



Kilka słów o demonologii

Nieoficjalny dodatek do gry RPG Wiedźmin: gra wyobraźni

Spis treści:

SŁOWO WSTĘPU, czyli nieco historii	2
Wiedza: demonologia	3
SŁOWO PRAWDY, czyli potwory nie z tego świata	4
Demon	4
Żywiolak	4
Geniusz	6
Golem	7
SŁOWO MOCY, czyli magia demonologiczna i nie tylko	7
Nowe czary	7
Nowe modlitwy	10
Nowy przedmiot magiczny	10
SŁOWO KOŃCOWE, czyli kilka krótkich scenariuszy z demonami	11

Autorzy gry: Michał Marszałik, Maciej Nowak-Kreyer,
Michał Studniarek oraz Tomek Kreczmar

Tekst: Michał Trybus

Ilustracje: Michał Trybus

Skład i łamanie: Michał Trybus

**Wszystkie uwagi, zwłaszcza krytyczne przyjmuję
pod adresem: tezte@o2.pl**

Wszelkie prawa (których nie posiadam) zastrzeżone
*Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie,
fotograficznie itp.) w całości lub w części w celach niekomercyjnych –
z zaznaczeniem autorstwa wskazane.*

Prawa do gry fabularnej
WIEDŹMIN: GRA WYOBRAŹNI
należą do wydawnictwa MAG.

Na podstawie dzieł Andrzeja Sapkowskiego



Słowo wstępu, czyli nieco historii

Fragmety wykładu Nikodemusa Velvelanela, znawcy historii dawniejszej i kultur Kontynentu, czasowo rezydującego na Akademii Oxenfurckiej, z 20 blathe 1258

Jak wiadomo, mniej więcej 1500 lat temu nastąpiło ważne wydarzenie w historii naszego Świata – Koniunkcja Sfer. Wydarzenie przez elfy uznawane jako katastrofa, gdyż przyniosło zakłócenie naturalnego porządku i równowagi między gatunkami. Badania dowiodły jednak, że samo pojawienie się ich rasy na tym terenie datuje się właśnie na ten okres. Czyżby więc wydarzenie uważane za kataklizm było jednak największym cudem od początku dziejów?(...)

Najnowsze badania dowodzą, że tzw. Koniunkcja Sfer przyczyniła się w znaczący sposób do pojawienia się skumulowanej w żywiolach energii, którą naturalnie wyczuleni, lub odpowiednio wyszkoleni ludzie potrafią kontrolować nadając jej kształt i zmieniając za jej pomocą rzeczywistość. (...)

Jan Bekker, zanim jeszcze pierwszy statek przybił do brzegu Kontynentu napisał w swoim dzienniku: „*Czuję, że zbliżamy się do ładu. Emanuje od niego jakaś dziwna energia, świdrująca moją głowę(...)Najgorzej w nocy, gdy silny ból promieniuje od skroni na oczy i do wnętrza czaszki.*” Gdy okręt dobił do brzegu, dowódca żaglowca Samotny Wygnaniec wykorzystał moc dla ratowania osadników przed strasliwym sztormem. Opisał to tak: „*Moc zawarta w żywiolach tej krainy daje się manipulować. Za jej pomocą mogę wpływać na nieożywioną materię wokół nas.*” Jednak wiarygodne źródła poddają wątpliwości autentyczność tych dzienników, których rzekome oryginały można zobaczyć w szkole czarodziejów Ban Ard w Aedirn. Jednak „Wspomnienia sprzed początków” Giambattista potwierdzają niektóre fragmenty „Dzienników Samotnego Wygnańca” – rozdział III „Rozmowy z Pierwszym” mówi:

„*Bekker zwierzył mi się kiedyś ze swoich snów, które miał był jeszcze na statku. Śnił o niesamowitej istocie w kształcie obłoku dymu, która mówiła mu o niesamowitej sile dającej się bezproblemowo wykorzystać.(...) Innym razem mówił o tej samej istocie, która atakowała ogromne miasto z dziwnymi budowlami z cienkiego jak pergamin marmuru (dziś wiemy, że mówił o elfich konstrukcjach). Jednak istota owa nie miała wolnej woli i działała pod wpływem kogoś innego.(...) wreszcie powiedział mi, co go trapi: widział strasliwego demona, którego ciało stanowiły wiązki płomieni, nieprzerwanie wirujące i kłębiące się. Demon był ogromny, a w centralnej części istoty zmateriałizowało się coś na kształt twarzy z ogromnymi zębiskami i przerażającą parą żółtych oczu.*” Badając dalej tą sprawę natrafiłem na notatki cidaryjskiego wróżbity, który opowiedział mi historię, którą opowiedział mu jego ojciec, a jemu jego ojciec itd., a którą na początku opowiadał uczeń jakiegoś czarodzieja (prawdopodobnie właśnie Giambattista). Czarodziej ten konsultował się z elfami w sprawie jakiejś potężnej istoty przebywającej „w tym świecie, ale nie w tym świecie (nie z tego świata)”. Wróżbita ów zdradził jeszcze jedynie, że czarodziej i jego uczeń udali się na południe. A z elfami nikt wtedy nie potrafił się porozumieć.(...) Tu jednak ślad się urywa.

Podsumowując te rozważania, jestem pewien, że nasz Świat jest tylko maleńką częścią ogromnej całości, nieskończonej mnogości światów takich jak nasz, lub zupełnie innych(...). I że istnieje potężna magia umożliwiająca podróżowanie między tymi światami, której źródeł powinniśmy się doszukiwać właśnie w Koniunkcji Sfer.

2

Niewiele pomylił się historyk, filozof i niespełniony poeta Nikodemus Velvelanel wygłaszając swoje śmiałe przemyślenia w ten ciepły majowy wieczór, zyskując tym sobie tyle zwolenników, co przeciwników. Faktycznie, choć elfy od zarania dziejów parały się magią, to dopiero Koniunkcja Sfer dała podwaliny nowej dziedziny magii umożliwiającej podróżowanie między różnymi płaszczyznami znanego wszechświata. Jednak ta gałąź magii nie rozwijała się szczególnie na Kontynencie, jedynie mała grupa elfów z lasu nad rzeką Veldą zajmowała się badaniem tych zjawisk. Jednak pojawienie się ludzi z ich ekspansyjnymi ambicjami spowodowało, że elfi badacze płaszczyzn zostali zmuszeni do opuszczenia tej krainy i ucieczki do innego świata.

Długo trwało, zanim ktoś ponownie odkrył przed światem możliwości drzemiące w niezbadanej dziedzinie magii: młody kapłan pomniejszej religii regionalnej w Geso, niejaki Sanstycjusz Harbularer pielgrzymując z Amarillo do Metinny natrafił przypadkiem na zapomniany elfi fort, prawie całkowicie zrujnowany. Studiując znalezione tam księgę poznał

tajniki dawnej nauki elfów. Zabrał ją ze sobą do stolicy, by pięć lat później, w Maecht założyć prywatną akademię magiczną. Jednak jego prywatna inicjatywa nie spodobała się władzom i po kilku latach został zmuszony do opuszczenia miasta i wraz z liczną już grupą studentów udał się na południe. Następnego lata ogromny sztorm prawie zatopił miasto zabierając 135 ofiar śmiertelnych, a prawie tysiąc pozbawiając dachu nad głową. Oczywiście nikt nie skojarzył tego z wypędzonymi magami.

Wszystko byłoby wspańiałe zapewne do dziś, gdyby nie to, że Mistrz Halbularer zniknął pewnego dnia wraz z żoną i synem nie pozostawiając po sobie żadnej wiadomości, poza ogromnym zaburzeniem w Aurze. Jak zwykle wśród ludzi w takich sytuacjach wybuchły spory o przywództwo, co doprowadziło do rozpadu grupy: część pozostała na bagnach Pereplutu, część ruszyła na południe, największa zaś część, pod dowództwem Igora Nazairskiego ruszyła na północ. Środkowa grupa żyje na bagnach, nad rzeką Arete prawdopodobnie do dziś, zaś magowie, którzy wyruszyli do Cesarstwa nie mieli

Słowo wstępu

łatwego życia (jak wszyscy nilfgaardzcy magowie) i mimo, że kilku z nich być może żyje do dziś, to nie pamiętają wiele ze swoich nauk. Zwolennicy Igora dotarli do masywu Amell i tam osiedlili się, zakładając w Nazairze rodziny i przekazując dalej swoją wiedzę. Wielu z nich jednak pokonało góry i rozpoczęli podbój Północy, lecz nie zanieśli wiele ze swojej wiedzy magom z Ban Ard czy Aretuzy.

Dopiero w 1139 roku jeden z magów z Nazairu spotkał w karczmie niedaleko Rozrog młodego i utalentowanego maga Cregennana z Lod. Nazairski mag od dłuższego czasu żył na granicy wegetacji, wszystkie pieniądze przepijał w karczmach i opowiadał swoją historię każdemu, kto mógł postawić mu kufelek, lecz dopiero Cregennan potraktował jego opowieść poważnie i udał się za Góry Amell, aby poznać nieznaną mu

wtedy magię. Po kilku latach pochwalił się swoimi osiągnięciami magom Kapituły, czym naraził się kilku wysoko postawionym czarodziejom. Magia demonologiczna (bo tak ją nazywano gdy pierwsza wezwana istota przedstawiła się jako demon Krazydegian de Mieroilekroć) została natychmiast zakazana od Smoczyc Górn, aż po Góry Amell, a czarodzieje z Kapituły zaplanowali zgubny w skutkach romans między młodym magiem, a elfką Larą Dorren aep Shiadhal. Był to praktycznie koniec demonologów na Kontynencie. Lecz to wydarzenie zwróciło uwagę magów w innych płaszczyznach.

Po kilku latach Nilfgaard podbił Ebbing, a później Nazair, jednak magowie nie zaprzestali swoich praktyk pomimo cesarskim nakazom rejestrowania magii.

Aneks Nikodemusa Velvelvana do wykładu z 20 blathe 1258 dotyczącego istnienia różnych płaszczyzn egzystencji

Dostałem wiele listów poparcia po moim ostatnim wykładzie na Akademii Oxenfurckiej(...).

Moja ostatnia dłuższa nieobecność związana była z ekspedycją naukową na północne tereny dzikiej i niedostępnej krainy Erlenwald u podnóża masywu Amell. Zbadałem nieliczne już, lecz właśnie tam występujące społeczności nieparzystokopytnych rogatych koniopodobnych stworzeń znanych raczej pod nazwą jednorożców. Wbrew powszechnemu mniemaniu są to inteligentne istoty, sprytem i mądrością dorównujące niejednemu człowiekowi. Dzięki pomocy czarodzieja Dorregaraya z Vole udało mi się porozumieć z jednym z nich. Jest to dumna rasa, od której wiele moglibyśmy się nauczyć. Mają bardzo zorganizowaną strukturę społeczną, jednak nie ufają ludziom.(...) A co najważ-

niejsze, posiadają niesamowitą zdolność przeskakiwania bram światów. Moja teoria została potwierdzona, choć nie sądzę, aby źródło potwierdzenia mogło być uznane za wiarygodne.

Dowiedziałem się o grupie magów gdzieś bardziej na południe zajmujących się interesującymi mnie zagadnieniami, jednak przeprowadzenie się przez Góry Amell dostarczyło nieprzewidzianych trudności – ze względu na wojenne napięcia na południu jacyś czarni żołnierze powstrzymali mnie przed dalszą podróżą. Z drugiej strony nie interesują mnie ich wewnętrzne problemy wojskowe.

*Nikodemus Velvelvanel
Nastrog, 5 imbaelk 1259*

3

„Aneks...” nie przysporzył Nikodemusowi wielkiej sławy. Po kilku tygodniach, gdy wrócił do Oxenfurtu został wyśmiany przez tamtejszych rektorów za przyrównywanie własnej inteligencji do potencjału umysłowego „rogatego konia”. Straciwszy poważanie u rektorów i uczniów Akademii

postanowił przełamać polityczne bariery na Górach Amell. Nikt nigdy już go nie widział na Północy. Niektórzy mówili, że znalazł poszukiwaną grupę magów, inni ironizowali, że zagryzł go rozwścieczony jednorożec. Prawdę miał wyjaśnić dopiero rok 1261.

Nowa umiejętność: Wiedza: demonologia (In)

Jest to umiejętność charakterystyczna dla demonologów, nabywa się ją czytając zakazane księgi okultystyczne, obcując z istotami z innych wymiarów i przebywając w innych sferach. Obrazuje ona wiadomości demonologa na temat danej dziedziny, zawiera się w niej umiejętność prawidłowego rozpoznania demona, geografia innych sfer, a nawet znajomość imion niektórych imion co sławniejszych demonów. Za każdym razem, gdy mag obcuje z demonami, lub przenika do ich strefy, wykonaj test doświadczenia (rzuć tyłoma k6, ile gracz ma In. Jeśli na przynajmniej jednej kości wypadła co

najmniej liczba równa wartości dotychczasowej umiejętności *wiedza o demonologii*, pozwól zwiększyć umiejętność o 1 wydając odpowiednią ilość WPR, czyli 10 na *kiepski*, 20 na *średni* itd.). Nauka z księgi demonologicznej wymaga standardowego wydatku WPR, lecz takie księgi naprawdę trudno dostać.

Przykładowe trudności testu *wiedzy o demonologii*:

Rozpoznanie typu demona	3
Rozpoznanie typu żywiołka	4
Geografia krainy pozasferowej	5
Poznanie imienia demona	6



Kilka słów o demonologii

Słowo prawdy, czyli potwory nie z tego świata

Demon

Mag wypowiedział słowa inkantacji. Na ziemi z płaskiem pojawiła się mała, szkaradna istota. Stworek wstał, przejechał dłoń, której palce były złączone błoną po kościstych wyrostkach na głowie.

– Co to za poruszenie na morzu? – spytał czarodziej.

– Patrzcie państwo! Wielce szanowny mag pragnie pomocy ode mnie, małego plugastwa! – zakpił demon – powinieneś dobrze wiedzieć, że od wyspy płyną trzy uzbrojone po zęby drakkary.

Demony to najmniejsi mieszkańcy sfery żywiołów, są często pogardzane przez żywiołaki i bardzo chętnie przybywają na wezwanie ludzi. Interesują się naszym światem i często nam pomagają. Rzadko związane są z jednym żywiołem, choć nie jest to regułą. Wiele demonów przeniknęło do naszego świata w czasie Koniunkcji Sfer, lecz nie dają znać o sobie, a jedynie zamieszkują większe skupiska aury, w ten sposób nabywając cech charakterystycznych dla danego żywiołu (najczęściej wody albo ziemi – użyj wtedy takich mocy, jak odpowiedniego żywiołaka).

Najcenniejszym skarbem demona jest jego imię, a poznanie go wiąże się z uzyskaniem częściowej władzy nad nim, dlatego nie wymawiają go pierwszej lepszej osobie. Jedynym sposobem na poznanie imienia jakiegoś demona jest czar *Sondowanie myśli* lub *Hipnoza*. Czasami niektóre demony mogą zdradzić imię innego demona za jakieś skarby, ale niewiele wie, co też takie stwory mogą pragnąć. O najbardziej poznanej grupie demonów żyjących w skałach i jaskiniach wiemy, że interesują je rzadkie minerały (złoto, dwimeryt) i kamienie szlachetne. Demon, którego imię zostało wypowiedziane, musi przejść test *zimnej krwi* o ST 4, albo znajdzie się pod całkowitą kontrolą wypowiadającego imię.

Cechy

Ko: 2 Po: 2 Si: 1 Zm: 4 Zr: 3 Zw: 4

In: 3 Og: 1 Wo: 3

Żywotność: 24 (6/12/18/24)

Walka wręcz: 2

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 4/6

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Brak

Broń: Pazury (k6 + 2xSi)

Moce:

- Mogą posiadać różnorodne umiejętności (*alchemy, astrologia, dociekliwość, gibkość, nasłuchiwanie, przenikliwość, skradanie, wspinaczka, zbieranie informacji*) na poziomie **średnim** (2)
- Demony związane z wodą potrafią czerpać tlen rozpusz-

czony w wodzie

- Demony związane z ziemią potrafią przenikać przez skały nie pozostawiając za sobą żadnego śladu

- **Dobra** (3) *zimna krew*

- Bardzo rzadko (1 na k6) znają kilka czarów

PW: 10

PM: 15

Żywiołak

Demonolog uciekł do wąwozu. Tuż za nim biegli wiedźmin i wojownik z Geso. Wiedzieli, że stamtąd nie ma drogi wyjścia. Lecz w dolince czekała na nich niespodzianka: mag stał w ochronnym kręgu, a zza jego pleców, ze świetlistego owalu na ścianie wychodziły cztery żywiołaki ognia, pozostawiając na ziemi niewielkie płonące ślady. Wojownik opuścił ze zdziwienia swój miecz. Wiedźmin był trochę spokojniejszy, jednak wiele zależało teraz od tego, jak spisala się kapłanka. Na szczęście po chwili, która wydała się być wiecznością spadł rzęsimy deszcz.

Żywiołaki to grupa istot zamieszkująca większą część sfery żywiołów, będących w ciągłym kontakcie z naszą sferą. Opiekują się mniejszymi źródłami Aury w naszym świecie dostarczając im mocy ze swojej płaszczyzny. Druidzi i niektórzy kapłani potrafią, jeśli tego chcą nawiązać z nimi kontakt, ale rzadko to robią, ponieważ żywiołaki nie są chętnie takim spotkaniem. Uważają ludzi za wandalów używających mocy niezgodnie z jej przeznaczeniem, jednak lubią paktować z niektórymi ofiarowując powszechne lub unikatowe czary, bądź dokonując cudów związanych z podległym im żywiołem (trzęsienie ziemi, huragan, potężny pożar lub powódź), w zamian za opiekę nad jakimś miejscem, PM oddanymi na stałe, utratę jakiejś cechy lub służby.

Bardziej uzdolnieni czarodzieje (test *magii* na In o ST = 8) mogą czerpać aurę z żywiołaków (stanowią niewyczerpane źródło 2k6 PM na rundę), jednak te nienawidzą, gdy im się to robi, największym więc problemem staje się zabezpieczenie się przed wściekłością żywiołaka.

ŻYWIOŁAK OGNI

To najczęściej przyzywana grupa żywiołaków, najchętniej oddająca się pod opiekę maga, najbardziej waleczna. Prawie nigdy nie przywoływana przez druidów. Obcowanie z nimi wymaga jednak dużo samozaparcia, gdyż bijące od nich ciepło uniemożliwia oddychanie i towarzyszy im ciągły odór spalenizny (maga opiekującego się taką istotą można też poznać po smrodzie spalonych włosów).

Wygląda jak ciemnopomarańczowa postać, której rysy zamazują płomienie ognia.



Wiedźmin: gra wyobraźni



Słowo prawdy

Cechy

Ko: 5 Po: 3 Si: 6 Zm: 3 Zr: 4 Zw: 4

In: 4 Og: 2 Wo: 3

Żywotność: 60 (15/30/45/60)

Walka wręcz: 4

Unik: 4

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 4/7

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Brak

Broń: Łapy (2k6 + 2xSi)

Moce:

- Raz na trzy rundy mogą zionąć (5 PW) stożkiem ognia długości 3 m i rozpiętości 2 m zadając obrażenia 2k6 + 1k6 na rundę aż do ugaszenia
- W bezpośrednim starciu w każdej rundzie przeciwnik musi wykonywać test *wigoru* o ST=4, albo otrzyma 1k3 obrażeń od ciepła
- Czary oparte na wodzie, oraz sama woda zadają potrójne obrażenia (deszcz zadaje k6 obrażeń na rundę, wiadro wody jednorazowo 4k6)
- Wszelkiego rodzaju pociski zadają połowę obrażeń. Wytrzymałość broni ręcznej spada o 1 za każde udane trafienie
- Posiadają kilka (zazwyczaj 4) czary oparte na ogniu
- Mogą spowodować samozapłon dowolnej substancji (5 PM) o rozmiarach znacznie większych, niż czar *pirokineza* lecz muszą się do tego turę skupiać
- Jest odporny na wszystkie czary oparte na ogniu, oraz na *Hipnozę*

PW: 30

PM: 20

ŻYWIOLAŁ DYMU

Zwane także żywiołakami wichrów, błyskawic lub po prostu powietrza. Są niechętne wszelkim przywołaniom, bardzo nie lubią spotykać się z ludźmi, jednak są skłonne samoistnie przyjść z pomocą zagrożonym śmiałkom, którzy odważyli się np. na samotną wspinaczkę z przygodami. Równie rzadko, a może rzadziej, niż żywiołaki ognia są przywoływane przez druidów. Najgorszym losem żywiołaka dymu jest znalezienie się w jakimkolwiek zamknięciu. Wtedy najczęściej uciekają do swojego wymiaru.

Wygląda jak brudnoszara postać, której rysy zamazują ciągle smugi dymu i kurzu.

Cechy

Ko: 4 Po: 4 Si: 4 Zm: 5 Zr: 3 Zw: 5

In: 4 Og: 2 Wo: 3

Żywotność: 52 (13/26/49/52)

Walka wręcz: 3

Unik: 5

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 5/7

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Brak

Broń: Łapy (2k6 + 2xSi)

Moce:

- Raz na dwie rundy mogą spowodować potężny wiatr (5 PW) powodujący odrzucenie atakujących na 4 m i k6 obrażeń

- Wydając 5 PM mogą porazić dowolną istotę potężnym ładunkiem elektrycznym zadającym 4k6 obrażeń i powodującym zmniejszenie wszystkich Cech Ducha oraz Po, Zw, Zr i Zm o 2
- Wszelkiego rodzaju pociski zadają połowę obrażeń.
- Posiadają kilka (zazwyczaj 4) czary oparte na powietrzu
- Jako jedyne żywiołaki mogą przenikać pomiędzy wymiarami wydając 10 PM.
- Wydając 10 PM mogą przywołać potężną wicherę, a nawet zamienić zwykłe chmury w chmury burzowe, lecz muszą się do tego turę skupiać
- Jest odporny na wszystkie czary oparte na powietrzu, oraz na *Hipnozę*

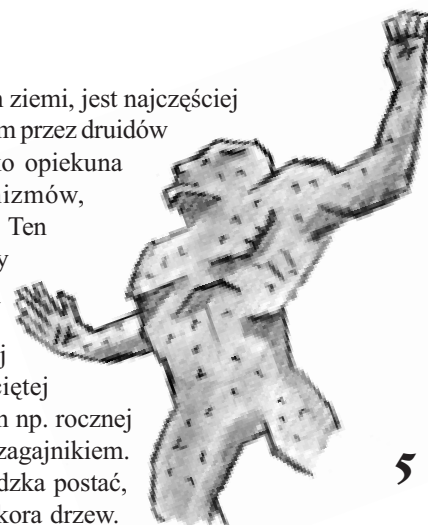
PW: 20

PM: 30

ŻYWIOLAŁ ŻYCIA

Zwany także żywiołakiem ziemi, jest najczęściej przywoływany żywiołakiem przez druidów i uważany przez nich jako opiekuna wszystkich żywych organizmów, a zwłaszcza drzew w lesie. Ten żywiołak jest raczej chętny do kontaktowania się z ludźmi, może ofiarować uleczenie jakiejś poważnej choroby, przywrócić odciętej kończyny, pragnąc w zamian np. rocznej opieki nad jakimś lasem lub zagajnikiem.

Wygląda jak normalna ludzka postać, jedynie jego skórę stanowi kora drzew.



5

Cechy

Ko: 6 Po: 3 Si: 5 Zm: 3 Zr: 4 Zw: 4

In: 4 Og: 2 Wo: 3

Żywotność: 68 (17/34/51/68)

Walka wręcz: 4

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 4/6

Obrona magiczna: 5

Zbroja: 3 punkty grubej kory na całym ciele

Broń: Łapy (2k6 + 2xSi)

Moce:

- Raz na trzy rundy mogą oplątać (5 PW) przeciwnika po udanym trafieniu i jeśli nie uda mu się sporny z trafieniem test *wigoru* zadają mu k6+Si obrażeń na korpus. Aby się uwolnić śmiałek musi wykonać sporny z trafieniem test *akrobatyki* lub *gibkości*.
- Posiadają kilka (zazwyczaj 4) czary oparte na ziemi
- Raz na trzy rundy mogą przywołać k3 Dębostworów (**W:GW** str. 163), które pojawią się pod koniec następnego tury
- Wydając 10 PM mogą wywołać trzęsienie ziemi o sile ok. 6 w skali Richtera, lecz muszą się do tego turę skupiać
- Jest odporny na wszystkie czary oparte na ziemi, oraz na *Hipnozę*

PW: 30

PM: 20

Kilka słów o demonologii

ŻYWIOLAK WODY



Często czczony jest przez marynarzy rybaków jako duch opiekuńczy wody, nie stroni od kontaktów z ludźmi, jednak rzadko robi to, jeśli nie wymaga tego sytuacja. Więc, np. pomoże rybakom w czasie sztormu, sprowadzi deszcz na wioskę w czasie suszy aby uratować zbiory, ale nie przybędzie na wezwanie chciwego maga pragnącego zdobyć zatopiony skarb.

Wygląda jak niebieskozielona postać okryta strumykami wody. W dotyku jest wilgotny.

Cechy

Ko: 4 Po: 5 Si: 4 Zm: 4 Zr: 3 Zw: 5

In: 4 Og: 2 Wo: 3

Żywotność: 60 (15/30/45/60)

Walka wręcz: 4

Unik: 4

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 5/6

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Brak

Broń: Łapy (2k6 + 2xSi)

Moce:

- Raz na trzy rundy mogą zamrozić (5 PW) przeciwnika (tego ataku można *unikać*) i, aby przeżyć musi on być natychmiast rozmrożony i wykonać test *wigoru* o ST = liczbie minut zamrożenia
- Wszelkiego rodzaju pociski zadają połowę obrażeń.
- Czary oparte na ogniu zadają potrójne obrażenia
- Posiadają kilka (zazwyczaj 4) czary oparte na wodzie
- Wydając 10 PM mogą wywołać potężną ulewę, burzę śnieżną lub sztorm na morzu, lecz muszą się do tego turę skupiać
- Jest odporny na wszystkie czary oparte na wodzie, oraz na *Hipnozę*

PW: 30

PM: 20

Geniusz

(zwaną także *dżinnem*)

– *Popatrz pan tylko na mnie. Straciłem dorobek całego życia, gdy w 44-tym w Rinde ta pieprzona czarodziejka zabawiła się z jakimś demonem. Rozwalił mi karczmę, skubaniec jeden. Ale było na co popatrzeć: Nad miastem zebrały się tego dnia straszliwe chmury, a to latające bydle ogniem rzygało i paliło domy. Na szczęście ten sławny wiedźmin, Rzeźnik z Blaviken wlaźł do nory, w której siedziała wiedźma i potwór odleciał. Mówię wam, więcej moja noga nie postanie w Redanii.*

Geniusze to najpotężniejsi mieszkańcy sfery żywiołów,

stanowiący czystą esencję mocy magicznej. Mogą dowolnie przenikać do naszego świata, jednak robią to niezwykle rzadko, a już z własnej woli nigdy, gdyż uważają nas za istoty niegodne obcowania z Aurą, a poza tym czują nienawiść do magów, którzy opracowali zaklęcia zmuszające je do spełniania życzeń. Największą korzyścią dla czarodzieja związaną z dżinnem jest możliwość nieograniczonego czerpania z Aury – mag może z niego czerpać 4k6 PM na rundę, jednak może dojść do przepelnienia, jeśli geniusz nie jest pod wpływem zaklęcia *Trzy życzenia*.

Geniusze posiadają podobne moce, co odpowiadające im żywiołaki, jednak są od nich znacznie większe (dżinn powietrza to obłok dymu o średnicy 20 m, dżinn ognia to mobilny płomień o średnicy 15 m, dżinn wody to obłok pary o średnicy 15 m, a dżinn ziemi to chmura piasku o średnicy 10 m). Są całkowicie odporne na wszelkiego rodzaju bronie (ręczne i miotane) i mają obronę magiczną równą 9. Znają wszystkie czary ze swojej grupy magii, wszystkie potrafią podróżować między sferami i potrafią w dowolny sposób kierować podległymi im żywiołami. Mogą atakować za pomocą magii wysysając trzy stadia żywotności (jeśli ofiara nie była *zdrowa*, umiera), a powstałe w ten sposób obrażenia nie można wyleczyć w standardowy sposób, potrzebna jest do tego silna magia (*Przywrócenie zdrowia* lub *Modlitwa o uzdrowienie*). Podobno istnieją magiczne bronie mogące zranić geniusza, ale praktycznie nie są one znane na Kontynencie.

Jedynie istoty, które geniusze uznają jako godne współpracy to smoki, ale dziś występują one równie rzadko, co geniusze. Nie powinno się wprowadzać geniusza na sesję, jeśli nie ma to żadnego logicznego uzasadnienia, a już jako wroga jest to niemożliwe, gdyż są to przeciwnicy praktycznie nie do pokonania. Wprawdzie geniusze nie istnieją w pełni na naszym świecie, ale tak mogłyby wyglądać ich charakterystyki:

Cechy

Ko: 5 Po: 4 Si: 6 Zm: 5 Zr: 4 Zw: 3

In: 5 Og: 2 Wo: 5

Żywotność: 160 (40/80/120/160)

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 3/5

Obrona magiczna: 9

Zbroja: Brak, ale żadna broń nie zadaje im obrażeń

Broń: Łapy (wysysa 3 stadia żywotności – patrz opis)

PW: 30

PM: 260

Geniusze, jak i niektóre żywiołaki mogą ofiarować swoim najwierniejszym sługom czary w nagrodę za jakieś wybitne osiągnięcia i zasługi. Procedura jest wtedy taka sama, jak w podręczniku: czarodziej musi mieć zgromadzone odpowiednio dużo WPR, po czym rzuca na *magię* na In 1/10 kosztu WPR + 2. Jedyna różnica polega na tym, że czas nauki jest wtedy zaniechiwany, ale jeśli test się nie powiedzie, czar nie zostanie zapamiętany, a dżinn nie będzie chciał znów uczyć maga. Kwestię WPR – przepadają, czy nie – pozostawiam humorowi MG.

Słowo mocy

Golem

Za stołem siedział mężczyzna w czarnym płaszczu i kapeluszu z dużym rondem. Nie odzywał się i prawie w ogóle się nie ruszał. Jednak, gdy czarodziejowi wypadło 13 na dwóch kościach i wściekły tłum rzucił się, aby dokonać na nim samosądu, posepny mężczyzna wstał i jednym ciosem ręki zabił trzech najszybszych do linczu wieśniaków. Po czym obaj: mag i jego dzieło wyszli na deszcz.



Golemy są powołanymi do życia za pomocą magii (dzięki czarowi *Tworzenie materii*) twory zazwyczaj całkowicie posłuszne swoim stwórcom. Można stworzyć je z dowolnej materii, jednak najlepsze czyli najbardziej stabilne są golemy z ciała. Wyglądają jak człowiek, jednak nie mają zarostu ani genitaliów. Golemy mają połowę intelektu stwórcy (zaokrąglając w dół), czyli mag o kiepskim In nie może go stworzyć, a najwyższa wartość In golema wynosi 2. Codziennie rano

golem musi w teście Intelaktu uzyskać przynajmniej 1 sukces, inaczej rozpadnie się na małe kawałeczki. Krytyczna porażka oznacza, że golem wyrwał się spod kontroli maga i zwróci się przeciwko niemu. Golemy inne niż z ciała muszą uzyskać 2 sukcesy (czyli mag o średnim lub dobrym In może stworzyć golema tylko na jeden dzień). Jednak takie golemy mają często dodatkowy pancerz (np. golem z żelaza ma 5 wyparowania na całym ciele).

Cechy

Ko: 4 Po: 1 Si: 5 Zm: 1 Zr: 3 Zw: 2

In: * Og: 0 Wo: 0

*zależy od In maga – patrz tekst

Żywotność: 45

Walka wręcz: 4

Unik: 1

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/4

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Brak (z ciała), 5 (z żelaza)

Broń: Ręka (k6 + Si), Pałka (2k6 + 2xSi)

Moce:

- Odporny na czary mentalne i inne rodzaje oddziaływań psychologicznych
- Może wykonać dwa ataki w rundzie

PW: 15

PM: 0

Słowo mocy, czyli magia demonologiczna i nie tylko

Nowe czary

Duża część przedstawionych tutaj czarów jest znana w głównej mierze magom z Grupy Perepluckiej, tych właśnie, którym udało się odtworzyć dawną sztukę elfich Wiedzących znających tajniki sfery żywiołów. A właśnie stamtąd poznali jeden z najpotężniejszych czarów otwierających drogę do innych wymiarów. Jednak dziś wiele z tych czarów zostało zapomniane. Trzy ostatnie czary bardziej rozpowszechniły się na Północy, ponieważ niewielka grupa odszczepieńców po scysjach w zespole udało się na dobrowolne wygnanie za Góry Amell

Krąg ochronny

Grupa magii: ochronne

Koszt w PM: 25 (+ 5 PM za 1k6 obrony)

Modyfikator trudności: 4

Żywioł: ziemia

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: 24 godziny

Sposób rzucania: K (ok. 1,5 kg czystej soli destylowanej lub bardzo drobny piasek, nad którym odprawiono egzorcyzm,

pięć świec z pszczelego wosku, co najmniej trzy czyste kryształy), G (mag rysuje solą na ziemi kolejno: okrąg, pentagram wpisany w okrąg, pentagon o nie pokrywających się z gwiazdą wierzchołkach, następnie ustawia zapalone świece w rogach pentagramu, a kryształy wewnątrz małego pentagonu. Całość zajmuje magowi ok. 1 godzinę)

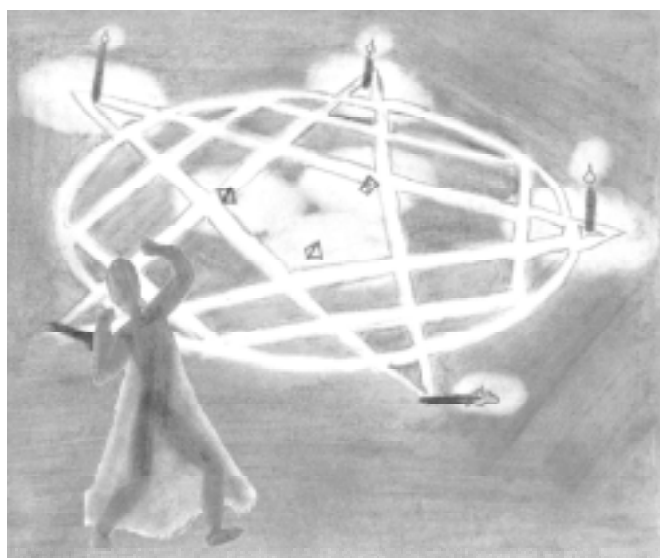
Obrona magiczna: nie

Działanie: Jest to pierwsze zaklęcie, które poznaje demonolog, gdyż dzięki niemu może uchronić się przed wściekłością demona, którego przywołał, ponieważ całkowicie zabezpiecza ukrytego w nim maga przed istotami ze sfery żywiołów (aby przekroczyć barierę muszą wykonać test *wigoru* o trudności 4 + liczbę kostek ochrony kręgu + ilość sukcesów ponad wymagane w teście magii, a i tak zawsze otrzymują tyle obrażeń, ile wynosi ochrona pola). Przeciw wszelkim innym istotom krąg zapewnia 3k6 ochrony + 1k6 za 5 PM. W odróżnieniu od zaklęcia *protekcja magiczna* ochrona kręgu nie zostaje zniszczona jednorazowym ciosem i trwa aż do końca działania lub rozproszenia zaklęcia. Krąg jednak nie porusza się, a mag nie może go opuścić nie rozpraszając go. Poza tym wewnątrz kręgu mag może pobierać tylko 1k3 PM na turę tylko z powietrza (chyba, że ma przy sobie wodę, ogień

Wiedzmin: gra wyobraźni

Kilka słów o demonologii

lub ziemię). Poza tym strefa ochronna Kręgu jest całkowicie nieprzepuszczalna dla jakiegokolwiek magii. Maksymalny promień kręgu jest równy poziom *magii* x 1m. Wszystkie materiały mogą być ponownie wykorzystane (ale krąg z soli musi pozostać nienaruszony w tym samym miejscu), co pozwala zaoszczędzić do 40 minut pracy. Potężni demonolodzy używają kręgów ochronnych, aby uwięzić wezwaną istotę wewnątrz. Jednak prawie zawsze tworzą drugi krąg dla siebie, tak na wszelki wypadek.



8

Nawiązanie kontaktu ze sferą żywiołów

Grupa magii: mentalne

Koszt w PM: 30 (45 przy konkretnej istocie)

Modyfikator trudności: 5 (7 przy konkretnej istocie)

Żywiol: każdy

Koszt w WPR: 60

Czas trwania: 15 minut (+ 5 minut za 5 PM)

Sposób rzucania: F, G (mag podnosi ręce do góry, po czym po minucie wypowiada słowa inkantacji), K (opcjonalnie)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Ten potężny czar pozwala nawiązać kontakt z odległą od nas sferą żywiołów. Prawie zawsze ktoś odpowiada na wezwanie, lecz nie zawsze jest to istota pożądana przez maga – rzuć 2k6: 2, 3 – geniusz powietrza, 4 – geniusz wody, 5 – żywiołak powietrza, 6 – żywiołak wody, 7 – demon, 8 – żywiołak ognia, 9 – żywiołak ziemi, 10 – geniusz ognia, 11, 12 – geniusz ziemi. Istota, z którą skontaktował się demonolog zazwyczaj nie jest przychylnie nastawiona do maga, ale wysłucha go i, jeśli prośba nie jest irracjonalna, wypełni jego żądania. Należy jednak liczyć się z tym, że przywołaną istotą będzie geniusz, należy zatem przygotować się na konieczność wypełnienia zadania dla geniusza, albo mieć w pogotowiu czar *Trzy życzenia* i krąg ochronny, jako że zdenerwowany džinn, w odróżnieniu od innych mieszkańców sfer żywiołów może przenikać między płaszczyznami. Jeżeli mag posiada pieczęć z dzbanu džinnna może zwrócić się właśnie do niego, ale jest to niewskazane, ponieważ džinn, który przez jakiś czas uwięziony był w dzbanie raczej nie darzy ludzi sympatią przez jakieś 500 lat. Znając imię demona można

próbować skontaktować się właśnie z nim (rzuć k6: 1, 2 – nie udało się – rzuć 2k6, 3-6 – udało się). Używając niewielkiej ilości ziemi/wody/ognia/powietrza w małej butelce mag może próbować ukierunkować czar na odpowiedniego żywiołaka (rzuć k6: 1-4 – nie udało się – rzuć 2k6, 5, 6 – udało się).

Furtka sfer

Grupa magii: psychokinetyczne

Koszt w PM: 40

Modyfikator trudności: 6

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 80

Czas trwania: natychmiastowy

Sposób rzucania: F, G, K (dostęp do *dużych* źródeł aury – patrz **W:GW** str. 88)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Czar ten otwiera jednostronną furtkę do sfery żywiołów, przez którą mogą do naszego świata przeniknąć dowolne istoty tam żyjące (czyli demony, żywiołaki lub geniusze). Wykonaj taki sam rzut 2k6 jak w przypadku czaru *Nawiązanie kontaktu*. Mag może chcieć przywołać takiego żywiołaka/demona, z jakim niedawno się kontaktował, wtedy nie wykonuj rzutu. Jeśli demonolog nie zawarł wcześniej paktu z istotą z innego wymiaru, powinien otoczyć się kręgiem ochronnym. Na przywołanego żywiołaka można próbować rzucić czar *Urok*, a na demona *Urok* lub *Hipnozę*.

Trzy życzenia

Grupa magii: transformacyjne

Koszt w PM: 30

Modyfikator trudności: 0

Żywiol: każdy

Koszt w WPR: 70

Czas trwania: trwały

Sposób rzucania: F, G, K (dzban o pojemności ok. 1 litra z magicznym sigłem na pieczęci – patrz **W:CP** str. 51)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Ten potężny czar pozwala zamknąć przywołanego wcześniej geniusza do butelki. Żaden džinn nie zniechęci dobrowolnie takiego upokorzenia i już po kilku chwilach od uwięzienia z ochotą spełni trzy życzenia każdego, kto odkorkuje dzban i zatrzyma pieczęć z sigłem, by chwilę później wrócić do swojego wymiaru. Jednak po opuszczeniu więzienia geniusz staje się strasznie niecierpliwy i jeśli szybko nie otrzyma poleceń zacznie zachowywać się agresywnie w stosunku do całego otoczenia, za wyjątkiem posiadacza pieczęci. Szczególne korzyści daje związany tym zaklęciem džinn czarodziejom, którzy mogą praktycznie nieprzerwanie korzystać z mocy potwora czerpiąc z niego 4k6 PM na rundę bez ryzyka obrażeń z racji przepełnienia. Wprawdzie geniusze najbardziej nienawidzą być wykorzystywane w ten sposób, jednak dopóki mag ma pieczęć dzbanu ten nie może nic mu zrobić.

Uwaga: Ten czar jest unikatowy! Znajduje się jedynie w bibliotece w Ban Ard a dostęp można osiągnąć tylko dzięki protekcji kogoś z Kapituły. Zna go może kilku czarnoksiężników na Kontynencie.

Słowo mocy

Brama Światów

Grupa magii: psychokinetyczne

Koszt w PM: 75

Modyfikator trudności: 8

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 120

Czas trwania: jednorazowy (utrzymuje się aż do wykorzystania)

Sposób rzucania: F, G, K (kompletna czaszka jednorożca wraz z rogiem, dostęp do *ogromnych* źródeł aury – patrz **W:GW** str. 88)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Jest to jeden z najpotężniejszych czarów, jaki kiedykolwiek opracowano, został zakazany pod najwyższą karą zaraz po pierwszym użyciu na zamku Rhys-Rhun w 1142 roku przez młodego czarodzieja Cregennana z Lod. Właściwie jest to jedyne miejsce, gdzie, w trakcie potężnej wichury po rozpaleniu ogromnego ognia można rzucić ten czar. Gracze raczej nie powinni mieć dostępu do tego czaru, chyba że chcesz poprowadzić egzotyczną sesję w innym świecie (osobiście polecam któryś ze światów AD&D np. Forgotten Realms lub Greyhawk, gdzie podróżowanie między płaszczyznami jest bardziej powszechne), ale do tego lepiej użyć kogoś postronnego, np. samotnego jednorożca. W każdym razie takie jest właśnie przeznaczenie tego czaru: otwiera ono wrota do innych wymiarów współistniejących z Kontynentem. Dla graczy świat i epoka, do której gracze dostaną się po użyciu tego czaru powinny być całkowicie przypadkowe, lecz jak będzie na prawdę, zależy tylko od Ciebie. Może to być średniowieczna Europa, lub Ziemiomorze z opowiadań Ursuli K. Le Guin – to już Twoja decyzja. Najgorszym jest jednak powrót do ojczystej płaszczyzny – może w tym pomóc np. jakiś mag lub zagubiony jednorożec (polecam cykl opowiadań Jacka Piekary o czarodzieju Arivaldzie – zwłaszcza „*Robaczek Świętojański*” i „*Czarodziejki Chaosu*”).

Uwaga: Ten czar jest bardzo unikatowy! Jedyne dwie kopie znajdują się: pod pilną strażą na wyspie Thanedd w Aretuzie i na zamku Rhys-Rhun pilnowany przez grupę demonologów.

Tworzenie materii

Grupa magii: transformacyjne

Koszt w PM: różny

Modyfikator trudności: różny

Żywiol: ziemia

Koszt w WPR: 60

Czas trwania: trwały

Sposób rzucania: G (należy wykonywać ruchy ręką jakby tworzyło się figurkę z gliny, czas tworzenia: ok. minuty)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Za pomocą tego czaru, stanowiącym kolejne szczytowe dzieło czarodziejów w dziedzinie magii transformacyjnej, rzucający może „z niczego” stworzyć konkretną rzecz lub nawet żywą istotę. Koszt w PM i trudność czaru są różne i zależą od rozmiaru tworzonego obiektu. Żywa istota stworzona przez maga ma maksymalnie połowę jego inteligencji zaokrąglone w dół, oraz pozostałe współczynniki charakterystyczne dla typowego przedstawiciela danego gatunku. Kruk od razu będzie potrafił latać, kret będzie bezproblemowo kopał w ziemi. Stworzenie żywego zwierzęcia

wymaga co najmniej **dobrej** (3) *wiedzy o zwierzętach*.

Rozmiar	PM	MT
b. mały (do 10 cm)	15	2
mały (do 30 cm)	20	3
średni (do 50 cm)	25	4
duży (do 1 m)	30	5
b. duży (ponad 1 m)	40	6
Rodzaj substancji		
jednolity	x1	-
dwa rodzaje substancji	x1,5	+1
skomplikowany	x2	+2

Powyższa tabela dotyczy materii nieożywionej. Chcąc stworzyć żywą istotę, należy traktować ją jakby była *skomplikowanej* budowy. Za bardzo mały uważamy np. owada, za mały – np. mysz, za średni – np. kruk, za duży – np. psa, za bardzo duży – golema z ciała lub niedźwiedzia.

Uwaga 1: Czar ten jest unikatowy, zakazany przez Kapitułę po roku 1163 po spaleniu Mirthe przez Falkę za zbyt duże podobieństwo do magii nekromanckiej. Wyjątkowo pozostawiono wtedy czary lecznicze, jako „*przynoszące korzyści ogółowi ludzkiemu(...) i czyniące mniejsze zło, a większe dobro.*”

Uwaga 2: Nie można za pomocą tego czaru stworzyć istoty powstałej w wyniku Koniunkcji Sfer, ani kota, gdyż jest to zwierze naturalnie magiczne.

Spirala ognia

Grupa magii: transformacyjne

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 4

Żywiol: ogień

Koszt w WPR: 45

Czas trwania: 5 minut (+ 1 minuta za 5 PM)

Sposób rzucania: F, G

Obrona magiczna: nie

Działanie: Za pomocą tego czaru mag znacznie polepsza swoje umiejętności bojowe: na czas trwania zaklęcia Zw i Si maga wzrastają o 3 (maksymalnie 5) Zm i Po wzrastają o 2 i może on wykonać o 1 atak więcej. Poza tym walczy on bronią na poziomie **legendarnym** (5). Po zakończeniu działania czaru mag jest bardzo wyczerpany: wszystkie Cechy Ciała spadają o 2, a mag przez 8 godzin nie jest w stanie nic robić, poza odpoczywaniem, chyba że wykona test *wigoru* o ST 5. Po odpoczynku cechy wracają do wartości początkowej.

Uwaga: Czar ten nie jest autoryzowany przez Kapitułę i nie można poznać go w Ban Ard czy w Aretuzie. Zna go kilku magów na południu w Metinnie i Maecht.

Jeżozłek

Grupa magii: ochronne

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 4

Żywiol: ziemia

Koszt w WPR: 35

Czas trwania: 5 minut

Sposób rzucania: F, G

Kilka słów o demonologii

Obrona magiczna: nie

Działanie: Dzięki temu zaklęciu z ciała maga wyrasta 4 – 6 magicznych ostrzy, które wyskakują z Siłą 4 i zadają takie obrażenia osobom będącym w zasięgu 1 metra, jak miecz jednoręczny ($k6+2xSi$). Zaklęcie to utrzymuje się przez czas trwania lub do rozproszenia przez maga i rani wszystkie osoby, które się do maga zbliżą z jego siłą i przeciwnicy nie mogą nic mu zrobić, chyba że wykonają test *wigoru* o $ST = Zw + Po$ maga. Kolce przeszkadzają również magowi: jeśli upadnie, musi wykonać test *akrobatyki* o $ST = \text{ilości ostrzy}$ (rzuc $k3+3$), albo sam się pokaleczy (obrażenia: $k6+Si$ maga), a modyfikatory wszystkich testów związanych z Ko , Po , Zr i Zw wzrastają o 2. Czar ten jest przydatny w sytuacjach beznadziejnych, np. gdy na maga rzuci się kilku uzbrojonych przeciwników powalając go na ziemię, lub gdy ktoś przycisnie go do ściany. Należy wtedy być jednak przygotowanym na szybkie rzucenie np. *Teleportacji*.

Uwaga: Pod względem autoryzacji i dostępności czar ten jest podobny do *Spirali ognia*.

Nowe modlitwy

Przedstawiam tu kilka modlitw dotyczących głównie druidów, choć i kapłani mogą prosić o nie bóstwo, lecz wtedy muszą wydać 1,5 razy więcej WPR. Jednak większość religii nie zakłada posłuszeństwa istotom takim, jak żywiołaki, gdyż zakrawa to na bluźnierstwo i oddanie się magii.

10

Opiekun

Koszt w PM: 35

Modyfikator trudności: 6

Koszt w WPR: 70

Czas trwania: 10 minut (+ 5 minut za 5 PM)

Czas rzucania: 30 minut

Sposób rzucania: G, K (czara wypełniona ziemią/płonącym węglem/wodą/przydrożnym pyłem)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Za pomocą tego czaru druid wzywa potęgę tkwiącą w żywiołaku i ma prawo wykorzystać ją tak, jak one (tworząc trzęsienie ziemi/ogromny pożar/sztorm lub ulewę/tornado). Modlitwa ta może być ofiarowana tylko druidowi, który na prawdę dobrze wywiązywał się ze swoich obowiązków i wiesz, że nie wykorzysta jej w niecnym celu. Lepiej wyposażyć w nią jakąś postać tła.

Niestabilność

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 1

Koszt w WPR: 45

Czas trwania: natychmiastowy

Czas rzucania: 5 minut

Sposób rzucania: G

Obrona magiczna: tak

Działanie:

Obrona magiczna: nie

Działanie: Dzięki tej modlitwie kapłan może odesłać dowolnego demona/żywiołaka/geniusza do sfery żywiołów, ale działanie na tego ostatniego jest trudniejsze (więcej PM),

jednak modlitwa ta uniemożliwia mu powrót do naszej sfery przez tydzień + tydzień za dodatkowe 5 PM. Może on jednak wrócić, jeśli umożliwi mu to np. inny mag z naszej sfery. Jest to jedyna modlitwa, którą kapłan może nauczyć się w ten sam sposób, co druid (czyli wydając 45 WPR). Tę modlitwę kapłan może rzucić na dowolną istotę powstałą w wyniku Koniunkcji Sfer, lecz wtedy MT wynosi 3.

Uwaga: Używanie tej modlitwy niesie za sobą ryzyko, że odprawiona istota pociągnie za sobą kapłana do swojej strefy (gdy na $k6$ wypadnie 1 – wykonaj oddzielny rzut, jednak dla gracza nie powinna to być sprawa ślepego losu, a Twojego MG humoru – zrób tak, jeśli masz przygotowany scenariusz w strefie żywiołów).

Półwymiar

Koszt w PM: 25

Modyfikator trudności: 4

Koszt w WPR: 55

Czas trwania: 5 minut (+ minuta za 5 PM)

Czas rzucania: minuta

Sposób rzucania: F, G

Obrona magiczna: nie

Działanie: Oddając się krótkiemu rytuałowi ku czci duchom opiekuńczym wody/lasu (żywiołakom) druid częściowo przenosi swoje ciało do innej płaszczyzny zamieniając się w swojego rodzaju ducha: na czas działania modlitwy druid nie posiada materialnej formy swojego organizmu i wszystkich osobistych przedmiotów, które miał przy sobie, ciało jego staje się półprzeźroczyste, lekko przybłakłe i potrafi przenikać przez wszystkie stałe substancje w tym świecie, jak np. drzwi, ściany, przeciwników, a wszelkie niemagiczne ataki nie zadają mu obrażeń.

Uwaga: Istnieje podobne ryzyko, jak w przypadku modlitwy *Niestabilność*.

Nowy przedmiot magiczny

Różdżka żywiołów

Moc: potężna

Opis: Artefakt ten z wyglądu przypomina zwykłą różdżkę, jaką posługują się młodzi adepci Ban Ard, która zazwyczaj gromadzi niewielką ilość, do 15 punktów mocy. W tym przypadku nic bardziej mylnego – w różdżce żywiołów mieści się ogromna liczba PM, często do 50. Do tego posiada niesamowitą wartość *ogromnego* ($3k6$ PM na turę), samoodnawialnego źródła mocy określonego żywiołu.

Taką różdżkę wprawny czarodziej może rozpoznać dzięki otaczającej ją aurze magicznej, poza tym dotknięcie jej wiąże się ze specyficznym dla żywiołu doznaniem: różdżka ognia daje wrażenie ciepła, wody – zimna, powietrza powoduje lekkie wyładowanie elektryczne, a ziemi zdaje się pulsować własnym życiem.

Różdżki żywiołów są bardzo trudno zdobyć, na Kontynencie prawie nie występują, mogą być jedynie ofiarowane przez jakiegoś Dżinna lub żywiołaka.

Słowo końcowe, czyli kilka krótkich scenariuszy z demonami

Krótkie spięcie

W drużynie powinien być jakiś czarodziej, najlepiej ustatkowany, z domkiem gdzieś poza miastem i z własną kulą magiczną (bo to wokół niej kręci się cała przygoda), ewentualnie lojalny wobec kapituły, która zleci wizję lokalną u innego czarodzieja, któremu przytrafił się niepokojący wypadek. Ostatecznie kapituła może posłużyć się drużyną śmiałków, aby sprawdzili poczynania jakiegoś czarodzieja. A sprawa wygląda tak: magiczna kula, zwykle zestrojona z innym czarodziejem, mocodawcą lub nawet bankiem zaczyna odbierać jakieś dziwne sygnały. Po kilku dniach w kuli pojawia się nieznana magowi postać wyjaśniająca mu, w jaki sposób wyhodować magiczne pomidoroziemniaki dające plony kilka razy w roku i rosnące nawet na piasku. Krullg, bo takie jest imię tego demona powinien być przekonujący i zdobyć zaufanie czarodzieja. Jeśli nierozważny czarodziej posłucha Krullga, pomidory ożyją i zaczną atakować wszystkich, którzy im zagrażają. Śmiałkowie pewnie będą sami chcieli zabić potworki, ale te, nie dość, że w ciągu 8 godzin podwajają swoją ilość (na początku wyhoduje się ich jakieś 30), mają 30 wytrzymałości i pancerz o wartości 3 wyparowań, to ich obrona magiczna wynosi 6 i znają kilka prostych czarów, np. *Efekt zwierciadła*, czy *Telekinezę*, nic ofensywnego, ale mogą się nieźle bronić. Gdy zdesperowani gracze zwrócą się do Krullga, ten opowie im swoją historię: w swoim świecie również wyhodował ziemniakopomidory, za co został zamknięty na stałe w strefie żywiołów. Może jednego lub kilku śmiałków przenieść do siebie, gdzie zleci im jakieś wyjątkowo wredne zadanie (np. poznanie imienia innego demona, lub rozprawa z potężnym żywiołakiem ognia), po czym, uwolniwszy się z strefowego więzienia (może przybyć właśnie na Kontynent, gdzie dalej będzie praktykował swoje sztuki) zdradzi graczom, że pomidory może zabić jakaś błahostka, np. woda z solą. Proste, ale kto na to wpadnie. Teraz gracze mają spokój, tylko wredny Krullg może na nich żerować przez kilka miesięcy.

Poszukiwana, poszukiwany

Pewien młody i obiecujący czarodziej świeżo po Ban Ard, od niedawna rezydujący w małej miejscinie na granicy kaedweńsko-redańskiej zniknął w niepokojących okolicznościach. Mieszkańcy wsi nie zauważyliby nawet braku niedoświadczonego maga, gdyby nie to, że wpadł on w oko córce wójta i ta robi wszystko, aby go odnaleźć, włącznie z „podrapaniem sobie nosa i nieodzywaniem się do Papy przez cały miesiąc”. Biedny wójt musi zrobić wszystko, aby sprawić pozór w pełni zaangażowanego w poszukiwania, czyli wynajmie graczy, aby znaleźli amanta. Pytając mieszkańców

miasteczka, odwiedzając mieszkanie itp. Nie dowiedzą się niczego. Także magia lokalizacyjna nie da pożądanego rezultatu (skąd my to znamy: „abonent poza zasięgiem”, czy „nie ma takiego numeru”). Kiedy sprawa wyda się beznadziejna (lub wcześniej, to Ty znasz swoich graczy) drużyna znajdzie fragment mapy wskazującej miejsce na samotnej łące nieopodal, razem z zapiskami dotyczącymi jakiegoś dziwnego czaru. Na miejscu znajdują uszkodzony krąg ochronny. Rekonstrukcja pokaże, że młody mag niedawno korzystał tu z mocy znacznie go przerastającej i prawdopodobnie został przez jakąś potężną istotę wciągnięty do sfery żywiołów. Teraz wiele zależy od graczy: na miejscu znajdują wszystkie potrzebne do odtworzenia czaru *Nawiązanie kontaktu ze strefą żywiołów* komponenty, a tam czeka na nich rozprawa z geniuszem powietrza. Być może dżinn zapragnie, aby drużyna wykonała dla niego jakieś zadanie, w zamian odda młodzika, a jeśli gracze spiszą się na prawdę dobrze może obdarzyć ich czymś niezwykłym. Na pewno nagrodą dla drużynowego maga będzie kilka czarów demonologicznych, a i wójt wypłaci im sporą sumkę, „bo wreszcie ta smarkata złoźnica wyjdzie za mąż i wyniesie się z jego domu”.

Uwolnić jednorożca

W mieście, w którym aktualnie rezydują gracze, na słupie ogłoszeniowym nagle pojawia się informacja, że „lokalnemu magowi doniesiono, że w okolicy zauważono jednorożca i poszukuje się śmiałków, którzy odważyliby się wyprawić na polowanie”. Graczy może skusić łatwy zarobek, dostęp do rzadko spotykanych specyfików, jak karbunkuł, czy, z powodów ideowych, chęć powstrzymania morderców zwierząt i poczucie konieczności ochrony jednorożca. Tu duże pole do popisu dla Ciebie: opisz polowanie na starożytnego ze wszystkimi nieprzyjemnymi detalami, w rodzaju niespodziewanie wyrastającego z ziemi bagna, moskitów wielkich jak wróble, czy w końcu niespodziewanym atakiem jednorożca i jego zabójczego rogu. W końcu ranny „konik” ukryje się w starej, opuszczonej chacie na polance przy bagnie. Mag nakaze graczom zejść go od tyłu, gdy sam będzie próbował wypłoszyć zwierza za pomocą pirokinezy. Jeśli gracze starali się uchronić go przed wściekłą tłuszczką, gdy domek zacznie się palić, jednorożec przeniesie siebie i swoich wybawców do innej krainy. Gdy gracze będą próbowali go złapać, ten wybiegnie z płonącego domku i pędząc prosto na graczy przeskoczy Bramę Światów, zabierając drużynę ze sobą. Gdzie wszyscy trafią? To zależy od Ciebie. Może to być przeszłość, przyszłość, jak i inny wymiar. Powodzenia.