania i żywe zainteresowanie przyjaznych mieszkańców. Nie powinien jednak zawierać z nimi bliższych znajomości. Mimo sympatycznej powierzchowności zamieszkujący zamek arystokraci są bowiem okropnie ze sobą zwaśnieni, a zamek przenikają liczne, śmiertelne intrygi. Palec Licza w rzeczywistości jest nawiedzona, dawną stolicą nieistniejącego już księstwa Avarhiel. Blisko 500 lat temu, po śmierci jego władcy doszło do serii spisków, przewrotów i morderstw w wyniku których prawi i nieprawi następcy tronów i ich stronnicy wzajemnie się wymordowali, a sam zamek i otaczające go miasto spłonęły. Zamieszkujące je duchy nie odeszły. Cały czas powtarzają tę samą historię walki o władzę, która nieodmiennie kończy się zniszczeniem zamczyska i śmiercią wszystkich jego mieszkańców. Każdorazowo cykl zniszczenia trwa około roku. Za każdym razem przebiega inaczej, lecz skutki zawsze są takie same.

Góry Srebrne:

Jest to pasmo gór najdalej wysuniętych na południowy wschód Laruzji. Ich nazwa wywodzi się od lśniącego srebrem lodu na szczytach tych wysokich, białych, młodych, wapiennych gór. Na południu niemal całe porośnięte są iglastą roślinnością regla górnego, ewentualnie bukowymi lasami regla dolnego, które z czasem przekształcają się w pasmo hal i ostatecznie kosodrzewiny. Południowe góry są dość zbite, drogi w nich krążą między wysoko położonymi przełęczami, by po chwili opadać w nisko położone, niezbyt głębokie doliny. Północ natomiast jest odmienna. W cieniu pomiędzy niebosiężnymi szczytami znajdują się rozległe, lesiste doliny, przełęcze są niewysokie i łatwe do komunikacji. W wielu miejscach utworzyły się lśniąca jeziora, do których wodospadami opadają strumienie, roślinność jest bujna i zielona. Niektórzy opowiadają o tej krainie jako o jednym, gigantycznym pałacu, mówią, że nawet drzewa są tu złote. Nie mniej jednak by jakaś kraina była piękna nie potrzebuje bajkowych skarbów, wystarczą jej jedynie zieleń lasów, modre sadzawki macone jedynie przez wpadające doń górskie strumienie i górskie szczyty odbijające się w ich tafli. Legendy jednak nie są do końca fałszywe, znaleźć można tu także wiele innych, bajkowych niemal miejsc: pałace z marmuru i przypominającego przezroczysty lód czy też szkło, gładkiego kryształu, pełne przepychu miasta elfów i ich wioski rozświetlone niekiedy nawet magicznymi latarniami, czy uczone górskich szczytów, filigranowe, a jednak najeżone fortyfikacjami warowne wieże krasnoludów.

Srebrne góry podzielone są między dwie nacje. Ich rodowitymi mieszkańcami są wysokie elfy zamieszkujące północną ich część Relhelit Lathlar: Kraj Piękna, nazywany przez ludzi Cudoziemem. Wokół tej krainy narosło wiele opowieści, głównie wspominających o górach złota, czarodziejskich skarbach, czy wymienionych już złotych drzewach. Nie mniej są one zmyślane, cudowność tej krainy polega na jej naturalnym wdzięku, modrych jeziorach i wzburzonych wodospadach oraz dywanach wiosennych kwiatów. Nie mniej jednak niewielu ludzi przybywa na te ziemie. Krajem włada para królewska Ellir i jego małżonka Riathlia. Mimo, że całe ich ziemie są dość gęsto zaludnione, to największymi ich włościami nadal pozostają Illam, stolica kraju wzniesiona w górskiej dolinie z podobnego szkła, magicznego kryształu. Jest to jedna budowla, rozbudowywana jednak przez wieki do rozmiaru olbrzymiego połączenia zamku, pałacu i miasta poprzeplatanego licznymi parkami i ogrodami. Lithir natomiast to miasto wież. Nagle, bowiem z gęstego jodłowego lasu położonego nad jeziorem strzelają w górę białe wieże w dziwny sposób charmonizujące z otoczeniem. Wierż jest około, trzydziestu, ale mimo swej strzelistości mieszczą w sobie wiele mieszkań, równie dużo jest ich także u ich podnóża, ukrytych w bezpiecznym cieniu drzew. Wszystkie te konstrukcje połączone są mostami, po których można przenieść się do sąsiedniej wieży. Pomosty te tak jak i szczyty wież, u których biorą one swój początek porastają ogrody i girlandy kwiatów nadające im wdzięku i chroniące wędrowców od słońca. Południe ongiś także było władztwem elfów, ale wiele wieków temu zostało utracone przezeń na rzecz krasnoludów podczas straszliwej wojny. Krasnoludy wyгнаły lub zabiły wielu z dotychczasowych mieszkańców, a ich miasta zajęły dla siebie. Stworzyły tu państwo, które nazwano później Ram – Khaz. Choć jak wiadomo krasnoludy nie są rasą barbarzyńców i cenią sobie sztukę, to elfie miasta i pałace, mimo swego piękna nie pasowały do potrzeb ludu kowali i rzemieślników, więc do dziś nieużywane albo rozpadły się pod wpływem czasu, albo zostały rozebrane by zrobić miejsce domostwom zdobywców. Królestwo krasnoludów, władane przez Rodryka Szczodrego utrzymuje ożywione stosunki handlowe z wszystkimi sąsiadami (prócz Cudozemia, z którym to kontakty są bardzo ozięble), posiada także wiele potężnych twierdz i miast, a do największych z nich zalicza się Kol – Tozar: zbudowane na ruinach elfiego miasta osiedle. Zajmuje ono niewielką dolinę w centrum której powstało zwykłe, powierzchniowe miasto, oraz jej strome zbocza w których wyręto setki domów, warsztatów i całych podziemnych ulic. Drugim z miast jest natomiast Drako – Kad: Leże Smoka. Jest to potężna, powierzchniowa twierdza broniąca wstępu do olbrzymiej, sztucznej jaskini i systemu wydrążonych w jej ścianach korytarzy, domostw i kopalń. Osiedle to zostało zniszczone przez smoka, ale około dwustu lat temu ojciec aktualnego króla zgładził bestię w bitwie oddając krasnoludom ich stolicę.

Ertenroth:

To królestwo wciśnięte w Dolinę Doras między Szarymi i Srebrnymi Górami. Jego włości rozciągają się na tamtejsze porośnięte lasami wzgórza, jeziora i rozlewiska ciągnące się wzdłuż Złotej Rzeki. Państwo to jest dość zamożne, czerpie zyski z prowadzonego na rzece handlu. Od jakiegoś czasu jednak widać w nim symptomy postępującego rozbicia. Spowodowane jest to przez wiele czynników. Pierwszym z nich jest fakt, że pierwotną ludność państwa stanowili ludzie najemnicy osiedlani tu wieki temu przez elfy oraz krasnoludy, jako siły w przygranicznych walkach. Od tego czasu w prawdzie minęły już pokolenia, dawno zaleczono już rany, a obie rasy nawet – za pośrednictwem ludzi - prowadzą handel, lecz resztki wrogości nadal pozostały. W prawdzie rzadko przybierają one aktywną formę, lecz nadal mieszkańcy wschodniego brzegu rzeki uważają się za lepszych od mieszkańców zachodniego i odwrotnie. Ludność po obu stronach różni się nieco obyczajami i przede wszystkim odzieniem, w której widać obce wpływy.

Drugim powodem postępującego rozbicia jest nieporadność panujących. Ani poprzedni król Herman II Szczodry, ani obecny Roderyk IV Białobrody nie radzą sobie z rozpasanym rycerstwem. Prawdopodobnie już w tym pokoleniu możnowładcy podzielili by między siebie królestwo, gdyby nie kanclerz króla August hrabia Tarancji, człowiek faktycznie sprawujący władzę w państwie (dworskie przysłowie szeptane czasem brzmi nawet „król panuje, kanclerz rządzi”), bardzo oddany sprawie Królestwa. Ma on w prawdzie wygląd i zachowanie dobrodusznego dziadka, lecz w rzeczywistości jest wyrachowany, pozbawiony skrupułów i cyniczny. Jedyne jego intrygi, siatka agentów i polityczne mordy powstrzymują kraj przed pograżeniem się w chaosie wojny domowej i rozbiciu dzielnicowym. W cieniu kanclerza niknie księżniczka Nina, bystra dziewczyna o silnej, niezależnej osobowości i jedyna z żyjących w tej chwili osób mających prawo zasiąść na tronie (jej starsi bracia i siostry zginęli w przygranicznych walkach lub w skutek własnej głupoty i intryg, często w atmosferze skandalu).

W skład królestwa wchodzi trzy główne regiony: Marchia północna, Domena Gaurnum i Księstwo Diwen. Marchia północna została utworzona dawno temu dla ochrony państwa przed najazdami z Wrzosowniska Atten, z Hungaru i armiami Awkon. Zawsze cieszyła się dużą niezależnością i to ona jest dziś największą przyczyną fermentu. Marchia swą potęgę zawdzięcza miastu Morlon, czerpiącemu ogromne zyski z prawa składu dotyczącego statków żeglujących po Złotej Rzece. Miasto to, będące jednym z bogatszych na świecie wyróżnia się dużą przestępczością oraz architekturą będącą mieszaniną różnych stylów i epok. Było bowiem już wielokrotnie atakowane i oblegane, przechodziło z rąk do rąk, znaczne jego części płonęły lub były burzone i odbudowywano je pod nową postacią, zazwyczaj w myśl nowej mody. Przywódca marchii jest Margrabia

Helmut Czarny, przebiegły spiskowiec, wokół którego skupiła się znaczna część opozycji. Domena Gaurnum to region bezpośrednio podległy królowi, administrowany przez kanclerza. Najważniejszym punktem Domeny jest Cytadela Gaurnum. Jest to miasto, które dawno już zatraciło większość cech obronnych, żyjące z handlu prowadzonego na Złotej Rzece, oraz z wymiany z krasnoludami z Gór. Rzuca nań swój cień Zamczysko – rozrośnięty do granic przyzwoitości, monstrualny zamek, będący siedzibą króla. Urządzany przez kolejnych monarchów jako pełna przepychu siedziba, posiadający tysiące, w większości dziś nieużywanych pomieszczeń, oraz płataninę tajnych przejść, sekretnych tuneli i ukrytych komnat zamek zdaje się przytłaczać się swym ogromem. Stanowi on prawdziwy labirynt, który w pełni znają jedynie nieliczni. Od południa zamek otacza sporych rozmiarów las, będący rodzajem parku, w którym kolejni monarchowie zwykli urządzać polowania. Zamczysko stanowi drugi, po Marchii Północnej przytułek dla pozbawionego majątków rycerstwa. Liczą oni, że uda im się wkraść w łaski króla lub kanclerza i pochlebstwami zapewnić sobie odzyskanie majątków. Stanowią oni irytującą, intrygującą i stale spiskującą mieszaninę. Księstwo Diweńskie to natomiast najbardziej wysunięta na południe część kraju. Jest ono wyłączone z głównej gry politycznej, gdyż jego pan, Eryk Szary jest starym rozpustnikiem i pijakiem, którego niewiele interesuje cokolwiek, prócz polowań, uczt i turniejów rycerskich i konkursów trubadurów, z których organizowania słynie. Największym z podległych mu miast jest Taron, kolejny ośrodek czerpiący zyski z handlu na Złotej Rzece. Wielu kupców woli tu taniej odsprzedać swe towary niż zapuszczać się w niepewne rozlewiska Diweńskich Uroczyisk

Szare Góry:

Niskie, wapienne, stare góry obdzielone przez Dolinę Doras od Gór Srebrnych. Nie są to wzniesienia wysokie, raczej dość niskie, o łagodnych stokach. Nie mają piętra hal czy połonin, w całości są pokryte iglastym, jodłowo – świerkowym lasem regla górnego lub bukowym dolnego. W niektórych miejscach łagodne stoki rozpadły się pod wpływem deszczu i wiatru tworząc gołoborza: osypiska łysych, nie pokrytych żadną roślinnością głazów. Mówi się o nich, że są dziełem diabłów, że zbierają się nań i na szczytach łysych gór więdźmy, by tańczyć swe dzikie tańce.

Szare góry kryją w sobie duże pokłady żelaza, węgla i pewna domieszkę srebra i złota, dziś już prawie wyeksploatowaną. Przed wiekami były tu spore pokłady mithrilu, ale przez długie wieki jego żyły zostały wydobyte prawie doszczętnie (choć czasem zdarza się znaleźć jeszcze pojedyncze samorodki). Te właśnie złoża wywołały niesnaski między krasnoludami i elfami w dawnych czasach i dlatego rozgorzała wojna góry. Doprowadziła ona do wyniszczającej obie rasy totalnego konfliktu i trwającej po dziś dzień niechęci. Krasnoludy w końcu opanowały te góry i przez dłuższy czas powstałe tu królestwo kwitło, ale później, po wiekach, gdy mithril się wyczerpał przeniosły się na inne tereny. Te, które tutaj pozostały nadal posiadają tu swoje królestwo, ale wymieszały się w dużym stopniu z przybywającymi w góry ludźmi. W regionie powstało zaledwie kilka podziemnych miast, głównie dla tego, że tutejszy grunt nie nadaje się do tego, by ryć w nim nazbyt głębokie tunele, natomiast jest tu wiele przykładów krasnoludzkiej architektury naziemnej w postaci przeróżnych twierdz, miast i świątyń. Krajem tym włada król Edwig Brodaty, ale tylko połowa jego poddanych to krasnoludy takie jak on, resztę stanowią ludzie. Jego władza rozciąga się nad wieloma miastami, z których największe są Korak – Tul: stolica powstała na szczycie jednej z tutejszych, niewysokich gór (i częściowo w jej trzewiach) otoczona pasem potężnych, niezdobitych murów, oraz Demarr: leżące na wybrzeżu dużego, górskiego jeziora (tzw. Górskiego Stawu) miasto czerpiące zyski głównie z dużych kopalń soli.

Pisząc o tej części świata warto wspomnieć także o Dolinie Cieni, tajemniczym miejscu między szczytami dwóch potężnych gór. Miejsce to jest tak osłonięte od słońca, że jedynie w południe wpadają doń jego promienie, a w innych okresach dnia panuje tam noc. Dolina jest dość rozległa, raczej długa niż szeroka. Wiodą doń wyciosane w skałach schody, lecz nie wiadomo, kto i po co je stworzył. Dno doliny pełne jest jaskiń, w których żyją nietoperze oraz rozmaite plugawe istoty, porastają je ciemiste, czarne, pozbawione liści krzewy. Dolina do wieków służyła jako miejsce wygnania, w kompleksach jaskiń ukrywają się rozmaite, niechciane gdzie indziej istoty (półorki, diabelstwa, trędowaci, banici), czarownicy, więdźmy, wyznawcy zakazanych kultów oraz bandyci, zwłaszcza tych ostatnich jest tam całkiem sporo, gdyż ludzie boją się owianej złą sławą doliny, pełnej zresztą potworów, więc jest to w miarę dobre miejsce, by kryć się przed pościgiem, choć równocześnie można ściągnąć na siebie niebezpieczeństwo w postaci jednego z czających się tu potworów lub demonów.

Równina Traw:

Pod tą nazwą kryje się rozległy, nizinny region pomiędzy Szarymi i Lodowymi Górami. Jest on jedną, wielką, niemal bezdrzewną krainą (tu i ówdzie zdarzają się jedynie pojedyncze ich kępy oraz krzewy tarniny) prawie całkowicie płaską, jeśli nie liczyć nagłego wzniesienia terenu zwanego jako Ściana Mordras: niemal pionowa, skalna ściana wznosząca się między Lodowymi Górami i Złotą Rzekom dzieląca krainę na pół. Równina traw porośnięta jest w większości dywanem traw, jej klimat jest raczej łagodny, śnieg jedynie z rzadka tu gości i niemal nigdy nie leży dłużej niż dwa dni. Mimo to nie jest to region gęsto zaludniony, głównie z powodu swej nieurodzajności, choć u podnóży gór żyje wielu krasnoludów i dzikich górali, a na samej równinie swe osiedla zbudowali zarówno ludzie, jak i niziołki i zasymilowane z ludźmi elfy, a w okolicy Wzgórz Ruin

żyje wielu skrzydlatych. Równina traw podzielona jest między niezawisłe księstwa Akaron i Goruzji. Akaron, położony na zachodzie władany jest przez Rodryka Długonogiego, księcia w średnim wieku, srogiego i okrutnego feudała, słynnego już z surowych wyroków sądowych, skłonnego do raptownych, nieprzemyślanych decyzji. Największym z miast regionu jest Fort Ramgdara, słynnego krasnoludzkiego bohatera, który ongiś bronił tego zamku przed najazdem orkowej hordy z Lodowych Gór. Legendarna twierdza, położona na cyplu nad Złotą Rzeką przez lata była doskonałym miejscem do wymiany handlowej, więc od lat istniał wokół niej gród, który z czasem, wraz z epokom rozwoju ludzkich miast przekształcił się w silne osiedle, pełniące ważną rolę handlową, bowiem trafiają tu kupcy z okolicznych krain, by wymieniać swe towary z przybyszami z północy. Goruzja natomiast, władana jest przez księżną Joannę, nazywaną piękną. Po jej rękę przybywa wielu rycerzy, ale ta jak do tej pory nakładała nań bardzo wysokie wymagania, które musieliby spełnić by otrzymać jej zgodę na ślub. Wszystko wskazuje na to, że tej wnuczce poprzedniego księcia i ostatniej z rodu jak na razie po prostu nie podoba się myśl o dzieleniu się z kimkolwiek swą władzą. Najważniejszym osiedlem księstwa jest położone przy samej Ścianie miasto Alara. Ośrodek ten wykiełkował wokół istniejącej tu z dawien dawna świątyni i znaczną część swej gospodarki opiera o przybywających doń pielgrzymów. Jest to siedziba słynnej w całym świecie Wyroczeni Alarskiej. W podziemnej świątyni, znajdującej się głęboko w trzewiach jednej z licznych tu jaskiń swą siedzibę ma wieszczka, mająca moc rozmawiania z bogami i obwieszczania ich wyroków. Kult wyroczeni jest bardzo rozpowszechniony, a po jej rady przybywają nawet książęta, królowie i wodzowie armii. Mieszkańcy miasta żyją według wrytych na zboczach Ściany praw, zapisanych w dziwnym alfabecie, który jedynie kapłani z wyroczeni potrafią odczytać.

U podnóży Wzgórz Ruin klimat się zmienia i zaostrza, lecz jednocześnie ziemia staje się żyzniejsza, a lasy gęstsze. Władcy Równiny Traw już wielokrotnie zabiegali o panowanie nad tą krainą, lecz jak dotąd bezskutecznie. Kraj ten, bowiem znajduje się pod władaniem Skrzydlatych, sprzymierzonych z krasnoludami i nielicznymi góralami. Zamieszkują oni położoną pod Szarymi Górami cytadelę Trell i Wichrową Wierze, choć wiele ich osad znajduje się także nad Jeziorem Szuwarów. Są to dwa udzielne księstwa. Pierwsze władane jest przez Lothama Szarego, generała, który niedawno, w drodze przewrotu objął władzę nad tą najeżoną fortyfikacjami twierdzą. Samozwańczy „książe” z jednej strony żelazną ręką trzyma władzę, eliminując resztki opozycji, przez co skrytobójstwa, egzekucje bez wyroków i nagłe aresztowania są na porządku dziennym, a z drugiej wprowadza wiele udogodnień i reform, by przypodobać się ludowi i odwieść go od buntu. Wichrowa Wierza natomiast jest zespołem warownych twierdz chroniących Wierze Wiatrów – świątynię dostępną jedynie skrzydlatym (komunikacja wewnątrz budynku możliwa jest tylko dzięki prądom powietrza) przed orkami. Jest to najświętsze miejsce rasy, w którym ongiś odbywały się koronacje władców, i w podziemiach, którego spoczywają ich doczesne szczątki. Miastem włada koteria wysokich kapłanów, magów i wróżbitów podejmująca decyzje na podstawie wróżb dokonywanych w Wierzy Wiatrów.

Mówiąc o Równinie Traw nie sposób przemilczeć Tytana. Jest to stojąca na potężnym cokole, metalowa statua przedstawiająca srogiego, dzierżącego topór i rogaty hełm wojownika. Nie wiadomo kto, kiedy i w jakim celu zbudował ją. Wiadomo, że statua wznosiła się w tym miejscu na wieki wcześniej niż przybyły tu elfy czy krasnoludy. Opowieści o mieszczących się pod nią korytarzach, nekropoliach i ukrytych wewnątrz nich czarnoksiężskich skarbach.

Las Mohr:

Mohr jest gęstą, pierwotną puszcza, częściowo (formalnie) należąca do Illad. Sąsiaduje bezpośrednio z Równiną Traw i Wzgórzami Ruin. Na pierwszy rzut oka puszcza nie różni się niczym od innych lasów, jednak wraz z każdym krokiem w jej głąb dziczeje. W odległości jednego - dwóch dni drogi od krawędzi lasu widać już, że nie jest on zwykłym miejscem. W lesie bowiem skrywają się wielkie źródła magicznej mocy i prawdopodobnie bije magiczne serce Laruzji. Z każdym krokiem w głąb lasu pojawia się więc coraz więcej niezwykłych istot, począwszy od wispów i ogników lub czarodziejskich ziołach, na prawdziwych potworach kończąc. Las posiada unikalny ekosystem, a wiele spotykanych w nim roślin i zwierząt jest unikatami. Ogromna część z nich posiada wielką wartość dla czarowników i zbieraczy okazów. Nawet tygodniowa wycieczka do lasu pozwala powrócić z prawdziwymi skarbami.

Jeśli oczywiście uda się wrócić.

Mimo, że Las nie jest złym miejscem wiele żyjących w nim gatunków zaatakowana stanowi zagrożenie dla ludzi. Nawet duża część roślin stanowi niebezpieczeństwo: jest trująca, posiada właściwości pażące lub jest drapieżna. Natknąć się można też na liczne stworzenia dysponujące niespotykanymi nigdzie indziej sposobami obrony, wiele z nich jest drapieżnych lub jadowitych. Co więcej gatunki te są bardzo często tak odmienne od tego, co żyje w pozostałych częściach Laruzji, że nawet biegły tropiciel leśnych elfów może mieć trudności z przemyśleniem w Lesie.

Największe zagrożenie stanowią jednak driady. Ocenia się, że blisko jedna piąta całej, laruzjskiej populacji tych istot żyje w lesie. Są dobrze zorganizowane, choć raczej obojętne ludziom. Zwykle pozwalają myśliwym i zbieraczom zapuszczać się w głąb puszczy. Nie tolerują jednak zorganizowanych polowań ani

wyrębu drzew. Obok nich w lesie można spotkać wiele innych, leśnych stworzeń. Większość z nich nie patrzy z obojętnością na zaburzenia naturalnej równowagi puszczy. Dla większości z nich jest ona święta.

Trzynaście Szczepów:

W zasadzie nie jest to lokacja geograficzna, a raczej tworem politycznym. Trzynaście Szczepów jest plemienną koalicją kilkudziesięciu mniejszych i większych związków plemiennych zamieszkujących obszar Równiny Traw i podnurza Gór Lodowych. Koalicja ta jest dość luźna, jednak jej członkowie traktują ją z powagą, dzięki czemu stanowi poważną siłę. W jej skład wchodzi Skrzydlaci z Wichrowych Wież, plemiona centaurów z całej Równiny, ludzcy i zwierzoludscy koczownicy oraz paserze i kilka innych, mniej ważnych sił. Trzynaście Szczepów jest sojuszem zaczepno - obronnym stworzonym przez niezależne ludy, by chronić je zarówno przed orkowymi najazdami, jak i ekspansją ludzkich plemion. Zarządzane jest tradycyjnie ze Świątyni Daan, starożytnego sanktuarium wykutego w litej skale na cześć bogów ziemi. Obraduje w nim rada delegatów wysłanych przez trzynaście najpotężniejszych i najmniejszych plemion. W świątyni stale przebywają też posłowie z sąsiednich krain, a także obserwatorzy wysłani przez mniej ważne szczepy.

Generalnie sąsiedzi obecnie lekceważą Szczepy. Większość z nich postrzega je jako skłóconą bandę zajętych własnym interesem plemion. Po części mają racje: Szczepom brakuje organizacji dorównującej ludziom oraz zgodności co do celów. Jednak mimo to koalicjanci są dużo mniej poróżnieni od większości laruzijskich państw. Brakuje im silnego, regularnego wojska, jednak na ich wezwanie mogą odpowiedzieć tysiące wojowników. Koalicjanci udowodnili to ścierając się z księstwami Równiny Traw, jednak ich zwycięstwa nie zostały potraktowane poważnie. Mimo to obecnie między nimi, a innymi ludami Równiny panuje pokój. Mimo, że wodzowie Szczepów uważnie patrzą ludziom na ręce bardziej obawiają się sąsiadujących z Równiną potęg.

Niewiele osób wie, że Trzynaście Szczepów łączy sojusze z Illien, Szarymi Górami i pośrednio Ertheroth. Prawdopodobnie największe zagrożenie dlań stanowią natomiast Srebrne Miasta, choć narazie Szczepy jeszcze nie zaznały z ich strony niczego złego.

Czerwony Brzeg:

Żeglarze nadali taką nazwę fragmentowi wybrzeża ciągnącemu się u podnóży Lodowych Gór i Wyjących Wzgórz. Nie jest ona zawdzięczana szkarłatnemu kolorowi wysokich, porośniętych sosnami klifów czy plaż tego regionu, mimo, że te widać z odległości wielu mil. Pochodzi ona od przelanej tutaj krwi. Od dawien region ten słynie z piractwa. Pozbawienie jurysdykcji królów czy książąt mieszkańcy wybrzeża kryją się wśród licznych sekretnych zatok i uprawiają ten hańbiący proceder. W prawdzie wielokrotnie już możnowładcy z Dom – Kar i Syreniej Wyspy chcieli zniszczyć gniazda korsarstwa, ale zawsze po pewnym okresie spokoju odradzały się na nowo. Największą fortecom piratów jest miasto Wrak. Jest to port zbudowany przez samych korsarzy, wyposażony nawet w warowny zamek. Został on wzniesiony przez grupę wygnanych rycerzy – rozbójników z Dom – Kar, którzy w tym regionie dorabiali napadając na statki kupieckie. Z czasem wokół ich siedziby powstała ostoja pirackich kapitanów, miasto pełne szynków i tawern oraz kupieckich kantorów których właściciele nabywają łupy morskich rabusi lub zajmują się handlem niewolnikami. Wrak swą nazwę zawdzięcza temu, że wedle opowieści wszystkie domy zbudowane w nim powstały z drewna uzyskanego z napadniętych statków. Rozpalanie ognisk w celu wciągnięcia na mielizny statku jest, bowiem popularnym w tym regionie sposobem zarabiania na rzycie.

Wyjące Wzgórze:

Wyjące Wzgórze to niewielkie pasmo wzniesień oddzielające Lodowe Góry od równin na wschodzie. Jest to region powstałych wieki temu ze skał osadowych, głównie łupkowych pagórków i niekiedy niewysokich gór porośniętych głównie jodłom i sosną. Charakterystyczne są dlań łyse szczyty wzniesień mające jakoby być miejscami zlotów dosiadających mioteł czarownic i czarowników oraz różnego rodzaju demonów. Region Wyjących Wzgórz pozostaje niezamieszkały, jedynie na północno – wschodnich obrzeżach i na południu istnieją niewielkie osady drwali i rolników oraz myśliwych. Na wybrzeżu oceanu żyje wielu rybaków trudniących się także rabowaniem wraków i piractwem. Wzgórze są za to domem dla wielu goblinów i trolli, rzadziej dla orków i ogrów, których, prócz nielicznych przybyłych tu z Lodowych Gór prawie tu nie ma. Miast tego w regionie tym wiele jest różnych dzikich zwierząt (wilki, sporadycznie pojawiające się lwy i lodowe tygrysy), potworów i to zarówno typowych dla lasów (mantikory, wilkołaki itp.), jak i dla ciepłych równin południa (np. olbrzymie skorpiony) i przybyłych z lodowych gór istot (np. śnieżne wilki). Z powodu tej obfitości różnych tajemniczych, groźnych stworów kraina ta wydaje się zła i groźna, krąży o niej wiele, całkiem uzasadnionych, mrozących krew w żyłach opowieści.

Diweńskie Uroczyska:

To obszar depresji pomiędzy Równiną Skał, a Górami Srebrnymi. Przeływa przezeń Złota Rzeka rozlewając obficie swe wody. W ten oto sposób powstały rozległe bagna, trzęsawiska i moczary zwane jako Diweńskie Uroczyska. Jest to region porośnięty dębowym lasem, który jednak w wielu podmokłych miejscach

ustępuje olchom, wierzbą i czasem topolom. W niejednym miejscu drzewa zastąpione zostaje całkowicie przez szuwary, jeziora czy rozległe, podmokłe obszary pokryte w całości przez trzcinę, tatarak i pałkę wodną lub też duże regiony torfowisk. Miejsce to, mimo, że obfituje w dzikie ptactwo, zwierzyinę łowną (zwłaszcza łosie) i ryby nie jest zamieszkane (jeśli nie liczyć goblinów, trolli, czarownic i czarowników oraz leśnych ludzi i banitów). Przyczyną tego jest fakt, że panujące tu warunki odpowiadają olbrzymiej ilości potworów wód słodkich (zarówno płynących jak i stojących), bagnisk i lasów, które to odstraszały wszelkich potencjalnych intruzów.

Illad:

Illad jest krainą położoną pomiędzy Górami Szarymi, a Górami Artham. Na południu jej terytoria kontaktują się z rosnącymi u podnóży Lodowych Gór puszciami i stepową Równiną Traw, na północy natomiast opiera się ona o szczyty Tam – Kas. Na zachodzie graniczy też ze swym sąsiadem Allam. Większa część terytorium kraju pokryta jest lekko tylko pofałdowaną równiną. Na północy jednak i południu ta jednak mierze pokrywają, prócz rozległych regionów łąkowych lasy, w większości dębowe, ale na północy przeplecione też bukiem, za linią Złotej Rzeki natomiast zaczynają pojawiać się weń nieliczne, ciepłolubne rośliny: pinie i palmy. W tamtym, ciepłym regionie istnieją także duże winnice produkujące – dzięki ciepłemu klimatowi – doskonałe wina.

Nad Illad sprawuje władzę król Gustaw Młody, koronowany około dwóch lat temu. Nie ukrywa on, że władanie tą urodzajną i w miarę bogatą krainą sprawia mu trudności. Główną tego przyczyną są panoszące się tu klany magów. W prawdzie same klany są tajne, ale w rzeczywistości ich istnienie nie jest żadną tajemnicą. Jest ich około siedemnastu, a przynajmniej tyle daje o sobie znać, ile istnieje lepiej zakonspirowanych rodzin czarowników nikt dokładnie nie wie. Większość z nich podaje nawet swe nazwy, ale prawie nigdy nie wymienia imion swych członków. Są to jednak organizacje silne, zamożne posiadające niekiedy własne zamki i duże wpływy. Szlachta boi się ich, lub też jest z nimi skoligacona, lecz mimo to odmawia im praw do władzy. Powiązania z klanami magów ma spora część kupców i cechów rzemieślniczych oraz niektóre grupy przestępcze. Przez te związki i dzięki potężnej mocy tajemnej klany stanowią drugą, nieoficjalną, groźną władzę konkurującą z oficjalnymi panami Illad. Stany rycerski i kapłański próbowały powstrzymać na drodze represji czarowników, ale ich akcja uderzyła w większości w niezależnie działających magików, wzmacniając tylko pozycje klanów, a gdy zaczęła wreszcie ich dosięgać, rycerstwo musiało się wycofać w obliczu śmierci króla i osiagających największe sukcesy w zwalczaniu klanów członków opozycji. Cały czas, z niestygającym zapałem sytuację unormować chce kler, ale jego działania przynoszą niewielkie efekty. Kapłani zaangażowali się w kilka magicznych bitew z magami, lecz trudno powiedzieć, która ze stron poniosła większe straty. Kapłani starają się podzielić czarowników i doprowadzić do walk wewnętrznych w ich stronnictwie, co udaje im się nader dobrze. Magowie walczą, bowiem między sobą nawet bez specjalnej zachęty. Obecny król, a wraz z nim część możnowładztwa poddał się naciskom klanów i prawdopodobnie jest przez nie szantażowany (w rzeczywistości prawda jest odmienna, prowadzi z nimi tajne rozmowy, mające podzielić władzę w kraju między rycerstwo i magów w celu zakończenia sporu). Prawdopodobnie najsilniejszymi z klanów (a na pewno najaktywniejszymi) są zwalczające się rody Szkarłatnego Smoka i Gwiazdy. Zarówno król jak i kapłani mają nieoczekiwanego sojusznika w postaci niezrzeszonych w związki rodowe czarowników, którzy chętnie podzielili by między siebie magiczne moce konkurentów, zwłaszcza, że ci upokarzają ich przy każdej okazji.

W skład Illad wchodzi trzy księstwa. Są to księstwa Illad Dolnego i Górnego oraz Ziemi Południowych. Illad Górne zajmuje północne, lekko pofałdowane regiony. Władą nimi książę Karol Srebrnoręki. Imię to pochodzi od tego, że w młodości utracił podczas bitwy prawicę, ale na skutek czarów kilka lat później odzyskał ją, tyle, że wykonaną z litego srebra. Władą on rolniczym regionem, na którego pogranicze czasem dokonują rajdów bandy orków z podnóży Tam – Kas i Artham. Największym z miast księstwa jest Orgberg, zbudowane na zgliszczach krasnoludzkiej warowni. Żyje weń wielu wzgórzowych krasnoludów pomagających przy wydobywaniu w tutejszej kopalni soli, kolejnym źródle bogactwa tego regionu. Illad Dolne natomiast ciągnie się w centrum kraju, aż po Złotą Rzekę. Władą nim książę Edmund Srogi. Jest to już nie młody władca, bardzo przywiązany jednak do przestrzegania prawa. Skodyfikował on je nawet (miało ono potem zostać wprowadzone w całym Illad, ale poprzedni król zginął w niewyjaśnionych okolicznościach nim to uczynił). Ustanowiony przezeń kodeks, mimo, że sprawiedliwy jest bardzo wymagający, a władca ma sporego bzika na punkcie jego przestrzegania przez wszystkie stany, nawet w sytuacjach zdawałoby się śmiesznych, więc lud zaczął go określać mianem Srogi. Najważniejszym z miast tego obszaru jest Radinberg. Powstał on pod tutejszą siedzibą króla, bardzo często przezeń odwiedzana (i aktualną stolicą kraju) jest to na razie jedno z nielicznych tak dużych miast usytuowanych bezpośrednio pod murami zamków. Szybki rozwój miasta spowodowany był faktem, że dwór królewski, bardzo w tym kraju wystawny miał zawsze olbrzymie zapotrzebowanie na zbytkowne przedmioty, sprowadzał, więc zdolnych rzemieślników do zbudowanego na prędce osiedla, by mogli szybko zaspokajać zapotrzebowanie. Miasto najbardziej słynie z produktów lokalnego cechu szklarzy i złotników.

Księstwo Ziem Południowych (dawniej zwane jako Księstwo Kardengardu) zostało włączone jako lenno przez dziadka aktualnego króla w granicę królestwa około stu lat temu. Władca tym regionem ród Rygdów, ze swym przywódcą Olbrachtem Rygdem w roli księcia. Rygdowie kontrolują ziemie ciepłe, bogate w winnice. Nie uśmiecha się im bycie lennikami Illad i z tej przyczyny chcą się wyswobodzić, zwłaszcza, że kontrolują najbogatsze regiony królestwa. Ich przywódca jest, po kądzieli w prawdzie spokrewniony z klanem magów Cienia, który obiecali mu pomoc w jego zamierzeniach. Najważniejszym z miast regionu jest Nissengard, jedno z najbogatszych miast Laruzji. Nissengard utrzymuje się w dużej mierze z handlu tutejszym winem jest też portem docelowy kupców przyplływających Złotą Rzeką z północy. Stąd przybyły tu towary są transportowane na wozach do Allam.

Prócz ludzi Illad zamieszkują pokaźne ilości innych istot, w dużej mierze krasnoludów, gnomów i niziołków, pośród ludzi żyje też wielu zasymilowanych elfów a w lasach elfów zielonych i szarych. Zwłaszcza przedstawiciele tych dwóch ostatnich ras jest tutaj szczególnie wielu.

Allam:

Allam jest królestwem wciśniętym pomiędzy Lodowe Góry a Góry Artham. Pokrywa ono obszar lekko pofałdowanej, ludnej niziny. Porasta je w większości las dębowy, ale występuje też silna domieszka ciepłolubnych roślin jak palmy, cyprysy i inne gatunki występujące w ciepłym klimacie południowej Laruzji. Prócz licznych typowych dla innych regionów upraw spotkać tu można także cytrusowe sady i bogate winnice. Zimy w tym kraju są łagodne i tylko z rzadka spada śnieg. Na północ od jeziora Allam jednak klimat jest ostrzejszy, typowy dla pozostałych regionów Laruzji, a rosnący tam dębowy las miast egzotycznych roślin ma domieszka jedynie buków i sosen.

Allam – jak każdym typowo ludzkim państwem - włada król. Nosi on imię Rudolf Piąty, nie zdążył jeszcze doczekać się żadnego przydomku. Jest to władca pobożny i prawy, nie sposób nazwać go okrutnikiem. Drugą po nim, najważniejszą osobą w kraju jest arcykapłan Terejusz, przywódca religii Tyra, często wchodzący w konflikty z królem, pragnący udowodnić, że to władza religijna jest wyższa od świeckiej. Allam podzielone jest na dwa księstwa. Pierwsze z nich to Księstwo Podgórskie, władające regionem północno – wschodnim i wycinkiem Gór Artham. Suwerenem tego obszaru jest Rudolf Zdobywca, książę, który w drodze podboju włączył do państwa część gór pokonując dzikich górali i wysyłając kolonistów na hale. Nie spowodowało to jednak znacznego wzbogacenia się jego włości, bowiem mimo ciężkich walk zdołał przyłączyć do kraju jedynie mało wartościowe pasmo gór. Najważniejszy miastem pozostającego pod jego władzą obszaru jest Miasto Jeziora. Początkowo była to jedynie duża osada rybacka, jakich wiele wokół Jeziora Allam, ale na przestrzeni wieków jej znaczenie wielce wzrosło. Teraz jest to wielkie, piękne miasto otoczone silnymi murami. Położone na cyplu na łagodnym brzegu osiedle czerpie dochody głównie z handlu z pasterskimi plemionami barbarzyńców i krasnoludami kopiającymi w ich cieniu. Sprzedaje się tu głównie wełnę i wyroby rzemieślnicze. Drugie z księstw to tzw. Święte Księstwo, którego suwerenem jest już wzmiankowany arcykapłan Terejusz. Jego stolicą jest Święte Miasto, centrum religii Tyra (oraz kilku innych kultów), cel wielu pielgrzymek i prawdopodobnie jedno z największych i najbogatszych miast świata. Znajduje się tu między innymi Wielka Świątynia, najwspanialsza katedra świata, ogromny targ, na którym nabyć można każdy dostępny w Laruzji towar i uniwersytet. Miasto jest uznawane za święte, a żaden czarownik, ani przedstawiciel którejkolwiek rasy nieludzkiej nie ma prawa doń wejść pod karą grzywny by nie zbezcześcił go swą obecnością. Osiedle – czego nie da się ukryć - utrzymuje się głównie z pielgrzymek. Mówi się, że jego mury nigdy nie zostały zdobyte, bowiem aż troje pomniejszych bożków jest gotowych w każdej chwili przyjść mu z pomocą i walczyć ramię w ramię z jego obrońcami. Ostatnim z regionów królestwa jest Marchia Zachodnia. Rozciąga się ona nad brzegiem Stalowej Rzeki i u podnóża Gór Wąwozów. Marchiom włada margrabia Otto Palownik. Ten słynny z okrucieństwa człowiek, zacięty wróg mieszczaństwa ma za zadanie bronić ziem królestwa przed rajdami orków, barbarzyńców i ciemnych elfów, co czyni konsekwentnie i skutecznie. Dawno temu już przekonał się, że nic tak nie odbiera ducha wrogowi, jak kilka wbitych na pale trupów pobratymców.

Osobnym problemem Allam jest miejsce zwane Cytadelom Bargam. Jest to położony w Górach Artham gród, a właściwie spore, ufortyfikowane miasto. Należy ono do istot zwących się samemu Nacją Cienia, zbieraniny różnorodnych, inteligentnych potworów, na której czele stoi bezimienny starzec. Nacja Cienia żyje w tych okolicach od około 600 lat, są to najemnicy, wyspecjalizowani żołnierze, zabójcy i często czarownicy. Ceny jakich żądają są horrendalne, ale ich usługi są ich warte. Zazwyczaj żądają złota, żywności i broni, czasem kobiet, dzieci i niewolników, lub wykonania jakiegoś zadania w zamian. Zarobione pieniądze wymieniają z zaprzyjaźnionymi kupcami na żywność i broń. Najemnicy z Bargam są niezwykle lojalni, służą zawsze do śmierci... lub do chwili, gdy ktoś ich przeliczytuje, ale nie jest to tanie. Naturalnie wszystkie kontakty w Bargam są absolutnie zabronione, lecz mimo to istnieje pewien rynek na ich usługi w Allam i poza nim. Ze swojej strony Bargam natomiast nie lubi, gdy w granicach ziem, które uważa za swoje pojawiają się łowcy czarownic, paladyni i kapłani części kultów. Nie znaczy to, że nie przyjmuje od nich ofert pracy... choć te grupy ludzi rzadko przechodzą ze zleceniami.

Góry Artham:

Jest to południowa odnoga Tam – Kas. Od tego ostatniego różnią się w istotny sposób pod względem geologicznym. Są, bowiem starsze, niższe, zbudowane w większości ze skał wulkanicznych i przeobrażonych. Są to góry raczej niskie, poważnie już dotknięte zębami erozji. Porośnięte są w większości przez bukowe lasy regla dolnego i w niektórych regionach jodłowymi regla górnego. Szczyty części gór są łyse i pokryte jedynie wysoką trawą. Region gór jest bogaty w rudy, zwłaszcza żelaza, mniej jest natomiast ołowiu i miedzi, można też tutaj znaleźć nieco złota, zwłaszcza w górskich strumieniach. Z tej przyczyny przed wiekami osiedliło się tu wielu krasnoludów, ale z czasem zostali oni wyparci przez armię orków. Największe siedlisko karłów leżało w Kargan – Moriobi - gigantycznym, podziemnym kompleksie komnat, tuneli, pieczar i kopalń otoczonym z zewnątrz pierścieniami murów i dużym miastem. Wzniesiony według legendy przez samego Thorina gród, położony jest w miejscu gdzie Góry Artham się kończą, a zaczyna się Tam – Kas. Dzisiaj leży w ruinach i służy za mieszkanie dla licznych orków, ogrów i trolli. Krasnoludy kilkakrotnie próbowały go odbić dla ukrytych weń złóż mithrilu i z szacunku dla legendarnego przodka, ale nie zdołały pokonać twardego oporu orków. Prócz licznych szczepów zielonoskórych ziemie te zamieszkują także ludzie, raz walczący ze swymi potwornymi sąsiadami raz wchodzący z nimi sojusze, a nawet zawierający z nimi mieszane małżeństwa. Te plemiona górskich rozbójników i pasterzy znane są pod nazwą Naragów.

U podnóży gór, w miejscach, gdzie przed tysiącami schodzący zeń lodowiec wyłobił w gruncie otwory powstało Stalowe Pojezierze. Jest to grupa około 30 jezior, z których największe to jezioro Allam, o piaszczystych wybrzeżach, oraz Czarna Woda, wypełniająca dolinę poniżej Kargan – Moriobi.

Za przepływającą przez góry Stalową Rzekom, u nad błękitnym jeziorem wznosi się często zasnuty mgłą ponury zarys Sarsygi. Twierdza ta jeszcze kilka lat temu należała do klanu Szkarłatnej Błyskawicy, stąd wyruszały wyprawy na Allam i Illad, a pomniejszych klanów orków i górskie szczepy zanosily tu daninę. Dziś jednak proceder ten zakończył się. Siły Prawych Rycerzy Tailona pod przywództwem Lancelota Wizjonera zdołały zająć fortecę i kontrolują obszar od Sarsygi do granic Illad i trzęsawisk Urgorot. Tym orkom przywódca ciągle nie uznawanego zakonu litościwie darował życie i osadził w niewolniczych osadach. Ściąga też osadników i nowych rekrutów obiecując nad wyraz hojne nadania ziemi i nie patrząc na to, kim człowiek był wcześniej. Pod jego sztandar ścigało wielu ośmielonych olśniewającymi zwycięstwami ludzi, oraz szukających schronienia przed prawem przestępców, odszczepieńców i zbiegłych niewolników. Mimo, że dysponuje tak parszywym materiałem Lancelot zdołał jakoś utworzyć z tych sił zgraną i dobrze funkcjonującą społeczność, choć nie wszyscy wytrzymują ciągłą walkę z orkami i nędzę panującą na tych ziemiach. Sarsygia jest, bowiem ciągle zagrożona i mimo, że otrzymała pomoc od krasnoludów liczących na kolejne zwycięstwa mistrza zakonnego nadal nie wiadomo, czy w ciągu kilku najbliższych miesięcy zdecydowany atak orków nie położy kres jej istnieniu.

Dzikie Ziemie:

Pod nazwą Dzikich Ziem rozumie się zazwyczaj równinę pomiędzy Allam, a Górą Ognia. Jest ona tylko z lekka pofałdowana, porasta ją także gęsta, dębowa puszcza. Kraina ta jest usiana licznymi, często bardzo malowniczymi ruinami, w większości są to ślady murów miejskich, rozpadających się zamków i innych fortyfikacji. Nie wszystkie jednak wzniesione tu twierdze są zniszczonymi kupami gruzów. Taki los spotkał większość konstrukcji stworzonych ludzkimi i krasnoludzkimi rękoma (była to ongiś najbogatsza prowincja ich imperium), zostały one, bowiem wieki temu zdobyte i złupione przez armie orków. Dzisiaj regionem Dzikich Ziem władają niepodzielnie te właśnie istoty. Na ruinach krasnoludzkich miast wzniosły swoje własne, dużo ustępujące pierwowzorom osiedla, zbudowały także swoje własne grody i wioski. Teren ten całkowicie doń należy i sprawują tu niepodzielną władzę.

Na północy Dzikich Ziem leży połać terenu nazywany Martwą Ziemią. Miejsce to zostało skażone około pięćdziesięciu lat temu. Wówczas to z pod ziemi wydostały się trujące opary, które spowodowały śmierć wszystkich roślin i zwierząt zamieszkujących ten kraj. Nie wiadomo, co było przyczyną katastrofy, niektórzy uważają, że było to gniew bogów skierowany przeciw orkom, inni za sprawców zniszczeń uważają czarowników, demony lub samych orków. Nie mniej teraz jest to ziemia porośnięta jedynie połamanymi kikutami drzew, a jej ziemia jest łysa, obsypana jedynie kośćmi rozmaitych zabitych w katastrofie istot. Jedynie w niektórych miejscach żyją potwory lub włóczą się upiory. Z pośród roślin trafiają się tu tylko pędy złoziela, splątane kłęby czarnych, splątanych cierni oraz makabryczne, mięsożerne krzewy. Miejsce to splugawione przez jakieś nieznanne, złe siły wydaje się przyciągać czarowników. Najwięcej jest tu nekromantów, choć też kilka sabatów więdźm ukrywa się tu pośród martwych drzew. Mroczni magowie posiadają swą siedzibę w starej, orkowej fortecy, której pierwotni mieszkańcy zginęli podczas katastrofy. Budowle znacznie rozbudowali i ochraniają za pomocą różnorodnych, nieumarłych istot i innych złych mocy. Swą siedzibę ochrztili mianem Królestwa Robali, w którym zgłębiają zakazane arkana magii. Ich agenci działają w całym świecie poszukując magicznych ksiąg i artefaktów, a oddziały żywych trupów kilkakrotnie starły się z bandami orków i rycerzami z Allam.

Ważnym miejscem na dzikich ziemiach jest wyrocznia Du – Mornas. Położona jest ona nieco na zachód od granic Allam. Ma ona kształt wielkiej, prymitywnie ociosanej, kamiennej głowy. Przybywają doń

niekiedy pielgrzymi, zazwyczaj dość zdesperowani i poszukujący za wszelką cenę rady, znacznie częściej natomiast watażkowie orków. Kamienna głowa wyroczni, gdy złożona zostanie przed nią ofiara ożywa i wygłasza proroctwa. Mogą one przybrać postać zarówno przepowiedni przyszłości, jak i rady mądrości, niekiedy zdradza nawet tajemne zaklęcia lub sposoby, według których pielgrzym ma postąpić, by dojść do fortuny.

Na dzikich ziemiach wzniesiono też gród Gar – Mon. Opowieści o nim są różne, wedle jednych jest to dawna krasnoludzka twierdza, inni twierdzą, że upadłe miasto ludzi lub czarnych elfów, jeszcze jedni natomiast uważają, że jest to forteca rodowicie orkowa. Nie mniej jednak – mimo, że zwykle warownie poszczególnych klanów, nawet te osiagające postać ludzkich miast książęcych – nie były zaznaczane na mapach, dla tej uczyniono wyjątek. Jest to siedziba kacyka klanu Czarnego Półksiężycy, trzymającego władzę nad większością innych klanów Dzikich Ziem. Miasto, w środku którego wyrasta iglica z czarnego kamienia będąca siedzibą wodza klanu Haktru Czarnorękiego prócz innych odmian potworów zamieszkuje charakterystyczny, ciemno, często czarno umaszczoney szczerp orków olbrzymich orków. Prawdopodobnie taki, niespotykany nigdzie indziej wygląd spowodowany jest bliskości ogromnych mas czarnej skały użytej do budowy iglicy i jej wpływem na młode orki.

Góry Ogniste:

Pasma młodych, wulkanicznych gór rozciągających się pomiędzy Dzikimi Ziemiami, a oceanem. Nazwę swą wywodzą od dużej ilości rozsianych w nich, czynnych wulkanów, które wielokrotnie już wybuchły wznosząc chmury dymów i popiołów. Tutejsze żyzne zbocza porastają lasy, w dużej mierze jodłowe, jednak w pewnym momencie przekształcają się w pasma hal, kosodrzewiny i w nagie, skalne granie. Pośród gór istnieje wiele przejść, w większości stromych i niebezpiecznych, a często ukrytych przed wzrokiem przypadkowych przechodniów. Kraina ta zamieszkała jest przez pasterskie plemiona Naragów, ale obok nich żyje także wielu orków. Poszczególne szczepy górali w zależności od sytuacji albo walczą albo, współdziałają, albo handlują lub też są niewolnikami różnorodnych klanów tych istot. Orkowie, gobliny i inni zielonoskórzy trzymają się niskich warstw gór, wyższe pozostawiają góralom, żyjącym na niższym od nich poziomie kultury materialnej.

Ogniste Góry, kraina oddalona od cywilizowanego świata pełna jest rozmaitych niebezpiecznych miejsc. Pierwszym z nich jest Miasto Pyłów. Kilka wieków temu było to duże osiedle zbudowane przez górskich barbarzyńców, którzy w jakiś sposób zdołali wzniesić kamienne domy i mury obronne. Nie mniej jednak sto pięćdziesiąt lat temu zostało przysypane popiołem i pyłem z wybuchu wulkanu, a wszyscy jego mieszkańcy zginęli. Nie mniej jednak część z nich - mimo, że straciła życie - zdołała przetrwać. Taki los spotkał między innymi czarownika Xantula i jego uczniów. Ten nekromanta przeżył przemieniając się w licza, a część innych zabitych albo sama zaczęła nawiedzać ruiny wymarłego miasta, albo została przywrócona do życia przez potwora. Po pewnym czasie do miasta zaczęli przybywać także inni nekromanci, czarownicy i ożywieńcy tworząc plugawą społeczność uzależnioną od rozkazów Xantula. Ruiny miasta częściowo odkopano tworząc w ten sposób (czy raczej rekonstruując) zabudowę. Mieszkańcy Miasta Pyłów posiadają wiele magicznych przedmiotów i potężną, czarnoksiężską moc. Często atakują okoliczne plemiona by zdobyć nowych niewolników, zwłoki (szkielety zabitych przez wulkan mieszczan nie zawsze wystarczają) oraz ofiary do swych plugawych rytuałów. Nieumarłe hordy Xantula kilkakrotnie przemaszerały także przez Dzikie Ziemię poszukując czegoś na granicach Allam. Krążą też plotki, że zawarł on też sojusz z Królestwem Robali. Miasto Pyłu jest unikane tak przez barbarzyńców i ich zielonoskórych sprzymierzeńców.

Innym niebezpiecznym miejscem jest Ogniste Jezioro. Znajduje się ono w kraterze wiecznie płonącego wulkanu. Miejsce, w którym się ono znajduje można rozpoznać już z daleka po olbrzymiej chmurze dymu i popiołu, która się nad nim unosi. Przestrzeń na wiele mil odeń pokryta jest skorupą zaschłej magmy, po której bardzo często spływają ogniste rzeki i roztrzaskują się wyrzucane przez wulkan skalne pociski. Samo jezioro jest zbiornikiem płynnej lawy. Aż dziwne się wydaje, że w takim miejscu żyją jakiegokolwiek istoty, lecz mimo to okolice tego miejsca nawiedzają demony, a poza tym bytuje tu także kilka sabatów wiedźm parających się głównie magią ognia.

Mroczna Puszcza:

To duży leśny kompleks, porastają go głównie dęby, ale w centralnych obszarach ustępują one jodłom i świerkom, a na zachodzie bukom. Las ten jest gęsty i zbity, ale w wielu miejscach prowadzą przezeń drogi. Żyje tu wiele mrocznych elfów, w swych własnych wioskach i miastach oraz w zamkach. Twierdzą te zazwyczaj skryte są w leśnych dolinach lub na wzgórzach i połączone pasmami pilnie strzeżonych dróg. Czarne elfy nie są jednak jedynymi mieszkańcami tych ziem, w wielu miejscach czają się groźne bestie, po lasach włóczą się bandy goblinów, a na północy wznoszą się posępne warownie orków. Mimo to Useelie są najbardziej wpływową z obecnych tu nacji. Władą nimi sam Raswen wraz z małżonką Mariann. Jest to ten sam wódz, który wywiódł swój lud z upadłego Seelie, jeden z najstarszych elfów świata, którego serce wciąż pała nienawiścią do pobratymców. Przez poddanych otoczony jest niemal boską czcią i uważa się, że posiada podobną moc. Zasiada na tronie wykonanym z tajemniczego, czarnego metalu, w zaciemnionej sali tronowej. Jego oblicze zakrywa

czarna maska, tak, że stojące przed jego obliczem osoby nie widzą, w jakim nastroju jest władca i zawsze pozostaje nieodgadniony. U jego boku często stoi lub także siedzi jego ukochana i wierna małżonka Lilhian - potężna czarodziejka i przebiegła intrygantka, a ich trzech, rzadko obecnych na dworze synów: Llander, Syrion i Naszka włada nazwanymi od ich imion prowincjami. Stolicą kraju jest Sordak, miasto wznoszące się na cyplu ponad Stalową Rzeką. Otoczone podwójnym murem osiedle okala pałac i jego strzeliste, ozdobione subtelnymi wzorami wieże. Stolica, wraz ze swymi willami, rezydencjami, świątyniami, ogrodami i arenami gladiatorów należy do najpiękniejszych na świecie. Natomiast Llander, gród nazwany od imienia swego zarządcy jest cytadelą południa, otoczoną niezdobytymi murami. Otaczają je sady i ogrody, w których niewolnicy pracują by wyżywić mieszkańców tego osiedla, stąd też ruszają wyprawy po niewolników do Zigaru. Naszka natomiast jest olbrzymim portem morskim. Z jego wybrzeży wypływają statki dokonujące rajdów na nawet bardzo oddalone wybrzeża i powracające z pojmanymi niewolnikami i zrabowanymi skarbami. Przybywają tu także niekiedy żadni zysku, zdradzieccy kupcy i kapitanowie pirackich okrętów ludzi by sprzedawać swe towary, z których najbardziej cenionym są ludzie. W końcu Syrion to wysunięte na północ warowne miasto utrzymuje się z handlu z klanami orków oraz odpierające ich sporadyczne najazdy. Mieszkające tu elfy wymieniają na stalową broń schwytanych przez orki niewolników i zrabowane przezeń łupy. Dzięki swemu złotu mroczne elfy podporządkowały sobie kilka klanów, które stanowią teraz najemne siły dla ich armii.

Mroczna puszcza wręcz kipi od spisków. Istnieje weń 12 potężnych rodów walczących o wpływ. Rody Allathinów, Destali, Lothrów, Laernów, Ghiltów, Hastarów, Mornów, Oregów, Radnów, Pasternów, Sastyków i Yalthartów w przeciwieństwie do tego, co wydarzyło się w Puszczy Cieni nie podzieliły między siebie kraju, a jedynie przemieszały się między sobą, walczą cały czas o dominację. Starcia najczęściej odbywają się na drodze intryg i spisków, sojuszy i zrad. W ten sposób powstają luźne przymierza i dziwne niekiedy koligacje. Często walka z salonów dyplomatów przenosi się jednak w cienie zaułków, na których grasują zabójcy i do pracowni czarowników, a niekiedy nawet i na ulice miast i pola bitew. Nie wszystkie ciemne elfy należą do któregoś z rodów, przynależą doń jedynie szlachta, a wielu z tych, którzy cierpią w walkach to zwykły plebs, nie przynależny do żadnego z ugrupowań. Z drugiej strony jednak król i jego synowie obserwują cały czas królestwo i pozwalają szlachcie wykrwawiać się w bratobójczych walkach w myśl zasady „dziel i rządź”. Pilnują jednak, by sytuacja nie wymknęła się z pod kontroli i nie przyczyniła się ani do wojny domowej, ani do osłabienia pozycji państwa. Dzięki ich wysiłkom Mroczne Elfy stanowią monolit.

Często zapomina się o tym, lecz przed wiekami Mroczna Puszcza była lasem o podobnej naturze, jak Las Mohr. Nadal żyją w niej liczne driady. Ten gatunek jest jednak inny, spaczony przez działanie mrocznej magii, podstępny bliższy pająkom niż drzewom. Napotkać je można głównie w pokrytych pajęczynami, centralnych matecznikach lasu. Mroczne Elfy traktują te miejsca jak święte sanktuaria i wyrocznie. Boją się jednak tam zapuszczać. Mówi się, że wielu odwiedzających te lasy zostało pożartych przez na poły demoniczne istoty.

Góry Wąwozów:

Góry wąwozów to niewysokie, małe pasmo górskie. Znajdujące się na północno – zachodnim krańcu Lodowych Gór. Te stare góry dawno już utraciły swą świetność, obmywane przez stulecia wodom skarłały i zdeformowały się. Największą rolę w tym dziele destrukcji odegrała stalowa rzeka, która przez eony przepływając przezeń i zmieniając swe koryta wyłobila w skalnych ścianach strome wąwozy, szczeliny i przejścia rozciągające się między poszczególnymi wzniesieniami, dzieląc je nagle i rozrywając szczelinami, przez co w wielu miejscach góry zmieniają się w istny labirynt dolin, wąwozów, rozpadlin i koryt strumieni oraz potoków. Te niewysokie, ale też niezbyt żyzne regiony porastają głównie jodłowe i świerkowe lasy, w wielu miejscach przeplatające się z sosnami. Wyższe partie gór pokryte są łąkami, a w niektórych miejscach las wycięto. Tam właśnie żyją plemiona Naragów, barbarzyńskich pasterzy i rabusiów. Prócz nich w górach, w ukrytych wśród płataniny ścieżek twierdzach żyje wielu orków i goblinów, a niektóre doliny są schronieniem dla wielu jeszcze gorszych, niebezpieczniejszych istot.

Lodowe Góry:

Pasmo młodych gór, które wypiętrzyły się tysiące lat temu odgradzając południową Laruzję od morza i Półwyspu Illien. Szczyty te są wysokie, urwiste i mroźne, przejść przezeń można jedynie wąskimi przełęczami, patrząc w dół na znajdujące się pod stopami, zielone doliny. Przełęczę weń są otwarte jedynie przez krótkie, letnie miesiące, potem zasypuje je śnieg. Klimat u podnóża gór jest znacznie chłodniejszy niż w położonych bardziej na ich północ okolicach, a ma to miejsce za sprawą omywającego wybrzeża, zimnego prądu morskiego. Podnóża gór i część znajdujących się weń dolin porastają dęby, ale na większych wysokościach lasy przekształcają się początkowo w bukowe, a potem jodłowo – świerkowe by ostatecznie wyjść na pustą przestrzeń hal, które następnie ustąpią miejsca kosodrzewinie, oraz nagim, pokrytym wiecznym śniegiem szczytom i lodowcom od niepamiętnych czasów zalegającym góry. Na południu, przy wybrzeżu miast buków i dębów wśród nadmorskich piasków i piaskowców rosną natomiast setki sosen.

Góry te słyną ze swych ostrych, przerażających zim, podczas których pokrywają się niewiarygodnie grubą warstwą śniegu, nawiedzane są przez zamiecie i śnieżne lawiny.

Na niemal całej swej długości Lodowe Góry w licznych dolinach udzielają schronienia plemionom Nagarów, dzikiemu ludowi górali zajmującemu się głównie pasterstwem (i rozbojem). U swych podnóży, na północy stały się domem dla przybyłych tu krasnoludów, które dokonały wtórnej kolonizacji tych regionów i żyją z handlu rudami i węglem z Allam i Illad. Rozmaite, często trudnodostępne, ukryte doliny są domem dla szarych elfów, acz nie są to jedyni przedstawiciele tej rasy w górach, bowiem przełęcze w lecie wypełniają się zielonymi elfami wędrującymi z i do Illien, a południowe stoki są zamieszkałe przez całkiem duże grupy elfów leśnych. Ponadto w wielu miejscach warownie swe wzniosły orki, bytuje tu też wiele plemion goblinów, ogry i trolle. W lasach czają się liczne, wilcze stada oraz inne drapieżniki, w tym potwory. Mimo tych niebezpieczeństw wielu kupców jednak podróżuje do miejsc wymiany z mieszkańcami Illien.

Wzmiankowane miejsca wymiany to kilka ludzko – elfich grodów i miasteczek skupiających kupców, odszczepieńców obydwu ras, ludzkich czarowników i elfich banitów oraz licznych mieszkańców. Największym, a z pewnością najważniejszym z takich osiedli jest przystań przy Wodospadach Tęczy. Jest to obszar neutralny, niebędący pod władzą ani ludzi ani elfów.

Ważnym regionem gór jest miejsce zwane jako Wrota Piekieł. Jest to ludzkie osiedle wzniesione w górskiej dolinie, odciętej zimą od reszty świata. Miasto to, zwane niegdyś jako Hadergard rozkwitło w ruinach dawnej fortecy, wzniesionej przez nieznaną siłę z częstych tutaj, szarych kamieni. Było niezależnym osiedlem górniczym, trudniącym się wydobyciem ród żelaza z górskich zboczy. Dzisiaj jednak zmieniło swą nazwę. Stało się tak za sprawą czarownicy Marianny. Ta czarnowłosa, młoda, szczupła i pełna wdzięku, wyrafinowana kobieta na pierwszy rzut oka wydaje się zwykłą śmiertelniczką. Nic, żadne znaki na jej ciele nie zdradzają, czym w rzeczywistości jest, nie posiada bowiem rogów, znamion w kształcie pentagramów, wydłużonych kłów czy gorejących ogniem, czerwonych oczu. Nie mniej jednak jest półdemonem (w co sama nie chce wierzyć). Mimo, że z zewnątrz nie różni się niczym od innych kobiet, jej wrodzony charakter wielokrotnie daje o sobie znać. Marianna jest, bowiem skora do gniewu, zawistna i mściwa, bawi ją wyrafinowane okrucieństwo. Lekko szafuje życiem swych ludzi. Wykorzystała swą moc do przejścia kontroli nad miastem, nawiązywania sojuszy militarno – handlowych z klanami orków, wynajmuje też zwierzoludzi i półorków w charakterze strażników miasta, a nawet posiada kilka pomniejszych demonów w charakterze ochrony swego zamku. Miasto i jego władczyni (sama może tytułować się hrabiną, choć nie ma ku temu żadnych podstaw) żyją głównie z handlu z wzmiankowanymi już orkami. Sprzedają im stalową broń, w zamian za ochronę, niewolników i zrabowane przezeń łupy, które, przynajmniej częściowo dostarczane są później na targi w innych regionach świata. Celem przybycia czarownicy do tego miasta było, bowiem nie jakieś sadystyczne upodobanie do gnębienia ludzi (które od czasu do czasu zaspokaja), ale prozaiczna ochota wzbogacenia się. Samo miasto ucierpiało na jej rządach. Ludność, która niechętnie patrzyła na interesy swej nowej władczyni została sterroryzowana przez jej podwładnych i zmuszona do współpracy. Z czasem najemnicy tak rozmiłowali się w przemocy i strachu, że dzisiaj rabują, zabijają i niszczą dla samej tylko przyjemności ze sprawiania cierpienia. Jedynie niedostępność tego miejsca powstrzymuje jego sąsiadów przed zmiecieniem go z powierzchni ziemi.

Illien:

To nazwa nadana półwypłowi znajdującemu się na południe od Lodowych Gór. Jest to rozległy, sięgający daleko w głąb oceanu łąd porośnięty gęstym lasem. Na zachodzie i północy jego ziemie powstały z piasku naniesionego przez morskie fale, są raczej nieurodzajne, porośnięte przez gęste, sosnowe bory, acz reszta łądu pokrywa mieszanym, bukowo dębowym lasem. Całe Illien jest łagodnie pofałdowaną niziną, prócz północnych obszarów, które są niemal płaskie, momentami nawet depresyjne. Na północy wzniesienia przeradzają się natomiast nieraz w gromady niskich wzgórz.

Kraj ten w całości niemal należy do elfów, ale piękne, północne obszary dziś nie znajdują się już pod ich kontrolą. W prawdzie stale znajduje się tam wiele miast i wiosek, ale raczej mniejszych, żyje tam także wiele wędrownych plemion, nie mniej jednak jest to w tej chwili obszar znajduje się pod panowaniem leśnych goblinów niekiedy tylko wypieranych przez orkowe klany. Obszary południowe i centralne stanowią jednak niepodzielne władztwo Eleany Pierwszej (nazywanej też Piękną, uznaną przez minstrelów i poetów - całkiem słusznie zresztą za najpiękniejszą kobietę świata) królowej Illien. Sława jej urody jest tak wielka, że na jej dwór przyciąga wielu bezrobotnych romantycznych rycerzy, z których niestety wielu skręca karki podczas przeprawy przez Lodowe Góry.

Na Illien składa się wiele miast i wiosek (więcej tych drugich), ale największe z nich to: Meck'din położona nad wybrzeżem metropolia, będąca dużym, drewnianym grodem wzniesionym na wzgórzu. Prawie połowę miasta tworzy gigantyczny, drewniany gród księcia, będący też wspólnym mieszkaniem dla wielu obywateli, wokół którego później dobudowano setki drewnianych domostw. Drugim z miast jest Illar, stolica kraju. Wznosi się ona na cyplu ponad Złotą Rzekom. Jego drewniana zabudowa otacza piękny, podmurowany kamieniem pałac królewski stanowiący jednocześnie schronieniem na czas napaści. Miasto nie jest chronione częstokołem, ale otacza je bardzo gruba ściana jodeł, tak gęstych, że nie da się przezeń w żaden sposób przebić, jedynie wchodząc specjalnie stworzonymi w tym celu bramami, bronionymi przez dobrze ukryte posterunki strażników. Prócz jodeł chroni je także głęboka fosa i rów zarośnięty bezlistnymi, szarymi, ciernistymi krzewami

zdolnymi zabić każdego, kto weń się zapłaci. Ralliana, trzecie z miast jest mniej ważne. Wznosi się w pewnym oddaleniu od sosnowych lasów, w miejscu gdzie ziemia nie jest już piaszczysta, a miast tego bardzo żyzna. Tamtejsze elfy wykorzystują ten fakt i położenie miasta na łagodnych, nasłonecznionych wzgórzach tworząc ogromne winnice. Wiele ze szczepów winorośli, które tu są uprawiane nie rośnie nigdzie indziej, a wino z nich nie tylko uznawane jest za najlepsze na świecie, ale także wielokrotnie ma niezwykle, cudowne właściwości. Ostatnie z miast, Altaris, ulokowane jest na złotych, pięknych plażach. Wznosi się na stromej skarpie nad samym wybrzeżem, i częściowo na nim. Ta ostatnia część nie została jednak stworzona przez leśne elfy, a przybyłych tu ich morskich krewniaków, którzy to kupują tu odeń wiele ich produktów, oraz sprzedają rozmaite towary, głównie jedwab i zamorskie korzenie przywiezione na swych statkach. Zatrzymują się tu także ludzcy kapitanowie.

Złota Rzeka:

Nazwę tą nadały jej elfy, w typowy dla siebie, poetycki sposób zauroczone odbijającym się w niej światłem zachodzącego słońca wyglądającym jak płynne złoto. Prawdopodobnie nie spodziewały się nawet, że w przyszłości kruszec ten rzeczywiście będzie płynąć jej korytem. Ta najdłuższa rzeka Laruzji jest także najważniejsza na kontynencie, bowiem stała się prawdziwą arterią komunikacyjną, którą spławiane jest drewno, oraz po której podróżują wyładowane różnymi towarami płaskodenne statki kupieckie z północy i południa.

Złota rzeka bierze swe początki daleko na północy, w górach Tham – Mod, gdzie, jako spieniony potok powstaje z topniejącego lodowca. Zasilana kolejnymi górskimi strumieniami, w tym niewielką rzeczką zwaną jako Śnieżka spływa w kierunku Lersji. Tuż przed jej granicą spotyka się z Rzeką Graniczną i nieco stabilizuje swój bieg, ale jej nurt nadal jest szybki, w jej dnie znajduje się wiele głazów, ale nie ma już weń kaskad i wodospadów typowych dla jej górnego nurtu, niemniej jednak aż do Miasta Pałacy, gdzie spada z olbrzymiego urwiska pozostaje nadal niezeglowna. Dalej jej nurt stabilizuje się, w prawdzie cały czas pozostaje bystry, ale sama rzeka nie kryje już w sobie niespodzianek, kamieni czy kaskad i nadaje się w pełni do żeglugi. Niektórzy kupcy korzystają z tego podejmując niekiedy wyprawy w głąb Lersji, a czasem także z północy przybywają wysmukłe łodzie elfów. Na tym odcinku wpadają weń kolejno Litien, spływająca z gór na wschodzie, Szara mająca swe źródła na wrzosowisku Atten i ostatecznie Ankorą wypływająca z dzikiej puszczy Hungaru. To dzięki jej wodom Złota Rzeka staje się naprawdę szeroka i głęboka, w pełni już zdalna by pływać poń statkami, z czego kupcy korzystają skrupulatnie. Jej nurt staje się leniwy i stateczny, a jej wody rozlewają się po okolicznej nizinie tworząc w jej korycie piaskowe łachy, długie pasma nadbrzeżnych bagien i rozlewisk, dom dla wszelakiego ptactwa i dzikich bestii. Płynie tak przez większość swego nurtu, gdzieniegdzie usiana łodziami i niewielkimi wysepkami. Wpadające doń kolejne rzeki powiększając tylko jej szerokość i głębokość tak, że nie da się jej w żaden sposób opasać mostami i konieczne stają się przeprawy promowe. Łączy się ona kolejno z wodami Emmyny spływającej z Atten, następnie Borią, niewielką rzeczką wypływającą z Hungaru, potem z Czarną niosącą swe wody z Wzgórz Ruin, Fin'lat, którą przybywają śmigłe łodzie z Cudoziem, Korgoną wypływającą z Gór Szarych i ostatecznie Radią biorącą swe źródła na Równinie Traw. Tak zasilana wpływa w końcu do rozległej doliny dzielącej niemal na pół lodowe góry i będącej centralnym miejscem wymiany z leśnymi elfami. Tu napotyka na wysokie wzniesienie, tworzące dlań zapórę, spiętrza się i tworzy jezioro (Lan Illien), w pewnym momencie jednak jej poziom wody osiąga wystarczającą wysokość by przelać się nad przeszkodą i spada w dół, tworząc kilkusetmetrowy Wodospad Tęczy. W tym momencie nurt nieco przyśpiesza, nie tworzy już (prócz północnych, depresyjnego regionów Illien) rozlewisk i zmierza wprost do morza. W Lan Illien i przy Wodospadzie Tęczy wypłukuje jednak duże ilości złotego piasku które są potem wypłukiwane przez poszukiwaczy złota zarówno pod samym wodospadem jak i w dolinie rzeki w Illien.

Zigar:

Zigar położony jest na południowo – zachodnim krańcu Laruzji, na półwyspie odcięty przez pasmo Sinych Wzgórz od Mrocznej Puszczy. Sąsiedztwo ciemnych elfów doprowadziło jego mieszkańców do wielowiekowej izolacji, co spowodowało ostatecznie rozwinięcie się odrębnej kultury niż w innych regionach świata.

Kraj ten od północy ograniczają Sine Wzgórz. Są one niewysokie i łyse, pokryte praktycznie tylko wrzosowiskiem, przez pół roku zasnutym oparami mgły, a drugie pół oblewane strugami deszczu. Pogoda ta zmienia się na bieżąco, więc co chwila albo wzgórz zakrywają mgły, albo zatapiają opady strugi. Wzniesienia te pokryte są systemem warowni i umocnień mającym za zadanie powstrzymać wypady mieszkańców Mrocznej Puszczy, patrolowane są też przez oddziały jazdy.

Jak już wspominałem w krainie tej powstała całkowicie różna od reszty kontynentu kultura. Nie istnieje tu feudalny porządek, a przynajmniej taki jak w innych ludzkich państwach. Pierwszą różnicą jest panujący tu matryjarchat. Władza i najważniejsze stanowiska zarezerwowane są wyłącznie dla kobiet. Najwyższe stanowisko zajmuje cesarzowa. Zawsze nosi ona imię Salkaziry, uważa się, bowiem, że każda następczyni tronu jest wcieleniem pierwszej, legendarnej władczyni o tym imieniu właśnie. Przez wieki

władczyni Zigaru musiała być dziewicom, a podległe jej kapłanki po śmierci władczyni wyruszały na poszukiwania dziewczynki, która urodziła się w tym samym momencie, co zmarła poprzednia władczyni i ogłaszali ją jej reinkarnacją i nową władczynią. Zwyczaj ten został jednak przerwany jakieś dwieście lat temu, podczas czystki dokonanej przez jedną z władczyń pośród kapłanek. Cesarzowa ta następnie wzięła sobie cały harem mężczyzn (zwyczaj ten zachował się po dziś dzień), a jedną ze swych córek jeszcze za życia ogłosiła swą reinkarnacją. Od tego momentu jest to praktyka powszechną, choć nie każdy się z nią zgadza.

Niżej w drabinie społecznej Zigaru postawione są kapłanki – urzędniczki. Pełnią one podwójną rolę. Są to zarówno namiestniczki dwudziestu pięciu prowincji, jak i kapłanki. Ich główną cechą, predestynującą je do władzy jest ich umiejętność czytania i pisania. Pod namiestniczkami znajduje się jeszcze pięć kategorii niższych kapłanek i oczywiście nowicjuszek.

Kolejny szczebel to wojowniczeki. Stanowią one podstawę sił zbrojnych oraz piastują wszystkie stanowiska oficerskie, dowodzą podziałami zorganizowanymi zarówno z kobiet jak i mężczyzn. Stanowią one na wpół zamkniętą kastę oficerów, do której przynależność jest dziedziczna, acz nowe członkinie mogą doń wstąpić zarówno odznaczwszy się chwalebными czynami na polu walki jak i przechodząc szereg rytuałów i ryzykownych prób.

Niemal najniższa warstwa to chłopcy i rzemieślnicy, tu panuje względne równouprawnienie, ale kobiety i tak z wyraźną wyższością traktują mężczyzn. Ostatnią z warstw są niewolnicy, dość liczni, ale zatrudnieni głównie w posiadłościach cesarzowej i kapłanek. Do tej grupy zaliczani są wszyscy obcy mężczyźni, którzy trafili do tej krainy i zostali schwytani poza wyznaczonymi dlań obszarami.

Zigar jest krajem ciepłym, niemal nigdy nie pada weń śnieg, lasy powstają w prawdzie głównie z dębów i sosen, ale przeplatane są też palmami i innymi ciepłolubnymi roślinami. Uprawia się tu winną latorośl, rośliny cytrusowe i inne owoce. Ten mały kraj jest dość gęsto zaludniony, wznosi się weń wiele świątyń, wiosek, miast i zamków, ale najważniejsze osiedla to: Drach'nerys: stolica kraju i siedziba cesarzowej. Miasto okala gigantyczne, usypane rękami setek niewolników wzgórze, na którym wznosi się olbrzymi, pełen przepychu pałac, siedziba cesarzowej, następne w kolejności Kharog to druga co do wielkości metropolia będąca centrum religijnym utrzymującym się niemal wyłącznie z wotów dostarczanych jej przez przybywających z całego kraju pielgrzymów, Itrain kolejna z metropolii tylko niewiele ustępuje mu rozmiarem, jest miejscem powstawania najszlachetniejszych w tym kraju win, cenionych także poza jego granicami, ale słynie także ze swych dzielnych wojowniczek. Miasto jest także najbardziej tradycyjne i od dwustu już lat jego kapłanki starają się doprowadzić do powrotu dawnych obyczajów w królestwie. Ostatnim z głównych miast jest Inris leży w morskiej zatoce nad fiordami półwyspu omywanego przez fale. Jest to najlepsze miejsce na port i rzeczywiście taki tutaj powstał. Spowodowało to, że miasto to stało się centrum wymiany towarów z Zigaru z kupcami przybywającymi z innych krain oraz jest kulturalnie najbardziej zbliżone do pozostałych obszarów Laruzji. Z tego powodu jest nie lubiane przez kapłanki.

Trzęsawiska Ugorot:

Bagniska ciągnące się u podnóży Gór Artham, miejsce mroczne i ponure. Jest to płatanina niewielkich, mulistych, czarnych stawów i bagien, trudna do przebycia, ale możliwa. Pokrywają ją niemal w całości zarośla rachitycznych, karłowatych krzewów, trzciny i szuwarów. Prócz tej roślinności wydaje się nie być żadnego życia. Ale nie jest to prawdą, w tym regionie, bowiem spotkać można wiele złowrogich istot, począwszy od bagiennych potworów, po ożywieńców i upiory, co powoduje, że miejsce to jest opuszczone przez większość rozsądnych istot, choć można spotkać tu rozmaitych wyrzutków jak bandyci, więdźmy czy trędowaci.

Wyspy Trisani:

To archipelag czterech dużych i kilkudziesięciu małych, skalistych wysp rozciągający się na wschód od Hungaru. Zachodnie ich wybrzeża są niebezpieczne dla żeglugi, pokryte górami, pełne fiordów, podwodnych skał, monstrualnych wirów i chłostane burzami. Czasem na odziewających je od lądu wodach spotkać można pojedyncze łodzie barbarzyńskich rybaków, lub zuchwałych, uciekających przed pościgiem piratów, lecz ze strony Trizanii nikt tu nie wypływa. Zachodnie wybrzeże jest, bowiem pokryte wysokimi górami, bardzo nieurodzajne, niebezpieczne i prawie całkowicie bezludne. Wschód jest gęściej zaludniony, choć piaszczyste gleby wysp nie należą do najurodzajniejszych. Ta część kraju cierpi także od częstych w tym regionie trzęsień ziemi. Mieszkańcy państwa zajmują się rolnictwem, a ci mieszkający blisko morza trudnią się rybołówstwem. Wielu z nich jest kupcami uprawiającymi handel z najdalszymi zakątkami świata i właśnie na nich oraz flocie opiera się siła królestwa.

W odróżnieniu od reszty świata, w którym przeważał tendencje usamodzielnienia się lokalnych książąt Trizania jako taka powstała około dwustu lat temu, a jej poszczególne księstwa połączył podbojem i dyplomacją król. Obecnie władcą jest Norat III którego przodek zjednoczył państwo. Pod jego władzą znajduje się Lisandria, ongiś władztwo potężnego jarla północnych barbarzyńców pobierające okupy od kupców z Kraju Rzeki Stopionego Lodu, a później wielki ośrodek handlowy, który podupadł na znaczeniu w chwili, gdy zniszczeniu uległy Zatopione Ziemi. Dziś pomału – wraz z rozwojem Sartona powraca do dawnej świetności, lecz walczyć

musi z plagą barbarzyńskich piratów. Miasto leży na Wyspie Fok, którą włada książe Mortimor Siny, nazywany tak od niezdrowego koloru skóry. Dalej na południe, na Wyspie Mew położone jest księstwo Morwin, ze stolicą – wspaniałym portem i centrum wymiany praktykowanej przez kupców Północy i Południa, cudownym miastem poprzecinanych kanałami i słynącym z karnawałów. Prócz tego znaczenia gospodarczego region ten bogactwo opiera też na polach uprawnych, które czynią z niego spichlerz całej Trizani. Rządzi nią Melvin Skapy, krytykowany za zbyt duże przywiązanie do ziemskich dóbr i fascynację kupieckim rzemiosłem. Drugą część wyspy zajmuje Domena Królewska ze stolicą w Ageronii, słynnym z przepychu mieście setek pałacy, willi i rezydencji, nad którym dominuje pozbawiona jakichkolwiek cech obronnych, luksusowa siedziba króla. Miasto to jest bardzo młode, zostało wzniesione z polecenia króla znudzonego surowym życiem w Tiamii niecałe pół wieku temu. Trzeci z wielkich skrawków ładu: Wyspa Wężowa nie odgrywa większego znaczenia dla gospodarki, choć jest bazą marynarki wojennej, zapewniającej pokój południowym, uważanym za bardziej niebezpiecznym regionem królestwa. Mimo to jej książe Pitra Żeglarz nie należy do najbiedniejszych ludzi na świecie, a jej największe miasto: Tyris jest portem docelowym dla wielu wypraw kupieckich. Na wyspie leży też Tiamia, osiedle zbudowane wokół potężnej świątyni i zespołu klasztorowego w górach. Warowne, niezdołyte mury osady przez wiele lat powodowały, że była to siedziba królów, którzy dopiero niedawno, zrażeni surowością życia wśród górskich szczytów przenieśli się do łagodniejszej Ageronii. Mimo to Tiamia jest nadal miejscem koronowań, siedzibą potężnej wyroczni, a jej niezbadane lochy miejscem przechowywania najpiękniejszych i najpotężniejszych skarbów królestwa. Stanowi też największy z licznych na wyspach, skrajnie surowych klasztorów zamieszkałych przez fanatycznych, śmiertelnie groźnych mnichów. Drugim co do wielkości ośrodkiem religijnym Trizani jest Wyspa Kaptura. Jednym większym ośrodkiem miejskim w niej jest Ragia, odwiedzana przez tłumy dążących do górskich klasztorów oraz zaopatrująca potrzeby materialne licznych na wyspie mnichów. Nad wyspą kapturów władzę sprawuje aktualny przeor Tiamii.

Na wyspach Trizanii aż roi się od niebezpiecznych miejsc. Ponurą sławą cieszy się Lodowy Tron, największa z wysp kraju, której szczyt pokrywa wieczna zmarzlina. Na jej szczycie szalony, owładnięty złymi mocami, pierwszy król wysp Gertrel Ojcobójca miał stoczyć swą bitwę z kapłanami z Tiamii i księciem Noratem I (od którego pochodzi dynastia królewska). Gertrel ma wedle legendy być przykuty do ołowianego tronu i uwięziony pod warstwą lodu, żywy i martwy zarazem. Góry strzegą widma jego sług nie dopuszczając nikogo do swego władcy. Ponura przepowiednia głosi, że władca kiedyś oswojodzi się i zemści się na potomkach swych wrogów.

Szkarłatne Wierzyce to osada wyklętych wysokich elfów, nazywających siebie Krwawymi. To potomkowie czarownika – renegata i jego sług, który zgłębiając tajniki nekromancji przypadkowo rzucił na swój ród klątwę, która sprawiła, że ciała jego członków zostały pozbawione czynnika nadprzyrodzonego. Bez niego elfy zaczęły starzeć się i degenerować. By uniknąć strasznego losu ich wybrani wojownicy – Łowcy Duszy – atakują i pozbawiają mocy czarowników, która następnie zostaje rozdzielona między Krwawe Elfów i ich przywódców – Krwawych Magów. Elfów nie lubią intruzów i zapuszczanie się w okolice ich siedzib może być niebezpieczne, zwłaszcza w towarzystwie adeptów magii.

W okolicach Szkarłatnych Wierzyc leżą też Wyspy Uroków. Jest to niebezpieczny region pełen magii i niecodziennych zjawisk. Może tutaj pełne jest mielizn i skał, oraz ogromnych wirów. W powietrzu unoszą się lądzące oko miraż oraz... kamienie, które z powodu wszechobecnej tu magii oderwały się od ziemi i gnane podmuchami zagrażają strzaskaniem kałłubom przepływających statków.

Wyspa Mgiel:

To niewielki skrawek ładu, często zasnuty mlecznymi oparami. Jego piaszczyste gleby są w dużej mierze porośnięte sosnowym lasem, a żyjąca tu ludność raz na jakiś czas przemieszcza się porzucając stare pola i karczując puszcę pod nowe. Wyspa zamieszkała jest głównie przez Haugów, lecz zdarzają się wśród nich także potomkowie przybyszów z innych krajów – głównie Trizanii, Wyspy Kupców i Pustyni Siedmiu Kamieni. Najbardziej znanym osiedlem w tym dość nędznym państewku jest Baria – duży, w całości drewniany gród, do którego przybywają kupcy. Haugowie sprzedają tu różnorakie produkty dostępne w ich bezkresnych lasach – najczęściej są to skóry zwierząt, znajdowany na wybrzeżu bursztyn oraz sprowadzanych z ładu jeńców pojmanych w ciągłych, międzyplemiennych walkach. Nabywają za to najchętniej dobrej jakości broń i broje. Osiedle to – podobnie jak cała wyspa – znajduje się pod władzą wpływowego kniazia Brogana Brodatego, który płaci trybut królestwu Trizani. Mimo to o wyspę cały czas konkurują władcy tego królestwa jak i mieszkańcy wyspy kupców.

Wyspa Ognista:

To skalista połać ładu leżąca na wschód do Wielkiego Zielonego Lasu. Gleba jest tu dość żyzna i jest zdolna dać wyżywienie wielu rolnikom, lecz mimo to kraj ten nie jest zbyt ludny, być może z powodów częstych wstrząsów i wybuchów wulkanów. Zamieszkuje go lud bez wątplenia podobny do dzikich Haugów, acz kulturowo bliższy elfom i ludziom z Trizani czy Zielonego Kraju. Mimo bliskości szlaków handlowych mieszkańcy tej krainy nie czerpią bezpośrednio z nich wielkich korzyści, a ich rzemieślnicy tylko w niewielkim

stopniu sprzedają za granice swe wyroby. Tutejsza ludność zasłynęła za to jako żeglarze, kupcy, a czasem także jako piraci. Nabywają i sprzedają towary w obcych krajach, a do swych domów przywożą jedynie złoto. Wyspą rządzi suwerenny książę Helwig Porywcy, słynny z gwałtowności i nagłych, podejmowanych pod wpływem chwili decyzji. Ze wszystkich sił stara się zachować niezależność wyspy i obronić się przed zakusami doży Wyspy Kupców jak i królestwa Trizani.

Wyspa Kupców:

Łąd ten leży w przesmyku, między Pustynią Siedmiu Kamieni a Puszczą Cieni. To skalisty i nieurodzajny kraj, lecz mimo tych niedogodności ludny i gęsto zamieszany. uprawia się tu głównie zboża, oliwki i winną latorośl, dietę uzupełnia się też dużymi ilościami ryb. Mieszkańcy kraju słyną jako żeglarze i piraci, zapuszczający się daleko we wszystkich kierunkach świata. Ich okręty docierają nawet do Nipponu, Arkadii czy Wallataru. Nie ma, więc się, co dziwić, że ten tak kosmopolityczny kraik, stykający się z wieloma kulturami wyodrębnił swą własną, odrębną od innych, lecz czerpiącą z nich garściami tradycję. Wyspa kupców nie zna feudalów, panów czy szlachty, a jej mieszkańcy uważają się za równych. Mimo to podział społeczny jest tu dużo drastyczniejszy niż w innych częściach Laruzji. Dla opętanych żądzą zysku ludzi z tego kraju człowiek jest tyle wart, ile posiada złota. Wyspą włada oligarchia rodów najbogatszych kupców, która co dziesięć lat wybiera Doże mającego sprawować władzę nad wyspą. Obecnie jest nim Edmund Stary, mało popularny, muszący bronić się przed spiskami i atakami na swe życie.

Potęga Wyspy Kupców oparta jest na złocie pozyskanym z różnych, często nieetycznych źródeł. Handel korzennymi przyprawami, jedwabiem czy wyrobami rzemiosła jest uznawany za równie dobre źródło zysków co lichwa, piractwo czy sprzedaż niewolników ludziom z Pustyni Siedmiu Kamieni i Mrocznym Elfom. Przybyszy z innych krajów bulwersują nie tak rzadkie przypadki rodziców sprzedających własne dzieci. Nie mniej jednak najemna flota, blichtr rezydencji i pałaców jest tylko powierzchowny, a bogactwo uzyskane ze złota nie może równać się temu, które w innych krajach uzyskiwane jest z ziemi. Znaczna część żywności na Wyspie Kupców sprowadzana jest z zagranicy, a w wypadku nawet niewielkiego zachwiania dostaw ludność cierpi głód.

Kupcy konkurują z Trizanią, walczą o kontrolę nad Wyspą Ognistą i Wyspą Mgieł, cały czas starają się też utrzymać w ryzach sułtana Baghdadu i czarne elfy z Puszczy Cieni. Prawdopodobnie kiedyś któraś z tych sił zniszczy ich kraj.

Wyspa Syrenia:

To pofałdowany, ciepły łąd leżący na południe od Wyjących Wzgórz, oddzielony od nich ledwie Pirackim Przesmykiem. Ziemie tej krainy nie są szczególnie urodzajne, porasta je głównie rzadki, sosnowy las z silną domieszką cyprysów, cedrów i innych ciepłolubnych roślin. Nieliczni chłopcy trudnią się głównie pasterstwem, rzadziej uprawom zbóż, oliwek i winnej latorośli. Mieszka tu też wielu rybaków, żeglarzy i kupców, wyspecjalizowanych głównie w handlu tutejszym cedrowym drewnem. Krainą tą włada książę Halgrim Młody, niedawno koronowany, bardzo młody władca, praktycznie kontrolowany przez swych doradców, którzy dwoją się i troją by pozbyć się piratów z Wraku oraz nie ulec coraz silniejszemu naciskom władców Dom – Kar.

Wyspa Burz:

Jest niewielkim łądem leżącym na południowy wschód od Illien. Jej chłodne, obmywane przez zimne prądy brzegi stanowią teren sporny między ludźmi, a elfami. Początkowo, bowiem wyspa stanowiła część Illien, acz z czasem osiedlali się na niej ludzie żeglarze, którzy utworzyli tu własne księstwo ze stolicą w porcie Karamis, udzielającym schronienia płynącym na zachód statkom. Swego czasu doszło nawet do walk na tle rasowym, lecz od tego momentu panuje pokój, elfy tylko w wyjątkowych sytuacjach interesują się sprawami ludzi (choć cały czas ich obserwują) pozwalając im na niezależność (choć w dowolnym momencie mogłyby ich zgnieść) rozsądni feudalowie natomiast za wszelką cenę starają się nie drażnić swych sąsiadów. Księciem ludzi jest Abdaran Spolegliwy, znany ze swej – jak niekiedy się uważa nadmiernie – ustępliwej polityki wobec elfów. Obawia się, że znacznie potężniejsze Illien gdyby zechciało mogłoby unicestwić jego władztwo.

Wyspa Sokółów:

Niewielka, zamieszana przez Naragów, skalista wysepka. Jest to zespół trzech wyniosłych szczytów wystających z morza, targany zimnymi wichrami, o chłodnym klimacie, na których zboczach osiedla się ludność. Tutejsze gleby są bardzo słabe, więc rolnicy zajmują się głównie wypasem owiec i kóz, a ci mieszkający bliżej morza także rybołówstwem. Kraina ta znajduje się pod panowaniem Kaal Mordhe, lecz władza tamtejszych panów sprowadza się jedynie do wybrzeży, a górale nadal żyją wedle swych tradycyjnych praw i obrzędów. Gubernatorom nie udało się ukrócić nawet piractwa, którym tradycyjnie zajmuje się część rodów. Największym tutejszym miastem jest Trakar, nędzna dziura będąca siedzibą gubernatora wyspy, łącząca w sobie cechy warownego obozu i przystani dla wyczerpanych podróżą kupców. Słynie jedynie ze swej latarni morskiej, której blask przyciąga tu płynące ku Kaal Mordhe okręty.

Wyspa Wichrów:

To największa z obecnie istniejących enklaw Naragów. Ten surowy ląd osłaniający przed oceanicznymi, zimnymi prądami kontynent pokrywają prawie w całości skaliste góry (stanowiące część Gór Zmiennych, lecz w znacznie mniejszym stopniu objętych tym niezwykłym fenomenem). Klimat jest tu bardzo surowy, wyspę często nawiedzają sztormy i huragany, zdarzają się trzęsienia ziemi i wybuchy wulkanów. Większa część ludności to pasterze i myśliwi przeganiający swe stada wśród hal, choć na południu, wśród niegościnnych wybrzeży żyje wielu rybaków, żeglarzy i kupców. Ziemia jest tam też lepsza i daje strawę liczным rolnikom, a wzdłuż linii brzegowej powstają liczne miasta. Centrum wyspy jest w posiadaniu płacących daninę Kaal Mordhe barbarzyńców, podczas, gdy najżyźniejsza i najłagodniejsza północ znajduje się w rękach kilku orkowych klanów.

Wyspa wchodzi stanowi Gubernię (choć ostatnio coraz częściej mówi się „księstwo”) Wichrów. Jej oficjalnym zarządcą jest Abader Szary, lecz jego władza polityczna jest znikoma, bowiem faktycznie kontrolę nad wyspą posiada Saroth Stary, przywódca potężnego rodu posiadaczy ziemskich wzorujących się na kontynentalnym rycerstwie. Tytułowany jest on księciem, a zagraniczni feudałowie od lat uznają jego tytuł. Ten ciągle cieszący się dobrym zdrowiem starzec ma ponad dwudziestkę dzieci, zarówno z prawego jak i nieprawego łoża... Jest to ślad jego wybujającego młodzieńczego pociągu do płci pięknej, który jednak nigdy nie przeszkadzał mu w zdobywaniu wpływów. Wszystkie jego dzieci kochają go i są gotowe zrobić dlań naprawdę wiele, podobnie jak jego lud. Saroth kontroluje między innymi port w Mewiej Przystani, który przynosi mu pewne zyski (choć niewielkie z racji ubóstwa tutejszej ludności) oraz lenna położone na całej wyspie. Jedynie mieszkańcy Garath – miasta kupieckiego i stolicy guberni, do której wpłynięcie jest niemal niemożliwe bez wynajęcia lokalnego pilota z powodu licznych tu podwodnych skał – nie są mu posłuszni. Abader Szary oczernia jak może Sarotha i wydaje się, że ma duży posłuch na królewskim dworze.

Kaal Mordhe:

Geografowie określają tą nazwą dużą wyspę leżącą na zachód od Mroczej Puszczy oraz jednocześnie istniejące nań państwo. Ląd ten na zachodzie jest żyzny i równinny, choć często smagają go sztormy i morskie wichry, jednak im dalej na wschód tym bardziej staje się skalisty i nieurodzajny, by przeobrazić się w nieprzyjemny masyw Gór Zmiennych. Pokryty jest w większości łąkami i polami, oraz gdzieś tam resztkami wykarczowanego lasu. Mieszkańcami krainy są głównie ludzie, prawdopodobnie potomkowie Naragów zmieszani z jakimiś pradawnymi żeglarzami, którzy przybyli z bliżej nieokreślonego regionu Laruzji. Tutejsza kultura rozwijała się długo w izolacji, oddalona od innych dużych państw ludzi, jeśli nie licząc Naragów i sporadycznie Nordów, nie czerpała też z osiągnięć krasnoludów, a elfi system społeczny pozostał dlań mało znany, mieszkańcy państwa spotykali się, bowiem głównie z Unseelie i to też wyłącznie na polu walki. Wszystko to spowodowało wyodrębnienie się nowego twor. Przed wszystkim lud Kaal Mordhe u zarania swych dziejów był wolny, a wszyscy ludzie uważali się za równych, posłusznych jednemu tylko władcy, niepodzielnym na stany. Rzemiosło stało tu na niskim poziomie i być może to spowodowało, że znacznie większym niż gdzie indziej szacunkiem darzono czarowników, którzy z czasem stali się tutejszą warstwą urzędniczą. Składali oni raporty najwyższemu, dziedzicznemu królowi – magowi. Nie mniej jednak system ten dziś się zdegenerował. Wielu magów – urzędników poświęciło się miast pracy na rzecz władcy i mistycznym studiom pogoni za majątkiem i zaszczytami, znaczna część z nich jest dziś czarownikami tylko z nazwy. Sam król – mag nie jest w stanie rzucić najprostszego czaru. Jednocześnie warstwa urzędnicza stosując różne prawne kruczki zachłannie pozbawiła wielu ludzi ziemi i bogactw, co spowodowało skupienie się ich pod skrzydłami lokalnych bogaczy w feudalne dziedziny powstające na wzór płynący z innych państw (bogacze oferowali swym ludziom ochronę przed chciwością urzędników w zamian za prace na rzecz ich fortuny). W tej chwili sytuacja znajduje się na skraju przepaści i prawdopodobnie w krótkim czasie dojdzie do wewnętrznej wojny, zwłaszcza, że starcia między przedstawicielami starego porządku, a feudałami wybuchają od czasu do czasu. Ci pierwsi ciągle są na silnej pozycji – za ich plecami stoi potężne wojsko oraz resztki magicznej mocy. Postawa władcy – Agatona II Rozpustnego nie poleprza sytuacji. Ten młody i słaby monarcha zadużył się w jednej ze swych nałożnic Malisie i dla jej jednego uśmiechu wydaje takie rozporządzenia, jakie tylko zapragnie interesująca się wyłącznie luksusem kobieta. By zaspokoić jej zachcianki ogłaszał już nawet nadzwyczajne podatki, a jego lód cierpi nędze i głód na skutek złych rządów.

Państwo to podzielone jest na okręgi administracyjne zwane Guberniami. Ich nazwy pochodzą od największych miast. Są to Arayala, Daltar, Krisit Ormet i Kethera. Dodatkowo poza Kaal Mordhe leżą gubernie Wyspy Mieczy i Wyspy Wichrów. Pierwszą z prowincji władza mag Smutek, tajemniczy osobnik nigdy nie zdejmujący maski z wyobrażoną, płaczącą twarzą, ponoć odbywający w ten sposób pokutę. Nie wiadomo, czy posiada on jakiegokolwiek czarodziejskie moce. Jego domena była ongiś bogatym ośrodkiem rolnictwa i handlu, nim nie zrujnowały jej nadmierne podatki. Dziś nawet jej stolica – piękne ongiś miasto portowe jest jedynie nędznym cieniem przeszłości, w którym żebracy koczują w ruinach pałaców, które niedawno jeszcze należały do nich. Mimo, że handel stopniowo się odradza, to jedynym miejscem, w którym widać dobrobyt jest siedziba

gubernatora oraz jego ludzi. Nie trudno zgadnąć, że w prowincji panują porewolucyjne nastroje, mnożą się też napady na poborców podatkowych i wojsko. Daltar, wybudowany nad lazurowymi wodami Jeziora Modrego jest stolicom kraju. To ogromne miasto składa się z dwóch części. Zewnętrzna, przeznaczona dla zwykłych śmiertelników jest uboga i wyniszczona przez ucisk fiskalny, a wewnętrzna, gdzie wstęp mają tylko urzędnicy i słudzy kipi bogactwem i luksusem ku oburzeniu ludności. Krisit to spore, warowne miasto, za murami, którego rządzi militarystyczny gubernator Morgov, potężny czarnoksiężnik. Na jego ziemiach żyją najsilniejsze sympatię prokrólewskie, lecz tylko dzięki temu, że miasto nie zostało dotknięte wysokimi podatkami. W prawdzie gońcy wielokrotnie wyruszali, by rozkazać Morgowowi ograbienie jego ludzi, lecz żaden z nich nigdy doń nie dotarł. Ormet natomiast jest bogatym miastem kupieckim. Handel w nim kwitnie i mimo, że rzeka złota napelnia głównie urzędnicze i królewskie skarbce, to jest ona na tyle szeroka, by – narazie – zaspokoić zachłanność zarządców. Kardan Gruby, gubernator prowincji z radością jednak przystępuje do ściągania kolejnych podatków, z których znaczna część trafia do kieszeni tego skorumpowanego nawet jak na laruzijską miarę człowieka. Wreszcie Kethera, w której władza wepchnięta na to stanowisko, znudzona czarodziejka Zmiana jest chyba najbogatszym regionem królestwa. Kupcy, jak od zawsze bogacą się na morskim handlu, a Zmiana bardziej interesuje czy zaczarować swe włosy na kolor złoty czy niebiesko – zielony, niż to, że król żąda pieniędzy. Pozwala, więc swym poddanym na samowole. Zaowocowało to tym, że cała niemal prowincja znajduje się w rękach feudalnych panów. Ostatnim z miast jest Szponiasta Przystań. To wzniesiony na niedostępnym wybrzeżu port, do którego można dostać się jedynie kłucząc w labiryncie skał i mielizn. Jest to baza marynarki wojennej królestwa, skąd podejmowane są akcje przeciw piratom, orkom i ciemnym elfom. Żołnierze póki co są lojalni wobec oficjalnych władz, mimo, że ich żołd jest wypłacany coraz mniej regularnie.

Góry Zmienne:

To pasmo gór ciągnących się przez całe Kaal Mordhe i leżące dalej na południe wyspy. Jest nieprzyjazne, porośnięte tylko gdzieniegdzie przez trudny do przebycia, mroczny i groźny las, w większości pokryta przez łyse skały. Nazwę swą otrzymała od dwóch czynników. Przede wszystkim tutejsza ziemia często się trzęsie, wypełnia trującymi oparami pochodzącymi z wulkanów, a nawet jest rozrywana przez erupcje, co owocuje częstymi zmianami w krajobrazie. Drugi powód nazwy jest nadprzyrodzonej natury. W górach, bowiem odległości zmieniają się, raz wydłużając się raz rozciągając, ścieżki zmieniają się, z nikąd pojawiają się lasy, przełęcze i górskie jeziora. Same szczyty raz wyrastają w górę, raz karleją i tylko z rzadka są to zmiany przychylne człowiekowi. Z tych powodów nikt tu nie mieszka. Jedynie na wschodzie ciągną się osady półdzikich Naragów, a na zachodzie Orków, lecz jedynie małe grupy jednych i drugich podejmują trudy niezwykle niebezpiecznych przepraw.

Wyspa Mieczy:

Rolnicza, żyzna i piękna dzikim, nieujarzmionym pięknem kraina. Odwiedzający ją ludzie nie wierzą, że ten tak uroczy i pełen radości kraj w swej przeszłości był wielokrotnie pustoszony i podbijany. Po radosnych twarzach tutejszych chłopów nie da się poznać, że uprawiana przez ich ziemia wchłonęła więcej krwi, niż jakkolwiek inna... Być może to tragedie z przeszłości ich kraju nauczyły tych ludzi jak cieszyć się każdą chwilą życia i nie zważać na ludzkie kości coraz to odsłaniane podczas orki na polach. Ta lesista wyspa kontrolowana była kolejno przez Kaal Mordhe, orków, Wyspę Skał, Wallatar, Nordów, ponownie orków i zaledwie sto lat temu powróciła do Kaal Mordhe, w międzyczasie złupiona została kilkakrotnie też przez ciemne elfy. Każdy kolejny najeźdźca obchodził się swym poprzednikiem i pozostałościami tubylców, a ponowny powrót do ojczyzny był krwawszy niż którykolwiek z wcześniejszych. Nie mniej jednak dzięki temu mieszkańcy Wyspy Mieczy mieli styczność z wieloma kulturami, z których najchętniej przyjęli obyczaje kontynentalne. Stąd porządek feudalny – surowy, lecz nie tak okrutny jak porządki panujące w Kaal Mordhe – rozpełzł się po całym królestwie.

Największym osiedlem wyspy jest Bryza, najstarsze miasto wyspy, rujnowane i odbudowywane po każdym najeździe. Jego ponure, szare mury sprawiają przygnębiające wrażenie na przyjeźdźnych. Ponura aura wisząca nad tym nawiedzonym miastem kontrastuje jednak z serdecznością i gościnnością tutejszych mieszkańców. Nigdzie indziej strudzony podróżny nie może oczekiwać na ratunek, z którym gotowy jest podążyć prawie każdy, bowiem tutejsi, ubodzy ludzie chętnie dzielą się z tymi, którzy potrzebują pomocy. Pod tym portowym miastem ciągną się pozostałości lochów – kanałów, piwnic, więzień, tajnych dróg ucieczki – które ongiś służyć miały jego mieszkańcom, lecz po kolejnych katastrofach zostały zapomniane i przyciągają jedynie poszukiwaczy przygód. Ziemia kryje też liczne mogiły i duchy, które nie zaznały spokoju. Tą ubogą dziedzina władza Gubernator Agraham traktujący swój urząd jak zesłanie. Mimo, że jego prowincja jest biedna wyciska z niej, co tylko się da ku oburzeniu ludu i tutejszej, silnej warstwy feudalnej. Ten kiepski polityk prawdopodobnie jednak nie będzie długo cieszył się swą funkcją, gdyż jego własna zastępczyni Alchima szykuje spisek mający na celu obalenie go zastąpienie jej osobom.

Czarna Cieśnina:

To koszmar senny podróżników i kupców. Wiedzie tędy najkrótsza droga na północ, lecz jednocześnie tylko głupiec decyduje się tędy płynąć. Pełna zdradliwych prądów, mielizn, małych wysepek, skał i monstrualnych wirów morskich cieśnina ze swej wschodniej strony kusi lśniąco płazami regularnie patrolowanymi przez orków i czarne elfy, a na zachodzie sroży się skalnymi ścianami urwisk. Pełna jest morskich potworów, regularnie przeczesywana przez okręty czarnych elfów i orkowe łodzie (które na szczęście rzadko ją opuszczają). Wydaje się niemal niemożliwe, by którykolwiek statek tędy przepłynął i aż dziwne jest, że ciągle zdarzają się głupcy, którzy tego próbują.

Srebrne Miasta:

Srebrne Miasta to zbiorowa nazwa dla koalicji miast - państw położonych na Wyspach Drobnych, na zachód od Wyspy Syreniej. Wyspy Drobne są archipelagiem niewielkich wysepek, powstałych prawdopodobnie na skutek podwodnych ruchów górotwórczych, które wypiętrzyły je z dna oceanu. Prawdopodobnie narodziły się w momencie zderzenia płyty tektonicznej subkontynentu Illien z Laruzją. Wysp łącznie jest około setki. Ich dokładna ilość nie jest znana, a większość stanowi niewielkie skały. Pozostałe nie są zbyt żyzne, charakteryzują się płytkimi piaszczystymi glebami znajdującymi się na skalistym podłożu. Wiele z nich ma strome brzegi i wyżynny charakter. Głębsze, żyzniejsze ziemie znaleźć można jedynie w głębi łądu. Porastane są przez niezbyt gęste iglaste lasy i cierniste zarośla. Większość ludności żyje albo z rolnictwa, albo z rybołówstwa. Uprawia się głównie oliwki i suculubne odmiany ryżu oraz przeniece. Ponadto ważnym elementem gospodarki jest też hodowla kóz i owiec. Mimo bliskości można większość mieszkańców nie jest żeglarzami. Najczęściej jednostki Srebrnych Miast są małymi, kilkusobowymi łodziami rzeglarskimi. Mimo to każde miasto utrzymuje flotę wojenną. Rzadko jednak opuszcza ona port.

Władcy Srebrnych Miast twierdzą, że ich wyspy są jednym z najbezpieczniejszych obszarów świata. Pogląd ten ma swoje źródła głównie w selektywnej ślepoty ich mieszkańców. Na wyspach można spotkać bowiem lwy i gepardy oraz kilka gatunków drapieżnych małp. Bandytyzm nie jest tu popularny, ale odizolowane, małe wyspy są schroniskami dla piratów. Na wyspach można napotkać liczne potwory. Szczególnie niebezpieczne są duże kolonie harpii oraz cyklopi żyjący na odludnych wzgórzach. Często są też gniazda różnego rodzaju mutantów i porzucone, magiczne automaty i inne, czarodziejskie odpady.

Ludność wysp pierwotnie składała się z leśnych elfów oraz Kaal. Około 500 lat temu jednak na wyspach osiedliła się duża ilość przybyszów z Arabii wygnanych przez najazd Czarnych Elfów. Nowoprzybyli przywieźli założyli zasymilowali się z tubylcami, przywieźli jednak ze sobą obce tradycje magiczne oraz czarnoksięskie księgi pochodzące z bibliotek. Mimo początkowej nieufności z czasem dokonali syntezy swych własnych praktyk z naukami elfów. Połączenie i współpraca tych trzech narodów dała dziś początek unikalnej, opartej na magii cywilizacji.

Srebrne miasta rządzone są przez radę czterech arcymagów (ostatnimi czasy mówi się o rozszerzeniu jej o szustego). Oficjalnie są oni wybierani przez zgromadzenie wszelkich czarowników z danego miasta, praktycznie jednak stanowiska te od setek lat zajmują te same osoby, trony są dziedziczne, lub magowie samemu desygnują swych następców. Władca odpowiada za rządy nad każdym miastem - państwem, utrzymanie porządku oraz szkolenie nowych czarowników. Polityka zagraniczna ustalana jest natomiast na zebraniach wszystkich arcymagów. Faktycznie jednak władza w Srebrnych Miastach cechuje się dalece posuniętą introwersją. Sprawiający wrażenie zadowolonych z życia kilkusetlatków, magiczni satrapowie Srebrnych Miast skupieni są na pielęgnacji sporych rozmiarów brzuszysk i konkubinach sprawy zarządzania pozostawiając w rękach słóg lub rozwiązując je doraźnie za pomocą magii. Większość z nich w niewielkim stopniu skoncentrowana jest nawet na rozwijaniu swej osobistej potęgi i ezoterycznych studiach. Polegają głównie na nagromadzonych w pałacach magicznych skarbach i brutalnej, magicznej sile kumulowanej przez ich pomniejszych sługów.

Znacząca część ludności Srebrnych miast to nieludzie. Blisko 1/5 ludności stanowią elfy, kolejne 10% to półelfy lub mieszańcy. Często widuje się w różny sposób ulepszonych magią ludzi, golemi oraz człekokształtne, bardzo doskonale udające ludzi automaty. W Miastach nie ma podziału na pospólstwo i szlachtę, a duchowni są słabsi niż na kontynencie. Jednak nie wszystko układa się dobrze. Niespodziewanie duży odsetek ludności na wyspach jest niewolnikami. Praktycznie każdy, bogatszy dom posiada przynajmniej jednego.

Obecnie istnieją cztery główne, Srebrne Miasta. Ich dobrobyt podtrzymywany jest sztucznie, głównie dzięki potężnym, dobroczynnym czarom ich arcymagów. Tak wielka magia pochłania jednak ogromne ilości czarodziejskiej mocy, a nawet zasoby Rady Wielkich i ich pomniejszych sług nie są w stanie sprostać rosnącemu zapotrzebowaniu. Miasta już kilkakrotnie wystosowały więc rządania danin do swych sąsiadów. Narazie były one niewielkie, więc - celem podtrzymania dobrosąsiedzkich stosunków - spełniono je. Ostatnio mówi się, że magowie będą próbować wyegzekwować kolejne trybuty, tym razem przy użyciu nacisków militarnych.

Jak wspomniano istnieją cztery główne, Srebrne Miasta. Historycznie najstarszym z nich jest Kith, formalnie stanowiący lenno Illien, w praktyce jednak w pełni autonomiczne miasto - państwo. W przeszłości stanowił gród warowny i wysuniętą placówkę na wyspach. Po osiedleniu się ludzi rozrósł się do wielkiej metropolii, rolniczej i przemysłowej stolicy koalicji. Zarówno plony, jak i produkcja w mieście są sztucznie

zwiększane dzięki czarom. Praca angażuje mniej osób, niż jest to konieczne w innych krajach, wielu plebeliuszy więc ją porzuciło. Wszyscy mieszkańcy miasta otrzymują darmową żywność ze spichrzy arcymaga oraz drobne uposażenie z jego skarbców. Znużony motłoch prześciga się w znajdowaniu sobie coraz nowszych rozrywek. Fascynują go zwłaszcza walki gladiatorów i wyścigi rydwanów. Te pierwsze początkowo nie toczyły się na śmierć i życie, brali w nich też udział głównie ochotnicy. Obecnie stały się wyjątkowo okrutną, często perwersyjną rozrywką z udziałem niewolników. Patromnujący miastu mag Galdarin Otyły jest groteskową osobą. Naiwny grubas, zbyt otyły, by przejść o własnych siłach więcej, niż sto kroków jest popszyony przez niewolników. Władza potężną mocą znany jest ze wspaniałomyślności, a czarów używa głównie po to, by polepszyć los ludności. Dosłownie wyczarowuje złoto z powietrza, uzdrowia chorych, rozdaje prezenty na lewo i prawo. Lud, który najczęściej lekkomyślnie je trwoni patrzy nań jak na bohatera.

Władcy Lokarn, głównego portu Srebrnych Miast są bardziej pragmatyczni. Miasto utrzymuje się dzięki handlowi, nabywając wszystko, co potrzebują pozostałe ośrodki (czyli najczęściej poprostu: wszystko) i odsprzedając stworzone magią, drogocenne kamienie i tkaniny, niezwykle przedmioty oraz barwniki tworzone w alchemicznych warsztatach. Miasto utrzymuje się głównie dzięki handlowi, a jego gospodarka pochłania stosunkowo niewiele magii. Mimo to rządzący nim czarownik Achmed Wygnaniec, ciemnoskóry, żylasty mężczyzna o świdrujących oczach nie ma powodów do radości. Do miasta dociera coraz mniej produktów z innych prowincji i handel pomału słabnie.

Zethen zbudowano na skalistych wysepkach na środku morza. Miasto pokryło je całkowicie. Duże jego połacie powinny być zalewane wodą przy każdym przyptywie, a ludność zginęłaby z głodu, gdyby nie czary. Sprawiają one, że woda odbija się od czarodziejskich barier, a otaczające Zethen wody aż roją się od ryb krewetek i innych darów morza. Każdy mieszkaniec może stanąć na nadbrzerzu i schytać ich tak wiele, jak tylko zdoła ich zjeść. Stworzenia te nie boją się ludzi i można je bez trudu łapać gołymi rękoma. Dobrobyt sprawiał, że władca miasta Zethar Szczodry zezwolił każdemu kto tylko zechce osiedlić się do miasta. Wielu nędzaży z całej Laruzji odkłada więc pieniądze, by przybyć do Zethen. Żyją oni na ulicach, biedni, lecz syci. Migracje te wywołują ogromną przestępczość w mieście. Rosnąca populacja natomiast wyczerpuje magię potrzebną do podtrzymania czarów. Mówi się, że często zdarza się, iż nędzaże znikają na ulicach. Jedni zrzucają to na karb działających w mieście band łowców niewolników. Inni uważają, że są oni porywani i składani w ofierze mrocznym bogom, w zamian za moc konieczną do podtrzymania gwarantujących miastu dobrobyt i bezpieczeństwo czarów. Żadna z tych wersji jak do tej pory nie potwierdziła się, jednak władze nie robią nic, by je wyjaśnić. Przyczyna ich bierności jest prosta: większość urzędników wierzy, że - gdyby przestępczość i zniknięcia faktycznie były problemem - rządzący miastem mag rzuciłby czar, który rozwiązałby i ten kłopot.

Gwyn położone jest na uboczu i stanowi miasto bibliotek, uczelni, szkół czarnoksięskich i zwykłych. Mieści się w nim jeden z nielicznych na kontynencie uniwersytetów. Władą nim mag Korghal Mądry wiele częściej nazywany Skapiradłem. Pod jego rządami urzywa się bardzo niewiele magii, przez co ludność szemrze, a miasto wygląda wiele nędzniej niż pozostałe. Korghal otwarcie krytykuje poczynania pozostałych arcymagów, marnotrawstwo magii i plany wojenne. Uważa, że nadużycie czarów i wojna mogą doprowadzić kraj do ruiny. Za te poglądy prawdopodobnie zostałyby usunięty ze stanowiska, gdyby nie poparcie, jakim cieszy się wśród wielu młodszych rangą magów, wybitna moc i niezwykle osiągnięcia dla teorii magii. Wśród jego zwolenników najważniejszy jest jego były uczeń Seshoth Zgorzkniały. Mistrz i czeladnik kłóć się jednak codziennie. Seshoth bowiem popycha pozostałych arcymagów do wojny i coraz rozrzutniejszego traktowania władzy. Uważa, że prędzej czy później doprowadzi to do śmierci jednego z nich - w magicznej katastrofie lub z rąk wroga. Głosi, że taka katastrofa sprawi, że pozostali arcymagowie zmienią swe poglądy. Ma też nadzieję zastąpić martwego na stanowisku.

Skorion nie jest formalnie Srebrnym Miastem, ale wiele wskazuje, że w ciągu kilku najbliższych miast dołączy do ich ligi. Założony został przez Daana Alchemika, czarnoksiężnika ze srebrnych miast, który wiele podróżował, studiując pod okiem mistrzów Czarnego Zakonu Hermetycznego i w Tyrnie. Jego nauki nie przypadły do gustu arcymagów, zebrał więc swych uczniów i na jednej z opuszczonych do tej pory wysp założył osadę, w której zgłębiał tajniki nowych dziedzin magii. W ciągu 30 lat rozkwitła ona do poziomu prawdziwego miasta warownego, a uczniowie Daana zrewolucjonizowali niektóre dziedziny magii. Hodują oni masowo stworzonych czarami niewolników, magiczne hybrydy i tworzą automaty. Inni magowie, prócz Korghala dostrzegli ich sukcesy. Wielu z nich zaopatrzyło się w czarnoksięskie produkty: niezwykle atrakcyjne i egzotyczne seksualne niewolnice gotowe zaspokoić każdą potrzebę swych panów, fanatycznych żołnierzy Skorpionia czy nawet zwierzęta - zabawki. Nastroje wojenne w Skorpionie są bardzo silne, a pozostali magowie widzą Daara jako osobę, która mogłaby poprowadzić ich do walki.

Mogily Kort-Tharne są także miastem, ale bardzo specyficznym. Te wykute w skale sale chronione przez potężne czary i zaklęcia zawierają wszystko, co żywym jest potrzebne do życia i szczęścia. W podobnych do pałacy grobowcach pochowano wielu arcymagów, pomniejszych lordów - czarowników, dostojników i sław Srebrnych Miast. Obok nich do grobów złożono niezliczone skarby, przedmioty codziennego użytku, a nawet skarby i niewolników. Podziemia są niebezpieczne: nie dość, że można w nich napotkać strzegące spokoju zmarłych kłątwy i zaklęcia, to na dodatek wiele sal nawiedzają upiory dostojnych zmarłych. Część bliskich

powierzchni, nieużywanych komnat grobowych stanowi też dom dla wyżutków, bandytów i dzikich zwierząt. Do grobowców kilka razy się włamywano. Kryją w sobie bowiem nieprzebrane, magiczne skarby.

Arabia:

Arabia nie stanowi już części Laruzji, jest to inny kontynent. W dużej mierze pokrywa go pustynia (tzw. Pustynia Siedmiu Kamieni) poprzecinana oazami. Podobno jest kolebką ludzkości, a przynajmniej tej jej części, która dzisiaj zamieszkuje Laruzję, nie mniej jednak kultura mieszkańców obydwu kontynentów poważnie się różni, pozostając dla siebie obca. To oraz toczone często wojny prowadzi do istniejącej po dziś dzień niechęci. Nie mniej jednak rozwija się też handel, gdyż mieszkańcy tego kraju utrzymują stosunki z Nipponem, przywożą zeń przyprawy korzenne i jedwab. Najlepiej znanym Laruzjczykom miastem Arabii jest Bagdad. Słynie on z olbrzymich targów, na których można kupić wszystko, także konieczne do niektórych zaklęć (i potraw) przyprawy, jedwab i niewolników. Miasto, niewyobrażalnie bogate, rządzone jest przez sułtana Sulejmana Pijaka, stanowi główne miejsce zaopatrzeniowe dla przybyłych z zachodu kupców. Arabów można spotkać na całym południu i wschodzie Laruzji. Ich piraci są bardzo zuchwali i zapuszczają się w poszukiwaniu niewolników aż do Wysp Trizani i na Czerwony Brzeg.

Na południe od Arabii znajduje się nad gigantyczną Rzeką Słońca antyczne królestwo Stygi, rządzone przez kapłanów dziwnych i tajemniczych bóstw. Słynie ono ze wzniesionych wień, wspaniałych budowli, piramid i pomników oraz rozwiniętej magii, dlatego też wielu czarowników przybywa tam na nauki, a zdarza się także, że Laruzję odwiedzają ich mistrzowie sztuki tajemnej. Dalej na południe natomiast znajduje się tajemnicza Ziemia Nod skąd arabscy kupcy przywożą kość słoniową i skóry dzikich potworów. Żyją tam czarni ludzie (czasem można ich kupić od Arabów, robią wówczas wielką furorę na dworach i w cyrkach) oraz tajemnicze konie w paski, ale w te ostatnie nikt nie wierzy.

Natomiast na wschód od Arabii, poza spaloną żarem Pustynią Siedmiu Kamieni znajduje się Nippon. Jest to kraj niesłychanie bogaty, źródło korzennych przypraw i jedwabiu. Zamieszkuje go tajemniczy skośnoocy, żółci ludzie. Niekiedy można ich spotkać na wschodzie Laruzji, bowiem kilku żądnych przygód lub wiedzy lub zmuszonych do ucieczki z ojczyzny przybyło wraz z Arabskimi kupcami. Od czasu do czasu ich ekspedycje wymieniają się też podarkami z władcami Zielonego Kraju i Wysp Trizani.

10.2) Uzupełnienie:

Krajobraz:

Cała niemal Laruzja, jeśli nie liczyć regionów stepowych pokryta jest nieprzebranymi, leśnymi ostępami, ciągnącymi się tysiące kilometrów. Gdziekolwiek przez owe leśne ostępy przebito drogi, gdzie indziej zbudowano miasta, wioski czy świątynie, wyrąbano las by stworzyć miejsce dla pól, ale są to tylko wyspy w nieprzebranym oceanie zieleni. Nie porastają jej jednak lasy, jakie dzisiaj znamy, małe karzełki drzące przed siekierami ludzi. Są to dumne, nieprzebyte puszcze, dzikie i niebezpieczne. Nie są one groźne jedynie z powodu, żyjących tam istot, nie mam zamiaru w tym miejscu straszyć wilkołakami, ogromnymi pajakami czy innymi kreaturami. By uczynić je potężnymi absolutnie wystarcza, bowiem sama wielkość puszczy, ciągnące się przez dziesiątki albo setki mil gęstwiny, poprętykanych rozlewiskami i bagnami, zamieszkanymi przez dzikie zwierzęta: niedźwiedzie, wilki, dziki, znacznie liczniejsze niż dzisiaj, a równie niebezpieczne, jak toporami goblina, czy inne pokraki.

Lasy stanowią przeszkodę w komunikacji, trzeba je, bowiem obejżdzać, omijać szerokim łukiem, ale stanowią też przeszkodę nie do przebycia dla armii najeźdźców. Zapewniają wyżywienie myśliwym i drwalom, schronienie ludziom podczas wojny, ale także wzbudzają strach. W nich to, bowiem kryją się różne przerażające istoty, wilki, potwory i czarownicy. Spotkać w nich można także mniej nieprzyjazne, lecz zwykle tajemnicze, dziwne i nieprzewidywalne istoty.

Laruzjyjscy władcy nie wyznaczają granic słupami, czy innymi trwałymi oznaczeniami. Oni mówią raczej: ta wioska, to miasto, ten rycerz płaci mi daninę, a wskazując swe ziemie mówią: ciągną się do tamtego lasu, czy tamtej rzeki, rzadko myśląc o prastarej puszczy jako o swej własności. Tylko ten sposób myślenia jest prawidłowy, bowiem jakie znaczenie ma kawał pustkowia, niezamieszkanego puszczy, czy gór, w których nie żyje nikt, kto mógłby jakoś eksploatować te regiony. Nie wysyła się też patrolów na uroczyska, a wszelkie cła od kupców pobiera się w miastach lub ewentualnie na traktach.

Mieszkańcy Laruzji (prócz szczęśliwców żyjących na południu, gdzie mrozy zdarzają się bardzo rzadko) obawiają się zimy. Jest to straszna dlań pora roku. Śnieg zasypuje drogi, uniemożliwia jakiegokolwiek podróż, głodne wilki napadają stada i ludzi, wioską, a zwłaszcza miastom głód niekiedy zagłada w oczy.

Miasta, wioski, zamki:

Znaczna część Laruzyjskiej ludności żyje na wsi, utrzymując się z rolnictwa. Osady te są stosunkowo liczne, często skupiające się w bliskiej odległości od siebie. Najczęściej stanowią skupiska od kilkunastu do kilkudziesięciu domostw skupionych w jednym miejscu, w niebezpiecznych okolicach otoczonych częstokołem.

Żyjący w nich ludzie znają się od pokoleń i zwykle tworzą dość zgraną społeczność. Osady zwykle mają przywódców, dalej zwanych naczelnikami wioski. Rzadko kiedy jest to formalny przywódca, a najczęściej najstarszy, najbardziej szanowany, najmądrzejszy lub po prostu najbogatszy członek społeczności, do którego inni ludzie zwracają się o pomoc i licząc na jego doświadczenie powierzają mu załatwianie za społeczność interesów z ludźmi z zewnątrz – niezależnie czy są to ściągający haracz bandyci, właściciel wioski, czy najemnicy, z którymi chcą omówić zniszczenie zagrażających osadzie potworów. Naczelnik ma pewną władzę nad chłopami z wioski i ci zwykle przez wzgląd na jego reputację słuchają go.

Chaty - najczęściej drewniane lub kamienne, zależnie od lokalnych warunków – zwykle dla większego bezpieczeństwa są zbudowane blisko siebie, podobnie jak większość budynków gospodarczych. Na środku wsi znajduje się zwykle niewielka kapliczka poświęcona lokalnemu, opiekuńczemu bożkowi i ozdobiona kilkoma posązkami innych, popularnych bóstw. Przy niej najstarsi z wioski w święta składają ofiary. Bardzo rzadko zdarza się, by gdzieś wznosiła się świątynia – w takich wypadkach najczęściej dana wieś należy do niej, a chłopci mają za zadanie opiekować się nią. Obok znajduje się często większy od innych budynków, ufortyfikowany dworek będący siedzibą rycerza i pana wioski zarazem, ochraniającego ją i rządzącego nią. W niektórych większych wioskach znaleźć też można kowala, młyn, a nawet karcznię. Jeśli wieś posiada którąś z tych instytucji, to ludność z całej okolicy zjeżdża doń i osada staje się lokalnym centrum wymiany.

Miasta w Laruzji są narażenie nieliczne, a większość z nich jest stosunkowo nieduża. W prawdzie zdarzają się i potężne metropolie, ale większość z nich to nieduże osiedla. Zamieszkuje je najczęściej od kilkuset do kilku tysięcy ludzi, choć największe liczą nawet po kilkadziesiąt tysięcy mieszkańców. Powstały wokół zamków i twierdz, obozów, świątyń, przepraw, skrzyżowań szlaków handlowych i wszędzie tam, gdzie ludzie nietrudniący się rolnictwem mogli liczyć na zarobek. Zamieszkują w nich głównie kupcy, rzemieślnicy i rolnicy uprawiający należącą do osiedla ziemię, by jej plody sprzedać na rynku. To oni tworzą główną część ludności. Obok nich żyje warstwa biedoty, przestępców, a także posługaczy i niewykwalifikowanych robotników, często wywodzących się ze wsi, którzy przybyli do miasta zwabieni pozornie łatwym zarobkiem. Mimo, że niemal każdy, co bogatszy mieszczanin (do tej kategorii zalicza się tylko członków pierwszych trzech grup) posiada kawałek ziemi za murami, to znaczna część żywności pochodzi z okolicznych wsi. Jeśli te spotka nieurodzaj na miasto spada głód dotykający najpierw najniższych warstw, a potem wyższych. Wieś głoduje rzadko, a jeśli nawet i rolnicy umierają z głodu, to najczęściej miasta dawno już wymarły.

Każde niemal miasto otoczone jest jakiegoś rodzaju fortyfikacjami, choć jedynie bogate ośrodki mogą pozwolić sobie na mury miejskie. Najczęściej jednak otoczone są przez palisady, wysokie i trudne do przebycia płoty lub kolczaste, gęste i jeszcze trudniejsze do pokonania żywopłoty, a niekiedy również zalane wodą lub suche fosy. Zawsze przejścia do miasta chroni brama obsadzona przez straż, mogącą nie przepuścić intruzów i pobierającą myto od podróżnych oraz kupców. Wnętrze miasta podzielone jest na ulice, z których każda zamieszkała jest przez członków cechu specjalizującego się w jakimś pojedynczym rzemiośle. Mamy, więc ulicę krawców, kupców itd. Każdy cech ma obowiązek strzec porządku na swym terenie – to znaczy zwalczać przestępczość i utrzymywać czystość oraz dbać o nawierzchnie (najczęściej kamienny bruk lub kłody drzew), co zwykle jest przestrzegane. Nie mniej jednak okolice zamieszkałe przez uboższe cechy lub ludność niezrzeszoną w żadną organizację są zwykle brudne, zapuszczone i niebezpieczne. Przedstawiciele zawodów „ognistych” czyli wszelcy kowale lub wypalacze cegieł z racji niebezpieczeństwa zaproszenia ognia mają swe warsztaty zwykle poza murami miasta, a ich wyroby oferują kupcy na licznych straganach. Jedynie piekarze trudnią się w mieście swym zawodem i to w ich sklepach najczęściej wybuchają pożary.

Domy w miastach najczęściej są drewniane lub zbudowane częściowo z drewna i cegły, czysto ceglane zdarzają się bardzo rzadko, gdyż ten materiał jest bardzo drogi. Mają zwykle dwa piętra, oraz podziemną suterенę, która służy jako piwnica (lub – bardzo rzadko – niskiej jakości mieszkanie). Piwnice często łączą się ze sobą w system lochów, którym przemieszczają się kupcy. Budynki stoją bardzo blisko siebie wspierając się jeden na drugim wzniesione ściana przy ścianie. Zwykle za nimi ukryte jest podwórze, na którym znajdują się wszelkie budynki gospodarcze. W jednym domu mieszka zwykle kilka rodzin – choć są i takie, które dają schronienie tylko jednej, bardzo bogatej – mieszkając trzy – czteroizbowych mieszkaniach.

Nie miasta i wioski decydują jednak o losach całego kontynentu, ale siedziby feudałów. Te bywają różne – większość rycerstwa zadawała się podobnymi do wiejskich chat, ale znacznie większymi domami, lub luksusowymi rezydencjami w miastach, bogatsi wnoszą warowne wieże otoczone częstokołem na usypanych z ziemi kopcach. Możliwość wybierają na swe siedziby zamki i pałace. Te pierwsze – kąpiące luksusem i bogactwem, mające na celu zapewnić swym mieszkańcom wygodne życie w luksusie – zdarzają się, choć nie są częstym widokiem. Wnoszą je jedynie najbogatsi, a jednocześnie nieobawiający się o swe życie, stanowią kaprys i zachciankę bogaczy. Znacznie częściej powstają warowne zamczyska – smutna konieczność na tym kontynencie. Są one budowane różnie i w różnych celach – zarówno strzeliste i przyjemne z wyglądu, olśniewające pięknem z zewnątrz, jak i ponure, budzące w sercach grozę. Strzegą szlaków handlowych, granic, czy miejsc wewnątrz królestw, o których wiadomo, że aż roją się od złych sił, stanowią niezdołbane siedziby władców lub ich wrogów. Budowano je by stawiały czoła bestiom i demonom, magii lub armiom najeźdźców.

Zamki buduje się najczęściej na wzgórzach i wzniesieniach, czasem usypanych ogromnym nakładem sił. Centralnym ich punktem jest Donżon – najwyższa wieża, stanowiąca siedzibę pana zamku i w razie oblężenia ostatnie schronienie. Mieści w sobie, (lub łączy się z odpowiednio dużym budynkiem, który spełnia ich funkcje) zamkową kuchnię, rezydencje pana oraz pokoje dla najszanowniejszych gości, jego kancelarie (i niekiedy bibliotekę), zbrojownię i zamkową kapliczkę, w której zgromadzono figurki bożków (niektórymi kapliczkami opiekują się sprowadzeni w tym celu kapłani). Donżony były ongiś budowane jako fragmenty warowni, acz dziś większość z nich zatraciła wiele elementów obronnych, powiększono np. okna, by dało się wstawić weń szyby i uzyskać więcej światła. Przestrzeń wokół głównej wierzy otoczona jest pierścieniem murów (a w większych zamkach kilkoma). Strzeżonymi przez warowne baszty i system przebiegłych umocnień. Do twierdzy zwykle prowadzi tylko jedna wroga, tak umiejscowiona, by dało się ją łatwo ostrzeliwać. Najsłabszym punktem zamku zawsze jest brama, dlatego jej właśnie strzegą najpotężniejsze fortyfikacje. Tworzony przez umocnienia obszar wykorzystywany jest na różne sposoby. Znaczną część dziedzina wypełniają wszelkiego typu budynki gospodarcze: spichrze, drewnutnie, stajnie i obory, a także mieszkania służby i kwatery żołnierzy służących na zamku. Niekiedy sporą część z nich poświęca się na ogrody mają zapewnić doznań estetycznych panowie zamku, a przestrzeń między murami wykorzystuje się do uprawy warzyw.

Zamki stanowią siedzibę władz, w nich gromadzone są największe skarby i podejmowane są najważniejsze decyzje. Gwarantują też bezpieczeństwo, nic, więc dziwnego, że w ich bliskości często osiadali ludzie. Mądrzejsi feudałowie zakazywali budowania domostw zbyt blisko warowni, a siedziby tych, którzy nie przestrzegali tej reguły są dziś otoczone niewielkimi miasteczkami.

Życie panów zamków jest dostatnie i zwykle wygodne. Nie mniej jednak te potężne, budowane najczęściej z kamienia (a rzadziej z dużo droższej, lecz odporniejszej i lepiej trzymającej ciepło cegły) są dość trudne do ogrzania, zwłaszcza przez sieć kominów. Najczęściej, więc na zimę dzieli się pomieszczenia kotarami, na ścianach wieszają się arrasy, a na ziemi rozpościera się drogie dywany, lub, – jeśli ich zakup przerasta kieszeń pana – zwykle siano.

Gospodarka:

Rolnictwo:

Podstawą Laruzyskiej gospodarki jest rolnictwo. Bogactwo możnych panów liczy się w liczbie posiadanych przez nich łanów, chłopów uprawiających ich ziemię i workach zboża, które składają mu w daninie. Naturalnie złoto także jest cenione, lecz nikt nie żywi złudzenia, że mogłoby ono zastąpić korzyści płynące z uprawy roli. W końcu metalem trudno się wyżywić. W krainie, gdzie głód nadal jest nader częstym zjawiskiem wiedzą o tym wszyscy – rzadko, kiedy udaje się sprowadzić z zagranicy wystarczające ilości żywności, których ceny i tak błyskawicznie skaczą do góry. To jaka była pogoda jest ważniejsze dla ekonomii całych królestw, niż kurs złota. Jeśli bowiem był nieurodzaj to miasta, a w wypadku ekstremalnej katastrofy także i wsie wyludniają się, cena zboża rośnie katastrofalnie, a rodowe majątki znikają, a wycieńczeni i zrujnowani ludzie umierają na ulicach.

Rolnictwo leży na dość niskim poziomie. Właściwie jedynym sposobem na zwiększenie plonów jest zwiększenie areалу upraw. Plony są – jak na nasze standardy – niewielkie, uzyskane dużym nakładem pracy. Wystarczają jednak, by wyżywić rodzinę, zapłacić panu daninę oraz zwykle – jeśli rok nie był zły - by sprzedać nadwyżkę do miasta. Nie mniej jednak, by utrzymać się przy życiu prawie 90% populacji musi zajmować się pracą na roli. Ziemię uprawia się systemem trójpolowym – pola dzielone są na trzy działki, naprzemiennie obsiewane zbożem jarskim (lub inną roślinnością), ozimym i leżące odłogiem. Sieje się głównie zboża, ze względu na łatwość jego przechowywania, rośliny strączkowe oraz ziemniaki (przywiezione wedle legendy przez elfy z dalekiej, nieznannej krainy). Warzywa uprawia się jedynie w przydomowych ogródkach. Żyjące w lasach elfy oraz górskie krasnoludy także posiadają niezłe wyniki w uprawie, te pierwsze zawdzięczają to najprawdopodobniej magicznie poprawionym rośliną, które jednak nie chcą rosnać poza ich ziemiami. Krasnoludy i gnomy natomiast rozsypują na polach proszek o nieznanym recepturze i przeznaczeniu. W ciepłych obszarach uprawia się także wiele winogron (można je też spotkać i w zimniejszych okolicach, choć w mniejszych ilościach), a na północy chmiel. Cała Laruzja posiada też ogromne powierzchnie sadów.

Dużą rolę posiada hodowla zwierząt. Prócz ptactwa domowego (gęsi, kaczek i kur oraz kilku innych, rzadziej spotykanych gatunków) hoduje się krowy (które wykorzystuje się także do ciągnięcia wozów i orki) oraz (w biedniejszych gospodarstwach) kozy. Świń we wsi prawie się nie widuje – nie są one podobne do różowych, tłustych zwierząt hodowanych przez niziołki. To pokryte szczecią, półdzikie zwierzęta wypasane w lasach przez świniopasów przez cały rok, a na jesień zaganiane do wiosek i zabijane. Owce hodowane dla wełny (oraz mleka i mięsa) są najczęściej w górskich regionach, przeganiane z miejsca na miejsce, choć czasem ich stada można znaleźć też i w dolinach. Koni jest niewiele, dopiero niedawno zaczęły pojawiać się na wsiach i znaczna część gospodarstw nadal zadawała się pracą wołów, na południu i w górach także osłów. Pszczoł hoduje się sporo, lecz ule – choć cenne ze względu na dostarczany wosk i miód – ciągle mniejsze korzyści niż leśne barcie.

Ostatnim źródłem pozyskiwania żywności są polowania, które w prawdzie zarezerwowano dla panów, lecz chłopom także wolno ustrzelić pewne ilości zwierzyny, której mięso doskonale uzupełnia dietę. W lesie rośnie też sporo jadalnych roślin – począwszy od jagód, grzybów i owoców, na korzonkach, którymi ludność ratuje się podczas głodu kończąc – oraz pozyskiwany jest z niego miód i wypasane w nim są zwierzęta.

Rzemiosło:

Znaczna część osób, które nie zajmują się uprawą roli praktykuje rzemiosło. Ich praca – zwykle prowadzona w niedużych, rodzinnych warsztatach dostarcza całości bardziej skomplikowanych i trudnych do uzyskania wyrobów. Nie mniej jednak produkcja jest bardzo niewielka – choć staranna i wysokiej jakości, a ceny gotowych przedmiotów wysokie. Z tej przyczyny, kto tylko może stara się być samowystarczalny – towaru bowiem (zwłaszcza najniezbędniejszego jak ubrania czy buty) zwyczajnie trafia na rynek zbyt mało, by pokryć całość zapotrzebowania. Jako surowce służą najczęściej owoce pracy rolników oraz łatwe do zdobycia rzeczy jak kamień, glina, drewno czy metale.

Warsztaty zatrudniają najczęściej kilka osób, przy czym nad całością procesu technologicznego czuwa mistrz zwykle będący też właścicielem zakładu, a pomagają mu czeladnicy (niżej wykwalifikowani pracownicy niemający jeszcze uprawnień mistrza) oraz uczniowie (pracujący za wikt, opierunek i pobierane nauki).

Usługi:

Ta nowoczesna nazwa jest absolutnie nieprawidłowa dla tej grupy ludzi. Składa się ona praktycznie z dwóch typów ludzi: służących i artystów. Praktycznie każdy, kto ma więcej pieniędzy stara się posiadać służącego – dotyczy to nie tylko wielkich panów, ale także mniej zamożnych osób jak rycerze, czy bogaci kupcy, a nawet prości mieszczanie i gospodarze. Nawał codziennej pracy jest po prostu zbyt wielki, by jedna osoba zdołała mu podolać, dlatego każdy, kto tylko może stara się mieć osobę, która wykonywałaby za niego zwykle, domowe prace. Życie w świecie, w którym nie ma udogodnień w rodzaju odkurzaczy, kuchenek gazowych czy rurociągów powoduje, że potrzeba kogoś, kto przyniósłby wody ze studni czy narąbał drewna. Jak łatwo się domyślić praca ta jest ciężka, lecz mało popłatna. Wykonują ją członkowie miejskiego plebsu, pozbawieni ziemi chłopci zatrudniają się u bogatych gospodarzy jako parobkowie, choć także młodzież ze średnio zamożnych domów szuka w ten sposób okazji na dorobienie kilku groszy. Niektórzy nawet przygarniają sieroty, by w zamian za ich wychowania zyskać oddanego pomocnika.

W brew pozorom zapotrzebowanie na artystów – głównie pisarzy, malarzy i rzeźbiarzy – jest duże. Ci pierwsi zajmują się głównie pisaniem listów – niekiedy przybierających formę wierszy – oraz kopiowaniem na zamówienie ksiąg i odwrotnie – odczytywaniem ich niepiśmiennym klientom. Malarze zwykle zatrudniani są do ozdoby domostw, oraz wykonywania portretów, bardzo powszechnie (zwłaszcza wśród szlachty) używanych, często wręcz w charakterze rodzinnych zdjęć. Podobną rolę mają rzeźbiarze, zwłaszcza, że mury budynków przyjęto bogato zdobić. Stawki są tu różne, zależne przede wszystkim od umiejętności artystów i ich ochoty do współpracy – powszechnie bowiem wiadomo, że obrazy upiększa się, tuszując wszelkie niedobory urody. Mniejszy popyt jest na muzyków, choć i ci (zwłaszcza najlepsi) mogą wyżyć ze swych zarobków, a panowie często zatrudniają całe gromady trębaczy do pomocy heroldom, a specjalistów od innych instrumentów do uprzyjemnienia uczt i balów. Jednocześnie wielu aktorów, kuglarzy, muzyków, linoskoczków i im podobnych podróżuje po świecie, żyjąc z tego, co otrzymają od rozbawionych ich występem na jarmarku gapiów.

Handel:

Jest chyba najmniej istotną dziedziną Laruzyjskiej gospodarki. Potrafi tworzyć fortuny, lecz są one kruche i nietrwałe w porównaniu z tymi opartymi na ziemi. W końcu złota nie da się zjeść i zgromadzone na pracowitym ciułaniu pieniądze rozpląną się, gdy tylko na miasto spadnie głód, choć jednocześnie niedobór żywności jest okazją dla kupców z innych stron do spekulacji i zbitcia majątku na wysokich cenach na zboże. Handluje się głównie towarami luksusowymi jak jedwab, zamorskie korzenie, trudnymi do zdobycia w danym klimacie (skóry i wełna z północy, wino z południa) lub niezbędnymi pewnym rodzajom rzemiosła (rzadkie gatunki drewna na statki i luksusowe meble, rudy metali) oraz gotowymi wytworami wysoce wyspecjalizowanego rzemiosła. Nie mniej jednak żadna z tych rzeczy nie jest niezbędna dla funkcjonowania państwa i społeczeństwa, więc handel – mimo, że jest źródłem bogactwa – traktowany jest drugoplanowo.

Życie ludzi:

Jeśli nie liczyć najwyższych warstw społeczeństwa mieszkańcy Laruzji dla nas mogliby uchodzić za żyjących w skrajnej nędzy, zwłaszcza, jeżeli patrzylibyśmy na nich przez pryzmat posiadanych przedmiotów. Gospodarstwa – czy to wiejskie chaty, czy domy w mieście – są wyposażone jedynie w najpotrzebniejsze przedmioty, bardzo surowe i puste. Spowodowane jest to jednak nie tyle biedą, co niską produkcją. Ludzie prowadzą trudne, ciężkie życie, walcząc o przetrwanie każdego dnia – zarówno poprzez swą ciężką pracę jak i całkiem dosłownie zagładając śmierci w oczy w zasadzkach bandytów i potworów, podczas zarazy czy głodu, nie mniej jednak można przyjąć, że – poza sytuacjami kryzysowymi – wiedzą całkiem normalne, oszczędne i

pracowite życie, codziennie zjadają dający siły do pracy, choć prosty posiłek i trudzą się na polach czy w warsztatach. Ich najważniejsze potrzeby niemal zawsze są zaspokojone, mają też odrobinę luksusu, a ich praca jest owocna, choć trudna i ciężka.

Świadomość świata:

Mimo, że przeciętny mieszkaniec kontynentu nie podróżował wiele bywa, bowiem najczęściej w pobliskim miasteczku, a jedynie nielicznych – rycerzy, kupców i kapłanów – interesy ciągną do odwiedzania obcych zakątków świata – jego świadomość jest zadziwiająco duża. Przeciętny chłop – mimo, że nigdy nie chodził do szkół – całkiem niezłe orientuje się w zjawiskach nadprzyrodzonych, pospolitszych gatunkach potworów, czarach i baśniowych rasach. Wie, kiedy powinien uciekać, kiedy pokłonić się z szacunkiem oraz kiedy i jak walczyć. Setki, jeśli nie tysiące lat życia u boku innych istot odcisnęło piętno na ludziach. Informacje na ich temat – nawet, jeśli wydają się nieraz niewiarygodne i fantastyczne – są bardzo ważne, oznaczają bowiem nieraz życie i śmierć. Zawarte w ludowych baśniach, folklorze, opowieściach z przeszłości i sławiących czyny bohaterów pieśniach wiedza jest żywa, przydatna i miarodajna. Nie jest w prawdzie równa temu, co można nauczyć się w akademiach i na uniwersytetach, lecz przeciętny chłop zdaje sobie sprawę z tego, czym jest smok, wyverna, bazyliżek, wilkołak czy wampir (i jak się wymawia te nazwy) tak samo jak nasz przodek wiedział, czym jest niedźwiedź, wilk albo dzik. Identyfikuje orka, krasnoluda czy duszka na tej samej zasadzie jak ludzie z naszego świata identyfikowali Tatarów, Niemców czy Żydów. Zwykle też – przynajmniej raz w życiu – jakoś doświadczył magii na własnej skórze – widział w lesie ślady potwora lub samą bestię, spotykał krasnoludy, elfy lub rzadsze istoty, walczył z goblinami albo chodzącymi trupami, radził się wiedźmy albo wróżbity, słuchał kapłanów i uczestniczył w ich obrzędach, podziwiał występ iluzjonisty – i jest z nimi oswojony, stanowią bowiem część jego świata, może nie codzienną, ale istotną. Jeśli obawia się czarów lub nadprzyrodzonych stworzeń, to jest to całkowicie uzasadniony, racjonalny lęk przed kłami, pazurami czy ognistą kulą, a nie irracjonalny strach przed nieznanym.

gorzej jest z wiedzą geograficzną i wykształceniem. Mimo, że ludzie potrafią być całkiem ruchliwi – i to nie tylko bogacze, czy gnani wichrem losu awanturnicy, a także zwykli chłopci czy mieszczanie szukający lepszych warunków do osiedlenia się, nie mniej jednak większość ludzi potrafi jedynie wskazać drogę do kilku najbliższych miast i wsi, w których mieszkają ich dalsi kuzyni, pokazać którądy można jechać do największej w regionie metropolii i ze słyszenia wie, w którą stronę znajdują się góry, a w którą może. I na tym ich wiedza się kończy. Także wykształcenie – znajomość dzieł teologicznych i literackich, umiejętność czytania i pisanie, średnio zaawansowana matematyka – znajdują się na podobnym poziomie, historia rzadko wykracza poza (niezłą) znajomość losów własnej okolicy i (bardzo dobrą) wiedzę o przeszłości swego rodu. Nie znaczy to, że ludzie są głupcami, czy ignorantami – nie pobierali w prawdzie nauk w szkołach (choć są wyjątki nawet i pośród chłopów) ale posiadają własną wiedzę o świecie, opartą na doświadczeniu tak swoim jak i przekazanym im przez przodków.

10.3) Historia:

Laruzja posiada długą, bogatą historię. Początki jej nikną w dziejach, z których nie zostały się żadne pisane źródła. Korzenie imperiów krasnoludów i królestwa Seelie były tylko mglistą legendą nawet w szczytowej fazie ich rozkwitu, a dziś przemieniły się tylko w garść rozbieżnych mitów kosmogonicznych. Każda nieomal rasa i lud posiadają własną teorię na to, jak wyglądały jej początki. Krasnoludy opowiadają, że zostały stworzone przez swego boga najpierw jako gigantyczne, żywe posągi z kamienia, które poczęły później ich rasę. Jednocześnie inne legendy głoszą, że ich protoplastą był bohater Thorin, umiłowany syn tego samego boga, który to dał początek całemu ich ludowi. Wskazują też minimum trzy miejsca, w których miałyby przyjść na świat i podobną ilość miejsc jego pochówku. Ludzie także utrzymują, że świat jak i oni został stworzony przez jednego z bogów. Jednak to, która z istot dokonał tego tytanicznego czynu pozostaje tajemnicą, a imię demiurga zmienia się w zależności od lokalnych mitologii i demonologii. Elfy oraz większość magicznych istot twierdzi, że świat wyłonił się tysiące lat temu ze spienionego morza chaosu, które z jakiejś nieznannej przyczyny zastygło i przybrało właśnie taką postać. Wraz z narodzinami świata powstał także jego bogowie, zamieszkujące go istoty, roślinność i zwierzęta. Nie cała jednak moc tej pierwotnej siły uległa zatarciu, część przetrwała w świecie i to właśnie z tego pierwiastka ma pochodzić magiczna moc. Wszystkie mitologiczne przekazy i pamiątki z czasów zamierzchłych nawet dla elfów wspominają jednak o istnieniu dwóch antycznych królestw. Pierwszym z nich było państwo krasnoludów, którego nazwa nie zachowała się do dzisiaj, a drugim Seelie należące do elfów. Ich chwalebna historia uległa dziś zapomnieniu, imiona ich władców zatarciu, a wspomnienia o bohaterskich czynach mieszkańców zaginęły.

Mity i legendy obu ras wspominają ten okres – jak to zwykle bywa z dawnymi epokami – jako złoty wiek, okres pokoju i powszechnego dobrobytu. Kupcy obu stron prowadzili wymianę, niesłychanie się na tym bogacąc. Prawdopodobnie to właśnie złoto czerpane z transportowanych kamiennymi drogami przez Wzgórza Ruin (wówczas nazywane Wzgórzami Tysiąca Miast) stało się podstawą potęgi obydwu cywilizacji. Za tak

zdobyte pieniądze wnoszono kryształowe i marmurowe pałace w Seelie, czy też niezdojbyte twierdze w Tam – Kas, za nie pielęgnowano kwiaty w ogrodach i ozdabiano szlachetnymi kamieniami podziemne sale. Za nie także budowano pomniki i świątynie, których resztki niekiedy można ujrzeć w leśnej guszy, zarosnięte, zmurszałe i pokryte bluszczem. To bogactwo doprowadziło także do zguby zarówno Seelie jak i mieszkańców antycznego państwa krasnoludów. Oba kraje, bowiem ciągle poszerzały swe terytoria. W pierwszej fazie krasnoludy zeszyły z gór wkraczając na niezamieszkałe obszary późniejszych Dzikich Ziemi na południu i zajmując równiny Wielkiej Łąki oraz rozległe wyżyny centralnej Laruzji (czyt., Czarne Wzgórza, Wrzosowisko Atten, i dzisiejsze Wzgórza Ruin). Elfy natomiast opanowały szczyty Gór Srebrnych. Następne stulecia przyniosły ekspansję krasnoludów na Białe Wzgórza, a z nich daleko na północ, w Góry Śniegu (obecnie Północne Wyspy) i dalej na wschód, w góry Tham – Mod, Seelie natomiast zaanektowało podówczas niziny północy aż po Wielką Łakę i położone na północnym zachodzie wyspy (nazwane Wyspami Mgieł, a na południu oparło się o szczyty lodowych gór. Jednak mimo coraz dalszej ekspansji nadal panował pokój, obie rasy nie walczyły ze sobą i utrzymywały dobrosąsiedzkie stosunki. Przełom nastąpił dopiero wówczas, gdy osadnicy obu ras dotarli do Gór Szarych. Uczciwie należy przyznać, że elfy w kolonizacji wyprzedziły krasnoludy o jakieś pięćdziesiąt lat, lecz nie przeszkadzało to tym drugim wkroczyć do tego regionu i wygnać jego mieszkańców. Odpowiedź elfów na ten czyn mogła być tylko jedna: wypowiedzenie wojny.

Początkowo lokalny konflikt szybko przeniósł się na inne, sporne, jak i do tej pory spokojne tereny. Nieprzerwane boje ciągnęły się przez wiele pokoleń, co zważywszy na długość życia obydwu ras daje się przełożyć na setki lat. Najpiersze walki trwały tylko w Szarych górach, lecz gdy krasnoludy, oblegając i paląc kolejno każde z elfich osiedli zyskały przewagę, elfy, by odciągnąć je z południa zaatakowały ich posiadłości na Wzgórzach Tysiąca Miast, ale to i tak nie pozwoliło im powstrzymać wrogów przed wyparciem ich z Gór Szarych, a następnie z południa Gór Srebrnych. Utraciły też regiony nizinne, odcięte od reszty kraju. Wojna była długa i okrutna, zginęło w niej wielu wojowników obydwu ras. Posługiwano się każdą dostępną bronią: Seelie używało magii, jego mieszkańcy sprowadzali ogniste deszcze, przyzywali potwory i zmieniali pogodę, co na dłuższą metę było ich zgubą, gdyż nie da się osiągnąć zwycięstwa ufając jedynie kapryśnym mocom czarów. Ich nieprzyjaciele w prawdzie też uciekali się do magii (choć z gorszym rezultatem), a niektóre ich magiczne bronie wprost dziesiątkowały elfów. Jednak prócz zaklęć dysponowali także machinami miotającymi glazy, płonące płyny i ogniste pociski, z równie śmiertelnym rezultatem. Żadna z tych broni niezależnie, czy by była czarodziejskim mieczem, śmiertelnościami czarom czy machiną nie przeważała szali zwycięstwa na którąś ze stron. Dopiero, gdy krasnoludzkie armie przekroczyły Zielone Góry nastąpił przełom. Rozpoczęto wówczas przygotowania do ostatecznego ataku z Czarnych Wzgórz, Zielonych Gór i Tham – Mod na Miasto Pałacy. Trzy armie wyruszyły w jego kierunku i spotkały się w miejscu do dzisiaj nazywaną - choć już dawno nie pozostał tam żaden ślad po minionych wydarzeniach – Doliną Czaszek. Najeźdźcy natknęli się tam jednak na armię prowadzoną przez króla elfów Oberona. W efekcie doszło do największej w dziejach Laruzji bitwy, która osiągnęła skalę kataklizmu. Wojownicy obu stron zmagali się całe dni, z nieba lał się ogień, a ziemia drżała rozrywana ciągłymi wstrząsami i wybuchami. Bogowie obydwu stron ingerowali w los starcia i padali rażeni przez śmiertelników i patronów drugiej strony. Gdy opadł bitewny kurz trudno było powiedzieć, kto wygrał. Po dwóch tygodniach zaprzestano walk by policzyć zabitych, wśród których znalazł się między innymi Tham Szósty, król krasnoludów.

Obie strony, znacznie osłabione wycofały się na swe ziemie. Krasnoludy na prawie wiek popadły w bezkrólewie, a od Seelie secesję ogłosiły odseparowane od ich terytoriów regiony: Nogalaahin (dzisiejsze Wallatar) i Salantha (dzisiejsze Illad), które zawarły pokój z krasnoludami i ogłosiły się samodzielnymi królestwami. Wywołało to falę oburzenia w Seelie, w którym nawoływano do wyprawy przeciw buntownikom i uderzenia na ogarniętego wewnętrznym chaosem wroga. Głównym przywódcą tego, wojowniczego obozu okazał się starszy syn króla Oberona imieniem Soliar. Przekonywał on ojca, że powinni odebrać utracone ziemie, a wielu elfów poszło za nim. Król jednak nie chciał się na powrót wplątywać w niepotrzebną, krwawą wojnę. Soliar, któremu wyrocznia zapowiedziała zburzenie potężne królestwo chciał jednak zaznać chwały zwycięstwa i podczas jednej z porad, gdy próbował przekonać do swych racji ojca i jego doradców wpadł w szal i dobywszy swego magicznego miecza „Blasku” zamordował go. Pod wpływem tej zbrodni ostrze broni przybrało czarny kolor. Broń ta - pod nazwą „Zmrok” - przechowywana jest po dziś dzień jako relikwia w Mrocznej Puszczy. Brat Soliara, Alaris zaszokowany czynem brata usiłował zagrozić mu drogę ucieczki, ale ten wykrzykując zaklęcia rozpląnął się w powietrzu niepowstrzymany przez nikogo. Jak później się okazało przeniósł się do obozowiska swych zwolenników, gdzie mianował się królem. Jak łatwo zgadnąć między rodzeństwem niemal natychmiast wybuchła wojna, ponownie płonęły miasta, a walczący ginęli tysiącami. Ten bój był jednak okrutniejszy niż poprzedni, bowiem obie strony poszukiwały zdrajców i zwolenników przeciwnika, w swoich szeregach każąc ich śmieciom. Okrutny los spotykał nie tylko tych, którzy opowiedzieli się po jednej ze stron, ale także osoby, które nie chciały rozlewać bratniej krwi. Żona zamordowanego władcy elfów Tytania usiłowała w prawdzie przywołać swych synów do porządku i prowadziła próby mediacji. Jednak wkrótce dała za wygraną, poddała się i wraz z myślącymi podobnie jak ona została zmuszona do wygnania. Ścigana przez wojska obu swych synów, wraz z kilkusettyśmiacznym orszakiem uciekinierów skierowała się

początkowo do nowopowstałego królestwa Salantha mając nadzieję tam znaleźć schronienie. Jednak tamtejszy władca, otwarcie sprzyjający Alarisowi odmówił jej azylu. Zaskoczona tą decyzją opuściła jego włości, przekroczyła Złotą Rzekę i powędrowała na niezamieszkaną do tej pory ziemię. Tam została jednak napadnięta przez gobliny, prymitywną dotąd rasę, która rozzuchwiała się podczas wojen. Jej zwolennicy wprawdzie pokonali wrogów, lecz sama Tytania została zraniona zatrutą strzałą i wkrótce zmarła. Wówczas uciekinierzy podzielili się, część powędrowała na południe, wzdłuż koryta Złotej Rzeki i założyła królestwo Illien. Część udała się na zachód, do Hungaru, gdzie założyły królestwo Wielkiego Zielonego Lasu. Nie wiadomo, dokąd podążył trzeci odłam, z którego później powstały elfy zielone (a. wędrownie), acz sugeruje się, że osiedlili się oni albo w Zielonym Kraju skąd przegnali ich ludzie, albo w Mrocznej Puszczy lub Lesie Cienia, skąd również zostali przepędzeni. Możliwe jest jednak, że – w typowo elfi sposób - uznali życie w ciągłym ruchu po prostu za przyjemne.

Mimo, że Seelie opuściło wielu mieszkańców, a jeszcze większa ilość zginęła w walkach i podczas prześladowań jego mieszkańcy nie zaprzestali wojny. Wrogie sobie obozy zwalczały się stosując wszelkie dostępne środki, ale powoli szala zwycięstwa zaczęła chylić się na stronę Alarisa. W końcu, po trzynastu latach walk spotkał się ze swym bratem w rozstrzygającej bitwie. Podczas zażartego boju młodszy z królewiczów pokonał czary ciskane przez służby swego brata, a następnie zabił go w pojedynku. Żołnierzy Soliara na widok śmierci swego przywódcy opuścił duch walki i rzucili się do ucieczki, podczas której to wielu z nich zginęło pod mieczami pobratymców. W ten sposób zakończyła się wojna, która do legendy przeszła jako Wojna Bratobójcza. Zwolennicy Soliara, którzy uszli z życiem z bitwy i rzezi, które poń nastąpiły pod przywództwem synów swego wodza Lionnasa i Raswena uciekły do Hungaru i Mrocznej puszczy. Przez wiele lat żyli wzgardzeni przez wszystkich, napadani przez gobliny i orków. Jednak po pewnym czasie wprowadzając niewolnictwo, oddając się czarnej magii i czcąc mrocznych bogów zbudowali nową, opartą o nienawiści i przysiędze zemsty kulturę.

Początki rasy ludzkiej na kontynencie nie są jasne, aczkolwiek jej przedstawiciele przebywali w Laruzji już w momencie, gdy rozpoczynały się Wojny Bratobójców. Były to prymitywne plemiona koczowniców, myśliwych i zbieraczy, którzy dopiero niedawno zaczęli wytapiać miedź. Prócz nich w krainie żyło też wiele innych istot, z których bynajmniej nie najmniej liczną grupę stanowili na przykład orkowie czy gobliny. Z jakiejś przyczyny istoty te zaczęły porzucać swe dawne siedziby i rozpoczęły rajdy na ziemię innych ras. Najazdy tych stworów dotknęły początkowo ziemię elfów, ale nie poczyniły nań większych szkód. Napadnięci w obliczu zagrożenia zaczęli pertraktacje z ludźmi, których wynajęły do obrony swych granic – oraz jako żołnierzy przeciwko swym braciom. Rajdy prymitywnych łupieżców na słabe wewnętrznie państwa były jednak dopiero przedsmakiem tego, co miało stać się w przyszłości. Uciekające, wygane elfy, przodkowie dzisiejszych Unseelie, również cierpiały z ich strony, lecz – mając przewagę uzbrojenia, karności i umiejętności – zdołały jakoś uporać się z kłopotliwymi sąsiadami. Jak bowiem wiadomo trudno naruszyć dobrą, stalową zbroję kamiennym toporkiem... Szybko jednak porozumiały się z tymi stworami i rozpoczęły z nimi podobną wymianę, jak ich pobratymcy z ludźmi. Uzbrojeni i wyszkoleni przez ciemne elfy orkowie stali się równorzędnym wrogiem dla innych ras i zainspirowano przez swych nauczycieli najechali krasnoludy. Wojna – czy raczej kolejne najazdy – trwały przez stulecia. Niektórzy uczeni nawet uważają, że nie ustały do dziś. Kolejne fale najeźdźców przybywały i albo rozbijały się o obronę, albo wdzierały w głąb krasnoludzkich włości, zmuszając rasę do migracji w bezpieczniejsze tereny i wypędzając ją z wyżyn centralnej Laruzji.

Podczas, gdy krasnoludy stopniowo traciły na znaczeniu, pozycja ludzi stopniowo rosła. Pod inspiracją elfów (oraz później także krasnoludów) zasiedlali do tej pory niezamieszkaną regiony i niebezpieczne pogranicza tworzyli tam prymitywne, często wzorowane na wyżej rozwiniętych sąsiadach społeczności. Część wodzów osiedlała się na włościach elfów, przybywając na ich zaproszenie jako żołnierze najemni, a wkrótce można było ich też spotkać na krasnoludzkich dworach, w formacjach egzotycznych gwardzistów. Mimo to cały czas pozostawali oni ludem barbarzyńców. W tym okresie największe ludzkie skupiska istniały w Hungarze, na Równinie Kamieni i Równinie Traw oraz na Ziemiach Nieurodzaju, wielu toczyło też zacięte walki z orkami w Górach Wąwozów i Górach Ognistych gdzie sprowadziły ich krasnoludy i gdzie ich potomkowie żyją do dziś. Nieco bardziej cywilizowany od innych szczep, nazwany potem Haugami swój rozwój zawdzięczał faktowi, że jego plemiona osiedlane były przez elfów jako najemnicy w głębi wyludnionych terytoriów tej rasy. Po zakończeniu się najazdów orków zamieszkali też, spychając najeźdźców w głąb gór i lasów (gdzie do tej pory w większości zamieszkują) na zagarniętych przezeń terenach. Szybki rozwój tego ludu spowodował jednak, że elfy utraciły nad nimi kontrole. Po prostu ludzie – rozmnażający się w większym tempie, choć żyjący krócej – zajmowali pręcej zwolnioną podczas długoletnich wojen niszę ekologiczną. Ich wodzowie – najczęściej na drodze pokojowej – przejęli elfie stanowiska administracyjne lub też po prostu zignorowali swych władców i stworzyli aparaty państwowe istniejące obok zepchniętej na ubocze, niezależnej, stanowiącej teraz mniejszość rdzennej ludności. Ten los spotkał większość prowincji Seelie jak u małych państw, które się odeń uniezależniły. Na ich miejsce powstały pierwsze, chwiejne jeszcze państwa plemienne ludzi i osady szarych elfów. Mimo to obie rasy nadal utrzymywały przyjazne stosunki. Na dużych obszarach oba gatunki żyły (i często żyją po dziś dzień) obok siebie, elfy posłuszne swym królom, a ludzie własnym wodzom i wojewodom. Jedyny wyjątek stanowiło pasmo Gór Wąwozów i Lodowych Gór skąd przybywały bandy górali łupiących elfie wioski. Ponadto

stosunki na chwilę znacznie się oziębiła po tym jak luźne państwo plemienne przemocą zajęło ziemie dzisiejszej Puszczy Tarrox (po dziś dzień pozostające w rękach Haugów), ale po początkowej nieufności wzajemne stosunki znowu się poprawiły.

Przez setki lat współżycia ludzi i elfów oraz handlu z krasnoludami, rasa ta przejęła od swoich sąsiadów wiele wynalazków, rozwiązań technicznych i część dziedzictwa kultury. Wszystko to w pewnym momencie doprowadziło do przełomu. Jeden z wodzów Haugijskiego plemienia żyjącego na północy, w regionach dzisiejszego Wallataru zdołał zjednoczyć swych pobratymców i stworzył pierwsze prawdziwe państwo ludzi. Zajmowało ono południowe równiny Is (dzisiejsze Morze Łez) oraz północ Wallataru. Człowiek ten wzorował się na feudalnym modelu społeczeństwa wysokich elfów, powołał z wojowników do istnienia stan rycerski i zaczął wprowadzać kult Tyra - naczelnego boga swego plemienia. Kral Wielki – bo tak się nazywał - stał się postacią legendarną, a od dnia jego narodzin ludzie rozpoczęli zliczać dni. Stworzone przezeń państwo, nazwane Nuardanem (od nazwy plemienia, z którego pochodził) za jego rządów oraz za rządów jego syna, wnuka i prawnuka bez ustanku się rozrastało, aż zajęło dużą część dzisiejszego Wallatar, Wyspę Skał, Ziemię Trajton, i południe dawnego Is. Podboje trwały do roku 96. Wówczas to w rękach nuardańskiego króla Krala Drugiego znalazło się gigantyczne imperium. Podzielił on swe ziemię na trzy części i rozdzielił je między swe dzieci: Iseda, Walltara i Trajtona. Pod ich władzą powstały pierwsze królestwa ludzi do dzisiaj panujące na północy. Utrzymywały one jednakowo przyjazne stosunki zarówno z krasnoludami i elfami, a ich przedstawiciele często odwiedzali pałace tych ras. W dwadzieścia lat później do ich rodziny przyłączyła się Rodaria, stworzona przez wodza Rodara na wzorach państwa Krala Wielkiego. Jak łatwo jednak można przewidzieć państwa te nie współżyły w pokoju. Już w pierwszym dziesięcioleciu swego istnienia Walltar stoczył bój z Trajtonem o ziemię, niesłusznie według niego przekazane temu drugiemu przez ojca. Po kilkunastu latach natomiast wszyscy trzej królowie zjednoczyli się przeciwko Rodarowi. Także w późniejszych okresach królestwa zmagaly się z różnych powodów, ich władcy toczyli ciągle potyczki, ale i zawierali przymierza. Ich państwa rosły w siłę, a ich władcy w sławę, fundowano kaplice i wznoszono zamki. Kroki te spowodowały, że wiele innych plemion zaczęło przyjmować ich wzory. Przykładowo po dwustu latach na południu, w regionie Równiny Skał narodziło się królestwo Dom – Kar. Na południu przywódca dużego związku plemion Alakmon przy współpracy krasnoludów i pomocy rycerzy z Rodarii także stworzył państwo. Natomiast w dolinie Erthenroth marodziły się zwaśnione księstwa, walczące ze sobą bez ustanku.

Ludzkie państwa wciąż rosły w siłę. Wallatar zapanowało nad Białymi Wzgórzami i Równiną Traw, Isyjczycy stopniowo wypierali krasnoludy z nieistniejących już, górskich pasm północy, a w 310 roku hufce rycerzy Rodarii wkroczyły w północne obszary Trajtonu, pokonując tamtejsze związki plemienne. Także Dom – Kar poszerzało swe granice. W roku 323 jego drugi władca Egarod zapanował nad plemionami zamieszkującymi Równinę Traw, a piętnaście lat później, na prośbę możnowładców z okolic graniczących z Dzikimi Ziemiami przekazał im swego syna, który został ich królem. Przyczynił się w ten sposób do narodzenia królestwa Allam. To właśnie jego syn, nazwany Rioalem Pierwszym Pobożnym ufundował świątynie Tyra, wokół której wyrosło potem święte miasto. Na Czarnych Wzgórzach i przy granicach z Lersją, w pasie ciągnącym się aż po równinę traw wyróżniał się inny lud. Skrzydlaci – będący wedle swych własnych legend potomkami ludzi i Boga – Ptaka wydarli ogromne obszary z pod panowania orków i utworzyli potężne państwo. Ich władca Kain I Wojowniczy zasłynął z odwagi, jaką okazywał w walce z nieprzyjacielem. Rozwój ten jednak nie obył się bez konfliktów.

Laruzja jest miejscem magicznym. Jej lasy przebiegają potworności, nawiedzają demony i upiory. Zamieszkują ją czarownice, może nie wszechmocni, lecz i tak potrafiący wiele zdziałać... Czynią oni cuda, warzą niezwykle eliksiry i wykonują czarnoksięską broń, potrafią wpływać na pogodę, ludzkie myśli, krzesać słowami ogień i przywracać zmarłych do życia. Kapłani dokonują tu cudów na oczach tysięcy ludzi, a ich bogowie niejednokrotnie kroczyli między śmiertelnikami. W tych warunkach nie da się zapomnieć o wpływie czynników nadnaturalnych na historię. W chwili, gdy jedno z północnych plemion uzyskało tak ważną rolę na świecie wzrosło też znaczenie części bogów – nie koniecznie w metafizycznym sensie, lecz z całą pewnością w materialnym wymiarze, natomiast pozycja części istot uległa zachwianiu. Również podczas długotrwałych wojen toczonych przez wszystkie rasy walczyli nie tylko śmiertelni – mieszały się w nie bogowie, duchy, potwory i demony. Wiele z tych nadprzyrodzonych bytów zginęło, inne odniosły dotkliwe rany lub zostało uwięzionych. Tym samym równowaga panująca w niebiosach uległa zaburzeniu, a ich mieszkańcy nie zwykli długo zwlekać z wykorzystaniem nadarzającej się okazji. Buzowanie w niebiosach dało się zaobserwować dużo wcześniej, było widoczne we wróżbach i omenach. Czarownice i kapłani obserwując te zjawiska nie mogli jednak wiedzieć, że coś się nie szykuje. Bezpośrednim powodem wybuchu wojny pomiędzy bogami, był spór między dotychczasowymi sojusznikami: Tyrem i Melkartem. Powody konfliktu są znane nawet śmiertelnikom. Melkart, zazdrosny o wpływy swego dotychczasowego sprzymierzeńca postanowił je zagarnąć siłą, a samego Tyra unicestwić za pomocą magicznej trucizny. Plan dostał jednak przejrany i Melkart musiał uciekać. Tyr, zwołując swych śmiertelnych jak i nieśmiertelnych wojowników i ruszył zań w pogoń. W niezwykle mroźną zimą 346 roku armie wyznawców Tyra, mimo niesprzyjającej pory roku stanęły u granic Is, gdzie zdradziecki bóg gromadził siły. Spotkanie z oddziałami Melkarta, które miało miejsce kilka dni później zakończyło się ogólną rzezią. Mimo, że obie strony dzielnie stawiały krew wielu herosów i potężnych stworzeń wsiąkla w

ziemie. Co więcej na widok tego, że Tyr i Melkart stąpają po ziemi prowadząc swych wojowników do boju inne bóstwa także włączyły się do konfliktu. Wywołało to serię nadprzyrodzonych i religijnych konfliktów, które wstrząsnęły całym światem, wyznaczając nowy, nadprzyrodzony porządek i nową równowagę sił. Generalnie wszędzie walka toczyła się wedle tej samej zasady: młodszy bogowie próbowali odebrać dziedziny starszym, a potężniejsze siły usiłowały wchłonąć lub ograbić słabsze. Także śmiertelnicy próbowali wykorzystać konflikty swych boskich panów na własną korzyść. W roku 349 armie północy pokonały siły Melkarta w bitwie pod Saggaris, ale nie wykorzystały tego zwycięstwa, gdyż obawiając się nadciągającej zimy cofnąć się na wcześniejsze pozycje. W obliczu faktu, że zbuntowane bóstwo okazało się bynajmniej nie być wszechmocne i poniosło klęskę powstała koalicja czarowników mających na celu zagarnąć jego potęgę dla siebie. Organizacja ta, nazwana Czarnym Szlakiem (patrz. Organizacje) zebrawszy armie najemnych żołnierzy, demonów, ożywieńców i potworów jeszcze zimą tego samego roku wkroczyła na ziemie Is. Ich drogę przecięły siły prowadzone osobiście przez Melkarta. Podczas bitwy, do jakiej doszło siły Czarnego Szlaku zostały rozbite, a większość jego członków zginęła. Jednak mimo tej przerażającej klęski wódz sekty: Ardanis zdołał zranic samego Melkarta wykonanym specjalnie na tę okazję mieczem, w którego ostrzu uwieczono dusze trzynastu demonów. Śludzy złego bóstwa pochwycili jednak wypływającą z rany krew nim mogła zostać wykorzystana przez czarnoksiężnika. W skutek tego czynu powstał artefakt nazwany Czarnym Graalem, skupiający w sobie gigantyczną, złą moc. Mimo klęski Czarny Szlak nadal istniał, wycofała się jedynie i utajnił. Do dziś jej członkowie poszukują miejsca uwięzienia pokonanego bóstwa lub ukrycia jego kielicha, by osiągnąć ich moc. Gdy w marcu 350r. śniegi stopniały się rycerstwo wierne Tyrowi ponownie ruszyło na wyprawę przeciwko Is. Dowodzone przez bóstwa oddziały z łatwością zdobywały i równały z ziemią kolejne zamki. Zaskakująca była jednak nieobecność w szeregach przeciwnika Melkarta, i mimo, że demony, z którymi zawarł pakt nadal nawiedzały bitewne pola to oddziały wrogów nie mogły oprzeć się wojownikom północy. W tym samym momencie, na południu królowie, po wyjątkowo łagodnej w tamtych regionach zimie kończyli topić we krwi powstanie druidów, a ich armie zbierały się u granic Zielonego Kraju.

Nieobecność złego boga dała się łatwo wytłumaczyć. Zaatakował on, bowiem osobiście siedzibę Tyra, wybił większość znajdujących się tam jego sług, przemienił ją w gniazdo demonów i uprowadzając córkę oponenta Arienne (stosunkowo mało ważna boginka świtu) uciekł. Boginka ta została zamknięta w kryształowej trumnie i ukryta w miejscu, które po dziś dzień pozostaje nieznanne. Melkart za jej uwolnienie zażądał uznania go za władcę bogów i złożenia broni przez stronników Tyra, ale boga tego i jego sprzymierzeńców żądania te jedynie rozwścieczyły. Nie słuchali już jadowitych słów posłów i ruszyli do boju. Zaatakowali i oblegli świątynie Melkarta w Is mając nadzieję znaleźć tam więzioną boginkę. W miejscu tym została stoczona najsrozsza bitwa tej wojny, w której militarna potęga buntowniczego bożka została zmiażdżona przez rycerstwo północy, a jego ziemscy i niebiańscy śludzy wybiłi. Nie ostało się jednak bez ofiar... Sam Tyr, podczas pojedynku z Melkartem został ciężko raniony i zginąłby gdyby nie uratował go Orwik. Krew Tyra także została zgromadzona w kielichu, tworząc jasnego Graala, który także został ukryty przed zakusami sług Melkarta i innych złych istot, w nieznanym miejscu. Jak łatwo się domyślić wielu awanturników po dziś dzień poszukuje go, lub miejsca uwięzienia Arianny. Sam zły bóg został pojmany, ale tego losu uniknęło wielu jego sprzymierzeńców. Nie uśmiercono go w nadziei, że wyda miejsce uwięzienia córki Tyra, a że milczał jak zaklęty, skazano go na więzienie. Nie wiadomo gdzie został ukryty, ale dla pozostałych przy życiu jego sług odnalezienie jego więzienia stało się nadrzędnym celem. Mówi się, że Melkarta podzielono na części, cztery z nich wcielono w dusze ludzi, a cztery pochowano na krańcach świata.

W ostatnim roku wojny bogów na południu też wrzało. Po pobiciu Melkarta ciemne elfy, noszące się do tej pory z zamiarem wsparcia powstań druidów wycofały się do swych lasów. Królowie natomiast zebrawszy wielkie armie wkroczyli do Zielonego Kraju. Ich oddziały naparły na siły haugijskich plemion, które gorzej uzbrojone i nie tak karne musiały ustąpić. Po dwóch latach wojen, w roku 352 kraina ta była całkowicie w ich władaniu. Ustanowili nad nią władzę, czcicieli Tyra pasowani zostali na rycerzy, a syna Jargwiga Groźnego Karola i Córkę Korna Szarego Helenę koronowano na władców nowo proklamowanego królestwa. Teoretycznie miało ono być zależne od państw ojców królewskiej pary.

Mimo, że Is zostało pokonane, jego grody zburzono, króla ścięto, a patronującego mu boga uwięziono w przyszłości mogło stać się znów groźne. Aby zażegnać możliwość odrodzenia się jego potęgi i by nikt już nie śmiał chwalić Melkarta Tyr wywołał potężny wstrząs tektoniczny, który odnotowany w całej Laruzji. Oderwał on Is od kontynentu i rozkruszył na cząstki, które zatoneły w morzu. Ostały się jedynie szczyty Śnieżnych Gór, zamieszkałe przez bardzo nielicznych już krasnoludów (rasa ta wymarła tam, lub opuściła swe siedziby w ciągu następnego stulecia) oraz wyżynna połać na wschodzie (tam, w niewielkiej liczbie krasnoludy żyją po dziś dzień). Miejsca te nazywane są dzisiaj Północnymi Wyspami i Norsią. Wydarzenia te przeszły do legendy, ale mówi się zazwyczaj, że to łzy boga, po stracie jedyne dziecko zalały kraj wodą. Mimo tej katastrofy i prześladowań część wyznawców Melkarta ocalała i po dziś dzień krzewi swój kult. Na krwi samych bóstw powstała też nowa równowaga w niebiosach, która będzie trwała prawdopodobnie tak długo, jak długo utrzyma się aktualny porządek świata.

Po zakończeniu wojny bogów zapanował względny pokój przerywany jedynie przez mało znaczące lokalne konflikty. Mimo przydarzających się, co i rusz wojen ludzkość zaczynała nieco przeobrażać swą formę. Jej przedstawiciele czerpiąc wzorce od elfów i krasnoludów powoli zaczęli wznosić pierwsze miasta. Były to początkowo ośrodki skupione wokół świątyń, dworów arcykapłanów i ksiąząt. Miasta te jednak nie posiadały początkowo dużego znaczenia gospodarczego. W okresie tym zaczęło rosnać znaczenie Zielonego Kraju, który wraz z sojusznikami z Wielkiego Zielonego Lasu odpierał ataki ciemnych elfów. Mieszkańcy tego państwa przeprowadzili się do Arabii i założyli tam faktorie handlowe, wymieniając się z kupcami z dalekiego wschodu. W nowopowstających miastach w tym czasie zaczyna rosnać znaczenie rzemiosła, a także pieniądza i co za tym idzie handlu, gdyż na razie w ludzkich państwach królowała gospodarka wymienna (do dziś stanowi ona 50% wszystkich transakcji w Laruzji).

Pokój zakończył się, gdy na północy, w Wallatar do władzy doszedł Agar Mag zwany też Imperatorem. Mimo sprzeciwów kapłanów bóstw z kręgu Tyra (Agar jest jak wskazuje sam jego przydomek czarownikiem) zyskuje wielką sympatię rycerstwa głosząc ideę odbudowy potęgi królestwa. W roku 609 król Agar wykorzystując fakt nieobecności ksiąząt niezależnych księstw z Wielkiej Łąki (którzy uczestniczyli w krucjacie przeciw orkom na Czarnych Wzgórzach) wkracza na ich ziemie. Następnym roku przynosi dodatkowo podbój Białych Wzgórz, a kolejny Wyspy Skał. Jednocześnie rośnie siła także władcy skrzydlatych Kaina VI Waricka z dynastii Mellethas. Wykorzystując przygotowane jeszcze przez jego przodków na tę okazję zasoby zaczyna on powiększać swe terytoria. Początkowo wymusza płacenie trybutu na sąsiadujących z nim szczepach orków, acz to nie satysfakcjonuje go. Jego wojska wkrótce zajmują księstwa Erthenroth, wymuszają złożenie hołdu lennego przez Dom – Kar, księstwa Równiny Trwa i wreszcie kieruje swe kroki ku luźnym związkom plemiennym z dzisiejszego Allam. Wallatar pierwszy staje w obronie „pokrzywdzonych”. W odpowiedzi na to Skrzydlaci wypowiadają wojnę temu królestwu. Król Rodarii solidaryzuje się z Wallatarem, w przeciwieństwie do władcy Trajtonu, który wspiera Skrzydlatych, który zaczyna obawia się rosnącego znaczenia Wallataru, i umacniać się w Zielonych Górach, a do ochrony swych włości wynajmują plemiona orków budząc powszechny sprzeciw większości władcyków.

W roku 669 Imperator Wallataru przekracza wraz ze swą armią granice Trajtonu. Po długiej i okrutnej wojnie zdołał podbić kraj i zabić wszystkich mogących pretendować do korony królestwa, aczkolwiek pojawia się plotka (a następnie potwierdzająca ją przepowiednia), że jeden z następców tronu tej krainy zdołał ukryć swego potomka przed śmiercią i głosząca przyszły powrót króla. W roku 672 Imperator zdradziecko wkracza do Rodarii, ale natyka się tam na słabszy opór. Rok później tamtejszy król składa hołd lenny władcy Wallatar. Kain VI – uważając, że siły Wallatar są zbyt rozciągnięte wypowiada wojnę temu państwu. Rozpoczynają się zmagania o dominację nad światem, które kończą się załósnie. Po długich latach wojen potęga skrzydlatych podupada, ich lud, oraz podbite narody są wyczerpane wojną, podobnie jak Wallatarczycy. Kilku dworzan – prawdopodobnie zainspirowanych przez Imperatora dokonuje zamachu na swego władcę, który jednak przeżywa próbę otrucia, nie mniej jednak popada w paranoję. Represje, prześladowania i polityczne mordy stają się przyczyną rosnącego niezadowolenia i zawiązania spisku, który na czele armii obala Kaina VI. Jest to gwóźdź do trumny całej rasy. Wykorzystując wewnętrzną słabość Imperator bez trudu rozbija armie Skrzydlatych, jego żołnierze rabują i mordują w zdobytych miastach, a zachęcone łatwym łupem orki dopełniają dzieła zniszczenia. Jedynie bardzo nieliczni uciekinierzy zdołali ująć z życiem z masakry. Szeptana z ust do ust przepowiednia twierdzi, że to czarnoskrzydły władca jest winny zagłady ich ludu, oraz wieści jego powrót i wymarcie całego gatunku. By nie dopuścić do realizacji proroctwa rasa zaczyna mordować swych pobratymców o takim kolorze piór. Imperator, ukontentowany kolejnym zwycięstwem szykuje się do najazdu na Lersje, lecz zostaje zamordowany przez radykalnego elfiego bojownika.

Wydarzenie to kończy długą wojnę. Przyniosło ono bardzo niekorzystne zmiany, bowiem Imperator nie pozostawił żadnego potomka, który mógłby przejąć po nim władzę. Niemal całe jego włości rozpadły się na dzielnice. Księstwa położone na zachodzie (Wielka Łąka, Białe Wzgórze, Wyspa Skał) po raz kolejny stają się suwerenne, Trajton pozbawiony władzy królewskiej rozpada się na wojujące ze sobądzielnice, Rodaria na krótko staje się silnym państwem. Wydarzenia te zbiegają się z połączeniem się wyspiarskich księstw z północy (zagrożonych przez piratów z Norsji) w królestwo (co ciekawe proces ten odbył się w pełni pokojowy sposób). Jednocześnie mnożą się napady Nordów oraz orków na słabe, wyniszczone wojnami ziemie ludzi. W tym samym czasie w dalekiej Trizani jeden z ocalałych generałów Imperium z użyciem mrocznej magii usiłuje zbudować własne królestwo, acz udaje mu się to tylko częściowo. Podbija kolejne księstwa, lecz rozpętywane przez niego mroczne moce nie podobają się jego poddanym. Po magicznej bitwie zostaje przykuty do Lodowego Tronu na chłostanym wichrami, górskim szczycie.

W roku 847 nadistota nazywająca się Doroganiem pojawia się w Drekmor. Wydaje się opętana myślą o nieśmiertelności. Atakuje i zdobywa miasto Tyrn, znane ze swych czarowników na cały świat, ale gdy tylko odnajduje interesujące ją przedmioty znika, pozostawiając w ruinach swych popieczników, którzy odbudowują gród, nazywany od teraz Miastem Potworów. Dwa lata później mag Hatton obala króla Rodarii dając początek rozbiciu dzielnicowemu tego państwa i trwającej do dziś wojny. Przez następne sto lat Laruzją wstrząsały liczne wojny i rodowe waśnie, ale żadna z nich już nie elektryzowała tak całego świata jak poprzednie. Osiągały one po

prostu zbyt małe rozmiary i nie ma sensu ich tu opisywać, natomiast wydarzenia, które miały miejsce po 949 roku wymyślić będzie musiał Mistrz Gry już sam.

10.4) Opis części organizacji:

Cechy i Gildie:

Cechy i trochę od nich młodsze gildie to organizacje o podobnym działaniu i założeniach. Są zakładane przez rzemieślników (cechy) i kupców (gildie) jakiejś specjalności i mają za zadanie przynieść dobrobyt ich członkom. Działania obu typów organizacji jak łatwo przewidzieć mają na celu monopolizację rynku i niedopuszczenia do pojawienia się nań zbyt wielu rzemieślników z jednej strony, z drugiej regulują ilość i jakość wytwarzanych przedmiotów. Polityka ta jest akceptowana przez władze wszystkich miast, które to nie pozwalają prowadzić niezrzeszonym warsztatów w obrębie murów, w zamian, za co cechy w razie napaści bronią wyznaczonych baszt, dbają za nie, utrzymują część sił miasta (tzw. straż cechowa) i dbają o poziom produkcji swych wyrobów (z tym ostatnim jest różnie). Wszystkich członków cechu (lub gildii) obowiązują składki napelniające jego kasę. Z niej to utrzymywana jest gospoda cechowa, ołtarz bożka – patrona odpowiedniego rzemiosła (nad którym pieczę sprawuje wyznaczona osoba z rzadka mająca jednak z tego jakiegokolwiek nadnaturalne korzyści) oraz urządzone są procesje w dniu jego święta. Ponadto wypłacane są z niej odszkodowania dla dotkniętych biedą członków i renty dla wdów i sierot po mistrzach. W wypadku kupieckich gildii z jej skarbcza często udzielane są pożyczki na procent.

W każdym cechu (w odróżnieniu od gildii, do której by się przyłączyć najczęściej wystarczy wpłacić wpisowe) występują trzy kategorie członków. Pierwszą z nich są uczniowie, którzy mają się uczyć wykonywania rzemiosła, ale w praktyce w wielu przypadkach pracują jako służący. Obserwując to, co robi ich mistrz mają za zadanie zgłębiać jego wiedzę. W zamian muszą wykonywać jego wszelkie polecenia, w wielu przypadkach stanowią tanią służbę, pracującą za przysłowiowy wikt i opierunek. Po siedmiu latach, jeśli nie zrezygnują przechodzą tzw. wyzwoliny, uzyskują status członka cechu i zostają czeladnikami. Od uczniów odróżnia ich między innymi to, że za swą pracę otrzymują niewielkie wynagrodzenia. Nie mogą jednak prowadzić własnego warsztatu (przynajmniej w obrębie miasta, zawsze poza jego granicami mogą prowadzić tzw. „partacką (czyt. nie należącą do cechu) pracownię”). Jeśli jednak chcą awansować i zostać mistrzami muszą przez okres pięciu lat praktykować u kolejnych mistrzów swego cechu, na koniec wykonać pod okiem tychże mistrzów tak zwany majstersztyk, czyli pracę mającą dowieść ich kunsztu i na koniec wyprawić dlań, władz organizacji oraz zaproszonych rajców tradycyjną biesiadę. Dopiero wówczas, gdy dopełnią tych wszystkich formalności stają się pełnoprawnymi członkami cechu i mają prawo otworzyć własny warsztat.

Władzę nad cechem sprawuje rada mistrzowska i wybrany z pośród niej starosta cechowy reprezentujący organizację przed władzami miejskimi, kościelnymi i rycerstwem. Ma ona prawo sądzić członków organizacji i wprowadzać dotyczące ich regulacje, starosta przewodzi też swym ludziom podczas świątecznych procesji.

W większych miastach powstały tzw. gildie (a. cechy, stowarzyszenia) magów. Prócz tego, że monopolizują usługi o nadnaturalnym rodowodzie w niczym nie różnią się od innych tego typu grup. Zwalczają za to bardzo surowo i nie przebierając w środkach (czyt. ogniste kule, kłątwy, najemne zbiry) wszelką konkurencję. Status członków takich grup zależny jest także od ich mocy, nie tylko wieku i zdanych egzaminów. Schemat taki wygląda następująco: uczeń: poziom 0-1, czeladnik: 2-9, mistrz: 10- po nieskończoność. Cechami czarnoksiężskimi zwykle władają arcyomagowie będący najpotężniejszymi czarownikami w organizacji, wyłonionymi zwykle w drodze pojedynku mocy. Prawdziwie potężni magowie z rzadka tylko przyjmują do wiadomości i przejmują się istnieniem cechów.

Klan (a. ród):

Jest to organizacja spotykana najczęściej wśród rycerzy, krasnoludów i niekiedy czarowników. Jak łatwo się domyślić nie jest otwarta. Wstąpić można doń jedynie poprzez urodzenie się w rodzinie któregoś z członków. Klany są, bowiem bardzo związanymi rodami utrzymującymi kontakty ze wszystkimi swymi krewnymi, włączając w to kuzynów ósmego stopnia itp. Powstały w dawnych czasach, gdy trudna sytuacja zmuszała krewnych do samopomocy, bo na kogoż można liczyć, jeśli nie na rodzinę? Jako, że sytuacja nie poprawiła się prawie wcale od tamtego momentu pozostały silne do dziś.

Przywódcami takiej grupy jest zwykle jej starszyzna. Najstarsi członkowie rodzin, poparci autorytetem nabytego przez lata doświadczenia mają prawo wydawać polecenia młodszym członkom rodu. Niekiedy przywódca jest pojedynczą osobą, a czasem władzę sprawuje kilkoro starców. Czasem zwierzchnika jako takiego nie ma, a członkowie rodu utrzymują tę instytucję tylko dzięki własnej solidarności.

Głównym założeniem klanu jest samopomoc. Jeśli więc członek takiej grupy doznał jakichś krzywd, to wymogiem jego krewnych jest pomóc mu. Osoby powiązane rodowymi więzami zwykle wykazują się dużym przywiązaniem do wartości takich jak honor i bardzo rzadko nie udzielają oczekiwanego wsparcia, zwykle klany także są gotowe pomścić swych zamordowanych krewnych, więc – jak łatwo przewidzieć - działaniami ich

często rządzi wendetta. Niekiedy na tym tle zdarza się nieszczęście i wybucha waśń między dwoma rodami, podczas której każdy z nich stara się pomścić utraconych krewnych. Przybiera ona często formę wojny z prawdziwego zdarzenia, włącznie z paleniem wsi i dworów i regularnymi bitwami. Konflikty takie potrafią trwać całe pokolenia i kończyć się dopiero wraz ze śmiercią ostatniego z członków któregoś z rodów. Potęga jednego klanu potrafi równać się z mocą udzielnych hrabiów lub nawet książąt zależnie od jego liczebności i wchodzących w jego skład person.

Zakony:

Zakony, związane nieodmiennie z kultem Tyra i innych, podobnych mu bogów cały czas zwiększają swą popularność. W założeniu miały być to poświęcające się kontemplacji, żyjące w ubóstwie zgromadzenia mnichów, ale z czasem znacznie odbiegły od początkowych założeń. Tradycyjne, zgodne z początkowymi planami i najliczniejsze zgromadzenia to osiadłe grupy, zamieszkujące dość ascetyczne klasztory (choć dziś wiele z nich posiada ogromne bogactwa). Przywództwo nad nimi sprawuje zazwyczaj opat lub opatka, ale w zależności od typu zakonu posiadać może inne tytuły, poniżej jego znajdują się ojcowie (mający święcenia i pełne uprawnienia kapłańskie), a następnie bracia (którzy, mimo, że złożyli śluby zakonne nie posiadają uprawnień kapłańskich) i nowicjusze (którzy nie składali jeszcze ślubów zakonnych). Trzeba uczciwie przyznać, że nie każdy z nowicjuszków dostał się do zakonu dobrowolnie, wielu zostało, bowiem zapisanych doń przez swych rodziców, którzy w ten sposób chcieli pozbyć się krnąbrnego potomka, nie dopuścić do waśni między swymi dziećmi o spadek lub też podziękować czy zaskarbić sobie łaski boga.

Organizacje te posiadają władze wyższe od ojców przełożonych, aczkolwiek zatarły się one i w praktyce przeszły pod zwierzchnictwo arcykapłanów swojej religii. Mnisi większość czasu spędzają na kontemplacjach lub uprawiając rolę, niektóre z klasztorów na skutek nadań uzyskały, bowiem bardzo pokaźne włości, wraz z wioskami i chłopami, co umożliwiła im gromadzenia pokaźnych fortun. Panowie feudalni zazwyczaj zostawiają je w spokoju, zwłaszcza, że większość królestw i księstw nadało im liczne przywileje.

Zakony klasztorne bardzo pozytywnie wpisują się w tradycje Laruzji. Zdarzają się w nich nadużycia, lecz większość z nich gromadzi i kopiuje księgi w bibliotekach, kształci młodzież i jest ośrodkami rzemiosła i sztuki sakralnej. Nie można lekceważyć też ich działalności charytatywnej – mnisi, bowiem udzielają jałmużny, opiekują się sierotami i chorymi, udzielają też schronienia podróżnym.

Z czasem idea życia w ubóstwie, jaką prezentowały pierwsze zgromadzenia rozwinęła się i rozrosła. Jednocześnie wiele z nich znacznie się wzbogaciło. Mądrzy teologowie chcący odnowy życia zakonnego powołali tzw. zakony żebracze. Jest to grupa organizacji, dość luźnych skupiających wędrownych mnichów, zajmujących się szerzeniem słów swego boga, a żyjących jedynie z tego, co zdołają otrzymać od wiernych, lub ukraść - jak mówią złośliwi.

Ostatnia z grup to bractwa rycerskie. Najważniejsze z nich wyrosły podczas wojen, starć z barbarzyńcami, orkami i ciemnymi elfami. Ich przedstawiciele są (przynajmniej w założeniu) mnichami, aczkolwiek w rzeczywistości raczej należałoby ich nazywać wojownikami. Mimo to żyją według skomplikowanych reguł, zmuszających ich do utrzymywania czystości ciała i ducha, ciągłego rygoru i dyscypliny. Większość z nich kształci swoich członków, tak, że wielu zna podstawy teologii.

Według hierarchii w zakonie takim najważniejszy jest wielki mistrz, będący głową organizacji. Niższą pozycję zajmują przełożenia poszczególnych grup rycerstwa i oficerowie bractwa. Poniżej znajdują się bracia mniejsi i więksi oraz nowicjusze. Nowicjat odbywany jest tradycyjnie, połączony jedynie ze służbą wojskową. Po kilku latach (liczba różna dla różnych zakonów) składane są śluby zakonne i nowicjusz staje się bratem mniejszym. Jest to ostatni stopień dostępny dla pospólstwa, na wyższy wstęp mają jedynie przedstawiciele rycerstwa. Na podobnych zasadach odbywa się dalszy awans. Według statystyki jakieś pięćdziesiąt procent członków zakonu to zwykle członkowie pospólstwa, pozostałe natomiast to przedstawiciele stanu szlacheckiego, w równej mierze przemieszani paladyni i zwykli rycerze.

Sabaty czarownic. Sekty heretyków i czcicieli zakazanych bóstw:

Sabaty są dość luźnymi organizacjami, powstałymi prawdopodobnie ze spotkań czarownic ze swoimi mentorami. Z czasem z dość przypadkowej wymiany zaklęć przekształciły się w spotkania o charakterze niemal parareligijnym. Można je określić jako zjazd (momentami słowo zlot było by lepsze) okolicznych wiedźm. Odbywa się on zazwyczaj w ściśle określone dni, najczęściej są to zrównania dnia z nocą i przesilenia. Niektórzy uważają, że powodem takiego zjawiska jest pochodzenie wiedźm z tego samego pnia co druidzi, inni natomiast uważają, że ich moc jest po prostu wówczas większa. Nie mniej jednak podczas tych spotkań czarownice zazwyczaj radzą nad rozwiązywaniem swoich kłopotów, wymieniają się magią i znajdują sobie rozmaite rozrywki oraz odprawiają soje rytuały. Oddają też cześć swym przywódcom i upewniają ich o swej wierności. Wszystkie wiedźmy z takich organizacji zostały wprowadzone doń przez swe nauczycielki podczas ceremonii inicjacyjnej, bardzo często polegającej na spólkowaniu z jakimś zwierzęciem, męskim przywódcą sabatu lub

przyzwanym demonem. Są posłuszne rozkazom wodza organizacji, któremu często podczas swych rytuałów oddają półboską cześć. Teoretycznie początkowo wiedźmą przewodziły kobiety, przedstawicielki ich własnego rzemiosła i każdy z sabatów za przywódczynię miał jakąś wyjątkowo potężną, starszą czarownicę. Tego typu organizacje są zwykle mało szkodliwe, ich obecność jest neutralna dla regionu w którym działają, a czasem nawet dobroczynna. Niestety z czasem kontrole nad niektórymi z organizacji przejęli ambitni czarownicy, a nawet demony zmuszający do posłuszeństwa i realizowania ich planów wiedźmy. Zwłaszcza ten ostatni typ jest niezwykle groźny, gdyż zmuszany jest do realizowania złych planów bestii, dostarczania im ofiar, czy mordowania dla dostarczenia im rozrywki. Bestie niejednokrotnie spółkują ze swymi wyznawczyniami, a efektem tego jest płodzenie licznych półdemonów. Z tej też przyczyny w rodzinach w których kiedyś były czarownice często rodzą się diabelstwa.

Do sabatów należy jakieś 60% wszystkich czarownic. Jedna organizacja skupia zazwyczaj kilkanaście do kilkudziesięciu czarownic z kilkunastu okolicznych miasteczek i kilkuset wsi. Sabaty względem innych takich grup zachowują neutralność, nie można tego jednak powiedzieć o ludziach którzy znajdują się blisko odbywającego się spotkania. Wiedźmy bowiem bądź to ze złośliwości bądź to ze strachu przed wydaniem ich władzą kościelną często w różny sposób karają intruzów, lub też zaciągają na sabat, by wzięli udział w ich uroczystościach. Jako, że te mają często charakter kanibalistycznej uczt lub orgii (oba zachowania są niezwykle częste dla sabatów wielbiących jakiegoś demona) może skończyć się to bardzo nieprzyjemnie.

Mówiąc o heretyckiej sekcie mam na myśli odłam jakiejś większej religii, który oddzielił się od jej głównego nurtu, dochodząc do wniosku, że jakieś nauki teologiczne praktykowane przez nich są błędne, lub też kult ten jest mało radykalny. Zakazani bogowie to wszelkie większe jak i pomniejsze bóstwa, które znalazły się na liście kultów zakazanych kościoła Tyra, oraz wszelkie formy oddawania czci demonom. Niektóre organizacje z obydwu tych grup zyskały bardzo dużą popularność i zagrażają w kilku miejscach interesom prawdziwych kultów, inne, nadal pozostają małe i niegroźne. Zajmę się tu tylko najmniejszą, podstawową komórką takich organizacji jaką jest sekta.

Jest to mały twór, najczęściej kilkunasto do kilkudziesięciosobowego. Rolę przewodnią pełni kapłan, najczęściej jest to misjonarz jakiejś złej religii, wyznawca jakiegoś pomniejszego bóstwa, którego kult przekazywany jest z pokolenia na pokolenie w jego rodzinie, domorosły czarownik lub wiedźma. Jego ramieniem i oparciem w trudnych sytuacjach jest kilkoro bardziej oddanych wyznawców, zwykle zdolnych dla swej religii zabić kogoś, często także są domorosłymi magikami, a reszta wyznawców to osoby które z różnych przyczyn przyłączyły się do kultu. Wyznawcami takich religii są najczęściej chłopci, ciemni i zabobonni, czczący często swe bóstwa z tradycji, rzadziej znudzona miejska młodzież i dworscy pacholki dla zabawy chcący przywołać diabła, ale ta ostatnia grupa ogranicza się zwykle do mordowania kotów, choć czasem potrafią działać groźniej. Sekty są tajne, często ich członkowie nie znają tożsamości innych i zawsze pojawiają się w maskach, ale nie jest to zjawisko popularne. Ich spotkania odbywają się najczęściej w ruinach, na cmentarzach, w piwnicach domów, zamkowych lochach lub leśnych, oddalonych polanach. Osoby które poznały ich tajemnice zazwyczaj stawiane są przed dylematem: przyłączyć się lub zginąć.

Biała Pięść:

Jedna z licznych organizacji czy sekt czarowników działających w Laruzji. Narodziła się około dwustu lat temu, podczas wojen prowadzonych przez Wallatar. Została stworzona w pierwszej myśli jako organ pomocniczy imperatora, całkowicie tajny, posługujący się swym własnym wewnętrznym alfabetem, językiem, systemem rytuałów i wtajemniczeń. Miała na celu wspierać działania swego fundatora, dopomagać mu czarami i za pomocą spisków. Jej wróżbici mieli stać się jego doradcami, a inni magowie podporą dla rządów. Imperator, człowiek dość obojętny jakiegokolwiek religii nie przejmował się prawami i edyktami zakazującymi uprawianie którejkolwiek z form czarów. Werbował, przeto pod swe opiekuńcze skrzydła każdego chętnego do współpracy czarownika nie bacząc na to czy jest magiem, wiedźmą, czarodziejem czy czarnoksiężnikiem lub nekromantem. Po jego śmierci organizacja, odcięta od głównego źródła utrzymania niemal się rozpadła. Na jej szczęście znaleźli się charyzmatyczni przywódcy, którzy, zachowując wszystkie rytuały, stopnie wtajemniczenia i tajemne alfabety pokierowali organizację na nowe tory

Biała Pięść opiera się na dość prostych ideałach. Jej przedstawiciele doszli do wniosku, że czarownicy, posiadający większe umiejętności i moce od zwykłych ludzi są osobami uprzywilejowanymi, wybranymi przez bogów, by rządzić tłuszcza. Dążą, więc do osiągnięcia tej władzy, głównie w drodze politycznych i dworskich intryg popartych zabójstwami, dokonywanymi głównie za pomocą magii. Działają głównie na terenie Wallataru, ale zapuszczają się także na Ziemię Trajton i Wielką Łąkę. Posługują się w dużej mierze magią nekromantyczną, więc co za tym idzie narazili się Łowcom Czarownic. Do ich wrogów należą także inne działające w tym regionie organizacje czarowników, Alken Czarny (który też ma ochotę zapanować nad Wallatarem), część rycerskich rodów z którymi mieli zatargi i łowcy czarownic. Za sprzymierzeńca natomiast mają w tej chwili księcia Rolanda szukającego kogoś, kto pomógł by mu pokonać bliźniaka w nadchodzącej wojnie sukcesyjnej.

Czarny Szlak:

To niepokojące ugrupowanie narodziło się w mrocznej zawierusze Wojny Bogów i odegrało zarówno w niej, jaki i w późniejszej historii nie małą rolę. Jest to tajny związek, liczący wielu członków w całej Laruzji. Skupia czarowników, głównie magów i alchemików. Jego przedstawiciele i aktywiści wprowadzani są do organizacji przez przywódców lokalnych komórek, podległych arcymagowi i przewodnikowi duchownemu organizacji. Jedyne główny przywódca zna imiona swych podkomendnych, a jedynie oni wiedzą, kto kryje się pod maskami podległych im członków bractwa. Wódz zawsze wyznacza swego następcę, który obejmie stanowisko po jego śmierci, jeśli z jakiegoś powodu jego wybranie jest niemożliwe, to członkowie organizacji, kierując się pozostałymi po pierwszym przywódcy bractwa prorocztwami starają się odnaleźć nowego mistrza mającego być jedną z osób spoza członków Czarnego Szlaku.

Celem bractwa jest odnalezienie miejsca uwięzienia fragmentów Melkarta. Czyniąc to mają zamiar odebrać mu moc i uczynić się bogami. Pomysł ten nie przypadł jednak do gustu większości kościołów i religii z kultem wzmiankowanego Melkarta na czele. Nie mogąc liczyć na niczyją pomoc i prześladowani członkowie organizacji przeszli w utajenie.

Lalltriel:

Jak łatwo się domyślić są to ludzie powiązani z Miastem Magów znajdującym się na Płaskowyżu Mgiel. Jak pisałem gród ten zamieszkuje około czterech setek czarowników oraz ich służba. Niemniej jednak osiedle to posiada jakieś drugie tyle obywateli nieprzebywających na stałe w obrębie jego murów. Jego mieszkańcy, bowiem już dość dawno temu doszli do wniosku, że jako czarownicy, osoby bądź, co bądź obdarzone umiejętnościami znacznie przewyższającymi zwykłych śmiertelników powinni trzymać nad nimi pieczę i dbać by nie padli ofiarą ciemnych sił i zła. Opiekują się więc zwykłymi śmiertelnikami w sposób podobny, jakby zajmowali się upośledzonymi. Całą centralną część kontynentu przemierzają więc cztery setki magów i obdarzonych, chroniąc zwykły lud przed nim samym oraz – przy okazji – nadprzyrodzonym złem.

Tyle ideałów. Oczywiście jest to tylko przykrywką dla prawdziwych ruchów przywódcy miasta i organizacji tytułowanego arcymagiem (w tej chwili rolę tę pełni postawny, siwy, brodaty mężczyzna imieniem Krell). Pierwszy arcymag miasta, Luthor rzeczywiście był idealistą i to on stworzył protekcyjną ideę Lalltriel, ale już jego córka i następczyni, Shenez nie miała tyle złudzeń. To ona zaczęła manipulować siatką wędrujących wasali tak wpływając na politykę, by chronić miasto. Dalsi przywódcy nie mieli już nawet tyle skrupułów i używali swych ludzi jako szpiegów i spiskowców. To co teoretycznie jest dobrymi uczynkami w rzeczywistości w dużej mierze ma na celu dalszą destabilizację polityczną północnej części Laruzji i powolne uzależnianie kolejnych panów feudalnych od woli arcymaga. Żeby było ciekawiej większość szeregowych członków organizacji wierzy, że arcymag ma rzeczywiście na celu dobro całego kontynentu. Jedyne niektórzy podejrzewają, że ich szlachetne czyny, a zwłaszcza „obalenie wysoko urodzonych tyranów” i „zwalczanie adeptów czarnej magii” mają drugie dno, a właściwe plany przywódcy znają tylko jego najbliżsi współpracownicy.

Widma Ze Wzgórz (a. Szare Widma, Głosy Wśród Mgiel, Widma Mgły itp.):

Nie wiadomo dokładnie, kim są, ani czego pragną Widma Ze Wzgórz. Większość ludzi uważa je za groźne upiory, lub niezwykłą, wrogą ludziom rasę. Oba te poglądy są jednak całkowicie błędne. Są to, bowiem ludzie, pojawiający się zawsze w długich, czarnych lub szarych płaszczach, zawsze zakrywając twarze. Najczęściej, jeśli w ogóle pokazują się innym ludziom czynią to w oparach mgły, niemal zawsze w grupie, z pewnej odległości, tak, że ich sylwetki ledwie majaczą w mlecznym oparze. Tylko jedna osoba z grupy mówi, reszta zachowuje milczenie.

W skład organizacji wchodzi magowie, nekromanci i spora liczba mistrzów oręża. Są to głównie ludzie, czasem półorki lub diabelstwa, bardzo rzadko elfy. Ich zamiary są nieodgadnione, równie często pomagają ludziom, jak i występują przeciwko nim. Jeden raz mogą pomóc możnowładcy w walce z bandytami lub potworami, by następnie zwrócić się przeciw mu wraz z całą armią nieumarłych, aby po realizacji swych planów rozwiać się jak... mgła. Jak już wspominałem zachowują się bardzo tajemniczo, nie uznają przyjaciół ani wrogów, manipulują ludźmi nie bacząc na konsekwencje, raz czyniąc to tak, że ich marionetki wychodzą na tym dobrze, innym razem źle.

Jakie są cele tej tajemniczej organizacji? Cóż... w wiecznie zamglonej dolinie, ukrytej gdzieś na Płaskowyżu Mgiel, tak tajemniczej, że nie ma o niej pojęcia żaden śmiertelnik ni bóg, jednym słowem nikt oprócz Mistrza Gry wnosi się tajemnicze zameczysko Tragot. Jest to mroczna, ponura kwatera główna Widm. Zasiada tam na tronie niejaki Lerys i wydaje swym podkomendnym coraz to nowsze polecenia i rozkazy. Na pierwszy żyt oka Lerys jest bladym, srebrnowłosym i srebrnookim elfem. W rzeczywistości jest to istota nazywana jako Widmo Z Wzgórz, choć słowo „nazywana” jest tu nie na miejscu, Laruzyjczycy bowiem nigdy nie spotkali się z tym gatunkiem. Ten potężny mag, jedyna taka istota na kontynencie pochodzi z rasy złych (to duże uproszczenie), nie lubiących światła krewniaków elfów z jakiegoś odległego wymiaru. Prawdę rzekłszy sam nie ma zielonego pojęcia jak tu się znalazł, a jego głównym celem jest zdobycie wiedzy potrzebnej do

powrotu do rodzinnego świata. W tym celu stworzył wokół siebie sektę wyznawców, którzy naśladowają zwyczaję jego gatunku i poszukują dlań mocy mającej pozwolić mu na powrót do domu. Jego słudzy, podobnie jak jego lud mistrzowie trucizn, podstępów i magii realizują jego wolę środkami, które sam Lerys niekoniecznie uznaje za moralne. Plan powrotu do domu jest jednak tylko drobną częścią jego zamierzeń. Ma, bowiem zamiar zdobyć tu jak największe wpływy, bowiem jego rasa w rodzimym świecie została pobita przez najeźdźców i chyli się ku upadkowi. Lerys ma nadzieję, że zdoła otworzyć przejście, którym jego krewni dostaną do Laruzji i znajdą tu nowy dom na licznych, bezludnych terytoriach.

Białe, Szare i Czarne Zrzeszenie (a. cech, gildia, bractwo itp.) Magów:

Jakieś pięćset lat temu żył potężny czarownik, arcy maga Arachnon. Człowiek ten miał dość szlachetny (i jak się później okazało niewykonalny) zamiar. Pragnął, bowiem zrzeszyć wszystkich działających w Laruzji magów w jedną, silną organizację, która to, dzięki połączonej mocy jej członków miała zapewnić im dobrobyt, pokój na świecie i postęp w zgłębianiu wiedzy tajemnej. Jakże sam Arachnon miał mieć z tego korzyści nie wiadomo. Nie mniej dzięki swym przemowom, długotrwałemu przekonywaniu i łagodnej perswazji po kilku dziesięcioleciach zdołał stworzyć Towarzystwo Czarowników. Skupiało ono wówczas jakieś cztery setki magów i czarodziejów, co stanowiło realną siłę i zapowiedź pomyślnej przyszłości. Na nieszczęście Arachnon zginął w nieszczęśliwym wypadku podczas eksperymentu z czarami. Wprawdzie jego wierni towarzysze wybrali jego następcę, ale ujawnił się pewien problem: otóż członkowie Stowarzyszenia mieli przynajmniej kilka sprzecznych pomysłów jak ma wyglądać przyszły dobrobyt i w jaki sposób ma zostać wypracowany. Wynikiem tego był podział organizacji na trzy mniejsze, przerastające jednak oryginał.

Pierwszą z nich stanowi Bractwo Białych Magów. Zostało stworzone według doktryny nakazującej wyrzeczenie się zła, życie w czystości i ubóstwie oraz krzewienie dobra. Wielu jego członków wędruje po świecie szerząc swe idee, pomagając napotkanym bliźnim swą mocą oraz zwalczając różnorakie ciemne siły. To ostatnie zadanie jest dlań szczególnie utrudnione, gdyż etos zakonu zakazuje używania czarów do czynienia krzywdy, nie mniej jednak dysponują gigantycznym arsenałem zaklęć dobroczynnych i ochronnych. Z jakiejś przyczyny wybrali na swój symbol znak słońca, wszyscy też noszą białe ubrania.

Gildia Szarych Magów to niemal niezmienną organizacją Arachnona. Skupiają się nań „zwykli” czarownicy, usiłujący zrzeszyć pod swymi opiekuńczymi skrzydłami wszystkich innych magów kontynentu. Jak do tej pory z coraz mizerniejszym skutkiem. Członkowie cechu nie wyróżniają się żadną filozofią, ale w ich szeregach powoli wygrywa trend poświęcenia się badaniom nad wiedzą tajemną i izolacji od świata. Z ich siedziby to wypłynęła większość dziwacznych teorii magii i metafizyki, z płaszczyznami żywiołów na czele. Symbolem organizacji jest szary strój i księga.

Nikt nie wie ile dzięki swej nazwie wycierpieli członkowie Cechu Czarnych Magów. Byli i są prześladowani i zwalczani za przynależność do organizacji, acz mimo to działają dość jawnie. Odlam ten proponował ostrożne studia nad czarną magią i odłączył się jako pierwszy. Jego członkowie nauczyli się przyzywać i kontrolować demony oraz zaklinać umarłych, zdobyli też wielką wiedzę na temat magii nekromantycznej i kontrowersyjnych zaklęć czarnoksięskich. Mimo to w większości są teoretykami i nie należy spodziewać się po nich większego zagrożenia, a przynajmniej wywołanego celowo. Magowie ci noszą czarne szaty, co jest dość typowym strojem czarowników w Laruzji, więc uzupełniają je również symbolem słońca w zaćmieniu.

Wszystkie te grupy posiadają podobną strukturę. Za swe siedziby obrały trzy wieże, pierwszą z nich jest wieża Taraon, znacznie rozbudowana siedziba założyciela organizacji. Jest to siedziba Szarych Magów, położona na wyspie u zachodnich wybrzeży Wielkiej Łąki. Druga to pozostawiona przez elfy w Awkon, strzelista konstrukcja Sollialton (Wieża Słońca) stojąca w nad rzeką na obrzeżach dzikich puszczy Hungaru. Ostatnią jest połyskliwie czarna, przyozdobiona setkami gargulców, przysadzista Gor – Tara wyrastająca ze skalnych klifów jeziora Czarnej Taflii. W każdej z wież znajduje się szkoła czarowników ucząca dzieci magii (przyjmowani są tylko chłopcy, dziewczynki w drodze wyjątku, uczeni mówią system edukacji kuleje i lepsze wyniki uzyskują dzieci oddane do terminu zwykłym czarownikom), każda z organizacji posiada także osobne szkoły rozrzucone po całym kontynencie.

Tytuł członka organizacji można zdobyć albo kończąc szkołę, albo, jeśli pobierało się edukację gdzie indziej przechodząc próby (dopuszczany jest doń każdy chętny, nie bacząc na wiek, rasę czy płeć). Szarzy i biali magowie stworzyli system testów sprawdzających zarówno zdolności intelektualne, moc, motywację i zasady moralne kandydatów, czarni poprzestali na demonstracji umiejętności odbywającej się zwykle na drodze ryzykownego pojedynku z jakąś kreaturą.

Przywódcztwo każdego z bractw stanowi Rada Siedmiu, rekrutowana z pośród najstarszych (według czasu przynależności) członków, jest to organ doradczy dla Arcymaga każdej gildii, ósmego, najpotężniejszego z najstarszych członków organizacji. Należy wspomnieć, że Biała Gildia walczy często z Czarną, Białą pięścią, Czarnym Szlakiem i Widmami ze Wzgórz, a lokalne pomniejsze cechy i klany czarowników mają do wszystkich organizacji w zależności od okolicy bądź przyjazny bądź ostentacyjnie wrogi stosunek, podobnie jak sabaty. W szeregi wszystkich wchodzi głównie magowie i czarodzieje, tylko ostatnia rekrutowała wielu

nekromantów i czarnoksiężników. Na usługach Czarnych Magów znajduje się też wiele diabelstw i półdemonów niebędących czarownikami, zazwyczaj pełniących rolę strażników, służących i szpiegów lub królików doświadczalnych.

Rycerze Psa:

Takie miano nadał sobie zakon rycerski powstały przed laty w Awkon, a obecnie rozciągający swój obszar działania również na Erthenroth, zachodni obszar Ziem Nieurodzaju i całość Suchoziemia. Pierwotnymi twórcami zakonu było dziesięciu rycerzy i wojowników pochodzących z gminu toczących prywatną wojnę z pustoszącymi Awkon bandytami. Ich przywódcą był Karn Szary, rycerz, którego rodzina i służba została wymordowana podczas napadu bandytów na jego włości. Zdołał on zebrać wokół siebie grupę podobnych sobie desperatów i razem stali się prawdziwym postrachem przestępców. Mały odział w prawdzie nie miał szans w walkach z tak dużymi bandami, jak ta, która spaliła siedzibę Karna, lecz był bezlitosny dla mniejszych grup, grasantów wysłanych na przespiegi i do zbierania haraczy. Czyny Karna i jego drużyny stały się tak sławne, że sam król (od lat bezskutecznie walczący z plagom napadów) zainteresował się jego osobom. Nadał mu ziemie, zamek, wszystkich jego towarzyszy uczynił rycerzami i pozwolił zorganizować zakon, który miały za zadanie oczyścić drogi z przestępców. Za tą nobilitacją ruszyła dalsza rekrutacja (miedzy innymi do zakonu wstąpił jeden z młodszych królewiczów) i w ciągu kilkunastu lat organizacja stała się potężną siłą militarną i polityczną. Rycerze rozszerzyli swą działalność na Erthenroth zaproszeni tam przez kanclerza, oraz z własnej inicjatywy wkroczyli na Ziemi Nieurodzaju oraz do Suchoziemia (gdzie działają nielegalnie, acz żadna z tamtejszych głównych sił nie jest dość silna, by się ich pozbyć).

Głównym zadaniem rycerstwa jest obrona szlaków i podążających nimi pielgrzymów (oraz naturalnie zwykłych kupców i podróżnych) przed napadami bandytów, złodziejami oraz różnymi innymi zawałidrogami. Mają przywileje pozwalające im ścigać przestępców tak pospolitego jak i szlchetnego pochodzenia. To właśnie ochrona szlaków skłoniła ich do wkroczenia na Ziemi Nieurodzaju i do Suchoziemia. Krążą plotki, że mają zamiar zaatakować też Zatokę Krainę.

Zakon operuje z nadanych mu twierdz, z których wyruszają patrole pilnujące porządku na drogach i oddzielne grupy polujące na upatrzone bandy oraz ścigające bandytów, za których wyznaczono nagrody. Bracia podzieleni są na dwie grupy: mniejszych i większych. Bracia mniejsi, podstawa zakonu to przedstawiciele niższych warstw społeczeństwa, mają równe prawa, acz dostępny dlań jest awans tylko na niższe stanowiska oficerskie, nie mogą też dowodzić oddziałami Braci Wyższych. Do tej grupy zalicza się wielu wojowników i myśliwych. Bracia wyżsi to rycerze. Obie grupy podzielone są na dziesiątki i setki, dowodzone przez dziesiątników i setników, Każda setka ma dodatkowo jednego chorążego. Podlegają oni konturom fortec, którzy następnie podlegają namiestnikom królestw podległym Wielkiemu Mistrzowi.

Przywódcą Bractwa jest w tej chwili Rodryk Zawzięty, dość idealistycznie nastawiony, dążący do realizacji celów istnienia bractwa oraz jednocześnie zwiększenia jego potęgi przywódcy. Jest on synem barona z Awkon, który został przeznaczony do zakonu po tym, jak jego ojciec został ocalony z zasadzki bandytów przez patrol Rycerzy Psa.

Mimo, że organizacja ta oficjalnie jest zakonem rycerskim, to jednak nie jest związana z jakąkolwiek religią, pozostaje świecka. Mimo to rycerzy obowiązuje bezwzględność i nakaz życia w czystości.

Świętliści Rycerze Tyra:

Zakon ten posiada długą historię, sięgającą aż Wojny Bogów. Według legend powołany został przez samego Tyra, by walczyć z plemionami orków czczącymi Melkarta. Przez wieki zyskał dużą władzę i moc, acz jego włości są dość rozbite i trudno zarzucić im integralność. Fortece zakonu rozrzucone są na północy Równiny Traw, oraz królestw Illad i Allam, chroniąc pogranicze przed atakami orków i zamieszkujących te regiony barbarzyńców.

Rycerze zakonnicy oraz zwykli bracia nieposiadający szlchetnego urodzenia odziewają się w lśniące bielom szaty i zbroje, często zasłaniające twarz (nie czynią tego jedynie łucznicy). Szaty te, pozbawione jakiegokolwiek symboliki, prócz Orła Tyra na piersi i tarczy nie należą do najwygodniejszych strojów noszonych przez ludzi, są duszne, ciężkie i niewygodne. Nie mniej jednak rycerze idą do walki w zwartych szeregach, niemal z fanatyzmem. A przynajmniej było tak kiedyś...

Dziś, mimo, że zakon nie stracił nic ze swej militarnej potęgi, to zaplątał się w polityczne gry zarówno w Allam jak i Illad i wyraźnie na tym stracił, zwłaszcza po złagodzeniu reguły oraz przyjęciu swe szeregi jednego z synów króla Allam i dużej ilości arystokracji. Obecny Mistrz Henryk Królewicz znacznie osłabił pozycję bractwa na rzecz królestwa, rozluźnił panującą dyscyplinę i dokonał licznych ustępstw. W oczy wręcz kłują luksusy, jakimi zaczęli otaczać się bracia, wystawne uczyty i zabawy nieprzystające do wizerunku świętych wojowników, na jakich zwykli się kreować. W zakonie panuje rozłam, acz wydaje się, że większość braci popiera zmiany Henryka.

Z drugiej jednak strony rycerze od zawsze walczyli ze swymi wrogami metodami niekoniecznie pasującymi do jego wizerunku. Tortury, akty okrucieństwa i skrytobójstwa należały do aż nazbyt popularnych

metod wśród jego przywódców. Świetliści Rycerze słyną jako zimni, pozbawieni litości wojownicy, nie znający ni strachu, ni miłosierdzia dla swych wrogów. Już dawno krążyły pogłoski, że pod szatami sług prawości biją czarne serca. Dodatkowo dzisiejsze, złagodzone warunki rekrutacji przyciągają do zakonu licznych łotrów i awanturników.

Zakon teoretycznie podlega władzom Arcykapłana Tyra, lecz cieszy się na tyle dużą autonomią, by praktycznie móc ignorować jego wolę.

Prawi Rycerze Tailona:

Jest to młody odłam Świetlistych Rycerz Tyra. Powstał dopiero kilkanaście lat temu, w okresie największego rozłamu w wymienionym zakonie na skutek odśrodkowych tendencji reformatorskich. Potrzeba reformy reguły bractwa, która przez wieki obrastała w kolejne, często sprzeczne ze sobą zasady, precedensy i nakazy niemal niemożliwe do wykonania. Nie mniej jednak reformacja, która nastąpiła po przyjęciu licznych nowych członków z wpływowych rodów arystokratycznych (mn. dzisiejszego Wielkiego Mistrza Henryka Królewicza) nie zadowoliła wszystkich. Sumy, które wówczas wpłynęły do skarbca zakonu nie zostały podarowane z dobrego serca, a właśnie celu wpłynięcia na przemiany. Spowodowało to rozluźnienie ostrej dyscypliny i złagodzenie warunków rekrutacji, przez co zakon zaczął zapełniać się łotrami, fanatykami i rozpieszczonymi synami rycerzy, będącymi takimi tylko z nazwy. Ortodoksi nie byli w stanie patrzeć na to, jak i liczne łamanie ślubów ubóstwa i w końcu pod wodzą Lancelota Wizjonera opuścili organizację i osiedlili się na dzikich, północnych rubieżach Równiny Traw.

Nowe bractwo odznacza się bardzo prostą, ale także niezwykle surową regułą, która powoduje, że nie jest on liczny, acz zamiast tego przyciąga jedynie najbardziej oddanych jego sprawie ludzi. Wszyscy jego członkowie żyją w takich samych, prostych, żołnierskich warunkach, wszyscy też mają równe prawa i obowiązki, acz przedstawiciele rycerstwa zwykle walczą konno. W zakonie utrzymywana jest surowa dyscyplina, a jego członkowie walczą z zapalem i zawziętością, nie znając strachu. Zakon ufundował liczne wioski i wznosił twierdze, acz tylko Cytadela Błękitu w Sarsygii należy do znaczniejszych warowni. Wszystkie swe ziemie rycerze odebrali orkom. Większość pieniędzy bractwa przeznaczona jest na fundacje nowych świątyń różnych bóstw lub na działalność dobroczynną.

Mimo licznych zasług zakon działa prawie nielegalnie, nie został uznany przez żadną z ważniejszych świątyń ani żadnego księcia, a wszelkie wysiłki dyplomatyczne na tym polu są torpedowane przez Świetlistych Rycerzy Tyra.

Symbolem organizacji jest biały anioł na błękitnym tle, a jego członkowie noszą błękitne uniformy. Przywódcą nadal jest Lancelot Wizjoner, obdarzony niezwykłą mocą, czterdziestoletni już paladyn.

Czarny Zakon Rycerzy Melkarta:

Jest to tajna organizacja o nieznanym zasięgu, wydawałoby by się zniszczona kilkakrotnie przez łowców czarownic lub lokalnych feudałów odradzała się ponownie w różnych miejscach świata. Nie wiadomo, czy była to za każdym razem ta sama sieć kultystów, czy też raczej nowy zakon stworzony przez naśladowców. W tej chwili Rycerze Melkarta są aktywni w Erthenroth i ościennych królestwach.

Zakon werbuje jedynie szlachetnie urodzonych i jest bardzo elitarny. Stanowi rodzaj niebezpiecznej sekty. Na jego czele stoi nieznaną Wielki Mistrz, o którym krążą plotki, że nie jest człowiekiem, podlegają mu komturowie, rzekomo wybrani przezeń. Oni to wybierają nowych członków zakonu. Każdy rycerz, który przyłączy się do organizacji ma prawo wprowadzić jednego nowicjusza, nazywanego giermkim, który, zaakceptowany przez wszystkich członków bractwa i przejściu krwawej inicjacji może zostać uznany za Rycerza.

Zakonowi towarzyszy krwawy kult Melkarta, połączony z mrocznymi rytuałami i ludzkimi ofiarami. To, oraz jego elitarność i tajemnica sprawiają, że organizacja ma góra kilkudziesięciu członków, lecz niestety bardzo oddanych sprawie. W większości są to wpływowi, zdeprawowani rycerze i dworzanie.

10.5 Bogowie i religie:

Religia dla życia Laruzyczyków jest wiele ważniejsza niż dla nas. Oni, bowiem nie tylko wierzą w istnienie bogów, demonów czy dobrych i złych duchów. Oni mają pewność istnienia tych sił. Z tej przyczyny wszystkie autorytety naukowe skupione są głównie na teologii i poprzez nią i ingerencje rozmaitych sił nadprzyrodzonych tłumaczą zachodzące w przyrodzie zjawiska. Z podobnych przyczyn także nie ma ateistów, któż, bowiem śmiały by nie wierzyć, gdy kilka mil za wioską rozciąga się nieprzebyta puszcza, domena leśnych bóstw i demonów.

Istnieją cztery grupy kultów: kultu kręgu Tyra, Danu, Melkarta i kultu nie ludzi. Mają one ze sobą dużo wspólnego, niektóre bóstwa są czczone przez przedstawicieli różnych ras. Nie mniej jednak w wielu dziedzinach tak teologicznych jak i materialnych pojawiły się różnice i przekłamania, powodujące konflikty i niejednokrotnie

wojny. Większość religii z grupy Tyra wzorowana jest na średniowiecznym kościele katolickim, grupa Danu wywodzi się od pogan celtyckich, germańskich i słowiańskich, a pozostałe to tylko luźne zmyślenia.

Wiara i oddawanie czci:

Religia Laruzji jest typowym politeizmem, zakłada, więc istnienie wielu bóstw – zarówno potężnych bytów zdolnych wpływać na losy całego świata jak i pomniejszych istot, odpowiedzialnych za pojedyncze drzewa, krzewy, rzeki czy góry. Każdy z mieszkańców kontynentu akceptuje i jest pewien istnienia każdej wyznawanej istoty. Wierzy w jej realność. Nie oznacza to, że oddaje jej cześć – nikt mieszkający w głębi lądu nie będzie zwracał sobie głowy bóstwami morza, podobnie jak żeglarz nie będzie kłaniał się panom gór. Nie znaczy to jednak, że zaneguje ich istnienie.

Takie podejście ma swoje wady jak i zalety. Z jednej strony, bowiem ludzie (i inne rasy) są bardzo tolerancyjni i łatwo akceptują odmienne wierzenia, rzadko dochodzi do tarć religijnych. Z drugiej jednak wyznawcy skrajnie różnych sekt uczęszczają po prostu do tej świątyni, która jest im albo w danej chwili najbardziej potrzebna, albo znajduje się najbliżej ich miejsca zamieszkania, często zmieniając obiekt wiary, gdy warunki wiary w poprzedni ulegną zaostrzeniu (i na przykład kapłani zażądają zmiany postawy czy zachowania wiernych).

Doprowadziło to do powstania dwóch odłamów każdej z religii. Są to: kult ludowy i świątynny. Różnice są proste – kult ludowy praktykowany jest przez większość osób nienależących bezpośrednio do świątyni, niezależnie czy są to rycerze, chłopci, mieszczenie, czy orientujący się w jej zawiłościach uczeni. Sprowadza się do prostego składania ofiar w niemal dowolnym przybytku i modłów do bóstwa o udzielenie łask, z nikłym tylko przeżywaniami tego, co właśnie nastąpiło. Koncentruje się na sferze doczesnej. Kult świątynny (który występuje jedynie w wypadku niektórych bóstw, wielka ich część nie posiada przesłań i własnych filozofii) natomiast polega na szczegółowym zgłębianiu nauk danego kościoła, praktykowaniu w życiu jego przykazań i posłuszeństwie hierarchii. Oddają mu się głównie kapłani, oraz osoby z jakiś przyczyn pragnące wykazać się swą pobożnością i przypodobać jednemu z licznych bóstw.

Walki religijne są rzadkie, choć zdarzają się. Przede wszystkim niszczone są sekty posądzane o dokonywanie zbrodni – porywanie ludzi, zabójstwa, plugawe rytuały. Religie, które wyznają jakieś głębsze rytuały, silnie zhierarchizowane starają się tepić wszelkie odstępstwa od ich nauk, lecz skutki takich działań bywają różne. Niekiedy – choć rzadko – zdarzają się tarcia pomiędzy kapłanami różnych religii, acz zwykle są one wynikiem prywaty poszczególnych kapłanów. Nie mniej jednak – nawet w świątyniach Tyra znajdują się niewielkie ołtarzyki poświęcone tak skrajnie dalekim mu bóstwom jak Danu czy Krolm. Mimo poważnych różnic w kulcie i tradycji obydwu religii mieszkańcy Laruzji postrzegają oba bóstwa jako obiekty czci tej samej religii.

Zmiana bóstwa, na które powołuje się człowiek nie jest uznawana za coś dziwnego – wszak naturalne jest, że gdy kowal pracuje zanoszą modły do boga kowali, gdy podróżuje chwali pana dróg, a gdy jego syn zostanie wcielony do wojska – modli się do pana wojny o jego powrót do zdrowia. Jedynie kapłani są na stałe przyporządkowani jednemu obrządkowi i nagłą zmiana świątyni przez któregoś z nich zostałaby potraktowana jako zdrada i bluźnierstwo. Nie znaczy to, że kapłan jednego bóstwa nie może wznosić modłów do innego... Nie może tylko zmienić przynależności do świątyni.

Opisy religii:

Generalnie, wśród natłoku rozmaitych nadprzyrodzonych bytów wywodzących się z różnych źródeł i od odmiennych sił, obecnych w wierzeniach rozmaitych ras, ludów i z odrębnych tradycji, a niekiedy nawet całkowicie wymyślonych od nowa lub o kożeniach nie dających się ustalić. Wśród wszystkich bóstw i innych, uznawanych za święte istot najpocześniejsze miejsce zajmuje kilka grup bóstw, wkład których wchodzi do podobnych przekonaniach lub interesach, tworzące sojusze przeciwko innym Nieśmiertelnym. Grupy te to:

Panteon Tyra:

Tyr jest surowym bogiem – patronem, wyobrażanym czasem jako ponury starzec lub srogi wojownik, którego ludzie uważają za swego niebiańskiego patrona i opiekuna. Uważany jest za dawcę praw, wielkiego budowniczego, założyciela pierwszych państw i najwyższego króla w niebiosach. On i jego sprzymierzeńcy zbudowali wokół siebie najsilniejszy i najbardziej zorganizowany z obecnych w Laruzji kultów, w niektórych elementach przypominający wczesny kościół katolicki. Religia Tyra najsilniejsza jest w miastach i na królewskich dworach, wszędzie tam, gdzie żyją ludzie, których los w sposób bezpośredni nie jest zależny od kaprysów natury. Jej wyznawcy wnoszą ogromne, kamienne monastery i klasztory, budują kaplice i świątynie, a w niektórych miastach nawet katedry. Wszyscy lub niemal wszyscy kapłani tego kręgu religijnego żyją w ascezie, pędząc (przynajmniej w teorii) świątobliwe żywoty, wnosząc modły, kontemplując i głosząc nauki bóstw. Poza murami miast i zamków rola ich wiary maleje. Wszyscy przedstawiciele Wynniesłego Ludu wprawdzie utrzymują, że są lojalnymi wyznawcami Tyra i jego sojuszników. Niemniej jednak większość z nich

żywi podwójną lojalność, jednocześnie oddając cześć bóstwom z kręgu Danu. Między tymi religiami jednak (przynajmniej oficjalnie) nie ma wrogości.

W skład tego kręgu bóstw wchodzi:

- Tyr (mąż Solares, ojciec Arianny) dawny plemienny bóg – opiekun kilku plemion Haugów, które weszły w sojusz z krasnoludami i elfami, obecnie najwyższe bóstwo Wyniosłego Ludu. Czczony jako patron władzy, twórca systemu społecznego i prawodawca.
 - Solares (żona Tyra, matka Arianny) Bogini słońca, światła, ognia oraz czystości i dziewic. Jest bóstwem, opiekuńczym, chroniącym przed czającymi się w mroku potwornościami oraz chłodem zimy i zapewniającym urodzaj.
 - Norltor (brat Waileny) Bóstwo śmierci i zaświatów, opiekun umarłych. Przedstawiany często jako człowiek z długim bliznom na twarzy i sierpem w dłoni. Na jego ramieniu często siedzi kruk. Często przedstawiany jest też jako starzec, nigdy jako szkielet, stanowi brata bogini Waileny, inni natomiast uważają, że jest pierwszym człowiekiem, który zmarł i po prostu zajął pusty tron krainy śmierci. Jest bezwzględny wrogiem tych, którzy łamią prawa śmierci, głównie nekromantów, choć niekoniecznie nieumarłych. Uważany jest za samotnika, boga mądrego, ale nieczułego i skłonnego do zimnego okrucieństwa.
 - Wailena (siostra Norltora) Czczona głównie przez ludzi bogini życia i siostra Noltora. Przedstawiana zwykle jako młoda, piękna kobieta. Opiekuje się małymi dziećmi, matkami w ciąży i kiełkującymi roślinami. Kieruje się też do niej modły, by przebłagała swego bezwzględnego brata i jego nieczułe wyroki.
 - Rawa: Bogini wiedzy, filozofii, alchemii i magii, zwłaszcza wróżb. Zanoszą doń swe modły głównie uczeni i medycy, więc czczona jest przede wszystkim w akademiach. Ku jej chwale wzniesiono najwięcej klasztorów i monasterów, w których mnisi mogliby oddawać jej hołd i zgłębiać uczone księgi.
 - Iliris (siostra Zynhi, bogini, mimo, że pochodzi z kręgu Danu, obecnie bardziej kojarzona z Tyrem) Uzdrowicielka. Patronka lekarzy, aptekarzy i cudotwórców. Opiekuje się chorymi, rannymi, paralitykami, sierotami, dziećmi, które zabłądziły w lesie, dziewicami, bezbronnymi, starcami, biednymi itp.
 - Zynhia (żona Thailona, matka Alany siostra Iliris, bogini pochodzi z kręgu Danu, obecnie bardziej kojarzona z Tyrem) Bogini ogniska domowego, zbiorów, chleba, zboża, płodności tak ludzi jak i zwierząt oraz pól. Przedstawiana jako młoda, piękna kobieta trzymająca w rękach bochen chleba.
 - Talion: Bóg przysięg, honoru, prawa i równowagi. Wróg wszelkiego kłamstwa oraz krzywoprzysięzców i złodziei. Jest jednym z najważniejszych bóstw struktury feudalnej. Stanowi nieubłaganego wroga wszelkich sił zakłócających porządek tak naturalny jak i społeczny. W jego imieniu odbywają się sądy boże.
 - Orwik: Bóstwo wojny honorowej i sprawiedliwej, oraz męstwa i odwagi. Nakazuje walkę za słuszną sprawę i posłuszeństwo zwierzchnikom.
- Oraz bliżej nieokreślona liczba pomniejszych bóstw i innych nieśmiertelnych.

Krąg Danu:

Danu jest starożytną boginią Druidów, lub – wedle niektórych uczonych – bytem jeszcze od bogów starszym i pierwotniejszym, nie do końca podobnym swą naturą do bóstw i innych nieśmiertelnych. Zajmowała centralny punkt w wierzeniach wielu ludzkich szczepów, które przywędrowały na kontynent, uważana była za twórczynię wszechświata, matkę bogów, ludzi, zwierząt i roślin. Jak w wypadku wielu innych bogów – demiurgów jednak jej kult niktł na skutek konkurencji z rozlicznymi, pomniejszymi bogami. W dzisiejszych czasach jedynie druidzi i wąski krąg wtajemniczonych odprawia rytuały ku jej czci. Inni ludzie – nawet Haugowie i barbarzyńcy – wnoszą modły do pomniejszych, nie tak dalekich zwykłemu człowiekowi bóstw natury.

Zasadniczo – w odróżnieniu od panteonu Tyra – bóstw z grupy Danu śmiertelnicy niezbyt interesują. Bogowie ci, poza wyjątkami bardziej zainteresowani są losem lasów, łąk i mórz, zmianami pogody i cyklem natury. Roztrząsają raczej sprawy gatunków niż jednostek i są niemal tak samo bezlitośni, jak prawa natury. Widzieli już wymieranie setek gatunków, więc śmierć jednego czy nawet miliona ludzi nie czyni na nich wrażenia.

Z drugiej strony istoty inteligentne wymykają się niekiedy ich planom i temu, co znają. Wycinanie lasów, zakładanie pól uprawnych, budowanie miast, grodzenie rzek – to wszystko często psóje szyki bóstwom natury, a ich reakcja zawsze jest jedna: gniewna, okrutna i manifestująca się pod postacią jakiegoś naturalnego zjawiska. Ich wyznawcy więc darzą ich nie tyle miłością, co strachem, a modły i ofiary wnoszą po to, by uniknąć kar, powstrzymać gniew, uzyskać zgodę na zaoranie nowych pól lub ścięcie drzew.

Za świątynie służą im najczęściej wzniesione pod otwartym niebem, kamienne kregi, samotne, ofiarne głązy, święte gaje i budowane z drewna chramy. Odprawiane w nich rytuały polegają w dużej mierze na poświęceniach darów ziemi i zwierząt w celu przebłagania bóstw i zjednania sobie ich łaskawości. Bóstwom często zdarza się rządać ludzkich ofiar, zwłaszcza ze strony tych, którzy wzbudzili ich gniew.

- Danu (prawdopodobnie żona Krolma) wedle wierzeń prawdopodobnie bogini – matka bogów, twórczyni życia i wszechświata oraz bóstwo kreatywne. Wedle innych uczonych nieinteligna, zbiorowa dusza wszechświata,

witalna siła przepływająca przez wszechświat. Uważana jest za centralną postać tej grupy bogów, ale w jej kulcie uczestniczą tylko wtajemniczeni, nazywani druidami.

- Krolm (prawdopodobnie mąż Danu) uważany za męża Danu, wielki, stary wojownik. Patronuje sile, łowom, wojnie, dzikiemu życiu i ogniovi. Ma surowy, lecz przyjazny stosunek do ludzi.

- Erill: bogini lodu, śniegu, zimy i wichru, odpowiedzialna też za śnieżyce. Czczona jest ze strachu na całym świecie, wieży się, bowiem, że rozgniewana może sprowadzić długom, ostrą zimę i co za tym idzie głód

- Fatra (siostra Orimy i Tanory) Bogini roślin i lasów, czasem czczona też w aspekcie bogini plonów oraz płodności.

- Orima (siostra Fatry i Tanory) Pani zwierząt uważana też za patronkę łowów i myśliwych. Przedstawiana jest jako smukła kobieta z łukiem, często mająca u swego boku wilka. Wedle wielu mitów nie rozróżnia między myśliwym, a ofiarą. Jest bardzo kapryśną, zmienną boginią, której łasce nie można ufać. Ona też jest najgniewniejszą boginią z grupy.

- Tanora (siostra Fatry i Orimy) bogini równowagi, cyklu natury, oraz panującego weń porządku, śmierci i życia za razem. Przedstawiana jest jako kobieta trzymająca w jednej ręce kłos (symbol roślin i życia) oraz strzałę (symbol myśliwych, zwierząt i śmierci). Nienawidzi wszelkich zaburzeń równowagi i stara się wyeliminować każde jej źródło. Bardzo często ofiarami jej gniewu padają śmiertelnicy.

- Alana (córka Zynthi i Taliona, kult pochodzący z kręgu Danu, obecnie rozwijający się w innym kierunku) Ongiś powiązana z Danu bogini wina, zabawy, śpiewu, radości i muzyki. Opiekuje się też opowieściami, historiom i przekazywaniem wiedzy. Jest patronkom minstrelów, truverów, poetów, artystów i przede wszystkim bardów. Obecnie Alana utrzymuje bardzo słabe kontakty z tym kręgiem, woląc kroczyć własnymi drogami.

- Iliris (bogini pochodzi z kręgu Danu, obecnie bardziej kojarzona z Tyrem)

- Zynhia (żona Thailona, matka Alany siostra Iliris, bogini pochodzi z kręgu Danu, obecnie bardziej kojarzona z Tyrem)

- Arwik (brat Tamkisa, pochodzi z kręgu Danu, obecnie jego kult rozwija się w innym kierunku)

- Tamkis (brat Arwika) Bóstwo mórz, rzek, jezior oraz wody. Jest patronem żeglarzy, rybaków, flisaków i wszystkich tych, którzy mają cokolwiek wspólnego ze statkami. Uważa się, że przewozi dusze zmarłych do krainy cieni. Można go bardzo łatwo obrazić, zwłaszcza, gdy wypływa się w jego morskie królestwo. By zapobiec temu kultywuje się wiele przesądów i obyczajów, których przestrzeganie ma zapewnić statkowi bezpieczeństwo.

- Rogot (ojciec Gewny, powiązany z kręgiem Danu, obecnie rzadko z nią kojarzony). Bóg wojny i walki oraz wojowników, jest patronem odwagi i bohaterstwa, oraz zwykłych, szarych żołnierzy. W odróżnieniu od pozostałych bóstw tej grupy jest dość przyjaźnie nastawiony do ludzi.

- Gewyn (córka Rogota, czasowo sprzymierzona z Melkartem)

- Dorata: rogata bogini ziemi. Niekiedy uważa ją się za matkę Fatry, Orimy i Tanory, choć trudno powiedzieć, ile prawdy jest w tym wierzeniu. Najczęściej czci się ją w aspekcie bogini urodzaju, płodności, pól uprawnych i trzody domowej. Wydaje się jednak, że sama bogini w niewielkim tylko stopniu zainteresowana jest tymi aspektami swej domeny. W dawnych czasach jej kult służył z krawawych ofiar. Obyczaj składania zamarł, ale w mniej cywilizowanych okolicach i pamięci ludzkiej nadal jest obecny. W okresach głodu i przeciągającego się nieurodzaju ludzie powracają do niego nawet w najbardziej cywilizowanych okolicach.

- Selena (elfia bogini, weszła w skład kręgu Danu) Bogini patronująca księżycowi, magii i tajemnicy. Uważa się ją za opiekunkę zielarzy, cudotwórców i uzdrowicieli. Jest daleka od ziemskich spraw i rzadko w nie ingeruje.

- Oraz bliżej nieokreślona liczba pomniejszych bóstw.

Krąg Melkarta:

Przed wiekami, wedle mitów i przekazów historyków Melkart był prawym ramieniem Tyra. Jednak, gdy bóstwa ludzi, wraz ze swymi następcami zaczęły rosnąć w siłę i moc Melkart nabrał ambicji. Zazdrosny o pozycje Tyra i zrażony dumą i pychą swego sojusznika zebrał grupę bóstw, którym niewsmak była rosnąca pozycja jego dawnego przyjaciela, przeszedł na ciemną stronę i stoczył wojnę ze swym dotychczasowym sojusznikiem o panowanie nad ludźmi i bogami. W walce tej przegrał, a jego ciało i duszę rozczłonkowano. Pochowane gdzieś na świecie, lub poza nim osiem fragmentów Melkarta jest stałym obiektem poszukiwań dla jego wyznawców i sojuszników, którzy pragną jego ponownego zbudzenia się.

Melkart jest dla bogów z kręgu Tyra oraz większości zdrowo myślących istot ucieleśnieniem wszelkiego zła i deprawacji. Większość jego pierwotnych wyznawców oraz dawnych pachołków została odnaleziona i zgładzona przed wiekami, tak przez śmiertelnych i nieśmiertelnych, a po klęsce jego sojusznicy rozpiechli się i wrócili do swych spraw.

Jak się jednak okazało ostateczne zło bywa kuszące i wśród ludzi znalazły się osoby gotowe wyznawać mrocznego, martwego boga. Wielu z nich było szalonych lub zwyczajnie głupich, inni zdesperowani, kolejni stworzyli własne mity usprawiedliwiające niegodziwość Melkarta. Inni natomiast oddawali mu cześć ze strachu przed gniewem jego i jego sojuszników. Wreszcie byli i tacy, którzy wierzyli, że zwracając mu wolność zyskają władzę i moc. Właśnie owa mieszanina zastraszenia i chciwości okazała się najsilniejsza.

Nadprzyrodzeni sojusznicy Melkarta postanowili wykorzystać jego sługów do własnych celów, jakie by one nie były. Większość z nich po prostu doskonale się bawi patrząc na deprawacje, jakie w ich imieniu dokonują wyznawcy. Cieszą się też mając pod ręką lojalnych wykonawców swej woli.

Kulty Melkarta i jego sojuszników są nielegalne i w większości państw niszczone, tak z powodów religijnych jak i z przyczyny ich okrucieństwa i zagrożenia, jakie sobą reprezentują. Dlatego też większość świątyń jest tajna, powstaje w ukryciu, w oddalonych od cywilizacji regionach lub pod ziemią. Są burzone, gdy tylko zostaną wykryte, choć ponoć bywają takie, które istnieją niewykryte już od setek lat. Sekty sojuszników Melkarta posiadają zwykle skomplikowaną strukturę, pozwalającą jednocześnie utrzymać tajemnice ich istnienia.

- Melkart: Chciwy władzy bóg, wróg Tyra. Jest patronem nocy, zwierząt drapieżcy i burz. Ongiś pełnił rolę boga światła. Przed setkami lat usiłował objąć władzę nad ludźmi i bogami, ale po długotrwałej wojnie, zakończonej spustoszeniem kontynentu został pokonany. Jego ciało i dusze podzielono na części, które pogrzebano w nieznanych miejscach i w świadomościach niezidentyfikowanych ludzi.

- Ghirda (niezależna bogini czasowo sprzymierzona z Melkartem). Bogini śmierci krwawej, bolesnej, brutalnej i długiej. Patronuje męczarniom, torturom, okrucieństwu i katom. Przedstawiana głównie jako kobieta z zakrwawionym nożem w rękach.

- Haggis (niezależna bogini, czasowo sprzymierzona z Melkartem dla możliwości wszczęcia waśni wśród bóstw) Bogini niezgody, kłótni, zazdrości, pychy i zdrady. Lubuje się w intrygach, spiskach, wzniecaniu kłótni, przedrzeźnianiu i sianiu niezgody, za jedyną motywację mając to, że uwielbia patrzeć na wywoływane swymi działaniami nieszczęścia.

- Saros (syn Haggis i Sharhoga, czasowo sprzymierzony z Melkartem) Bóg – potwór opiekujący się czarną magią i wszystkimi zrodzonymi z niej wynaturzeniami. Patron nekromantów. Posiada zadziwiająco wielu wyznawców, a komurki jego sekt istnieją w wielu miejscach świata. Dzieje się tak dlatego, że obiecał swym wyznawcom życie wieczne w tym świecie, a wielu widziało, jak jego kapłani przywracali zmarłych do powtórnej egzystencji. Najczęściej jako zombie, ale przecież nie można mieć wszystkiego...

- Sharghog (naczelne bóstwo orków, jego plany niekiedy pokrywają się z planami Melkarta)

- Gewyn (córka Rogota, czasowo sprzymierzona z Melkartem). Śmiejąca-się-bogini. Pani bitwy, zarówno zwycięskiej jak i przegranej. Patronuje starciom, walkom i potyczką. Jest dziką, krwawą i zmienną boginią, równie chętnie obdarowującą, co kazającą swych wyznawców.

- Oraz bliżej nieokreślona liczba pomniejszych bóstw.

Elfi panteon:

Elfy trochę inaczej niż ludzie traktują bogów. W ich religii niewiele jest miejsca na lęk i zabobonne uwielbienie. Bogowie są dla nich bardziej wielkimi sojusznikami ich ludu, wyższą, potężniejszą rasą, niż idolami, którym należy się cześć z samego faktu ich istnienia. Owszem, każdy elf zgadza się, że byty te są potężniejsze, inteligentniejsze i bardziej wpływowe, niż niejeden z nich, nie budzi to jednak w nim uwielbienia. Wielu w skrytości ducha uważa, że samemu też zdolnych byłoby osiągnąć taką potęgę.

Z tego powodu ich świątynie wyglądają inaczej, niż ludzkie. Nie są miejscami zadumy ani bałwochwalczych rytuałów, a przypominają raczej miejsca pamięci bohaterów. Elfy składają w nich dary w szacunku za przysługi, jakie w przeszłości bóstwa wyświadczyły ich rasie, lub jakie mają nadzieję w przyszłości od nich otrzymać. Oczekują w nich też wiadomości o tym, jak mają się za nie odwdziżyć, lub też jak mogą pomóc.

- Orion: Bóg – król wszystkich elfów, przywódca ich panteonu. Przed wiekami uważano za jego synów elfich królów. Patron władzy i bóstwo opiekuńcze elfów.

- Linnhir: Znany też jako płaczący bóg. Jest wyznawany przez elfy bogiem wojny. Posiada głęboki szacunek dla życia, a jego odbieranie jest w jego oczach zbrodnią. Uważa jednak, że walka jest konieczna do przetrwania i należy ją prowadzić w obronie przed wrogami.

- Litian i Amaris (bliźniacze rodzeństwo, brat i siostra) Brat i siostra, czczeni jako dawcy talentów. On opiekuje się rzemieślnikami, ona artystami. Jako, że wśród elfów mało, kto robi coś, co nie sprawia mu przyjemności i jednocześnie nie jest sztuką samom w sobie, więc te dwie grupy przeplatają się ze sobą.

- Liniral (żona Oriona) Czczona przez elfy bogini gwiazd i jedno z najważniejszych bóstw rasy. Jest ponadto żoną Oriona przywódcy panteonu tego ludu. Patronuje magii.

- Selena (elfia bogini, weszła w skład kręgu Danu) Bogini patrolująca księżycowi, magii i tajemnicą. Uważa się ją za opiekunkę zielarzy, cudotwórców i uzdrowicieli

- Mornea: (siostra Liniral) Bogini snów i snu oraz marzeń. Jest też patronką wróżb i magii, głównie iluzyjnej. Patronuje także natchnieniu, zwłaszcza bliskiemu obłędowi.

- Fatra (siostra Orimy i Tanory) Bogini roślin i lasów, czasem czczona też w aspekcie bogini plonów oraz płodności. Bogini tożsama z bóstwem czczonym przez ludzi. Prawdopodobnie kult jest pochodzenia elfiego.

- Orima (siostra Fatry i Tanory) Pani zwierząt uważana też za patronkę łowów i myśliwych. Przedstawiana jest jako smukła kobieta z łukiem, często mająca u swego boku wilka. Wedle wielu mitów nie rozróżnia między

myśliwym, a ofiarą. Jest bardzo kapryśną, zmienną boginią, której łasce nie można ufać. Ona też jest najgniewniejszą boginią z grupy. Bogini tożsama z bóstwem czczonym przez ludzi. Prawdopodobnie kult jest pochodzenia elfiego.

- Tanora (siostra Fatry i Orimy) bogini równowagi, cyklu natury, oraz panującego weń porządku, śmierci i życia za razem. Przedstawiana jest jako kobieta trzymająca w jednej ręce kłos (symbol roślin i życia) oraz strzałę (symbol myśliwych, zwierząt i śmierci). Nienawidzi wszelkich zaburzeń równowagi i stara się wyeliminować każde jej źródło. Bardzo często ofiarami jej gniewu padają śmiertelnicy. Bogini tożsama z bóstwem czczonym przez ludzi. Prawdopodobnie kult jest pochodzenia elfiego.

- Alana: Ongiś ludzka, powiązana z Danu bogini wina, zabawy, śpiewu, radości i muzyki. Opiekuje się też opowieściami, historiom i przekazywaniem wiedzy. Jest patronką minstrelów, truverów, poetów, artystów i przede wszystkim bardów. Obecnie Alana utrzymuje bardzo słabe kontakty z tym kręgiem, woląc kroczyć własnymi drogami. Stała się bardzo popularna wśród elfów.

- Morogoth, Ashlyn, Sathar i Zetphir: (bracia) bogowie kolejno: północnego, wschodniego, południowego i zachodniego wichru. Wedle opowieści bestroscy do granic beużyteczności, lubują się w dziwacznych żartach. Wyjątkiem jest gburawaty Morogoth, skłonny do tępego okrucieństwa. Patronują zmianą pogody i co za tym idzie urodzajowi. Wyjątek stanowi Morogoth, który specjalizuje się głównie w katastrofach żywiołowych.

- Oraz bliżej nieokreślona liczba nieujętych w tym spisie lub pomniejszych bóstw.

Panteon Mrocznych Elfów:

Filozofia religii mrocznych elfów niewiele różni się od teologii ich braci. Różnice polegają na tym, jacy bogowie i dla czego są czczeni. W zamian za wierność w sojuszu czarne elfy odpłacają swym nadprzyrodzonym sojusznikom na różne sposoby, dlatego też estetyczne sanktuaria często są jednocześnie miejscami kaźni i mordów..

- Orion: Bóg – król wszystkich elfów, przywódca ich panteonu. Przed wiekami uważano za jego synów elfich królów. Patron władzy i bóstwo opiekuńcze elfów. Mroczne elfy wierzą, że jest gniewnym bogiem, a w jego sercu rośnie niezadowolenie z tego, że pozycje wskazaną jego wybranemu ludowi zajęły inne, niższe ludy. Jest w ich wyobrażeniu doskonałym wojownikiem, który wie, że swój lud, by przywrócić naturalne miejsce w świecie tym niższemu rasom, które okazały się tego godne, a niegodne wyplenić. Kult jego żony (podobnie jak i kult Seleny) zanikł.

- Litan i Amaris (bliźniacze rodzeństwo, brat i siostra) Brat i siostra, czczeni jako dawcy talentów. On opiekuje się rzemieślnikami, ona artystami. Jako, że wśród elfów mało, kto robi coś, co nie sprawia mu przyjemności i jednocześnie nie jest sztuką samom w sobie, więc te dwie grupy przeplatają się ze sobą.

- Gwyn (córka Rogota, czasowo sprzymierzona z Melkartem). Śmiejąca-się-bogini. Pani bitwy, zarówno zwycięskiej jak i przegranej. Patronuje starcom, walkom i potyczką. Jest dziką, krwawą i zmienną boginią, równie chętnie obdarowującą, co każącą swych wyznawców. Jej kult zastąpił w społeczeństwie mrocznych elfów kult Płaczącego Boga. Należy do najpopularniejszych bóstw w tym społeczeństwie.

- Czarne Drzewo: czarne, bezlistne drzewo rosnące w centrum Mrocznej Puszczy zastąpiło rolę bóstw natury w panteonie Mrocznych Elfów. Reprezentuje niszczycielskie cechy świata przyrody, jest patronem z jednej strony lekarzy, z drugiej trucielei. Czarne elfy zawarły z nim pakt: one wytepią wszystkie stworzenia, które zagrażać mogą naturalnemu porządkowi świata, ono w zamian pozwoli im żyć, czerpiąc dostatek z przyrody.

- Shatkhmish: pajęczycza. Drugorzędne bóstwo natury, patronujące podstępny drapieżnikom. Bogini zabójców, spisków, trucizn, tego oraz tego, co niebezpieczne w naturze. Zastąpiła kult trzech bogiń natury. Mroczne elfy zawarły z nią pakt, obiecując nakarmić ją krwią w zamian za naukę czarnej magii.

- Mornea: (siostra Liniral) Bogini snów i snu oraz marzeń. Jest też patronką wróżb i magii, głównie iluzyjnej. Patronuje także natchnieniu, zwłaszcza bliskiemu obłądowi.

- Morogoth, Ashlyn, Sathar i Zetphir: (bracia) bogowie kolejno: północnego, wschodniego, południowego i zachodniego wichru. Wedle opowieści bestroscy do granic beużyteczności, lubują się w dziwacznych żartach. Wyjątkiem jest gburawaty Morogoth, skłonny do tępego okrucieństwa. Patronują zmianą pogody i co za tym idzie urodzajowi. Wyjątek stanowi Morogoth, który specjalizuje się głównie w katastrofach żywiołowych.

- Ciza: prawdopodobnie nie jest bogiem, a stanem, który zaistnieje, gdy umrze świat. Czczą ją czarownicy mrocznych elfów, jako swą patronkę.

- Ghirda (niezależna bogini czasowo sprzymierzona z Melkartem). Bogini śmierci krwawej, bolesnej, brutalnej i długiej. Patronuje męczarniom, torturom, okrucieństwu i katom. Czczona jako bogini okrutnej zabawy. Oficjalnie jej kult jest pogardzany.

- Hathanot: Bóg próżniactwa, zabawy i dekadencji. Lubi bawić się losem śmiertelników, z nudów spuszczać na nich klęski i powodując nieszczęścia. W porównaniu do niektórych innych bogów nieszkodliwy. Jego kult jest oficjalnie pogardzany.

- Oraz bliżej nieokreślona liczba nieujętych w tym spisie lub pomniejszych bóstw.

Panteon krasnoludzki:

Większość krasnoludów nie kłopotuje się bóstwami i wiarą w nie. Są zbyt zajęte pracą i pomnażaniem bogactwa – co jest przecież wolą bogów. Owszem, żywią wiele zabobonów, wzywają swych bogów w każdej nadarzającej się sytuacji i zaciągają wróżb, gdy tylko zdarzy się ku temu okazja, oraz składają dziękczynne ofiary, gdy wydarzy się coś godnego uwagi. Niemniej jednak większość z nich nie zaprzęta sobie głowy rozmyślaniami i kontemplowaniem ich. Tak samo nie rozmyślają i nie kontemplują przecież chmur: bogowie i ich wyroki dla krasnoludów – tak jak chmury – po prostu są. Krasnoludy nie rozważają więc ich istnienia, a akceptują je. Wyznaczyły też specjalistów, którzy mają pracować nad utrzymaniem poprawnych stosunków z nimi.

Krasnoludzcy kapłani są tymi właśnie specjalistami. Pracują w podziemnych kryptach i świątyniach, przy świętych jeziorach i gajach, wznosząc modły do bóstw. Wielu z nich jest pustelnikami, którzy pokazują się swym bracią tylko po to, by obwieścić im wole tego, czy innego patrona. Krasnoludy bardzo rzadko kwestionują ich słowa: mają do czynienia z fachowcem od spraw nadprzyrodzonych, wychodzą więc z założenia, że wie, co mówi.

- Torn: Bóg – przodek krasnoludów, będący jednocześnie wedle ich wierzeń wynalazcą rzemiosła, alfabetu i wszelkich sztuk. Wykuł krasnoludy z kamienia, by mieć kogo nauczać. Wybrani przez jego mistrzowie rzemiosła udają się do krainy wiecznej pracy przynoszącej satysfakcję.

- Rogot (ojciec Gewny, powiązany z kręgiem Danu, obecnie rzadko z nią kojarzony). Prawdopodobnie początkowo był bogiem krasnoludów, od których przejęli go ludzie. Patron wojny i wojowników.

- Gewyn (córka Rogota, czasowo sprzymierzona z Melkartem) Bogini wojennego okrucieństwa.

- Hagral: Czczony przez górskie i wzgórzowe krasnoludy bóg wojny. Opiekuje się walczącymi. Wierzy się, że za męstwo poległych mają dostąpić największych zaszczytów w niebiosach. Bóstwo jest zawziętym wrogiem goblinów i orków oraz gigantów, nakazuje swym wyznawcom zwalczać te rasy. Jest drugim z pośród bogów – przodków krasnoludów, których wraz z Tornem wykuł z kamienia. Tak, jak Torn nauczył je tworzyć piękno, tak Hagral nauczył krasnoludy je bronić.

- Rodgan (niewiadomego pochodzenia bóstwo, przejęte także przez krasnoludy) Bóstwo rzemiosła i opiekun rzemieślników oraz wszystkich cechów. Szanuje wszelką pracę, jest jednym z ważniejszych bogów dla mieszczan. Prawdopodobnie religia pochodzi od ludzi.

- Hawra: Bogini ogniska domowego, opiekuje się krasnoludzkimi kobietami, domostwami oraz życiowym dorobkiem.

- Artar: Bóg podziemi, skarbnik stojący na straży podziemnych skarbów oraz jednocześnie opiekun zaświatów. Jest bogiem dość kapryśnym i ponurym. Z jednej strony potrafi obsypać swych wyznawców bogactwem, z drugiej jest zazdrosny o swe skarby i organizuje pułapki na tych, którzy chcieliby mu je odebrać.

- Habudet: Żebrak, Dziad Zimy. Złośliwe bóstwo nieurodzaju, zimy, głodu, beznadzieji, nędzy i zarazy.

- Przodkowie: krasnoludy oddają cześć swym umarłym, zwłaszcza zasłużonym. Każdy z nich modli się do nich jak do bogów, boi się ich zawieść i wierzy, że obserwują go z zaświatów, a nawet, że – w trudnych chwilach dla klanu – reinkarnują, by pomóc swym braciom w wyjściu obronną ręką z zagrożenia. Oddają im cześć równą bogom.

- Oraz bliżej nieokreślona liczba nieujętych w tym spisie lub pomniejszych bóstw.

Bogowie skrzydlatych:

Pod wieloma względami sformalizowana i uproszczona religia skrzydlatych przypomina kult Tyra. Niemniej jednak kapłani traktowani są bardziej jako urzędnicy, którym powierzono rolę opieki nad rytuałami, niż święci mężowie i mędrcy opiekujący się tajemną wiedzą. Początkowo zwierzchnictwo nad kultem oraz rola głównego kapłana przypadła władcy, z czasem jednak podział ten osłabł i dziś kapłaństwo tworzy odrębną polityczną siłę w ich społeczeństwie. Kapłani żerują głównie na poczuciu wyższości skrzydlatych, zabobonie niższych warstw i wróżbach zagłady. Rytuały skrzydlatych najczęściej odprawiane są w wysokich wierzach. Większa część tych impnujących budowli, które służą im za świątynie wypełniona jest krętymi korytarzami, licznymi pólapkami, strażnikami i zagadkami, mającymi niedopuszczyć niewtajemniczonych do sekretów świątyni. Kapłan, zdobywając kolejne kręgi wtajemniczenia w świątynne sekrety wspina się na kolejne piętra, a jedynie najdostojniejsi i najpotężniejsi mają wstęp na platformy znajdujące się na szczytach największych świątyń. Tam to właśnie, pod otwartym niebem, w podmuchach wichru odbywają się najważniejsze rytuały ich kultu.

- Bóg – Ptak: Bożek plemienny, czy raczej rasowy Skrzydlatych. Jest bogiem niebios i ptaków. Na skutek paktu między nim, a wędrującym plemieniem Haugów narodzili się skrzydlaci. Czczony jest więc jako bóg – ojciec rasy.

- Morogoth, Ashlyn, Sathar i Zetphir: (bracia) bogowie kolejno: północnego, wschodniego, południowego i zachodniego wichru. Wedle opowieści bestroscy do granic bezużyteczności, lubują się w dziwnych żartach. Wyjątkiem jest gburowaty Morogoth, skłonny do tępego okrucieństwa. Patronują zmianą pogody i co za tym idzie urodzajowi. Wyjątek stanowi Morogoth, który specjalizuje się głównie w katastrofach żywiołowych. Czczony jest też jako patron wojowników wichru.

- Sarages: Król Pobojobowiska z wierzeń orków. Uważa się, że odwiedza pobojobowiska, by żywić się zmarłymi. Jako taki uważany jest za boga grabierzy oraz opiekuna umarłych. Jako, że jego apetyt jest ogromny zmarłych wyposarza się na ostatnią drogę różnymi, małymi przedmiotami, które mają posłużyć do przekupienia bóstwa.
- Tailon: Bóg przysięg, honoru, prawa i równowagi. Wróg wszelkiego kłamstwa oraz krzywoprzysięzców i złodziei. Jest jednym z najważniejszych bóstw struktury feudalnej. Stanowi nieubłaganego wroga wszelkich sił zakłócających porządek tak naturalny jak i społeczny. W jego imieniu odbywają się sądy boże.

Ci-Co-Polują-W-Mroku (bogowie orków):

Przed wiekami na świecie nie było istot inteligentnych, a bogowie rządili światem utrzymując harmonie między siłami natury, Światłem i Ciemnością. W doskonale urządzonym wszechświecie nie było miejsca na słabeuszy, a ten, kto wylał się z tej harmonii ginął pożarty. Potem zrodziły się istoty rozumne, a wraz z nimi stary porządek legł w gruzach. Śmiertelni ścinałi drzewa, leczyli choroby, miast polować hodowali zniewolone zwierzęta, orali pola, ogniem przepędzali drapieżniki i wykonywali narzędzia. Wśród bogów zapanowała konsternacja. Byli tacy, których zainteresowały nowe istoty i – każdy kierując się innymi pragnieniami – zaopiekowali się nimi, lub zaczęli używać jako swoich zabawek. Byli jednak też i tacy, którzy orzekli, że pojawienie się tych istot zgodne jest z naturalnym, wyższym porządkiem i pozostawili je w spokoju.

Zaledwie kilka bóstw wykazało się przenikliwością umysłów na tyle dużą, by pojąć długofalowe konsekwencje pojawienia się tych nowych istot. To, co dostrzegli przeraziło ich. Bóstwa te nazwały się Polującymi W Mroku i poprzysięgły zakończyć istnienie choroby, jaką zdali im się być śmiertelnicą. Wychodząc z założenia, że najlepiej ogień zwalczać ogniem zawarli pakt z rasami śmiertelnych, które zdały się im najmniej groźne: ogrami, trollami, goblinami i orkami. Obdarzyli je mocą i postawili przed nimi prosty cel: unicestwić wszystkie inne kultury. Polujący W Mroku mają nadzieję, że ich wyznawcy oraz przeciwnicy zniszczą się wzajemnie.

Orkowie oddają cześć swoim bogom w jaskiniach i kamiennych kręgach oraz położonych wśród bagien kaplicach. Rytuały są barbarzyńskie i często krwawe, zwykle wiążą się ze składaniem ofiar ze zwierząt i istot rozumnych, niszczenia przedmiotów i innych, podobnych rzeczy. Orkowie, chcąc zapewnić sobie powodzenie w wyprawie wojennej, pomyślne zbiory lub inną łaskę niebios (albo podziękować za wcześniejsze łaski) potrafią składać iście hekatombiczne ofiary. Znane są przypadki, że całe klany wyludniały się, lub prowadziły wojny tylko po to, by móc zadowolić swoje idole.

- Sharghog: naczelne bóstwo orków, uważany za ojca, lub pierwszego króla tej rasy. Patonuje wojnie, pożodze, mordowi. Przyłączył się do Polujących W Mroku, bo zwęszył okazje do poszerzenia swej władzy. W każdej chwili jest jednak gotowy wbić nóż w plecy swych sojuszników
- Saros (nieprawy syn Haggis i Sharhoga): Bóg – potwór patronujący czarnej magii i nieumarłym. Czczony głównie przez orkowych czarowników i kapłanów, jako dawca mocy.
- Melkart: ludzki bóg, który zawarł pakt z Polującymi W Mroku. W zamian za pomoc w realizacji ich planów ci mieli zapewnić mu władzę nad ludzkością. Melkart jednak dał się zaplątać w matnie intryg i stał się niewolnikiem w ich rękach. Orkowie oddają mu cześć jako patronowi złodziei, bóstwu niewolnictwa i patronowi szczęścia wojennego podczas wypraw przeciwko ludziom.
- Rogot (ojciec Gewny, powiązany z kręgiem Danu, obecnie rzadko z nią kojarzony). Dobrze znany z innych kultur bóg wojny i wojowników. Orkowie oddają mu cześć dlatego, że cenią odwagę i bitewny zapach. Nie należy do Polujących W Mroku.
- Gewyn (córka Rogota) Śmiejąca-się-bogini. Pani bitwy, zarówno zwycięskiej jak i przegranej. Patronuje starciom, walkom i potyczką. Jest dziką, krwawą i zmienną boginią, równie chętnie obdarowującą, co każącą swych wyznawców.
- Erill: bogini lodu, śniegu, zimy i wichru, odpowiedzialna też za śnieżycę. Czczona jest ze strachu na całym świecie, wieży się, bowiem, że rozgniewana może sprowadzić długom, ostrą zimę i co za tym idzie głód
- Pożeracz: Tajemnicza istota, o której niewiele wiadomo. Wyobrażana jako wiecznie głodny drapieżnik, wilk, który porzera gwiazdy. Ma sprowadzić zagładę na wszechświat, pożarwszy całą materię i pierwiastki duchowe. By go udobruchać orkowie składają krwawe ofiary, w nadziei, że zaspokoją jego głód. Starają się też skłonić go do polowań na terytoriach swych wrogów.
- Czarny błazen: naczelny bóg goblinów, czczony jako ich nauczyciel. Jest patronem głupich pomysłów, magii, wynalazków technicznych, trucizn, złośliwego sadyzmu, tortur, złodziei, tchórzostwa oraz głupich, niebezpiecznych żartów kończących się czyjąś śmiercią lub okaleczeniem.
- Kogar: (syn Shotmotha) bóg wilków, wargów i wilkołaków. Praojciec wszystkich stad. Czczony jako patron wilczych jeźdźców.
- Shotmoth: bóg drapieżników. Z obawy przed tym, że cywilizowane ludy wytepią jego dzieci zebrał sojusz bogów zmierzający do unicestwienia ras rozumnych. Patronuje drapieżcom, przynosi szczęście w łowach oraz polowaniach na niewolników tym, których uważa za godnych.

- Tagos: Matka – Noc. Bogini nocy, ciemności, podziemi, tego, co skrywa noc i ciemnych sił. Przeraziła się, gdy istoty rozumne zaczęły stosować ogień i nieść światło w jej dotychczasową domenę. Jest też wrogiem świetlistych.
- Tagantha: bogini bagien, nagich, górskich zboczy, pustyni i innych – ogólnie ujmując – nieurzytków. Czczona przez orków niekiedy w aspekcie bogini płodów rolnych. Przeraziła się, gdy ujrzała, jak istoty inteligentne obsiewają pola. Podówczas bardzo skurczyła się jej domena.
- Shaganish: (brat Megaruka) Bóg burz, wicherów i churaganów. Patronuje złej pogodzie, oraz szczęściu bitewnemu wynikającemu z jej zmian. Czasem czczony, by zapewnić urodzaj (generalnie głównie poto, żeby zostawił w spokoju pola). Do Polujących W Mroku przyłączył się, bo lubi rozwałkę.
- Megaruk (brat Shaganisha) nieco tępawo bóstwo katastrof naturanych niezwiązanych z pogodą: wulkanów, osunięć i trzęsień ziemi oraz podobnych sytuacji. Jak jego brat przyłączył się do swych sojuszników, by mieć okazje szkodzić.
- Alatheth: bóg dziękuj, nieujarzmionej i śmiertelnie groźnej przyrody. Gdy rozumni zaczęli wycinać lasy przystąpił do Polujących, aby powstrzymać proceder.
- Kohagh: bóg lub bogini (istnieją różne wersje mitu) trolli. Zebrała te stwory, gdyż uznała je za doskonałych przeciwników dla istot inteligentnych, a zarazem istoty niegroźne dla naturalnego porządku.
- Trigirith: bogini potworów, matka wynaturzeń. Ponoć inni bogowie stworzyli ją, jako broń w pradawnym konflikcie, który toczył się przed wiekami. Zniszczyła swych przeciwników, a następnie pożarła swych panów. Obecnie należy do Polujących, gdyż obawia się, że cywilizowane istoty wyrzną jej dzieci. Uznawana za patronkę treserów bestii.
- Sarages: Krók Pobojuwiska z wierzeń orków. Uważa się, że odwiedza pobojuwiska, by żywić się zmarłymi. Jako taki uważany jest za boga grabierzy oraz opiekuna umarłych. Jako, że jego apetyt jest ogromny, zmarłych wyposarza się na ostatnią drogę różnymi, małymi przedmiotami, które mają posłużyć do przekupienia bóstwa. Z Polującymi sprzymierzył się, gdyż ich wojny zapewniają mu pokarmu. Tak naprawdę – podobnie jak Sharghog – walczy na dwa fronty, by jak najbardziej przeciągnąć konflikt.
- Gładziciel: nie jest bogiem, a raczej świętym Polujących W Mroku. To wybraniec, który ma nadzieję, by poprowadzić orków na krucjatę przeciwko innym rasom rozumnym.
- Oraz bliżej nieokreślona liczba nieujętych w tym spisie lub pomniejszych bóstw.

Bogowie – Patroni:

W odróżnieniu od innych grup Bogowie – Patroni nie stanowią zwartej grupy religijnej. Nie stworzyli własnych ideologii, pełnią też głównie pomocniczą rolę w wielkich, boskich konfliktach. Są najczęściej patronami przeróżnych dziedzin aktywności życia ludzkiego, dawcami talentów i natchnień. Wyznawani są przez wszystkich tych, którzy praktykują czynność, której patronuje dane bóstwo, lub zamieszkują obszar, z którym jest powiązane, niezależnie z jakiej rasy lub kultury się wywodzą. Tak naprawdę bóstw tych istnieje nieprzebrane mrowie: tyle, ile zawodów wykonują ludzie oraz tyle, w ilu krainach żyją plus dziesiątki bogów miejsc, do których nie dotarł jeszcze rzaden śmiertelnik.

Kulty tej grupy są jednak bardzo niepozorne: posiadają nieliczne świątynie i niewielu kapłanów, często będących napoły szarlatanami. Bóstwom tego typu oddaje się cześć zwykle w przydomowych lub rozrzuconych po polach i lasach, często prymitywnych kapliczkach, a nie wielkich gmachach, choć zdarzają się i wyjątki.

- Rawa: Bogini wiedzy, filozofii, alchemii i magii, zwłaszcza wróżb
- Astra: Bogini gwiazd opiekująca się wróżbami, rzeczami tajemnymi i magicznymi oraz astrologiom, prawdopodobnie jej kult pochodzi z Pustyni Siedmiu Kamieni.
- Alana: Ongiś powiązana z Danu bogini wina, zabawy, śpiewu, radości i muzyki. Opiekuje się też opowieściami, historiom i przekazywaniem wiedzy. Jest patronkom minstreli, truverów, poetów, artystów i przede wszystkim bardów.
- Iliris: Uzdrowicielka. Patronka lekarzy, aptekarzy i cudotwórców. Opiekuje się chorymi, rannymi, paralitykami, sierotami, dziećmi, które zabłądziły w lesie, dziewicami, bezbronnymi, starcami, biednymi itp.
- Zynthia: Bogini ogniska domowego, zbiorów, chleba, zboża, płodności tak ludzi jak i zwierząt oraz pól.
- Fenerys: Bóg podróżnych, wędrowców, oraz pielgrzymów, biednych i żebraków. Za swego patrona uznają go też karczmarze.
- Rodgan: Bóstwo rzemiosła i opiekun rzemieślników oraz wszystkich cechów. Szanuje wszelką pracę, jest jednym z ważniejszych bogów dla mieszczan.
- Hidugar: bóg kupców, patronuje wymianie pieniężnej.
- Kornos: niezwykle szpetny, zdeformowany bóg kowali. Jest wytwórcem magicznego oręza, którym posługują się bogowie.
- Asendyr: złodziej, który wykrał bogom ich tajemnice i sam stał się jednym z nich. Rzekomo zwaśniony i ścigany przez pozostałe bóstwa.
- Sakanes: przedstawiany jako niewielki, monstrialnie gruby człowieczek bożek dobrobytu.

- Bogowie miejsc i bogowie opiekuńczy: niesłyszana rzesza bóstw, opiekujących się królestwami, krainami geograficznymi, mniej istotnymi rasami, pojedynczymi szczepami, rzekami, górami i jeziorami. Laruzycy wierzą, że każde z nich ma swojego opiekuna. Zwykle znani są pod takim imieniem, jakiego używa się do określania tego miejsca lub krainy. Liczebnie stanowią największą grupę bóstw.
- Oraz bliżej nieokreślona liczba nieujętych w tym spisie lub pomniejszych bóstw.

Panowie w niebiosach:

W ten sposób nazywa się niekiedy grupę bóstw, które z żyć ludzkich uczyniły zabawę. W odróżnieniu od większości innych bogów, którzy w śmiertelnikach postrzegają siłę, jaką mogą użyć do swoich celów, lub która ich celom zagraża Panowie W Niebiosach są zbyt zgnuśniali, by się nimi martwić. Bóstwa te używają swej nadludzkiej mocy głównie poto, by zapewnić sobie to, co uważają za dobrą zabawę. Często przedstawiane są wręcz jako grupa bandytów i pijaków zasiadająca przy suto zastawionym stole. Takie podejście sprawia, że bardzo rzadko odpowiadają na modlitwy i zysłają łaski.

Nie oznacza to jednak, że nie ingerują w życie i los ludzi. Bóstwa te od czasu do czasu przypominają sobie o świecie ludzi, gdy nuda egzystencji okaże się dlań zbyt silna. Podówczas dostarczają sobie rozrywki zabawami z nimi. Zwykle rozrywki te mają poziom kopania mrowisk i obserwowania, jak śmiertelnicy biegną w panice.

Kulty tych bóstw – mimo, że w dóżej mierze nielegalne – mają głównie na celu ich udobruchanie i sprawienie, by zapomnieli o swych wyznawcach. Posiadają wiele miejsc kultu i kapłanów, których główną rolą jest odciążenie uwagi bóstw od społeczności.

- Hathanot: Bóg próżniactwa, zabawy i dekadencji. Lubi bawić się losem śmiertelników, z nudów spuszczać na nich klęski i powodując nieszczęścia. W porównaniu do niektórych innych bogów nieszkodliwy.
- Ronaris: Jest bogiem zabójców, morderców i zadawania śmierci. Czczony przez kilka zamkniętych sekt, oraz zawodowych skrytobójców.
- Sanris: Czczona przez ludzi bogini węży. Oddają jej cześć także czarownicy, uznając za jedną z bogiń magii, acz najważniejszym jej aspektem jest właśnie wąż.
- Baruch: Bóg wina, zabawy, pijaństwa i alkoholu. Teoretycznie niegroźny, ale czczony też w aspekcie boga pijackiego szału i zniszczeń.
- Aragoth: pokryty wrzodami bożek zarazy.

Bogowie animistyczni:

Nie tylko ludzie posiadają bogów. Własnego boga, ducha lub dusze posiada każdy lub też prawie każdy przedmiot, istota i byt we wszechświecie. Większa część z nich jest dla ludzi niezrozumiała, nieważna lub nieinteresuje się nimi. Wiele z nich nie ma zresztą nawet na tyle rozwiniętej umysłowości, by porozumieć się z ludźmi. Inne natomiast nie są zainteresowane kultem z ich strony, lub jakimkolwiek kultem w ogóle, a religia tych, które ewentualnie mogłyby przejawiać chęć posiadania takiej nie zaspokaja potrzeb duchowych cywilizowanych, osiadłych społeczeństw.

Mimo to tego rodzaju bogom czasem oddaje się cześć. Czynią tak najczęściej szamani prymitywnych kultur, najczęściej zwierzołudzi, rzadziej innych ras i ludów. Bogowie ci rzadko mieszają się w sprawy ludzi, niemniej jednak ich czyny często mają wpływ na śmiertelników. Tak samo działania śmiertelników często kolidują ich woli. Doprowadza to do tarć i wzbudza wśród zwierzęcych bóstw konsternacje. Niemniej jednak tylko kilka z nich rozumie motywacje istot ludzkich. Mimo to rozgniewanie ich jest bardzo niebezpieczne i groźne. Bogowie ci reagują impulsywnie, często agresywnie.

Ich wyznawcy to najczęściej stworzenia mające bardzo bliski kontakt z naturą, często same napoły będące zwierzętami. Oddają cześć swym idolom w świętych gajach, na szczytach wzgórz, leśnych polanach i u źródeł rzek. Zwykle wiąże się to z paleniem ognia oraz ofiarami ze zwierząt i żywności. Często także z próbami przyzywania duchów. Generalnie – jeśli bóstwa raczą odpowiedzieć – zwykle są skore do pomocy i udzielania rad oraz wyroczni. Interesuje je jednak głównie dobro ich dzieci, nie los śmiertelników. Reagują też na bardzo niskim, typowym dla dzikich zwierząt poziomie, łatwo je spłoszyć lub sprawić, że zaatakują. Ich wyznawcy zwykle nie liczą na łaski, oddają im cześć przez szacunek, jaki żywią do sił przyrody.

- Ojciec Wilk, bóg zwierząt drapieżnych, pan dworu duchów i bogów – patronów opiekujących się gatunkami drapieżców i myśliwymi. Symbol wiecznej mądrości.
- Ojciec - Ptak: bóg ptaków, jako jeden z nielicznych z tej grupy popularny wśród śmiertelników. Jest patronem skrzydlatych, oraz przywódcą dworu bogów opiekujących się poszczególnymi gatunkami istot latających.
- Matka – Łania: bogini zwierząt roślinożernych. Pani dworu duchów i bogów – patronów opiekujących się kolejnymi gatunkami roślinożerców.
- Siostra – Lisica: bogini oportunistów. Pani dworu duchów i bogów – patronów opiekujących się kolejnymi gatunkami sprytnych, małych zwierząt. Relatywnie często miesza się w sprawy śmiertelników, których dobrze rozumie. Służy za posłańca innych bogów tej grupy i mediatora. Czczona przez niektóre kultury jako symbol sprytu i szczęścia.

- Brat - Wól: bóg zwierząt domowych. Przyjazny ludziom, łatwo daje się na mówić do pomocy im, jednak wydaje się bóstwem dość ozięziałym intelektualnie. Jest przywódcą dworu duchów i bogów - patronów poszczególnych zwierząt domowych. Ma licznych konkurentów do stanowiska: między innymi Koze, Owce, Knura, Koguta i Konia.
- Matka – Drzewo: bogini roślin. Bardzo daleka światu ludzi. Pani dworu duchów i bogów – patronów opiekujących się kolejnymi gatunkami roślin.
- Matka – Góra: bogini żywiołu ziemi. Opiekunka gór. Pani dworu duchów i bogów – patronów opiekujących się ziemią.
- Ojciec – Wicher: Bóg powietrza, wiatru i pogody. Pan dworu duchów i bogów – patronów opiekujących się żywiołem powietrza.
- Matka – Rzeka: Bogini żywiołu wody. Pan dworu duchów i bogów – patronów opiekujących się żywiołem wody.
- Ojciec – Płomień: Bóg płomieni i ciepła. Pan dworu duchów i bogów – patronów opiekujących się żywiołem ognia.
- Pozeracz: Bóg negatywnej strony rzeczywistości, śmierci i zagłady. Pan dworu bogów ciemności i demonów.
- Matka - Gwiazda: Bogini pozytywnej strony rzeczywistości. Pani dworu świetlistych i bogów światła.
- Ojciec – Smok: Bóg świata nadprzyrodzonego, w tym systemie uważany za najwyższego lub przynajmniej najmądrzejszego boga. Splata losy wszystkich bytów, jest dawcą mocy i strażnikiem wszechświatowej równowagi. Jest dawcą mocy czarowników. Bardzo często ingeruje w dziedziny innych bóstw i bytów, by pomóc im realizować swą rolę w świecie losów.

11.) Cennik z opisem przedmiotów:

Omówienie:

Na kontynencie Laruzji i poza nim istnieją setki rozmaitych monet. Wybijane są one głównie przez królów, książąt i arcykapłanów, choć ci chętnie się dzielą prawem do ich produkcji, nadając prawo wybicia określonej liczby pieniędzy w formie przywileju jednemu ze swych wasali, miast, pojedynczych kupców czy któremuś z klasztorów. Tworzy to gigantyczną ilość walut i istny raj dla numizmatyków, oraz piekło dla kupców. Wartość monet nie określa się po ich kursie ustalonym na podstawie sytuacji gospodarczej narodu, ale na podstawie zawartych w nich cennych kruszców. To właśnie te substancje decydują wartości monety, która sama w sobie nie posiada żadnej. Kupcy niekiedy, miast wydawać drobne przełamują pieniądze na części.. Owocuje to też powstaniem grupy przestępców tzw. obrzynaczy, którzy zmniejszają wartość pieniądza odcinając z jego skrawków kruszec. W różnych regionach zazwyczaj ludzie nawykli do swojej monety i znają jej wartość. Większość handlarzy jednak ceny przelicza na wartość zawartego w nim metalu. Rodzi to powstanie tzw. sztuk. Sztuka jest abstrakcyjna, a monety o różnych nazwach mogą mieć jedynie jej wartość. Wyróżnia się trzy ich typy: sztuka miedzi: tak określa się pieniądze, bite głównie z miedzi, żelaza, ołowiu lub cyny o nikłej zawartości złota lub srebra. Dziesięć ich odpowiada wartością pieniądзом o zawartości jednej sztuki srebra, które to, też w liczbie dziesięciu odpowiadają jednej sztuce złota. Co ciekawe cena handlowa nie jest stała i waha się w zależności od okolic, w regionach, gdzie na rynku jest dużo srebra złoto jest droższe i odwrotnie. Nie mniej jednak wietrzyący na tym interes kupcy szybko doprowadzają do wyrównania różnic.

Poniżej zamieszczona jest tabela z cenami różnorodnych towarów i (przynajmniej w wypadku niektórych) ich opisami. Podzielona jest na następujące części. Pierwsza z nich to nazwa przedmiotu, nie muszą chyba pisać, jaką pełni rolę. Druga to jego dostępność. Określa ona gdzie i z jaką łatwością można nabyć dany towar. Może mieścić w sobie następujące wartości: Wioski: czyli towar jest dostępny w każdym osiedlu na świecie, niezależnie czy jest to małeńka wioszczyna czy olbrzymia metropolia, Gród: czyli wyższy poziom wyspecjalizowania, produkt dostępny jest dopiero u mieszkańców podgrodzi i rzemieślników pełniących usługi dla zamków, Miasteczko: jeszcze trudniej dostępny wykonują go rzemieślnicy pracujący w miastach, ale nie jest on na tyle wyspecjalizowany lub drogi i można go nabyć praktycznie w każdym ośrodku, Miasto: produkt bardzo wyspecjalizowany, trudnodostępny, jego produkcją zajmują się jedynie niektórzy rzemieślnicy np. złotnicy lub aptekarze, Duże Miasta należy traktować jako naprawdę ekstremalną trudność zdobycia, obroty bowiem prowadzone są dla niewielkiej grupy potencjalnych klientów, najczęściej w stolicach księstw czy biskupstw, czyli w większości tych osiedlach które zostały zaznaczone na mapie, Specjaliści: oznacza że można coś nabyć jedynie u nielicznych producentów, lub też odkupić od kupców, do tej grupy należy zaliczyć większość produktów magicznych, ostatni stopień: Niedostępny oznacza, że czegoś w praktyce nie da się kupić. Następną tabelą jest cena, po której zazwyczaj można nabyć taki towar, cena sprzedaży kupcowi wynosić będzie o jakieś 50% mniej. Podawane są dwie wartości ceny. Pierwsza to u producenta, druga u pośrednika. Ostatnia to opis wyjaśniający działanie części przedmiotów, zwłaszcza tych, które nie zostały jeszcze wymienione, ich wygląd itp.

11.1) Jakość przedmiotów:

Wszystkie opisane poniżej przedmioty są średniej jakości, aczkolwiek występują naturalnie przedmioty gorzej i lepiej wykonane. Przedmioty niskiej jakości to sprzęt albo źle wykonany albo zniszczony na skutek zbyt częstej lub nieprawidłowej eksploatacji.

Przedmioty niskiej jakości są zjawiskiem popularnym, zwłaszcza w biedniejszych warstwach społeczeństwa. Kosztują one o połowę mniej niż zwykle, acz nikogo nie dziwi ich prostota, złe wykonanie lub niewielkie uszkodzenia.

Przedmioty średniej jakości są swego rodzaju standardem, obowiązującą normą. Podane ceny odnoszą się właśnie do nich.

Przedmioty dobrej jakości także nie są niczym niezwykłym, zwłaszcza w wyższych warstwach społeczeństwa. Rycerze i bogacze bardzo często się w nie wyposażają. Kosztują one 5 razy więcej niż zwykle przedmioty tego rodzaju.

Przedmioty wysokiej jakości to już rzadkość, najczęściej widuje je się w rękach wysokopostawionych możnowładców, a szary tłum raczej nie ma zbyt wielkiej szansy zdobyć któregoś z nich. Kosztują 10 razy tyle co zwykle egzemplarze.

Rzeczy niezwykłej jakości są widywane jedynie w rękach książąt i królów. Są tak rzadkie, że nie spotyka się ich nawet w normalnym handlu, a wykonywane są tylko na zamówienie, przez mistrzów rzemiosła i sprzedawane przez zaopatrujących dwory kupców. Kosztują 15 razy tyle, co zwykle.

Przedmioty legendarnej jakości są tak rzadkie, że opowiada się o nich mity. Zdziwiają swym wyglądem i właściwościami. Jeśli jakiś pojawi się w handlu (co dzieje się średnio raz na pokolenie) kosztuje minimum 25 razy więcej niż zwykły.

Przedmioty nadludzkiej jakości to sprzęty wykonane przez bogów, demony lub czarowników. Są niesamowitą rzadkością i po prostu nie da się ich kupić.

Korzyści:

Przedmiot niskiej jakości: -1 lub więcej punktów

Przedmiot dobrej jakości: +1 punkt

Przedmiot wysokiej jakości: +2 punkty

Przedmiot niezwykłej jakości: +3 do 4 punktów

Przedmiot legendarnej jakości: +5 do 7 punktów

Przedmiot nadludzkiej jakości: + 8 i więcej punktów

Za punkty można zakupić następujące cechy:

Dodać (odjąć) jedną kostkę zadawanych obrażeń: 1

Ułatwić test o +5 (za zgodą MG): 1

Zapewnić 1 punkt pancerza (tylko ubrania i zbroje): 1

Przedmiot nigdy się nie niszczy, nie brudzi, nie rdzewieje czy nie moknie (właściwości tego typu nie są magiczne): od 1 do 3 punktów (do decyzji MG).

Kosztowne zdobienia: 1 i więcej punktów

Zalety, wady, zdolności (tylko zwierzęta): połowa ceny

Zwiększenie cechy o 10p. (tylko zwierzęta): 1p.

Znajomość dodatkowych dwóch komend (tylko zwierzę): 1p.

Przedmioty magiczne:

Poniższe tabele nie uwzględniają magicznych przedmiotów. Są mimo wszystko zbyt rzadkie by nimi handlować. Jeśli zajdzie potrzeba sprzedania ich traktuj je jako przedmioty wyższej niż średnia jakości. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale „Magia”.

Jeśli przedmiot jest magiczny należy przeliczyć jego właściwości na jakość przedmiotu i podnieść ją o jedną kategorię w górę.

11.2) Zwierzęta:

Zwierzęta, mimo, że są żywe z punktu widzenia mechaniki gry są zwykłymi przedmiotami. Zwierzęta można wytresować, korzystając ze zdolności Tresura (wszystkie oprócz ptactwa) i Sokolnictwo (tylko ptaki drapieżne). W analogiczny sposób można tresować także niektóre potwory i zwierzęta fantastyczne.

Trening trwa tydzień (lub miesiąc w wypadku potworów i zwierząt fantastycznych) i kończy się testem Charyzmy. Jeśli powiódł się on oznacza to albo przyuczenie zwierzęcia do jeźdźca, lub nauczania go trzech poleceń (wybór Tresera).

Każdy następny trening oznacza nauczenie zwierzęcia nowej komendy i jest dwa razy dłuższy od poprzedniego.

Zwierze może znać następujące komendy:

- Atakuj: zwierze atakuje wskazaną istotę. Zwykle zwierzęta mają opory przed atakiem na nienaturalne stwory, muszą wykonać test OP –10 by nie uciec. Usunięcie tego oporu kosztuje jedno Polecenie.
- Broń: zwierze broni lub jest gotowe bronić postać lub przedmiot.
- Waruj: zwierze pozostaje we wskazanym miejscu chroniąc je przed intruzami.
- Chodź: zwierze przychodzi do postaci, gdy ta je zawoła
- Chron: zwierze podąża za wskazaną postacią broniąc ją przed niebezpieczeństwem (musi znać komendę broń
- Noga: zwierze porusza się tuż za postacią, nawet do miejsc gdzie normalnie by nie szło np. do ogarniętego płomieniami budynku.
- Przewodnik: zwierze zostało przyuczone do służenia jako przewodnik niewidomym.
- Przynies: zwierze przynosi wskazany przedmiot
- Sztuczka: zwierze wykonuje przyuczonej sztuczki, np. udaje martwe itp.
- Szukaj: zwierze wkracza na wskazany obszar i rozgląda się w poszukiwaniu czegoś niezwykłego (np. substancji chemicznych, niewidzialnych, ale wyczuwalnych dla węchu obiektów itd.)
- Trop: zwierze podąża śladem podsunętej mu woni
- Wycofaj się: zwierze opuszcza walnę, przestając atakować
- Zostań: zwierze zostaje we wskazanym miejscu czekając na powrót pana.

Uwaga!!! Nie wszystkie gatunki zwierząt są tak samo pojętne i nie wszystkie mają takie same zdolności. Kieruj się zdrowym rozsądkiem i nie wstydź się nie dopuścić do wyszkolenia u niektórych gatunków niektórych poleceń np. nauczania sokoła tropienia, czy kota aportowania....

Powyższa lista jest tylko przykładem, można wymyślać własne sztuczki, lecz Mistrz Gry musi je zaakceptować.

11.3) Wykonywanie przedmiotów:

Aby wykonać jakiś przedmiot musisz posiadać potrzebne w tym celu narzędzia, surowce (kosztują zwykle 30% ceny gotowego produktu) i czas. Wykonanie rzeczy wartej 1 sztukę złota trwa 8 godzin i wymaga zdania jednego testu rzemiosła na koniec pracy. Niepowodzenie oznacza, że tego dnia praca nie posunęła się do przodu ani trochę. Szansa na wykonanie testu wynosi 33% jeśli nie jesteś osobą wykwalifikowaną w danej dziedzinie, 50% jeśli posiadasz zdolność Rzemiosło i więcej, jeśli posiadasz inne, przydatne cechy.

11.4) Czarny rynek:

Obrót nie wszystkimi dobrami w Laruzji jest legalny, często się zdarza, że sprzedaż części przedmiotów jest nielegalna. Nie można ich nabyć wówczas na normalnych kramach, czy w zwykłych sklepach, a jedynie w szemranym otoczeniu, u cieszących się złą reputacją kupców. Niemal w każdym mieście da się zdobyć upragnione, zakazane przez prawo przedmioty, lecz nie jest to łatwe. Po pierwsze trzeba wiedzieć, gdzie pytać i kogo szukać. Jednocześnie trzeba uważać, by nie zwrócić na siebie uwagi stróżów prawa, oraz uważać na samych przestępców, którzy nie będą dobrym wzrokiem patrzeć, na jakiś obcych typków węszących w ich środowisku, obawiając się szpiclów. Także sami sprzedawcy będą nieufni, prawie na pewno też spróbują okraść, obrabować, oszukać lub nawet zabić klientów. Każda osoba, nie posiadająca zdolności „Paserstwo” która spróbuje skorzystać z nielegalnych usług ma 10% + 1% za każdą sztukę złota wartości danego towaru na popadnięcie w tarapaty. Mogą mieć one dowolną postać, lecz najczęściej będą wiązać się z nagabywaniem lub aresztowaniem przez służby prawa, napadem lub próbą zastraszenia ze strony przestępczego gangu, lub rabunkiem.

Istnieją trzy kategorie towarów czarnorynkowych pierwszą z nich jest:

- **towar nielegalny.** Czyli wszelkiego rodzaju przedmioty kradzione, które nie powinny znaleźć się w rękach próbujących je sprzedać. Istnieje duża szansa, że pewne ich ilości uda się rozprzedać na normalnym rynku, lecz w końcu ktoś zapyta, skąd wzięłeś te 200 mieczy i 200 tarczy i czy nie mają one związku z niedawnym napadem na zbrojownię? Naturalnie istnieją też kupcy, którzy nie zadają takich pytań. Przedmioty nielegalne kupuje się i sprzedaje za połowę ceny.

- **towar gorący.** Czyli rzeczy, których nikt przy zdrowych zmysłach nie chce posiadać, trzeba się więc ich pozbyć. Z jakiegoś powodu są niebezpieczne dla właściciela. Towar gorący to wszelkiego rodzaju przeklęte przedmioty, ale także rzeczy bardzo charakterystyczne. Korona władcy może być bardzo cenna, ale każdy przyłapany na jej bezprawnym posiadaniu na pewno przyplaci to zuchwalstwo życiem. Są jednak osoby gotowe zaryzykować, jeśli tylko dostaną odpowiednią cenę. Towar gorący sprzedaje się i kupuje za jedną czwartą normalnej sumy.

- **towar czarnorynkowy.** To przedmioty, których nie wolno posiadać, lecz są mimo to poszukiwane. Istnieją osoby, które mogą dla ciebie go zdobyć, jeśli tylko dostaną odpowiednią cenę. Towarem czarnorynkowym są kradzione na zlecenie przedmioty i dzieła sztuki, nekromantyczne zaklęcia, czy choćby fałszywe dokumenty.

Towar czarnorynkowy albo ma cenę taką, jaką podano w odpowiedniej tabelce (i zaznaczono, że pochodzi on z czarnego rynku), albo jest dwukrotnie droższy od jego legalnych odpowiedników.

Lista rozszerzona:

Lista rozszerzona zawiera towary trudno dostępne, zwykle niewystępujące w handlu czy to z powodu ceny, zastosowania nietypowych materiałów czy też małego zapotrzebowania.

Broń do walki wręcz:

Lista podstawowa:

Nazwa:	Trudność dostępu	Cena:	Opis:
Kord	Gród	5 sz. z (stuk złota)	Kord to rodzaj długiego noża lub krótkiego miecza o jednosiecznym ostrzu. zadaje 4k6 ran, trudność posługiwania się nim wynosi 3(miecze), warzy ok. 1kg, trudniej nim o 10 parować ciosy
Długi miecz:	Gród	10 sz. z.	zadaje 4k6 ran, trudność posługiwania się wynosi 3 (miecze) warzy ok. 3kg.
Krótki miecz	Gród	5 sz. z	Krótki, obusieczny miecz, zadaje 3k6 ran, trudność posługiwania się wynosi 3, warzy ok. 2kg.
Sejmitar:	Miasto	15 sz. z.	Charakterystyki miecza, kolczugi i skórzane zbroje mają zmniejszoną o 3 klasę pancerza. Statystyki miecza długiego
Miecz półtoraręczny	Gród	13 sz. z	Ciężki i masywny miecz, generalnie przeznaczony do walki dwoma rękoma, lecz możliwy do użycia jedną: zadaje 5k6 ran, gdy jest trzymany oburącz lub 4k6 w jednej ręce trudność posługiwania się wynosi 4, warzy ok. 4kg. Jeśli posługujesz się nim jedną ręką otrzymujesz modyfikator – 5 do parowania i inicjatywy
Tasak (szeroki miecz):	Gród	10 sz. z	Rodzaj szerokiego miecza o jednosiecznym, szerokim ostrzu. Ma charakterystyki miecza, zadaje 6k6 obrażeń, ale wszystkie testy związane z nim wykonywane są z modyfikatorem –10.
Miecz oburęczny:	Gród	15 sz. z	zadaje 6k6 ran, trudność posługiwania się: 5 (miecze), warzy ok. 5kg. Przez istoty średnie i mniejsze musi być trzymany w obu dłoniach.
Topór bojowy	Gród	3sz. z	Jest to topór o szerokim ostrzu zadaje 4k6 ran, trudność posługiwania się: 4(topory), warzy ok. 3kg.
Maczuga	gród	1sz.z	Rodzaj pałki o obciążonym metalem i okutym końcu, zadaje 4k6 ran, trudność posługiwania się: 3(topory), warzy ok. 3kg.
Morgenstern	gród	2sz. z	Kolczasta kula metalu umieszczona na łańcuchu zadaje 5k6 ran, trudność posługiwania się: 3(topory), warzy ok. 3kg. Morgensternem nie można parować ciosów.
Młot bojowy	gród	1sz.z	Jest to ostry nadziak lub czekan umieszczony na długim trzonku, śmiertelnie niebezpieczna broń, używana niekiedy przez starców w charakterze ciężkiej laski. zadaje 4k6 ran, trudność posługiwania się: 4(topory), warzy ok. 3kg.
Młot krasnoludzki:	miasto (na włościach krasnoludów gród)	6sz.z	Ciężki kawał stali na krótkim drążku, zadaje 6k6 ran, trudność posługiwania się: 5(topory), warzy ok. 6kg, inicjatywa –15, wszystkie testy nim –15
Włócznia:	wioska	5sz. s (sztuk srebra)	zadaje 4k6 ran, trudność posługiwania się: 3(włócznie) , warzy ok. 4kg, inicjatywa: + 10,, ignorujesz skutki przewagi konnego nad pieszym. Włócznią nie możesz parować ciosów.
Kopia:	gród	1sz. z	zadaje 2k6 obrażeń (6k6 podczas szarży) trudność posługiwania się: 3 (włócznie), wszystkie testy nią podczas każdej sytuacji poza szarżą trudniejsze o 20, nie można nią parować ciosów. Używana jest wyłącznie podczas walki konnej.

Cep bojowy:	wioska	5sz. s	jest to cep, rodzaj narzędzia rolniczego nabity gwoździami, zadaje 4k6 ran, trudność posługiwania się: 3(włócznie). Nie można nim parować ciosów, inicjatywa +10, niweluje skutki przewagi konnego nad pieszym.
Halabarda	gród	5sz. z	zadaje 6k6 obrażeń, trudność posługiwania się: 5(włócznie), inicjatywa +10, niweluje skutki przewagi konnych nad pieszymi, nie można parować nią ciosów.
Sztylet:	wioska	2sz. z	zadaje 1k8 ran, trudność posługiwania się: 1 (norze), wytrzymałość: 3, opóźnienie: +10, nie może być używany do parowania. Sztylety są bardzo małe, mogą być z łatwością przemycane, lub trzymane w drugiej ręce podczas walki.
Narzędzia rolnicze	wioska	2sz. s	widły, kosy, cepy itp. zadają 3k6 ran, trudność posługiwania się: 3 (włócznie),
Pałka	wioska	wystarczy odłamać gałąź lub wyjąć sztafetę z płotu	Odłamana gałąź, niekiedy nabita krzemieniami, gwoździami lub okuta metalem 2k8 zadawanych ran, trudność posługiwania się: 2 (topory)
Pała	wioska	patrz wyżej	6k6 zadawanych ran, trudność posługiwania się: 4 (topory), istoty mniejsze niż duże nie mogą się nią posługiwać, jest zwykły odłamany od jakiegoś drzewa konar.
Posoch	wioska	wystarczy wyciąć jakiegoś drzewa	2k6, trudność posługiwania się: 2(włócznie). jest to długa zna ok. 2m prosta tyczka, służąca zwykle jako podparcie czarownikom lub pielgrzymom
Bicz	wioska	1sz. z	Wykonany ze skóry bat lub pejcz. Bicz nie zadaje obrażeń, zamiast tego zadaje 2k6 punktów wyczerpania, dopiero, gdy te spadną do zera zadaje 1k3 rany. trudność posługiwania się: 2(broń nietypowa). Nie jest to broń niebezpieczna dla ludzi noszących zbroje
Pięść (ew. kopniak) człowieka lub podobnej istoty	każdy ją ma, umieściłem ją tu w celu opisanego jako broni, a nie towaru	prawie każdy ją ma	Trafiony przeciwnik musi wykonać test Wytrzymałości, jeśli mu się nie powiedzie otrzymuje 1k3 rany +1 za każdy punkt walki wręcz. Nie zadaje obrażeń istotom w zbrojach. Zasada dotyczy tylko większości istot humanoidalnych.

kordy, sztylety, bicze, pięści i pałki to broń lekka, miecze oburęczne, krasnoludzkie młoty i pały ciężka, a reszta średnia.

Rozszerzona lista:

Lewak	U specjalistów	10sz.z	To rodzaj krótkiego miecza, przeznaczony głównie do odbijania ciosów. Dzierząc go otrzymujesz premię +10 do parowania. 2k6 ran, trudność posługiwania się nim wynosi 5(miecze), warzy ok. 1kg, Aby sprawnie się nim posługiwać należy mieć zdolność „Walka dwoma brońmi”
Rapier	U specjalistów	15sz.z	W Laruzji wynaleziono już ten rodzaj broni – lecz ze względu na to, że nie stosuje się jeszcze najcięższych pancerzy i nie używa się prochu jest to broń niepopularna, używana tylko przez dworzan nie chcących obciążać się nadmiernie orężem oraz niektórych szermierzy. To długie, wąskie ostrze nadające się do klucia, cięcia i wyrafinowanych manewrów. Rapier zadaje 3k6 ran, trudność posługiwania się nim wynosi 4(miecze), warzy ok. 1kg, wszystkie manewry nim (prócz parowania i ataku) otrzymują modyfikator +10.
Miecze – haki	U specjalistów	10sz.z / sztuka	To wynaleziona przez gnomy broń, zakończona miast ostro hakami. Służy najczęściej do rozbrajania wroga. Używa jej się walcząc dwoma rękoma. Zadają 2k6 ran, trudność posługiwania się nim wynosi 3(miecze) i 3 (broń nietypowa), warzą ok. 1kg każdy, łatwiej nimi o 10 parować ciosy i rozbrajać przeciwnika.

Laska ostrzem	zU specjalistów	15sz.z	To dziwaczna broń, ukryta zwykle w lasce. Używana niekiedy przez obawiających się o swe życie kupców. Zadaje 3k6 ran, trudność posługiwania się wynosi 4, warzą ok. 2kg
Garota	U specjalistów	1sz.s	To kawałek ostrego drutu lub skręcona ze zwierzęcych jelit pętla. Zarzucenie jej przeciwnikowi na szyję zajmuje jeden atak, jeśli się powiedzie ten musi wykonać test Wytrzymałości. Niepowodzenie oznacza utratę przytomności i w konsekwencji najpewniej uduszenie się. W każdej następnej rundzie – jeśli użytkownik trzyma ofiarę – test jest ponawiany z kumulatywnym modyfikatorem -10. Ofiara duszenia poświęcając jeden atak może – używając noża – odciąć garotę. Zarówno trzymający jak i ofiara nie mogą w czasie duszenia wykonywać uników, parować ani odbijać ciosów. Jeśli jednak ofiara ma w zasięgu jakiegoś przeciwnika może go atakować.
Sztylet włosów	doU specjalistów	1sz.z	To bardzo nieduży sztylecik, który łatwo ukryć we włosach lub fałdach ubrania. Generalnie posłużyć może głównie do popełnienia samobójstwa, lub pokryty trucizną (lub wymierzony w czule miejsce) do skrytobójczego mordu. Statystyki sztyletu. Zadaje 1k2 rany.
Szpony	U specjalistów	10sz.z	Typowe uzbrojenie fantasy. To mocowane do przedramion długie ostrza. Zadają 3k6 ran, trudność posługiwania się nim wynosi 3(broń nietypowa), warzą ok. 1kg.
Buty ostrzami	zU specjalistów	10sz.z	To znane z filmów szpiegowskich buty z ostrzami. Znajduje się w nich mechanizm sprężynowy, który jednym ruchem stopy umożliwia wysunięcie ostrza. Zadają 3k6 ran, trudność posługiwania się nim wynosi 3(walka wręcz), warzą ok. 1kg. Nie umożliwiają parowania.
Protezy ostrzami	zU specjalistów	5sz.z	Raczej ozdoba niż prawdziwa broń. Kilku najemników, którzy stracili dłonie w walkach poleciło wykonać sobie zastępujące je protezy zakończone ostrzami. Zadają 3k6 ran, trudność posługiwania się nim wynosi 3(walka wręcz), warzą ok. 1kg. Nie umożliwiają parowania.
Warkocz bojowy	Brak	Brak	To specjalny, zapuszczany nieraz od dzieciństwa warkocz, wzmocniony często żelaznymi nićmi i obciążony na końcu. Zadaje 3k6 ran, trudność posługiwania się nim wynosi 3(broń nietypowa). Nie można nim parować i wykonywać większości akcji.
Srebrna broń	u specjalistów	zwykła cena razy 20	Statystyki zwykłego przedstawiciela swojego typu, może ranić większość ożywieńców, wilkołaki i pokrewne z nimi stworzenia. Broń tego rodzaju zwykle jest bardzo krucha i rozleci się po kilku ciosach
Elfi miecz	u specjalistów	ok. 100 sz. z	zadaje 5k8 ran, trudność posługiwania się: 4(miecz), inicjatywa: + 10. Miecze te kute są ze stopów srebra, kilku magicznych metali i stali, a następnie długo kąpane w czarodziejskich eliksirach (ciemne elfy używają w tym celu mieszanki krwi ludzi i demonów). Stworzenie jednego zajmuje kilka do kilkunastu lat. Miecze takie nie są magiczne, acz często są następnie zaklinane. Nie ma elfich mieczy niskiej jakości
Krasnoludzka broń	u specjalistów	ok. 50 sz. z	najdoskonalszą pod każdym względem bronią jest ta wykonywana przez krasnoludy dzięki ich tajemnym technikom metalurgicznym i stopom. zadaje ona o 1k więcej obrażeń.
Miecze mithrilu czarnego	zu specjalistów	ok. 500 sz. z	Mithril to magiczna odmiana srebra, ongiś wydobywana przez krasnoludy. Jest niesamowicie twardy i odporny, ale rozgrzany daje się formować z niezwykłą łatwością i

metal			precyzją. Czarny metal to inna, promieniująca negatywnymi prądami czarodziejska substancja o podobnych właściwościach, wydobywana w Mrocznej Puszczy. Wykonuje się z obydwu głównie ostrza mieczy. Zadają one 6k8 obrażeń, nie szcerbią się, ich trudność posługiwania się wynosi 3(mieczy), a inicjatywa rośnie +10, są też wyjątkowo lekkie. Nie ma broni tej kategorii niskiej jakości.
Mieczy księżycowego metalu:	złoty specjalistów	ok. 1000sz. z	księżycowy metal to elfi stop mithrilu, produkowano też mieczy jeszcze lżejsze i jeszcze ostrzejsze (6k10 obrażeń, +15 inicjatywy, reszta statystyk elfiego miecza), acz dziś z braku surowców już się tego nie robi. Nie ma broni tego rodzaju niskiej jakości.
Broń stopionym ostrzu	o Tam, gdzie zwykła broń	Jak normalna	Broń tego rodzaju ma statystyki zwykłej broni, lecz zamiast zadawać obrażenia zadaje punkty wyczerpania
Broń zatruta czarną skałą	złoty specjalistów	o ok. 50% drożej niż zwykła	statystyki ma dokładnie takie same jak zwykła broń swego gatunku, nie mniej jednak zadawane nią rany goją się dwa razy dłużej, a przez pierwszy dzień zraniona istota co godzinę traci 1 p. ran. Proces ten zaczyna się o zmierzchu, a zatrzymuje o świcie.

Broń mithrilowa, elfie mieczy i mieczy z czarnego lub księżycowego metalu to broń lekka, podobnie lewak, sztylet do włosów i warkocz bojowy, reszta zaś średnia, garota nie liczy się do tego systemu.

Broń miotająca i miotana:

Lista podstawowa.

Łuk:	wioska	6sz.z	Łuk o długości powyżej metra zadaje 4k6 ran, bliski: 30m. Średni: 60m. Maksymalny: 90m. Trudność posługiwania się: 4 (łuki) Waga: 2kg
Łuk krótki	wioska	4sz. z	Łuk o długości około 1 metra, zadaje 3k6 obrażeń. Zasięg bliski: 30m. Średni: 60m. Maksymalny: 90m. Trudność posługiwania się: 3 (łuki) Waga: 1kg
Łuk refleksyjny a. kompozytowy:	miasteczko	12sz.z	Specyficzny rodzaj łuku, znacznie wzmacniając siłę uderzenia, zadaje 4k6 obrażeń. Zasięg bliski: 40m. Średni: 80m Maksymalny: 120m. Trudność posługiwania się: 3 (łuki) Waga: 1kg
Łuk długi	gród	8sz.z	Potężny łuk z drzewa cisowego, niekiedy przekraczający rozmiarami człowieka. Zadaje 5k6 ran Zasięg bliski: 50m średni: 200m. maksymalny: 200m. Trudność posługiwania się: 5 (łuki). Nie może się nim posługiwać osobnik jadący na grzbiecie jakiegokolwiek istoty. Waga: 5kg.
Kusza:	gród	10sz. z	Zadaje 5k6 ran. Zasięg bliski: 40m. średni: 60m. Maksymalny: 120m. Trudność posługiwania się: 3 (łuki) można oddać tylko jeden strzał na turę. Jeden atak po wystrzeleniu należy wydać na przeładowanie. Kusze ignorują pierwsze 10p. pancerz wynikłego z noszenia zbroi
Kusza ciężka:	gród	15 sz. z	6k6 ran. Z. Bliski: 50m Średni: 80m. Maksymalny: 140m Trudność posługiwania się: 4 (łuki), reszta zasad kuszy lekkiej. Kusze ignorują pierwsze 10p. pancerz wynikłego z noszenia zbroi.
Proca:	wioska:	5sz. m (sztuk miedzi)	Ulubiona broń pasterzy i drobnych przestępców, jest to skórzana pętla, którą należy zakręcić nad głową, rozpędzając w ten sposób pocisk, a następnie wyrzucić go w stronę przeciwnika, drugim rodzajem proc jest podobna pętla umieszczona na końcu laski, zwiększająca siłę rzutu. Zadaje 2k6 ran. Zasięg bliski: 10m. średni: 20m.

			maksymalny: 30m. Trudność posługiwania się: 2 (łuki). Zwykła, skórzana pętla jest bardzo łatwa do przemycenia, choć proca umieszczona na drzewcu zwiększa każdy zasięg o 5 metrów.
Sztylet (ciśnięty):	patrz: sztylet	Patrz: sztylet	1k8 ran: z. bliski = z. średni = z. daleki (rozliczne na zasadach z. bliskiego) 10m. Trudność posługiwania się: 2 (norze)
Dmuchałka:	miasteczko	5sz. s	1k4 ran z. bliski: 5m, średni: 10m. z. daleki: 15m. Trudność posługiwania się: 3 (b. nietypowa). To raczej dość egzotyczna broń, używana niekiedy przez zabójców i czarowników do wystrzeliwania zatrutych pocisków.
Kamień:	leży przy każdej drodze	leży przy każdej drodze	1k4 ran z. bliski: 5m, średni: 10m z daleki: 15m. Trudność posługiwania się: 1 (łuki)
Oszczep:	gród	5sz. s	4k6 ran: z. bliski: 10m. średni: 20m. daleki: 30m. Trudność posługiwania się: 3 (łuki lub włócznie – wybór użytkownika). Jest to dość ciężka, krótka włócznia służąca do rzucania.
Arkan (zwany też lassem)	wioska	Tyle, co niezbędna na niego lina.	Pętla ze sznura. 10m. średni: 20m. daleki: 30m. Trudność posługiwania się: 3 (łuki lub broń nietypowa – wybór użytkownika). Nie zadaje obrażeń. Wróg – jeśli nie przetnie / nie rozerwie liny nie może się oddalić dalej niż na jej zasięg. Używany czasem do ściągania jeźdźców z koni.
Sieć	Wioska	5sz.s	Sieć wykonana z lin i obciążona ciężarkami, nie zadaje obrażeń; zasięg: 10 m. Trudność posługiwania się: 3 (broń nietypowa). Sieć rzucona na przeciwnika oplątuje go, uniemożliwiając mu wykonanie jakichkolwiek ruchów, chyba, że wykona test Zręczności i poświęci turę na wyplątanie się. Na ponowne przygotowanie i użycie sieci należy poświęcić dwie tury.
Harpun	Gród	6sz.s	Jest to rodzaj oszczepu, z jednej strony przymocowany do liny, a drugiej zakończony paskudnym zadziorem uniemożliwiającym wydobycie go z rany. Używany jest przez wielorybników na morzach północy i przez łowców potworów. Jeśli harpun zada 12 lub więcej obrażeń dużej (lub większej) istocie wbija się w jej ciało (zasada ta nie dotyczy istot średnich i mniejszych, harpun wbija się w nie wystarczająco głęboko zadając cios krytyczny kończący się śmiercią celu). Taka istota może być ciągnięta i w rezultacie przewrócona, jeśli nie wykona testu porównawczego Siły z ciągnącymi ją istotami. Jeśli wykona test lub poświęci atak na usunięcie broni, ta wypadnie zadając stworowi 2k6 ran

Amunicja: lista podstawowa:

Strzała:	Wioska	1sz. m sztuka	amunicja do łuków
Belt:	Wioska	1sz. m sztuka	amunicja do kusz
Strzałka:	Gród	1sz. m sztuka	amunicja do dmuchawki
Pocisk do procy	Wioska	1sz. m sztuka	amunicja do procy. Możesz przerzucić jedną kostkę ran. To zwykła kula z ołowiu
Kamień:	leży przy każdej drodze	leży przy każdej drodze	amunicja do procy

Broń miotająca i miotana: lista rozszerzona:

Skorpion	Duże miasto	20 sztuk złota	To bardzo duża i toporna kusza, używana jako machina oblężnicza. Waży około 20 kilogramów, można nią
----------	-------------	----------------	--

			miotać harpuny i oszczepy, jej trafienie zadaje 10k6 ran. Trudność posługiwania się: łuki 3, zasięg bliski: 70 metrów, średni 150 metrów, daleki: 350 metrów. Przeładowanie jej trwa 12 tur.
Kusza pistoletowa	Duże miasto	15 sztuk złota	To miniaturowa kusza o bardzo dużym naciągu, ładowana specjalnym mechanizmem. Zadaje 3k6 ran, trudność posługiwania się wynosi 4 (łuki). Może zostać rozmontowana i ukryta np. w bucie, jej ponowne zmontowanie zajmuje minutę (12 tur)
Krasnoludzka kusza powtarzalna	duże miasto (tylko krasnoludzkie)	30 sz. z	To de facto trzy lekkie kusze umieszczone na jednym stelażu, nieporęczne, lecz umożliwiające wykonanie trzech strzałów na raz.
Elfi łuk:	u specjalistów	ok. 50sz. z	To długi łuk wykonany przez elfy z magicznego, kapanego w eliksirach drewna, cięciwa którego wykonana jest z włosów elfek. Proces powstawania takiej broni trwa kilka lat. Zadaje 6k6 ran. Trudność posługiwania się: 3(łuki), z. bliski: 70m. średni: 140m. maksymalny: 200m. reszta jak łuk. Nie ma elfich łuków niskiej jakości
Krasnoludzka ognista włócznia	duże miasta (tylko krasnoludzkie)	ok. 2sz. z	to oszczep z przymocowanym doń niewielkim, prochowym silniczkiem raketowym. Zadaje 5k6 obrażeń, trudność posługiwania się: 4(b. nietypowa), z. bliski: 20m. średni: 40m. maksymalny: 60m. Nadaje się tylko do jednego użycia.
Krasnoludzki ognisty kosz:	duże miasta (tylko krasnoludzkie)	ok. 20 sz. z	To kosz wypełniony strzałami ognistymi, odpalany od tyłu. Czas od odpalenia od wystrzelenia ładunku wynosi 1 turę. Nie wymaga żadnych testów trafienia. Pierwsze 1k10 istot w zasięgu 100m w kierunku skierowania ognia otrzymuje 10k6 ran, można je jedynie blokować tarczą, lub powstrzymywać pancerzem, nie da się natomiast unikać ani parować. Kosz nadaje się tylko do jednego wystrzału. Trudność posługiwania się: 5(b. nietypowa)
Krasnoludzki miotacz płomieni:	duże miasta (tylko krasnoludzkie)	ok. 50 sz. z	To prymitywny miotacz ognia, strzelający mieszanką oleju skalnego i siarki. Nie wymaga testów trafienia. rani każdą istotę oddaloną o najdalej 3m. od operatora w kierunku w który wystrzelił z siłą 5k6. Ten atak można jedynie unikać, nie powstrzymuje go nie magiczny pancerz. Trudność posługiwania się: 5 (b. nietypowa). Miotacz mieści w sobie 10 ładunków, uzupełnienie jednego trwa 5 tur.
Krasnoludzka (goblińska) bomba	duże miasta (tylko krasnoludzkie), wioski (górskich goblinów)	ok. 2sz. s	to gliniany dzbanek, pełen prostych materiałów wybuchowych, używany głównie podczas zdobywania i obrony miast. 4k6 ran zadawanych każdej istocie w promieniu 1m od miejsca wybuchu, reszta parametrów kamienia, może służyć jako pocisk do procy.
Świeca dymna	Duże miasta (tylko krasnoludzkie) wioski (górskich goblinów)	ok. 2sz.s	To prymitywna mieszanka substancji chemicznych. Rzucona powoduje powstanie kłębu dymu, który utrzyma się przez 1k6 tur na obszarze o promieniu 3 metrów. W dymie tym absolutnie nic nie widać.
Papier błyskowy	Duże miasta (tylko krasnoludzkie) wioski (górskich goblinów)	ok. 2sz.s	To kawałek papieru nasączony substancjami chemicznymi. Potarty wybuch jasnym płomieniem, który oślepi na 1k6 tur wszystkich patrzących nań.
Bomby błyskowe	Duże miasta (tylko krasnoludzkie) wioski (górskich goblinów)	ok. 3sz.s	To prymitywna, zamknięta w glinianym dzbanku mieszanka substancji chemicznych. Wybuch jasnym błyskiem oślepiając na 1k6 rund wszystkich w promieniu 3 metrów
Trujący dym	Duże miasta (tylko krasnoludzkie)	ok. 1sz.z	To prymitywna mieszanka substancji chemicznych. Rzucona powoduje powstanie kłębu dymu, który utrzyma

	wioski (górniskich goblinów)		się przez 1k6 tur na obszarze o promieniu 3 metrów, zadając 1k6 ran każdej istocie, która weń wejdzie.
Granaty pieprzowe	Duże miasta (tylko krasnoludzkie) wioski (górniskich goblinów)	ok. 5sz.m	To skorupka jajka napelniona fermentującym pieprzem. Trafione nim w twarz istoty na 1k6 tur zostają oszołomione i przez ten czas wszystkie akcje podejmują z modyfikatorem – 20.
Płyn zapalający	U specjalistów	5sz.m	Mieszanka siarki i smoły zapalana wcześniej przygotowanym lontem. Zapalenie lontu kosztuje jeden atak (pali się 20 tur i można nim odpalać kolejne ładunki), zapalenie substancji i oblanie nią czegoś – kolejny atak. Zadaje 3k6 obrażeń, trudność posługiwania się: 3(b. nietypowa), z. bliski: 3m. średni: 5m. maksymalny: 8m. Cele palne stają w ogniu i otrzymują dodatkowe 1k6 ran przez 1k20 rund (chyba, że ktoś je wcześniej ugasi), cele łatwopalne (np. słoma natychmiast buchają ogniem). Jednorazowego użycia.
Miny	Duże miasta (krasnoludzkie)	5sz.z	To spory ładunek tego, co w Laruzji uchodzi za proch zamknięty w beczce. Odpalony (ręcznie) wybucha zadając 5k6 ran wszystkiemu w promieniu 4 metrów. Obrażenia nie pochodzą jednak od szczególnie wstrząsającego wybuchu, co raczej od latających we wszystkie strony odłamków drewna i rozżarzonego popiołu. Ładunki odpala się na dwa sposoby: albo lontem (10% szans za każdy metr, że zgaśnie) albo zapaloną strzałą.
Gobliński wesoły pajacyk	wioski (tylko górniskich goblinów)	Ok. 2sz. z	parametry krasnoludzkiej bomby. Po wybuchu pajacyk odbija się w kierunku: 1k8: 1- wschód, 2 północ, 3 południe, 4- zachód, 5- północny wchód, 6 południowy wschód, 7 – południowy zachód, 8 – północny zachód, przelatuje 1k10 m, wybucha jeszcze raz i powtarza operacje od nowa. Zwykły pajacyk może zrobić coś takiego 1k8 razy.
Bolas	wioska	1sz.s	Ta broń to kawałek rzemienia, na którego końcach umieszczono dwie kule. Wprawia się go w ruch wirowy i rzuca w stronę przeciwnika. Broń ta nie zadaje obrażeń: z bliski: 5m. średni: 10m. daleki: 15m. Trudność posługiwania się: 3 (broń nietypowa). Trafiony przeciwnik musi wykonać test Zręczności +10, w wypadku niepowodzenia jego nogi zostaną unieruchomione i przewraca się.
Łuk nożny	wioska	10sz.z	Prymitywna i niezbyt skuteczna broń, praprzodek kusz. Strzelec kładzie się na plecach i opierając się nogami o łączysko wypuszcza strzałę. Zadaje 7k6 ran Zasięg bliski: 50m średni: 200m. maksymalny: 200m. Trudność posługiwania się: 5 (łuki). Ze względu na to, że jest bardzo niewygodny używany rzadko, głównie przy oblężeniach.
Shurikeny, Fukimi hari	U specjalistów	1sz.s / sztuka	Te pierwsze to znane z filmów o ninja gwiazdki, drugie to rodzaj przenoszonych w ustach strzałek. 1k4 ran: z bliski: 5m. średni: 10m. daleki: 15m. Trudność posługiwania się: 3 (broń nietypowa). Jednocześnie można cisnąć do 3 gwiazdek.

Bomby itd. miota się na tych samych zasadach, co kamienie.

Amunicja: lista rozszerzona:

Zapalające strzały	Wioska	1sz.s	To zwyczajne strzały owinięte nasmołowanym materiałem. Zapala się je i wypuszcza w stronę wroga. Nie zadają dodatkowych obrażeń od ognia. Trafione nimi obiekty palne (np. drewno) mają 10% szans się zapalić. Trafione nimi obiekty łatwopalne (np. słoma) zapalają się
--------------------	--------	-------	--

			na 80%.
Strzały zadziorami:	zgród	2sz.m	Groty tych strzał zaopatrzone są w zadziory, które rozrywają ciało podczas wydobywania ich z ran. Usuwanie je postać musi albo wykonać test Zręczności - 20 albo posiadać zdolność Chirurgia lub Leczenie Ran, inaczej zada 1k6 dodatkowych obrażeń poszkodowanemu wyjmując pocisk.
Strzały opływowych grotach	ogród	2sz.m	Groty tych pocisków są aerodynamiczne. Każdy zasięg broni miotającej rośnie o 10 metrów.
Strzały do cięcia ciała	ogród	2sz.m	Groty tych pocisków są płaskie, co powoduje, że zadają rozleglejsze rany, lecz jednocześnie gorzej przechodzą przez pancerz. Trafiony otrzymuje dodatkowe 1k6 ran jeśli nie nosi zbroi, lecz jeśli jakąś posiada otrzymuje ich 1k6 mniej.
Strzały przebijające pancerze	gród	5sz.m	Groty tych pocisków są długie i szpiczaste, dzięki czemu lepiej przechodzą przez pancerze. Ignorują pierwsze 1k6 punktów pancerza celu wynikających z noszenia zbroi.
Strzały gwizdki	-gród	3sz.m	Na końcu pocisków, miast tradycyjnego grotu umieszczono gwizdek. Pociski nie zadają ran, lecz przelatują przez pole bitwy wydając przeszywający odgłos. Używane w celach sygnałowych.
Strzały oguszające	Gród	2sz.m	Na końcu pocisku znajduje się miast ostrego grotu metalowa gałka. Trafiając w cel nie zadaje obrażeń, a tylko go ogusza. Używane są głównie do polowań na ptaactwo.
Strzały - haki	gród	4sz.s	Ten pocisk zakończony jest kotwiczka. Stanowi dość typowe uzbrojenie fantasy. Nie zadaje obrażeń, a wszystkie zasięgi broni, z której został wystrzelony obniżają się o połowę. Istnieje 40% szans, że znajdzie dla siebie jakieś oparcie.
Elfia strzała	wioski (tylko elfie) u specjalistów (gdzie indziej)	1sz. s	zadaje 1k6 obrażeń więcej
Srebrna strzała	wioski	1sz. s + 2sz. m	może zadawać obrażenia istotom wrażliwym na srebro, sztuka srebra w koszcie jest konieczna do przetopienia ją na grot.
Ognista strzała lub bełt	duże miasto, wyłącznie krasnoludzkie	1. sz. s	zwiększa wszystkie zasięgi o 10m, a obrażenia o 1k6. Jest to strzała (lub bełt) posiadający prymitywny, prochowy silniczek raketowy. Z dwustu takich i sporego kosza każdy krasnolud i gnom jest w stanie wykonać ognisty kosz.
Paliwo do miotacza ognia	duże miasto, wyłącznie krasnoludzkie	1sz. z za ładunek	paliwo do miotacza ognia na jeden wystrzał.
Krasnoludzka śpiewająca strzała	gród, wyłącznie krasnoludzki	1sz. s/ sztuka	strzały będące fajerwerkami, wzbudzają strach w istotach o inteligencji zwierzęcej. Nie zadają obrażeń.

Pancerze:

lista podstawowa:

Skóra zwierzęca	wioski	5sz. s	skóra zdarta z jakiegoś zwierzaka, zapewnia 2p. pancerza. Warzy 2kg
Skórzany kaftan	wioska	1sz. z	Rodzaj twardej, skórzanej kurtki 4p. pancerza. 3kg
Nabijana zbroja skórzana	gród	2sz. z	Rodzaj twardej, skórzanej kurtki nabijanej metalowymi ćwiekami w celu zwiększenia wytrzymałości 6p. pancerza. 6p. wytrzymałości 4kg
Kolczuga	gród	10sz. z	Stworzona z wielu, połączonych, metalowych pierścieni

			zbroja zapewnia 8p. pancerza, modyfikator do Szybkości -10, waży 6kg
Zbroja łuskowa	gród	20 sz. z	Stworzona z licznych, zachodzących na siebie łusek metalu, zapewnia 10p. pancerza, modyfikator do Szybkości i Zręczności -10, waży 8kg.

Pancerze: lista rozszerzona:

Zbroja płytowa	u specjalistów	100sz. z	W pełni metalowa, ciężka zbroja noszona przez część rycerstwa 20p. pancerza. 12p. wytrzymałości, 15kg. Zręczność i szybkość spadają do poziomu 20
Mithrilowa kolczuga	U specjalistów, towar niemal niedostępny	1000sz. z	20p. pancerza, 3kg, nie ogranicza ruchów
Elfia kolczuga	u specjalistów	150sz. z	13p. panc., 3kg. Tak jak większość elfich przedmiotów wykonana z pewną pomocą magii
Zbroja ze smoczej łuski	u specjalistów	500sz.z	25p. pancerza, 5kg. Wykonana ze smoczyc łusek z okolic kręgosłupa (te są najtwardsze i jednocześnie najbardziej nadają się do obróbki), istnieje 20% szans, że rzucony na noszącego czar nie zadziała.
Gnomia kolczuga	gród (tylko gnomów)	20sz. z	jak zwykła kolczuga, ale jest na tyle ergonomiczna, że nie ogranicza Szybkości
„Skóra salamandry”	U krasnoludzkich i gnomich specjalistów	50sz.z	To zbroja z tkaniny azbestowej. Otrzymujesz 10 p. pancerza (20 przeciwko ogniovi), modyfikator do Szybkości i Zręczności -10, waży 8kg.
Krasnoludzka zbroja	tylko u krasnoludzkich specjalistów	+100% normalnego kosztu	Wykonany przez krasnoludy, ulepszony pancerz, jego punkty pancerza rosną o 20% (zaokrąglane w dół)

Uzupełnienia: skóra zwierzęca, skórzana i nabijana skórzana zbroja, oraz mithrilowa i elfia kolczuga to zbroje lekkie, zbroja płytowa jest zbroją ciężką, reszta średnimi.

Tarcze:

Puklerz:	wioska	3sz. s	Jest to niewielka tarcza, używana często przez szermierzy, gdyż nie ogranicza ich ruchów/ Nie może blokować pocisków, waży 1kg
Średnia tarcza:	wioska	6sz. s	Tarcza średnich rozmiarów, waży 3kg
Duża tarcza:	gród	9sz. s	Duża i ciężka tarcza, + 10 do zręczności podczas osłaniania się przed pociskami i ciosami, waży 5kg
Pawęż	gród	2sz.z	To ciężka tarcza, praktycznie nie nadająca się do zwykłego odbijania ciosów. Można się za nią ukryć, chroniąc się w ten sposób przed pociskami i czarami przybierającymi formę pocisków oraz podobnymi mocami i zdolnościami, które nie mają prawa wyrządzić użytkownikowi szkody. Pawęż ma 30 punktów ran i 15 pancerza (aczkolwiek zwykłe strzały nie robią jej krzywdy), używająca jej osoba otrzymuje modyfikator – 20 do zręczności i szybkości, jego ciosy łatwiej o 20 uniknąć /parować / odbić. Niosąc Pawęż można osłaniać osobę znajdującą się za tobą, np. łucznika.

Artykuły magiczne:

Czarny muchomor	u specjalistów (dla większości)	1sz. s / sztuka	nabyć u zwykłej wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
-----------------	---------------------------------	-----------------	---

	ziół specjalista oznacza lokalnego aptekarza lub znachora)		
Czerwony grzyb	u specjalistów	1sz. s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Niebieski grzyb	u specjalistów	1sz. s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Złoty grzyb	niedostępny	10sz. z sztuka	Brak stałych dostaw w handlu
Jaskinnik Czerwony	u specjalistów	1sz. s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Muchomor szалу	niedostępny	0sz. m	Brak stałych dostaw w handlu
Trupik biały	u specjalistów	1sz. s / sztuka	u wiedźmy lub nekromanty lub wyspecjalizowanego zielarza
Błękitna różyczka	u specjalistów	1sz.s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Czerwona różyczka	u specjalistów	1sz.s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Śnieżna różyczka	u specjalistów	5sz.s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza, w specyficznym regionie
Czarna róża	u specjalistów	1sz.m / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Złoziele	u specjalistów	1sz. s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Kwiat mocy	u specjalistów	2sz. z / sztuka	u wiedźmy, bardzo mało prawdopodobne by miała i chciała sprzedać lub wyspecjalizowanego zielarza
Trójkwiat biały	u specjalistów	1sz. m / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Śmierdek	u specjalistów	5sz. s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Pylek sennego kwiatu	u specjalistów	1sz.z / dawka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Pylek paraliżującego kwiatu	u specjalistów	1sz.z / dawka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Pylek kwiatu duchów	u specjalistów	1sz.z / dawka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Pylek pokrzywowego kwiatu	u specjalistów	1sz.z / dawka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Płonące kwiaty	u specjalistów	1sz.s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Pylek srebrnego kwiatu	u specjalistów	1sz. z / dawka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Pylek rdzawika	u specjalistów	1sz. z / dawka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Czworolist	u specjalistów	1sz.s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Wilcze ziele	u specjalistów	1sz.z / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Ziele św. Hildy	u specjalistów	1sz.z / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Ziele św. Bogiła	u specjalistów	1sz. m / liść	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Jemiola	w każdej wiosce	1sz. m / sztuka	u każdego potrafiącego wspinać się po drzewach kmiotka
Jabłko natchnienia	u specjalistów	5sz. s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Owoc drzewa życia	niedostępny	50sz.z / sztuka	nie da się tego kupić, można ewentualnie zorganizować wyprawę poszukiwawczą
Goblińskie jagody	niedostępny	1sz. m/ 10sztuk	za szybka schną by je sprzedawać
Dobre jagody	u specjalistów	1sz. m / jagoda	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Ilichilius	u specjalistów	1sz. s / sztuka	u elfa – zielarza (patrz opis)
Jagody obłędu	u specjalistów	1sz. m / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Magiczne orzechy	u specjalistów	1sz.s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Nasiona potwornego ziela	u specjalistów	5sz.z / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Nasiona szybko-rostu	u specjalistów	1sz. z / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza (trudno dostępny)
Owoc drzewa utopii	niedostępny	ok. 50sz.z	nie da się tego kupić, można ewentualnie próbować zorganizować wyprawę poszukiwawczą
Korzeń wiedźmy	u specjalistów	1sz.s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Kłacze paproci nebulusa	u specjalistów	1sz.s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Cebulki czarnej lili	u specjalistów	1sz. s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Kreci korzeń	u specjalistów	1sz. s / sztuka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Mandragora	u specjalistów	2sz. z / sztuka	u aptekarzy, medyków i magów
Strzałka do dmuchawki	u specjalistów	3sz. z / sztuka	u niektórych magów, nekromantów i wiedźm

kolca wilczego krzewu			
Laska z drzewa śmierci	u specjalistów	30sz.z / sztuka	u niektórych czarowników (trudno dostępna), zadaje dodatkowe 1k6 ran od negatywne energii (są to rany magiczne)
Mech grobowy	u specjalistów	2sz.z / miarka	u wiedźmy lub wyspecjalizowanego zielarza
Kości małych zwierząt	wioski	1sz.m za szkielecik	u dowolnego znudzonego wyrostka lub szczurołapa
Czaszki	miasteczka	Koszt łapówki	u przekupnych grabarzy, należy uważać, by nie wydali cię prawu
Niedźwiedzie zęby	wioski	1sz.s / komplet	u dowolnego myśliwego lub kłusownika
Trupi wosk	u specjalistów	Koszt łapówki	u przekupnych grabarzy, należy uważać, by nie wydali cię straży
Krew jednorożca (kilka kropel)	u specjalistów	1sz.z / dawka	u niektórych magów i łowców
Róg jednorożca	u specjalistów	50sz.z / sztuka	u niektórych magów i łowców, trudno go zdobyć
Karbunkul	niedostępny	200sz.z / sztuka	praktycznie nie do zdobycia
Siarka piekieł	u specjalistów	5sz.s / dawka	u niektórych kupców
Czarna skała	u specjalistów	5sz.s / grudka	u niektórych kupców
Kryształ czarodziejki	u specjalistów	5sz.z / sztuka	u niektórych kupców i jubilerów
Klejnot maga	u specjalistów	5sz. z / sztuka	u niektórych kupców i jubilerów
Kamień tęczy	u specjalistów	5sz.z / sztuka	u niektórych kupców i jubilerów
Kryształ górski	u specjalistów	5sz. z / sztuka	u elfiego kupca z Illien
Magiczny węgiel	u specjalistów	2sz.z / sztuka	u krasnoludzkiego kupca
Mikstura siły	u specjalistów	2sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Eliksir mocy	u specjalistów	3sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Mniejsza mikstura uzdrawiająca	u specjalistów	1sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Uniwersalna odtrutka	u specjalistów	10sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Eliksir lewitacji	u specjalistów	3sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Lek na choroby	u specjalistów	1sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Eliksir silnego głosu	u specjalistów	1sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Eliksir pozornej śmierci	u specjalistów	5sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Maść odporności na ogień	u specjalistów	5sz. z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Napój widzenia w ciemnościach	u specjalistów	3sz. z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Eliksir przeciwbólowy	u specjalistów	5sz.s / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Eliksir płomiennego dechu	u specjalistów	5sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Mikstura prawdziwego widzenia	u specjalistów	2sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Mikstura ochrony przed nieumarłymi	u specjalistów	10sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Olejek szybkości	u specjalistów	10sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Eliksir lustrzanych oczu	u specjalistów	10sz.z / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Mikstura tłumienia magii	u specjalistów	15sz.z / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Mikstura kamiennej skóry	u specjalistów	13sz.z / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Mikstura kamiennego ciała	u specjalistów	10sz.z / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Eliksir berserkerów	u specjalistów	5sz.z / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Eliksir magicznej osłony	u specjalistów	15sz.z / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Eliksir kontrolowania ludzi	u specjalistów	30sz.z / dawka	U potężnego maga lub alchemika
Eliksir ze sproszkowanej czaszki	u specjalistów	20sz.z / dawka	U nekromanty
Krwawy eliksir Vithariasa	u specjalistów	35sz.z / dawka	U bardzo zdeprawowanego nekromanty lub maga
Eliksir z płynnego metalu Ura	U specjalistów	15sz.z / dawka	U potężnego maga
Eliksir uderzeń	U specjalistów	5sz.z / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Eliksir z kory	U specjalistów	7sz.z / dawka	U druida

Eliksir z krwi giganta	U specjalistów	35sz.z / dawka	U potężnego maga
Eliksir ze smoczej krwi	U specjalistów	50sz.z / dawka	U potężnego maga
Mikstura rozproszenia magii	U specjalistów	15sz.z / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Mikstura czarnej śmierci	U specjalistów	15sz.z / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Wężowy eliksir	U specjalistów	5sz. / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Eliksir skoku	U specjalistów	2sz.z / dawka	U wiedźmy lub alchemika
Mikstura śmierci w życiu	U specjalistów	10sz.z / dawka	U nekromanty
Większy eliksir uzdrawiający	U specjalistów	5sz.z / dawka	U potężnego czarownika
Większy eliksir mocy	U specjalistów	10sz.z / dawka	U potężnego czarownika
Gaz ucieczki	U specjalistów	5sz.z / dawka	U czarownika lub alchemika
Świeca magii	U specjalistów	5sz.z / sztuka	U co lepszego maga
Usypiający nektar	U specjalistów	1sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Napój potęgi	U specjalistów	50sz.z / dawka	u potężnego maga
Eliksir prawdomówności	u specjalistów	4sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Lodowy olejek	u specjalistów	3sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Magiczna oliwa	u specjalistów	4sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Dekokt naładowania przedmiotów	u specjalistów	5sz.z / dawka	u potężnego maga mającego wielu przyjaciół
Świecący eliksir	u specjalistów	2sz.z/ dawka	u wiedźmy lub alchemika
Eliksir polimorfi	u specjalistów	od 5 do 1000 sz.z / dawka	w zależności w co chcesz się zmienić, u potężnych czarowników
Eliksir niechcianej polimorfi	u specjalistów	od 1 do 1000sz.z / dawka	cena w zależności w co chcesz kogoś zmienić, u potężnych czarowników
Napar z mumii	u specjalistów	70sz.z / dawka	u potężnych czarowników
Eliksir z wężowej łuski	u specjalistów	5sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Elfie wino uzdrawiania	u specjalistów	50sz.z / butelka	u elfich kupców magii
Perfumy pożądania	u specjalistów	30sz.z / fiołka	u alchemików i elfich kupców magii
Esencja z duszy trolla	u specjalistów	50sz.z / dawka	u potężnych nekromantów
Esencja z duszy licza	u specjalistów	80sz.z / dawka	u potężnych nekromantów
Esencja z duszy wampira	u specjalistów	60sz.z / dawka	u potężnych nekromantów
Maść zapachu bestii	u specjalistów	1sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Kadzidło wykrycia ożywieńca / potwora	u specjalistów	10sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Magnetyczna woda	u specjalistów	5sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Maść braku wagi	u specjalistów	5sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Ekstrakt z elfich organów	u specjalistów	20sz.z / dawka	u zwyrodniałych czarowników
Eliksir kontrmagii	u specjalistów	5sz.z / dawka	u wiedźmy lub alchemika
Eliksir demanifestacji	u specjalistów	10sz.z / dawka	u czarownika lub alchemika
Anielska mgielka	u specjalistów	25sz.z / dawka	u potężniejszych czarowników
Eliksir przerażającej separacji	u specjalistów	50sz. z / dawka	u potężnych magów
Olejek drugiej szansy	u specjalistów	20sz.z / dawka	u alchemików
Alchemiczna mikstura	U specjalistów	1sz.z / dawka	u alchemików
Składniki do mikstur	U specjalistów	od 10 do 80% ceny substancji	ceny eliksirów są zależne mn. od ich mocy, popytu nań, oraz unikatowości eliksiru
Nauka zaklęcia	U specjalistów	2sz. z za p. trudności	u przedstawicieli odpowiednich profesji, nikt jednak tanio nie będzie sobie produkował konkurencji
Księga czarów	U specjalistów	ok. 200sz.z	u przedstawiciela odpowiedniej profesji, zawiera 3k6 zaklęć
Rozproszenie zaklęcia lub zdjęcie klątwy	U specjalistów	5sz. s za punkt Siły Woli osoby, która rzuciła czar + koszty zaklęcia rozprasającego	u dowolnego czarownika Ceny są negocjowane i zmienne, zależnie od osoby i sytuacji klienta jak i kupca. Najpotężniejsi magowie rzadko oczekują złota, raczej wyręczają się klientami jako sługami i

			żądadają od nich wykonywania – często niebezpiecznych – zadań (np. skompletowania składników do eliksiru)
Zdjęcie zaklęcia kontrzaklęciem	U specjalistów	1 sztuka złota za punkt Siły Woli rzucającego + koszt zaklęcia rozprasającego	u czarownika, może wymagać długiego poszukiwania osoby potrafiącej odczynić urok
Odwrócenie zaklęcia	u specjalistów	3sz.z za punkt Siły Woli rzucającego	u co lepszego czarownika
Anator (piec alchemiczny)	u specjalistów	50sz.z	na zamówienie w cechu
Alembiki, retorty itp.	u specjalistów	10sz.z / zestaw	zamówić w cechu szklarzy
Filtry	u specjalistów	1sz.z / zestaw	Brak
Centryfuga	u specjalistów	20sz.z	na zamówienie w cechu, to rodzaj wirówki do odwirowywania eliksirów
Prasa alchemiczna	u specjalistów	30sz.z	na zamówienie w cechu
Księga prorocत्व	u specjalistów	30sz.z	zwoj z zapisanymi weń wróżbami, często święta księga jakiejś religii, jeśli korzystający potrafi czytać jego wróżbiarstwo +10%
Wykresy nieba	u specjalistów	10sz.z	astrologia + 10%
Kości wróżebne	u specjalistów	2sz.z	wróżbiarstwo +10%
Astrolabium	u specjalistów	40sz.z	astrologia +10%
Porada u czarownika	U specjalisty	1 sztuka złota	Czyli po prostu wizyta celem zacerpnienia informacji, podczas której mag nie będzie zmuszony uciec się do swej mocy
Rzucenie zaklęcia	u specjalistów	5sz.s za punkt Trudności zaklęcia, punkt Kosztu Zaklęcia i punkt przełamanej Siły Woli + 10 sztuk złota za każdy p. czartracony na dłuższy okres. Cena rośnie x2 jeśli czarownik podejmuje jakiegokolwiek ryzyko, lub będzie musiał na dłużej niż godzinę opuścić pracownię	Nie każdy czarownik zna każde zaklęcie, szukanie odpowiedniego specjalisty może zająć długie miesiące. Mało prawdopodobne jest też, by zechciał np. zejść do lochów i rzucić „kulę ognia” na spotkanego przez ciebie wroga.

Przedmioty z tej listy mogą być nabywane przez osobę o zdolności „Konszachty z czarownikami” inne prawdopodobnie nie zdołają znaleźć odpowiednich kupców... Nie, dlatego, że specjalnie się ukrywają – po prostu jest ich niewiele.

Jeśli kupujesz eliksir, lub zioło czarownik najpewniej wyśle jednego ze swoich sług na poszukiwania / do pracowni i każe ci wrócić za kilka dni. Jeśli pragniesz nabyć przedmiot natychmiast, lub w okolicznościach nie sprzyjających temu (np. rosnące latem rośliny w środku zimy) będziesz musiał skorzystać z zapasów maga (co podnosi cenę przedmiotu x4).

Przedmioty codziennego użytku:

Księga	u specjalistów	40sz.z	Nic dziwnego, że niekiedy są przykuwane do półek
Kartka pergaminu / papieru	miasteczka	1sz.s / sztuka (pergamin) 1sz.m (papier)	Są w końcu wykonywane z cielejcej skór, stąd cena
Ubranie (łachmany)	wioska	2sz.m	podarte szmaty dla żebraka

Typowe ubranie	wioska	1sz.z	zwykłe, typowe ubranie
Bogate ubranie	miasto	10sz.z (i więcej)	guziki z cennych klejnotów, obszyte złotą nicią itp.
Ciepłe ubranie	wioska	2sz.z	W sam raz na zimę.
Szlachetny kamień	miasteczko	4k10sz.z	Brak. Cena nieznacznie różni się od ceny sprzedaży.
Bizuteria (tania)	miasteczko	10k10sz.s	Brak. Cena kupna nieznacznie różni się od ceny sprzedaży.
Bizuteria (złota, srebrna)	miasto	10k10sz.z	Podarunek np. jednego pierścienia uważany jest za iście królewski dar. Cena kupna nieznacznie różni się od ceny sprzedaży.
Jedzenie (kiepskie) / racja żywnościowa	wioska	1sz.m za posiłek	Samodzielne przygotowanie żywności z kupionych produktów obniża jej koszt o połowę. To mało pożywna, niesmaczna strawa, często pochodząca z częściowo nadpsutych produktów lub resztki po posiłkach bogatszych ludzi. Na jej skład wchodzi najczęściej kasza, ser i czarny chleb okraszony tłustym mięsem. Żywność robotników, parobków i służących
Jedzenie (przekąska)	wioska	1sz.m /posiłek	Różnego rodzaju ciastka z miodu lub cukru, pączki, smaczne, acz mało pożywne produkty.
Jedzenie (umiarkowane) / racja żywnościowa	wioska	2sz.m /posiłek	Smaczna (i pożywna) żywność, na którą może pozwolić sobie każdy, średniozamożny człowiek. Samodzielne przygotowanie żywności z kupionych produktów obniża jej koszt o połowę
Jedzenie (wyrafinowane)	miasteczko	1sz.z /posiłek	Coś, co trafia na stoły panów, wykonane z często egzotycznych składników najwyższej jakości
Krasnoludzkie / elfie racje żywnościowe	Miasteczko odpowiedniej rasy	1sz.s / racja	Może niezbyt wyrafinowane smakowo, lecz pożywne i nigdy się nie psują.
Metr liny	Wioska	1sz.m	Zwykły, konopny sznur idealny, by kogoś związać, lub do zdobywania góry.
Kotwiczka do liny	wioska	1sz.z	Brak
Pochodnia	wioska	1sz.m	Pali się około godziny
Świeca	wioska	1sz.m	Pali się około godziny
Latarnia	wioska	1sz.z	Gliniana lampka, w której pali się zanurzony w oleju knot, czasem otoczona szkłem i metalem.
Olej do latarni	wioska	1sz.m	Ilość potrzebna, by latarnia płonąła 2 godziny.
Narzędzia	wioska	5sz.s	Łopata, kilof, łom, wytrychy, szczypce, igły i nici itd.
Narzędzia specjalistyczne	miasteczko	5sz.z	Przedmioty wykorzystywane w specyficznych zawodach, wymagających wielkiej precyzji lub nielegalne.
Kiepskie wino lub piwo	wioska	1sz.m/butelka 4sz.m/dzban 5sz.z/beczka	Codzienny napój większości ludzi, podawany do posiłku
Średniej jakości wino lub piwo	wioska	1sz.m/porcja 1sz.s/butelka 1sz.z/dzban 10sz.z/beczka	Coś, co ludzie piją, gdy chcą się zabawić, lub podawane jest do posiłków od święta. Codzienny napój rycerstwa i szlachty.
Dobre gatunkowo wino	U specjalistów	1sz.s/porcja 1sz.z/butelka 10sz.z/dzban 100sz.z/beczka	Bardzo wysokie gatunkowo wino. Codzienny napój na dworach książęcych i królewskich, odświętny na rycerskich
Przyprawy ziołowe	Wioska	1sz.m 200gram	/Czosnek, mięta, majeranek, tymianek, sól, estragon, wszelkie zioła rosnące w Europie.

Przyprawy korzenne	U specjalistów	1sz.m / gram	Pieprz, cynamon, imbir, kardanom, szafran, wyalazki niziolkow, elfow i krasnoludow, takie jak herbata, cukier czy tytoń
Gry:	Wioska, miasteczko (zalezy jaka)	1sz.m (kości), 5sz.s (karty), 2sz.z (szachy)	Gry, służące do rozrywki.
Lusterko	miasteczko	Mieszczące się w dłoni: Wypolerowana miedź lub brąz: 1sz.z, wypolerowane srebro: 10sz.z, szkło: 15sz.z Wiszące na ścianie: cena x5, wielkości człowieka cena x10	Lustra są kolejnym rzadkim i drogim wynalazkiem.
Klepsydra	miasteczko	2sz.z	Szkło jest raczej rzadkie i drogie.
Zegar	miasto	30 sztuk złota	Po tej cenie sprzedaje się zegary ściennie, podobne do mebli. Istnieją zegarki kieszonkowe, wytwarza je kilku zdolnych gnomów. Kosztują około 100 sztuk złota.
Waga	miasteczko	Zwykła: 2sz.z	Zwykła waga szalkowa i ciężarki
Kosmetyki	miasteczko	Niskiej jakości: 1sz.z, zwykłej: 5sz.z	Najczęściej różnego rodzaju pudry, czernidła, wyciągi z kwiatów (rzadko oparte na alkoholu)
Surowce i materiały budowlane.	wioska	40 -60% ceny przedmiotu, który chcesz wykonać	Drewno, żelazo, kamień itd.
Hamak	Wioska	1 sztuka złota	Brak
Mata do snu lub koc	wioska	5sz.s	Brak
Namiot	wioska	5sz.z	Nie duży namiot zdolny pomieścić do 5 ludzi, w niezbyt luksusowych warunkach.
Namiot – lepszy	Miasteczko	30sz.z	W najlepszym wypadku zmieściłby w sobie prawdopodobnie 10 ludzi. W rzeczywistości rzadko sypia w nim ich więcej niż 4. Zapewnia im pewną dozę komfortu. Używany przez rycerstwo i bogatszych kupców.
Namiot – luksusowy pawilon	miasto	60sz.z	Ogromny, barwny pawilon, wewnątrz podzielony płótnem na kilka komnat. Najczęściej sypia w nim nie więcej niż jedna osoba, choć pomieściłby i ze 30. Używany przez bardzo bogatych rycerzy, baronów i wyższe warstwy podczas podróży.
Wóz	Wioska	15sz.z	Ciągnięty przez konie wóz, używany przez chłopów, kupców, w wojsku do przewozu żywności.
Sanie	wioska	15sz.z	Pojazd do poruszania się po śniegu.
Siodło	wioska	5sz.z	Brak
Łódź	Wioska	15sz.z	Wiosłowa lub żaglowa łódź używana przez rybaków i przewoźników.
Instrumenty muzyczne	Miasteczko	5sz.z / sztuka	Brak

Butelka szklana (pusta)	Miasteczko	2sz.s / sztuka	Szkło jest dość rzadkim produktem
Butelka lub gliniany dzbanek	wioska	2sz.m / sztuka	Brak
Bukłak	wioska	1sz.s	Skórzany pojemnik na wodę. Mieści około 10 litrów.
Beczka	wioska	1sz.z / sztuka	Brak
Worek	Wioska	1sz.m / sztuka	Brak
Meble	miasteczko	Małe: 2sz.z / sztuka Średnie: 4sz.z / sztuka Duże: 8sz.z / sztuka	Małe meble to krzesła, stołki i skrzynie. Średnie to większe skrzynie i kufry, stoły, ławy i półki, duże to łóżka, duże stoły i pułki oraz szafy.
Garnek	wioska	Gliniany: 3sz.m / sztuka Metalowy: 5sz.s / sztuka	Brak
Sakiewka	wioska	1sz.m / sztuka	Mały pojemnik do przenoszenia drobnych przedmiotów: hubki i krzesiwa, monet, ziół, drogich kamieni
Torba podróżna	Wioska	2sz.m / sztuka	Większy pojemnik, w którym można zmieścić np. żywność na 2-3 dni
Plecak	wioska	5sz.m / sztuka	Duży podręcznik, w którym można przenosić skromny dobytek
Kosz	wioska	2sz.m, 5sz.m, 1sz.s	Pojemnik utkany z wikliny, siotowia lub słomy. Nadaje się do transportowania przedmiotów i zwierząt. Pierwszy ma pojemność 2 litrów, drugi 10 litrów trzeci 20 litrów. Transport w nim jest wygodniejszy i mniej naraża delikatny przedmiot na uszkodzenia niż worek czy plecak.
Klatka:	wioska	Drewniana: 1sz.s, metalowa: 1sz.z	Klatka przeznaczona dla stworzenia rozmiarów bardzo mały. Nie jest szczególnie komfortowa, ale daje pewność, że nie ucieknie ono i nie zawieruszy się nigdzie. Cenę klatki dla każdego większego stworzenia należy pomnożyć razy 5 za każdą jego kategorię rozmiarów.
Lunety, soczewki	Duże miasto	Pierwsze: 30sztuk złota, drugie 5sztuk złota	Tylko dwie rasy potrafią wykonywać soczewki: gnomy i krasnoludy. Poza ich domenami wynalazek ten jest słabo znany, a dostęp doń bardzo ograniczony.
Mapy	miasto	10 – 100 sztuk złota	Cena zależy od dokładności i jakości wykonania. Najtańsze są skrajnie nieprzydatne, najdroższe w najlepszym wypadku przekłamane.
Leki	miasto	10sz.z	1dawka, na 50% nie zadziałają, 10% zaszkodzą
Elfie / krasnoludzkie leki	odpowiednie miasto	10sz.z	1dawka, na 80% zadziałają, zwykle nie szkodzą

Wynajem pracowników i ceny usług:

Wynajęcie skryby (1raz)	Miasteczka	1sz.s	Brak
Miesięczna pensja skryby	brak	10sz.z	To więcej niż zarobiłby pisząc listy dorywczo
Niewolnik	u specjalistów	50sz.z	Trzeba pamiętać, że niewolnictwo już zamiera, handel ludźmi jest już rzadkością.
Niewolnik: skryba	u specjalistów	100sz.z	Ludzi sprzedaje się już bardzo rzadko, najczęściej
Piękna niewolnica	u specjalistów	200sz.z	są to jeńcy za których nie uiszczono okupu, lub

			dłużnicy.
Myto na moście, w bramie	brak	1sz.s / osoba	Rycerstwo i duchowieństwo jest zeń zwolnione
Zwyczajowa łapówka	brak	5sz.z	Łapówka dla np. strażnika, nie ważnego urzędnika. Za tą cenę raczej nie zechce zaryzykować życia.
Duża łapówka	brak	60sz.z	Dla np. rajcy miejskiego.
Najemnik	gród	15sz.z	Wojownik 1 poziomu, w tabeli miesięczny żołd
Lepszy najemnik	miasteczko	30sz.z	Wojownik 5 poziomu, w tabeli miesięczny żołd
Dużo lepszy najemnik	duże miasto	90sz.z	Wojownik 10 poziomu, w tabeli miesięczny żołd, zazwyczaj zatrudniany na stanowiskach oficerskich
Służący, niewykwalifikowany	wioska	1sz.s	Dzienna pensja dla parobka, pokojówki lub kuchcika
Służący, wykwalifikowany	miasteczko	1sz.z	Dzienna pensja dla zarządcy, mistrza kucharskiego itp.
Wynajęcie robotnika	miasteczko	1sz.s	Dzienna płaca murarza, tragarza itd.
Wynajęcie zabójcy	miasteczko	15sz.z	Chłopak z miejskich slumsów (złodziej 1 poziomu) dźgnie kogoś nożem na twe zlecenie. Usługa czarnorynkowa.
Wynajęcie zabójcy: dobrego	Duże miasto	30sz.z	Złodziej 5 poziomu
Wynajęcie bardzo dobrego zabójcy	Duże miasto	90sz.z	Złodziej 10 poziomu, lub działający bardzo subtelnie, lub dysponujący jakąkolwiek formą magii
Wynajęcie przestępcy	miasteczko	7 sztuk złota	Specjalista od niezbyt ryzykownych zajęć: porwań, podpaleń, zastraszeń i wymuszeń. Nic, co wymagało by od niego bezpośredniego ryzyka. Złodziej 1 poziomu. Usługa czarnorynkowa
Wynajęcie niezłego przestępcy	miasteczko	15 sztuk złota	Złodziej 5 poziomu
Wynajęcie bardzo dobrego przestępcy	Duże miasto	30 sztuk złota.	Złodziej 10 poziomu.
Wynajęcie rzemieślnika	miasteczko	1sz.z	Dniówka mistrza cechu murarzy lub innego, niezbędny, by zbudować coś więcej niż chłopską chatę, czeladnicy są o połowę tańsi, ale i mniej wykwalifikowani.
Kuracja u medyka	miasto	8sz.z	patrz: leki. medyk nie zna się na anatomii, chirurgii i nie umie składać kości, za to świetnie upuszcza krew
Kuracja u cyrulika, lub kowala	miasto	5sz.z	umie rwać zęby, składać kości, amputować kończyny itp. słowo higiena nie jest mu znane
Naprawa broni	wioska	1sz.z	Brak
Artysta (kiepski)	Wioska	1sz.s – występ 1sz.z – dzieło 5sz.z – miesięczna płaca	Wioskowy grajek, ludowy artysta rzeźbiący kozikiem w drewnie, malarz pokojowy. „Dzieło” – to koszt wykonania pojedynczego obrazu, napisania wiersza itd.
Artysta (średni)	Miasteczko	5sz./s – występ 5sz.z – dzieło 25sz.z – miesięczna płaca	To człowiek malujący na zlecenie obrazy kupieckich córek i szyldy bogatych oberży, muzyk grający w oberżach i okazjonalnie akompaniujący dworskiemu minstrelowi, gdy pan organizuje ucztę itd.
Artysta (dobry)	Miasto	1sz.z – występ 10sz.z – dzieło 50sz.z – miesięczna płaca	To prawdziwy mistrz w swym fachu, dworski minstrel, rzeźbiarz pracujący przy ozdobie królewskiego pałacu lub artysta, któremu powierzono malowanie fresków w świątyni.
Artysta (światowej sławy)	Metropolia	10sz.z	– To osoba światowej sławy, osobistość w świątku

		występ 50sz.z – dzieło 250sz.z miesięczna pensja	sztuki, o którego usługi walczą księżęta i królowie.
Uczony	Miasto	1sz.z – porada 30sz.z miesięczna pensja	Bakałarz wykształcony na uniwersytecie, pobożny mnich lub samouk.
Informator	wioska	5sz.s – 25sz.z (zależnie od tematu)	Donosiciel informujący o nastrojach ludności, plotkach, nieprawomyślnych zachowaniach czy nawet ruchach szlachciców.
Nauczyciel	miasteczko	1sz.z - lekcja	Zarówno instruktor etykiety, nauczyciel fechtunku, sztuki, poezji czy jazdy konnej
Kat	Miasteczko	5sz.z / zlecenie	Specjalista od zadawania śmierci i bólu.
Doradca	Miasteczko	30sztuk złota / miesięczna pensja	Specjalista w jakiejś dziedzinie – filozofii, handlu, sztuce wojennej, polityce, agronomii, zjawiskach nadprzyrodzonych, – który będzie ci doradzał swymi słowami i pokieruje twą ręką.
Podżegacz	U specjalistów	30sz.z zlecenie	Ekspert od podburzania tłumu i wzniecania zamieszek, gotowy wywołać bunt w jakiejś wiosce itd.
Treser	Miasteczka	5sz.z / zlecenie na wytresowanie zwierzęcia 50 sz.z / zlecenie na wytresowanie potwora	Brak
Zabawka / „zwierzątko” do towarzystwa, błazen	Miasto	30sz.z miesiąc	Istota inteligentna, którą z racji niespotykanego wyglądu, kalectwa itd. uważasz za szczególnie sympatyczną, zabawną i wartą pokazania na swym dworze
Efektowny służący	Miasto	Zwykła płaca x2	Istota wywodząca się z jakiegoś niespotykanego gatunku lub mająca wyróżniające ją cechy np. diabelstwo, półdemon itd. Ceniony głównie za swój sensacyjny wygląd.
Pojedynkowicz	Miasto	15 sztuk złota / pojedynek do pierwszej krwi 60 sztuk złota – na śmierć i życie	Doświadczony wojownik (poziom 10+) za tą cenę wyzwie kogoś na pojedynek w twoim imieniu i stoczy z nim walkę. Ewentualnie zastąpi twoją osobę w starciu.
Herold	Gród	1sz.z / dzień	Człowiek o mocnym głosie, wyposażony w surme, grając, na której zwraca uwagę tłumowi roznieście po okolicy twoje przesłanie.
Posłaniec	Gród	1sz.z/dzień podróży	Odważny człowiek na rączym rumaku zawiezie jakiś przedmiot lub wiadomość do wskazanego miejsca i wręczy wskazanej przez siebie osobie.
Zakwaterowanie: tanie	U specjalistów	5sz.s / noc	Sen w stajni, na podłodze, w oborze lub na sianie w strychu, oferowany przez karczmarzy i uczynnych chłopów. Posiłki niewliczone. Standard dla pielgrzymów, żebraków i służby.
Zakwaterowanie: średnie	U specjalistów	1sz.z / noc	Sen w łóżku, we wspólnej sali, łóżko może prezentować różną jakość. Ten standard oferują podróżnym także klasztory. Posiłki niewliczone. Tak śpią podróżujący chłopcy, mieszczanie i średniozamożni kupcy.

Zakwaterowanie: dobre	U specjalistów	5sz.z / noc	Sen w świeżym łóżku, w prywatnym pokoju. Posiłki niewliczone. Sypiają tak możni panowie.
Stajnia	U specjalistów	5sz.s / doba + 5sz.s opieka nad koniem.	Brak
Utrzymanie: samowystarczalne	brak	1sz.z / miesiąc	Nawet przy założeniu, że odżywasz się głównie produktami własnego gospodarstwa, ubierasz się w ubrania wykonane z własnoręcznie utkanego sukna lub ewentualnie, jeśli ktoś zaspokaja wszystkie twoje najważniejsze potrzeby od czasu do czasu musisz – lub chcesz – wydać trochę pieniędzy i np. zapłacić myto na moście. Tak żyją chłopci – nawet ci bogaci, służący i pozostający na służbie żołnierze
Utrzymanie: biedne	brak	1sz.z / miesiąc	Utrzymujesz się głównie z tego, co wyżebrasz – najczęściej drobne monety i resztki jedzenia rzucane jako jałmużna. Ubierasz się w łachmany i jesteś notorycznie głodny. Tak żyją żebracy
Utrzymanie: średni poziom życia	Brak	7sz.z / miesiąc	Przy założeniu, że chcesz żyć na średnim poziomie, oszczędzając trochę, lecz jednocześnie ciesząc się życiem. Żywisz się i odziewasz jedynie w zakupione produkty. Tak żyje większość wolnej ludności miast.
Utrzymanie: wysoki poziom życia	brak	14sz.z miesiąc	Chcesz, by niczego ci nie brakowało, ale jednocześnie nie popadać w dekadencję i nie żyć ponad stan. Pijesz dobre wina, masz ładne mieszkanie. Tak żyją bogaci kupcy, rzemieślnicy i biedniejsi rycerze.
Utrzymanie: wysoki poziom życia	Brak	50sz.z miesiąc	Żyjesz rozrzutnie, pozwalając sobie na luksusy i wszystko, co tylko dusza sobie zapragnie. Masz dość liczna służbę. Żyją tak bogaci rycerze i baronowie.
Wykupienie kamrata z więzienia	Więzienie	Nagroda za schwytanie go +50%	Jeśli więziony jest za zabójstwo należy dojść do porozumienia najpierw z jego rodziną i uiścić jej rekompensatę, a następnie spróbować wykupić kamrata. Uwaga! Więźniowie mogą zostać zakupieni także przez np. szukających taniej służby kupców lub właścicieli kopalni.
Nagroda za ujęcie chłopca, który popełnił lekkie przestępstwo	u miejscowego feudała lub jego przedstawiciela	5sz.z	Ukradł coś, nie zapłacił, zelżył rycerza itp
Popełnił ciężkie przestępstwo	Jak wyżej	10sz.z	Zabił kogoś, obrabował itp.
Zbrojny, lekkie przestępstwo	Jak wyżej	15sz. z	Nagroda za ujęcie uzbrojonego człowieka, który popełnił lekkie przestępstwo
Zbrojny, ciężkie przestępstwo	Jak wyżej	30sz. z.	Nagroda za ujęcie uzbrojonego człowieka, który popełnił ciężkie przestępstwo
Doświadczony zbrojny, lekkie przestępstwo	Jak wyżej	30sz.z	Nagroda za uzbrojonego człowieka (poziom 5+), który popełnił lekkie przestępstwo
Doświadczony zbrojny, ciężkie przestępstwo	Jak wyżej	60sz.z	Nagroda za uzbrojonego człowieka, który popełnił ciężkie przestępstwo (poziom 5+)
Czarownik, lekkie przestępstwo	Jak wyżej	50sz.z	Nagroda, za osobę dysponującą jakąkolwiek formą magii, która popełniła lekkie przestępstwo
Czarownik, ciężkie przestępstwo	Jak wyżej	100sz.z	Nagroda za osobę dysponującą jakąkolwiek formą magii, która popełniła ciężkie przestępstwo

Zwierzęta

Muł lub osioł	wioska	20sz.z	Brak
Koń pociagowy	wioska	30sz.z	nie nadaje się do jazdy nań
Wierzchowiec	wioska	40sz.z	nadaje się do jazdy nań i walki
Rumak bojowy	Gród	200sz.z	koń przyuczony do walki, szkolony, by mógł nań usiąść jedynie właściciel,
Elfi rumak	elfi gród	1000sz.z	te niemal magiczne konie są bardzo rzadko sprzedawane i to prawie zawsze elfom
Sokół	Gród	15sz.z	Wytresowany do polowań ptak drapieżny
Pies – domowy burek	Wioska	5sz.s (szczeniak)	Zwykły pies do pilnowania obejścia i odganiania drapieżników
Pies – myśliwski, pasterski, przewodnik	Gród	7sz.z (szczeniak)	Wytresowany do polowań, lub innych zadań wielki i ceniony przez właściciela zwierz
Kot	Wioska	5sz.s	Zwykły dachowiec, ceniony – lecz nie aż tak bardzo – łowca szczurów. W tej samej cenie sprzedawane są udomowione fretki i łasice
Kura, kaczka, gęś lub królik	Wioska	2sz.s	Żywe zwierze, które znosi jajka, lub z którego można zrobić bardzo pożywny posiłek. Kura znosi jedno jajko na 1k6 dni.
Krowa	Wioska	10sz.z	Brak. Daje mleka wystarczającego na kiepski posiłek dla 4 osób.
Koza	Wioska	3sz.z	Brak. Daje mleka wystarczającego na kiepski posiłek dla 2 osób.
Owca	Wioska	5sz.z	Brak. Daje mleka wystarczającego na kiepski posiłek dla 1 osoby, oraz dwa razy na rok wełnę wartą 5sz.z
Świnia	Wioska	5sz.z	Brak. Zabita daje 80 kg mięsa.
Gołąb pocztowy	Gród	1sz.z	Brak. Gołębie zawsze wracają do swych gniazd nieomylnie odnajdując drogę. Nadają się do przesyłania zwięzłych informacji. W wielu miejscach są właśnie w tym celu hodowane i przewożone w obce strony przez posłańców, szpiegów czy polityków. Istnieje szansa 5% na to, że gołąb przelatujący dalszą trasę zaginie.
Śpiewające ptaki	Gród	3sz.z	Nie duże zwierzęta – najczęściej słowiki lub kanarki – trzymane w klatkach dla ich miłego śpiewu.
Egzotyczne, niezwykle zwierzęta i potwory	U specjalistów	1000sz.z	Brak
Skóry zwierzęce	Wioska	1skórka gronostajowa wielkości dłoni /1sz.s 1 skóra dużego zwierzęcia / 1sz.z	Brak
Mięso	Wioska	1sz.s / 1kg	Brak

Nieruchomości:

Kamienica w mieście	miasteczko	100sz.z	Naturalnie wykup na własność, bez konieczności płacenia czynszu
Czynsz za mieszkanie w mieście	miasteczko	1sz.s	Tygodniowy czynsz za trzypokojowe mieszkanie w mieście, w średniej dzielnicy
Mały pałacyk, willa lub dworek	Dogadać się z właścicielem lub zbudować	300 sz.z	Ładne i przyjemne miejsce do zamieszkania
Chata	wioska	50sz.z	Brak
Łódź wiosłowa	Miasteczko	50sz.z	To długa łódź, podobna do statków wikingów. Napędzana wiosłami i pojedynczym żaglem. Może

			<p>mieścić do dwudziestu osób i 4 konie lub około tony ładunku, bez trudu pływa w wodzie rzek. Do jej „obsługi” wystarczy jedna osoba, 4 wykorzystają ją w pełni, a 20 uczyni z niej postrach mórz. Większość Laruzyjskich okrętów należy do tej kategorii. Średnia prędkość podróży statkiem to około 20 kilometrów na godzinę. Komfort podróży jest bardzo niski.</p>
Barka płaskodenna	Duże miasto	300sz.z	<p>To większy krewniak poprzedniej. Może zmieścić około setki ludzi, do jego obsługi potrzeba około 20 ludzi, głównie wiosłarzy. Jest stosunkowo powolna, ale może przewieźć do setki ludzi, 20 koni lub 5 ton ładunku. Jest rzadsza od poprzedniej, stanowi jednak większość dużych jednostek pływających w Laruzji.</p>
Galera	Duże miasto	500sz.z	<p>To duża jednostka morska, podobna do starożytnych okrętów. Porusza się dzięki rzędowi wiosł. Wymaga około 100 żeglarzy, może pomieścić około 40 pasażerów (w dalekich od komfortu warunkach) lub 2 tony ładunku. Używana głównie jako okręt wojenny.</p>
Statki wojenne	brak	brak	<p>Laruzyjczycy nie budują odmiennych typów okrętów wojennych. W razie potrzeby używają uzbrojonych statków „cywilnych”.</p>
Mała wioska	u specjalistów	1000sz.z	<p>przynosi 20 razy k10sz.z dochodu rocznie</p>
Duża wioska	u specjalistów	4000sz.z	<p>przynosi 40 razy k10sz.z dochodu rocznie</p>
Mały zamek	u specjalistów	500sz.z	<p>gród kopcowy</p>
Duży zamek	u specjalistów	8000sz.z	<p>zamek z prawdziwego zdarzenia</p>
B. duży zamek	u specjalistów	16000sz.z	<p>większa wersja poprzedniego</p>

Inne:

Kołnierz metalowy	u specjalistów	5sz.s	<p>Metalowy kołnierz na szyję, chroni przed zgarotowaniem.</p>
Ubranie dwustronne	u specjalistów	150% zwykłego	<p>Bajerek. Ubranie z obydwu stron znacznie się różniące. W kilka sekund można je przewrócić i wyglądać inaczej. Podobno ułatwia zgubienie pogoni.</p>
Pajęczki / kotewki	U specjalistów	2sz.z	<p>To wykonane z metalu ostrza zrobione tak, by zawsze upadały ostrą stroną ku górze. Rozsypanie ich zajmuje jeden atak. Każda istota, która na nie nastąpi otrzymuje 4k6 ran, a jej możliwa prędkość poruszania się spada o połowę. Przejście przez kotewki wymaga poświęcenia tury, wykonanie testu Zręczności i wymaga rezygnacji z walki. Wyzbieranie ich zajmuje 1k6 tur.</p>
Pętla	wioska	Patrz - lina	<p>To pętla ze sznura przymocowana do drzewa. Nastąpienie na nią powoduje, że zawiązuje ci się wokół kostki. Skuteczne głównie przeciw zwierzętom. Założenie jej zajmuje jakieś 5 minut. Zauważenie poprawnie zamaskowanej pętli wymaga testu Spostrzegawczości -20</p>
Samostrzelające kusze	wioska	Odpowiednio przerobiona kusza	<p>To montowane głównie w wąskich przejściach kusze. Czasem nawet skorpiony. Do ich mechanizmu spustowego przymocowano linę, (trudność zauważenie = test Spostrzegawczości), której naciśnięcie wywołuje uwolnienie pocisku.</p>
Wilcze doły	wioska	To głęboka dziura w	<p>Wilczy dół to głęboka dziura w ziemi, na której dnie niekiedy znajdują się zaostrome pale (8k6</p>

		ziemi.	obrażeń), częściej jednak jest pusta. Przykrywa się je gałęziami i darnią. Test zauważenia poprawnie wykonanego to Spostrzegawczość -20. Wykopanie odpowiednio głębokiej jamy zajmuje turę na każdą jej kategorię rozmiaru.
Potykanie	wioska	To lina rozciągnięta na drodze	Potykanie to rozciągnięte na drodze liny, każda biegnąca istota, która nie wykona testu Zręczności przewraca się. Konie i inne wierzchowce otrzymują modyfikator – 20, a ich jeźdźcy spadają na ziemię. Rumaki w takim wypadku otrzymują 4k6 obrażeń.
Wynki	U specjalistów	5sztuk złota	To dość skomplikowana szczęka z metalu o sprężynowym mechanizmie. Nadeptanie nań powoduje zatrzaśnięcie się gruchoczącego kości urządzenia. Zadaje ono 4k6 ran i uniemożliwia ruch. Zdjęcie go zajmuje 4 tury i nie jest możliwe bez pomocy. Zauważenie poprawnie ukrytego wymaga testu Spostrzegawczości -20.
Zamki w drzwiach	miasteczko	3sztuki złota	Otwarcie zamka w drzwiach wymaga testu Zręczności (+10 za każdą kategorię jakości) i posiadania zdolności „Otwieranie zamków”. Większość domów laruzji nie ma prawdziwych zamków, a jedynie drzwi zamknięte na skobel (Zręczność +20).

12) bestiariusz:

W tym rozdziale znajdują się opisy zachowania, wyglądu oraz charakterystyki najważniejszych, najczęstszych, najslawniejszych lub najpotrzebniejszych stworzeń zamieszkujących kontynent Laruzji. Naturalnie nie są to wszystkie istoty i Mistrz Gry ma prawo wymyślać dowolną ilość nowych gatunków. Każde stworzenie opisuje tabela, której znaczenie należało by omówić. Składa się z następujących części:

Cechy: znajdują się tu przykładowe cechy statystycznego, dorosłego przedstawiciela opisywanego gatunku oraz jego umiejętności.

Liczba ataków: tutaj opisano ile ataków i jakich może wykonać na turę dana istota. Jeśli przy którymś ataku podana jest ilość w kostkach zadawanych obrażeń należy traktować go jako atak zwykłą bronią lekką o takim współczynniku obrażeń, jako biegłość używa się W. Wręcz, ponadto wpływają nań wszelkie zdolności dotyczące walki bez broni.

Dla istot atakujących bronią naturalną (gryzących, szarpiących pazurami itp.) wymaganą biegłością jest 3.

Zdolności: lista wszelkich posiadanych przez istotę mocy i zdolności

Inwentarz: zwykle posiadane przez istotę przedmioty i inne dobra materialne

Sposób odżywiania się: preferowana dieta

Teren: miejsca, w których można spotkać tego typu istoty, oraz zasięg ich występowania

Występowanie: częstotliwość, w jakiej można spotkać jakieś istoty. W wypadku zwierząt i istot inteligentnych wygląda to tak: **bardzo częsty:** nie możliwe, by ktoś nie widział tego stworzenia, choć raz w życiu, **częsty:** znasz kogoś, kto widział to stworzenie, **pospolity:** słyszałeś o kimś, kto widział to stworzenie, **rzadki:** słyszałeś o tych stworzeniach, ale nie znasz nikogo, kto je widział **bardzo rzadki:** nazwa tego stworzenia kiedyś oblała ci się o uszy, unikalny: pierwszy raz słyszysz o czymś takim. W wypadku istot nadnaturalnych wygląda to tak: **bardzo częsty:** znasz kogoś, kto zna kogoś, kto widział tę istotę, **częsty:** znasz kogoś, kto zna kogoś, kto widział ślady tej istoty, **pospolity:** słyszałeś nazwę, **rzadki:** nie słyszałeś nawet o takim stworzeniu, **bardzo rzadki:** słyszałeś o tych istotach, ale myślałeś, że to bajka, unikalny: jest jeden przedstawiciel gatunku na świecie

Aktywność: preferowana pora, o której stwór woli wychodzić ze swej kryjówki (istoty, które posiadają aktywność całodobową nie potrzebują snu).

Wielkość: rozmiar istoty (patrz rozdział „walka”)

Inteligencja: zdolności umysłowe rozmaitych istot. Występują następujące kategorie: **automatyczna** (stworzenie jest w stanie jedynie wykonywać rozkazy, samo nie myśli, nie jest nawet w stanie odżywiać się bez wyraźnego polecenia), **zwierzęca** (stworzenie kieruje się instynktem tak jak zwierzęta, nie potrafi mówić, podlega swym impulsom), **niemal ludzka** (istota ma intelekt upośledzonego dziecka, potrafi z trudem mówić, ledwie planować itp. lub jest to istota o ludzkim intelekcie, acz podlegająca silnym, zwierzęcym instynktom), **ludzka:** (istota dorównuje zdolnościami umysłowymi przeciętnemu człowiekowi), **ludzka obłąkana** (intelekt

pozostaje na poziomie zwykłego człowieka, posiadającego wyjątkowo silną chorobę psychiczną), **nadludzka** (inteligentniejsza od najwspanialszych nawet geniuszy).

Obrona: jest to wartość, z jaką stwory wykonują testy obrony (parują, unikają itp.) po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów.

Atak: są to ujemne modyfikatory przyznawane osobą broniącym się przed atakami stwora.

- istoty inteligentne:

Jest to kategoria istot dorównujących człowiekowi inteligencją, posiadających w życiu kilka ważniejszych priorytetów niż niszczenie i zabijanie. Większość z wymienionych tu stworzeń może jednak być szkodliwa lub wroga człowiekowi, jednak z ogromną ich rzeszą da się porozumieć.

(Podane statystyki dotyczą szeregowych, niezbyt doświadczonych wojowników. Wielu przedstawicieli opisanych niżej gatunków może posiadać znacznie większe umiejętności)

Orki:

Orki to gatunek (posiadający szereg podgatunków) istot o zielonej skórze i wystających, dolnych kłach. Jego przedstawiciele żyją w szeregu rozbitych plemion, zamieszkując lepianki, podziemne korytarze, jaskinie, kamienne twierdze i grody. Są kłótlivi, skłonni do bitki, agresywni i okrutni, często zabijają lub okaleczają bez wyraźnej przyczyny. Stanowią wojowniczą rasę toczącą wieczną wojnę z innymi gatunkami i szczepami własnego ludu. Wedle popularnych stereotypów oddają cześć demonom i złym bogom, walkę traktują jako coś świętego, acz nie wykształcili żadnego kodeksu honorowego.

Rasa ta wykształciła dość skomplikowane społeczeństwo, o strukturze rodowo – plemiennej. Podzielona jest na szereg klanów, rządzonych przez obieranego raz do roku wodza (w niektórych klanach urząd ten stał się dziedziczny) nazywanego królem. Jemu to powierzane są decyzje w sprawach wojny i pokoju, obsiewania pól, sprawowania sądów i odprawiania rytuałów. Poniżej niego znajduje się kasta wojowników i szanowanych starców (najczęściej szamanów lub zasłużonych weteranów). W okresie dojrzewania każdy młody ork musi wziąć udział w wyprawie wojennej lub przynajmniej rytualnym polowaniu bądź pojedynku z doświadczonym wojownikiem. Zależnie od tego, jak będzie się sprawował podczas tej próby albo zostanie uznany za wojownika, albo stanie się niewolnikiem. Grupa – rekrutująca się z jeńców wojennej, przeważającej części orkowych kobiet, jeńców i młodych mężczyzn, którzy zawiedli stanowi ostatnią i przeważającą część społeczeństwa. Są rolnikami, rzemieślnikami, sługami i kupcami. Ich rola jest podobna do roli ludzkiego chłopstwa, acz los – mimo iż zależny od pełnionej roli – przeważnie jest gorszy. Często zdarza się, że rozgiewani lub obrażeni wojownicy zabijają swych pobratymców.

Rozwój społeczny i gospodarczy orków jest o kilka wieków opóźniony w stosunku do ludzi, lecz niestety istoty te z każdym rokiem czynią coraz większe postępy stając się coraz niebezpieczniejszym konkurentem rasy ludzkiej. Ich broń jedynie o stopień lub dwa ustępuje ludzkiej (często za to korzystają z zagrabionych wytworów innych ras), do pewnego stopnia opanowały też (a nawet w kilku dziedzinach udoskonaliły) sztukę obłączniczą.

Orkowie w nieznacznym stopniu wykorzystują pieniądź. Nie jest on używany w życiu codziennym, lecz jest cenny jako środek wymiany między plemionami i jako metoda wynagradzania wojowników przez wodzów.

Orki dzielą się na wiele podgatunków, acz najczęstszy są zwykli przedstawiciele tej rasy pełnią oni funkcję sług i pomniejszych wojowników tej rasy, gabarytami przypominają mniej – więcej ludzi. Ich charakterystyk są następujące:

Cechy: sił:31, p.ran:32 zr:25 szyb:25 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:35 szcz:25 wyt:40 op:40 char:25 wdzk:15 Umiejętności: miecz:5 top:5 włucz:4 łuk:4 b.niet:4 norz:4 w.wręcz:3

Liczba ataków: 1

Zdolności: tropienie, szal bitewny, fechtunek, jeździectwo: warg, język: orków, widzenie w ciemnościach.

Inwentarz: kolczuga, sejmitar lub topór bojowy, 50% na tarczę, 2k6 sz.s 25% na krótki łuk i 2k6 strzał.

Sposób odżywiania się: podobny do ludzkiego, preferują raczej mięso, niektóre plemiona są ludożercami lub nawet kanibalami

Teren: puszcze, lasy, wzgórza, góry, dzikie, oddalone od ludzkich siedzib tereny, czasem nie dalej niż dzień drogi

Występowanie: b. częsty

Aktywność: raczej nocna, acz są skłonne żyć też i w dzień.

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 30

Atak: -10

Prócz zwykłych orków istnieją także orki karłowate, pełniące funkcję sług i pogardzanych niewolników (w tym społeczeństwie siłą decyduje o twojej pozycji), są to zwykle niższe o głowę lub dwie od ludzi, zagłodzone kreatury (siła i p.ran -10) oraz orki olbrzymie, będące najczęściej przywódcami, oficerami i elitom wojowników (siła i p.ran +20, +1 atak występowanie: częsty). Rolę kapłanów spełniają szamani (siła, p. ran, wytrzymałość -10, +10 inteligencja, mądrość, +30 sił. wol, +40 mist, mag, zdolności: język: orków, zielarstwo, wróżbiarstwo, widzenie w ciemnościach, magia: kapłańska i nekromantyczna lub czarnoksięska, występowanie: pospolity, Inwentarz: dmuchawka, 20 strzałek, zna 2k6 zaklęć).

Orki olbrzymie i karłowate nie stanowią osobnych podras... Są to raczej wyniki wielowiekowej selekcji, która wymusiła u niektórych przedstawicieli tej rasy pewne cechy. Orki olbrzymie to potomkowie rodów o wielowiekowej, wojowniczej tradycji, ćwiczeni od najmłodszych ras, karły to potomkowie rodów pochodzących od słabych, kalekich przodków, których degeneracja tylko się pogłębia.

Gobliny:

Gobliny to rasa małych, zielonych lub zielono-brązowych istot, człowiekowi dosięgających najwyżej pasa. Tak wygląda typowy przedstawiciel tego gatunku, acz zdarzają się osobniki wyjątkowe, zabarwione na czarno lub czerwono, czy osiągające dwa metry wzrostu. Gobliny mają duże, odstające uszy, długie nosy i twarze wiecznie wykrzywione w głupawym uśmiechu. Są to istoty bardziej złośliwe niż złe, uwielbiają dowcipy. Problem polega na tym, że zwykle nie są one zbyt wybredne, polegają na kradzieży bydła, podmięnianiu dzieci, sikaniu do mleka, czy pieczeniu ludzi żywcem nad ogniem. Ciekawia je wszelkie błyszczące przedmioty. Istoty te z jednej strony są niezwykle wprost głupie, z drugiej obdarzone niewiarygodnym sprytem i cwaniactwem. Nie przepadają za słońcem, które razi ich delikatny wzrok. Rasa ta jest z natury tchórzliwa, pewnie czująca się jedynie w dużych grupach, acz skłonna do okrucieństw i często dokonująca napadów i rabunków, stanowią odwiecznego wroga ludzi. Niektóre, co bardziej pozbawione wyobraźni osobniki (jakieś 10% populacji) nie posiadają jakiegokolwiek instynktu samozachowawczego (czyt. wszystkie testy strachu zdają automatycznie) i nigdy nie uciekają. Istoty te w starciu wnoszą obłąkańcze okrzyki i wyrzaskują obelgi oraz groteskowe, improwizowane rymowanki, wywijają bronią i dokonują samookaleczeń by wystraszyć swych przeciwników. Gatunek dzieli się na dwie podstawowe grupy: górskie i leśne gobliny.

Odmiana górską zamieszkuje podziemne korytarze, wykonując metalową broń, ma naturalny talent do konstruowania maszyn i ładunków wybuchowych, którymi chętnie się posługuje (nie ma co kryć, eksplozje po prostu fascynują te istoty). Ten lud jest doskonale zorganizowany, tworzy bardzo skomplikowane społeczeństwa dorównujące ludziom. Handluje z orkami, wymieniając swe – wysokiej jakości – wyroby na niewolników potrzebnych do pracy w ich manufakturach. Ich rzemiosło stoi o kilka stopni wyżej niż ludzkie. Górskie gobliny to doskonali, mało wymagający robotnicy. Przewodzą w wykonywaniu ładunków wybuchowych i często makabrycznych zabawek, na te ostatnie często upozowane są wykonywane przezeń bomby i miny.

Leśna odmiana natomiast to obdarci koczownicy. Większość z tych istot albo zamieszkuje jakieś dogodne dla siebie, obfitujące w zwierzynę miejsce, albo przemieszcza się pędząc przed sobą stada kóz i owiec. Ten prymitywny szczepek jest myśliwymi – zbieraczami, często napadającymi i grabiącymi osiedla innych ras. Ich pojawienie się zawsze zwiastuje kłopoty. Są bardzo mało wymagające, jeśli chodzi o pożywienie (i z racji niewielkich rozmiarów potrzebują go niewiele) więc, łatwo przychodzi im przeżycie w dużych kompleksach leśnych. Niekiedy zakładają prymitywne osady lepianek, osiedlają się w jaskiniach i ruinach obcych miast. Często handlują ze swymi górskimi pobratymcami. Są od nich w większym stopniu magicznie uzdolnione, jakimś cudem opanowały też tresurę i hodowle wielu morderczych potworów. Częściej też niż swoi bracia korzystają z trucizn.

Górskie gobliny znają i sprawnie posługują się pieniędzmi, są zdolnymi kupcami. Leśna odmiana stosuje monety jedynie podczas wymiany ze swymi pobratymcami, lub przekształca monety w ozdoby.

Gobliny wywodzą się od elfów, są ich zdegenerowanymi, dalekimi krewniakami i jak elfy wiele z nich posiada zdolności magiczne. W walce często dosiadają olbrzymich wilków, pajaków lub skorpionów. Towarzystwo tych istot to dopust boży, nie tolerują ich nawet czarownice.

Cechy: sił:15, p.ran:15 zr:35 szyb:40 int:30 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:10 spost:40 szcz:45 wyt:25 op:25 char:25 wdzk:10 Umiejętności: miecz:4 top:4 włucz:5 łuk:5 b.niet:3 norz:3 w.wręcz:2

Liczba ataków: 1

Zdolności: górski goblin: tropienie, pływanie, język: golinów i 50% na orków, fechtunek, szal bitewny, jeździectwo: wilk, widzenie w ciemnościach. Leśny goblin: tropienie, łowiectwo, ukrywanie się, 50% na celny strzał, jeździectwo: wilk, widzenie w ciemnościach, język: goblinów.

Inwentarz: górski: 2k6 srebra, kolczuga, 50% puklerz, sejmitar lub topór 33% włócznia, 10% na posiadanie bomby. Leśny: włócznia lub pałka, łuk krótki, 20 strzał, skóra zwierzęca.

Sposób odżywiania się: podobny do ludzkiego, acz potrafią jeść niewiarygodne świństwa, są kanibalami

Teren: górskie: góry, wzgórze, leśne: lasy, puszcze, w mniejszych lub większych wędrownych albo osiadłych grupach.

Występowanie: b. częsty

Aktywność: raczej nocna, acz są skłonne żyć też i w dzień.

Wielkość: mała

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 35 (uniki 45, górskie: parowanie 40)

Atak: - 5 (tylko górskie sejmitem)

Część goblinów rodzi się z wrodzonymi zdolnościami magicznymi, wówczas posiadają ok. 40p. mistyki i magii oraz 30 siły woli, zdolności: magia czarnoksięska i / lub nekromantyczna, specjalizacja: iluzje lub uroki, oraz 2k6 zaklęć. Część ich bożkom oddają szamani, posiadają oni dodatkowe zdolności: zielarstwo, ważenie trucizn, magia: kapłańska i nekromantyczna, reszta, prócz specjalizacji jak goblin – czarodziej.

Hobgobliny:

Hobgobliny to odmiana zwykłych goblinów. W szeregach tej drugiej rasy przychodzą czasem dzieci, które są większe i masywniej zbudowane od szeregowych członków plemienia. Można powiedzieć – choć to przekłamanie – że są inteligentniejsze od swych krewniaków. Ich myśleniu brak w prawdzie owego szaleńczego geniuszu, jakim charakteryzują się ich mniejsi pobratymcy, lecz podejmowane przezeń działania są bardziej usystematyzowane i celowe. Stwory te cechuje brutalność i okrucieństwo, co może być zarówno cechą wrodzoną, jak i wynikiem dzieciństwa, spędzonego głównie na znęcaniu się nad mniejszymi krewniakami. Jakaś niewyjaśniona aberracja umysłowa każe im kochać się wprost w zagadkach, których rozwiązywanie uwielbiają.

Hobgobliny najczęściej są królami i zarządcami goblinińskich społeczności, którymi władają żelazną ręką. Doszły do władzy prawdopodobnie dzięki sile, choć w wielu społecznościach zostały odsunięte od władzy. Zazwyczaj stanowią też gwardię osobistą i obstawę przywódców plemion oraz wodzów.

Cechy: sił:25, p.ran:25 zr:30 szyb:30 int:30 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:15 spost:40 szcz:35 wyt:30 op:35 char:25 wdzk:20 Umiejętności: miecz:4 top:2 włucz:5 łuk:4 b.niet:4 norz:4 w.wręcz:3

Liczba ataków: 1

Zdolności: tropienie, silny cios, język: orków, 50% ludzi, fechtunek, targowanie się, jeździectwo: wilk, widzenie w ciemnościach.

Inwentarz: sejmitar, sztylet, 2k6 srebra, kolczuga.

Sposób odżywiania się: podobny do ludzkiego, acz potrafią jeść niewiarygodne świństwa, są kanibalami

Teren: góry, wzgórze, lasy, puszcze, w mniejszych lub większych wędrownych grupach.

Występowanie: b. częsty

Aktywność: raczej nocna, acz są skłonne żyć też i w dzień.

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 30 (parowanie 35)

Atak: -5 (sejmitar)

Istoty te mogą mieć wrodzony talent magiczny na tej samej zasadzie, co zwykłe gobliny. Hobgobliny, gobliny i niektóre odmiany trolli porywają ludzkie niemowlęta by przekształcić je czarami w swych współplemieńców, zwykle silniejszych i obdarzonych niezwykłą mocą magiczną (+50% siły i p. ran (w wypadku trolla – wszystkie charakterystyki trolla mostowego), + 60 p. mist, sił. wol, mag, 3k6 zaklęć, zdolność rzucanie zaklęć: czarnoksięskich i / lub nekromantycznych)

Trolle:

Jest to rasa ogromnych, potężnych istot. Wyglądają zwykle jak czterometrowe, zielone, lub ziemiste kłębki mięśni. Z zasady nie są to złe istoty - a przynajmniej mniej niż gobliny, miast tego są okropnie wręcz głupie. Często w prawdzie zabijają i pożerają ludzi, acz spowodowane jest to nie jakąś doń wrogością, acz najczęściej głodem. Niejasno zdają sobie sprawę, z wartościowości złota, więc rabują wszystko, co tylko się świeci. Jeśli jednak troll nie jest aktualnie głodny, rozwścieczony, lub nie nudzi się jest zwykle pełen dobrej woli. Może nawet pomóc, acz nie jest to regułem, prawdopodobnie da się wciągnąć w rozmowę i dzięki jakiemś fortelowi przekonać, by nie robił ci krzywdy (co nie jest trudne w wypadku istot ledwie radzących sobie z liczeniem do dziesięciu) ewentualnie zauroczyć jakąś prostą melodyjką i przekonać by odszedł. Innym sposobem jest wykupienie się jakimś drobnym, błyszczącym przedmiotem (na przykład monetą), który przypadnie do gustu stwora. Niestety, wielu ludzi ma pecha spotkać rozłoszczone, lub głodne trolle... Wówczas najlepszą metodą jest wziąć nogi za pas.

Cechy: sił:80, p.ran:89 zr:15 szyb:30 int:10 mądr:10 mist:0 mag:0 sił.wol:55 spost:30 szcz:15 wyt:80 op:80 char:25 wdzk:15 Umiejętności: miecz:0 top:7 włucz:0 łuk:0 b.niet:0 norz:0 w.wręcz:7

Liczba ataków: 4, cios pięścią: 4k6

Zdolności: szal bitewny, bardzo silny, język: ludzi lub orków, silny cios, widzenie w ciemnościach.

Inwentarz: pała.

Sposób odżywiania się: podobny do ludzkiego, preferują mięso, dowolnego gatunku

Teren: góry, wzgórza, lasy, zamieszkują pojedynczo lub małych grupach, w jaskiniach, rozpadających się chatach, lub wykopanych w ziemi jamach.

Występowanie: częsty

Aktywność: raczej nocna, acz są skłonne żyć też i w dzień.

Wielkość: duża

Inteligencja: niemal ludzka.

Skóra trolla zapewnia mu naturalny pancerz o wartości 7

Obrona: -10 (uniki)

Atak: -10 (parowanie, blokowanie)

Istnieje kilka pododmian trolli. Pierwsza z nich jest troll jaskiniowy (+30 sił i p. ran, 10p. naturalnego pancerza) po prostu większy od zwykłego, następną jest troll olbrzymi (jak jaskiniowy, co turę, póki nie zginie odzyskuje 2k8 utraconych p. ran), potem troll mostowy (najgłupszy ze wszystkich, zamieszkuje pod mostami, gdyż mylą mu się one z jaskiniami, ma charakterystyki zwykłego trolla, acz regeneruje co turę 3k6 p. ran. Jeśli po śmierci nie zostanie odpowiednio unieszkodliwiony – w tym celu należy go np. rozczłonkować, odrąbać głowę, lub wbić kołek w serce, co uniemożliwi jego regenerację wstanie w pełnym zdrowiu po 10k10 turach), kolejna wersja to troll ziemny (wygląda jak uformowany z błota i kamieni troll, da się go zranić każdą bronią, acz ma 15p. pancerza, prócz tego charakterystyki zwykłego trolla, w świetle dnia nieodwracalnie zmienia się w kamienną statuetę), dziecko trolla (charakterystyki jak goblin) oraz troll karłowaty (ma charakterystyki jak goblin czarodziej, inteligencję ludzką, żyje w dużych grupach, jest wrogi człowiekowi i gotowy mu szkodzić, to właśnie ta odmiana porywa dzieci), oraz starszy troll (trolle tak, jak elfy są bardzo długowieczne, z wiekiem potrafią rozwijać inteligencję i nabierają mądrości i mocy magicznej, (50p. mag i mist, rzucanie zaklęć: czarnoksięskich lub / i druidycznych, +40 int i mądr. 2k6 zaklęć) wiele z takich istot jest przyjaźnie nastawionych do ludzi i chętnie im pomaga, inne natomiast pamiętając dawne krzywdy i walki żywi doń wieczną nienawiść.

Ogry:

Ogr jest istotą z wyglądu podobną do wielkiego, trzymetrowego, okropnie brzydkiego człowieka, pokrytego pryszczami i liszajami. Skórę ma zwykle zielonkawą, brązową, podobną do błota lub do skóry świni, często pokrywa ją rzadka, sztywna szczecina. Mają jedno, dwoje lub troje oczu, a ich czoła są gładkie, lub wyrasta z nich jeden, a czasem dwa rogi. Ogry ubierają się w niewyprawione skóry, lub zdarte ze swych ofiar łachmany. Istoty te to głupie (acz nie osiagające tak szczytowego poziomu jak trolle), prymitywne osiłki rozumiejące tylko prawo pięści. Żyją bądź to pojedynczo, bądź w niewielkich grupach wraz ze współplemieńcami, niekiedy walczą, zwykle jako najemnicy w oddziałach goblinów, orków lub gnolii, ewentualnie czarowników lub zdeprawowanych rycerzy. Ich społeczności składają się z kilku do kilkunastu osobników płci męskiej i jednej samicy, która stanowi przywódczynię. Wędrują po świecie, bądź to osiedlając się na jakiś czas w dogodnych miejscach, bądź to przemierzając się dalej. W tym pierwszym przypadku zamieszkują opuszczone, ludzkie siedziby, jaskinie i własnoręcznie wzniesione, prymitywne chaty. Stanowią lud zbieraczy i myśliwych, ludzkie pola traktują jako dogodne zasoby żywności, a ich właścicieli jak zwierzynę. Szczególnie dużo tych istot występuje w Hungarze, wschodnim krańcu świata zamieszkanym w opinii ogółu głównie przez potwory i kanibali. Ogry nie używają pieniędzy inaczej jak ozdób swych ciał.

Cechy: sił:50, p.ran:67 zr:20 szyb:30 int:10 mądr:10 mist:0 mag:0 sił.wol:55 spost:35 szcz:15 wyt:65 op:75 char:30 wdzk:15 Umiejętności: miecz:0 top:7 włucz:0 łuk:0 b.niet:0 norz:0 w.wręcz:7

Liczba ataków: 3, cios pięścią: 2k6

Zdolności: szal bitewny, bardzo silny, język: orków lub ludzi (zależnie od regionu, który zamieszkują), silny cios, widzenie w ciemnościach.

Inwentarz: jakaś broń, 4k6 sz,z, skóra zwierzęca.

Sposób odżywiania się: są mięsożercami, zjadającymi mn. ludzi i inne ogry

Teren: góry, wzgórza, lasy, zamieszkują głównie w jaskiniach, ruinach i własnoręcznie zbudowanych chatach

Występowanie: częsty

Aktywność: raczej nocna, acz są skłonne żyć też i w dzień.

Wielkość: duża

Inteligencja: ludzka.

Skóra ogra zapewnia mu naturalny pancerz o wartości 5

Obrona: 10 (uniki)

Atak: -10 (parowanie, blokowanie)

Niektóre ogry mają wrodzone talenty magiczne, nazywane są wówczas ogrami – magami. Istoty takie są zwykle ich przywódcami, inteligentniejszymi i bardziej wyrafinowanymi niż ich pobratymcy. Ich int i mądr rosną o +30, a mag i mist o +40. Uzyskują także zdolność rzucania czarów magii czarnoksięskiej i / lub nekromatycznej, wróżbiarstwo i zielarstwo oraz 2k6 zaklęć. Wszystkie ogrzyce są magami.

Zdarza się, że ogry krzyżują się z innymi rasami. W ten sposób powstają tzw. Pólogry. Mają one o 10 mniej punktów siły i ran.

Niektóre ogry miewają więcej niż jedną głowę. Osobniki te są większe od swych pobratymców (+10 siły +20 p.ran), ale na szczęście mają też i pewną wadę. Obydwie głowy posiadają odrębną świadomość, a racja połączenia w jedno ciało nie czyni ich szczęśliwymi. Sprytny i wygadany człowiek potrafi z łatwością skłonić je do kłótni lub nawet bójk i korzystając z okazji uciec poza ich zasięg.

Smokowcy (a. smoczy pomiot):

Smokowcy to rasa istot powstałych wiele wieków temu na skutek krzyżowania się smoków z ludzkimi kobietami, a konkretnie w skutek związków powstałego w ten sposób potomstwa. Z wyglądu przypominają wyposażoną w długi, biczowaty ogon i błoniaste skrzydła jaszczurkę stojącą na dwóch nogach. Naturalnie posiadającą także chwytne ręce. Istoty te są dość nieliczne, zamieszkują zazwyczaj własne twierdze, i niewielki miasteczka (szczególnie dużo jest ich w Tyrnie), acz mimo to ich sztuka, kultura i magia osiągnęły poziom niekiedy nawet przekraczający ludzki. Stworzenia te żyją w dobrze zorganizowanym, spartańskim, wojskowym społeczeństwie na czele, którego stoją ich kapłani i magowie. Niżej znajdują się wojownicy, następnie bardzo liczni najemnicy innych ras (zwykle gobliny, hobgobliny, orki, ogry i ludzie), a na samym dnie niewolnicy. Rasa smokowców nie stanowiłaby problemu dla innych mieszkańców Laruzji i najpewniej zdołałaby jakoś z nimi ułożyć współpracę gdyby nie jeden drobny feler. Otóż wszyscy smokowcy są mężczyznami. Aby uzupełniać straty w swym społeczeństwie muszą łączyć się z kobietami innych gatunków, najchętniej ludzkimi (gdyż tych jest najwięcej i najłatwiej je zdobyć), w tym celu kupując je na targach niewolników (niestety (na szczęście?!) w Laruzji niewolnictwo zanika) lub dokonywać rajdów i porywać je z wiosek i miast. Smokowcy są inteligentni i sprytni, działają zwykle planowo, ponadto posiadają dobrze zorganizowaną siatkę szpiegowską. Posługują się złotem, lecz tylko w kontaktach zewnętrznych z innymi rasami, gdyż wewnątrz swego społeczeństwa mają sprawnie zorganizowany, ułożony na wzór wojskowego aparat podziału własności.

Cechy: sił:25, p.ran:35 zr:25 szyb:25 int:35 mądr:35 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:35 szcz:15 wyt:40 op:40 char:30 wdżk:15 Umiejętności: miecz:5 top:5 włucz:3 luk:4 b.niet:0 norz:4 w.wręcz:3

Liczba ataków: 1

Zdolności: silny cios, ogluszanie, uniki, fechtunek, parowanie, latanie (0 – 5), wytrzymałość na magię (25%), język (ludzi, smokowców).

Inwentarz: Łuk, 20 strzał, długi miecz..

Sposób odżywiania się: mięsożerca, zjadanie innych gatunków inteligentnych traktują jako barbarzyństwo

Teren: na pustkowiach, w sieci zbudowanych przez siebie lub przejętych twierdz.

Występowanie: częsty

Aktywność: dzienna.

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Skóra smokowca zapewnia mu naturalny pancerz o wartości 5. Smokowiec jest w stanie poświęcając jeden atak zionąć ogniem na odległość 3m. z siłą 4k6.

Obrona: 35 (uniki), 30 (parowanie)

Atak: -10 (miecz)

Wyżej opisani są zwykli żołnierze smokowców, acz stosunkowo łatwo spotkać też ich oficerów i szeregowych magów (tych drugich jest bardzo wielu, gdyż rasa jak już wspominałem jest bardzo utalentowana w czarach, niemal dogania w tej dziedzinie elfy) oficerowie dysponują dodatkowymi + 10 p. siły, ran, i zr, +1 atakiem, oraz zdolnościami: ripostowanie, przywództwo, specjalna broń, magowie natomiast osiągają + 50 do mist i mag, oraz +20 do sił wol, zdolności: czytanie i pisanie (alfabet smokowców), wróżbiarstwo, tworzenie magicznych inskrypcji, oraz rzucanie zaklęć: czarnoksięskich i / lub kapłańskich.

Koboldy:

Są rasą niewielkich, przybierających rozmiar goblinów istot. Z wyglądu przypominają krzyżówkę karzelków i niewielkich, szczekających piesków. Mają paskudne, wydłużone twarze pełne zębów, a całe ich

ciała pokryte są ciemną szczecinią. Wydają się być spokrewnione z gnomami w ten sam sposób jak gobliny z elfami. Zamieszkują podziemne jaskinie i korytarze, gdzie trudnią się górnictwem i metalurgią. Ich wyroby nie dorównują w prawdzie krasnoludzkim, acz przewyższają ludzkie. Niestety istoty te są paranoicznie zazdrosne i handel z nimi nie wchodzi w grę. Nienawidzą wszystkie istoty, które wchodzi do ich ukochanych podziemi, starają się je przepędzić. Jeśli znajdują się daleko od ich siedzib to zwykle stosują sabotaż, niszczą urządzenia i zasypują korytarze, rzucają klątwy. W tej fazie da się złagodzić ich działania przekonując je, że ma się pokojowe zamiary pozostawiając im jedzenie i alkohol. Jeśli mimo to ludzie dotrą do ich siedzib, a koboldów jest wiele zakończy się to wojną. Rasa nie jest zbyt dobrze zorganizowana społecznie. Wedle ich legend byli ongiś potęgą, lecz ich państwo zostało zniszczone w przedwiecznych bojach z krasnoludami. Mimo to pod powierzchnią wielu krain wciąż egzystują całe ich miasta. Koboldy są zbyt zazdrosne, by prowadzić wymianę handlową, acz zwykle gromadzą pewne ilości gotówki.

Koboldy mają statystyki goblinów, acz z niewielkimi różnicami. Oto one:

Zdolności: rzemiosło: górnictwo, orientacja (pod ziemią), czuły słuch, widzenie w ciemnościach, akrobatyka, uniki

Sposób odżywiania się: wszystkożerca

Aktywność: absolutnie nocna

Występowanie: w górach we własnych kopalniach i podziemnych osadach, zawsze w regionie występowania cennych złóż.

Obrona: 55 (uniki)

Atak: -10

Część koboldów ma wrodzone zdolności magiczne, na tej samej zasadzie co gobliny, acz ich specjalizacja obejmuje przemiany lub ziemię. Istnieje spokrewniona z koboldami istota zwana skarbnikiem, jest on ich powiększoną wersją (statystyki ogra). Uwielbia trunki i podobnie jak jego mniejsi krewniacy nie cierpi odwiedzających jego kryjówkę obcych. Skarbnicy występują albo pojedynczo w jaskiniach i kopalniach, albo w społecznościach swych kuzynów.

Driady:

Gatunek istot spokrewnionych dalece z elfami. Z wyglądu przypominają piękne, elfickie kobiety, acz w przeciwieństwie doń skórę mają albo ciemno opaloną, albo oliwkowo zieloną. Cały gatunek składa się wyłącznie z kobiet, rozmnaża się poprzez uświęcone kontakty z elfami i ludźmi, w wyniku, których przychodzi na świat jedynie żeńskie potomstwo. Zamieszkują w lasach i puszczech, w ukrytych, tajnych siedzibach. Ogiś rasa współistniała pokojowo z ludźmi, zapiski kronikarskie mówią nawet o wspólnych wyprawach wojennych, acz dziś stosunki znacznie się ochłodziły. Nadal kontaktują się z barbarzyńcami, wymuszając nań nabożny szacunek, acz „cywilizowanych” ludzi nie cierpią. Dzieje się tak odkąd ludzie, ze zmiennym szczęściem zaczęli wycinać puszcze by stworzyć nowe wioski i uzyskać miejsce pod uprawę pól, co rozgniewało te istoty. Często dochodzi do lokalnych spiek, ale narazie – dzięki temu, że Larzuja obfituje w nieograniczone połacie lasów i puszczy - nie przybierają one kształtu międzygatunkowej wojny.

Istoty te żyją w większości w niewielkich, kontaktujących się ze sobą wioskach, za przywództwo służą im najstarsze przedstawicielki rasy. Gospodarka driad opiera się na myślistwie i zbieractwie, spore grupy tych istot non stop przemierzają zamieszkałe przez siebie terytorium w poszukiwaniu żywności i ewentualnych intruzów. Podobnie jak elfy są bardzo długowieczne. Do zamieszkanego przezeń lasu lepiej nie wchodzić, nawet jeśli jest się barbarzyńcom bez pozostawienia odpowiedniego, prześlągalnego prezentu.. Może to być jakaś cenna lub przydatna rzecz, ewentualnie jakiś przysmak. Mimo wrogości do ludzi, gnomów i krasnoludów rasa ta utrzymuje przyjazne stosunki z elfami i niziołkami.

Większość driad niczym, prócz wyglądu nie różni się od elfek. Jednak żyją w dużo większej bliskości z przyrodą, niż ta rasa. Połączone są ze światem roślin podobną do symbiozy więzią. Potrafią jednak czerpać z niej siły, nagać do swej woli w sposób nieosiągalny nawet dla czarów oraz momentami sprawiają wrażenie istot powiązanych raczej ze światem przyrody, niż zwierząt. Wiele z nich używa dziwnego, wykonanego z podobnych do kory lub owadziej chityny ekwipunku. Takie przedmioty są szczególnie często spotykane w dużych ośrodkach tej rasy, jak Las Mohr.

Cechy: sił:35, p.ran:35 zr:60 szyb:60 int:37 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:50 szcz:15 wyt:40 op:50 char:30 wdzk:55 Umiejętności: miecz:4 top:3 włucz:5 łuk:7 b.niet:0 norz:4 w.wręcz:3

Liczba ataków: 2

Zdolności: uniki, tropienie, ukrywanie się, specjalna broń: łuk, celny strzał, regeneracja

Inwentarz: Łuk dobrej jakości, 20 elfich strzał.

Sposób odżywiania się: ludzki, acz preferują wegetarianizm

Teren: na pustkowiach, w leśnej głuszy, pośród puszczy, oczeretów i uroczyisk.

Występowanie: częsta
Aktywność: dzienna, acz są skłonne działać też w nocy.
Wielkość: średnia
Inteligencja: ludzka.
Obrona: 70 (uniki)
Atak: +0

Istnieje podobny gatunek, do ludzi odnoszący się neutralnie (póki nie zostanie zdenerwowany, lub ludzie nie pojawią się w ich siedzibach, wówczas bowiem może być bardzo niebezpieczny) nazywany nimfami. Istoty te są podobne do driad, acz większość jest samotnikami, zamieszkującymi zagubione w lasach uroczyska, często w okolicach ruczajów, ponadto mają lekko błękitną skórę. Niektóre z nich wchodzą w skład grup driad, z którymi, podobnie jak z elfami i duszkami utrzymują bardzo dobre stosunki. Wszystkie mają wrodzone zdolności magiczne. Od swych krewniaczek różnią się następującymi atrybutami: mist: 55, mag:65, zdolności: ukrywanie się, cichy chód, uniki, urok osobisty, uwodzenie, magia czarnoksięska i druidyczna, zielarstwo, posiadają też 2k6 zaklęć.

Gnolle:

Rasa istot występująca w Arabii, ziemi Nod skąd migrowała do południowych, ciepłych regionach Laruzji. Z wyglądu przypomina krzyżówkę człowieka i hieny, podczas rozmów wydaje z siebie podobne do ich chichotu odgłosy. Stworzenia te są wyższe od ludzi o głowę lub dwie. Zamieszkują zdobyte przez siebie twierdze i własne, prymitywne wioski oraz osady o strukturze plemiennej. W ich życiu ogromną rolę ogrywa pokrewieństwo i przynależność do któregoś z klanów. Stworzenia te są w stanie odżywiać się jedynie pokarmem mięsnym, z tej przyczyny urządzają wielkie polowania, nie przeszkadza im w żaden sposób pożeranie ludzi, acz nie zjadają przedstawicieli swej rasy. Ten tryb diety powoduje, że dla zaspokojenia głodu muszą pokonywać duże odległości, często więc migrują i żyją w niewielkich grupach. Gnolle na południu pełnią tę samą rolę, co orki na północy, mają też takie same statystyki. Jediną różnicą jest fakt, że zdolność „widzenie w ciemnościach” jest zastępowana przez „czuły węch”.

Enty:

Jak wiadomo są to podobne do poruszających się drzew istoty. Zazwyczaj nieruchawe i spokojne nie dają się rozróżnić od starożytnych pni. Są na ogół spokojne, nie wadzą nikomu, opiekują się jedynie drzewami i innymi roślinnymi mieszkańcami lasów, dbając o ich powodzenie i rozkwit. Ludzi, krasnoludów i gnomów nie lubią, gdyż ci wycinają drzewa i niszczą ich puszczańskie ogrody, szanują i przyjaźnią się natomiast z niziołkami i elfami, a przede wszystkim driadami i duszkami. Jak już pisałem są to istoty spokojne i stateczne, przed jakimkolwiek ruchem zastanawiające się minimum kwadrans, acz rozłoszczone stają się dużo szybsze i agresywniejsze. Drwale i myśliwi często, wchodząc w głębokie leśne obszary składają najpierw ofiary dla entów, by sprawdzić, czy mogą bezpiecznie przejść. Nienawidzą wszelkich istot, które w jakimkolwiek sposób uszkadzają drzewa – zwłaszcza bezmyślnie łamiąc gałęzie, czy wycinając swoje inicjały na korze.

Cechy: sił:200, p.ran:200 zr:20 szyb:60 int:45 mądr:50 mist:0 mag:0 sił.wol:95 spost:30 szcz:15 wyt:70 op:70
char:30 wdzk:55 Umiejętności: w.wręcz:8
Liczba ataków: 4, zadaje 8k6 obrażeń pięścią
Zdolności: bardzo silny, język: ludzi, elfów, entów, zielarstwo.
Inwentarz: brak.
Sposób odżywiania się: enty nie jedzą, lecz jedynie piją wodę
Teren: w leśnej głuszy, pośród puszczy, oczeretów i uroczysk, w najgłębszych, nietkniętych ludzką stopą matecznikach.
Występowanie: rzadki
Aktywność: dzienna, acz są skłonne działać też w nocy.
Wielkość: duża
Inteligencja: ludzka.
Obrona: 10 (uniki)
Atak: -20
Skóra, czy raczej kora enta zapewnia mu 10p. pancerza.

Prócz entów istnieją jeszcze inne, podobne istoty. Pierwsze z nich to drzewce. Są to zazwyczaj wiekowe drzewa ożywione potężną magią druidów bądź entów, pomagające im w ich pracy i będące typem mniej znacznej warstwy w ich społeczeństwie. Drzewce mają siłę i p. ran obniżone o -50. Istnieją jeszcze tzw. czarcie drzewa. Są to potwory (nie istoty inteligentne) powstałe w skutek ożywienia przez złe czary lub nieczyste duchy zwykłych drzew. Niektóre niezwykle stare rośliny, skrzywdzone w jakiś okrutny sposób przez ludzi także, pod

ciężarem drzemiącej w nich nienawiści są w stanie przekształcić się weń. Stwory takie często zabijają ludzi i zwierzęta dla zemsty, najczęściej udając zwykłe pnie i atakując z zasadzki. Mają siłę i p. ran obniżone do stu. Wszystkie te wymienione istoty otrzymują podwójne obrażenia od ognia.

Duszki:

Duszki to niewielkie, rozmiarami podobne do ludzkich dzieci istoty, daleko spokrewnione z elfami. Z ich pleców wyrastają podobne do motyli, bajecznie kolorowe skrzydełka. Występują w grupach, niekiedy dość licznych. Zasadniczo nie są agresywne, czy wrogie ludziom, acz nie lubią, gdy ktoś wchodzi na ich ziemie. Gdy napotyka jakąś inteligentną istotę, w zależności od aktualnego humoru mogą ją potraktować grzecznie, lub spletać jakiś paskudny figiel (acz to rzadko spotyka elfów, driady i inne leśne istoty, lecz nie oszczędzą żadnego krasnoluda). Do sztandarowych psikusów tego ludu należy powiększanie nosów do rozmiarów sporego ogórka. Zamieszkują zwykle zbudowane na wiekowych drzewach domki, tworząc całe społeczności. Na czele ich osad (ale jedynie tych liczniejszych niż sto sztuk) stoją królowe. Są to większe (i piękniejsze) przedstawicielki tego ludu dorównujące wzrostem ludzkim kobietom, acz równie skore do zabawy, psotne i zmienne, co ich poddani.

Cechy: sił:10, p.ran:15 zr:40 szyb:40 int:43 mądr:40 mist:40 mag:40 sił.wol:20 spost:30 szcz:25 wyt:20 op:20 char:33 wdzk:55 Umiejętności: miecz:2 top:1 włucz:1 łuk:2 b.niet:0 norz:3 w.wręcz:2

Liczba ataków: 3

Zdolności: latanie (0-15), walka powietrzna, magia: czarnoksięska, specjalizacja: iluzje lub uroki, zielarstwo, język: ludzi, elfów, śpiew, taniec, gra na instrumentach.

Inwentarz: pojedyncza, licząca kilkanaście sztuk grupka dysponuje zwykle kilkoma szlachetnymi kamieniami i magicznym przedmiotem, znają też 3k6 zaklęć.

Sposób odżywiania się: ludzki

Teren: na pustkowiach, w leśnej głuszy, pośród puszczy, w najgłębszych, nietkniętych ludzką stopą matecznikach

Występowanie: b. częsty

Aktywność: dzienna, acz są skłonne działać też w nocy.

Wielkość: mała

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 50 (uniki)

Atak: +10 (parowanie, blokowanie)

Odmianą duszka są duszki ogniste. W odróżnieniu od swych krewniaków mają zadziorne, wojownicze charaktery i bardzo rozbudowane temperamenty. Bardzo łatwo je obrazić i zdenerwować. Kochają ogień i płomienie, acz nie są naturalnie piromanami. Początkowo występowały w jaskiniach i wulkanach, acz z czasem weszły na służbę szlachty wysokich elfów, gdzie pracują jako żywe latarnie. Duszek tego typu może otoczyć się aurore płomieni, powodując, że dotykające go istoty otrzymują 3k6 ran, zabite wybuchają jak Ogniste Kule. Naturalnie ogień nie zadaje im żadnych ran, a ich wrodzone zdolności magiczne posiadają specjalizacje w tym żywiole.

Wargowie:

Jest to gatunek gigantycznych, inteligentnych wilków. Osiągają rozmiar niewielkiego konia, są masywne i silne, świetnie nadają się do tego by ktoś, zwłaszcza niewielkiego wzrostu nań jeździł. Dodatkowo istoty te posługują się własną, złożoną z warknięć i szczęknięć mową obejmującą około pięciuset pojęć, są też zdolne zrozumieć, poddane odpowiedniemu szkoleniu drugie tyle słów z jakiegoś innego języka. Stwory te zachowują się podobnie do zwykłych wilków. Większość ich szczepów weszła w bardzo luźną współpracę, z której w każdej chwili mogą się wyrwać z orkami i goblinami. Polega ona na tym, że wargowie pozwalają dosiadać się i ujeżdżać, w zamian, za co mają wyłączne prawo do pożerania rozrzuconych na pobojuwiskach trupów. Orki przegrały już wiele bitew, gdyż ich sprzymierzeńcy porzucili ich dla sutego posiłku powstałego po jakiejś mało znaczącej potyczce. Wargowie nie stawiają się też na każde wezwanie swych sprzymierzeńców. Są zwolnieni grą na rytualnych rogach w momencie wyruszenia zielonoskórych na wojnę.

Cechy: sił:55, p.ran:55 zr:35 szyb:40 int:20 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:35 szcz:25 wyt:40 op:35 char:20 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:4

Liczba ataków: 1 zadają 5k6 obrażeń paszczą

Zdolności: tropienie, cichy chód, pływanie, szal bitewny, język: wargów, widzenie w ciemnościach, zwanie.

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: drapieżnik, zjada mięso wszystkich innych gatunków

Teren: na pustkowiach, w leśnej głuszy, pośród puszczy, w dzikich okolicach, pojawiają się całymi sforami

Występowanie: b. częsty

Aktywność: nocna, acz są skłonne działać też w dzień.

Wielkość: duża
Inteligencja: niemal ludzka.
Obrona: 25 (uniki)
Atak: 0
Skóra Wargi zapewnia mu 5p. pancerza.

Istnieje odmiana zwana większym wargiem. Są to stwory podobne, acz inteligentniejsze, potrafiące swobodnie porozumiewać się mową ludzi i orków oraz stać w pozycji wyprostowanej. Są też silniejsze. Potrafią używać zaklęć i magicznych przedmiotów. Ich siła, siła woli i p. ran rośnie o +10, a mistyka i magia o 30. Uzyskują też dodatkowo zdolności: walka wręcz, berserkerski atak, bardzo silny, język: orków, goblinów, ludzi, magia: czarnoksiężska i / lub nekromantyczna.

Zwierzoludzie:

Kreatury te w dużej mierze zostały powołane do istnienia dzięki magii i czarom, jakie rzucano na ludzi, by wzmocnić ich możliwości poprzez dodawanie cech zwierzęcych. Inną możliwą metodą ich powstania były związki czarowników, którzy zapadli na chorobę zawodową zwaną deformacją, jeszcze inni są prawdopodobnie potomkami jakichś, mających wiele zwierzęcych cech bogów, duchów i demonów. Wszyscy oni, poprzez swe krzyżówki ze zwykłymi ludźmi powołali do istnienia nową rasę. Istnieje wiele rodów zwierzoludzi, zwykle poważnie różniących się wyglądem, stopniem przemian i pochodzeniem od różnych gatunków. Zwykle są w stanie rozmnażać się przez związki z ludźmi, lecz niekoniecznie z przedstawicielami swej rasy (zwłaszcza tymi pochodzącymi od skrajnie odmiennych gatunków).

Stworzenia te nie są do końca ani ludźmi, ani zwierzętami. Posiadają silne, zwierzęce instynkty, zachowują się nieraz nieprzewidywalnie i gwałtownie, oraz umysłowość ludzi, która pozwala im – przynajmniej do jakiegoś stopnia – tworzyć kultury i grupy plemienne. Naturalnie te istoty potrafią być bardzo różne: jedni zwierzoludzie rzucają się z zębami na wszystkich i biegają po lesie wyjąc do księżyca, inni natomiast prócz wyglądu w niczym nie różnią się od nas.

Kontakty z innymi rasami są bardzo różne. Mimo, że część religii w przeszłości starała się ich prześladować uznając za obrazę bogów (choć gwoździ ścisłości równie duża ich ilość uznała te dziwne istoty za pobłogosławione i święte, a nawet sama przyłożyła rękę do procesu ich powstawania), to dziś oficjalnie są tolerowani. Zwierzoludzie żyją w rodzinno – plemiennych strukturach, zwykle z dala od miast (których zgiełku bardzo często nie znoszą) – w plemiennych. Zajmują się myślistwem, zbieractwem, pasterstwem, rzadziej uprawą roli, często się przemieszczając. Z ludźmi handlują wymieniając na ich produkty skóry zwierząt, rozmaite owoce lasu i wełnę. Szanują i oddają hołd ludzkim kapłanom i możnowładcą, a niektórzy z nich są nawet tymi pierwszymi (czczą głównie bóstwa przyrody). Generalnie koegzystują pokojowo, lecz zdarzają się lokalne spięcia po obu stronach. Zdarzają się klany zwierzoludzi żyjących z rabunków i napadów, lub zazdrośnie strzegących swych terytoriów przed ludźmi. Z drugiej strony bywają też przepędzani przez zazdrosnych rycerzy, czy zabijani przez zabobonnych chłopów biorących ich za potwory w rodzaju wilkołaków. Zwierzoludzie bardzo często są wykorzystywani w charakterze najemników przez rozmaitych czarowników i inne, zdeprawowane osoby.

Cechy: sił:45, p.ran:55 zr:43 szyb:48 int:25 mąd:30 mist:0 mag:0 sił.wol:30 spost:55 szcz:10 wyt:60 op:45 char:40 wdzk:15 Umiejętności: miecz:4, top:5, włucz:4, łuk:4, norz:2, b.niet:0, w.wręcz:4

Liczba ataków: 2, cios łapą:2k6

Zdolności: szal bitewny, szaleńczy atak, uniki, tarczownik, celny cios, specjalna broń (...), żołnierka, Tropienie (posiadają czuły węch), zdobywanie żywności, język: ludzi, bardzo silny

Inwentarz: skóra zwierzęca lub skórzany kaftan, topór, pałka lub maczuga, 1k6sz.z, 25% na kusze i 1k12 bełtów, (z uwagi na specyficzną budowę łap nie mogą używać łuków).

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: lasy i puszcze, fortece czarowników i innych istot, w większości w dużych grupach.

Występowanie: częsty

Aktywność: dzienna (acz są też skłonne działać w nocy)

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 53 (uniki), 53 (parowanie)

Atak: -20

Skóra zwierzoludzi zapewnia mu 3p. pancerza.

Istoty te zostały powołane do życia za pomocą magii, bądź też od magów się wywodzą. Nic dziwnego więc, że wiele z nich posiada przyrodzone lub wyuczone zdolności czarnoksiężskie. Zwierzoludzie magowie często przewodzą swym braciom, lub stanowią doradców ich wodzów. Mają zmniejszoną o 10 siłę i p. ran, ale na to

miejsce o 65 punktów mistyki i magii, oraz następujące zdolności: szal bitewny, szaleńczy atak, tarczownik, zdobywanie żywności, tropienie (dzięki węchowi), język: ludzi, czytanie i pisanie, magia: czarnoksięska i lub nekromantyczna, przejrzenie iluzji, silna wola, wróżbiarstwo.

- **zwierzęta:**

Kategoria zwykłych, w żaden sposób niewywodzących się od magii istot, które powstały drogą ewolucji, a nie magicznej kreacji. Istoty te opisywano już wiele razy, więc pozwolę sobie w większości wypadków pominąć ich wygląd i obyczaje, chyba, że będzie to koniecznie potrzebne.

Wszystkie zwierzęta instynktownie boją się ognia.

Populacja dzikich zwierząt w Laruzji jest znacznie liczniejsza niż w naszym świecie. Jelenie i sarny tratują pola, podobnie jak dziki, wilki stanowią prawdziwych panów lasów na spółkę z niedźwiedziami, rzeki przecinają bohrze żeremia... ten świat jest w ciężki dziki, panują w nim nie ludzie, czy nadnaturalne istoty, a właśnie zwierzęta i nic nie wskazuje na to, by sytuacja ta miała ulec zmianie.

Wilki:

Dobrze znane, stadne drapieżniki. Krążą o nich liczne mity, uważane są za krwiożercze kreatury. Prawdą jest, że ich stada wybijające zwierzęta domowe powodują straty większe niżli różnorakie nadnaturalne potwory kryjące się w głuszy. Szczególnie zjadają się podczas długich, ostrych zim, gdy wygłodniałe podchodzą pod ludzki siedziby. Zdesperowane bestie nie lękają się wówczas niczego, a niekiedy nawet udaje im się forsować drzwi chat.

Cechy: sił:35, p.ran:35 zr:35 szyb:40 int:25 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:40 szcz:10 wyt:35 op:35 char:25 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:4

Liczba ataków: 1. zadają paszczą 4k6 obrażeń

Zdolności: szal bitewny, tropienie, widzenie w ciemnościach, pływanie, zwarcie.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: pustkowia, lasy, góry, właściwie wszędzie.

Występowanie: b. częsty

Aktywność: nocna.

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 35

Atak: 0

Magia z jakiegoś powodu lubi te istoty. Spowodowało to pojawienie się wielu spokrewnionych z nimi stworów (klasyfikowanych jako potwory). Pierwsze z nich to śnieżne i burzowe wilki. Mają one statystyki zwykłych wilków, acz różnią się od nich posiadaniem mocy ciśnięcia: zamrożenie, lodowa kula (śnieżny) lub ciśnięcie: błyskawica (burzowy). Istnieją także wilki srebrzyste, mające więcej o 10 siły i p. ran, i podwójną ilość lodowych ciśnięć. Istoty te są całkowicie odporne na działanie zaklęć opartych na lodzie acz ogień zadaje im podwójne obrażenia (śnieżne i srebrne wilki), natomiast burzowe uodporniły się na elektryczność, lecz są podatniejsze na wodę. Istoty te zadają też dodatkowe 1k6 ran od swego żywiołu. Za zabicie wilka obowiązuje zwyczajowa nagroda (1.sz.s) wypłacana za obcięte uszy, skóra wilka śnieżnego warta jest 20sz.z, a srebrzystego 30. Wszystkie te nadnaturalne istoty są rzadkie.

Psy:

Zwykłe psy to zjawisko popularne, hodują je wszyscy, by odstraszały drapieżniki i bandytów. Niekiedy pojawiają się też stada dzikich psów – wygłodniałych burków, które uciekły z jakiejś spalonej, czy wymarłej wioski. Atakują one zwierzęta i ludzi bez litości, często wywołując straty większe niż potwory czy nawet wilki. Niektóre osoby, zwłaszcza panowie feudalni hodują specjalne, gigantyczne rasy psów – zabójców. Mają one służyć do polowań na zbiegów i jako strażnicy odstrasżający złodziei. Zwykłe i dziczące psy mają statystyki wilków obniżone o -10 siły i p. ran, - 1k6 zadawanych obrażeń, bojowe natomiast statystyki tych drapieżców pozostawione bez żadnych zmian.

Rysie:

O rysiach zwykło się pisać „niewielki drapieżnik z rodziny kotów”. Jest prawdą, że w porównaniu z takimi lwami są małe, ale nie aż tak. Rysie po prawdzie nie atakują ludzi, polują zwykle na mniejsze zwierzęta, ale zapędzone w kozi róg mogą się bronić. Mają rozmiary wystarczające by poturbować średniej wielkości pas, a

i człowiek, który miałby okazje do bezpośredniej konfrontacji z nim nie wspominał by tego miło. Jak wszystkie koty nie widzą (czy raczej nie zwracają uwagi) iluzji.

Cechy: sił:25, p.ran:25 zr:45 szyb:40 int:25 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:40 szcz:10 wyt:35 op:35
char:25 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:3
Liczba ataków: 1. zadają pazurami 2k6 obrażeń
Zdolności: szał bitewny, tropienie, widzenie w ciemnościach, ukrywanie się, zwarcie.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik
Teren: pustkowia, lasy, góry, właściwie wszędzie w klimacie umiarkowanym.
Występowanie: b. częsty
Aktywność: nocna.
Wielkość: mała
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 55 (unik)
Atak: 0

Żbiki:

Drugi najpospolitszy gatunek dzikich kotów. W przekonaniu większości ludzi jest on podobny do zwykłego dachowca. Owszem, jest podobnie ubarwiony, acz przynajmniej dwa – trzy razy większy. Nie ma szans w starciu z uzbrojonym człowiekiem, ale jest w stanie boleśnie go poranić i uciec jeśli będzie zmuszony do walki. Jak wszystkie koty nie widzą (czy raczej nie zwracają uwagi) iluzji.

Cechy: sił:15, p.ran:15 zr:45 szyb:40 int:25 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:40 szcz:10 wyt:35 op:35
char:25 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:2
Liczba ataków: 1. Zadają pazurami 2k4 obrażeń
Zdolności: szał bitewny, tropienie, widzenie w ciemnościach, ukrywanie się, zwarcie.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik
Teren: pustkowia, lasy, góry, właściwie wszędzie w klimacie umiarkowanym.
Występowanie: b. częsty
Aktywność: nocna.
Wielkość: bardzo mała
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 55 (unik)
Atak: 0

Lwy:

Lwy w Laruzji są bardzo rzadkie, niemal wymierające, jest to odmiana karłowata, która ongiś, w czasach przed Chrystusem zamieszkiwała basen morza śródziemnego. Występują w ciepłym paśmie, przy wybrzeżu południowej Laruzji. Jak wszystkie koty nie widzą (czy raczej nie zwracają uwagi) iluzji.

Cechy: sił:43, p.ran:55 zr:20 szyb:35 int:30 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:40 spost:45 szcz:10 wyt:50 op:50
char:25 wdzk:30 Umiejętności: w.wręcz:6
Liczba ataków: 1. zadają pazurami 6k6 obrażeń
Zdolności: szał bitewny, tropienie, widzenie w ciemnościach, zwarcie.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik
Teren: pustkowia, lasy, góry, w południowych, ciepłych regionach kontynentu.
Występowanie: pospolity
Aktywność: nocna.
Wielkość: duża
Inteligencja: zwierzęca.
Skóra lwa zapewnia mu 7 punktów pancerza na całym ciele
Obrona: 10 (unik)
Atak: -10 (-20 parowanie, osłanianie)
Skóra lwa zapewnia mu 5p. pancerza.

Tygrisy śnieżne:

Istoty te to po prostu zwykle tygrysy, podobne do tygrysów syberyjskich. Mają statystyki lwów, acz spotkać je można jedynie w Górach Lodowych, Górach Tham – Mod i na Lodowych Pustkowiach.

Tygrysy szablaste:

Są to niemal wymierający, gigantyczni drapieżcy, których niedobitki ukrywają się ciągle w nieprzebranych borach kontynentu. Najwięcej z nich można napotkać na dalekich, Lodowych Pustkowiach i w Hungarze. Istoty te mają statystyki lwów, acz więcej o 10 p. ran, siły i siły woli, oraz dwa ataki. Jak wszystkie koty nie widzą (czy raczej nie zwracają uwagi) iluzji.

Niedźwiedzie:

Prawdziwi królowie puszczy, stworzenia, których wszelcy myśliwi obawiają się najbardziej. Zwykle nie atakują ludzi, chyba, że są bardzo głodne, obawiają się o swoje potomstwo, lub zostaną sprowokowane, co zdarza się często choćby dlatego, że są bardzo pospolite. Na wszelki wypadek lepiej nie zbliżać się doń za blisko.

Cechy: sił:75, p.ran:75 zr:20 szyb:25 int:25 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:80 spost:40 szcz:10 wyt:55 op:55
char:25 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:6
Liczba ataków: 2. zadają 5k6 obrażeń
Zdolności: szal bitewny, tropienie, widzenie w ciemnościach, bardzo silny, zwarcie.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: wszystkożerca
Teren: pustkowie, lasy, góry, właściwie wszystkie zalesione tereny.
Występowanie: b. częsty
Aktywność: dzienna, przesypiają zimę.
Wielkość: duża
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 10
Atak: -10 (-20 parowanie, osłanianie)
Skóra niedźwiedzia zapewnia mu 10p. pancerza.

Dzik:

Dzik to jak wiadomo roślinożerca, ale stanowi postrach lasów groźniejszy nawet od wilków czy niedźwiedzi. Jest on, bowiem bardzo agresywny, a gdy czuje się zagrożony zwykle ryzykuje szarżę na domniemanego, lub rzeczywistego prześladowcę. Szczególnie dużo wrażeń mogą zapewnić nadwrażliwe lochy pilnujące młodych. Zimą ich stada wychodzą z lasów szukać jedzenia na polach. Dziki, wilki i niedźwiedzie zabijają więcej ludzi, niż jakiegokolwiek inne istoty, poza samymi przedstawicielami ras rozumnych.

Cechy: sił:40, p.ran:48 zr:20 szyb:35 int:20 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:40 spost:40 szcz:10 wyt:35 op:40
char:25 wdzk:20 Umiejętności: w.wręcz:5
Liczba ataków: 1. zadają pyskiem 4k6 obrażeń
Zdolności: szal bitewny, tropienie, szarża, zwarcie.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: roślinożerca
Teren: puszcze, lasy, bory, właściwie wszędzie.
Występowanie: b. częsty
Aktywność: dzienna
Wielkość: duża
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 10 (unik)
Atak: -10 (-20 parowanie, osłanianie)
Skóra dzika zapewnia mu 10p. pancerza.

Ptaki drapieżne:

Czyli wszelkie jastrzębie, orły, sokoły, sowy i inne im podobne zwierzęta. Zwykle nie atakują ludzi, choć pilnujące gniazda samice mogą poczuć się zazdrosne.

Cechy: sił:10, p.ran:15 zr:50 szyb:60 int:25 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:50 szcz:10 wyt:35 op:35
char:25 wdzk:35 Umiejętności: w.wręcz:2
Liczba ataków: 1. zadają szponami 2k6 obrażeń
Zdolności: latanie(0–15), walka powietrzna, bystry wzrok, zwarcie.

Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik
Teren: właściwie wszędzie.
Występowanie: b. częsty
Aktywność: dzienna.
Wielkość: mała
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 60 (unik)
Atak: +5 (+15 parowanie osłanianie)

Małe zwierzęta:

Czyli wszelkie koty, łasice, myszy, żmije, zające, kruki, wrony i im podobne stworzenia.

Cechy: sił:5, p.ran:5 zr:50 szyb:60 int:25 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:5 spost:50 szcz:20 wyt:35 op:35 char:25
wdzk:35 Umiejętności: w.wręcz:1
Liczba ataków: 1. zadają szponami lub gryząc 1k3 ran
Zdolności: tropienie, ukrywanie się, niektóre gatunki (tzn. ptaki) latanie: (2 – 6), inne (tzn. żmije) jad (zadaje co godzinę 1k3 ran, działa poprzez 1k6 godzin).
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżniki lub roślinożercy, zależnie od wyboru
Teren: właściwie wszędzie.
Występowanie: b. częsty
Aktywność: dzienna.
Wielkość: bardzo mała
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 80 (unik)
Atak: +10 (+30 parowanie, osłanianie)

Zwierzyna łowna:

Czyli wszelkie jelenie, sarny i łosie oraz im pokrewne gatunki.

Cechy: sił:35, p.ran:35 zr:30 szyb:60 int:25 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:50 szcz:10 wyt:45 op:35
char:25 wdzk:35 Umiejętności: w.wręcz:3
Liczba ataków: 1. zadają rogami 4k6 obrażeń
Zdolności: brak.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: roślinożercy
Teren: właściwie we wszystkich lasach.
Występowanie: b. częsty
Aktywność: dzienna.
Wielkość: średnia
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 30
Atak: 0

Żubry i tury:

To dość rzadkie, acz nie tak jak w naszym świecie, roślinożerne stworzenia. Rozzłoszczone często ryzykują szarżę na prześladowcę, co nigdy nie kończy się dobrze.

Cechy: sił:60, p.ran:70 zr:20 szyb:30 int:25 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:60 spost:30 szcz:10 wyt:65 op:65
char:25 wdzk:35 Umiejętności: w.wręcz:5
Liczba ataków: 2. zadają rogami 5k6 obrażeń
Zdolności: szarża, bardzo silny.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: roślinożerca.
Teren: lasy i puszcze północnej części kontynentu oraz Hungaru.
Występowanie: częsty
Aktywność: dzienna.
Wielkość: duża
Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 10
Atak: -10 (-20 parowanie, osłanianie)

Konie, osły, muły:

Czyli zwierzęta pociągowe. Niemal niczym nie różnią się od tych dzisiaj znanych.

Cechy: sił:50, p.ran:50 zr:35 szyb:40 int:20 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:45 szcz:10 wyt:50 op:35
char:35 wdzk:30 Umiejętności: w.wręcz:2
Liczba ataków: 1. kopiać zadaje 2k6 ran
Zdolności: bardzo silny.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: roślinożerca
Teren: w lasach i na stepach żyją jeszcze dzikie stada, w większości karłowatych koników, acz znacznie więcej z nich żyje w niewoli.
Występowanie: b. częsty
Aktywność: dzienna.
Wielkość: średnia
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 35
Atak: 0

Koń jest w stanie przemieścić 150kg ciężaru, podobnie osioł i muł. Te dwa gatunki mają jednak zmniejszoną o 20 ilość p. ran i siły. Rycerstwo hoduje specjalne, silne rasy koni bojowych, przystosowane do rozdeptywania ich przeciwników i szarż. Mają one o 20 więcej siły, p. ran i opanowania oraz zdolność „szarża”. Odmienne wierzchowce hodują natomiast elfy. Są to niemal magiczne stworzenia, bardzo długo żyjące i niezwykle rące. Są bardzo drogie i niewiele z nich opuszcza elfie wioski, rzadko są sprzedawane, gdyż w większości przypadków żyją połączone więziami ze swymi właścicielami. Zwierzęta te mają o 10 zwiększoną siłę, p. ran, szybkość, wytrzymałość, opanowanie i wdzięk, oraz posiadają moc „więź (do właściciela)”. Także czarownicy nie próżnowali i przez setki lat stworzyli wiele magicznych, niezwykle rumaków. Jeszcze trudniej je spotkać niż elfie, acz zawsze charakteryzują się jakimiś niezwykle umiejętnościami. Niektóre potrafią biec wiele mil nie męcząc się, inne żywią się wyłącznie powietrzem, czy rozumieją ludzką mowę, lub posiadają jeszcze wspanialsze talenty.

Fantastyczne bestie:

Są to istoty powstałe na skutek działania magii, najczęściej zwierzęta, lub stworzenia zwierzętom podobne. W odróżnieniu od posiadających podobną genetykę potworów te zdołały wpasować się w ekosystem i nie zagrażają innym gatunkom. Nie są to także chore, okaleczone, szalone istoty opętane jedynie myślą o zniszczeniu. Wprost przeciwnie, bardzo często stworzenia takie mają wpływ pozytywny na przyrodę, często wywołany ich mistycznym, dobroczynnym działaniem. Większość z nich jest neutralnie nastawiana do ludzi lub obawia się ich, acz im nie szkodzi, przynajmniej tak długo, aż ci nie zagrażą im w bezpośredni sposób, lub póki stwor nie zgłodnieje.

Gryfy:

Gryfy to istoty o orlej głowie, skrzydłach i szponach oraz lwim tułowiu. Zwykle żyją w jednym miejscu, wyznaczając terytorium, którego czują się panami. Moszczą tam gniazda, w których składają jaja i wychowują potomstwo. Zwykle nie atakują ludzi, chyba, że są bardzo głodne, lub zostaną sprowokowane. Stają się bardzo agresywne w okresie lęgowym, starają się podówczas przegnać lub zabić każdą istotę, która zbliży się do gniazda. Niemal zawsze występują w stadach po 3 –5 dorosłych osobników i potomstwa. Gdy nadchodzi zima opuszczają Laruzję i odlatują do ciepłych krain. Młode Gryfy można tresować, są bardzo pojętne i w konsekwencji ujeżdżać, acz należy czynić to ostrożnie, by nie rozdrażnić tych potężnych stworzeń. Potrafią być bardzo groźne dla tresera. Nie udało się ich jeszcze rozmnożyć w niewoli i w Laruzji nie istnieje żadna hodowla.

Cechy: sił:100, p.ran:99 zr:25 szyb:40 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:90 spost:40 szcz:10 wyt:50 op:70
char:25 wdzk:45 Umiejętności: w.wręcz:5
Liczba ataków: 3.2* zadają szponami 4k6 obrażeń, dziobem 6k6 obrażeń
Zdolności: latanie(0 15) , walka powietrzna, bardzo silny, silny cios, bystry wzrok, orientacja,
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: górskie szczyty i skalne klify całego świata.

Występowanie: pospolity

Aktywność: dzienna.

Wielkość: duża

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 15 (unik)

Atak: -10 (-20 parowanie, osłanianie)

Skóra gryfa zapewnia mu 5p. pancerza.

Feniksy:

Są to olbrzymie ptaki, mierzące od głowy do ogona około dwóch metrów długości. Odgrywają dużą rolę w mitologii i symbolice Laruzji, utożsamiane z cyklem odradzania się natury i jasną stroną magii. Te mityczne stworzenia bytują zwykle z dala od siedzib ludzkich, nie wadząc im. Pokrywają je ogniste pióra, których sam dotyk parzy, jeśli feniksy sobie tego życzą. Istoty te są inteligentne i niezwykle mądre, często stanowią strażników różnej, ukrytej i groźnej magii, która nie powinna wpaść w ludzkie ręce. Zabita istota staje w ogniu, który nie da się w żaden sposób zgasić, by odrodzić się po 7 dniach. Stworzenia te mogą zniszczyć całkowicie tylko niektóre zaklęcia, w tym wszystkie wody, oraz związane z nią magiczne przedmioty. Jego magia chroni go przed czarami ognia i lodu.

Ptaki te uważane są za święte, a ostateczne zniszczenie, czy choćby zranienie któregoś z nich jest grzechem i zbrodnią karaną śmiercią.

Cechy: sił:75, p.ran:95 zr:35 szyb:40 int:45 mądr:55 mist:55 mag:55 sił.wol:70 spost:55 szcz:10 wyt:65 op:65 char:25 wdzk:65 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 3. zadają dziobem 5k6 obrażeń

Zdolności: latanie(0 – 10), walka powietrzna, język: ludzi, magia: kapłańska, specjalizacja: ogień, czarostwo, 3*ciśnięcie: kula ognista.

Inwentarz: 2k6 zaklęć, głównie związanych z ogniem

Sposób odżywiania się: roślinożerca

Teren: najczęściej feniksy gnieźdzą się w okolicach kraterów aktywnych i drzemiących wulkanów, acz spotkać je można w całej Laruzji.

Występowanie: b. rzadki

Aktywność: dzienna.

Wielkość: duża

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 25 (unik)

Atak: -10 (-20 parowanie, osłanianie)

Pióra faniksa zapewniają mu 12p. pancerza.

Ognioptaki:

Są gatunkiem dużego, skalnego ptaka, o jaskrawym, żółto – czerwonym upierzeniu. Ich ciała są tak gorące, że niemal parzą. Są to istoty stadne, żyjące po kilka – kilkanaście sztuk. Są drapieżnikami, acz zwykle nie zagrażają ludziom, chyba, że ci pierwsi je zaatakują. Ogniotaki są całkowicie odporne na działanie magii ognia i lodu, lecz otrzymują podwójne obrażenia od wody. Często występują u boku salamander lub feniksów.

Cechy: sił:40, p.ran:40 zr:35 szyb:35 int:35 mądr:35 mist:0 mag:0 sił.wol:30 spost:40 szcz:10 wyt:35 op:40 char:25 wdzk:50 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 2. zadają szponami 3k6 obrażeń, a dziobem 4k6

Zdolności: latanie(0 – 15), walka powietrzna, szal bitewny, ciśnięcie: ognista kula.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: w górach, na stromych zboczach i wąwozach oraz wysoko położonych jaskiniach, w których zakładają gniazda..

Występowanie: rzadki

Aktywność: dzienna.

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 35

Atak: -10

Pióra ognioptaka zapewnia mu 5p. pancerza.

Jednorożec:

Jak wiadomo jednorożce to podobne do delikatnych, białych koników stworzenia. Szczyt ich głowy przyozdabia delikatny róg ceniony ze względu na niezwykle moce magiczne. Istoty te są zwierzętami świętymi, uosabiają, bowiem magię i cudowność świata oraz dziewiczą czystość. Żyją z dala od ludzi, obawiając się ich i uciekając na ich widok. Jednorożec ośmieli się zbliżyć jedynie do istoty prawdziwie czystej i dobrej. Z powodu niezwyklej właściwości ich rogu i krwi stworzenia te są celem częstych polowań, choć z drugiej strony zabicie takiej istoty jest grzechem i ciężką zbrodnią. Istoty te, mimo, że niezwykle inteligentne i mądre nie potrafią mówić.

Cechy: sił:40, p.ran:42 zr:45 szyb:45 int:50 mądr:50 mist:0 mag:0 sił.wol:60 spost:45 szcz:15 wyt:50 op:30 char:25 wdzk:70 Umiejętności: w.wręcz:3

Liczba ataków: 2. zadaje 2k6 ran rogiem.

Zdolności: cichy chód, ciśnienie: leczenie ciężkich ran, oślepiający błysk, zniknięcie.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: roślinożerca

Teren: w leśnych ostępach, naprawdę dzikich i dalekich, w najgłębszych, uroczysskach.

Występowanie: rzadki

Aktywność: dzienna.

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 45 (unik)

Atak: 0

Jednorożec zachowuje się jakby cały czas był pod działaniem zaklęcia „wycucie zła”, jednorożec poświęcając jeden atak może się teleportować na odległość do 20m, mogą żyć tak długo jak elfy. Te najstarsze zyskują nowe moce, pojawiające się wraz z wyrośnięciem u podstawy rogu czarodziejskiego rubinu Karbunkułu. Posiadają one następujące moce i zdolności: ciśnienie: rozproszenie zła (siła woli starszego jednorożca wynosi 130p), myślomowa, przejrzenie iluzji.

Pegazy:

Pegazy to podobne do koni, zwykle białych, magiczne istoty. Z ich boków wyrastają skrzydła. Kryją się zwykle na wysokich górskich szczytach, skąd przylatują na niżej położone pastwiska. Za pomocą czarów i (lub) długiego treningu pegazy można zmusić do noszenia jeźdźców. Istoty te mają statystyki koni bojowych oraz zdolności: latanie: (3- 15), walka powietrzna.

Magiczny zwierzak:

Jest to potężna, zwierzokształtna istota, o niestalonym konkretnie kształcie. Większość z nich na oko przypomina duże drapieżniki z rodziny psowatych, ale nienależące do żadnego konkretnego gatunku. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie by były bardziej zbliżone do jeleni, czy saren, kotów, dzików lub niedźwiedzi. Stworzenia te często posiadają atrybuty w rodzaju olbrzymich kłów, czy pojedynczych, potężnych rogów, acz pełnią one raczej funkcję ozdób, niż naturalnej broni. Większość z nich narodziła się w sposób „naturalny”, acz niewielka część została powołana do istnienia przez czarowników. W większości wypadków są neutralnie lub nawet przyjaźnie nastawione do ludzi, acz zdarzały się przypadki, że w jakiś sposób przez nich skrzywdzone stawały się ich zażartymi wrogami. Niektóre z tych istot służą lub, chociaż przyjaźnią się z czarownikami, kilka stały się dlań i dla druidów obiektami czci, z tej przyczyny, że są niezwykle inteligentne, mądre i obdarzone dużą mocą. Istoty z tego gatunku prowadzą raczej samotniczy tryb życia, przywiązane do swego terytorium.

Cechy: sił:60, p.ran:80 zr:40 szyb:40 int:50 mądr:50 mist:70 mag:80 sił.wol:90 spost:50 szcz:20 wyt:60 op:60 char:40 wdzk:40 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 3. zadaje 6k6 obrażeń gryząc

Zdolności: tropienie, zdobywanie żywności, szal bitewny, przejrzenie iluzji, celny cios, silny cios, magia: czarnoksięska, specjalizacja: uroki lub iluzje, zwanie lub szarża.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: do wyboru, roślinożerca, wszystkożerca lub drapieżnik

Teren: w lasach, dzikich, niedostępnych ostępach.

Występowanie: pospolity

Aktywność: dzienna.

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 40 (unik)

Atak: -20

Skóra zwierzątko zapewnia mu 10p. pancerza.

Każdy magiczny zwierzątko potrafi wypowiedzieć 3k10 zaklęć, niektóre z nich (czyt. jeśli tak zechce MG) są odporne na wszelkie ataki bronią niemagiczną. Inne natomiast są zdolne, poświęcając jeden atak, raz na turę zionąć ogniem na odległość 10m zadając jednemu celowi 8k8 obrażeń, kolejne natomiast są potrafią – kosztem poświęcenia tury - przybrać większą postać (zwiększając swą siłę i p. ran o 20 oraz zyskując zdolność „bardzo silny”), wreszcie część z tych istot posiada drugą naturę, z wyglądu przypominającą człowieka, lub może raczej elfa.

Salamandra:

Każdy z żywiołów zamieszkują odpowiednie dlań istoty. W powietrzu unoszą się ptaki, po ziemi chodzą zwierzęta lądowe, a morskie fale są domem dla ryb. Ogień natomiast jest domenom salamander. Istoty te przypominają wielkie płazy (pomniejsze salamandry są powiększonymi kopiami salamander plamistych), acz ich skóra jest niezwykle gorąca. Większość czasu spędzają w płomieniach, acz niekiedy pojawiają się w miejscach jedynie wyniszczonych przez płomienie, żyją najczęściej w okolicach suchych, unikają natomiast wilgoci jak... ognia. Odżywiają się spopielając materię organiczną. Są absolutnie odporne na działanie fizycznych i magicznych płomieni, acz woda i lód zadają im podwójne obrażenia.

Cechy: sił:50 p.ran:75 zr:35 szyb:35 int:35 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:60 spost:30 szcz:10 wyt:65 op:65 char:33 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 3 cios: 4k4 salamandra jest w stanie zionąć ogniem na odległość do 5m, z siłą 3k6

Zdolności: ciśnienie: ognista kula

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: spalanie materii organicznej.

Teren: miejsca, w których działa potężna magia, wulkany, podziemne jaskinie, siedziby czarowników.

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 35

Atak: -5

Skóra salamandry zapewnia jej 5p. pancerza.

Prócz wyżej opisanej salamandry występuje jeszcze stwór zwany większą salamandrą. Ma on kształt jaszczura, długiego na kilka metrów, wykonanego z lawy i płomieni. Istota taka porusza się zostawiając ognisty ślad, cała jest też otoczona całunem płomieni (każdy, kto się zbliży się na zasięg ciosu otrzymuje 3k6 ran). Istota taka występuje zazwyczaj pojedynczo, choć zwykle towarzyszą jej mniejsi krewniacy. Posiada ich wszystkie cechy, acz jest w stanie trzykrotnie cisnąć ognistą kulę, jej siła i p. ran wynoszą 100, posiada zdolność „bardzo silny”, a zadawane obrażenia kolejno: 6k4 i 5k6.

Potwory:

Do tej grupy należy zaklasyfikować wszelkie istoty, które narodziły się na skutek działania magii, mają postać zbliżoną do zwierząt lub ludzi. W przeciwieństwie do podobnych doń zwierząt fantastycznych stworzenia te nie dopasowały się do ekosystemu. Bardzo często są to po prostu istoty agresywne, większe, silniejsze i szybsze od naturalnych zwierząt, zabijające z głodu, acz czyniące to tak skutecznie, że nie dają szans na przetrwanie innym gatunkom. Zdrowy, młody jeleni jest w stanie uciec przed wilkami, acz nie jest w stanie zrobić tego przed jakimś wypaczonym monstrem. Inne istoty z tego rodzaju są wynikiem działań istniejącej w świecie niekontrolowanej mocy magicznej, swoistego pierwiastka chaosu, ciemnych sił, demonów i nierozważnych czarowników. Są to często bestie kalekie, zwłaszcza psychicznie, stworzone po to by stać się narzędziami zła i zniszczenia. Kreatury takie – nawet podświadomie - dążą do destrukcji, wszystkiego, co żyje (często ze sobą włącznie). Zabijanie po prostu sprawia im przyjemność, mordują nie tylko z głodu, lecz dla zabawy, zwykle, kiedy tylko mają ku temu okazję.

Gigantyczny szczur:

Kreatury te to istoty wydające się być kopiami zwykłych szczurów, acz powiększoną do około metra wysokości w kłębie. Żyją w grupach, liczących kilka do kilkunastu osobników. Zasadniczo odżywiają się

głównie odpadkami, ale także polują. Ich ofiarami stają się głównie zwierzęta domowe, psy i koty, ale także ludzie, szczególnie bezbronni, jak dzieci, pijani czy kaleki i starcy.

Cechy: sił:20, p.ran:15 zr:35 szyb:50 int:15 mądr:10 mist:0 mag:0 sił.wol:7 spost:35 szcz:35 wyt:25 op:25 char:15 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:3

Liczba ataków: 1, zadaje gryząc 3k6 obrażeń, 25% na wywołanie zakażenia, posiada 5p. pancerza.

Zdolności: tropienie, szal bitewny, odporność na trucizny.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: wszystkożerca, odżywia się głównie odpadkami, ale uzupełnia dietę mięsem

Teren: w lasach, podziemnych korytarzach, niekiedy nawet w brudnych zaułkach miast

Występowanie: b. częsty

Aktywność: nocna.

Wielkość: mała

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 35 (unik)

Atak: 0

Obok zwykłych gigantycznych szczurów występują też szczury bagienne i jaskiniowe. Te pierwsze można spotkać wyłącznie na trzęsawiskach i wśród rozlewisk, mają siłę i p. ran zwiększoną o 20, oraz zdolności jad (działa 1k6 godzin, co godzinę zadając 1k6 ran) i pływanie. Szczury jaskiniowe, zamieszkujące wyłącznie podziemia mają siłę i p. ran zwiększone o 35 oraz zdolność „bardzo silny”.

Gigantyczny pająk:

Z wyglądu przypominają zwykłe pająki, acz powiększone do rozmiaru człowieka. Stwory te bytują pojedynczo, lub w niewielkich grupach, zwykle tkając swe pajęczyny, licząc, że jakaś nieostrożna istota w nie wpadnie. Pajęczyny takie mają zwykle rozpiętość kilku metrów, wykonane są z lepkiej, twardej substancji. Każda istota która je dotknie natychmiast się doń przyklei. Może ją zerwać (wymaga to porównania siły z wartością 100), lub spalić (pajęczyny topią się podczas kontaktu z ogniem). Pająki pojawiają się natychmiast, gdy tylko wyczują szamoczącą się ofiarę. Niektóre odmiany, miast czatować wolą polować, ich ulubioną metodą jest spuszczenie się na linkach swych pajęczyn wprost na środek leśnej ścieżki. Leśne gobliny nauczyły się je ujeżdżać i okiełznywać w nieznanym sposobie. Olbrzymie pająki są samotnikami, acz zdarza się, że w jednym miejscu osiedla się ich wiele. Spowodowane jest to tym, że pojedyncze osobniki nie kooperują ze sobą w zdobywaniu pożywienia, ale jednocześnie nie walczą. Zimą pająki albo ukrywają się w podziemnych korytarzach, albo otaczają kokonami i zapadają w letarg.

Cechy: sił:58, p.ran:64 zr:20 szyb:50 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:50 spost:40 szcz:15 wyt:60 op:55 char:15 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 2. zadaje 4k6 obrażeń gryząc

Zdolności: bardzo silny, jad.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik, często gromadzi jeszcze żywe ofiary, zamknięte w kokonach jako zapasy, wpuszcza w ich ciała jad i czeka, aż ten rozpuści ich tkanki, by móc je wyssać.

Teren: w lasach i puszczech, oraz podziemnych korytarzach.

Występowanie: pospolity

Aktywność: całodobowa.

Wielkość: duża

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 10 (unik)

Atak: -5 (-15 parowanie, blokowanie)

Skóra olbrzymiego pająka zapewnia mu 5p. pancerza.

Pająk może wydać jeden atak, by plunąć pajęczyną na odległość do 10m. Jeśli wyceluje w jakąś istotę i trafi unieruchamia ją, dopóki nie zerwie sieci (porównanie siły przeciw wartości 50, można sprawdzać co turę), lub ktoś jej nie uwolni, poświęcając 1 atak na ich rozcięcie), może wspinać się po powierzchniach nachylonych pod dowolnym kątem. Posiada też Jad. W zależności od wyboru Mg trucizna albo działa przez 2k6 godzin zadając, co godzinę 1k4 rany, albo postać musi wykonać test Wyt, inaczej zostanie całkowicie sparaliżowana na 1k6 godzin.

Gigantyczny skorpion:

Jest to olbrzymia kreatura, żyjąca zwykle w wykopanych w ziemi, płytkich jamach, niemal zawsze pojedynczo. Większość czasu spędzają na powierzchni polując. Są wzrostu mniej – więcej człowieka, co czyni z nich groźnego wroga. Gobliny nauczyły się je ujeżdżać. Gigantyczne skorpiony są najczęściej samotnikami. Zimą skorpiony zakopują się w ziemię i zapadają w letarg.

Cechy: sił:35, p.ran:75 zr:10 szyb:40 int:25 mądr:10 mist:0 mag:0 sił.wol:50 spost:45 szcz:15 wyt:60 op:60 char:25 wdzk:20 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 3. atakuje dwa razy szczypcami, zadając 5k6 ran i raz ogonem zadając 6k6 ran

Zdolności: jad (tylko w ogniu, działa zadaje 1k3 obrażenia co turę, przez 1k10 tur), bardzo silny.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: na stepach Równiny Nieurodzaju, w Arabii, w wąskim pasie „klimatu śródziemnomorskiego”.

Występowanie: pospolity

Aktywność: dzienna.

Wielkość: duża

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 5 (unik – tylko powodzenie krytyczne)

Atak: -5 (-15 parowanie, blokowanie)

Chitynowy pancerz gigantycznego pająka zapewnia mu 10 p. pancerza.

Gigantyczny wąż:

Jest to gatunek olbrzymiego, kilkunastometrowego węża. Żyje on raczej pojedynczo, w ciepłych i wilgotnych miejscach. Atakuje duże, ciepłokrwiste istoty, takie jak ludzie. Ofiary połykają zwykle w całości, po czym mogą nie jeść nawet kilka miesięcy, oszczędzając energię i trawiąc. Są aktywne tylko podczas upałów, w innych okresach pozostają nieruchawe lub zasypiają, tracą, bowiem wiele ciepła. Z tego powodu często wylegają się w nasłonecznionych miejscach. Istoty te wyczuwają ciepło, więc nie dają się zmylić iluzjami w rodzaju „niewidzialność”, czy „iluzoryczny wróg”, oraz zdolnościami typu „ukrywanie się”. Zakłęcia lodu zadają mu podwójne obrażenia. Zimą węże zakopane głęboko pod ziemią hibernują.

Cechy: sił:60, p.ran:50 zr:40 szyb:40 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:50 spost:45 szcz:10 wyt:45 op:55 char:20 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 1. zadaje 3k6 obrażeń gryząc

Zdolności: tropienie, szal bitewny, jad (działa 1k20 tur, zadając co turę 1k3 obrażenia), pierwszy atak, pływanie.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: w lasach, dzikich, niedostępnych ostępach, na moczarach i bagnach.

Występowanie: częsty

Aktywność: dzienna.

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 40 (uniki)

Atak: -5

Łuska gigantycznego węża zapewnia mu 5p. pancerza.

Gigantyczny wąż może opleść przeciwnika dusząc go. Wymaga to poświęcenia ataku i kończy się niepowodzeniem, jeśli ofierze powiedzie się obrona. Wówczas to ofiara nie może wykonywać żadnych akcji i musi, co turę wykonać porównanie swojej Siły przeciwko Sile węża. Jeśli jej się nie powiedzie otrzymuje 1k6 ran. 1k3 udane porównania pod rząd oznaczają uwolnienie się z uścisku. Wąż duszący jedną istotę może atakować gryząc inną.

Istnieje podobny gatunek zwany amfizbemom jest to dwugłowy wąż o identycznych statystkach, acz, jako, że posiada dwie głowy wykonuje dwa ataki gryząc.

Wielka osa:

Są to około półtorametrowe owady podobne do pospolitych os lub szerszeni. Żyją w niewielkich rojach, po kilka, kilkanaście osobników. Atakują wszelkie duże stworzenia, by w ich zwłokach złożyć jaja, z których wylęgną się larwy, które odżywiać będą się padliną. Olbrzymie osy budują pod ziemią lub w koronach drzew wielkie gniazda z przypominającej papier substancji powstałej z przeżutych roślin. Są bardzo agresywne wobec każdego, kto się doń zbliży. W jednym takim ulu może żyć 3k6 osobników. Zimą osy zapadają w letarg i hibernują w swych gniazdach.

Cechy: sił:10, p.ran:20 zr:45 szyb:55 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:15 spost:50 szcz:25 wyt:35 op:45
char:20 wdzk:20 Umiejętności: w.wręcz:3
Liczba ataków: 2. zadaje 4k4 obrażeń żądłąc
Zdolności: latanie (0-8), jad (działa 1k6 tur, co turę zadając 1k6 ran).
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik
Teren: w lasach, dzikich ostępach, jeszcze częściej na bagnach i terenach podmokłych.
Występowanie: częsty
Aktywność: dzienna.
Wielkość: średnia
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 45 (unik)
Atak: 0

Hydra:

Są to przerażające swą mocą, straszliwe bestie. Żyją zwykle pojedynczo, najczęściej głęboko, w leśnych ostępach i pośród bagien. Potworów tych jest bardzo niewiele. Mają kształt olbrzymiego, wielometrowego węża, posiadającego siedem głów, wzrostem przewyższającego znacznie człowieka. Hydry panicznie boją się ognia. Zraniona hydra odzyskuje 2k10 p. ran na turę, za wyjątkiem tych powstałych na skutek poparzeń termicznych, elektrycznych lub chemicznych bądź odmrożeń. Może w ten sposób regenerować nawet odcięte kończyny.

Cechy: sił:80, p.ran:140 zr:10 szyb:15 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:140 spost:40 szcz:5 wyt:80 op:80
char:20 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:6
Liczba ataków: 7. zadaje 8k6 obrażeń kłusując
Zdolności: jad (ukąszone ma 1k12 godzin na znalezienie odtrutki, potem umiera), bardzo silny, pływani.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik
Teren: w lasach, dzikich ostępach, jeszcze częściej na bagnach i terenach podmokłych.
Występowanie: rzadki
Aktywność: dzienna.
Wielkość: duża
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 5 (uniki, tylko krytyczne powodzenie)
Atak: -5 (-15 parowanie, blokowanie)
Łuska hydry zapewnia jej 10p. pancerza

Zadanie 20 punktów ran oznacza odcięcie jednej z głów i utratę przez hydrę jednego ataku. Jeśli stworz regeneruje jakoś te rany, to głowa odrasta.

Skrzydlaty wąż:

Istota ta to długi na jakieś pięć metrów wąż. Trochę poniżej jego głowy wyrasta para błoniastych, gadzich skrzydeł. Potwory te bardzo często występują stadnie, w gromadach po 3- 10 sztuk, gniazdując na klifach lub wysokich drzewach. Swe ofiary połykają w całości, są, bowiem w stanie pożreć nawet człowieka, acz niekiedy po takim wyczynie tracą możliwość latania. Bestie te robią się aktywniejsze latem i podczas upałów, przespiają natomiast zimę ukryte głęboko pod ziemią.

Cechy: sił:25, p.ran:35 zr:35 szyb:40 int:25 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:40 szcz:35 wyt:35 op:40
char:15 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:4
Liczba ataków: 2. zadaje 4k6 obrażeń kłusując
Zdolności: tropienie, latanie (0-20), szał bitewny, błyskawiczny atak.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik
Teren: w lasach, dzikich ostępach, jeszcze częściej w górach, na ogrzewanych słońcem klifach..
Występowanie: b. częsty
Aktywność: dzienna.
Wielkość: średnia
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 35 (unik)
Atak: 0

Łowca głów:

Są to ogromne kreatury, mierzące dwa metry wzrostu. Przypominają włochate małpoludy, posiadające jedynie trzy palce zakończone ostrymi szponami. Żyją w niewielkich, kilkuosobowych grupach (choć niekiedy łączą się bandy liczące kilkaset głów), polując na różnorodne istoty, by następnie je pożreć. Zawsze posiadają jakąś siedzibę, może nią być np. zrujnowany zamek, jaskinia lub loch. Zawsze, gdy zabiją jakąś istotę odrywają jej głowę i przynoszą do swego leża, by tam się nią pochwalić. Potrafią tą metodą zbierać całe stosy pokrwawionych czerepów różnorodnych zwierząt i istot inteligentnych, acz nikt nie wie, po co to czynią. Prawdopodobnie osobnik, który zbiera największą, makabryczną kolekcję staje się samcem dominującym. Potwory te są zbyt prymitywne by używać narzędzi.

Cechy: sił:57, p.ran:85 zr:25 szyb:30 int:25 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:65 spost:40 szcz:10 wyt:50 op:55 char:30 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 2. zadaje 4k6 obrażeń łapami

Zdolności: berserkerski atak, silny cios, uniki, bardzo silny.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: w lasach, dzikich ostępach, ruinach, lochach i jaskiniach.

Występowanie: pospolity

Aktywność: nocna.

Wielkość: duża

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 25 (uniki)

Atak: -5 (-15 parowanie, blokowanie)

Skóra łowcy głów zapewnia mu 5p. pancerza

Wilkołak:

Wilkołak to człowiek zmieniający się na skutek czarów lub pogryzienia przez innego wilkołaka w przerażającą kreaturę. Jej właściwą formą jest dziwna hybryda wilka i człowieka, zdolna chodzić na dwóch łapach jak i na czterech. Stwór ten jest nad wyraz agresywny, drzemią w nim najgorsze zwierzęce i ludzkie cechy, rzuca się z pazurami na każdą napotkaną istotę. Zazwyczaj bestie te przyoblekają ludzkie ciało i niczym się nie różnią od swych pobratymców, acz pod wpływem niektórych czynników (pełnia księżyca, widok krwi, strach, gniew, poczucie zagrożenia, głód) tracą świadomość, transformują się w bestię i pozostając nią do świtu. Zazwyczaj dotknięci wilkołactwem nie pamiętają, co się z nimi działo podczas metamorfozy, jak mordowali bliskich, wyli i jedli surowe mięso.

Każdy kogo pogryzie wilkołak musi wykonać test Wyt. Niepowodzenie oznacza przemianę w bestię podczas najbliższej pełni, niepowodzenie krytyczne zapadnięcie na wilkołactwo. Wilkołaka może zranić jedynie broń srebrna lub magiczna, boją się ognia, który też może im zaszkodzić. Na szczęście i niestety zarazem mało kto przeżywa atak wilkołaka.

Stwór ten, aby zaatakować kogoś, kogo kocha, lub inną bliską sobie osobę musi wykonać porównanie Siły Woli przeciw samemu sobie, można zwiększyć szanse za nie atakowaniem o +10 mówiąc doń, przypominając szczęśliwe momenty itp. Wilkołactwo jest dziedziczone przez pierwsze, trzecie, siódme i trzynaste dziecko.

Cechy: sił:58, p.ran:75 zr:45 szyb:45 int:30 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:65 spost:45 szcz:10 wyt:60 op:60 char:35 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 3. zadaje 6k6 ran paszczą i 3k6 łapami, którymi atakuje dwa razy

Zdolności: tropienie, szal bitewny, berserkerski atak, bardzo silny.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: w lasach, dzikich ostępach, głębokich puszczech (wiele wilkołaków udaje się na dobrowolną banicję, ponadto ciągnie je tam instynkt).

Występowanie: częsty

Aktywność: nocna.

Wielkość: duża

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 35 (unik)

Atak: -5

Skóra wilkołaka zapewnia mu 5p. pancerza.

Istnieje szereg podobnych stworów jak kotołaki (+ 10 do zr i szyb, zdolność „cichy chód”), szczurołaki (+20 zr i szyb, -10 sił i -20 p. ran) czy niedźwiedziolaki (+20 p. ran i siły).

Leśna bestia:

Jest to gatunek niewielkich, mierzących może pół metra wysokości stworzeń. Przypominają nieduże kulki sierści, o ostrych ryjkach i pazurach, oraz długich, podobnych do lin, zakończonych kitami ogonach. Żyją w dość licznych stadach, zwykle w gałęziach drzew, potrafią też nieprawdopodobnie wysoko skakać (do 4m). Ich ulubioną metodą ataku jest spuszczenie się na swoich dwumetrowych ogonach z gałęzi, obskakiwanie masą przeciwnika, lub chwytanie go za szyję ogonem i duszenie (wymaga to od nich poświęcenia jednego ataku i wykonanie testu zręczności, ofiara traci 1k6 ran, co ture, chyba, że zabije stwora, zarówno potwór jak i ofiara mogą wykonywać swoje akcje normalnie, acz nie mogą oddalić się od siebie dalej niż 1,5m). Podczas ataków wydają dźwięki podobne ni to do chrząknięć ni to do pisków.

Cechy: sił:10, p.ran:20 zr:50 szyb:45 int:20 mąd:20 mist:0 mag:0 sił.wol:15 spost:45 szcz:45 wyt:20 op:15
char:29 wdzk:35 Umiejętności: w.wręcz:2

Liczba ataków: 1. zadaje 3k6 obrażeń gryząc i drapiąc

Zdolności: ukrywanie się, zdobywanie żywności.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: w lasach, dzikich ostępach, zwłaszcza na bardzo starych i wysokich drzewach.

Występowanie: b. częsty

Aktywność: dzienna.

Wielkość: mała

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 60 (uniki)

Atak: +5 (+15 parowanie, blokowanie)

Rok:

Roki to gigantyczne, drapieżne ptaki, podobne nieco do orłów, o brązowym lub szarobrązowym ubarwieniu. Żyją zwykle samotnie, gnieźdząc się na szczytach ogrzewanych słońcem skał, w górach lub na skalistych wyspach, gdzie składają jaja, których zazdrośnie strzegą. Kreatury te są mięsożercami, atakują ludzi oraz wszelkie duże zwierzęta, zanoszą je do swego gniazda i pożerają. Są raczej samotnikami, choć istnieją opisy całych ich koloni, najpewniej jednak przesadzone.

Cechy: sił:50, p.ran:80 zr:10 szyb:60 int:25 mąd:25 mist:0 mag:0 sił.wol:65 spost:10 szcz:10 wyt:60 op:60
char:35 wdzk:35 Umiejętności: w.wręcz:4

Liczba ataków: 3. zadaje 6k6 ran dziobem i 3k6 łapami, którymi atakuje dwa razy

Zdolności: latanie (7 – 30m), walka powietrzna, silny cios, szal bitewny, wzbudzanie strachu u istot mniejszych niż 3m.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: górskie szczyty, skalne występy i klify oraz skaliste wysepki.

Występowanie: pospolity

Aktywność: dzienna.

Wielkość: duża

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 5 (uniki, tylko powodzenie krytyczne)

Atak: 0 (-10 parowanie, blokowanie)

Pióra roka zapewniają mu 7 p. pancerza.

Podobnym do Roka stworzeniem jest Gromoptak. Ten jaskrawo ubarwiony (najczęściej złoto, żółto lub pomarańczowo) stwór, z który, gdy się porusza sypią się zeń iskry niewielkich wyładowań posiadł niezwykłą zdolność kontrolowania elektryczności, ma moc trzykrotnego ciśnienia błyskawicy, acz jest dwakroć mniej odporny na czary związane z wodą.

Kraken:

Krakeny to potworne, monstrialne ośmiornice. Zamieszkują głównie północne akweny, acz pojawiają się też na południu. Nie wiadomo, czym się odżywiają, acz bardzo często atakują statki. Są na tyle silne i ogromne, by mogły je bez trudu zatopić. Zwykle podpływają doń, chwytając się go swymi mackami tak

uczeplone usiłują wciągnąć go pod wodę, jednocześnie chwytając załogę i pożerając ją. Krakeny gnieźdzą się w podwodnych, często nadbrzeżnych jaskiniach.

Cechy: sił:(jedna macka)50, p.ran:410 zr:15 szyb:45 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:300 spost:35 szcz:10 wyt:80 op:80 char:35 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 9, ośmiokrotnie atakuje mackami(zadając 6k6 ran) i raz „dziobem” zadając 8k8 ran

Zdolności: pływanie, oddychanie pod wodą, bardzo silny, wywoływanie strachu u istot mniejszych niż 4m..

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: na morzach i oceanach..

Występowanie: b. rzadki

Aktywność: całodobowa.

Wielkość: bardzo duża

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 5 (unik, tylko powodzenie krytyczne)

Atak: -5 (-25 parowanie, blokowanie)

Zadanie 35 obrażeń oznacza odcięcie jednej macki i zmniejszenia ilości ataków nimi o 1. Obrażenia związane z ogniem, zimnem lub elektrycznością otrzymuje podwójnie, jest całkowicie odporny na magię wody. Całe ciało krakena prócz jego macek chroni pancerz o wartości 15

Wąż morski:

Wąż morski to gigantyczna, podobna do węża kreatura. Można je najłatwiej napotkać w strefie otwartego morza. Są raczej samotnikami. Niekiedy atakują wystrzeliwują z wody tuż przy dziobie statku, kiedy indziej (zwłaszcza, gdy spotykają mniejsze jednostki) szarżują nań całym swym ciałem. Zwykle po pożarciu kilku lub kilkunastu ofiar i poważnym poranieniu wielu następnych oddalają się znudzone.

Cechy: sił:390, p.ran:350 zr:25 szyb:60 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:250 spost:40 szcz:10 wyt:70 op:70 char:35 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 3. cios: paszcza: 10k6

Zdolności: pływanie, oddychanie pod wodą, wywoływanie strachu u istot mniejszych niż 3m.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: na otwartych morzach.

Występowanie: rzadki

Aktywność: dzienna

Wielkość: b. duża

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 5 (uniki tylko powodzenie krytyczne)

Atak: -5 (-25 parowanie, blokowanie)

Łuska węża morskiego zapewnia mu 15 punktów pancerza.

Ogień, lud i elektryczność zadają wężowi morskiemu podwójne obrażenia, a woda nie czyni mu w ogóle szkód.

Olbrzym:

Jak łatwo się domyślić chodzi tu o gatunek niezwykle potężnych istot. Olbrzymy są rasą podobną do ludzi, acz niesamowicie wielkich, liczących nawet do ośmiu metrów wzrostu. Są to stworzenia potężnie zbudowane, silne i wytrzymałe, acz na szczęście relatywnie głupie. Zamieszkują zazwyczaj w jaskiniach, dużych, opuszczonych budynkach, w których dokonały prowizorycznych napraw lub nawet pod gołym niebem. Napadają na ludzi, grabiąc ich dobytek, (szczególnie różnego rodzaju błyskotki) i pożerając ich. Zdają się czerpać przyjemność ze znęcania się nad słabszymi. Nie wszyscy jednak są do szczętu źli, zdarzają się pojedyncze osobniki o całkiem przyjaznym charakterze, acz jest ich bardzo niewiele. Olbrzymy potrafią wytwarzać broń i mówić w języku ludzi, acz nie można powiedzieć by doszli do dużej wprawy w jednym lub drugim. Są na szczęście rasą dość rzadką, więc rzadko zdarza się, by w jednej okolicy mieszkał więcej niż jeden, jednak, zdarza się, że zbierają się w gromady i wspólnie dokonują napadów. Łączą ich silne więzi rodzinne i często poszukują zemsty za zabitych bliskich.

Cechy: sił:200, p.ran:250 zr:15 szyb:45 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:170 spost:40 szcz:10 wyt:80 op:80 char:20 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 3. zadaje 4k6 obrażeń walcząc pięściami

Zdolności: bardzo silny, silny cios, wzbudzanie strachu u istot mniejszych niż 3m.
Inwentarz: pała, skóra zwierzęca, 10k10sz.z
Sposób odżywiania się: wszystkożerca, acz zazwyczaj poprzestaje na diecie mięsnej.
Teren: w górach, lasach, dzikich, niezamieszanych okolicach, lub całkiem blisko ludzkich siedzib.
Występowanie: pospolity
Aktywność: dzienna
Wielkość: bardzo duża
Inteligencja: ludzka.
Obrona: 5 (uniki, tylko powodzenie krytyczne)
Atak: -5 (-25 blokowanie, parowanie)

Olbrzymy posiadają wiele form i gatunków. Pierwszą z nich jest kamienny olbrzym. Jest podobny do zwykłego, acz jest nieco niższy i słabszy. Ma siłę i p. ran zmniejszone o sto. Niestety jego ciało wykonane jest z kamienia i można go zranić jedynie czarami lub magiczną bronią. Drugim natomiast jest półgigant. Jak łatwo się domyślić jest to krzyżówka olbrzyma i jakiejś innej istoty, relatywnie słabsza. Półgiganci – podobnie jak półorki nie mają życia i bardzo często są wypędzani z ludzkich siedzib. Mają oni statystyki zwykłych ludzi (siła i p. ran wynoszą 80, mają też zdolność b. silny), acz często, nie znajdując innych perspektyw żyją ze zbójstwa i łupiestwa. Ostatnim gatunkiem jest ludojad. Istoty te są szczególnie groźne mają w prawdzie „jedynie” 100 p. ran i siły, acz dysponują wrodzoną mocą magiczną (mist i mag: 75, sił wol: 100, zdolność: rzucanie czarów: czarnoksiężskich i / lub nekromantycznych, 2k6 zaklęć, głównie iluzji, uroków i zaklęć polimorficznych).

Chimera:

Jest to obrzydliwa kreatura, wyglądająca jak połączenie kilku zwierząt. Ma ona ciało lewa, z tą różnicą, że obok zwykłej głowy wyrastają koźła i smocza, ciało kończy się gadzim ogonem, a z pleców wyrzeliwiają błoniaste skrzydła. Kreatura ta potrafi wzbic się w niebo i pluć ogniem. Najczęściej grasują pojedynczo, nawiedzając całe regiony, paląc pola i domy oraz pożerając kmieci i zwierzęta domowe. Nigdy nie spotyka się dwóch, żyjących w tym samym miejscu potworów tego gatunku.

Cechy: sił:85, p.ran:110 zr:25 szyb:25 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:95 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60
char:10 wdzk:8 Umiejętności: w.wręcz:6
Liczba ataków: 3, raz w turze atakuje zadając 6k6 ran za pomocą paszczy i dwa razy pazurami z siłą 4k6
Zdolności: tropienie, latanie (3- 10), szał bitewny, silny cios, walka powietrzna, zwanie.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: w górach, lasach, bardzo często mają swe leża w jaskiniach i leśnych jarach.
Występowanie: pospolity
Aktywność: dzienna
Wielkość: duża
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 15 (uniki)
Atak: -5 (-15 parowanie, blokowanie)
Skóra chimery zapewnia jej 7p. pancerza

Chimera, miast atakować paszczą może zionąć ogniem na odległość 5 metrów zadając 5k6 ran.

Olbrzymi nietoperz:

To kopia zwykłego, nieszkodliwego nietoperza, zamieszkująca jaskinie i podziemia. Zazwyczaj występują w koloniach, liczących góra kilkanaście osobników. Są aktywne jedynie nocą, w ciepłych porach roku. Opuszczają wówczas swe kryjówki i udają się na polowania. Ich ofiarami najczęściej padają nocne ptaki, acz są skłonne atakować także naziemne zwierzęta, w tym ludzi. Zazwyczaj zagryzają swą zdobycz i pożerają na miejscu, a niedojedzone resztki zostawiając bygniły. Rano zawsze wracają do swych kryjówek gdzie pozostają przez cały dzień.

Cechy: sił:15, p.ran:25 zr:25 szyb:35 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:10 spost:40 szcz:10 wyt:30 op:30
char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:2
Liczba ataków: 1, zadają 3k6 obrażeń paszczą
Zdolności: latanie(0-5), szał bitewny, echolokacja.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: w lasach i górach, jaskiniach, lochach i ruinach.

Występowanie: bardzo częsty
Aktywność: dzienna
Wielkość: mała
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 35 (unik)
Atak: +5 (+15 parowanie, blokowanie)

Istnieje kilka odmian ogromnych nietoperzy. Najczęstszą z nich są monstra potrafiące atakować swymi piskliwymi głosami, miast gryźć. Zadają w ten sposób 2k6 ran (nie blokowanych przez pancerz żadnej zbroi) dowolnej istocie w promieniu 15m. Innym gatunkiem są nieduże (wielkość: bardzo mała) nietoperze wampiry. Poruszają się one w całych stadach, zazwyczaj nie mniejszych niż dwadzieścia sztuk, polując na nieosłonięte istoty i wysysając zeń krew. Stwory te mają jedynie 5 p. siły i ran.

Mantikora:

Mantikora to – podobnie jak chimera - groteskowy potwór. Ma ciało lwa, z którego pleców wyrastają błoniaste skrzydła. Ogon kreatury zakończony jest kolczastą, podobną do morgenszternu kulą. Istota ta jest drapieżnikiem, acz nie tak złośliwym i niszczyielskim jak chimera. Zwykle napotkawszy człowieka atakuje go z furią, często z głodu, jeszcze częściej po prostu by go zabić. Pochwyciwszy swą ofiarę długo i zawzięcie bawi się nią na podobieństwo kota męcząc przed uśmierceniem.

Cechy: sił:85, p.ran:85 zr:25 szyb:25 int:35 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:95 spost:40 szcz:10 wyt:55 op:45
char:10 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:6
Liczba ataków: jeden paszczą (6k6), jeden łapami (4k6) i jeden ogonem (4k6)
Zdolności: szal bitewny, bardzo silny, tropienie, silny cios, latanie (6 – 12), zwarcie.
Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: w górach, lasach, bardzo często mają swe leża w jaskiniach i leśnych jarach.
Występowanie: częsty
Aktywność: dzienna
Wielkość: duża
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 15 (unik)
Atak: -5 (-15 parowanie, blokowanie)
Skóra stworza zapewnia mu 5 punktów pancerza.

Istnieje odmiana mantikory nazywana skorpikorem. Z wyglądu różni się tym, iż jej ogon kończy się skorpionim żądłem. Zadaje nim 3k6 ran, acz zraniony musi wykonać test Wytrzymałości inaczej zostanie sparaliżowany na 1k3 godziny.

Wywern (a. wywerna):

Są to nieco podobne z wyglądu do smoków kreatury. Przednie łapy przekształcone są u nich w wielkie, błoniaste skrzydła, a ogony kończą im skorpionie żądła. Bestie te, będące niepokornymi drapieżnikami żyją zazwyczaj w stadach, na które składają się zarówno młode jak i stare osobniki. Są to istoty dzikie, krnąbrne, agresywne i kłótlive, acz da się je tresować i zmuszać do posłuszeństwa. W ten sposób mroczne elfy i wielu czarowników uczyniło z nich swe wierzchowce. Wywerny zimą odlatują do ciepłych krajów, natomiast oswojone muszą być zamykane w specjalnie ogrzewanych stajniach.

Cechy: sił:85, p.ran:100 zr:25 szyb:45 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:95 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60
char:10 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:5
Liczba ataków: 2 ataki szponami (4k6 ran) 1 ogonem (3k6 ran)
Zdolności: szal bitewny, silny cios, orientacja, walka powietrzna, latanie (0 – 10).
Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: w górach, lasach, i na terenie podmokłym.
Występowanie: częsty
Aktywność: dzienna
Wielkość: duża
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 15 (unik)
Atak: -5 (-15 parowanie, blokowanie)

Wywern posiada łuski zapewniające mu pancerz o wartości 7 na całym ciele.

U boku osobników dorosłych występują bardzo często młode. Mają one siłę i p. ran zmniejszoną do trzydziestu i nie są jadowite, atakują też tylko jeden raz szponami. Kolejną odmianą jest większy wywern. Potrafi on zionąć (kosztem jednego ataku) strumieniem żrącej, zielonej substancji na odległość 5m zadając 4k4 rany nie powstrzymywane przez żadne zbroje. Ofiara musi wykonać test Wytrzymałości inaczej będzie miała torsję przez następne 1k4 tury i nie będzie w stanie nic przez ten czas robić. Kolec na końcu ogona każdej dorosłej wywerny jest zatruty, zraniona nim osoba przez 1k12 godzin otrzymuje co godzinę 1k3 rany.

Bazyliżek:

Kreatura ta ma postać długiego, wielometrowego jaszczura o czterech parach odnóży. Nie wiadomo, czym konkretnie odżywiają się te stwory, acz z całą pewnością nie są drapieżnikami. Bestia ta jest, z samej swej natury niszczyielska. Zabija wzrokiem, dotykiem, oddechem... Na szczęście istoty te zazwyczaj nie opuszczają swych leż, acz bardzo często atakują zbliżające się do nich istoty. Najczęściej występują pojedynczo, acz nic nie stoi na przeszkodzie, by w jednym miejscu żyło ich więcej niż jeden. Różnorakie przesady mówią o tym, że bazyliżki boją się piania koguta, łasicy, lub, że zabija je ich własne odbicie w lustrze, acz żaden z nich nie jest prawdziwy. Miejsce gdzie bytuje taka istota łatwo rozpoznać. Zwykle jest ono wypełnione skamieniałymi ludźmi i zwierzętami, nie ma weń trawy, a drzewa schną.

Cechy: sił:85, p.ran:85 zr:20 szyb:35 int:30 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:125 spost:40 szcz:10 wyt:55 op:45 char:10 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:4

Liczba ataków: trzy paszczą (4k6 ran)

Zdolności: tropienie, szal bitewny, silny cios, ciśnienie: przemiana w kamień (czar posiada formę pocisku).

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: nieznany.

Teren: w górach i lasach, zakładają swe leża w jaskiniach, ziemnych jamach, piwnicach zniszczonych domów i ruinach budowli.

Występowanie: rzadki

Aktywność: dzienna

Wielkość: duża

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 10 (uniki)

Atak: -10 (parowanie, blokowanie)

Łuska bazyliżka zapewnia mu 10 p. pancerza

Każda istota, która zetknie się z ciałem, lub krwią bazyliżka zostanie zatruta. Przez 1k6 godzin, co godzinę będzie otrzymywać 1k4 rany. Dlatego tam gdzie przejdzie bazyliżek roślinność więdnie, a w miejscach, w których legnie jego trup trawa nigdy nie odrasta, jedynie złoźiele jest odporne na tą straszną truciznę. Istnieje kilka odmian kreatury. Pierwszą z nich jest straszliwy drakoliszek, z którego pleców wyrastają potężne skrzydła (zdolności: latanie(0 -7) , walka powietrzna, + 20 p. ran), drugą pozbawiony nóg boaliszek (zdolności: pływanie, oddychanie pod wodą, -20 siły i p. ran).

Minotaur:

Minotaur to potworny człowiek – byk. O dwie głowy przewyższa większość ludzi, jest muskularny i potężnie zbudowany. Nie można nazwać go przesadnie bystrym, acz - mniej więcej dorównuje człowiekowi intelektem. Kreatury te są skłonne do całkowicie niepoczytalnych wybuchów szału, zazwyczaj niczym niesprowokowanych. Z rykiem szarżują na każdego napotkanego człowieka, nie da się ich w żaden sposób poskromić. Sytuacje komplikuje jeszcze fakt, że są mięsożerne, a ciała ludzi wydają się im szczególnie smakować. Wszystkie są płci męskiej, rozmnażają się poprzez kontakty z kobietami innych gatunków. Minotaury często występują w grupach.

Cechy: sił:50, p.ran:55 zr:25 szyb:30 int:30 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:60 spost:40 szcz:10 wyt:55 op:45 char:30 wdzk:15 Umiejętności: miecz:3 top:6 włucz:2 luk:2 norz:2 w.wręcz:5

Liczba ataków: 2 atakując pięściami zadają 1k6 ran

Zdolności: szal bitewny, tropienie, bardzo silny, silny cios, język: ludzi, widzenie w ciemnościach.

Inwentarz: topór bojowy lub pała, tarcza, skóra zwierzęca 3k6sz.z

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: w górach, lasach, bardzo często mają swe leża w jaskiniach , lub lochach, wolą życie pod ziemią.

Występowanie: bardzo częsty

Aktywność: dzienna

Wielkość: duża
Inteligencja: ludzka.
Obrona: 15 (uniki), 25 blokowanie
Atak: -5 (-15 blokowanie, parowanie)
Skóra stworza zapewnia mu 5 p. pancerza

Smok (drake):

Istoty te nazywane są smokami, acz w rzeczywistości nie są nimi. Stwory te, bowiem, nie są w ogóle inteligentne, nie mają wiele wspólnego (prócz podobnego wyglądu) z owymi potężnymi i mądrymi chciwcami. Zazwyczaj żyją pojedynczo, zakładając swe leża w jarach, jaskiniach lub budując gniazda na skalnych wystęпах. Mają ciało dużego jaszczura, z dwiema przednimi i dwiema tylnymi łapami, z pleców wyrastają im potężne skrzydła, na których mogą się unosić w powietrzu, a na szczycie wyposażonej w całe rzędy kłów głowy samce zwykle mają rogi. Wszystkie są drapieżne i niezwykle krwiożercze, zabijają tak ludzi jak i zwierzęta.

Cechy: sił:150, p.ran:150 zr:25 szyb:40 int:35 mądr:35 mist:0 mag:0 sił.wol:150 spost:40 szcz:10 wyt:75 op:75
char:25 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:6
Liczba ataków: jeden atak paszczą zadaje 8k6 ran, dwa łapami, 5k6 ran.
Zdolności: latanie (0 –8), szał bitewny, bardzo silny, walka powietrzna, silny cios, celny cios.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: w górach, lasach, bardzo często mają swe leża w jaskiniach i leśnych jarach.
Występowanie: pospolity
Aktywność: dzienna
Wielkość: b. duża
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 5 (tylko powodzenie krytyczne)
Atak: -15 (-35 parowanie, blokowanie)
Ich skóra zapewnia im 10 p. pancerza na każdej lokacji prócz miękkiego podbrzusza.

Istoty te wykształciły kilkanaście gatunków. Najpospolitsze to: szarobrzęde dzabersmoki, wyróżniające się umiejętnością regenerowania swych ran (1k6 na turę). Następną z odmian są skalne smoki, można je stosunkowo łatwo spotkać w górach, mają zielonkawy kolor, ich statystyki nie różnią się od tych podanych na górze. Wodne smoki natomiast nie posiadają skrzydeł, a ich kończyny podobne są do płetw, żyją w oceanach. Nie potrafią latać, acz miast tego posiadają zdolności: pływanie i oddychanie pod wodą. Skrzydła wielkich smoków są zbyt małe by mogły je unieść w powietrze, acz z uwagi na swój rozmiar mają dodatkowe 100 punktów siły i ran. Błękitnoskóre smoki powietrzne całe niemal życie spędzają w przestworzach, zamieszkują magiczne, burzowe chmury, których pojawienie zwiastuje ich atak. Zioną strumieniem powietrza, który odpycha o 2k10 metrów i obala na ziemię (cel musi poświęcić jeden atak by się podnieść, osoba w ciężkiej zbroi nie jest w stanie podnieść się z ziemi) istotę będącą ich celem (mają dodatkowy atak tym właśnie dechem, ma on zasięg 10m). Ostatnie smoki ogniste, mają moc analogiczną do poprzedników, acz zioną płomieniami zadając 6k6 ran. Smoki skalne i ogniste można tresować i ujeżdżać.

Trog:

Trog jest humanoidalną kreaturą. Ma wzrost mniej więcej człowieka, acz kształt bardziej zbliżony do pozbawionego ogona, zielonego jaszczura. Cały pokryty jest grubą, rybią łuską. Między palcami rąk i nóg ma błonę umożliwiającą mu pływanie, a na plecach płetwę grzbietową. Zamieszkują podwodne groty, gdzie żyją w przynajmniej kilku osobowych grupach, na czele, których stoi samica – królowa. Atakują bądź to samotne łodzie, porywając z nich pasażerów i wciągając ich do wody, bądź też podróżników wędrujących wzdłuż wybrzeża.

Cechy: sił:39 p.ran:45 zr:35 szyb:25 int:35 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:40 szcz:10 wyt:40 op:40
char:25 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:4
Liczba ataków: 2 ataki łapom (4k6 ran).
Zdolności: pływanie, oddychanie pod wodą, szał bitewny, ukrywanie się, silny cios, celny cios.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: w morzach, jeziorach oraz rzekach podziemnych i powierzchniowych, w okolicach klifów i fiordów, tam gdzie znajdują się podwodne jaskinie i jest w miarę głęboko.
Występowanie: b. częsty
Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia
Inteligencja: zwierzęca.
Ich skóra zapewnia im 5p. pancerza.
Obrona: 35 (uniki)
Atak: -10
Łuska troga zapewnia mu pięć punktów pancerza na całym ciele.

W każdym stadzie znajduje się jedna królowa – samica. Jest ona większa i silniejsza (+20 siły i p. ran) od swych dzieci. Większość czasu spędza w gnieździe wychowując młode i składając jaja. Z jej ciała wyrastają liczne, pstrokate pletwy pełniące wyłącznie funkcje ozdobną. Ubarwieniem podobna jest do pawiego pióra

Macka:

Macka jest rodzajem słodkowodnego krakena, zamieszkującego najczęściej podziemne rzeki i jeziora, acz niekiedy można je spotkać także na bagnach. Ich całe cielska zawsze ukryte są pod wodą i właściwie nikt nie wie jak wyglądają. Na powierzchni wypuszczają jedynie swe potężne macki. Ilość kończyn, jakie posiadać może jeden osobnik jest nieznaną, nie mniej jednak rzadko spotyka się stworzy z mniejszą ich ilością niż cztery. Potwór odżywia się wciągając pod wodę, miażdżąc i pożerając przechodzące w okolicy istoty. Poniższe statystyki fizyczne odnoszą się do pojedynczej kończyny, mentalne do całej istoty. Zadanie 50 ran nie oznacza zabicia potwora, a tylko odcięcie jednej z jego kończyn. Prawdziwa bestia ma kształt polipa przyklepionego do dna podłoża.

Cechy: sił:50, p.ran:50 zr:25 szyb:40 int:10 mądr:10 mist:0 mag:0 sił.wol:100 spost:40 szcz:10 wyt:75 op:75
char:25 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:6
Liczba ataków: 1, zadaje 6k6 ran.
Zdolności: oddychanie pod wodą.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: podziemne zbiorniki wodne, rzadziej zacienione, powierzchniowe rzeki i jeziora.
Występowanie: pospolity
Aktywność: dzienna
Wielkość: duża
Inteligencja: zwierzęca.
Ich skóra zapewnia im 5 p.
Obrona: 15 (uniki)
Atak: -5 (-15 parowanie, blokowanie)

W momencie, gdy odcina się mackę każda znajdująca się w promieniu metra istota ma szansę (25%) zostać opryskana jej zatrutą krwią. Będzie ona działać przez 1k12 godzin, co godzinę otrzymywać 1 obrażenie.

Skolopender:

Jest to gatunek olbrzymiego wija krocionoga, mylnie nazywanego stonogą. Ma kształt długiego na kilka metrów robaka, podzielonego pokrytymi pancerzem segmentami. Z jego ciała wyrastają setki nóg. Znajdujące się z przodu żuwaczki są zatrute. Bestia jest drapieżna, zazwyczaj występuje w grupach, nie, dlatego iż jest stadna, acz znaleziony przez nią dogodny teren bardzo często przyciąga inne monstra z tego gatunku. Gnieźdzą się one pod korą spróchniałych drzew, na wiatrolomach, w miękkiej glebie i wśród korzeni.

Cechy: sił:45p.ran:57 zr:60 szyb:65 int:30 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:40 spost:40 szcz:10 wyt:50 op:45
char:40 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:4
Liczba ataków: 2 cios: 4k6
Zdolności: ukrywanie się, cichy chód, celny cios, silny cios, nieczułość.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: w lasach, na wiatrolomach, w jarach i na uroczyskach
Występowanie: częsty
Aktywność: dzienna
Wielkość: średnia.
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 60 (uniki)
Atak: -10
Chitynowa skóra skolopendra zapewnia mu 10 p. pancerza.

Każdy zraniony przez bestię będzie otrzymywał przez 3k12 godzin jedną ranę co godzina.

Plazmoid:

Jest to dziwna, amorficzna kreatura z wyglądu podobna do kałuży dziwnej, zielonej, cuchnącej cieczy. Najczęściej można je znaleźć w podziemnych korytarzach, gdzie pełzają trawiąc wszelkie, organiczne substancje. Jest to istota pozbawiona jakiegokolwiek rozumu (więc nie działają nań żadne uroki ani iluzje) przy tym płynna, potrafi więc przenikać przez wszelkie szczeliny, nie da się jej zniszczyć inaczej niż czarami, magiczną bronią lub ogniem. Strzały przelatują przezeń nie czyniąc jej żadnej krzywdy.

Cechy: sił:40, p.ran:50 zr:30 szyb:40 int:20 mądr:10 mist:0 mag:0 sił.wol:50 spost:40 szcz:10 wyt:50 op:50
char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:2

Liczba ataków: 1, cios: 3k6.

Zdolności: wyczucie życia, nieczułość.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: oblepianie i trawienie całym ciałem materii organicznej.

Teren: groty, jaskinie, podziemne korytarze.

Występowanie: pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 30 (uniki)

Atak: +5

Plazmoidy wykształciły kilkanaście gatunków i odmian. Najważniejszą jest tzw. rozszczepliwy śluz. Ma on nieco bardziej zbitą postać niż zwykły plazmoid. Powoduje to, że można go zranić zwykłą bronią. Nie mniej jednak, jeśli ktoś zada mu śmiertelny cios, który nie był zadany ogniem nie zginie, a rozdzieli się na dwie w pełni zdrowe kreatury. Inną, acz podobną istotą jest ektoplazma. Jest to amorficzny ożywieniec, powstały na skutek złych czarów, lub jako efekt uboczny magii nekromantycznej. Bardzo często towarzyszy on innym, potężniejszym nieumarłym. Ma obniżone o 20 siłę i p. ran. Każda zadana przez plazmoid rana na 50% ulegnie zakażeniu.

Czarna płaszczka:

Jest to podobna do zwykłej płaszczki ryba zamieszkująca morskie akweny lub zbiorniki słodkowodne, zwłaszcza szuwały jezior. Jest to drapieżnik uzbrojony w całą gamę ostrych zębów. Żyją w stadach od 3 do sześciu osobników, atakują kąpiących się i łodzie, zazwyczaj wyskakując nad powierzchnię (mogą się wówczas unosić w powietrzu przez 1k6 tur na swych płetwach jak na skrzydłach) i starając się strącić swe ofiary do wody. W klimacie umiarkowanym przespiają zimę. Ich ostre, biczowate ogony zakończone są zatrutymi żądlami.

Cechy: sił:45, p.ran:40 zr:50 szyb:65 int:30 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:30 spost:40 szcz:10 wyt:30 op:50
char:30 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:4

Liczba ataków: 2, jeden paszczą (2k6) drugi ogonem (3k6).

Zdolności: latanie (3-6, patrz opis), pływanie, oddychanie pod wodą, wypatrzenie wady pancerza, ominięcie tarczy, celny cios..

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: w morzach i jeziorach, zazwyczaj w strefie przybrzeżnej..

Występowanie: bardzo częsty

Aktywność: dzienna

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 50 (uniki)

Atak: -10

Otrzymują podwójne obrażenia od elektryczności i lodu, acz tylko połowę od ognia i w ogóle od wody. Osoba trafiona ogonem zostaje zatruta. Musi wykonać test Wytrzymałości inaczej zostanie sparaliżowana i nie będzie w stanie poruszać się, ani mówić.

Harpia:

Mają postać kobiet o ptasich szponach i skrzydłach, niemal w całości prócz głowy pokrytych piórami. Żyją w stadach, zazwyczaj liczących 3 do 20 osobników. Podobnie jak ptaki budują gniazda, w których wychowują młode i zanoszą doń łupy. Stwory te są niesamowicie żarłoczne, często jedzą więcej niż są w stanie strawić, na dodatek należą do bardziej agresywnych gatunków. Ich gniazda łatwo rozpoznać po rozrzuconym wokół smrodzie oraz stertach odchodów, powodujących, że pobliska roślinność schnie i gnije. Harpie są do pewnego stopnia inteligentne, posługują się językiem i potrafią układać mniej lub bardziej skomplikowane plany.

Cechy: sił:45, p.ran:40 zr:50 szyb:65 int:30 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:40 szcz:10 wyt:40 op:40 char:30 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:4

Liczba ataków: 2, cios (szpony na stopach: 4k4 ran).

Zdolności: latanie (0-5), walka powietrzna, celny cios, szal bitewny, szaleńczy atak, berserkerski atak, język: ludzki.

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: w górach i w płytkich jaskiniach.

Występowanie: pospolity

Aktywność: dzienna

Wielkość: średnia

Inteligencja: niemal ludzka.

Obrona: 40 (uniki)

Atak: -10

Gremliny:

Stworki te są dalekimi, zdegenerowanymi krewniakami goblinów (i co za tym idzie elfów). Mają kształt podobny do zwykłych goblinów, acz z ich głów zwisają niezwykle długie, przetłuszczone pukle zmierzwionych włosów. Palce stworka kończą długie, podobne do sierpów szpony. Psychika gremlinów prawie nie istnieje. Są to tchórzliwe kreatury, które niemal cały czas zawodzą, gaworzą, hałasują, chichoczą lub zanoszą się głośnym, obłąkańczym śmiechem, nie potrafiąc więcej niż kilka chwil wytrzymać bez czynienia hałasu. Podobnie też się poruszają, biegają wywijając hołubce, skacząc i kręcąc się. Potrafią być raz straceńczo odważne, innym razem niemożliwie tchórzliwe. Gremliny bardzo często żyją u boku goblinów, przez które uważane są za bardzo zabawne. Gremliny – przez swe pazury – nie są w stanie używać żadnych narzędzi, nie są też zdolne do składowej mowy.

Cechy: sił:45, p.ran:45 zr:50 szyb:50 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:40 spost:50 szcz:10 wyt:30 op:30 char:30 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:4

Liczba ataków: 1, cios łapom: 5k6.

Zdolności: uniki, ucieczka, szal bitewny, widzenie w ciemnościach, .

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: wszystkożerca.

Teren: lasy i góry niemal całej Laruzji, tak w matecznikach jak i w okolicach ludzkich siedzib.

Występowanie: bardzo częsty

Aktywność: nocna, acz są skłonne działać też w dzień.

Wielkość: mała

Inteligencja: niemal ludzka.

Obrona: 70 (uniki)

Atak: 0 (+10 parowanie, blokowanie)

Odmianą gremlina jest gremlin powietrzny, posiadający parę potężnych skrzydeł na plecach. Ma on zdolności: latanie (0-5) oraz walka powietrzna.

Kuroliszek:

Potwór często mylony z bazyliżkiem. Ma on ciało dorodnego koguta, zakończone gadzim ogonem. Nie jest wiele większy od dorodnego koguta, więc często nie jest ignorowany jako groźny wróg. Mimo to potrafi być niesamowicie groźny. Stworzenia te najczęściej prowadzą samotniczy tryb życia, rzadko spotyka się więcej niż jednego w jednym miejscu. Zazwyczaj znajdują sobie jakąś kryjówkę, którą tylko z rzadka opuszczają. Gdy jakaś istota wejdzie na ich terytorium stają się agresywne i starają się ją przepędzić lub zabić. Preferują atak z zaskoczenia i od tyłu.

Cechy: sił:25, p.ran:25 zr:50 szyb:50 int:30 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:40 szcz:10 wyt:30 op:50
char:30 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:4
Liczba ataków: 3, dziobem (4k6 ran).
Zdolności: latanie (0–10), walka powietrzna, celny cios, ukrywanie się, wypatrzenie wady pancerza, widzenie w ciemnościach, ciśnięcie: przemiana w kamień.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: w lasach i puszczech, często zamieszkują jary, jaskinie, ruiny budynków lub ich piwnice.
Występowanie: rzadki
Aktywność: dzienna
Wielkość: mała
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 60 (uniki)
Atak: -10 (0 parownie, blokowanie)

Kuzynem tego stwora jest pyroliszek. Od swego kuzyna różni się jaskrawym, przypominającym płomień ubarwieniem. Pyroliszek ma mocą ciśnięcie: zamiana w kamień dysponuje mocą trzykrotnego ciśnięcia czaru kula ognia. Pyroliszek nie otrzymuje sam obrażeń od płomieni, acz woda działa nań dwukrotnie silniej.

Olbrzymia wiewiórka:

Jak łatwo się domyślić jest to ogromny gryzoń, mający około metra długości. Z jego pyska wystają długie i ostre jak szpilki kły. Zwykły żyć w grupach, liczących około 10 sztuk, zakładając w koronach drzew coś w rodzaju ptasich gniazd, do których przynoszą swe łupy. Najczęściej polują na małe zwierzęta, niekiedy wyjadają drób, lub atakują dzieci. Jednak, gdy zdarzy im się szansa zaatakować większą istotę, np. człowieka skrzętnie z niej korzystają.

Cechy: sił:25, p.ran:20 zr:50 szyb:50 int:20 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:40 szcz:10 wyt:30 op:30
char:30 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:2
Liczba ataków: 1, cios: paszcza 3k6.
Zdolności: tropienie, ukrywanie się, wspinaczka, szal bitewny, daleki skok.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: lasy i puszcze, w każdej niemal ich głębokości.
Występowanie: bardzo częsty
Aktywność: dzienna
Wielkość: mała
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 60 (uniki)
Atak: +5 (+15 parowanie, blokowanie)

Wiewiórki są w stanie wspinać się po pniach drzew tak, jakby chodziły po ziemi.

Potwór Rynomius:

Ta odrażająca kreatura ma ciało pokryte twardą, sztywną, bezwłosą skórą, gigantyczną, pełną zębów paszczą i ośmioma kończynami. Ostatnia, tylna para służy do poruszania się, bestia jest w stanie stać na nich w pozycji wyprostowanej, pozostała szóstka natomiast wyrasta w okolicach ramion, jest potężnie umięśniona. Nie posiada żadnych palców, ani niczego, co mogłoby je przypominać, zakończona jest podobnymi do maczug, najeżonymi kostnymi wyrostkami kulami i służy niemal wyłącznie do walki. Ta przerażająca bestia w odróżnieniu do większości innych istot jest całkowicie nieśmiertelna. Jakaś nieznaną siłą podtrzymuje ją cały czas przy życiu. Pozbawić ją żywota można jedynie spalivszy jej ciało, pocięty na kawałki potwór będzie żył dalej, zakopany w ziemi nie umrze z głodu i kiedyś powróci.

Cechy: sił:80, p.ran:50 zr:30 szyb:40 int:30 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:150 spost:60 szcz:10 wyt:60 op:70
char:40 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:2
Liczba ataków: 6 łapą (6k6), jeden paszczą (8k6).
Zdolności: bardzo silny, silny cios, celny cios, szal bitewny, szaleńczy atak, nieczułość.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik (acz nie musi się odżywiać, by przeżyć).
Teren: lochy, jaskinie, podziemia, magiczne miejsca i pracownie czarowników.
Występowanie: b. rzadki

Aktywność: dzienna
Wielkość: b. duża
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 10 (uniki)
Atak: -5 (-20 parowanie, blokowanie)
Skóra stworza zapewnia mu 10p. pancerza na całym ciele.

Rynomius jest nieśmiertelny. Zadanie 50 ran nie oznacza jego śmierci, a jedynie odcięcie jednej z kończyn. Monstrum traci wówczas jeden atak. Odcięta kończyna nadal porusza się i pełza po ziemi (ma takie same statystyki jak monstrum, acz p. ran i siłę jedynie 20, 1 atak z siłą 2k6 (głowa 8k6)).

Czartodźwiedź:

Istoty te to nienaturalnie duże i silne niedźwiedzie. Zachowują się prawie jak ich krewniacy, acz podobnie jak inne potwory są wrogie ludzkości i innym istotom. Gigantyczne bestie tego gatunku poruszają się po lasach łamiąc drzewa i atakując wszelkie napotkane istoty. Niejednokrotnie zdarza im się niszczyć małe osady drwali, ze szczególną złośliwością zabijają całe stada krów i owiec. Ich ofiarami padają najczęściej zabłąkani i samotni wędrowcy i nieostrożne zwierzęta.

Cechy: sił:90, p.ran:115 zr:30 szyb:30 int:30 mądr:27 mist:0 mag:0 sił.wol:7 spost:40 szcz:10 wyt:70 op:70
char:33 wdzk:23 umiejętności: w.wręcz:6
Liczba ataków: 3 cios: 6k6.
Zdolności: zdobywanie żywności w lesie, tropienie, celny cios, bardzo silny, silny cios, raniący cios, szal bitewny, berserkerski atak, zwarcie.
Inwentarz: brak
Sposób odżywiania się: wszystkożerca (acz preferuje mięso).
Teren: lasy, puszcze, knieje i najgłębsze maceczniki..
Występowanie: bardzo częsty
Aktywność: nocna
Wielkość: duża
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 20 (uniki)
Atak: -15 (-25 parowanie, uniki)
Skóra stworza zapewnia mu 15 punktów pancerza na całym ciele.

Potwór Arnik:

W prawdziwej postaci kreatura ta ma postać humanoidalnego owada o dwóch parach kończyn, zbliżonego wyglądem do modliszki. Ma jedynie szczątkowe skrzydła, na których nie jest w stanie latać. Bestia ta należy do zmiennokształtnych, potrafi przybrać ludzką postać i często z tej mocy korzysta (nie jest w stanie przybrać wyglądu dowolnego człowieka, a jedynie jeden kształt, przyrodzony każdemu z osobników tego gatunku, należy dla tamtej postaci stworzyć odrębne charakterystyki, na ogół słabsze). W odróżnieniu od innych, podobnych stworów rzadko czyni to by wabić swe ofiary. Nie czuje, bowiem takiego głodu mięsa jak one. Czynią to dla przyjemności, którą odczuwają z zadawania bólu i cierpienia, brania udziału i obserwowania walki, oraz wydawania i wykonywania rozkazów. Stanowią idealnych oficerów na polach bitew i często przewodzą oddziałom orków, złych czarowników, ciemnych elfów czy nawet najemników. Zwykle słyną z bezwzględności i okrucieństwa. Istnieje hipoteza, że odżywiają się właśnie mentalnymi prądami płynącymi od ofiar przemocy i taka mimikra pozwala im zbliżyć się do źródeł pokarmu.

Cechy: sił:50, p.ran:65 zr:45 szyb:45 int:50 mądr:60 mist:80 mag:80 sił.wol:80 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:40
char:40 wdzk:15 Umiejętności: miecz:4, top:3, łuk:2, norz:2, włucz:4, b.niet:4, w.wręcz:3
Liczba ataków: 3 cios: pazury:3.
Zdolności: uniki, ucieczka, magia: czarnoksięska, czytanie i pisanie, szybkie rzucanie czarów, przejrzanie iluzji, przywództwo.
Inwentarz: broń, koleczuga, tarcza, magiczny przedmiot, 3k6 żołnierzy, koń, 2k6 zaklęć, głównie bojowych
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: każdy, zwykle w otoczeniu oddziału żołnierzy.
Występowanie: rzadki
Aktywność: dzienna
Wielkość: średnia
Inteligencja: ludzka.
Obrona: 55 (uniki)

Atak: miecz, naturalna: 0

Hitynowy pancerz amika zapewnia mu – obok zwykłej zbroi – dodatkowe 3 p. pancerza.

Arnik, w swej naturalnej postaci jest w stanie skoczyć raz na turę na odległość do 10m i wysokość do 3m, zdolność tę może wykorzystać obok normalnego ruchu.

Starożytny strażnik:

To przykład na istotę, która ongiś była człowiekiem, acz teraz już przestała nim być. Z wyglądu niczym się nie różni od przedstawicieli swego dawnego gatunku, pokrywa go jedynie pergaminowa, jakby wyschła skóra. Istoty te zazwyczaj pilnują grobowców królów, książąt lub różnorodnych innych bogaczy. Byli to ludzie poddani działaniu przerażającego zaklęcia, które powoduje w prawdzie, że stają się długowieczni i przestają potrzebować pożywienia, acz obsesyjnie zaczynają czuć konieczność strzeżenia wskazanych im miejsc i przedmiotów, oraz wzbudza w nich nienawiść do światła i innych ludzi. Bezlitośnie mordują wszystkich intruzów, a jeśli ci coś ukradną, to częstokroć wyruszają za nimi w pogoń. W dawnych czasach stworzono wielu strażników, lecz dzisiaj w cywilizowanych krajach rzadko stosuje się te rytuały. Mimo to zdarzają się takie wypadki. Kapłani Haugów i orkowi szamani jednak nie wyzbyli się tego zwyczaju do dzisiaj.

Cechy: sił:60, p.ran:75 zr:40 szyb:60 int:45 mądr:50 mist:0 mag:0 sił.wol:70 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:75 char:40 wdzk:50 Umiejętności: miecz:7, top:7, włucz:3, luk:4, norz:5, b.niet:0, w.wręcz:5

Liczba ataków: 4.

Zdolności: parowanie, fechtunek, rozbrajanie, ripostowanie, ominięcie tarczy, wypatrzenie wady pancerza, celny cios, raniący cios, żołnierka, precyzja, natarcie, walka w zbrojach..

Inwentarz: pełna zbroja płytowa, miecz, 50% na magiczny przedmiot.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: grobowce, katakumby, krypty, lochy i podziemia.

Występowanie: pospolity

Aktywność: dzienna

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 40 (parowanie)

Atak: miecz: -30

Tancerz skóry:

Potwory te z wyglądu przypominają pozbawionych skóry ludzi, pokrytych jedynie nagimi mięśniami i upchniętymi wnętrznościami. Stwory te asymilują się w ludzkim środowisku w celu zdobycia żywności, ukrywając się pod postacią ludzi. Aby podejść swe ofiary obdzierają ze skór przypadkowe osoby, zakładają je na siebie przybierając w ten sposób wygląd swych ofiar. Z tego powodu ich celami są najczęściej ufnie osoby, jak dzieci, lub łatwe do zaskoczenia jak pijacy. Tego typu kamuflaż (w niczym nieróżniący się z zewnątrz od oryginału) nie jest magią iluzji czy przemiany, więc nie da się go wykryć zaklęciami prawdziwego oblicza i podobną magią. Potwory te nie są w stanie się rozmarzać, a mimo to zazwyczaj występują w grupach. Kiedy poniosą straty usiłują je uzupełnić. Czynią to porywając i poddając magicznym rytuałom ludzi. Ofiara taka zmienia się w potwora. Czar można zniweczyć, lecz musi to nastąpić przed najbliższym nowiem.

Cechy: sił:40, p.ran:38 zr:45 szyb:40 int:40 mądr:45 mist:0 mag:0 sił.wol:43 spost:43 szcz:10 wyt:45 op:45 char:40 wdzk:*10 Umiejętności: miecz:4, top:4, włucz:3, luk:2, norz:5, b.niet:0, w.wręcz:3

Liczba ataków: 1.

Zdolności: wycucie życia, szal bitewny, język: ludzi, wzbudzanie strachu u istot mniejszych niż 2m*, fechtunek.

Inwentarz: miecz lub pałka, trochę przedmiotów, które miała przy sobie ofiara.

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: lasy i puszcze, zazwyczaj na obrzeżach osiedli ludzkich.

Występowanie: rzadki

Aktywność: nocna

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 45 (uniki) 50 (parowanie)

Atak:: -5 (miecz) 0 (pałka)

Cechy oznaczone gwiazdką podane są dla jego postaci naturalnej, w postaci ludzkiej ulegają zmianie.

Auk:

Auk jest stworzkiem echa. Są to małe ludziki, ubrane w wykonane z mchu i liści stroje. Jako, że są drapieżnikami, a nie należą jednak do najsilniejszych mieszkańców lasu, więc korzystają z dość sprytnej metody polowań. Otóż nawołują zabłąkanych wędrowców, wabiąc ich głosami i echem, tak, by ci podążając za złudną nadzieją ratunku wkraczali coraz głębiej do lasu i wpadali w zastawione przez potworki sidła, lub utracili siły i stali się łatwym celem. Potrafią wydawać z siebie różne odgłosy – od porykiwań godowych zwierząt po wezwania pomocy.

Cechy: sił:15, p.ran:13 zr:23 szyb:30 int:40 mądr:40 mist:48 mag:48 sił.wol:17 spost:50 szcz:10 wyt:40 op:25 char:40 wdzk:15 Umiejętności: miecz:2, top:2, włucz:2, łuk:2, norz:3, b.niet:0, w.wręcz:2

Liczba ataków: 2,

Zdolności: tropienie, ukrywanie się, cichy chód, naśladownictwo: głosy ludzi, magia: czarnoksięska, specjalizacja: iluzje

Inwentarz: pałka.

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: lasy i puszcze, głęboko, w odludnych okolicach.

Występowanie: pospolity

Aktywność: dzienna (acz są skłonne działać też w nocy)

Wielkość: mała

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 33 (uniki)

Atak: +5

Niemal każdy auk zna jedynie dwa zaklęcia: „wzmocnienie głosu” i „głos z nikąd”.

Leszy:

Leszy jest leśnym potworem, nienawidzącym człowieka i czynionych przezeń zmian w przyrodzie. Stanowi samozwańczego jej strażnika niebaczącego na to, że jego obecność czyni, co najmniej takie same spustoszenie wśród zwierząt jak ludzkie polowania. Opiekuje się roślinożercami, prawie na tej samej zasadzie co pasterz, zabijając myśliwych i drapieżniki. Istota ta przypomina wyglądem krzyżówkę człowieka i żbika, wyposażoną w ostre szpony, dzięki którym wspina się po drzewach jak kot. Teoretycznie zostawiając dary w postaci żywności dla tego stworzenia można je przebłagać, by zaprzestało ataków, acz nie zawsze leszy przestrzega takich umów. Poluje podobnie jak kot, długo torturując swą ofiarę i wyjąc obłąkańczo z rozkoszy. Stwory te potrafią korzystać z magii, wykorzystują ją by wabić wędrowców na manowce lub zmieniać ich w posłuszne sobie marionetki zabijające na ich polecenie innych ludzi. Większość leszych żyje pojedynczo, samotnie acz niektóre otaczają się swiłą złożoną z borowców i auków. Leszy wykorzystując jeden atak może wykonać skok na odległość i wysokość do 3m.

Cechy: sił:60 p.ran:60 zr:60 szyb:60 int:60 mądr:60 mist:65 mag:65 sił.wol:35 spost:50 szcz:10 wyt:55 op:65 char:35 wdzk:35 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 3, cios:5k6 szponami

Zdolności: celny cios, widzenie w ciemności, tortury, ukrywanie się, cichy chód, silny cios, uniki, wspinaczka, czuły słuch, magia: czarnoksięska i druidyczna, moc: widzenie aury, przerażające wycie, błyskawiczny atak, zwanie

Inwentarz: 3k6 zaklęć, głównie iluzyjnych.

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: lasy i puszcze, uroczyska, czai się w koronach wysokich drzew, głębokich jarach i wąwozach.

Występowanie: pospolity

Aktywność: nocna

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 70 (uniki)

Atak: -15

Podobne do leszego istoty stanowią borowcy. Są identycznego wyglądu i charakteru, acz są niżsi od człowieka (sam leszy jest mu równy wzrostem), nie mają też umiejętności czarnoksięskich, a ich siła i p. ran wynoszą 40. Oba gatunki, podobnie jak inne koty w prawdzie widzą iluzje, acz je ignorują.

Zjadarka:

Z wyglądu jest to stara kobieta, często ślepa lub kulawa, która mimo swego wieku zachowała zęby. Baczna obserwacja wykazuje, że jej zęby są nienaturalnie zaostrome, a paznokcie przekształcają się w szpony. Powstają z przekształconych magią dzieci, zawsze dziewczynek. Potwory te zamieszkują leśne ostępy, wabią do siebie pojedynczych podróżnych lub awanturników oraz bezbronne dzieci, które następnie podstępnie mordują i pożerają. Zdarza im się porywać dziewczynki, by przemienić je w sobie podobne monstra. Niekiedy dochodzi nawet do sytuacji, że żyją obok jakiejś wsi, której mieszkańcy nie zdają sobie nawet sprawy, czym jest zamieszkująca na pustkowiu wiedźma. Niekiedy można spotkać ich kilkusobowe grupy, wówczas stają się bardzo zuchwałe, terroryzując okolicę swymi czarami. Zjadarki wyglądem i obyczajami niewiele się różnią od zwykłych czarownic (choć te drugie rzadko są kanibalkami), często są więc mylone. Zbrodnie jednych przypisywane są drugim i odwrotnie.

Cechy: sił:25, p.ran:45 zr:30 szyb:30 int:40 mądr:50 mist:65 mag:65 sił.wol:45 spost:50 szcz:10 wyt:40 op:57 char:45 wdzk:20 Umiejętności: miecz:2, top:3, włucz:2, luk:2, norz:3, b.niet:0, w.wręcz:4

Liczba ataków: 3, cios: szpony: 3k6

Zdolności: widzenie w ciemnościach, tropienie, zastawianie pułapek, wmawianie, ukrywanie się, magia: czarnoksięska i nekromantyczna, rozpoznawanie ziół, zielarstwo, ważenie eliksirów ziołowych, ważenie trucizn, alchemia, szybkie rzucanie czarów, wróżbiarstwo, złe oko (moc).

Inwentarz: chatka lub jaskinia, 2k3 zioła, 2k3 wywary, 2k3 eliksiry, 2k6 zaklęć, 50% szans na magiczny przedmiot.

Sposób odżywiania się: drapieżnik, głównie ludożerca.

Teren: jaskinie, opuszczone chaty w leśnej głuszy lub górach.

Występowanie: pospolity

Aktywność: dzienna (acz są skłonne działać też w nocy)

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 30 (uniki)

Atak: 0

Żmij:

Kreatury te z wyglądu są podobne do niewielkich smoków, czy raczej wyvern których, dalekimi krewniakami zresztą są. Różnią się jednak odeń nieco. Przede wszystkim żyją w grupach, po 2 do 7 sztuk. Posiadają jasno wyznaczonych przywódców. Zazwyczaj wódz taki potrafi mówić w języku ludu zamieszkującego ich terytorium i zawsze przed atakiem stada używa tej umiejętności, chociażby po to by pognać swą ofiarę. Żywią wyraźną nienawiść do wszelkich inteligentnych istot i zabijają je głównie dla satysfakcji.

Cechy: sił:55, p.ran:50 zr:40 szyb:40 int:40 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:50 spost:50 szcz:10 wyt:55 op:55 char:45 wdzk:38 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 3, kolejno: szponami: 5k6, paszczą 6k6 i ogonem 4k6

Zdolności: latanie (0-13), walka powietrzna, szal bitewny, celny cios, uniki, język(patrz opis)

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: góry i lasy, urządzają leża w jaskiniach i ruinach.

Występowanie: pospolity

Aktywność: dzienna (acz są skłonne działać też w nocy)

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 50 (uniki)

Atak: -15

Skóra żmija zapewnia mu 7p. pancerza

Żmije dzielą się na cztery gatunki: zwykłe, czerwone, białe i błękitne. Zwykle nie posiadają żadnych dodatkowych mocy. Pozostałe mają 25% szans zadanie 3k6 dodatkowych obrażeń podczas ataku od (kolejno) ognia, lodu lub błyskawic. Ponadto na każdy z tych gatunków nie działa magia jego arkanów, acz przeciwne zadają mu podwójne obrażenia, lub działają dwa razy dłużej (pod warunkiem naturalnie, że czar ten wywołuje negatywny efekt, w przeciwnym wypadku czas jego działania ulegnie skróceniu).

Osobnym gatunkiem jest wielki żmij. Nie ma on wiele wspólnego z powyższymi, lecz w stosunku do niego używa się tej samej nazwy. Jest on gigantycznym, nieposiadającym inteligencji, wężem. Żyje w głębinach ziemi, drążąc węń tunele. Zwykle przebywa na głębokości kilku, kilkunastu metrów, skąd wypelza poszukując

pokarmu, jego nadejście zawsze poprzedzone jest charakterystycznymi wstrząsami. Zazwyczaj występuje pojedynczo. Z uwagi na swój tryb życia odporna jest na czary z arkanów ziemi i wody.

Cechy: sił:75, p.ran:150 zr:30 szyb:30 int:40 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:65 spost:45 szcz:10 wyt:80 op:80
char:35 wdzk:30 Umiejętności: w.wręcz:6
Liczba ataków: 3 8k6 paszczą
Zdolności: wzbudzanie strachu u istot mniejszych niż 3m, szał bitewny, bardzo silny
Inwentarz: brak.
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: ziemia pod lasami, puszciami, bagnami i stepami.
Występowanie: rzadki
Aktywność: dzienna
Wielkość: b. duży
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 10 (uniki)
Atak: -20 (parowanie, blokowanie)
Skóra wielkiego żmija zapewnia mu 15p. pancerza.

Wodnik:

Istota ta z wyglądu przypomina wysoką, ponad trzymetrową krzyżówkę człowieka i ryby. Z płetw pozostała mu jedynie potężna płetwa grzbietowa, pozostałe zatraciły się. Ubarwiony jest zazwyczaj na zielono, często jego ciało pokryte jest rzesą lub wodorostami. Istota ta potrafi się materializować lub dematerializować (działa to jak czar „zniknięcie” pozbawiony ograniczeń czasowych, potwór może zabrać ze sobą dowolną istotę, warunkiem jest znużenie się całego stwora w wodzie). Większość czasu spędza w drugiej formie, nie widoczny dla człowieka i niezdolny do jakichkolwiek działań przeciwko niemu. Jeśli wodnik uzna za stosowne zamaniestrować swą obecność musi w niej pozostać materialny następną godzinę. Należy pamiętać, że jest to silna i potężna, a przy okazji niebywale złośliwa istota. Najczęściej prowadzi osiadły tryb życia w jakimś zbiorniku wodnym, zawsze jest samotnikiem, nigdy nie widuje się więcej niż jednego w jednym miejscu, trudno powiedzieć skąd biorą się nowe. Należą do wybitnie magicznych istot, władają potężnymi czarami, których używają głównie by zdobyć pokarm. Nie cierpią ludzi, zwłaszcza tych, którzy zanieczyszczają wodę, acz ich ofiarami padają najczęściej dzieci, rzadziej starcy lub samotni wędrowcy. Bestia jest całkowicie odporna na magię ognia i wody (woda miast zadawać mu rany leczy je), acz lód i elektryczność zadaje mu podwójne obrażenia. Woda, w której żyją stanowi źródło jego mocy i prawie nigdy jej nie opuszcza. Odcięty na dłużej niż sześć godzin od macierzystego zbiornika wodnego zaczyna tracić siły, co może zaowocować jego śmiercią.

Cechy: sił:200, p.ran:225 zr:38 szyb:40 int:50 mądr:50 mist:100 mag:150 sił.wol:100 spost:50 szcz:10 wyt:85
op:85 char:45 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:5
Liczba ataków: 6 cios: łapą 5k6
Zdolności: bardzo silny, pływanie, oddychanie pod wodą, magia: czarnoksięska, szybkie rzucanie czarów, specjalizacja: woda, celny cios, silny cios, szał bitewny
Inwentarz: brak.
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: rzeki, jeziora, bagna, wodospady.
Występowanie: rzadki
Aktywność: całodobowa
Wielkość: duża
Inteligencja: ludzka.
Obrona: 28 (uniki)
Atak: -15 (-25 parowanie, blokowanie)
Łuska wodnika zapewnia mu 10p. pancerza.

Zna 3k12 czarów, głównie związanych z wodą, iluzjami i urokami.

Mamun:

Istota ta jest mniej więcej wzrostu i rozmiaru człowieka, porusza się pochylona, częściowo chodząc na dwóch, częściowo czterech łapach. Ma wydłużony pysk, pełen ostrych zębisk, a z tyłu głowy kołtun brudnych włosów. Palce rąk i nóg kończą się szponami, a jego tors pokryty jest ciemną szczecinią. Mamuny są raczej samotnicze, acz zdarza im się łączyć w grupy. Prawie każdy przedstawiciel tego przebrzydłego gatunku tworzy sobie jakąś kryjówkę, na ogół wykorzystując w tym celu jaskinie, pośpiesznie sklecony szałas lub jakąś

zniszczoną, opuszczoną chatę. Bestia ta wędruje po okolicznych lasach przybrawszy postać niesugerującą jej potwornego charakteru i stara się wabić ofiary do swego leża, by je tam uśmiercić i pożreć.

Cechy: sił:50, p.ran:55 zr:45 szyb:45 int:30 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:40 spost:50 szcz:10 wyt:50 op:50 char:35 wdzk:20 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 3, cios: łapa: 4k6

Zdolności: cichy chód, ukrywanie się, śledzenie, szal bitewny, celny cios, uniki, magia: czarnoksięska i nekromantyczna, specjalizacja: iluzje, język: ludzki, naśladownictwo: głosy ludzi

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: lasy i bagna, uroczyska, jaskinie, jary i wąwozy.

Występowanie: częsty

Aktywność: nocna

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 55 (uniki)

Atak: -15

Mamun zna wyłącznie zaklęcia należące do iluzji, żadnych innych. Istota ta jest w stanie upodobnić się do człowieka, nie jakiegoś konkretnego jednak, acz jedynie według schematu. Może wyglądać jak piękna kobieta, acz nie jak np. twoja towarzyszka z drużyny. Należy pamiętać, że jest to jedynie iluzja, która w żaden sposób nie wpływa na jego charakterystyki. Ponadto jest w stanie zmieniać swój głos tak, by brzmiał adekwatnie do jego postaci.

Licho:

Jak wiele innych potworów licho jest także humanoidem. Posiada jednak zwierzęce szpony i pysk, pokryte całe jest sierścią. Jest roślejsze od najroślejszych mężczyzn, ponadto niezwykle szerokie w barkach. Występuje zazwyczaj pojedynczo, bardzo często wzywane jest przez rozmaitych magów. Zazwyczaj czatuje w jednym miejscu, ukryte dzięki swej magii, cierpliwie czekając na ofiarę, by ją pożreć. Zazwyczaj maskuje się mirażem jakiegoś wabiącego obrazu – strumienia, oferującego cień drzewa, studni, a nawet skrzyni pełnej skarbów, a gdy łatwowierny przechodzień zanadto się doń zbliży rozszarpuje go.

Cechy: sił:70, p.ran:60 zr:25 szyb:35 int:40 mądr:40 mist:0 mag:0 sił.wol:50 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:60 char:25 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 2 cios: 4k6

Zdolności: ukrywanie się, szal bitewny, celny cios, silny cios, widzenie w ciemnościach, magia: czarnoksięska, specjalizacja: iluzje, zwanie

Inwentarz: 3k6 zaklęć, głównie iluzorycznych.

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: lasy, puszcze, rozstaje dróg, rozmaite dzikie okolice.

Występowanie: pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: niemal ludzka.

Obrona: 25

Atak: -15

Viper:

Z wyglądu przypomina kilkumetrowego, długiego węża. Posiada jednak bardzo wiele ogonów, tworzących całą, wijącą się za nim płataninę. Powoduje to, że przypomina raczej stado gadów niż jednego osobnika. Ubarwiony jest na krwiste czerwony kolor, poprzecinany pasami brązowego brązu. Vipery żyją pojedynczo, acz nie rywalizują ze sobą o pożywienie i terytorium, więc często zdarza się, że w jednym miejscu można napotkać ich kilka. Poluje na małe istoty, takie jak kaczki, zające, niziołki, gnomy i dzieci, kąsając je, a gdy zabije je jad polykając w całości. Istota ta najpierw atakuje, a dopiero potem bada cel, zabija, więc nawet stworzenia, których nie będzie w stanie potem zjeść.

Cechy: sił:30, p.ran:40 zr:45 szyb:40 int:30 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:40 spost:50 szcz:10 wyt:40 op:40 char:30 wdzk:20 Umiejętności: w.wręcz:4

Liczba ataków: 2 cios: 4k6

Zdolności: bardzo szybki, uniki, pierwszy atak, celny cios, pływanie, oddychanie pod wodą

Inwentarz: brak.
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: bagna, rozlewiska, szuwały jezior, podmokłe lasy, trzciny.
Występowanie: b. częsty
Aktywność: dzienna
Wielkość: mała
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 65 (uniki)
Atak: -10

Ugryzienie vipera jest jadowite. Jego jad zadaje 1k3 rany, co turę przez 3k6 tur.

Kameleon:

Kameleon to duża, niemal dwumetrowa jaszczurka, podobna do tych zmiennobarwnych zwierząt żyjących na południu kontynentu. Jego moc nie polega jednak na umiejętności zmieniania dowolnie koloru. W prawdzie posiadał i tę umiejętność, acz służy mu ona głównie do stawania się niewidzialnym (działa to jak odpowiedni czar). Ponadto zdolny jest przybierać iluzoryczny wygląd dowolnej istoty widzianej w ciągu ostatnich 24 godzin. Nie są jednak w stanie wydawać żadnych dźwięków. Prowadzą osiadły tryb życia, nie opuszczając prawie wcale swych posiadłości. Na swe ofiary zazwyczaj polują zabijając je przy pomocy swej niewidzialności, lub przyjmując postać osoby, która odłączyła się od grupy, wabiąc pojedyncze ofiary i wciągając je w pułapki.

Cechy: sił:45, p.ran:55 zr:30 szyb:30 int:20 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:50 spost:50 szcz:10 wyt:50 op:50
char:20 wdzk:20 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 2 cios: 4k6

Zdolności: wspinaczka, ukrywanie się, ciśnięcie: niewidzialność

Inwentarz: 3k6 zaklęć, głównie iluzorycznych.

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: bagna, podmokłe lasy.

Występowanie: rzadki

Aktywność: dzienna

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 30

Atak: -5

Skóra kameleona zapewnia mu 5p. pancerza na całym ciele.

Ożywieńcy:

Jest to akademicka nazwa, którą stosuje jedynie część czarowników nadana grupie różnorodnych istot. Należą doń wszelkie przywrócone do życia przez nadprzyrodzone moce i zjawiska martwe istoty, ich dusze stworzenia powstałe z ich zwłok. Istoty takie nigdy nie powstają w sposób naturalny, nie są w stanie rozmarzać się, rodzić itp. za ich powstanie odpowiedzialna jest zawsze jakaś magiczna potęga. Wiele z tych istot zostało powołanych do egzystencji przez zaklęcia i klątwy. Równie często słyszy się o upiorach nawiedzających pobojowiska, ruiny zamków itp. Stworzenia te z powodu jakiś nie zrealizowanych pragnień, celów lub zamierzeń nie są w stanie zaznać po śmierci spokoju, lub wręcz celowo powracają z zaświatów. W równym stopniu może być to para kochanków, których rozdzieliła śmierć i czekających na ponowne połączenie, jak i ogarnięty obsesją skąpiec od setek lat pilnujący swego skarbu. Przypadki powrotów są nader częste wśród ludzi, którzy odeszli w gwałtowny sposób: samobójców, ofiar morderstw, poległych żołnierzy jak i osób, które za życia popełniły straszliwe grzechy tak wobec ludzi jak i – przede wszystkim - bogów.

Grupa ta dzieli się na dwie podgrupy: ożywieńców cielesnych i eterycznych. Ożywieńcy cielesni to stworzenia nadal posiadające (często jedynie) własne ciała. Są materialni i większość z nich da się zranić konwencjonalnymi środkami. Potwory eteryczne natomiast to wszelkie te istoty, które nie posiadają już własnych ciał, składają się zaledwie ze swych dusz, czy nawet ich fragmentów. Jako, że ożywieńcy eteryczni nie posiadają ciał są zdolni przechodzić przez wszelkie materialne obiekty.

W większości wypadków zabijanie nie sprawia im żadnej przyjemności, stanowi raczej cel, jak np. dla mścicieli z za grobu, acz wiele z tych istot jest neutralna wobec żywych istot, jak przykładowo wymieniona wcześniej para kochanków, lub nawet przyjazna dla śmiertelników. Nie mniej są jednak istoty, które pasożytują na ludziach, dla których niesienie śmierci stanowi cel sam w sobie. Wiele nieumarłych to strażnicy przepędzający każdego, kto zakradnie się do ich grobów, lub istoty, które śmierć wpędziła w obłąd.

Ożywieńcy są już martwi, więc nie odczuwają strachu przed śmiercią, acz większość z nich będzie chronić swe istnienie, gdyż żaden z nich nie chce odchodzić ani czuć bólu, niezależnie, czy realizują swe zamiary, szukają zemsty, błakają się nie mogąc znaleźć drogi do zaświatów, czy wreszcie są czymimiś niewolnikami ponowny zgon przeszkodziłby im w ich zamierzeniach. Nie mniej jednak wszyscy nieumarli raczej nie będą wycofywać się z walki dążąc do zwycięstwa za wszelką cenę, z obojętnością traktując własne rany i niszczone towarzyszy. Starcie z tymi istotami może skończyć się tylko śmiercią którejś ze stron. Nie działa nań także większość zaklęć typu dominacja umysłowa, strach, sen itp. Stworzenia te też nie męczą się, jednak – jako, że nie zachodzą w nich procesy życiowe – najczęściej nie są w stanie zregenerować swych ran.

Zabicie ożywieńca może, lecz nie musi rozwiązywać problemu. Wielu duchom, zniszczonym w ten sposób udaje się znaleźć pokój w krainie śmierci, jednak liczne stwory – zwłaszcza te, które pchała do świata żywych chęć zemsty, szaleństwo, niezrealizowane zamiary czy inne, nie dające im spokoju w krainie zmarłych uczucia, ambicje i siły może ponownie znaleźć drogę do świata żywych i nawiedzać ludzi.

Upiór:

Upiory to dusze ludzi i innych istot przywrócone do życia przez ich nienawiść. Istoty z tej grupy to w większości osoby skrzywdzone, wykorzystane, a potem zamordowane, które winią za swe krzywdy cały świat. Zaliczają się doń w większości ludzi niestusnie skazani, zamordowani, polegli żołnierze itp. Strach, ból i upokorzenie, jakiego zaznali przed śmiercią spowodowały, że postradali zmysły. W tej chwili nie obchodzi ich, że ich oprawcy dawno już nie żyją, mimo to nadal wywierają swą zemstę na żyjących. Upiory są niematerialne, są zdolne przechodzić przez wszelkie nie magiczne obiekty, nie da się ich zranić bronią nie magiczną.

Cechy: sił:75, p.ran:75 zr:35 szyb:40 int:35 mądr:35 mist:0 mag:0 sił.wol:100 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:50 char:25 wdzk:15 Umiejętności: w. wręcz:4

Liczba ataków: 3, dotyk upiora zadaje 4k6ran nie powstrzymywanych przez żaden nie magiczny pancerz

Zdolności: szal bitewny, wycucie życia, wampiryczny atak, wzbudzenie strachu u wszystkich żywych istot

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: rozstaje dróg, ruiny, nekropolie, miejsca zabójstw i samobójstw.

Występowanie: pospolity

Aktywność: całodobowa (aczkolwiek chętniej działa w nocy)

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka obłąkana.

Obrona: 35

Atak: 0

Odmianą upiora jest upiór drapieżny. Istota ta nie dość, że jest wrogiem całej ludzkości, to włada jeszcze potężną magią, którą wykorzystuje by wabić i mordować swe ofiary. Stworzenie takie otacza się licznymi sługami, mającymi ułatwić mu wywarcie zemsty. Upiór drapieżny posiada 70 p. magii i mistyki, oraz zdolność magia: nekromantyczna, zna też 3k6 zaklęć, w tym na pewno stworzenie szkieletów.

Widma:

Widma to przebywające w tym świecie dusze, lub fragmenty dusz niegdyś inteligentnych istot zdominowane przez jakąś, najczęściej negatywną obsesję. W większości wypadków są niepojętne, a ich cele niewykonalne. Widmem może być na przykład strażnik, za wszelką cenę pragnący nie wpuścić wrogów do zamku, nie bacząc na to, że ten dawno temu legł już w gruzach, czy skąpiec od setek lat pilnujący swego skarbu. Istoty te nie pamiętają już ludzi i w większości nie są świadome swej śmierci, acz każdego traktują jak potencjalnego wroga lub złodzieja. Jak łatwo się domyślić nie trafiają doń żadne racjonalne argumenty. Widma w większości prowadzą osiadły tryb życia, nigdy nie opuszczając swych siedzib. Wiele widm jest niebezpiecznych dla żywych ludzi, aczkolwiek znaczna ich część to nieszczęśliwe istoty błakające się po tym świecie i niemogące odejść, zwracające małą – lub w ogóle nie zwracające – uwagę na ludzi, zbyt pochłonięte są, bowiem na przykład conocnym odgrywaniem swej śmierci. Upiory są niematerialne, nie mogą wpływać na materialne przedmioty, mogą je jednak przenikać, nie da się ich zranić nie magiczną bronią.

Cechy: sił:50, p.ran:50 zr:40 szyb:40 int:35 mądr:40 mist:0 mag:0 sił.wol:70 spost:40 szcz:10 wyt:55 op:55 char:35 wdzk:25 Umiejętności: w. wręcz:4

Liczba ataków: 2 jego dotyk zadaje 4k6 ran, nie powstrzymywanych przez żaden nie magiczny pancerz.

Zdolności: wycucie życia, wampiryczne dotknięcie, wzbudzenie strachu u istot mniejszych niż 3m.

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: rozstaje dróg, ruiny, nekropolie, lochy, podziemia.

Występowanie: pospolity
Aktywność: całodobowa (acz chętniej działa w nocy)
Wielkość: średnia
Inteligencja: ludzka obłąkana.
Obrona: 40
Atak: 0

Mściciel zza grobu:

Istota taka powstaje z duszy osoby skrzywdzonej, upokorzonej i w końcu zamordowanej, często niepomszczonej. Stworzenie takie powraca po swej śmierci, by zażądać rekompensaty za swe cierpienia. Zazwyczaj wiąże się to z zabiciem sprawcy bólu. Po dokonaniu wendetty mściciel odchodzi do świata cieni zaraz po swej ofercie. Niestety wiele tego typu istot nie poprzestaje na zabiciu swego ciemżyciela. Zaraz po nim zaczynają poszukiwać jego bliskich, dzieci, wnuków... są w stanie kontynuować swe dzieło zemsty przez całe stulecia, unikają niepotrzebnego rozlewu krwi, zwykle interesują ich jedynie wybrane cele. Mściciel jest niematerialny, jest w stanie przenikać przez wszystkie nie magiczne przeszkody, nie można go zranić bronią nie magiczną.

Cechy: sił:45, p.ran:50 zr:50 szyb:30 int:45 mądr:40 mist:0 mag:0 sił.wol:65 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:60
char:25 wdzk:25 Umiejętności: miecz:5, top:4, włucz:4, norz:2, b.niet:0 łuk:4 w.wręcz:3
Liczba ataków: 3
Zdolności: celny cios, silny cios, przerażające wycie, ukrywanie się, wzbudzanie strachu
Inwentarz: miecz, kolczuga, krótki łuk, 20 strzał, to czym dysponował w chwili śmierci.
Sposób odżywiania się: brak.
Teren: każdy.
Występowanie: rzadki
Aktywność: nocna
Wielkość: średnia
Inteligencja: ludzka obłąkana.
Obrona: 50
Atak: miecz: -10

Duchy:

Duchy to ludzkie dusze, posiadające oryginalną, niewypaczoną w żaden sposób osobowość. Z jakiś powodów po śmierci pozostały w tym wymiarze egzystencji, nie mogąc odejść. Najczęściej powodem tego była skupiona wola lub odpowiednia motywacja w chwili zgonu, pozwalająca przewyciężyć śmierć ciała i pozostać w aktualnym miejscu. Duchy egzystują zazwyczaj dążąc do osiągnięcia jakiegoś, zwykle rozsądnego celu. Mają np. na celu ochronę jakiejś osoby lub miejsca, odnalezienie kogoś, połączenie się ze swym ukochanym itp. Wiele z nich jest pozytywnie nastawione do ludzi, lub, chociaż ich wybranych grup, inne zachowują neutralność, gdyż śmiertelni ich nie interesują, kolejne natomiast z różnych powodów są im wrogie. Znaczna część duchów zdaje sobie w pełni sprawę z tego, że nie żyją, acz nie wszystkie, mimo to wykonują nadal postawione samym sobie zadania. W większości przypadków nie stanowią zagrożenia dla żywych, lecz niektóre duchy – złośliwe lub rozgniewane – mogą zacząć utrudniać im życie. Mimo to, jeśli tylko cel pośmiertnej egzystencji istoty nie koliduje z celami jakiejś innej grupy stworzeń, to są one neutralne. Duchy są niematerialne, mogą przechodzić przez wszystkie nie magiczne przeszkody, nie rani ich też nie magiczna broń.

Cechy: sił:25, p.ran:25 zr:30 szyb:30 int:30 mądr:40 mist:0 mag:0 sił.wol:45 spost:40 szcz:10 wyt:40 op:40
char:35 wdzk:25 Umiejętności: w.wręcz:5
Liczba ataków: 1 zadaje 4k6 ran nie zatrzymywanych przez żaden nie magiczny pancerz
Zdolności: wzbudzanie strachu u istot mniejszych niż 3m, wampiryczne dotknięcie, język: dowolnej rasy, wycucie życia
Inwentarz: brak.
Sposób odżywiania się: brak.
Teren: ruiny, cmentarze, miejsca samobójstw, rozstaje dróg, pola bitew itp.
Występowanie: częsty
Aktywność: nocna
Wielkość: średnia
Inteligencja: ludzka.
Obrona: 30
Atak: -5

Szkielet:

Istoty te to ożywione kości rozmaitych istot, zazwyczaj ludzi lub im podobnych stworzeń. Poruszają się mimo braku tkanek, ścięgien i mięśni, mają też zbliżoną do ludzkiej wytrzymałość na obrażenia. Obdarzone są swoistą inteligencją i osobowością, będącą jednak wyłącznie bladą kopią oryginału, powstałą ze skomasowanych negatywnych wspomnień i emocji. Istoty te w większości powstały na skutek złych czarów, acz część z nich narodziła się samoistnie, wiele z nich służy w oddziałach rozmaitych złych czarowników jako szeregowi żołnierze, robotnicy i służący, posłuszni (do czasu) jak niewolnicy. Broń obuchowa (tj. maczugi, pałki, młoty itp.) zadaje szkieletom podwójne obrażenia, natomiast wszelka broń miotająca jest skuteczna jedynie na mały dystans, gdy celuje się w czaszkę (Szkielety otrzymują modyfikator +10 do testów Zr podczas unikania /osłaniania się przed pociskami).

Cechy: sił:30, p.ran:30 zr:30 szyb:30 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:20 szcz:10 wyt:30 op:30 char:25 wdzk:10 Umiejętności: miecz:4, top:4, włucz:4, norz:4, b.niet:0 łuk:4 w.wręcz:3

Liczba ataków: 1

Zdolności: parowanie, ogłuszanie, walka dwoma broniami, nieczułość, język: do wyboru MG

Inwentarz: miecz, MG zechce także hełm, tarcza i kolczuga ew. łuk i 20 strzał.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: cmentarze, rozstaje dróg, pola bitew, miejsca działania złej magii, fortece nekromantów i czarnoksiężników, niektóre świątynie.

Występowanie: częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 40 (parowanie)

Atak: -0

Setki prowadzonych przez pokolenia nekromantów eksperymentów doprowadziły do powstania wielu odmian szkieletów, różniących się od siebie mocami i zdolnościami, a nawet wyglądem. Przykładowym tego typu monstrum jest szkielet Alkena, potwór wykreowany przez tego osławionego czarownika. Istota ta została już po śmierci przekształcona, co powoduje, że posiada ona sześć rąk. Kreatura ta jak łatwo się domyślić wykonuje sześć ataków, ponadto posiada dodatkowe 15p. życia. Następnym przykładem może być tu ogniasta śmierć. Od zwykłych przedstawicieli swego gatunku różni się niezwykle wysoką temperaturą ciała, i tym, że zabite eksploduje jak ogniasta kula. Ostatnią z odmian tej istoty jest większy szkielet. Kreatura ta z wyglądu nie różni się niczym od zwykłego szkieletu. Jest jednak znacznie odporniejsza (+20 p ran i siły, +10 wytrzymałości). Jeśli zostanie zabita należy wykonać test wytrzymałości, powodzenie oznacza, że zregeneruje wszystkie p. ran i stanie gotowa do dalszej walki.

Szkieletowi magowie:

Istoty te to krewniacy zwykłych szkieletów, acz powstały ze zwłok istot obdarzonych magicznymi mocami. Ożywione zachowały część swych umiejętności. Niemal niczym nie różnią się do zwykłych szkieletów, acz posiadają 30p. magii i mistyki oraz zdolności: magia: czarnoksiężska lub nekromantyczna, wycucie życia, czytanie i pisanie, nieczułość. Zna też 2k6 zaklęć.

Podobnym stworzeniem jest tzw. rycerz śmierci. Jest to szkielet posiadający szereg magicznych mocy, którymi został obdarzony w chwili wskrzeszenia. Posiada on wspomnienia z poprzedniego życia i pamięć, acz nie zwraca nań wiele uwagi. Bestia ta ma statystyki szkieletu, zwiększone o 10p. siły i ran, 50 mist i mag i 30sił.wol. Posiada wszelkie zdolności szkieletowego maga (acz zna jedynie zaklęcia nekromantyczne) oraz fechtunek, parowanie, walka konna, jeździectwo: szkieletowy rumak, wróżbiarstwo, odbicie zaklęcia, tajemna moc, nieczułość, pociski mocy, splatanie magii. Posiada także 3k6 zaklęć oraz dzierży w rękach utworzony z negatywnej energii miecz (statystyki ogniściego miecza, znika po zabiciu rycerza śmierci).

Szkieletowe rumaki:

Są to ożywione szkielety koni, posiadają wszelkie statystyki zwykłych zwierząt, acz należy pamiętać, że są ożywieńcami. By je dosiadać wystarczy zdolność „Jeździectwo: koń”.

Zombi:

Stworzenia te to ciała animowane przez czary i złe moce. Są to trupy, bezrozumne i bezmyślne, poruszające się z trudem, jak automaty i wykonujące wszelkie polecenia swych twórców. Istoty te nie są zdolne do podejmowania samodzielnych decyzji, nie posiadają bowiem własnych umysłów. Wykonują wszelkie rozkazy swych twórców, acz czynią to absolutnie bezrozumnie. Jeśli np. każe się im zamiatać kontynuować tę czynność nawet wówczas, gdy zabierze się im miotłę. Mimo to są niezwykle silne, co czyni z nich niezłych

wojowników i robotników. Istoty te powoli gniją, a gdy osiągną zbyt wysoki stopień rozkładu ulegają zniszczeniu. Niekontrolowane przez nikogo wpadają w szal i zaczynają atakować wszystkie żywe istoty.

Cechy: sił:45, p.ran:45 zr:10 szyb:15 int:10 mądr:10 mist:0 mag:0 sił.wol:45 spost:20 szcz:10 wyt:60 op:60 char:10 wdzk:10 Umiejętności: miecz:2, top:4, włucz:0, norz:0, b.niet:0 łuk:0 w.wręcz:4

Liczba ataków: 1 cios: 4k6 pięścią

Zdolności: nieczułość, bardzo silny

Inwentarz: brak, ew. pałka.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: cmentarze, pola bitew, miejsca zlej magii, fortece i pracownie czarowników i nekromantów.

Występowanie: częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: automatyczna.

Obrona: zombie nie wykonują manewrów obronnych.

Atak: 0

Zombich, podobnie jak szkieletów istnieje wiele odmian, różniących się przede wszystkim siłą i umiejętnościami. Pierwszą jest tzw. wybrany zombi. Stworzenie to zostało powołane do istnienia dzięki potężniejszym i trudniejszym zaklęciom już ze zwykłego ożywionego trupa i obdarzone większą mocą. Kreatura taka zazwyczaj stanowi przywódcę pomniejszych band i oddziałów tych potworów, lub obrońcę siedzib potężnych nekromantów. Dysponuje dodatkowymi 35 p. siły i 15 p. ran, oraz zdolnościami: szal bitewny, silny cios, oraz mocą: wycucie życia. Zadane przez wybranego zombi rany mają 25% szans, że ulegną zakażeniu, ponadto potwór jest odporny na ataki zwykłą bronią. Istota ta ma 25% szans na posiadanie magicznego przedmiotu, którym obdarował ją jej twórca.

Inną odmianą zombi są gnijące ochłapy. Stwory te z wyglądu przypominają zwykłe, ożywione trupy, lecz roznoszą niezwykle szkodliwe choroby. Każda zraniona przezeń istota musi wykonać test Wyt, inaczej przez 2k6 dni będzie miała wysoką gorączkę, codziennie tracąc 1k3 p. ran.

Ostatnią z najpopularniejszych odmian potwora jest grobowy zombii. Stworzenie to różni się od swych krewniaków, jest, bowiem znacznie szybszy, zręczniejszy inteligentniejszy i mądrzejszy (+30 do tych cech), potrafi też poruszać się po dowolnie nachylonych powierzchniach, oraz posiada zdolności Celny cios i Uniki. Wykorzystywany jest przez nekromantów jako strażnik, mający na celu strzec ich spokoju, lub do niebezpiecznych rajdów na nieprzyjaciół i skrytobójstw.

Szkieletowy smok:

Istota ta to kościec smoka animowany za pomocą potężnych zaklęć, lub przez złe moce. Stanowi odmianę zwykłych szkieletów, acz znacznie potężniejszą. Jest to istota niezwykle rzadka, znajduje się na służbie jedynie kilku najpotężniejszych nekromantów, lub strzeże jakichś zapomnianych warowni czy skarbów. W danej chwili egzystuje ich, co najwyżej setka.

Cechy: sił:100, p.ran:200 zr:20 szyb:20 int:35 mądr:35 mist:0 mag:0 sił.wol:200 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:50 char:35 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 3 kolejno: 1 raz paszczą (10k6 ran) i dwa łapami (6k6ran)

Zdolności: nieczułość, bardzo silny, latanie (0 – 20)

Inwentarz: brak (ew. jakiś skarb).

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: zapomniane i opuszczone smocze leża, fortece nekromantów.

Występowanie: b. rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: b. duża

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 5 (tylko powodzenie krytyczne)

Atak: -5 (-25 parowanie, blokowanie)

Odpowiednikiem ludzkich duchów, widm i upiorów w wypadku smoka jest widmowy smok. Stworzenie takie jest niematerialne, może, więc przechodzić przez wszystkie nie magiczne przeszkody, ponadto nie da się go zranić zwykłą bronią. Prócz tego ma statystyki szkieletowego smoka.

Licz:

Licz to nazwa nadana czarownikom, którzy postanowili za życia przemienić się w nieumarłych, by zyskać nowe moce i uniknąć śmierci. Mają zwykle postać szkieletu, lub mumii i stanowią niezwykle groźnych przeciwników. Do tej odmiany istot nie zaliczają się magowie, którzy zostali przywrócenii do życia, czy też nawiedzają ziemię jako duchy, a jedynie istoty, które świadomie wybrały swój los. Są to w większości dość potężni (acz tego typu ponurą egzystencje wybierają zwykle jedynie dość mierni, lub zdesperowani czarownicy, którym nie udało się uzyskać nieśmiertelności innymi metodami), otoczone dodatkowo świąt wiernych sług, tak żywych i martwych oraz niekiedy uczniami. Żyją zwykle na pustkowiach, często ukryci w wznoszących się nad miastami (lub ich wielowiekowymi ruinami) wieżach.

Przekształcający się w licza czarownik zyskuje nowe moce oraz zaklęcia. Jest odporny na nadużycie (chyba, że używa jakiegoś wywołującego je czaru, zdolności lub przedmiotu) oraz choroby zawodowe. Otacza go aura strachu (tzn. każda istota która zbliży się na odległość 3m doń musi wykonać test Op, inaczej ucieknie). Ponadto licz może, koncentrując swe spojrzenie na kimś zawładnąć jego ciałem (niezbędne zwycięskie dlań porównanie siły woli) i kontrolować je (jak zaklęciem dominacja) tak długo jak długo jest skoncentrowany. Wszystkie te moce mają swoją cenę. Licz traci powoli poczucie czasu. Lata zmieniają się dlań w minuty, istota ta zaczyna działać myśląc długofalowo, w sposób niezrozumiały dla zwykłych ludzi, z niesamowitą cierpliwością, utrwała się też w przekonaniu, że ma czas na wszystko. Jego wygląd natomiast staje się tak odrażający, że uniemożliwia mu kontakty z innymi ludźmi. Poniżej podaje statystyki dla góra stuletniego licza:

Rytuał zmiany w licza wymaga 35 punktów czarów i ma taką samą trudność, trwa dwadzieścia cztery godziny i należy do szkoły nekromancji arkanów nekromancji. W kulminacyjnym momencie odprawiający go przebija swe serce sztyletem lub (jak twierdzą inne księgi) zażywa specjalnie spreparowaną truciznę. W tym momencie musi wykonać test Siły Woli przeciw samemu sobie, powodzenie oznacza powrót do życia jako licz, niepowodzenie zgon.

Cechy: sił:50 p.ran:50 zr:30 szyb:30 int:55 mądr:55 mist:90 mag:90 sił.wol:70 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60 char:45 wdzk:10 Umiejętności: miecz:2, top:2, włucz:2, norz:4, b.niet:3 łuk:2 w.wręcz:2

Liczba ataków: 3

Zdolności: magia nekromantyczna (25% szans na czarnoksiężką lub kapłańską), wszystkie nekromanty 15 poziomu, splatanie zaklęć, szybkie rzucanie czarów, siła tajemna, moc woli, mistyka.

Inwentarz: wieża, liczni żywi i martwi słudzy, 50% na ucznia, 1k4 magiczne przedmioty, 6k6 zaklęć.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: własne, ukryte na pustkowiach wieże i fortece, ruiny miast itp..

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 30

Atak: 0

Odmianą licza jest starożytny licz. Jest to stworzenie tego samego typu, acz liczące przynajmniej kilka setek lat. Istota ta jest niezwykle jednak rzadka i potężna, nadaje się jedynie na głównego wroga w trwającej kilka sesji kampanii. Osobiście proponuje, by każdą z nich MG stworzył osobno, jako oddzielnego, niezwykle potężnego potwora.

Wampiry:

Istoty te to ożywione ludzkie zwłoki, zachowujące w pełni swą wolę, osobowość i wygląd. Stworzenia te nigdy nie powstają samoistnie, zwykle są tworzone przez inne wampiry, rzadziej złych czarowników jako świta, towarzysze lub służący. Wyglądem niczym nie różnią się od ludzi, mają jedynie bardziej zaostrome kły i bladą cerę, oraz nie posiadają pulsu. Wampiry, by podtrzymać swą egzystencję muszą odżywiać się krwią inteligentnych istot. Spowodowane to jest tym, że co dobę tracą 1p. ran, który odzyskać mogą jedynie wypijając krew dowolnej ofierze (zabiera jej to także 1p. ran za turę, wampir w ten sposób może regenerować rany zadane mu w inny sposób).

Wampira bardzo trudno pokonać, praktycznie jest to możliwe jedynie dzięki zaklęciom lub magicznej broni. Nieprawdą jest, że wystawiony na działanie słońca ginie, traci jedynie wszelkie swe nadnaturalne możliwości, ponadto odczuwa wielką senność. Wbicie mu kołka w serce także nie jest śmiertelne, potwór zostaje jedynie unieruchomiony do czasu, aż ktoś nie wyjmie kołka. Natomiast spalenie bestii jest dlań zabójcze i poddana kremacji już się nie odrodzi. Stwór nie jest w stanie przejść przez bieżącą wodę inaczej niż po moście (lub przelatując), a aby wejść do domostwa musi zostać albo zaproszony, albo wykonać pomyślnie porównanie swojej siły woli przeciwko zsumowanej sile woli wszystkich znajdujących się w budynku osób. Dotyk istoty zabija (wysysając resztki życia) z ciętych kwiatów, na posiadające korzenie rośliny nie wpływa tak drastycznie.

Istoty te uważają się za swoistą arystokrację – mimo, że prawdziwych szlachciców w ich szeregach można policzyć na palcach jednej ręki. Jako istoty silniejsze, szybsze i odporniejsze od zwykłych ludzi (oraz polujące na nich) uznają się za ich tyranicznych panów, mających prawo zrobić z nimi, co zechcą. Wiele z nich, zorganizowanych w jakiś sposób, żyje naśladowując rycerstwo i arystokrację, co zakrawa na ironię, biorąc pod uwagę fakt, że większość wywodzi się z chłopstwa lub mieszczaństwa. Otaczają się oni licznymi sługami i uczniami. Większość tych istot jest jednak dość żałosna, zmuszona do ukrywania się, nierzadko we własnych grobach wychodzi z nich tylko po to, by zapolować.

Poniżej znajdują się statystyki przykładowego krwiopijcy, stosunkowo młodego (nie więcej niż sto lat) stworzonego z jakiegoś wieśniaka lub mieszczanina. Wiele groźniejszymi przeciwnikiem są przekształceni magowie, czy rycerze, lub starsze, wpływowe potwory, posiadające duże majątki i liczną świtę lub potężne, wielusetletnie kreatury. Taki przeciwnik jest zbyt potężny jak na szeregowego wroga i pokonanie go powinno stanowić np. cel kampanii. Najlepiej by jego statystyki ustalił sam MG.

By stworzyć nowego wampira istota musi najpierw pozbawić całej krwi swą ofiarę, a później podać jej kilka kropel swoich. Jest to jedyny w pełni pewien sposób, prócz zakłęb. Ofiara stwora (zabita na skutek osuszenia krwioobiegu) może także powstać z martwych jeśli nie powiedzie jej się test Wyt. Stworzenia, które w czasie ostatnich 10 dni zostały przez stwora pokasane otrzymują karę -10 do porównań siły woli z nim.

Cechy: sił:50* p.ran:80* zr:50* szyb:50 int:35 mądr:35 mist:30 mag:30 sił.wol:70 spost:40 szcz:10 wyt:60* op:60 char:45 wdzk:40 Umiejętności: miecz:4, top:2, włucz:2, norz:4, b.niet:3 luk:2 w.wręcz:4

Liczba ataków: 2

Zdolności: wszystkie człowieka oraz: fechtunek, bardzo silny, magia nekromantyczna, ciśnienie: dominacja. Wampir w nocy może raz na godzinę przybrać formę mgły, nietoperza lub wilka, choć w tych dwóch ostatnich nie jest tak groźny i traci swą odporność na niemagiczne rany.

Inwentarz: miecz, 25% szans na magiczny przedmiot 1k6 zakłęb

Sposób odżywiania się: picie krwi.

Teren: często ukrywa się w grobach i kryptach, ewentualnie w zbudowanym na pustkowiu domu.

Występowanie: pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 55 (parowanie)

Atak: -5 (miecz)

Gwiazdką oznaczyłem statystyki które, po nastaniu świtu spadają do poziomu trzydziestu, w dzień traci też zdolność „bardzo silny” i umiejętności magiczne. W nocy wampir, poświęcając jedną turę może przybrać postać wilka lub nietoperza.

Odmianą wampira jest tzw. Nosferat. Różni się on od typowych wampirów pokracznym, powykręcany i odrażającym wyglądem, ponadto światło słoneczne wywołuje weń strach, a silne (takie jak np. w słoneczny dzień), padające nań bezpośrednio jest dlań zabójcze, uśmiercają go także pierwsze promienie świtu.

Cień:

Cień to istota, która śpi niespokojnym snem w zaświatach. Powodowana swymi wspomnieniami z okresu, kiedy żyła może powrócić do tego świata. Pojawia się zazwyczaj w miejscach znanych sobie i cenionych za życia, jak np. rodzinne miasto, bardzo często przyciągają ją tam potężne, złe moce działające w okolicy, lub niekorzystne wydarzenia jak śmierć wszystkich mieszkańców osiedla, lub porzucenie go na rzecz innego. Cienie często przybywają po wielu latach od swej śmierci. Działają instynktownie, jak lunatycy, nie posiadają własnej świadomości. Mimo to odruchowo polują na ludzi i żywe istoty, przyciągnięte ich ciepłem. Istoty zabite przez te kreatury nie odzyskują spokoju i same stają się cieniami. Stworzenia te nie mają materialnej postaci, są wyłącznie... cieniem jakiejś osoby przebiegającym po ścianach budynków bez najmniejszego odgłosu. Nie są w stanie egzystować bez światła i odcięte od choćby najslabszego jego źródła znikają. Cień zranic można jedynie czarami lub magiczną bronią, jest w stanie przedostać się przez dowolną szczelinę, przez którą przedostaje się światło. Każda istota, która zostanie zraniona przez cień musi wykonać test Wyt, inaczej zostanie sparaliżowana zimnem na 3k10 tur. Cienie poruszają się nie wydając żadnych dźwięków, a jedynym, co od nich można usłyszeć, to przedśmiertny wrzask, jaki wydają ginąc. Śmiertelnie ranne parują wyzwalając kłęby czarnego, nieszkodliwego dymu.

Cechy: sił:45 p.ran:65 zr:25 szyb:25 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:70 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 2 cios: gdy przeciwnika: 4k6 ran, nie powstrzymywanych przez żaden nie magiczny pancerz

Zdolności: ukrywanie się, wampiryczne dotknięcie, ukrywanie się, cichy chód.

Inwentarz: brak.

Sposób odżywania się: brak

Teren: zapomniane ruiny, lochy i twierdze.

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 25

Atak: -5

Straszywilk:

Istota ta to zwłoki wilka, które ożywiono zaklęciem. Zamieszkuje je duch drapieżnika, acz jego wspomnienia i natura zostały wypaczone przez złą magię, tak, że istota ta znenawidziła wszelkie życie i polubiła zabijanie stając się prawdziwym, krwiożerczym mordercą. Potwory te powstają niemal wyłącznie na skutek działania czarów lub nadludzkich mocy. Łączą się w stada podobne do zwykłych wilków polując, patrolując i wykonując rozkazy swych panów. Rana zadana przez straszywilka na 50% ulegnie zakażeniu, bowiem ciało stworza gnije i rozpada się.

Cechy: sił:40 p.ran:40 zr:30 szyb:30 int:35 mądr:35 mist:0 mag:0 sił.wol:40 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60

char:15 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:4

Liczba ataków: 1 cios: ugryzienie: 4k6

Zdolności: tropienie, wyczucie życia, szal bitewny, łowiectwo, przerażające wycie.

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: pracownie i schronienia nekromantów, lasy, puszcze i knieje, w regionach oddziaływania złych mocy.

Występowanie: częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 30 (unik)

Atak: 0

Podobną istotą jest wilk – wampir. Jest to zwykły wilk, przemieniony przez wampira (w dzisiejszych czasach potwory te same roznoszą wampiryzm na przedstawicieli swego gatunku) odżywiający się krwią na tej samej zasadzie co jego ludzki krewniak. Istotę taką można zranić jedynie czarami i magiczną bronią. Posiada statystyki straszywilka, acz dysponuje dodatkowo zdolnością: bardzo silny (traci ją w dzień), oraz siłą woli równą 70. W nocy jego siła, p. ran, zręczność i szybkość rosną o 30.

Banshee:

Nazwę tą noszą duchy mrocznych elfek, pokutujących za popełnione za życia zbrodnie. To, że ich występki przyczyniły się w końcu do zniewolenia ich w tym świecie bynajmniej nie wpłynęło na ich charakter, a jeśli już, to tylko go pogorszyły. Istoty te – podobnie jak zwykłe upiory - nienawidzą życia, są wręcz obsesyjnymi jego wrogami. Są jednak znacznie potężniejsze od swych ludzkich krewniaków. Za broń służy im przerażający krzyk, powodujący śmierć wszelkiego życia, które go usłyszy. Banshee jest niematerialna, potrafi więc przejść przez każdą nie magiczną przeszkodę, nie rani jej też zwykła broń.

Cechy: sił:40 p.ran:40 zr:30 szyb:30 int:35 mądr:35 mist:0 mag:0 sił.wol:100 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60

char:35 wdzk:45 Umiejętności: w.wręcz:3

Liczba ataków: 3 w tym jeden krzykiem (wszystkie istoty w promieniu 10m otrzymują 3k6 obrażeń zatrzymywanych tylko przez pancerze powstałe na skutek czarów) i dwa poprzez dotknięcie (4k6 ran, nie zatrzymywanych przez żaden nie magiczny pancerz).

Zdolności: wyczucie życia, wzbudzanie strachu u istot mniejszych niż 3m.

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: nekropolie, podziemia i krypty na terenach zamieszkałych przez ciemne elfy, lub objętych ongiś bratobójczą wojną. Na obszarach, gdzie żyją zwykłe elfy także się zdarzają, choć rzadziej, jako upiory zdeprawowanych, zwykłych elfów.

Występowanie: rzadka

Aktywność: całodobowa (aczkolwiek woli działać w nocy)

Wielkość: średnia
Inteligencja: ludzka obłąkana.
Obrona: 30 (unik)
Atak: 0

Podobną istotą jest elfi upiór. Jest to stworzenie będące upiorem, który powstał z duszy elfa. Ma on charakterystyki banshee, acz jego krzyk nie jest tak zabójczy. Posiada zdolność „przerazające wycie”, ponadto każda istota w promieniu 10m słysząca ten dźwięk musi wykonać test Wyt inaczej zostanie sparaliżowana na 1k10 tur. Banshee jest duchem kobiet, elfi upiór mężczyzn.

Rycerz – widmo:

Istota ta to poległy w walce szlachetnie urodzony rycerz, lub (rzadziej) bohaterski wojownik. Nie zdaje sobie sprawy z tego, że już dawno nie żyje, wydaje mu się, że wciąż uczestniczy w bitwie, w której postradał żywot i jest otoczony przez szeregi wrogów, których bez zastanowienia atakuje. W rękach dzierży zwykle swój oręż, który jest w pełni materialny i tak samo ostry, jak podczas ostatniej walki żołnierza, acz w momencie śmierci upiora postarzeje się zgodnie ze swym wiekiem i może ulec całkowitemu zniszczeniu. Rycerz – widmo jest niematerialny, nie rani go zwykła broń, nie może jednak przedostawać się przez żadne przeszkody z uwagi na swój rynsztunek. Istoty te bardzo często występują razem z drużyną podobnych sobie stworzeń, lub ożywionych szkieletów, a legendy mówią o całych ich armiach stojących naprzeciw siebie na kilku przeklętych pobojowiskach w rocznice starć, w których zginęli.

Cechy: sił:45 p.ran:60 zr:40 szyb:30 int:35 mądr:35 mist:0 mag:0 sił.wol:80 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60
char:45 wdzk:30 Umiejętności: miecze:5 top:4 włucz:3 luk:3 b.niet:0 nóż:3 w.wręcz:3
Liczba ataków: 2

Zdolności: wszystkie rycerza 10 poziomu, wzbudzenie strachu u istot mniejszych niż 3m.

Inwentarz: zbroja płytowa, miecz, średnia tarcza, szkieletowy rumak, drużyna licząca 1k10 szkieletów.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: pola bitew, krypty w rycerskich zamkach, ruiny miast i warowni.

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka obłąkana.

Obrona: 60 (parowanie) 50 (osłanianie się)

Atak: -10 (miecz)

Strzyga:

Strzyga ma postać niewielkiego, człekokształtnego potwora, o brązowej skórze. Dorosłemu człowiekowi sięga nieco powyżej pasa. Z tyłu głowy ciągną się skołtunione, brudne włosy, a jej paszcza wyposażona jest dwa rzędy ogromnych zębisk, łapy natomiast wyposażone są w niezwykle mocne szpony. Istoty te powstają z noworodków, umarłych bardzo wcześnie, zwykle także poczętych w skutek występnego związku, kazirodztwa lub gwałtu. Strzygi aktywne są głównie w nocy, acz zdarza im się wyruszać na polowania w dzień. Muszą, co pełnie uzupełniać swe siły życiowe, czynią to pożerając organy żywotne inteligentnych istot (tj. serce i wątrobę) oraz pijąc ich krew. Strzyga jest odporna na ciosy zwykłej broni.

Cechy: sił:60 p.ran:50 zr:60 szyb:50 int:30 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:95 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60
char:25 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 3 cios: 5k6

Zdolności: tropienie, śledzenie, szal bitewny, celny cios, uniki

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: picie krwi i zjadanie wnętrzności

Teren: miejsca pochówków, cmentarze, krypty, ruiny.

Występowanie: pospolita

Aktywność: nocna

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 70

Atak: -15

Rycerz strachu:

Rycerz strachu był ongiś zwykłym rycerzem lub paladynem, który został poddany (niejednokrotnie wbrew swej woli) zaklęciu podobnemu do przemiany w licza, stając się w efekcie nieodwracalnie jedną z przerażających kreatur, które ongiś zwalczał. Istoty takie obdarzone są własną wolą, często prowadzą swe prywatne dwory, otoczeni światem zarówno żywych jak i martwych sług. Istota ta jest podobna do licza tak pod względem zachowania, jak i psychiki, posiada też wszelkie jego moce. Poniżej opisany jest typowy osobnik, nie starszy niż 100 lat. Przeciwnik jeszcze antyczniejszy jest niesamowicie wręcz potężny i nadaje się jedynie na naczelnego wroga w całej kampanii. W takim celu proponuje by jego postać stworzył sam MG.

Cechy: sił:85 p.ran:100 zr:40 szyb:40 int:55 mądr:55 mist:50 mag:50 sił.wol:80 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60 char:50 wdzk:10 Umiejętności: miecze:5 top:4 włucz:3 łuk:3 b.niet:0 nóż:3 w.wręcz:3

Liczba ataków: 3

Zdolności: wszystkie rycerza 15 poziomu, jeździectwo: ożywieńczy rumak, magia: nekromantyczna: moc: ciśnienie: stworzenie szkieletów,.

Inwentarz: zbroja płytowa, hełm garnckowy, miecz, średnia tarcza, szkieletowy rumak, drużyna szkieletów licząca 4k10 członków lub tyle samo knechtów, zamek, magiczny przedmiot, 1k6 zaklęć nekromantycznych .

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: prywatne zamki, dwory i warownie.

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 60

Atak: -20 (miecz)

Niewidzialni myśliwi:

Kreatury te to groźne widma, lubujące się w polowaniach i długich pościgach za swymi ofiarami, zaszczuwaniu ich i wciąganiu w pułapki. Nie wiadomo, z jakiej przyczyny powstają, różne podania, księgi i przesady mają ku temu inne poglądy. Prawdopodobnie są to duchy morderców i zbrodniarzy, którzy uwielbiali się sycić cierpieniem swych ofiar tak bardzo, że dla tej chorej przyjemności powrócili z krainy śmierci. Istoty te są całkowicie niewidzialne i żadne przedmioty ani czary nie są w stanie usunąć tej umiejętności. Z całej istoty widoczny pozostaje jedynie cień i to też jedynie pod warunkiem, że nie jest skryty gdzieś w mroku. Uśmierceni, niewidzialni myśliwi stają się widoczni, okazuje się wówczas, że są szkieletami, lub suchymi, poskręcanyimi zwłokami. Z uwagi, że myśliwi są niewidoczni wszelkie testy parowania i uników wykonują z modyfikatorem +10.

Cechy: sił:50 p.ran:50 zr:40 szyb:50 int:30 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:80 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60 char:20 wdzk:10 Umiejętności: miecze:5 top:4 włucz:3 łuk:3 b.niet:0 noż:6 w.wręcz:3

Liczba ataków: 3

Zdolności: cichy chód, celny cios, skrytobójstwo.

Inwentarz: skórzany kaftan, kindżał.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: lochy, cmentarze, nekropolie, rozstaje dróg, ruiny.

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka obłąkana.

Obrona: 40

Atak: -15 (kindżał)

Nocnica:

Jest to groźne, najczęściej kobiece widmo powstałe z duszy dzieciobójców. Ma postać szczelnie zakrytego czarnym całunem szkieletu, o gorejących czerwienią oczach. Jego palce są wydłużone i przekształcone w długie szpony. Istoty te posiadają czarnoksięskie moce, wykorzystywane głównie do zapewnienia sobie pokarmu i sług.

Nocnice najczęściej żyją pojedynczo, otoczone przez gromadę nieumarłych sług, głównie strzyg i porońców. Istoty te w szczególności nienawidzą małych dzieci i kobiet w ciąży. Często polują właśnie nań, szkodzą im swymi mocami lub porywają. Nocnica jest w pełni materialna, mimo to nie da się jej zranić zwykłą bronią. Unosi się zawsze na wysokości 20 cm nad ziemią, nie są więc dlań groźne żadne upadki. Zadana przezeń rana ma 25% szans, że rozwinię się weń zakażenie. Każda dotknięta przezeń żywa istota musi wykonać test wytrzymałości, inaczej zostanie unieruchomiona na 10k10 tur.

Cechy: sił:50 p.ran:50 zr:50 szyb:50 int:50 mądr:50 mist:70 mag:70 sił.wol:90 spost:55 szcz:10 wyt:80 op:80
char:25 wdzk:10 Umiejętności: w.węcz:6
Liczba ataków: 4 cios: 6k6 (szponami)
Zdolności: wzbudzenie strachu u istot mniejszych niż 3m, celny cios, magia: nekromantyczna, szal bitewny.
Inwentarz: 1k6 zaklęć.
Sposób odżywiania się: picie krwi.
Teren: zagubione w lasach miejsca popełnienia zbrodni, ruiny, jaskinie, nekropolie, oraz miejsca w których zostały wezwane.
Występowanie: rzadki
Aktywność: nocna
Wielkość: średnia
Inteligencja: ludzka obłąkana.
Obrona: 50 (unik)
Atak: -15

Poroniec:

Pod tą nazwą kryje się mały i stosunkowo niegroźny upiór zrodzony z ciała wcześniaka, lub poronionego dziecka. Ma on dość potworny kształt niemowlaka, którego głowa przekształcona jest w ptasi dziób, a rączki w nietoperzowe, błoniaste skrzydła. W naturze głównym przeznaczeniem poronców jest gnębienie kobiet w ciąży i niemowląt. Nekromanci rzadko używają tych istot, nie zwracają sobie głowy tak drobnymi sługami. W większości są to stworzenia naturalne, lub stworzone przez nocnice ewentualnie pojedyncze wieźmy.

Cechy: sił:15 p.ran:10 zr:55 szyb:60 int:20 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:33
char:20 wdzk:10 Umiejętności: w.węcz:2
Liczba ataków: 1 zadaje 2k4 rany
Zdolności: latanie (1-6), walka powietrzna, celny cios, wyczucie życia.
Inwentarz: brak.
Sposób odżywiania się: brak.
Teren: lasy, cmentarze, rozstaje dróg (najczęściej tam się chowa dzieci umarłe, poronione, lub nie pobłogosławione przed śmiercią przez kapłanów).
Występowanie: b. częsty
Aktywność: nocna
Wielkość: b. mała
Inteligencja: zwierzęca.
Obrona: 75 (unik)
Atak: +25 (parowanie, osłaniania) +5 (unik)

Poltergeist:

Jest to dość hałaśliwy, szkodliwy i niewygodny, acz niezbyt przesadnie groźny gatunek ożywienia eterycznego. Lubuje się on w ciskaniu, przenoszeniu i niszczeniu przeróżnych przedmiotów, zwłaszcza kruchych, delikatnych i cennych. Stanowi istne utrapienie i nieużytego szkodnika, acz zwykle nie jest groźny dla zdrowia i życia mieszkańców nawiedzanego domu, chyba, że ktoś przypadkowo zostanie ciśniętym przedmiotem lub rozwścieczy ducha. Niektóre widma są niebezpieczne, przez swą głupotę lub złośliwość zagrażają ludziom, acz większość z nich czyni jedynie zniszczenia w obejściu nie czyniąc krzywdy jednak jego mieszkańcom. Jeśli bohaterowie znajdą się w zamieszkanym przez takiego stwora budynku mogą być jednak pewni, że czeka ich zabawne zbieranie wciąż przemieszczających się przedmiotów po całej posesji. Poltergeist jest niematerialny, może bez ograniczeń przechodzić przez dowolne, nie magiczne przeszkody, nie rani go też zwykła broń.

Cechy: sił:25 p.ran:20 zr:55 szyb:60 int:40 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:60
char:20 wdzk:10 Umiejętności: w.węcz:2
Liczba ataków: 1
Zdolności: latanie (0-5), ciśnięcie: niewidzialność, 3*ciśnięcie: zniknięcie, ciśnięcie (bez ograniczeń): telekineza, lewitacja lekkich i ciężkich przedmiotów.
Inwentarz: brak.
Sposób odżywiania się: brak.
Teren: zamki, lochy, ruiny, domy mieszkalne.
Występowanie: częsty

Aktywność: nocna
Wielkość: średnia
Inteligencja: ludzka obłąkana

Niewskrzeszony:

Istoty te to ludzie, którzy zmarli w różnych okolicznościach, a następnie zostali wskrzeszeni przez rozmaitych kapłanów, czarowników lub bogów. Zabiegi te niestety nie powiodły się w pełni. W prawdzie są w stanie poruszać się, chodzić itp. acz nadal są martwe, ich serca nie biją, a oddychają jedynie dla pozorów. Razi je słońce oraz czują wstręt na widok symboli religijnych. Pamiętają, co się z nimi działo za życia, swoje uczucia i emocje, często nadal je żywią, acz powoli wypełnia je nienawiść do wszelkiego życia, podobna do tej, jaką odczuwa wielu innych ożywieńców. Niewskrzeszony, mimo, że posiadają pełną gamę ludzkich uczuć, kochają (i mogą być kochani) zaczynają mordować, by, choć częściowo wypalić swą nienawiść do otaczającego ich świata. Stworzenie takie fizycznie niczym nie różni się od zwykłego człowieka, prócz tego, że nie posiada pulsu, cały czas odczuwa przejmujące zimno, które na chwilę ustępuje, gdy odbierze komuś życie, ponadto jest nadnaturalnie silny i wytrzymały. Posiada też wszelkie zdolności z momentu zgonu.

Cechy: sił:45 p.ran:40 zr:55 szyb:50 int:40 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:45 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:60
char:20 wdzk:10 Umiejętności: miecze:4, top:5, włucz:3 łuk:3 norz:3 b.niet:0 w.wręcz:5

Liczba ataków: 3

Zdolności: bardzo silny, szal bitewny, nieczułość, kilka dodatkowych zdolności do wyboru MG.

Inwentarz: dowolny.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: zamki, pałace, domy mieszkalne.

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa (aczkolwiek woli noc)

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka

Obrona: 55

Atak: -5 (wręcz)

Przodkowie:

Nie wszystkie przybyłe z zaświatów istoty są do szczętu złe, mające na celu unicestwienie wszelkiego życia, czy realizację chorych, lub szalonych planów. Mimo, że obfitość złośliwych duchów tego rodzaju jest ogromna i wyróżnić można dziesiątki ich rodzajów, z których każdy ma większe moce i potworniejsze możliwości, to równie wiele – choć nie w takiej gamie kształtów i kolorów – spotkać można istot dobroczynnych lub neutralnych.

Stworzenia te najczęściej nazywa się Przodkami oraz Opiekunami. Nie powróciły one z zaświatów, by szkodzić ludziom, a wręcz przeciwnie, by naprostować nieco ten świat, na sposób, w jaki ich zdaniem powinien wyglądać. Nie znaczy to, że ich obecność nie może być uciążliwa – wręcz przeciwnie, bywają kłopotliwe. Pierwsze z tych istot, przodkowie to – jak łatwo zgadnąć – duchy osób, których krew płynie w żyłach żyjących, które odeszły z tego świata. Powracają do życia, gdy są niezadowolone z czynów swych potomków. Zwykle usiłują wówczas napominać ich, skłonić do zmienienia swego postępowania, czy naśladowania ich życia. Nie spełnienie ich prośb może wiązać się z poważnymi konsekwencjami, bowiem przodkowie są równie potężni, co inni ożywieńcy.

Innym powodem pojawienia się tych zjaw może być chęć przekazania jakiejś wiedzy umiłowanym potomkom – wszak, podobnie jak żywi ludzie nie muszą być ciągle niezadowoleni – zdarza się, że zjawiają się w tym świecie, by ostrzegać osoby stanowiące ucieleśnienie wszelkich ich cnót przed niebezpieczeństwem, chronić swe osierocone dzieci, przekazać im wiadomości o ukrytych przez siebie skarbach, lub bronić ostatniego z przedstawicieli rodu przed śmiercią albo pomóc mu odbudować świetność rodu. Rzadko jednak są to rzeczy, którym jedna osoba – czy to żywy, czy umarły – mogłaby podołać w pojedynkę, wprost przeciwnie, zwykle połączony wysiłek obydwu ledwie pozwala sprostać wyzwaniu.

Przodkowie – podobnie jak inne rodzaje nieumarłych – mają swoje miejsce w systemie folklorystycznym – religijnym Laruzji. Są szanowani i każdy, kto ma jakąkolwiek wiedzę na ten temat z łatwością ich rozpozna i otoczy czecią. Najsilniejsza jest ona wśród krasnoludów i barbarzyńskich plemion ludzi, w cywilizowanych krajach pod wpływem elfów wiara w nich nieco zanikła, aczkolwiek ostatnio ponownie odżywa, najmniej istotna jest natomiast wśród elfów.

Przodkowie są niematerialni, mogą przechodzić przez dowolne przeszkody materialne i nie da się ich zniszczyć normalną bronią. W każdej chwili mogą odejść do zaświatów – działa to jak czar „Zniknięcie”.

Poniższe statystyki odnoszą się do przykładowego przodka będącego dawno zmarłym bohaterem.

Cechy: sił:60 p.ran:60 zr:50 szyb:40 int:40 mądr:40 mist:40 mag:0 sił.wol:40 spost:50 szcz:10 wyt:50 op:50 char:50 wdzk:30 Umiejętności: miecze:7, top:7, włucz:4 łuk:2 norz:3 b.niet:0 w.wręcz:4

Liczba ataków: 3

Zdolności: Język: dowolnej rasy, wszystkie wojownika lub rycerza 10 poziomu, czarostwo, magia: kapłańska, jasnowidzenie (moc).

Inwentarz: 2k6 zaklęć, miecz długi, kolczuga (wszystko niezwyklej jakości), magiczny przedmiot. Przedmioty te nie są materialne i znikają wraz z chwilą zniszczenia przodka.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: zwykle w towarzystwie swych potomków.

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa (acz woli noc)

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka

Obrona: przykro mi, musisz sam obliczyć

Atak: -przykro mi, musisz sam obliczyć.

Każdy potomek, który świadomie podniesie rękę na przodka, czy to sam, czy to oplaciwszy odpowiednią osobę (np. maga lub kapłana) zasłuży na jego gniew. Od tej chwili, do momentu, aż nie ułaskawi jakoś swych antenatów każda podjęta przez niego akcja otrzymuje ujemny modyfikator – 20 na skutek działania klątwy. Klątwy tej nie da się zdjąć – po prostu przodkowie odnowią ją dokładnie w tym samym momencie, gdy tylko stanie się to możliwe.

Nieśmiertelni i istoty duchowe:

Jak już pisano Laruzycjczycy wierzą, że każdy przedmiot i każdy aspekt ich życia ma swego opiekuna. Istoty te są różne – od prawie niezauważalnych duszków przedmiotów nie bardziej rozwiniętych, niż nadprzyrodzone pierwotniaki, po potężne bóstwa zdolne poruszać góry swą wolą. Stworzenia te mogą być jednak dobroczynne jak i okrutne, przyjazne lub wrogie ludziom, pobłażliwe lub gniewne. Znaczna ich większość jest zbyt słaba, by wpływać na śmiertelników, acz niektóre – wcale nie tak nieliczne – są zdolne do tego, częstokroć wplątując się w życie ludzi. Duchy stanowią obiekt czci dla pospólstwa, partnerów, sługi, mocodawców i przeciwników dla czarowników oraz niekwestionowanych władców świata. Generalnie przez większość czasu pozostają dla ludzi niewidoczne i niedostępne, lecz potrafią przyjąć i cielesną postać. Nawet w takiej jednak trudno zranic je nie mając na podorędziu potężnej magii.

Duchy, demony i bóstwa, oraz szeregi innych, nieopisanych tu istot, mimo, że nieraz wydają się mieć całkowicie sprzecznej natury koegzystują ze sobą w miarę pokojowo. Zdarzają się, co prawdę walki pomiędzy poszczególnymi stworzeniami, zarówno należącymi do różnych grup, jak i bratobójcze, waśnie, wendetty i bitwy, nie mniej jednak bardzo rzadko całe ich dwory zmagają się pomiędzy sobą. Ostatni taki przypadek miał miejsce podczas Wojny Bogów. Znacznie częściej jednak posuwają się do intryg i niewielkich, choć często krwawych gambitów. Równie często jak niesnaski spotyka się przykłady związków i kooperacji pomiędzy poszczególnymi ich ugrupowaniami. Duchy bowiem – niezależnie jaką grupę prezentują – łączy skomplikowana sieć pokrewieństwa, zależności, spisków i polityki. Jedne istoty łączą siły, by zniszczyć inne, jednocześnie samemu unikając zagrożenia, a także starając się nie rozdrażnić najpotężniejszych. Większość tych wydarzeń ma miejsce poza zasięgiem wzroku śmiertelników. Bywa jednak, że ci zostaną wplątani w taką grę. Większość starszych religii uważa, że ludzie częściej mogą na tym stracić niż zyskać. Młodsze natomiast twierdzą, że pomoc nieśmiertelnym jest wielkim zaszczytem.

Laruzyjskie wyobrażenie istot nadprzyrodzonych (oparte zresztą często na doświadczeniu) czyni je bliskimi ludziom i bardzo antropomorficznymi. Pełnymi wad, lecz posiadającymi też nadludzkie moce. Można by powiedzieć, że śmiertelnicy pełnią w świadku nieśmiertelnym rolę pańszczyźnianych chłopów i tak też są przezeń traktowani – jako poddani, użyteczne narzędzia, zabawki, które można wykorzystać dla zaspokojenia swych potrzeb czy broń, którą czasem można rzucić na szalę i generalnie istoty niższe. Tak jak na ziemi zdarzają się chlopi bogatsi od rycerzy, tak wśród śmiertelników są istoty potężniejsze od duchów, lecz i tak traktowane jak parweniuse. Duchy traktują ludzi (i inne rasy) jak jeszcze jeden, dość szczególny gatunek zwierząt. Dla nich ludzie i inne rasy są tylko rodzajem trzody, którą można wykorzystać dla własnego zysku, bydłem które można przymusić do pracy, rodzajem szkodników lub zupełnie obojętnymi insektami. Wiele duchów dostrzega, że ludzie - zarówno społeczności, jak i jednostki - reprezentują sobą jakąś wartość. Do tej grupy zalicza się jednak może jeden na czterech nieśmiertelnym. Dla większości pozostałych śmiertelnicy są tylko kolejnym gatunkiem łysych małych zwierząt, które owszem, można nauczyć sztuczek, traktować jako pupilków, karmić przysmakami, a nawet traktować jako członka rodziny lub brać do łóżka, ale dalej pozostających tylko zwierzętami.

Istoty duchowe dzieli się na trzy sposoby. Pierwszy z nich dzieli je wedle pochodzenia na duchy pierwszego pokolenia (czyli istoty, które narodziły się samorodnie, „wykluwając” się z odwiecznych sił przyrody) oraz drugiego pokolenia (stworzone jako sługi przez wyższe byty, splodzone w wyniku związków między nieśmiertelnymi i wydzwigniętymi do boskości śmiertelników). Podział ten jest jednak średnio istotny ze względu na mechanikę gry, ułatwia jedynie klasyfikacje istot.

Po drugie byty dzieli się wedle ich potęgi. Najniżej w hierarchii stoi duchowy drobiazg, który jest dla wyższych duchów tym, czym plankton lub flora bakteryjna. Duchy te są tak nieznaczące i mało rozwinięte, że większość potężniejszych nawet nie uznaje ich za swych krewniaków. Powyżej ich stoją duchowi Słudzy: istoty najczęściej niewielkiej mocy i relatywnie głupie, niewiele potężniejsze od śmiertelników. Stanowią pospólstwo i chłopstwo duchowego świata, często pełniąc rolę posługaczy i niewolników potężniejszych istot. Nawet, jeśli zostaną zrodzone przez wyższe byty nie są traktowane jak dzieci, tylko jak narzędzia. Przykładem takiego duszka może być złośliwy imp lub chochlik, duch starego drzewa lub przydrożnego strumienia. Trzecia grupa to byty Pomniejsze. Są oni ważnymi postaciami w lokalnych panteonach, panami niewielkich domen i sługami potężniejszych twórców. To klasa średnia świata bogów. Do grona takich istot należą duchy niewielkiej rzeczki, opiekun wioski, otaczających ją pól lub lasów. Powyżej nich stoją byty Wyższe, dysponujące potęgą ludzkich arcyomagów, siłą ludzkich herosów i sprytem geniuszy. Władają ogromnymi domenami w zaświatach, słuchają ich zastępy sług i mniejszych istot. To szlachta, dostojnicy dworów i magnateria wśród istot nadprzyrodzonych. Przykładem takiego bytu może być duch wulkanu, góry czy rozległej puszczy. Lordowie i książęta nieśmiertelnych – czyli istoty niewymienione w tej książce – to potęgi nadprzyrodzonego świata. Posiadają moc, która sprawia, że uważani są za królów wśród duchów. Mogą mieć władzę nad obszarami wielkości całych, ludzkich królestw. Zwykle patronują krainą geograficznym lub ważnym ideom.

Trzecim sposobem podziału nieśmiertelnych jest klasyfikacja ich wedle funkcji w świecie nadprzyrodzonym. Nieśmiertelnych podle tego schematu dzieli się na: żywiołaki, duchy zwierzęce, duchy roślinne, świetlistych i demony. Żywiołaki to opiekunowie przyrody nieożywionej: gór, skał, jezior, strumieni, podmuchów wicheru i źródeł ognia. Najczęściej patronują czterem podstawowym żywiołom, choć nie jest to regułą. Najczęściej są obojętne wobec śmiertelników, lecz – jeśli ci szkodzą miejscu, którym się opiekują – potrafią wpaść w gniew. Druga grupa to opiekunowie życia, patroni (i jak wielu wierzy) praojcowie wszystkich gatunków roślin i zwierząt. Stoją na straży równowagi w naturze i rozumieją konieczność zabijania ich dzieci lub wycinania drzew, ale nader wszystko dbają o ich interes. Nienawidzą bezmyślnego niszczenia ich potomstwa, a śmiertelni aż nader często wzbudzają ich gniew. Świetliści i demony natomiast są opiekunami pozytywnego i negatywnego aspektu świata. Podczas, gdy jedni pragną krzewić dobro i ulepszyć każdy aspekt istnienia, to drudzy (nazywani też czasem Mrocznymi) starają się odwrotnie, zgładzić, zepsuć i wypaczyć wszystko, czego się tną. Stanowią ciemną stronę każdego bytu, jaki tylko zaistniał i uosabiają negatywne zjawiska i emocje.

Niekiedy też zdarza się, że Nieśmiertelni dzielenie są na byty Ziemskie i Niebiańskie. Przy czym duchy ziemskie odpowiadają zwykle przedmiotom materialnym i obiektom świata przyrody lub stworzonym przez człowieka. Duchy niebiańskie natomiast patronują abstrakcją i ideom, jak starość, śmierć, miłość, sztuka czy wojna.

Niemal wszystkie tego typu istoty posiadają ciała. Mają one różne postacie. Niektóre z nich na pierwszy rzut oka nie różnią się niczym od ukształtowanych z mięśni i kości (nie zawsze w pełnym komplecie) postaci ludzi i zwierząt. Wiele innych stworzonych jest z niespotykanych substancji: kamienia, ziemi, wody, płynnej lawy lub płomieni, utkanych z mgły, ukształtowanych z drewna lub wręcz powstałych z tak niezwykłych substancji, jak metal, szkło, cenne klejnoty czy porcelana. Są jednak i takie, które istnieją bardziej duchowo, przypominając raczej projekcje postaci, niż prawdziwe ciało. Formy, jakie posiadają nieśmiertelni są bardzo, bardzo różne. Większość posiada ciała zbliżone do humanoidalnych lub zwierzęcych. Większość świetlistych i duża część żywiołaków niewiele różni się od ludzi, podobnie jak duża część bóstw niebiańskich. Przypominają bardzo wyidealizowane, ludzkie sylwetki. W wypadku żywiołaków różnica ta zacierza się: podczas, gdy część z nich jest podobna do ludzi niemal co do szczegółu wiele posiada widoczne, nieludzkie cechy. Ich fryzury zastępują szalejące płomienie, miast oczu lśnią drogie kamienie, czy też ciała przybierają niezwykle, niespotykane kolory. Ogromna część z nich w ogóle przypomina bardziej niezdatny zarys sylwetki, niż człowieka. Jeszcze inni natomiast mają postacie bardziej podobne do istot zwierzęcych i potworów. Duchy zwierzęce przyjmują najczęściej postać przedstawicieli swych ulubionych gatunków. Najczęściej są one większe od zwykłych ich przedstawicieli, często wyglądają też na zdrowsze i bardziej okazałe. Jeśli w ogóle przyjmują formy śmiertelników, to najczęściej są one tylko na połę ludzkie, wyposażone w dodatkowo w pół zwierzęce postacie. Demony mają różne postacie. Niektóre z nich są piękne, inne odrażające. Spotkać wśród nich można zarówno humanoidy, jak i bestie. Wiele z nich posiada jednak wyraźne cechy świadczące o pokrewieństwie z ciemnymi siłami. Zapach trądu, rogi, macki i błoniaste skrzydła, wychudłe, szkieletowe sylwetki czy ropiejące wrzedy: to tylko nieliczne przykłady.

Zasady:

Wszystkie ataki potworów z tej grupy są traktowane jak ataki magiczne. Większości z nich nie da się zranić zwykłą bronią. Każda z tych istot może w dowolnej chwili może porzucić materialne ciało – działa to jak czar „Zniknięcie” rzucony przez całą turę, podczas której stwor nie może nic robić. Długość działania czaru jest nieograniczona. Jeśli duch jest związany z jakimś obiektem materialnym – na przykład zamieszkuje jakąś broń, drzewo, kamień itd. to zniszczenie go równoznaczne jest z zabiciem ducha.

Duchowy drobiazg:

To wielokrotnie już omawiane drobne siły i świadomości opiekujące się pojedynczymi powiewami wiatru, młodymi drzewami, kamieniami, kałużami, płomieniami świec i ognisk oraz źdźbłami trawy. Zwykle niedostępne dla ludzkiej percepcji, mają różne kształty, choć najczęściej przypominają amorficzne, morskie mięczaki, ryby, robaki i gady, z setkami odnóży, oczu i otworów gębowych. Ich zdolności umysłowe na każdej niemal płaszczyźnie nie dorównują ludzkim, pozostając na poziomie bardzo nisko rozwiniętych gatunków zwierzęcych. Generalnie zwykle tego typu plankton w boskim świecie zwykle nie jest agresywny w stosunku do ludzi – po prostu bytu tego typu rzadko mają na tyle dużą moc, by przybrać formę mogącą zaszkodzić komuś w realnym świecie. Zdarza się jednak, że istoty takie – jeśli dostaną się w zasięg silnego źródła negatywnych wibracji, lub złej energii emocjonalnej – gwałtownie rosną w siłę i wykluwają się na potęgę. Czerpiąc siłę z zewnętrznego źródła materializują się w świecie postrzegalnym dla śmiertelników i wpadają w szal, atakując wszystko, co tylko znajdzie się w ich zasięgu.

Cechy: sił:5 p.ran:5 zr:20 szyb:20 int:10 mądr:10 mist:0 mag:0 sił.wol:5 spost:20 szcz:10 wyt:20 op:20 char:20 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:2
Liczba ataków: 1 ugryzienie:1k6
Zdolności: lewitacja, szal bitewny
Inwentarz: brak.
Obrona: 20
Atak: -5
Sposób odżywiania się: brak.
Teren: laboratoria, fortece i siedziby wszelkich czarowników, uroczyska, miejsca uważane za magiczne.
Występowanie: rzadkie (wszystkie gatunki)
Aktywność: całodobowa
Wielkość: średnia
Inteligencja: zwierzęca (duchowy drobiazg)

Kreowanie prawdziwych nieśmiertelnych:

Aby stworzyć prawdziwego nieśmiertelnego wybierz jeden z poniższych archetypów, a następnie wybierz jego podtyp (żywiolak, duch zwierzęcy, duch roślinny, demon lub świetlisty) i nałóż na poniższą propozycję dopiero wówczas uzyskasz prawdziwego nieśmiertelnego.

Duchowy sługa:

Cechy: sił:45 p.ran:45 zr:55 szyb:43 int:55 mądr:39 mist:30 mag:35 sił.wol:35 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:60 char:40 wdzk:13 Umiejętności: miecz:3, top:6, norz:3, luk:3 włucz:6 b.niet:0 w.wręcz:4
Liczba ataków: 1
Zdolności:.. szal bitewny, walka wręcz, celny cios, silny cios, specjalna broń (...), broń biała, parowanie
Inwentarz: maczuga 10% , 1k6 zaklęć.
Sposób odżywiania się: brak.
Teren: w zasadzie każdy
Występowanie: częsty
Aktywność: całodobowa
Wielkość: średnia
Inteligencja: ludzka
Obrona: 75 (parowanie)
Atak: -25 (maczuga)

Pomniejszy duch:

Cechy: sił:50 p.ran:75 zr:45 szyb:43 int:55 mądr:50 mist:60 mag:60 sił.wol:90 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:60 char:40 wdzk:10 Umiejętności: miecz:5, top:5, norz:3, luk:3 włucz:3 b.niet:0 w.wręcz:6
Liczba ataków: 3 cios: 5k6

Zdolności: latanie (0-7), silny cios, berserkerski atak, specjalna broń (do wyboru MG), moc: myślomowa, 1k6 dalszych zdolności, moc: wezwanie świty, pociski energii
Inwentarz: dowolna broń, 4k6 zaklęć, 25% szans na magiczny przedmiot..
Sposób odżywiania się: większość nie potrzebuje pokarmu do egzystencji.
Teren: twierdze demonów, lochy, złe świątynie, fortece złych magów.
Występowanie: rzadki
Aktywność: całodobowa
Wielkość: średnia lub duża
Inteligencja: ludzka
Obrona: 45
Atak: - 5 (wręcz) –5 (mieczem lub toporem)
Jego skóra zapewnia mu 7p. pancerza.

Większy duch:

Cechy: sił:150 p.ran:150 zr:25 szyb:50 int:75 mądr:75 mist:100 mag:100 sił.wol:150 spost:75 szcz:10 wyt:80 op:80 char:40 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:7
Liczba ataków: 4 cios: 8k6
Zdolności: latanie (0-15), silny cios, bardzo silny, moce: jasnowidzenie i myślomowa, wewanie świty, pociski energii, 3k10 dalszych zdolności.
Inwentarz: 1k3 magiczne przedmioty, 4k10 zaklęć, demoniczny rumak,
Sposób odżywiania się: nie potrzebują żadnego typu żywności do egzystencji.
Teren: twierdze demonów, lochy, złe świątynie, fortece złych magów.
Występowanie: b. rzadki
Aktywność: całodobowa
Wielkość: średnia, duża lub bardzo duża
Inteligencja: ludzka lub nadludzka.
Obrona: 25 15, 5 (zależnie od rozmiaru, uniki)
Atak: -10 (wręcz)

Każdy duch może wybrać moce z znajdującej się niżej listy. Sługa może wyposażyć się w pojedynczą, pomniejszy byt w dwie, wyższy w trzy. Lordowie i książęta mogą otrzymać 4 lub nawet 5 mocy.

Nietykalność:

Wszystkie trzy kategorie duchów można zranic tylko magiczną bronią lub czarami.

Podróż astralna

Każdy duch może przenieść się na wyższy plan duchowy. Proces trwa 1k6 rund, podczas których duch nie może podejmować żadnych akcji. Po ich zakończeniu znika w innym wymiarze, poza zasięgiem śmiertelników.

Żywiolaki:

Tworząc żywiolaka wyekwipuj go w poniższe Zdolności:

Rzucanie czarów (wszystkich szkół, pod warunkiem, że dotyczą tego samego żywiolu, któremu patronuje żywiolak), Czujność, Drugi atak

Oraz poniższe moce:

Kontrola żywiolu:

Jeśli w promieniu 100 metrów od żywiolaka zostanie użyte zaklęcie związane z jego domeną, ten wykonując porównanie swojej Siły Woli przeciw trudności zaklęcia może zmienić jego cel.

Odporność na żywiol:

Żywiolaki są całkowicie odporne na czary wykorzystujące żywiol ich domeny.

Podatność na żywiol:

Żywiolaki otrzymują podwójne obrażenia od czarów żywiolu przeciwnego.

Cisnięcie: zniknięcie

Powiązania:

Każdy żywiołek powiązany jest z jakimś miejscem swej natury. Powietrzne z prądami powietrznymi, wodne z rzekami, strumieniami i jeziorami, ziemne z jakiniami, głazami i górami, a ogniste (rzadko pojawiające się na powierzchni ziemi) z jeziorami magmy i wulkanami. Jeśli miejsce to zostaje zniszczone żywiołek każdego dnia traci jeden punkt czarów (bez możliwości odzyskania go). Po utracie punktów czarów zaczyna tracić P. Ran (bez możliwości ich odzyskania). Gdy straci wszystkie bezpowrotnie umiera.

Duchy zwierzęce:

Tworząc ducha wyekwipuj go w poniższe Zdolności:

Rzucanie czarów (wszystkich szkół, pod warunkiem, że dotyczą zwierząt), Czujność, Szał bitewny, Szaleńczy atak, Berserkerski atak, Pełne furii ataki.

Oraz poniższe moce:

Władza wśród zwierząt:

Duch zwierząt – wykonując test Charyzmy – może wydawać polecenia zwierzętą. Test wykonuje z modyfikatorem +20, jeśli rozkazuje stworzeniu gatunku, któremu patronuje.

Broń naturalna:

Duch gryząc i szarpiąc może wykonywać ataki wręcz. Jest to atak bronią naturalną. Zadaje on 4k6 ran (sługa), 6k6 (pomniejszy duch) lub 8k6 (większy duch) ran. Są to obrażenia magiczne.

Cisnięcie: Zniknięcie

Powiązania:

Każdy duch natury powiązany jest z jakimś stadem, lub grupą zwierząt określonego gatunku. Jeśli grupa zostanie zniszczona duch każdego dnia traci jeden punkt czarów (bez możliwości odzyskania go). Po utracie punktów czarów zaczyna tracić P. Ran (bez możliwości ich odzyskania). Gdy straci wszystkie bezpowrotnie umiera. Jeśli uda mu się odtworzyć lub znaleźć nowe stado w tym czasie odzyskuje siły

Duchy roślinne:

Tworząc ducha wyekwipuj go w poniższe Zdolności:

Rzucanie czarów (wszystkich szkół, pod warunkiem, że dotyczą roślin), Czujność, Krzepkość, Twardość, Zimna krew

Oraz poniższe moce:

Regeneracja:

Duch roślinny co turę odzyskuje 2k6 utaconych ran.

Broń naturalna:

Duch gryząc i szarpiąc może wykonywać ataki wręcz. Jest to atak bronią naturalną. Zadaje on 4k6 ran (sługa), 6k6 (pomniejszy duch) lub 8k6 (większy duch) ran. Są to obrażenia magiczne.

Powiązania:

Każdy duch natury powiązany jest z jakimś siedliskiem lub skupiskiem roślin. Jeśli zostanie ono zniszczone duch każdego dnia traci jeden punkt czarów (bez możliwości odzyskania go). Po utracie punktów czarów zaczyna tracić P. Ran (bez możliwości ich odzyskania). Gdy straci wszystkie bezpowrotnie umiera.

Demony:

Tworząc demona wyekwipuj go w poniższe Zdolności:

Rzucanie czarów (magia czarnoksięska i nekromantyczna).

Oraz poniższe moce:

Klątwa:

Każda istota, która zbliży się na odległość do 3 metrów do demona automatycznie otrzymuje wade Pech na pierwszym stopniu.

Przerażający:

Demony wzbudzają Strach w śmiertelnikach.

Świetliści:

Tworząc świetlistego wyekwipuj go w poniższe Zdolności:
Rzucanie czarów (magia czarnoksięska i kapłańska).

Oraz poniższe moce:**Aura światła:**

Każdy ozywieniec lub demon podchodzący bezpośrednio do Świetlistego na odległość do 3 metrów otrzymuje 1k4 rany (nie zatrzymywane przez rzaden, niemagiczny pancerz) co turę.

Ugodzenie nieprawego:

Atakując demony lub orzywieńców świetliści zadają dodatkowe 2k6 ran od energii światła.

Moce**nieśmiertelnych:**

Każdy nieśmiertelny dysponuje zestawem własnych, często niespotykanych mocy. Większość bytów tego rodzaju posiada własne, często unikalne możliwości. Mistrz Gry tworząc którąś z tego rodzaju istot ma prawo wybrać jedną moc na każdą Rangę bytu (1 w wypadku sługi, 2 w wypadku pomniejszego bytu, 3 w wypadku większego, 4 w wypadku lorda). Moce te mogą zostać wybrane z spośród:

- dowolnych Mocy dostępnych śmiertelnikom
- dowolnych Zdolności Gatunkowych, Zdolności Zarezerwowanych lub Cech Organizmu
- poniższej listy:

Zwierzęce**ciało:**

Wybierz dowolne zwierzę lub inne stworzenie z Bestiariusza. Duch posiada ciało nawiązujące wyglądem do tego stworzenia. Jednocześnie otrzymuje też wszystkie zdolności tego typu stwora. Zachowuje jednak wszystkie, własne charakterystyki.

Wodne**ciało:**

Materialna powłoka stworzenia uformowana jest z wody lub innej, płynnej substancji (krwi, potu, łez, ropy, rtęci - zezwala się tu na dużą dowolność). Istota tego rodzaju otrzymuje o 50% więcej obrażeń od Zimna i Elektryczności, jednak posiada liczne zalety. Przede wszystkim może przesaczyć się do wnętrza każdego pomieszczenia, w którym znajdzie dowolną szparę. Po drugie: istota taka może spróbować utopić każde stworzenie, które uda jej się pochwycić w trakcie ataku w walce wręcz. Dodatkowo stworzenie o takim ciele otrzymuje o 50% mniej obrażeń od Ognia i Wody.

Drewniane**ciało:**

Ciało nieśmiertelnego ukształtowane jest z żywego drewna, lub podobnej substancji (na przykład łodyg traw bądź kwiatów, bambusa albo trzciny). Dzięki temu stworzenie jest niezwykle odporne, otrzymuje dodatkowe 10 p. pancerza na całym ciele, jednak wystawione na działanie żywiołów: ogień i zimno zadają mu podwójne obrażenia. Rany zadane tego typu ciału bardzo szybko się leczą: stwór odzyskuje 1 p. ran w ciągu każdych 15 minut, chyba, że obrażenia zostały zadane ogniem lub chłodem.

Ogniste**ciało:**

Ciało tego stworzenia zostało ukształtowane z ognia i cały czas płonie. Zbliżenie się do niego jest niemal niemożliwe. Każdy obiekt, który znajdzie się w promieniu 3 metrów od istoty co turę otrzymuje 1k6 ran od buchającego odea żaru. Wszystkie palne przedmioty stykające się z tego typu istotą natychmiast zajmują się ogniem. Istota o takim ciele otrzymuje o 50% więcej obrażeń od czarów wody, lecz tyle samo mniej od ognia i lodu.

Kamienne**ciało:**

Powłoka tego nieśmiertelnego została ukształtowana z twardych gładów, gleby i innych, podobnych substancji. Jej przebicie lub zniszczenie jest niemalże niemożliwe. Nieśmiertelny ten otrzymuje dodatkowe 20p. pancerza.

Ciało**powietrza:**

Materialna substancja, w jaką przyobleka się ten nieśmiertelny w całości utworzona jest z powietrza, oparów mgły, dymu lub innej, lotnej substancji. Istota taka otrzymuje jedynie 50% obrażeń od efektów wywoływanych

przez powietrze. Dodatkowo może latać z prędkością 0-20 metrów oraz przedostać się do każdego pomieszczenia, pod warunkiem, że znajdzie odpowiednią szparę.

Niematerialność:

Ten duch jest praktycznie pozbawiony ciała. Do świata materialnego wkracza raczej jako forma projekcji obrazu, niż realna postać z krwi i kości. Taka postać ma pewne wady, ale też i wiele zalet. Istota taka może pokonywać bez problemu wszelkie materialne przeszkody, które nie zostały zabezpieczone magią.

Dodatkowe

ręce:

Ten nieśmiertelny posiada przynajmniej dwie, dodatkowe ręce. Są one w pełni sprawne i nadają się do pracy, tak sam, jak podstawowy zestaw rąk. Dodatkowo Nieśmiertelny otrzymuje automatycznie zdolność Walka Dwoma Brońmi. Korzyści zeń przenoszą się także na dodatkowe kończyny.

Oko

czakry:

Na czole tej istoty wyrasta trzecie (lub więcej) oko. Stwór korzystając zeń postrzega świat takim, jakim jest naprawdę, nie zasnuty przez iluzję słów, przekonań, magii czy materii. Nieśmiertelny wyraźnie widzi, które obiekty są okryte iluzją (jest całkowicie odporny na tego typu czary), dostrzega aurę magiczną, a nawet istoty znajdujące się płytkiej przestrzeni astralnej. Postrzega je niemal tak samo dobrze, jak człowiek patrzący w dzień.

Oko

losu:

Wzrok tej istoty wydaje się być mętny i niewidzący. Dzieje się tak dlatego, gdyż jej oczy tylko w niewielkim stopniu są skupione na teraźniejszości, a znaczną część jego uwagi pochłania nadchodząca przyszłość. Duch otrzymuje premię +10 do wszystkich działań. Wie, co się stanie i jaka będzie najlepsza metoda przeciwdziałania.

Skrzydła:

Z pleców nieśmiertelnego wyrasta para potężnych skrzydeł. Otrzymuje on zdolności Lot (5-50m) oraz Walka powietrzna. Wygląd skrzydeł jest różny: spotyka się zarówno pierzaste, jak i błoniaste, a nawet owadzie.

Krok

w

powietrze

Z jakichś przyczyn ten nieśmiertelny lekce sobie waży przyciąganie i zasady grawitacji. W efekcie potrafi poruszać się w dowolnych płaszczyznach. Nieśmiertelny może poruszać się w dowolnych obszarach, nawet stawiając całkowicie pozbawione oparcia kroki w powietrzu tak, jakby chodził po gruncie. Nie musi posiadać zdolności Walka Powietrzna, by atakować unosząc się w ten sposób.

Lewitacja

Nieśmiertelny ten potrafi unosić się w powietrzu wykorzystując w tym celu samą siłę woli. Otrzymuje zdolności Latanie 0-10 i Walka Powietrzna.

Dodatkowa

forma:

Ta istota posiada dodatkowe kształty, które może dowolnie zmieniać. Wybierając tą moc możesz wybrać jedną z następujących mocy: Ciało (żywiołu lub drewna), Zwierzęce ciało, Dodatkowe Ręce, Oko Czakry, Oko Losu, Skrzydła, Niematerialność lub nie wybierać żadnej (wówczas przybierasz humanoida) w miejsce już posiadanych zdolności z tej listy. Poświęcając jedną turę możesz zmienić wygląd tak, że przybierasz nowy kształt w miejsce starego.

Patron

dziedziny:

Ten nieśmiertelny patronuje jakiejś dziedzinie życia, lub jakiemuś rodzajowi działalności. Stworzenie najpewniej jest albo demonem (np. wojny, kłamstw, nieuczciwości, pokusy), albo świetlistym (uzdrawiania, prawdy .etc) albo duchem zwierzęcym (np. polujących drapieżników, zwierząt hodowlanych lub pasterstwa) lub też sługą wyższego bytu wypełniającego jego, wyspecjalizowane polecenia (demonicznym żołnierzem, boskim kowalem lub też pasterzem nadzorującym duchowe stada jednego z bóstw). Niezależnie od natury ducha jakaś dziedzina życia nie ma przed nim tajemnic. Wybierz jakąś dziedzinę życia. Otrzymujesz 25 dodatkowych Punktów Wiedzy na zakup związanych z nią Zdolności.

Aura

nieszczęścia:

Ta istota roztacza wokół siebie bardzo potężną aurę pecha. Każdego, kto naruszy jego strefę prywatności zaczyna prześladować zły los. Istota raz na turę (nie ponosząc żadnych kosztów) może nakazać przerzucenie jednego, udanego rzutu dowolnemu stworzeniu znajdującemu się w promieniu 3 metrów od niej.

Wezwanie

slug

Stworzenie to dysponuje dworem oddanych sobie istot przebywających w zaświatach. W każdej chwili może je wezwać mentalnym sygnałem, a one natychmiast przebędą świat duchowy i wyłonią się tuż obok niego. Każda istota może wezwać 6 bytów o jeden rząd niższych od siebie w hierarchii i sześciokrotnie więcej istot z każdego następnego, niższego stopnia. Mocy tej można użyć dowolną ilość razy, aż do momentu, gdy nieśmiertelnemu towarzyszą wszelecy słudzy. Za każdym razem pochłania ona 1 turę. Zabici słudzy są traceni na zawsze.

Wezwanie

zwierząt

Istocie tej służą zwierzęta i w każdej chwili jest gotowa sięgnąć po ich pomoc. Stworzenie jest zdolne w każdej chwili sprowadzić do 6 zwierząt. Materializują się one natychmiast wokół niego. Moc działa jak wezwanie slug, z tą różnicą, że zamiast Nieśmiertelnych pojawiają się zwierzęta. Ich gatunek zależy od mocy istoty:

- demoniczny sługa: Małe Zwierzęta lub Ptaki Drapieżne.
- pomniejszy: Średnie Zwierzęta (np. Wilki, Rysie, Sarny, jelenie)
- większy: Duże Zwierzęta (Niedźwiedzie, Tury, Dziki, Lwy) lub średnie potwory (np. Lodowe Wilki)
- lord: Bardzo Duże Zwierzęta (np. Mamuty) lub duże potwory (Gryfy, Olbrzymie Węże, Wywerny)
- księżęta: Bardzo duże, potężne potwory (np. Wielki Żmij)

Każdorazowo Nieśmiertelny może wezwać do 6 istot, lub sześć razy tyle stworzeń niższego rzędu (wyboru Mistrz Gry musi dokonać w chwili tworzenia postaci).

Kult

Nieśmiertelny jest otoczony kultem wiernych śmiertelników. Jest ich 6 x jego poziom w hierarchii niebieskiej. Większość z nich - poza interesującej religii - nie wyróżnia się niczym. Jedna szóstą z nich jest w miarę kompetentnymi wojownikami, czarownikami lub przedstawicielami innych profesji. Nieśmiertelny może zarządzać od nich pomocy. Jednak - jeśli nie udostępni im jakichś, nadprzyrodzonych środków podróży - będzie musiał poczekać, aż sami stawiają się na jego wezwanie.

Obszar

mocy

Duch jest powiązany z jakimś miejscem geograficznym (np. górą, rzeką), siłą przyrody (np. dniem, nocą, deszczem lub zimą), jednostką społeczną (rodziną, miastem lub królestwem, ale też stadem lub gatunkiem zwierząt). Jak długo znajduje się w swojej domenie traktowany jest tak, jakby był o jedną kategorię wyżej w hierarchii, niż obecnie. Przybiera też wyższe statystyki. Duch stanowi duszę tego miejsce (lub siły). Jeśli zostanie ona zniszczona (jeśli to w ogóle możliwe) natychmiast odczuje tego skutki. Duch przestaje wówczas odzyskiwać p. czarów. Co więcej każdego dnia traci jeden. Gdy skończą mu się p. czarów zaczyna natychmiast tracić p. ran. Ich wyczerpanie oznacza śmierć. Jedyną szansą uniknięcia zgonu jest

Czytanie

serc

Ten nieśmiertelny posiada niezwykle wgląd w ludzkie serca, potrafi odczytać uczucia, myśli i pasje, odróżnić fałsz od kłamstwa i szlachetność od nikiżemności. Potrafi też poruszać czułe nuty ludzkich serc i tylko od jego charakteru zależy, czy będzie robił to w imię dobra, czy zła. Może też przerzucić każdy test społeczny podczas interakcji z śmiertelnikami.

Oddech

Ta istota posiada potężny, magiczny oddech. Może nim ziać na odległość do 6 metrów zadając obrażenia od wybranego przez Mistrza Gry źródła. Oddech rani wszystkich znajdujących się na danym obszarze. Dech może być przykładowo strumieniem pary, porywistym wichrem, strumieniem wody, zarazków, insektów czy ognia... Zadaje ok 4k6 ran + 2k6 za każdą rangę stwora powyżej Sługi. Istota może zaatakować oddechem raz na turę.

Dawka

uderzeniowa

Ten typ nieśmiertelnego posiada nadprzyrodzoną umiejętność generowania i ciskania ładunków magicznej energii. Mistrz Gry wymiera rodzaj obrażeń wytwarzanych przez dany typ energii. Pociski mają zasięg do 100 metrów i działają jak czar o formie pocisku. Zadają 2k6 ran + 2k6 kolejnych za każdą rangę stwora powyżej Sługi. Alternatywnie, zamiast zadawać obrażenia pocisk może ranić każdą istotę w promieniu 1 metra od celu. Ciśnienie jednego pocisku pochłania atak.

Opętanie

Istota ta potrafi zrzucić swe materialne ciało i wkroczyć w umysł innego, żywego stworzenia. Próba opętania

zajmuje jedną Turę, cel musi znajdować się w zasięgu ruchu opętującego. Oba stworzenia wykonują test Siły Woli i - jeśli wygra nieśmiertelny - znika, przechodząc w ciało swojej ofiary. Ta traci kontrolę nad swoją osobowością, a jej ciało znajduje się pod kontrolą nieśmiertelnego. Śmierć opętanego nie wywołuje żadnych negatywnych skutków dla pasożyta, ofiara jednak umiera. Alternatywnie opętany może zostać dowolny przedmiot nieożywiony. Póki jednak w nim pozostaje nieśmiertelny nie może się poruszać. Wydostanie się na zewnątrz zajmuje nieśmiertelnemu pełną turę. Uwaga!!! Wszyscy nieśmiertelni mogą opętywać. Nie muszą wybierać tej mocy.

Multiplikacja:

Duch ten bez większych problemów może podzielić się na wiele, mniejszych istot. Generalnie Multiplikacja może odbywać w nieskończoność, każdy podział jednak trwa całą turę, w trakcie której istota nie jest w stanie nic robić: nawet się bronić. Po tej turze istota zmienia się w dwie kopie samego siebie (mniejsze o jedną kategorię). Wszystkie kopie posiadają jedynie połowę (zaokrąglaną w dół) podstawowych statystyk oryginału. Oba stworzenia traktowane są jako istoty o 1 kategorię mniejsze.

Tworzenie

potomstwa

Duch ten dysponuje możliwością szybkiego i łatwego tworzenia potomstwa. Stworzenie najpierw wydziela fragment samego siebie, potem kształtuje tę substancję na swój obraz i podobieństwo. W efekcie rodzi się istota należąca do tego samego typu, co oryginał, jednak należąca do kategorii o jeden stopień niższej od niego. Cały proces trwa około miesiąca (lecz jednocześnie dojrzewać może grupa stworzeń) i pochłania 1 punkt dowolnej statystyki istoty.

Tak wykreowani słudzy są posłuszni swojemu ojcu. Większość nieśmiertelnych nie traktuje ich jednak jak dzieci, czy równoprawne istoty, a raczej jako podrzędnych sługów.

Naruszenie

sacrum

Posiadająca tę moc istota posiada niezwykle ważną rolę w hierarchii wszechświata. Jej istnienie jest ważne dla funkcjonowania ważnego procesu przebiegającego w naturze, zamysłów potężniejszego bytu lub też stworzenia posiada istotnych protektorów w zaświatach. Podniesienie nań ręki jest czynem zwyczajnie niegodziwym, naruszającym świętość. Podniesienie nań ręki grozi ściągnięciem na siebie gniewu niebios. Każdy, kto zrani tego typu istotę zostaje objęty działaniem zaklęcia Kłątwa. Trudność jego zdjęcia jest równa Sile Woli nieśmiertelnego.

Nadprzyrodzona

sprawność

Byt ten jest - nawet jak na nieśmiertelnego - niesamowicie wręcz sprawny fizycznie. Wszelkie testy siły, kondycji zdrowotnej oraz zachowania równowagi wykonuje z premią +20.

Nieziemskie

piękno

Ten byt jawi się śmiertelnikom jako nieziemsko wręcz piękny. Być może zawdzięcza to iluzorycznej, lub wpływającej na umysł magii, być może stanowi ucieleśnienie uniwersalnej, wartościowej idei. Być może po prostu jego materialna powłoka jest tak pociągająca, pełna gracji i powabu, że żaden śmiertelnik nie może odegnać myśli o nim. Niezależnie od powodu urok nieśmiertelnego aż razi oczy i napęcza serca zazdrością. Nieśmiertelny może przetrzącać nieudane testy Wdzięku wobec śmiertelników.

Omniscjencja

Istota posiadająca tę moc jest poprostu wszechwiedząca. Posiada ogromny wgląd w tajemnice wszechświata, które odgaduje głównie dzięki swej intuicji i ewentualnych zdolności jasnovidzenia. Istota wykonując niemodyfikowany test Mądrości może wyłowić ze swojego umysłu informacje o dowolnym obiekcie lub istocie. Może w ten sposób uzyskać dostęp do wiedzy, której nie miał okazji zdobyć. Czary chroniące przed wróżbami i jasnovidzeniem negują tę zdolność.

Inne istoty duchowe:

Potępieniec:

Są to zniewolone przez demony dusze, będące często źródłem ich mocy i siły. W dużym stopniu należą one do ohydnych zbrodniarzy i przestępców, acz nie każdy zły człowiek po śmierci staje się niewolnikiem któregoś z demonów. Los taki spotyka tylko nielicznych, zwykłe ludzi, którzy za życia zawarli z jedną z tych kreatur pakt zaprzędający duszę, zostały opętane i doprowadzone do zguby, lub też złożone w ofierze jednej z tych istot. Niektóre (acz nie wszystkie) demony są w stanie ukraść dusze zabitych przez siebie śmiertelników. Potępieńcami stają się też świętokradcy i zbrodniarze tak straszni, że zwrócili na siebie uwagę

samych bogów, którzy rozgniewani ich czynami zesłali ich do otchłani. Teraz stanowią niewolników demonów, istoty muszące wykonywać wszelkie rozkazy swych potwornych panów. Ci z kolei niemal bez przerwy ich torturują, czy to dla satysfakcji, czy też by pozyskać z nich moc. Każdy potępieniec jest istotą zepsutą, złą do szpiku kości, bowiem długie obcowanie z demonami psuje każdą duszę. Istoty te mają – przebywając na ziemi - postać wynędzniałych, poznaczonych bliznami i wychudłych jak szkielety ludzi, są jednak znacznie silniejsze od zwykłych przedstawicieli swego gatunku. Niekiedy zdarza się, że potępieniec wraca na ziemię z szansą wymiany swej duszy na jakąś inną, wartościowszą, acz są to sytuacje bardzo rzadkie. Potępieniec jest odporny na ciosy zadawane zwykłą bronią.

Cechy: sił:50 p.ran:50 zr:40 szyb:55 int:45 mądr:50 mist:0 mag:0 sił.wol:80 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60 char:35 wdzk:15 Umiejętności: miecz:6, top:6, norz:6, łuk:5 włucz:6 b.niet:4 w.wręcz:4

Liczba ataków: 3

Zdolności: fechtunek, parowanie, moc: widzenie aury, wzbudzanie strachu u istot mniejszych niż 3m, celny strzał.

Inwentarz: miecz, długi łuk, 20 strzał, 10% na demonicznego wierzchowca.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: twierdze demonów, lochy, złe świątynie, fortece złych magów.

Występowanie: pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka obłąkana

Obrona: 55

Atak: -10 (miecz)

Piekielny ogar:

Istota ta wygląda jak duży, czarny pies o gorejących czerwienią oczach. Jest jedną z licznych, występujących w otchłani demonów o zwierzęcym ciele i sposobie myślenia. Pojawiają się także w tym świecie, tak pojedynczo jak i w całych stadach. Polują na ludzi, ścigając ich by następnie zabić, pożreć ich ciała, a dusze zawlec do otchłani. Istoty te są stworzeniami terytorialnymi, przywiązanymi do swych rewirów, które rzadko opuszcza. Piekielny ogara nie da się zranić zaklęciami bazującymi na ogniu.

Cechy: sił:25 p.ran:45 zr:33 szyb:33 int:15 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:50 szcz:10 wyt:40 op:40 char:35 wdzk:20 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 2 cios: paszcza: 5k6 lub ognisty dech (na odległość 5m) 3k6

Zdolności:.. szal bitewny, wycucie życia, tropienie, przerażające wycie.

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: twierdze demonów, lochy, ruiny, złe świątynie, fortece złych magów.

Występowanie: częsty.

Aktywność: całodobowa.

Wielkość: duża.

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 23 (uniki)

Atak: +5

Skóra piekielnego ogara zapewnia mu 7p. pancerza.

Odmianą piekielnego ogara jest cerber. Jak łatwo się domyślić jest to potężny, trójgłowy pies. W przeciwieństwie jednak do swych krewniaków ten nie jest myśliwym, a jedynie strażnikiem, gotowym rozerwać na strzępy każdego, kto wszedłby na jego terytorium. Cerber ma 100 p siły i p. ran, 150 siły woli, jest odporny na ciosy zwykłej broni. Posiada także 4 ataki. Gryząc zadaje 6k6 obrażeń, zionąc ogniem 3k6.

Sługa złych mocy:

W miejscach, w których działają potężne, złe siły jak demony czy czarnoksiężnicy pojawiają się te istoty. Są to ludzie o umysłach całkowicie opanowanych przez mroczne moce. Niekiedy nawet czynnik, który je stworzył jest pozbawiony świadomości jak np. niesamowicie potężna, negatywna aura lub artefakt. Ludzie ci zostali wyci z jakiegokolwiek odruchów i wszystkich myśli, poruszają się jak zombie, czy raczej lunatycy. Są zdolni jedynie zjadać odpadki i wyć, wypełniając wszelkie rozkazy swych panów. Są niemal nieczuli na ból, od ożywionych trupów różni ich to, że łatwiej ich uśmiercić, bowiem ich serca nadal biją, a inne organy nadal sprawują swe funkcje. Likwidacja źródła złej siły, jak i skuteczne użycie na takim przeciwniku zaklęcia

„odpędzenie niematerialnego” uwalnia go z pod działania klątwy. Osoba taka zwykle nie pamięta, co się z nią działo, gdy pozostawała w mocy ciemnych sił.

Cechy: sił:25 p.ran:25 zr:20 szyb:20 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:10 spost:40 szcz:10 wyt:60 op:60
char:30 wdzk:20 Umiejętności: w.wręcz:3
Liczba ataków: 1 cios; 2k6
Zdolności: szal bitewny, celny cios, nieczułość
Inwentarz: przedmioty, które mieli przy sobie w momencie przemiany.
Sposób odżywiania się: wszystkożerca.
Teren: miejsca opanowane przez siły zła.
Występowanie: pospolity
Aktywność: całodobowa
Wielkość: średnia
Inteligencja: automatyczna.
Obrona: 20 (unik)
Atak: -10

Podobną istotą jest tzw. animant. Tak jak wyżej wymieniony dostał się pod wpływ jakiejś wrogiej mocy, acz posiada on niemal całkowicie wolną wolę. Dopiero po zapadnięciu zmroku, na żądanie władającego nim czarownika, lub innej istoty staje się nieco podobnym do wampira stworzeniem. Człowiekowi wydaje się, że śpi, a w rzeczywistości lunatykuje mordując i krzywdząc, lub wykonując dowolne inne, zleczone mu przez czarownika czynności. Magia ta nie tylko pozwala zawiązać ludzkimi czynami, ale także przekształca ciało, z którego wyrastają potężne kły i pazury. Podobnie jak poprzednio zniszczenie źródła magii lub zaklęcia „egzorcyzm”, „odpędzenie niematerialnego” i im podobne zdejmują urok.

Cechy: sił:30 p.ran:30 zr:40 szyb:40 int:40 mądr:30 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:50 szcz:10 wyt:50 op:60
char:40 wdzk:30 Umiejętności: w.wręcz:4
Liczba ataków: 1 cios: szpony 4k6
Zdolności: celny cios, pierwszy atak, walka wręcz, cichy chód, ukrywanie się, wspinaczka, szal bitewny.

Następną zblizoną istotą jest tzw. demoniak. Stworzenie takie było ongiś inteligentną istotą, często nekromantą, wiedźmą lub innym czarownikiem, który został opętany przez jednego, lub więcej demona (częściej zdarza się jednak to drugie). W chwili obecnej, po długotrwałej walce o panowanie nad ciałem strzępy dawnej świadomości połączyły się z jaźniami swych lokatorów tworząc przerażającą hybrydę. Demoniak zachowuje się jakby naraz chciał wykonać kilka czynności, wpada w szal, zawodzi śmiejąc się jednocześnie, wyje i stara się szkodzić istotom ludzkim. Wielu potężnych nekromantów usiłuje pochwycić i użyć we własnym celu takie stwory, acz nie jest to łatwe. Egzorcyzm i mu podobne zaklęcia są w stanie wypędzić nadnaturalnych mieszkańców ciała, acz umysł zostanie już na zawsze okaleczony po torturach i walkach stoczonych ze swymi własnymi demonami. Demoniak nie czuje strachu, zawsze minimum jedna z jego jaźni dąży do unicestwienia ciała, zwykle jest to demon pragnący powrócić do swej powłoki, często wraz z pochwyconą duszą.

Cechy: sił:50 p.ran:65 zr:45 szyb:35 int:45 mądr:65 mist:60 mag:50 sił.wol:70 spost:55 szcz:10 wyt:60 op:60
char:35 wdzk:15 Umiejętności: miecz:4 top:5 luk:2 noż:4 włucz:4 b.niet:0 w.wręcz:5
Liczba ataków: 2
Zdolności: język: ludzi, wiedza o demonach, magia: nekromantyczna, szal bitewny, szaleńczy atak, nieczułość, silny cios, bardzo silny
Inwentarz: 2k10 zaklęć.

Demoniczne wierzchowce:

Są to podobne do koni istoty wykorzystywane przez demony jako wierzchowce. Różni przedstawiciele tej rasy mają różny kształt i wygląd. Jedni przypominają olbrzymie czarne rumaki, gdy inne natomiast są kreaturami z rogami, kłami i szponami, pokrytymi łuską i śluzem. Stworzenia te są niezwykle dzikie i krnąbrne, trudno je ujarzmić, ponadto należą do jednych z najzłośliwszych istot na świecie, jeździć mogą nań jedynie najwytrwalsi, lub osoby, które zdołały kontrolować je za pomocą czarów. Demoniczne wierzchowce mają statystyki zwykłych koni, acz ich siła i p. ran wynoszą 20. Ignorują też wszelkie zasady związane z punktami wyczerpania.

Póldemony:

Jest to ludzkie potomstwo demonów. Istoty takie często przychodzą na świat pośród czarownic, lub innych wyznawczyń tego typu bytów. Wiele z nich nie ma szans na przeżycie, bowiem ich ciała są zbyt

zdeformowane, by mogły samodzielnie egzystować poza ciałem matki, inne natomiast zostają zabite przez ludzi. Te, które jednak przetrwają również nie czeka łatwy los, spowodowany nie tylko prześladowaniami. Ich ciało jak i umysł noszą, bowiem ślady świadczące o ich pochodzeniu. Widać to już na pierwszy rzut oka: gorejące czerwienią oczy, rogi, znamiona, szpony, czarna krew – to tylko jedne z licznych cech. Niektóre istoty z tej grupy w ogóle nie posiadają jakichkolwiek śladów przekształcenia, przynajmniej zewnętrznych, lub takie, które da się łatwo ukryć. Do tej grupy zaliczyć można np. potworne znamiona w kształcie pentagramu, czy czarną, smolistą, trującą krew. Tego typu aberracje dotyczą także umysłu. Wiele tego typu stworów zachowuje się w sposób, który trzeba by uważać za co najmniej niezwykły. Półdemony miewają dziwaczne nawyki, fobie i przyzwyczajenia. Niektóre w ogóle nie zachowują się jak ludzie, bardziej przypominając pod tym względem zwierzęta. Na tym polu jednak nie ma jednoznacznego podziału i każda z tych istot jest bardzo różna od innych. Nie mniej istoty te czerpią także i pewne przywileje ze swego pochodzenia. Są nadnaturalnie silne i wytrzymałe, dysponują potężną, magiczną mocą i nadprzyrodzonymi zdolnościami. Demony nie tworzą tego typu potomstwa celowo, jest to raczej uboczny efekt niepohamowanych żądz męskich osobników tego gatunku. Mimo to istoty te często wchodzą w kontakty ze swymi krewniakami, tworzą też światę rozmaitych czarowników.

Nie tylko demony krzyżują się z ludźmi. Niemal każda istota duchowa jest w stanie wydać w takim związku potomstwo. Jest ono – podobnie jak półdemony – traktowane różnie. W jednych okolicach może zostać uznane za wcielone zło, w innych natomiast za świętość, której należałoby oddać cześć. Najczęściej – przynajmniej w rodzimej osadzie – chłopci będą się bali uśmiercić taką istotę, by nie rozgniewać jej nadnaturalnego rodzica, acz jednocześnie nie będzie ona wyłączona z normalnego życia. Z drugiej strony – mimo, że tego typu mieszańiec cieszyć się będzie większym szacunkiem duchów niż jego ludzcy pobratymcy – to i tak dla istot nadprzyrodzonych pozostanie stworzeniem niższego rzędu.

Półdemony o niewielkich deformacjach to potomstwo słabszych demonów, które odziedziczyło jedynie nieznaczną moc, natomiast te o dużych zmianach to dzieci potężnych bytów, takich jak większe demony.

Półdemon wojownik o nieznacznym deformacjach

Cechy: sił:50 p.ran:60 zr:50 szyb:40 int:40 mądr:40 mist:0 mag:0 sił.wol:50 spost:60 szcz:10 wyt:75 op:60 char:40 wdzk:33 Umiejętności: miecz:5 top:5 włucz:4 łuk:3 norz:5 b.niet:2 w.wręcz:5

Liczba ataków: 4

Zdolności: szal bitewny, szaleńczy atak, bardzo silny, silny cios, celny cios, raniący cios, zabójczy cios, sztuka zabijania, żołnierka, specjalna broń (do wyboru MG), walka konna, jeździectwo: koń, natarcie, tarczownik

Inwentarz: zbroja płytowa, hełm garnckowy, dowolna broń, 50% szans na magiczny przedmiot.

Obrona: 60 (parowanie)

Atak: -25

Półdemon mag o nieznacznym deformacjach

Cechy: sił:30 p.ran:33 zr:43 szyb:47 int:73 mądr:73 mist:90 mag:90 sił.wol:75 spost:60 szcz:10 wyt:43 op:65 char:40 wdzk:33 Umiejętności: miecz:3 top:2 włucz:2 łuk:3 norz:4 b.niet:2 w.wręcz:3

Liczba ataków: 4

Zdolności: czytanie i pisanie, umysł ze stali, potężny mag, magia: czarnoksięska i / lub nekromantyczna, astrologia, szybkie rzucanie czarów, wiedza o demonach, odbicie czaru, silna wola

Inwentarz: księga, laboratorium, 10% na magiczny przedmiot, 4k6 zaklęć.

Obrona: 33

Atak: 0

Teren: niemal każdy.

Występowanie: pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Półdemon wojownik o znacznych deformacjach

Cechy: sił:80 p.ran:95 zr:73 szyb:60 int:50 mądr:40 mist:0 mag:0 sił.wol:60 spost:50 szcz:10 wyt:75 op:80 char:40 wdzk:15 Umiejętności: miecz:7 top:7 włucz:6 łuk:6 norz:5 b.niet:4 w.wręcz:5

Liczba ataków: 4

Zdolności: język: ludzi, przywództwo, berserkerski atak, tortury, walka dwoma brońmi, parowanie, rozbrajanie, ripostowanie, specjalna broń (do wyboru MG), fechtunek, celny cios, silny cios, widzenie w ciemnościach, sztuka zabijania, bardzo silny, 25% na dowolną moc

Inwentarz: zbroja płytowa, hełm garnckowy, dowolna broń, magiczny przedmiot 5k10 żołnierzy.

Obrona: 95+

Atak: -30

Półdemon mag o znacznych deformacjach

Cechy: sił:70 p.ran:70 zr:45 szyb:50 int:70 mądr:70 mist:130 mag:130 sił.wol:100 spost:60 szcz:15 wyt:63 op:83 char:40 wdzk:15 Umiejętności: miecz:3 top:3 włucz:2 łuk:3 norz:5 b.niet:5 w.wręcz:3

Liczba ataków: 4

Zdolności: wszystkie półdemona maga o małych deformacjach oraz 10% na widzenie w ciemnościach, wróżbiarstwo, tworzenie zwoi, 10% na widzenie aury, 25% na dowolną moc

Inwentarz: księga, laboratorium, magiczny przedmiot, 6k6 zaklęć.

Obrona: 45

Atak: 0

Teren: niemal każdy.

Występowanie: b. rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Diabelstwa:

Wspominałem już wielokrotnie o tych istotach. Są to stworzenia, w których żyłach płynie nieznaczna domieszka demonicznej krwi. Jest, więc to potomstwo albo słabych bytów, półdemonów, lub też ludzie, których dalecy przodkowie półdemonami byli. W ich ciałach pojawiają się niewielkie deformacje, zwykle nawet łatwe do ukrycia jak bardziej zaostrome kły, znamiona w kształcie pentagramów, niewielkie rogi, paznokcie przekształcające się w pazury, ciemniejsza krew itp. Ich umysły także bardzo nie cierpią z powodu pokrewieństwa. W prawdzie diabelstwa są zwykle bardziej agresywne od przeciętnego człowieka, łatwiej je też zirytować i rozgniewać, acz nie przeszkadza to zbyt w ich koegzystowaniu ze społeczeństwem, gdyż zachowania te mieszczą się w przyjętych normach. Wszelkie te znamiona pojawiają się, w co trzecim, siódmym i trzynastym pokoleniu, poczym cykle ponownie się powtarza, ujawniają się zwykle w wieku trzynastu lat. Mimo, że diabelstw nie są groźne, to zwykle są prześladowane i nawet zabijane. Mimo to wielu ludzkich czarowników pochodzi od tych istot, bowiem dysponują one magicznymi mocami, acz większość z nich ich nie rozwija. Statystyki diabelstwa różnią się tym, że dysponują od początku 1k10 punktami magii i mistyki. Są też minimalnie silniejsze i inteligentniejsze oraz drażliwsze od ludzi.

Piekielny pomiot:

Istoty te to zdeformowane kreatury, o różnej liczbie oczu, rogów, macek, ogonów i łap wyrastających często w przypadkowy sposób z ciała. Cały gatunek powstał w skutek łączenia się demonów ze zwierzętami lub potworami i późniejszego, niekontrolowanego rozpowszechniania się tak powstałych hybrid. Bestie te poruszają się pojedynczo, lub grupami, atakując dla czystej przyjemności zabijania ludzi.

Cechy: sił:53 p.ran:56 zr:43 szyb:52 int:23 mądr:31 mist:35 mag:36 sił.wol:33 spost:52 szcz:10 wyt:55 op:40 char:50 wdzk:20 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 3 cios: 1 raz paszczą 6k6, dwa razy łapą 6k6

Zdolności: celny cios, silny cios, szal bitewny, berserkerski atak, 10% na magia: czarnoksięska lub nekromantyczna

Inwentarz: 2k6 zaklęć.

Sposób odżywiania się: wszystkożerca.

Teren: miejsca opanowane przez siły zła.

Występowanie: pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca.

Obrona: 43

Atak: -15

Skóra piekielnego pomiotu zapewnia mu 7 p. pancerza.

50% piekielnych pomiotów ma trującą krew. Każdy, kto zadał takiemu stworowi obrażenia w walce wręcz musi wykonać test zręczności, inaczej zostanie opryskany tą substancją i otrzyma 2k6 ran. 10% z nich jest jadowita. Każda ugryziona przezeń istota będzie, co godzinę otrzymywać 1 obrażenie do póki nie otrzyma odtrutki.

Kamienny przodek:

Jest to pradawna istota z wierzeń krasnoludów, twór wykonany z kamienia, przed eonami powołany do życia przez bogów tejże rasy. Stworzenia te nie przebywają już na świecie. Wszystkie odeszły, bowiem do królestw swych stwórcy. Niekiedy tylko są przyzywane przez krasnoludzkich kapłanów by wspomogli swych potomków w bitwie, bądź podzieliły się z nimi swą wiedzą. Krasnoludy traktują je z szacunkiem, oddają im cześć niemal taką jak swym zmarłym i bogom. Kamienny przodek ma postać czterometrowego, kamiennego posągu przedstawiającego krasnoluda, zazwyczaj w pełnym rynsztunku. Istota ta jest odporna na ciosy nie magicznej broni oraz czary pochodzące z kanonu ziemi i ognia.

Istota ta uosabia w sobie wszelkie cnoty drogie sercom krasnoludów – jest bowiem wspaniałym wojownikiem, zręcznym rzemieślnikiem i mędrcem. Stwory te występują tylko jako mężczyźni, nie narodzili się bowiem, a zostali wyrzeźbieni przez bogów.

Cechy: sił:80 p.ran:120 zr:30 szyb:20 int:50 mądr:60 mist:0 mag:0 sił.wol:130 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:70 char:40 wdzk:33 Umiejętności: miecz:3 top:7 włucz:2 łuk:1 norz:1 b.niet:0 w.wręcz:7

Liczba ataków: 4 cios:6k6

Zdolności: bardzo silny, celny cios, silny cios, drugi atak, kowalstwo, przekucie broni, naprawa broni, jasnowidzenie, nieczułość, poezja, rzemiosło (...), mistrzostwo rzemiosła (...)

Inwentarz: magiczny przedmiot.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: krasnoludzkie świątynie.

Występowanie: b. rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: duża

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 30

Atak: -10

Pomniejsze bóstwo:

Są to przedstawiciele bogów, acz należy im przyznać, że nie najpotężniejsi. Mimo to ich moc znacznie przerasta możliwości przeciętnego śmiertelnika, i nikt za wyjątkiem potężnych lub zadufanych w sobie magów oraz niepokonanych herosów nie chciałby się im przeciwstawić. W Laruzji, podobnie jak w wierzeniach np. starożytnych Greków istnieje niesłychanie dużo bóstw, a większość z nich przebywa na samym kontynencie, patronując rzekom, jeziorom, lasom czy górskim szczytom, inne natomiast opiekują się samotnymi wioskami i nie prezentują sobą zdolnych niszczyć miasta mocy.

Laruzjczycy najczęściej wyobrażają sobie te istoty podobnie do ludzi – mające takie same jak my wady i zalety charakteru, choć posiadających znacznie większe moce. W dużym stopniu wyobrażenia te pokrywają się z prawdą. Nie mniej jednak nie wszystkie z tych istot są antropomorficzne – istnieją takie, które w ogóle nie przypominają ludzi, a wiele z nich zarówno psychikom jak i zwyczajami bliższa jest światu zwierzęcemu, roślinnemu lub nawet przyrodzie nieożywionej. W Laruzji częstym zjawiskiem jest więc kult boskich drzew, gór, czy zwierząt, nie tyle ulubionych przez bogów, co za bogów uważanych.

Zazwyczaj bogowie nie ukazują się ludziom, acz ci nieliczni, którzy tak czynią zazwyczaj mają w tym jakiś cel. Najczęściej ma to związek ze zleceniem człowiekowi jakiegoś zadania (popularnie uważa się, że bogowie po prostu bawią się ludzkimi losami – co nie jest takim pozbawionym podstaw sposobem myślenia), którego bóstwo z jakiś powodów nie chce podjąć samemu, czasem wywarciu zemsty za urazę. Wiele opowieści i legend mówi także o ich emocjonalnych związkach z ludźmi. Nie ma absolutnie żadnych wątpliwości co do tego, że wielu z pośród największych wojowników i magów, tak zmarłych jak i żyjących ma w sobie krew któregoś z pomniejszych bóstw, a wiele rycerskich rodów szczyci się takimi protoplastami. Ogólnie rzecz biorąc pomniejsze bóstwa są niezwykle kłopotliwe. W przeciwieństwie do najpotężniejszych bytów, które sprawy ziemskie pozostawiają swym namiestnikom – królom i arcykapłanom, one wciąż się weń mieszają. Uwodzą kobiety i mężczyzn, płatają ludziom figle, szkodzą lub pomagają. Są dodatkowo przekonane (dość słusznie zresztą), że ludzie winni są im cześć i źle potraktowane lub obrażone są skłonne zesłać karę, choć potrafią też odwzajemnić się w odpowiedni sposób i wynagrodzić wiernego sługę dostatkami. Bogów i bożków można zranić jedynie magiczną bronią i czarami. Otrzymując obrażenia bóg (lub bożek) może wybrać utratę podwójnej ilości punktów czarów miast punktów ran.

Cechy: sił:100 p.ran:100 zr:65 szyb:65 int:65 mądr:50 mist:250 mag:300 sił.wol:150 spost:65 szcz:10 wyt:60 op:60 char:65 wdzk:65 Umiejętności: miecz:5 top:5 włucz:5 łuk:5 norz:5 b.niet:5 w.wręcz:5

Liczba ataków: 4

Zdolności: język: ludzi, elfów, celny strzał, leczenie ran, cichy chód, ukrywanie się, tropienie, pierwsze wrażenie, specjalna broń (do wyboru MG), uwodzenie, magia: (do wyboru MG, na pewno kapłańska), zielarstwo
Inwentarz: magiczna broń (legendarnej lub nadludzkiej jakości), 1k4 magiczne przedmioty.

Sposób odżywiania się: nie potrzebuje pokarmu, ale lubi jeść i pić, gdyż jest to po prostu przyjemne.

Teren: maceczniki, lasy, miejsca uważane za święte.

Występowanie: b. rzadki

Aktywność: całodobowa (acz wolą w nocy spać)

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka lub nadludzka.

Obrona: 70

Atak: -5

Bogowie nie rzucają czarów. Posługują się inną, podobną mocą, zwaną Cudotwórstwem. Mogą stworzyć pewne przedmioty i zjawiska samą swą siłą woli, acz niektóre rzeczy mogą się dlań okazać za trudne, lub wymagać zbyt wiele mocy (proponuje, by Mistrz Gry porównał cuda czynione przez bogów do podobnych czarów i na tej podstawie określił ich trudność i koszt). Niezależnie jak potężny jest cud zawsze jego wykonanie zajmuje jeden atak. Cuda traktowane są jako zwykłe zaklęcia.

Istoty magiczne:

Do tej grupy zaliczyłem wszystkie egzystujące w Laruzji istoty, posiadające nadnaturalne moce i pochodzenie. Większość z tych stworzeń nie jest jednoznacznie ani zła, ani dobra, acz naturalnie zdarzają się wyjątki. Wszystkie opisywane tu istoty przyszły na świat za sprawą magii lub też stanowią integralną część nadnaturalnych sił władających światem. Wiele z nich same w sobie tworzy oddzielną grupę, acz z konieczności opisuje je jako krewniaków, mimo, że najczęściej mają ze sobą mało wspólnego.

Golem:

Jest to byt, istota stworzona z martwej materii przez maga lub alchemika. Większość z nich zostaje wykreowana jako służący, przeznaczeni do wykonywania rozmaitych, ciężkich prac, robotnicy i obrońcy. Każdy z nich musi mieć kształt podobny do człowieka, acz jedynie z grubsza, nie musi być to dokładna kopia, wystarczy kukła posiadająca głowę, dwie ręce i dwie nogi, oraz usta. Centralnym elementem tej istoty pozostaje skrawek pergaminu, kamienna lub gliniana płytka, na której napisano kilka najważniejszych do jego stworzenia zaklęć i prawdziwe imiona istot, którym winien posłuszeństwo. Ukryta jest ona w ustach stworzenia i jej zniszczenie równe jest unicestwieniu golema. Istoty te nie należą do najinteligentniejszych, wykonują rozkazy swych panów bez namysłu, mają poważne kłopoty z omijaniem przeszkód, nie są w stanie wykonywać żadnych czynności wymagających zręczności, czy abstrakcyjnego myślenia, a otwarcie drzwi stoi już poza ich możliwościami. Co gorsza, jeśli nie opisze się polecenia dokładnie nie można mieć pewności, że zostanie ono wykonane poprawnie. Golemy, jeśli nie nakazano im wcześniej czegoś nie reagują na żadne, toczące się wokół nich wydarzenia, a rozkazy wykonują dosłownie. Co więcej jeśli zlecono im jakieś zadanie będą je wykonywać nawet, jeśli ich pan już nie żyje od setek lat. Golema nie da się zranić zwykłą bronią. Jest odporny na wszelkie efekty psychologiczne (tzn. gniew, strach itp.) oraz ciosy niemagicznej broni. Wedle klasyfikacji jest automatem.

Cechy: sił:80 p.ran:80 zr:10 szyb:10 int:10 mądr:10 mist:0 mag:0 sił.wol:100 spost:25 szcz:10 wyt:80 op:80 char:10 wdzk:15 Umiejętności: w.wręcz:5

Liczba ataków: 2 cios: 1 6k6

Zdolności: bardzo silny, nieczułość

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: pracownie i siedziby potężnych magów i czarnoksiężników.

Występowanie: pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: duża

Inteligencja: automatyczna.

Obrona: 0 golemy nie wykonują manewrów obronnych

Atak: -5

Zazwyczaj stworzenia te wykonuje się z gliny, mają wówczas podane wyżej statystyki. Niekiedy jednak tworzy się je z kamienia, podówczas posiadają pancerz wynoszący 10 p. oraz dodatkowe 20 p. ran i siły, a najrzadziej, gdyż surowiec potrzebny do stworzenia takowych jest bardzo drogi wykuwa się je z żelaza, posiadają wówczas dodatkowe 40 p. ran i siły, oraz 20 p. pancerza. W historii zdarzały się też stwory wykonane z kosztowniejszych i dziwniejszych surowców, lecz stanowiły one wybitną rzadkość.

Fantom:

Są to iluzje istot ludzkich, zwierząt i potworów. Mimo, iż absolutnie fałszywe, przedstawiające coś, co nie istnieje, są na tyle realistyczne by były w stanie zabijać. Jako, że – obiektywnie - nie istnieją nie czują strachu, acz prócz tego zachowują się zupełnie jak prawdziwi ludzie. Właśnie z tej przyczyny da się ich zranić, a nawet zabić (rozrywają się wówczas bez śladu wraz z całym swym dobytkiem). Mimo, że ataki tych bytów powodują utratę sił życiowych, to nie pozostawiają żadnych śladów na ciele. Rozproszenie iluzji, jaką jest fantom, przy pomocy skierowanych przeciw takim istotom czarów powoduje jego automatyczne zniszczenie. Każdy kto dysponuje zdolnością „przejrzenie iluzji” może wykonać porównanie swojej Siły Woli przeciwko sile woli fantoma. Jeśli powiedzie mu się ono, to może ignorować wszelkie ataki wykonywane przez tą konkretną istotę. Poniżej statystyki najczęściej spotykanego, fantomowego wojownika.

Cechy: sił:30 p.ran:40 zr:25 szyb:25 int:25 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:33 spost:40 szcz:10 wyt:40 op:50
char:25 wdzk:25 Umiejętności: miecz:4 top: 4 włucz:5 łuk:3 norz:3 b.niet:0 w.wręcz:3

Liczba ataków: 1

Zdolności: tarczownik, fechtunek, szal bitewny, celny cios

Inwentarz: szyszak, koleczuga, włócznia, tarcza (wszystkie znikają po jego śmierci).

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: miejsca, w których działa potężna magia, siedziby czarowników.

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 30 (parowanie)

Atak: -15 (miecz)

Lalka:

Jest to, podobnie jak golem rodzaj automatu, acz w tym wypadku został on stworzony specjalnie do walki. Wykonuje wszelkie rozkazy swego pana niemal na tej samej zasadzie co poprzednik, acz jako, że została stworzona celem zabijania każdorazowo atakuje intruzów, jeśli nie otrzymała innych zaleceń. Jest zręczniejsza od golemów, acz nadal nie myśli, nie mniej jednak potrafi bez problemów znajdować cele i omijać przeszkody, odnajdywać drogę i unikać ciosów. Lalka kontynuuje walkę tak długo, aż jej pan nie rozkaże jej przerwać. Po jego utracie będzie przemierzać świat polując na kolejne istoty żywe, chyba, że ten ją wcześniej przezornie unieszkodliwił odpowiednią komendą. Pancierz tej istoty nie zatrzymuje obrażeń zadawanych ogniem, bowiem jest ona wykonana z drewna. Jest odporna na wszelkie efekty psychologiczne (tzn., gniew, strach itp.)

Cechy: sił:25 p.ran:25 zr:30 szyb:30 int:33 mądr:20 mist:60 mag:60 sił.wol:60 spost:50 szcz:23 wyt:85 op:95
char:45 wdzk:33 Umiejętności: w.wręcz:3

Liczba ataków: 3 cios:4k6

Zdolności: magia: czarnoksięska, celny cios, silny cios, nieczułość

Inwentarz: 2k6 zaklęć, jedynie mogących posłużyć w walce.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: laboratoria, fortece i siedziby wszelkich czarowników.

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: automatyczna

Lalka posiada 30 punktów pancerza na całym ciele.

Obrona: 30

Atak: 0

Homunkulus:

Istota ta – podobnie jak golem i lalka jest stworzonym przez czarownika, magicznym tworem. Należy jednak do istot raczej prymitywnych, wiele ustępujących szczytowym osiągnięciom magów, nie mniej jednak umiejętność jej stworzenia imponuje większości akademickim i należącym do cechów czarownikom. Ma postać niewielkiego, nieforemnego karła, pokrytego śliską, łysą skórą, przypomina niedorozwinięty płód wcześniaka. Homunkulus jest źle przystosowany do życia, oddycha z trudem. Mimo jego zdeformowanego ciała zaskakują jego niesamowicie inteligentne oczy. Czarownicy tworzą te istoty jedynie po to, by służyły im swymi czarodziejskimi mocami. Rzadko tworzą więcej niż jedną tego typu istotę, gdyż zwyczajnie nie mają ku temu potrzeby.

Cechy: sił:10 p.ran:10 zr:20 szyb:20 int:30 mądr:20 mist:0 mag:0 sił.wol:15 spost:40 szcz:10 wyt:50 op:60
char:15 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz:1

Liczba ataków: 1

Zdolności: wyczucie magii, widzenie aury, ciśnienie: telekineza (dowolna ilość razy), ciśnienie: identyfikacja, język: twórcy, myślomowa

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: wszystkożerca (wymaga karmienia, tak jak niemowlę specjalnie przygotowaną żywnością).

Teren: laboratoria, fortece i siedziby wszelkich czarowników.

Występowanie: częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: mała

Inteligencja: ludzka (z drobnymi tylko odstępstwami)

Obrona: 20 (unikni 30)

Atak: +10 (+20 parowanie, blokowanie)

Moc myśmowy homunkulusa różni się od tej posiadanej przez ludzi i opisywanej w rozdziale „Magia”. Pozwala mu ona na rozmowę ze swym twórcą i innymi homunkulusami na niemal dowolną odległość.

Niewidzialny służący:

Istoty te to humanoidalne stworzenia, pozostające zwykle niewidzialne. Istnieją jedynie po to, by służyć przyzywającym je osobą. Są wierne i lojalne, doskonale sprawdzając się w pracach domowych, jak sprzątanie, pranie czy gotowanie tym bardziej, że nie potrzebują żadnego pokarmu czy odpoczynku. Nie mniej jednak nie należą do najodważniejszych, gdyż na widok obnażonych mieczy pierzchną i żadne słowa nie zdołają ich nakłonić do wzięcia udziału w walce. Mimo to wierność jest tak wielka, że zadbają o posiadłość swego pana nawet po jego śmierci. Po rzuceniu nań zaklęcia rozpraszającego iluzje spowoduje się zwykle ujawnienie czerwonego zarysu istoty, acz stworzenie najprawdopodobniej pierzchnie gdzieś by ukryć się d momentu, aż znów stanie się niewidzialne.

Cechy: sił:20 p.ran:25 zr:30 szyb:25 int:25 mądr:23 mist:0 mag:0 sił.wol:30 spost:50 szcz:15 wyt:30 op:30
char:23 wdzk:20 Umiejętności: miecz:1 top:1 włucz:1 łuk:1 norz:1 b.niet:0 w.wręcz:2

Liczba ataków:1

Zdolności: tragarz, wszystko to co potrafi zwykła gospodyni

Inwentarz: brak.

Sposób odżywiania się: brak.

Teren: laboratoria, fortece i domostwa wszelkich czarowników.

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka

Obrona: 30

Atak: -5 (wręcz)

Tytan:

Tytan jest potężną, magiczną istotą, niewiele tylko w swej mocy ustępującą smokom. Ma on postać olbrzyma, acz w przeciwieństwie do tych prymitywnych istot większość tytanów jest stworzeniami inteligentnymi i zadbany, dobrze ubranymi i czystymi. Stworzenia te są mędrkami i czarownikami rozporządzającymi swymi włościami. Ludzie niewiele ich obchodzą, lecz chętnie się nimi posługują w sobie tylko znanych celach. Istoty te nie cierpią smoków, prowadzą z nimi od wielu wieków wojnę, a według starożytnych legend toczyli też ongiś konflikt z bogami, po którym zostali jednak bardzo przetrzebieni. Tytani najczęściej są samotnikami, żyją zwykle w swych prywatnych, magicznych zamkach i fortecach, otoczeni licznymi sługami.

Cechy: sił:200 p.ran:300 zr:15 szyb:60 int:55 mądr:55 mist:85 mag:95 sił.wol:130 spost:40 szcz:10 wyt:90 op:90
char:40 wdzk:33 Umiejętności: miecz:3 top:7 włucz:2 łuk:1 norz:1 b.niet:0 w.wręcz:7

Liczba ataków: 5 cios:20k6

Zdolności: bardzo silny, silny cios, wzbudzenie strachu u istot mniejszych niż 4m, czytanie i pisanie, moc woli, mistyka, magia: czarnoksięska, walka wręcz, język: ludzi, wróg: smoki, ciśnienie: błyskawica

Inwentarz: zamek, około 100 służących i niewolników w tym 3 – 4 czarowników, 3k6 magicznych przedmiotów, 1k100 + 300 sz.z, kolczuga, hełm i miecz w jego rozmiarze, 4k6 zaklęć, głównie iluzji i elektrycznych.

Sposób odżywiania się: wszystkożerca.

Teren: własne zamki i świątynie, głównie w górach.

Występowanie: b. rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: olbrzymia

Inteligencja: nadludzka.

Obrona: 5 (tylko powodzenie krytyczne)

Atak: -10 (-30 parowanie, blokowanie)

Smok:

Smoki to jedne z najpotężniejszych istot zamieszkujących Laruzję. Obawia się ich – całkowicie zresztą słusznie - większość pozostałych gatunków, włączając w to nawet bogów. One same natomiast nie boją się niemal niczego. Powód tego jest bardzo prosty. Smoki same są bóstwami. Stanowią personalizację przedwiecznych, przedludzkich sił, mocy wulkanów, lodowców i burz, które nękały świat dziesiątki tysięcy lat temu. Wywodzą się z rodu o kilka pokoleń starszego, niż większość współczesnych bogów. W czasach prehistorycznych smoki były władcami Laruzji: egoistycznymi panami, gwałtownymi i niepowstrzymanymi jak naturalne katastrofy, pożary stepu czy huragany. Same twierdzą, że nękały ten świat jeszcze, nim pojawiło się organiczne życie, że unosiły się w chmurach metanu, pływały w oceanach, nim pierwsze ryby skrzelodyszne wyszły na ląd i polowały na inne wielkie gady w przedwiecznych dżunglach. Współczesne smoki jednak nie są tak stare. Większość z tych istot zginęła jednak w trakcie konfliktu zwanego jako Wojna Złodowacenia, który miał toczyć się w Laruzji 10 - 15 tysięcy lat temu, a który stoczyli między sobą Nieśmiertelni Północy z Nieśmiertelnymi Południa. Wojny te doprowadzić miały do narodzenia nowych, współczesnych pokoleń bóstw oraz pierwszych ras śmiertelników. Obecne smoki są rzekomo jedynie cieniem dawnej chwały przodków, jednak stanowią byty wystarczająco potężne, by napędzić trwogą serca bogów. Obecnie żaden z żyjących stworów nie jest starszy, niż 3-4 tysiące lat. Wiek większości mieży się w stuleciach lub nawet dziesięcioleciach.

Istoty te z wyglądu przypominają olbrzymie jaszczury, których wielkość może dochodzić do kilkudziesięciu metrów. Posiadają dwie pary kończyn, z czego przednie przypominają konstrukcją dłonie, przystosowane do przenoszenia ciężkich przedmiotów. U końca wszystkich łap znajdują się długie jak miecze szpony, mogące rozszarpać jednym ruchem człowieka. Z pleców bestii wyrasta para monstualnych skrzydeł. Ciało stwora kończy się długim, biczowatym ogonem. Z przodu na węzowej szyi znajduje się głowa, z paszczą wyposażoną w kły przypominające bardziej solidne kindżały, niż zęby jakiegokolwiek istoty. Jego ciało przybiera niemal dowolny możliwy kolor, acz najpospolitsze barwy to zielony, czerwony, czarny i złoty.

Smoki to istoty samotnicze, lubiące spokój i odpoczynek. Całe dnie a nawet lata spędzają w swych jaskiniach, zazwyczaj ich nie opuszczając i oszczędzając energię. Ludzi absolutnie ignorują, traktując ich jak niegroźne insekty, nie zwracając nań uwagi, chyba, że są w danej chwili głodne, lub mają w tym jakiś interes. Istoty te są niewiarygodnie chciwe, choć nie mają żadnego pożytku z posiadania gigantycznych skarbów. Uwielbiają po prostu błysk złota i cennych metali, wypolerowaną stal broni itp. acz mają też swój gust i nie interesuje ich kolorowe szkło. Są gotowe też zdobyć dalsze skarby dowolną drogą wliczając w to rabunek i wykonywanie przysług, choć nie lubią otrzymywać bezpośrednich rozkazów, a negocjacje z nimi utrudnione są dumą i rozlicznymi innymi wadami charakteru bestii. W grę nie wchodzi jedynie wymiana, smoki są, bowiem niesamowicie zazdrosne o swe bogactwa, obawiają się o nie wręcz paranoicznie. Każda wchodząca do ich siedziby istota jest, więc potencjalnym złodziejem, chyba, że sama przyniesie jakieś dary, acz marny jej los, kiedy w jakikolwiek sposób da znać właścicielowi, że interesują ją jego skarby. Istoty te właśnie z obawy przed kradzieżą nie opuszczają swych siedzib, z tej samej przyczyny nie utrzymują też służby. Drugim powodem małej aktywności stworów jest ich gigantyczne zapotrzebowanie na energię, którą muszą oszczędzać.

Istoty te są bardzo mądre, znają wiele zaklęć (choć korzystają może z jednej ich dziesiątej), stanowią też skarbnice wiedzy w innych dziedzinach, uwielbiają popisywać się też swą inteligencją. Spotykając człowieka zawsze mówią, przechwalają się lub grożą, choćby po to, by tylko pogłębić swe ofiary. Niekiedy utrzymują kontakty z czarownikami.

Bestie te rzadko opuszczają swe leża, chyba, że staną się głodne. Stan taki na szczęście nie zdarza się na szczęście dość rzadko, gdyż smok, zaspokoivszy swój apetyt pozostaje syty przez następne trzynaście lat. Nie mniej jednak nie przeszkadza im to czasem przekąsić coś (lub kogoś) między posiłkami...

Samice smoków, niemal tak samo zazdrośnie jak skarbów strzegą jaj i młodych, lecz gdy te osiągną wiek odpowiedni do samodzielnego życia pomagają odnaleźć potomkowi odpowiednią kryjówkę i zdobyć wystarczającą ilość pożywienia, a następnie porzucają go. Młody, najedzony smok zapada w stuletni letarg, podczas którego jego ciało dorasta do ostatecznych rozmiarów i z którego budzi się głody i szukając skarbów. Pojawienie się go w tym momencie jest bardzo złym znakiem dla okolicy.

Smoki są terytorialne, poza okresem godowym rzadko tolerują obecność innej istoty swego gatunku na swym terytorium. Wbrew pozorom nie walczą o samice, zdobywa ją ten ze starających się o jej względy osobników, który jest zdolny przynieść największy i najcenniejszy podarunek ze swego skarbcza.

Cechy: sił:400 p.ran:400 zr:30 szyb:60 int:75 mądr:75 mist:100 mag:100 sił.wol:500 spost:40 szcz:10 wyt:95 op:95 char:40 wdzk:60 Umiejętności: w.wręcz:7

Liczba ataków: 5 cios: dwa ataki łapami (5k6), jeden ogonem (4k6), jeden paszczą (10k6), jeden dechem (20k6) każdej istocie w pasie długim od 1 do 10 m i szerokim od 0,5 do 3m (smok może zmieniać jego długość i szerokość sterując siłą i ilością wydychanego powietrza)

Zdolności: bardzo silny, wzbudzanie strachu u wszystkich istot żywych, magia: czarnoksięska, nekromantyczna, wycena, język: ludzi, elfów, smoków, widzenie aury, przejrzanie iluzji, mistyka, silna wola, moc woli, latanie (0-40), krasomówstwo.

Inwentarz: leże, skarb o wartości minimum 10tys.sz.z, 2k10 magicznych przedmiotów, dowolna ilość zaklęć (acz korzysta jedynie z iluzji i uroków, czasem też przemian).

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: leża w jaskiniach, ruinach, lochach, pod powierzchnią jezior itp.

Występowanie: b. rzadka

Aktywność: całodobowa

Wielkość: olbrzymia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 10 (uniki)

Atak: -10 (-30 parowanie, blokowanie)

Smok jest groźnym przeciwnikiem nie tylko z uwagi na swą siłę i czary. Posiada także wiele potężnych mocy, które czynią z niego przeciwnika niemal nie do pokonania. Oto one:

- Całe ciało smoka, za wyjątkiem miękkiej piersi pokrywa pancerz o wartości 20p.

- Smok jest absolutnie odporny na wszelkie zaklęcia, tak o pozytywnych jak i negatywnych skutkach, działają nań jedynie czary uzdrawiające i kilka ochronnych.

- Smok budzi się zawsze, gdy jakkolwiek istota wejdzie do jego leża (moc ta obejmuje także letarg – patrz niżej), acz zwykle nie atakuje od razu, czeka na odpowiedni moment.

- Wzrok smoka – niemal tak samo niebezpieczny jak oddech. Każda istota, która spojrzy bestii w oczy musi wykonać porównanie siły woli, jeśli jej się nie powiedzie, będzie wykonywać wszelkie rozkazy stworzenia, tak jakby została objęta zaklęciem uroku.

- Oddech – prócz wymienianych już obrażeń należy wspomnieć, że pali każdą – magiczną i fizyczną – materię, w tym stal, kamienie, istoty odporne na niemagiczną broń itp. Z tej przyczyny przed gniewem najpotężniejszych smoków drżą nawet bogowie. Smok zamiast ogniem może zionąć chmurą dymu zakrywającego wszystko w promieniu 2 metrów, tak, że znajdujące się w jego obrębie istoty nie widzą niczego.

- Krew – jest trująca. Każda istota, która zostanie obłana dużą jej ilością traci, co godzinę 1k6 ran do momentu, aż ktoś jej nie poda odtrutki, nie umrze lub nie wykona testu wytrzymałości –50. Jeśli powiedzie się jej ten ostatni wyczyn jej siła i p. ran wzrosną o 10. Należy też wspomnieć, że małe ilości smoczej krwi nie są zabójcze, acz boleśnie parzą i są w stanie uszkodzić większość metali nieszlachetnych.

- Istota poświęcając jeden atak może wywołać skrzydłami silny podmuch. Odrzuca on o 2k10m wszystkie istoty rozmiaru średniego i mniejsze.

- Smok, który straci więcej niż 50% p. ran w ciągu doby zapadnie w letarg (może powstrzymać to zjawisko wykonując test wytrzymałości), który potrwa przez 10k10 lat (lub, jeśli smok uzna to za stosowne dłużej). W tym stanie automatycznie przestają nań działać wszelkie trucizny, czary itp. Wtargnięcie ludzi do leża powoduje przebudzenie bestii.

- Smoki mają idealną pamięć, są w stanie przytaczać z pamięci rozmowy toczone przed dziesięcioleciami oraz zapamiętać ułożenie każdej, nawet najmniejszej monety w leżu.

- Niektóre istoty mają więcej niż jedną głowę. Otrzymują wówczas dodatkowe 50 p. ran za każdą nową głowę, dodatkowy atak oddechem i paszczą. Otrzymanie 50 ran oznacza utratę tej kończyny. Jeśli tak się stanie po upływie doby smok zapada w letarg, podczas którego musi wykonać dodatkowy test Wytrzymałości -30, jeśli mu się on nie powiedzie po regeneracji odrodzi się z obydwoma głowami, jeśli mu się powiedzie, to jego ciało – prócz regeneracji – wytworzy dodatkową kończynę tego rodzaju.