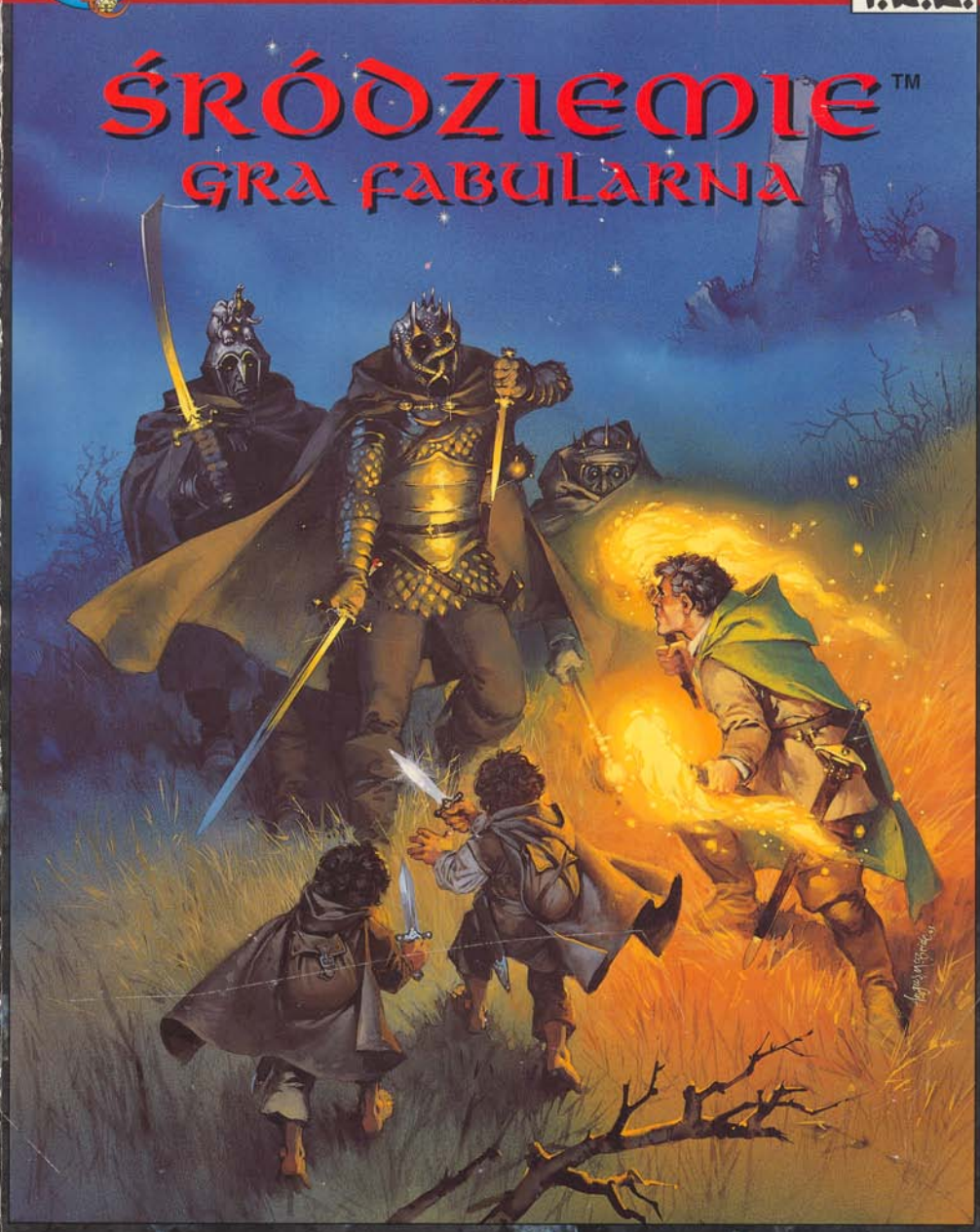
MAG

middle earth

I.C.E.

ŚRÓDZIEMIE™

GRA FABULARNA



Na podstawie powieści J. R . R. Tolkiena HOBBIT i WŁADCA PIERŚCIENI

ŚRÓDZIEMIE
GRA FABULARNA

Wydanie drugie

Projekt i koordynacja: S. Coleman Charlton
Badania i materiał dotyczący Śródziemia: Peter C. Fenlon, Jessica Ney-Grimm, Bruce R. Neidlinger, Terry K. Amthor, Coleman Charlton
Przykładowa przygoda: John David Ruemmler, Richard H. Britton, Coleman Charlton, Pete Fenlon
Materiały dodatkowe: Donald R. Cargille, Anders Blixt, Ulf Zindermann, Ola Häggström

Ilustracja na okładce: Angus McBride
Ilustracje wewnętrzne: Liz Danforth, Angus McBride, Jason Waltrip, Kamran Sedaghatkish
Mapy i plany: Ellisa Mitchell, Rick Britton, Pete Fenlon
Kierownik artystyczny: Jessica Ney-Grimm
Projekt graficzny okładki: Terry Amthor
Opracowanie graficzne: John Curtis

WERSJA POLSKA
Redaktor wydania polskiego: Andrzej Miszkurka
Przekład: Marek Soczówka i Wojtek Szypuła
Redakcja: Jarosław Grzędowicz, Elżbieta Szelest, Darosław J. Toruń
Korekta: Elżbieta Szelest
Skład: Tomasz Kreczmar, Jacek Brzeziński
Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał
Produkcja: MAG – Jacek Rodek

Copyright © 1996 Tolkien Enterprises. Gra fabularna „Śródziemie", „Hobbit", „Władca Pierścieni", oraz wszystkie zawarte w nich postacie i miejsca są znakami handlowymi, będącymi własnością Tolkien Enterprises, oddziału Saul Zaentz Company, Berkley, Kalifornia, USA. Wykorzystywanie ich bez zezwolenia jest prawnie zakazane.

Oryginalne opracowanie: Iron Crown Enterprises, Inc. Polska wersja wyprodukowana w porozumieniu z Iron Crown Enterprises Inc., Charlottesville, Virginia, USA – wyłącznego posiadacza wszelkich praw do gier fabularnych i planszowych opartych na dziełach Johna Ronalda Reula Tolkiena: HOBBIT i WŁADCA PIERŚCIENI.

Produkcja i dystrybucja wersji oryginalnej: Iron Crown Enterprises Inc. P.O. Box 1605 Charlottesville VA. 22902 Second US Edition 1994

Ta książka w całości, ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez pisemnej zgody wydawcy. Wszystkie postacie opisane w tej książce są fikcyjne i jakiekolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawnictwo MAG – Jacek Rodek
00-657 Warszawa pl. Konstytucji 5/10 tel. (0-22) 41-60-42 fax (0-22) 41-58-94

ISBN 83-86572-45-0

SPIS TREŚCI

• CZĘŚĆ I • WPROWADZENIE

1.0 Role-playing w świecie Tolkiena 2-15
Czym właściwie jest fantastyczna gra fabularna 2-3
Przygody w Śródziemiu 4
Świat nazywany Śródziemiem 5
Magia, mity i religia 6-7
Twój bohater w Śródziemiu 7
„Hobbit" i „Władca pierścieni" 8-13
Przykładowa rozgrywka fabularnej gry fantasy 14-15
2.0 Jak w to grać: zasady i wskazówki 16-19
2.1 Nauka posługiwania się „Śródziemiem" 16
2.2 Konwencje rzutów kośćmi 18
2.3 Definicje 19

• CZĘŚĆ II • TWÓJ BOHATER

3.0 Rozwój postaci 21-23
3.1 Szablony postaci 21
3.2 Jeśli tworzysz własną postać 21
4.0 Cechy charakteru 24-25
5.0 Atrybuty definiujące postać 26-41
5.1 Atrybuty umysłowe i fizyczne 27
5.2 Kultura i rasa 28
5.3 Profesje 30
5.4 Umiejętności 31-35
5.4.1 Premie za stopień umiejętności 31
5.4.2 Umiejętności podstawowe 31-34
5.4.3 Umiejętności drugorzędne 35
5.5 Poziom doświadczenia 35
5.6 Listy czarów i punkty mocy 36
5.7 Różne atrybuty 36-37
6.0 Doświadczenie i awans na poziom 38-41
6.1 Punkty doświadczenia 38
6.2 Poziomy postaci 41
6.3 Awans na poziom 41

• CZĘŚĆ III • DZIAŁANIE

7.0 Kolejność działań w rundzie 42-43
8.0 Działania 44-54
8.1 Ruch 45
8.2 Manewry 46-49
8.2.1 Manewry statyczne 46-47
8.2.2 Manewry dynamiczne 48-49
8.3 Ataki 50-54
8.3.1 Wyniki ataków 50-52
8.3.2 Ataki z zaklęciem 52
8.3.3 Ataki z dystansu 53
8.3.4 Walka wręcz 54
8.4 Przygotowanie i rzucanie czarów 54
9.0 Przedstawienie sytuacji i rozwoju wydarzeń 55
10.0 Sytuacje wyjątkowe 56-57

• CZĘŚĆ IV •
ZADANIE MISTRZA GRY: OPISANIE ŚWIATA

11.0 Bohaterowie niezależni (BN) 59-61
11.1 Mieszkańcy – zarys ogólny 59
11.2 Mieszkańcy o wrogim nastawieniu 60
11.3 Stworzenia zamieszkujące miejsca przygód 60
11.4 Opisy stworzeń zamieszkujących Śródziemie 60
11.5 Towarzysze bohaterów 60-61
12.0 Tło 62-63
12.1 Rejony cywilizowane 62
12.2 Obszary dzikie 62
12.3 Miejsca przygód 62-63
13.0 Fabuła 64
14.0 Rozgrywanie przygód w środowisku strategicznym 65-69
14.1 Co można zrobić w rejonach cywilizowanych 65
14.2 Co można robić na obszarach dzikich 66-68
14.3 Zwiad na obszarach dzikich 68
14.4 Typowe przygody 69
15.0 Magia i czary 70-73
15.1 Esencja 70
15.2 Przepływ 70
15.3 Czynniki ryzyka 71
15.4 Zepsucie 71
15.5 Przedmioty magiczne 72-73
16.0 Religia 74
17.0 Uszkodzenia ciała, śmierć i uzdrawianie 74-75
18.0 Rozmaite dodatkowe informacje 76-77
Ekonomia w Śródziemiu 77

• CZĘŚĆ V • TWORZENIE BOHATERA

19.0 Losowanie atrybutów 79
20.0 Wybór kultury/rasy 80-81
21.0 Wybór profesji 82-83
22.0 Pochodzenie i cechy osobowości 84-87
23.0 Umiejętności wyniesione z okresu dorastania 88-89
24.0 Zdobywanie umiejętności w okresie czeladnictwa 91
25.0 Osobowość twojego bohatera 92
26.0 Przygotowanie postaci gracza 92-95
27.0 Twój bohater w grze 96-97

• CZĘŚĆ VI • PRZYKŁADOWA SCENERIA GRY

Tereny cywilizowane – Gospoda przy Ostatnim Moście 98-100
Obszary dzikie – Lasy i wzgórza siedzib trolli 101
Miejsca przygód – Opustoszały zamek 102-110
Miejsca przygód – Legowisko trolli 111-112

• CZĘŚĆ VII • DODATKI

Dodatek 1 Szablony bohaterów
Czarny Numenorejczyk wojownik – Indrazor 114-115
Wojowniczka Robirrimów – Leowina 116-117
Wojownik – krasnolud – Bali Czerwony Hełm 118-119
Wojownik – Sindar – Camthalion 120-121
Zwiadowca – Dunlandczyk – Belefleka 122-123
Zwiadowca – Hobbit – Boffo Tuk 124-125
Zwiadowca – Krasnolud – Dwalin 126-127
Zwiadowca Leśnych Elfów – Lothiniel 128-129
Strażnik – Dunedain – Galadbil 130-131
Strażnik – Leśny Człowiek – Skutilla 132-133
Bard z Dorwinionu – Widonu 134-135
Bard Noldorów – Lolindir 136-137
Mag – Leśny Elf – Lamalas 138-139
Mag – Dunedain – Mirwena 140-141
Animista – Półelf – Elbragol 142-143
Animista – Beorning – Beralath 144-145
Dodatek 2 Opisy kultur i ras 146-179
D-2.1 Rasy krasnoludzkie (krasnoludy-umli) 146-148
D-2.2 Rasy elfów
(Noldorowie, Sindarowie, Leśne Elfy, Półelfy). 149-154
D-2.3 Hobbici 155-156

SPIS TREŚCI

D-2.4 Ludzie 157-175
Beorningowie – Czarni Numenorejczycy – Korsarze 157-161
Dorwinionczycy – Dunedainowie – Dunlandczycy 161-165
Easterlingowie – Eriadorczycy – Gondorczycy 166-168
Haradrimowie – Lossothowie – Rohirrimowie 169-171
Wariagowie – Leśni Ludzie – Wosowie 172-175
D-2.5 Orki 175-177
D-2.6 Trolle 177-179
Dodatek 3 Stwory 180-189
Balrogowie – Krebainy – Smoki 180-181
Dumbledory – Wielkie orły – Entowie 182
Fastitokalony – Skrzydlate bestie – Muchy mordoru 183
Olbrzymy – Brzęczyrogi – Huornowie – Krakeny 184-185
Mearasy – Plakuny (Żujpaszcze) – Nazgule – Oleg-hai – Orki 186-187
Wielkie pająki – Trolle – Wampiry – Wargi 188
Wilkołaki – Widma 188-189
Dodatek 4 Listy czarów 190-211
D-4.1 Otwarte listy czarów Esencji 192-195
Wzmocnienie fizyczne – Ścieżki esencji – Otwieranie/zamykanie przejść – Ramię esencji
Sekrety magii – Zmysły esencji – Iluzje – Władza nad umysłem
D-4.2 Listy czarów przeznaczone tylko dla magów 196-199
Prawa ognia – Prawa lodu – Prawa ziemi – Prawa światła
Rawa wiatru – Prawa wody – Powietrzny most – Przemiany żywych istot
D-4.3 Listy czarów przeznaczone tylko dla bardów 200-201
Wiedza – Pieśni władzy – Władza na dźwiękiem – Wiedza o przedmiotach
D-4.4 Otwarte listy czarów Przepływu 202-205
Wiedza o naturze – Poruszanie się w naturze – Odpieranie czarów – Leczenia
Protekcje – Wykrycia – Ścieżki światła/dźwięku – Kojenie umysłu
D-4.5 Listy czarów przeznaczone tylko dla animistów 206-209
Przepływ bezpośredni – Ciężki krwi – Sekrety kości/mięśni – Sekrety organów
Władza nad zwierzętami – Władza nad roślinami – Oczyszczenia – Tworzenie
D-4.6 Listy czarów przeznaczone tylko dla strażników 210-211
Tajemnice dróg – Sposoby poruszania się – Przebranie/maskowanie
Sekrety natury
Dodatek 5 Umiejętności drugorzędne 212-213
Dodatek 6 Zasady opcjonalne 214-219
D-6.1 profesje 214-217
barbarzyńca – odkrywca -zmiennokształtny – wtamywacz – mnich
wojownik mnich – czarownik – rozbójnik – czarodziej
obywatel – uczony – barbarzyńca
D-6.2 Sztuki walki i obrona adrenalna 218
D-6.3 Atrybuty kobiet 218
D-6.4 Używanie athelas 218
D-6.5 Modyfikacje do ataków czarami pierwotnymi 219
D-6.6 Uczenie się list czarów 219
D-6.7 Bronie 219
Dodatek 7 Zasady konwersji z innych systemów 220-225
D-7.1 Przenoszenie bohaterów z „WP" do „Śródziemia" 220-221
D-7.2 Rozszerzanie *„Śródziemia"* przy pomocy gry *Rolemaster* 222-223
D-7.3 Konwersja z innych systemów 224-225
Dodatek 8 Wybór lektur 226
Dodatek 9 Karty i mapy 227-231
KP-1 Karta postaci 227
KP-2 Karta urazów 228
KP-3 Karta punktów doświadczenia 229
Tabele Walki (TW)
Tabela Broni TW-1 232
Tabela Atrybutów Zwierząt TW-2 234
Tabela Czarów TW-3 236
Tabela Rzutów Odporności TRO 235
Tabele Ataków (TA) .....
Tabela Ataków Bronią Jednoręczną Tnącą TA-1 233
Tabela Ataków Bronią Jednoręczną Obuchową TA-2 233
Tabela Ataków Bronią Oburęczną TA-3 233
Tabela Ataków Bronią Strzelecką TA-4 233
Tabela Ataków, Zęby i Pazury TA-5 234
Tabele Ataków, Chwyty i Obalanie TA-6 234
Tabela Ataków Zaklęciem-pociskiem TA-7 236
Tabela Ataków Zaklęciem-Kulą TA-8 236
Bazowa Tabela Ataku Czarem TA-9 235
Tabele Trafień Krytycznych (TK) .....
Tabela Trafień Krytycznych, Zmiażdżenia TK-1 238
Tabela Trafień Krytycznych, Cięcia TK-2 238
Tabela Trafień Krytycznych, Przebicia TK-3 238
Tabela Trafień Krytycznych, Wytrącenia z Równowagi TK-4 .238
Tabela Trafień Krytycznych, Pochwycenie
i Wytrącenie z Równowagi TK-5 239
Tabela Odmrożeń Krytycznych TK-7 237
Tabela Porażeń Krytycznych TK-8 237
Tabela Oparzeń Krytycznych TK-9 237
Tabela Uderzeń Krytycznych TK-9 237
Tabela Trafień Krytycznych
w Stworzenia Dużej Wielkości TK-10 239
Tabela Krytycznych Efektów Działania
Czarów dla Stworzeń Dużej Wielkości TK-11 239
Tabele Zdarzeń Pechowych (TZP) .....
Tabela Trafień Pechowych Bronią Ręczną TZP-1 240
Tabela Trafień Pechowych z Dystansu TZP-2 240
Tabela Zaklęć Pechowych TZP-3 240
Tabela Pechowym Manewrów Dynamicznych TZP-4 240
Tabele Doświadczenia (TD) .....
Tabela Punktów za trafienia krytyczne TD-1 ..... 38, 241
Tabela Punktów za Zabicie Przeciwnika TD-2 ..... 39, 241
Tabela Punktów za Manewry TD-3 ..... 39, 241
Tabela Punktów za Czary TD-4 ..... 40, 241
Tabela Punktów Doświadczenia TD-5 ..... 41, 241
Tabele Manewrów (TM) .....
Tabela Manewrów Dynamicznych TM-1 ..... 49, 242
Tabela Manewrów Statycznych TM-2 ..... 47, 243
Tabele Premii (TP)
Tabela Premii z Atrybutów TP-1 ..... 26, 36, 79, 245
Tabela Efektów Premii z Atrybutów TP-2 ..... 26, 94, 244
Tabela Specjalnych Premii Rasowych TP-3 ..... 29, 81, 244
Tabela Premii za Poziom Umiejętności TP-4 ..... 31, 94, 244
Tabela Modyfikatorów za Obciążenie TP-5 ..... 37, 92, 245
Tabela Profesji TP-6 ..... 82, 245
Tabele Tworzenia Postaci (TTP)
Tabela Poziomów Znajomości Języka TTP-1 ..... 34, 246
Tabela Możliwości związanych z pochodzeniem TTP-2 . 85, 247
Tabela Kultur/Ras TTP-3 ..... 81, 246
Tabela Punktów Rozwoju TTP-4 ..... 90, 246
Tabela Umiejętności okresu Dorastania TTP-5 ..... 89, 248
Tabele Uzdrowień i Uleczeń (TUU)
Tabela Degeneracji Atrybutów TUU-1 ..... 75, 249
Tabela Powrotu do Zdrowia TUU-2 ..... 75, 249
Tabela Efektów i Kosztu Przywracania Życia TUU-3 ....75, 249
Tabele Zbiorcze (TZ)
Języki Śródziemia TZ-1 249
Tabela Stworów TZ-2 250-251
Tabela Bohaterów Mistrza Gry TZ-3 252-254
Tabela Ekwipunku i Cen TZ-4 255
Tabela Ziół, Trucizn i Chorób TZ-5 256-257
Tabela Skarbów TZ-6 258-259
Tabela Wyceny Przedmiotów Magicznych TZ-7 ..... 73, 260
Tabela Pogody TZ-8 261
Tabela Ruchu TZ-9 ..... 66, 261
Tabela Spotkań TZ-10 ..... 67, 262
Tabela Działań TZ-11 ..... 44, 263
Tabela Ryzyka Użycia Czaru TZ-12 264

• CZĘŚĆ I •
WPROWADZENIE

1.0 • ROLE PLAYING W ŚWIECIE TOLKIENA

„Trzy pierścienie dla królów elfów pod otwartym niebem,
Siedem dla władców krasnali w ich kamiennych pałacach,
Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmierci podległych,
Jeden dla Władcy Ciemności na czarnym tronie
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie,
Jeden, by wszystkimi rządzić, Jeden, by wszystkie odnaleźć,
Jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie."

– Gandalf, cytujący Frodowi Bagginsowi starożytny poemat
WP I, str. 80

Ten niezapomniany cytat ujmuje całą istotę sagi, znanej jako „Władca Pierścieni". Poruszające słowa odnoszą się do wielkiej walki Dzieci Eru – elfów, krasnoludów i ludzi – z przerażającym złem, uosabianym przez Władcę Ciemności, Saurona z Mordoru. Ta opowieść zalicza się do najwspanialszych sag fantasy, zaś miejsce, w którym się toczy – Śródziemie – jest najbogatszą z krain, stworzonych w literaturze.

Drużyna Pierścienia

Niezwykle wiarygodny, złożony z wielu idealnie dopasowanych elementów świat „żyje" w umyśle każdego, kto miał szczęście zagłębić się we wspaniałe opowieści J. R. R. Tolkiena. Śródziemie jest pełne barwnie sportretowanych postaci, wspaniałych języków i kultur oraz (a może przede wszystkim) szczerych, z głębi serca płynących nauk o tym, co złe, a co dobre. Nieśmiertelne elfy, mężne krasnoludy, pełni namiętności ludzie i prości hobbici toczą bitwę, wydawać by się mogło – przegraną; wypowiadając wojnę uprzedzeniom, chciwości, strachowi i pokusie walczą pośród tajemniczych, targających ich światem wydarzeń.

„Śródziemie – gra fabularna" (lub po prostu „Śródziemie") pozwala i wam wkroczyć do cudownego świata J. R. R. Tolkiena. Jeśli kochacie przygody, bajki, dramaty, fantasy czy, po prostu, odkrywanie tajemnic – polubicie tę grę. Możecie prowadzić rozgrywki w Śródziemiu, stawiając czoła podobnym wyzwaniom, przed jakimi stawali Obieżyświat, Gimli, Legolas i Frodo.

„Śródziemie – gra fabularna" jest kompletnym systemem *role playing*. Znajdziecie tu wskazówki dotyczące każdego aspektu zabawy w gry fabularne – wszystko, czego potrzeba, by rozpocząć krótką przygodę lub pełną rozmachu kampanię. Oprócz zasad rządzących odgrywaniem ról i rozwojem postaci, manewrami i walką, magią i uzdrawianiem, spotkaniami i przygodami (i tak dalej) prezentujemy mnóstwo informacji, dotyczących kraju, który elfy nazywają Endor – Śródziemia. Mamy nadzieję, że przeczytacie to wszystko, zbierzecie grupę przyjaciół i razem odbędziecie podróż do najwspanialszej krainy fantazji, o jakiej kiedykolwiek napisano.

CZYM WŁAŚCIWIE JEST FANTASTYCZNA GRA FABULARNA?

Zapewne wiecie już, że *role playing* przypomina zabawę w teatr. Sędzia, zwany Mistrzem Gry, pełni rolę swego rodzaju aktora/reżysera, podczas gdy gracze wcielają się w głównych bohaterów. Wspólnie wysilają wyobraźnię, żeby spontanicznie tworzyć historię, w której nigdy nie brakuje akcji, intryg i przygód.

Najłatwiej zrozumieć gry fabularne, gdy potraktuje się je jako dzieło artystyczne – na przykład książkę (choć równie dobrze może to być sztuka, film etc.). W powieści działania wszystkich boha-

terów, otoczenie, w jakim toczy się akcja oraz fabuła zależą od autora. Natomiast w grze fabularnej autor (tu nazywany Mistrzem Gry) określa jedynie otoczenie i ogólne zarysy intrygi. Działania, podejmowane przez postaci (a zarazem wątek opowieści) zależą od grających i Mistrza Gry. Każdy z „graczy" kontroluje działania swojego „bohatera gracza", zaś Mistrz Gry decyduje o poczynaniach wszystkich innych postaci (zwanych bohaterami niezależnymi). Innymi słowy – gra fabularna jest „ożywioną" powieścią, w której współdziałanie aktorów tworzy wiecznie zmienną fabułę.

Do zadań Mistrza Gry należy również przestrzeganie, aby wszystkie postacie wykonywały tylko działania dopuszczalne w ramach stworzonego przez niego świata. W tym właśnie punkcie „fantastyka" styka się z „grą" w definicji fantastycznej gry fabularnej. Mistrz Gry tworzy scenerię opowieści, do której nie stosują się ograniczenia znane nam z naszej rzeczywistości, a tym samym można ją zakwalifikować do rodzaju fikcji literackiej określanej mianem „fantasy". Zarazem jednak korzysta z systemu „zasad", definiujących i pozwalających sprawować kontrolę nad fizycznymi realiami tego świata. Ich stosowanie umożliwia przekształcenie naszej „żywej powieści" w grę.

Sceneria

Akcja gry fabularnej osadzona jest w świecie fantasy i to realia tego świata, a nie prawa rządzące naszą rzeczywistością, określają jej zasady. Tworzenie wątku gry fabularnej jest nie kończącym się procesem, na który wpływ mają i gracze, i Mistrz Gry, ale którego ani oni, ani on nie mogą w pełni kontrolować. Rozwój wydarzeń zależy od wzajemnych zależności pomiędzy poszczególnymi postaciami i ich związków z otoczeniem.

Ponieważ *role playing* ma być przede wszystkim grą, powinno być przeżyciem interesującym, ekscytującym i nieść ze sobą nowe wyzwania. Dlatego też jednym z głównych celów gry fabularnej jest wcielenie się gracza w rolę jego bohatera i reagowanie na następujące wydarzenia tak, jak reagowałaby ta postać. Na tym polega najważniejsza różnica pomiędzy grami fabularnymi a, powiedzmy, brydżem czy szachami. Bohater gracza jest czymś więcej niż kartą lub figurą; w prawdziwej grze fabularnej gracz zachowuje się i mówi tak, jak robiłaby to prowadzona przez niego postać. Mistrz Gry posługuje się szczegółowymi opisami, rysunkami i mapami, aby ułatwić graczom wyobrażenie sobie miejsca akcji. Wszystkie te elementy czynią z gier fabularnych coś niepowtarzalnego, jedynego w swoim rodzaju.

Mistrz Gry

Mistrza Gry przedstawiono jako w pewnym sensie „autora" gry, ale tak naprawdę jest on kimś więcej. Nie tylko opisuje wszystko, co się wydarzy podczas rozgrywki tak, jakby działo się to rzeczywiście, ale również pełni rolę sędziego w sytuacjach, w których trzeba określić efekty poczynań odgrywanych przez graczy bohaterów. Zanim zacznie się właściwa rozgrywka, Mistrz musi się do niej starannie przygotować: stworzyć zarysy świata i scenariusz prowadzonej przygody, posługując się zasadami gry oraz dodatkowymi materiałami, czy to przygotowanymi przez siebie, czy też pomocami dostępnymi w sklepach z grami. Do momentu zetknięcia się bohaterów graczy z konkretną sytuacją

Gandalf

w trakcie gry, większość dotyczących jej szczegółów zna tylko Mistrz Gry. On również wciela się w role wszystkich postaci i stworów nie kierowanych przez graczy.

Gracze

Każdy z grających, korzystając z reguł oraz pomocy Mistrza Gry (w kwestii historii i przeszłych losów bohatera), wymyśla, a następnie tworzy postać. Cechy, umiejętności i zdolności każdego stworzonego w ten sposób bohatera są zapisywane za pomocą liczb. Określają szanse powodzenia przy podejmowaniu najróżniejszych działań. Dla wielu spośród możliwych poczynań istnieje pewna szansa sukcesu i pewna możliwość porażki. Tak więc, mimo iż działania są inicjowane przez Mistrza Gry i graczy w trakcie gry, ich powodzenie (lub niepowodzenie) zależy od reguł, współczynników określających bohatera i czynnika losowego – wyniku rzutu kostką.

W fabularnej grze fantasy mamy do czynienia z przygodami, magią, akcją, niebezpieczeństwem, walką, skarbami, bohaterami, czarnymi charakterami, życiem i śmiercią. Krótko mówiąc, uczestnicy gry *role playing* opuszczają na jakiś czas realny świat i przenoszą się do innego, gdzie fantazja jest rzeczywistością ograniczoną wyłącznie sprawnością wyobraźni Mistrza Gry i samych graczy.

PRZYGODY W ŚRÓDZIEMIU

„Gdzież to Dunedainowie, o, Elessarze?
Któż twoim krewnym w wędrówkę iść każe?
To, co zgubione już z mgły się wyłania,
Z północy jedzie już szara Kompania.
Dla ciebie mroczna ścieżyna, sąsiedzie;
Trup strzeże drogi, co ku morzu wiedzie".–

– Królowa Galadriela
do Strażnika Aragorna (Elessara)
WP II, str. 136

Trylogia „Władca Pierścieni" porusza wyobraźnię czytelnika, budzi w nim chęć dołączenia do Drużyny Pierścienia i przeżywania wraz z nią jej przygód. Gra „Śródziemie" pomaga ci urzeczywistnić te marzenia. Wyzwalasz się od realnego świata i w[illegible]

zaprowadzi cię obowiązek i odwaga. Śródziemie daje nieograniczone możliwości przeżywania przygód. Ta niespokojna kraina jest ciągle rozdzierana przez wielkie zmagania ras, ludów, celów i przymierzy, potworów i artefaktów, marzeń i pożądań, bohaterów i łotrów. Obrońcy prawa walczą z siłami chaosu, a prorocy nadziei sprzeciwiają się apostołom zagłady. Życzliwi głupcy, wytrwali optymiści, surowi wojownicy i nawiedzeni marzyciele wspierają sprawę dobra, broniąc wolności przed tchórzami, cynikami i oprawcami służącymi ciemności. W Endorze dość jest miejsca dla każdego awanturnika, dowolnej podróży, ekspedycji czy kampanii.

Wszystko to przeplatają głębsze motywy, dające podstawę do cudownych historii i wciągających przygód. W czasie Wojny o Pierścień główną rolę odgrywają dwa z nich. Pierwszym jest wojna pomiędzy „wiernymi" – tymi, którzy strzegą darów Eru, Wielkiej Muzyki Stworzenia, Niezniszczalnego Ognia i Równowagi Rzeczy – oraz samolubnymi „burzycielami", z których wielu uległo straszliwym namowom Złego. Drugi – to ciągły marsz wydarzeń do trwałej przemiany świata, tak zwany koniec Lat Zmierzchu. Jak niegdyś powiedział Saruman: [illegible]

ŚWIAT NAZYWANY ŚRÓDZIEMIEM

„Kto wie, co zakręt bliski kryje,
Drzwi tajemnicy, dziwną ścieżkę.
Tylem ją razy w życiu mijał,
Aż przyjdzie chwila, gdy nareszcie
Otworzy mi się droga nowa
Tam, dokąd księżyc nam się chowa."
– Ze starej piosenki podróżnej. *WP III*, str. 394

Zanim odważycie się wkroczyć do Śródziemia dobrze byłoby, żebyście co nieco o tym miejscu wiedzieli. W końcu ma być domem dla waszych bohaterów. W związku z tym znajdziecie tu trochę informacji o tym świecie, jego historii i zamieszkujących go ludach. Zacznijmy od geografii.

Krainy świata Tolkiena

Śródziemie nie jest całym światem – to tylko kontynent. To Endor, „Ląd Środkowy" w świecie zwanym przez elfy Ardą (w jęz. quenejskim „Miejsce"). Na Ardzie znajdują się trzy kontynenty:

- **Endor**, czyli Śródziemie
- **Aman**, Błogosławione Królestwo
- **Morenor**, Kraina Ciemności.

Śródziemie leży daleko na wschód od Amanu i kawałek na północ od Morenoru. Kronikarze Endoru określają czasem Aman mianem „Zachodniej Krainy", zaś Morenor – „Krainy Południowej". Stworzone przez Eru – Jedynego – jako dom dla jego Dzieci (Eruhini) Śródziemie jest najstarszym z trzech lądów. To pełne magii miejsce zamieszkują najróżniejsze stworzenia, ale stopniowo zaczyna w nim dominować rasa ludzka.

Morenor, Kraina Ciemności, jest z kolei najmniejszym kontynentem Ardy (jeszcze mniejsza wyspa-kontynent zwana Numenorem zatonęła w falach Belegaeru pod koniec Drugiej Ery). Krążą legendy, że ten w większości nie zbadany, ciepły, mroczny kraj jest nawiedzony, zamieszkany przez potwory i ledwie garstkę dzikich ludzi. W Dawnych Dniach Morenor niemalże łączył się z Endorem na swych północno-wschodnich i północno-zachodnich krańcach. Dwa kontynenty nadal pozostają bardzo blisko, oddzielone tylko niewielkim oceanem, przez Eldarów zwanym Haragaer. Dlatego też Kraina Ciemności zwana jest czasem Hyarmenorem, „Krainą Południową".

Aman, Błogosławione Królestwo, znany także pod nazwą „Nieśmiertelnych Krajów" to młody kontynent na Dalekim Zachodzie, za Morzem Rozłąki, znacznie oddalony od Morenoru i Śródziemia. Jego dokładne rozmiary nie są znane, jako że czas i odległość niewiele tam znaczą, ale na pewno jest znacznie dłuższy, niż szerszy. Rozciąga się daleko na północ i południe od Pasa Ardy (równika), prawie dosięgając biegunów. W Amanie leży Valinor, dom Valarów, Majarów i wielu spośród Quendich. Inne elfy pochodzą z przybrzeżnego królestwa Eldamaru i wyspy Tol Eressea, najbardziej na wschód wysuniętej części kontynentu. Na zachód od Amanu leżą Sale Oczekiwania, miejsce zmarłych, gdzie duchy elfów udają się na spoczynek.

Morza w świecie Tolkiena

Wody pokrywają większość powierzchni Ardy; trzy największe morza to:

- **Belegaer**, Morze Rozłąki
- **Haragaer**, Morze Południowe oraz
- **Ekkaja**, Morze Okrężne.

Belegaer, „Wielkie Morze", oddziela „Młode Krainy" Amanu na zachodzie od „Starych Krain" – Morenoru i Śródziemia na wschodzie. Elfy określają je mianem „Morza Rozłąki". Jego zachodnie wody, za Wielką Szczeliną, znane są jako „Zakrzywione Morza" – ponieważ żeglarze płynący ku Amanowi nigdy tam nie docierają, jeżeli nie mają na to pozwolenia Eru.

Ekkaja, „Morze Okrężne", jest w rzeczywistości wdużym oceanem. Rozciąga się od jednego bieguna do drugiego, oblewa i lodowate, północne wybrzeża Amanu i Endoru, i chłodne, południowe brzegi Amanu i Morenoru. Ekkaja ciągnie się również wzdłuż wschodniej krawędzi obu Starych Krain. Na ten ogromny ocean składa się wiele mniejszych mórz.

Haragaer, „Morze Południowe", leży na południe od Śródziemia, oddzielając Endor od ziem Dalekiego Południa i jako takie zasługuje na starą nazwę w języku sindarińskim – „Morze Środkowe", Enegaer. Z Belegaer styka się na zachodzie przy Metharn (Hyarnumente). Ze względu na niewielkie rozmiary, wielu geografów uważa Haragaer za część Ekkai.

Złota Jagoda

MAGIA, MITY I RELIGIA

„Dawne Dni przeminęły. Średnie Dni przemijają. Świtają Dni Nowe. Czas elfów już się skończył, zbliża się nasz czas: świat ludzi, którymi my powinniśmy rządzić. Na to wszakże trzeba nam potęgi, byśmy we wszystkim mogli narzucić swoją wolę, a to dla dobrych celów, które jedynie Mędrcy umieją dostrzec".

– Saruman Biały do Gandalfa Szarego
WP I, str. 353

Mity i religia

Eru, Jedyny – jedyne prawdziwe bóstwo – stworzył Ardę. Najpierw jednak powołał do życia Ainurów, „Potęgi". Będąc pierwszymi istotami w świecie Tolkiena, ukształtowali oni Ardę zgodnie z zamiarami Eru.

Ainurowie są potężnymi, nieśmiertelnymi duchami. Zaliczają się do nich wysocy Valarowie, jakimi są na przykład Manwe i Varda, oraz Majarowie, w tym Sauron i pięciu Czarodziejów. Większość Ainurów (w tym wszyscy Valarowie poza jednym) pozostaje wierna swemu stwórcy. Inni, tacy jak Sauron i Balrogowie, stracili jego łaskę.

Mimo że ich bezpośrednie wpływy na losy Endoru słabną z każdą mijającą Erą, Potęgi nadal są istotami wielkiej mocy; ludzie Śródziemia wciąż na wiele sposobów oddają cześć ich różnym wcieleniom – w końcu to one reprezentują myśli Eru, jego wielkie tematy.

Valarów było piętnaścioro, oto ich imiona:

- **Manwe (Sulimo)** – Pan Powietrza; król Valarów
- **Varda (Elbereth)** – Pani Gwiazd, królowa Valarów
- **Ulmo** – Pan Wód; król mórz
- **Aule (Mahal)** – Pan Ziemi (jako materii i żywiołu)
- **Yavanna (Kementari)** – Pani Ziemi (żyjącej)
- **Namo (Mandos)** – Pan Losu i Przeznaczenia (śmierci, przemijania)
- **Nienna** – Pani sumienia (żalu, współczucia, cierpienia)
- **Orome (Bema)** – Pan Natury; myśliwy Valarów
- **Vana** – Pani Młodości (narodzin, odnowienia, ognia, kwiatów, pieśni)
- **Tulkas (zwany Astaldo)** – Pan Cnoty; największy wojownik wśród Valarów
- **Nessa** – Pani Radości
- **Irmo (Lorien)** – Pan duchów (snów, żądz, miłości, wizji, pokoju)
- **Este** – Pani Odrodzenia (uzdrowienia, odpoczynku, pokoju)
- **Vaire** – Pani Czasu (losu, opowieści, pamięci)
- **Melkor (Morgoth)** – Czarny Nieprzyjaciel: Ten, Który Jest Wcieleniem Zła.

Związki łączące Valarów przypominają te, które łączą Dzieci Iluvatara; niektórzy są starsi, inni młodsi, większość ma małżonków i rodzeństwo. Na przykład Królowa, Varda, jest żoną Manwego, a jej słowo jest prawem dla wszystkich Potęg z wyjątkiem jej męża.

Magia i moc

W dziełach J. R. R. Tolkiena znaleźć można wiele porywających tematów, takich jak niszczący wpływ władzy i bezprawnego posługiwania się magią. W walce z Ciemnością przejawiają się koncepcje Równowagi Rzeczy i trzech tematów boskiego porządku Eru.

Ani Morgoth, ani Sauron nie uszanowali żadnego z aspektów Myśli Eru i w posiadaniu bądź używaniu magii żaden z nich nie czuje ograniczeń – wyczarowują, tworzą i przekształcają rzeczy, kierując się własnymi zachciankami. Inni, jak Saruman, również zagubili gdzieś poczucie Równowagi w pogoni za magiczną wiedzą i mocą. Biały Czarodziej zaczyna od posłużenia się słuszną magią poza dozwolonymi mu granicami misji, którą ma spełnić, a kończy na poszukiwaniu nieprawych – potem złych – źródeł potęgi. W ten sposób traci łaskę Jedynego. W Śródziemiu posiadanie i posługiwanie się mocą nie usankcjonowane przez istotę wyższą ostatecznie przynosi obłęd i tragedię. Tego rodzaju nadużycie nieodmiennie powoduje upadek pozornie wszechpotężnych magów.

Należy więc pamiętać, że na Endorze żądza posiadania „nienaturalnej" mocy jest niebezpieczna ze względu na brak „aprobaty" – nie ma „błogosławieństwa" i jest sprzeczna z Równowagą Rzeczy. Takie posługiwanie się magią, bez błogosławieństwa lub innego rodzaju akceptacji ze strony istot wyższych, jest w najlepszym razie błądzeniem, w najgorszym zaś – złem. Każdy mag, który będzie nią władał ryzykuje stoczenie się w szaleństwo i/lub poddanie złu. Ci, którzy rzeczywiście użyją takich mocy, powiększają to niebezpieczeństwo.

Innymi słowy, każdy władający magią bez błogosławieństwa kusi los i jest to zasada, którą powinni kierować się tak gracze, jak i mistrzowie gry, mając do czynienia z magicznymi przedmiotami i istotami w Śródziemiu. Polega to na przeprowadzeniu dwuetapowego testu:

- Najpierw należy określić naturę magii. czy jest ona w jakiś sposób pobłogosławiona? Jeśli nie, to jest i niebezpieczna, i najprawdopodobniej zła.

Gimli, Frodo i Sam odbici w wodach Kheled-zaram

- Po drugie, załóżmy, że mamy błogosławieństwo – czy są jakieś, a jeśli tak, to jakie, ograniczenia związane z posługiwaniem się tą magią?

Biorąc pod uwagę to, że kwestie posiadania i wykorzystywania artefaktów, umiejętności rzucania czarów etc. są niezwykle ważnym elementem barwnej, zgodnej z duchem Śródziemia kampanii, Mistrzowie Gry powinni bardzo uważać odwołując się do powyższego testu.

Gracze zaś powinni mieć świadomość, że paranie się sztuką magiczną może być niebezpieczne. Jeżeli nie mamy do czynienia ze związkiem z naturą (jak w przypadku Wosa używającego magii Pukelów), usankcjonowanym talentem (wróżka króla Arnoru przepowiadająca mu przyszłość) lub prawem do posiadania magicznego podarunku (zaczarowany miecz otrzymany w darze za pomoc kowalowi elfów), bohater gracza może przejawiać tego rodzaju żądze, jakie ostatecznie doprowadziły do upadku Numenoru.

Mistrz Gry powinien wymyślić i określić prawdziwe znaczenie każdego magicznego przedmiotu, formuły, zaklęcia itp. To ono zadecyduje, kiedy sprawy będą przebiegały zgodnie z naturą – Równowagą Rzeczy – a kiedy przyniosą tragedię zrodzoną z ciemności i szaleństwa. W tym drugim przypadku możecie być świadkami interesującej, lecz przerażającej opowieści.

Złota Jagoda

Gandalf zaprasza Bilba na poszukiwanie przygód

TWÓJ BOHATER W ŚRÓDZIEMIU

„Wiodą, wiodą drogi w świat,
Pod gwiazdami mkną na niebie -
Choć wędrować każdy rad,
W końcu wraca w dom, do siebie.
Oczy, które ognia dziw
Oglądały – i pieczary,
Patrzą czule w zieleń niw
I kochany domek stary."

– Bilbo Baggins, **Hobbit**, str. 232

W Śródziemiu nieśmiertelne elfy, mężne krasnoludy i prości hobbici żyją pośród różnorodnej gromady ludzi śmiertelnych, walcząc o przetrwanie w obliczu mnóstwa zagrożeń: orków i wargów, trolli i gigantów, widm i upiorów, smoków i skrzydlatych bestii, no i oczywiście Władcy Pierścieni. Straszliwe czary odmieniają krajobraz i wpływają na pogodę, a Pierścienie Władzy strzegą zaklętych królestw – lub też niszczą dusze i wciągają wolnych ludzi w ciemności.

Jednak Śródziemie przypomina nieco nasz świat – ziemie Endoru znają wiele nieszczęść i cudów właściwych młodemu „Światu Ludzi". Chciwość, skąpstwo, uprzedzenia, nienawiść i strach stoją na drodze do szczęścia. Tocząca się walka Dobra ze Złem i kaprysy Przeznaczenia określają losy wolnych i zniewolonych.

Wszystko to tworzy idealną scenerię dla bohaterskich historii. Zaprasza dzielne, ciekawskie, żądne przygód dusze do podjęcia poszukiwań sławy i bogactwa lub też prób uwolnienia innych nieszczęśników z okropnego uścisku wszechobecnego Cienia.

Tak więc, na Eru, ruszajcie i spróbujcie swych sił wśród rozkoszy i pułapek Endoru! Niech Eru będzie z wami.

HOBBIT I WŁADCA PIERŚCIENI

„Śródziemie – gra fabularna" oparta jest w głównej mierze na dwóch książkach autorstwa J. R. R. Tolkiena. Pierwszą z nich, „Hobbit", często określa się mianem „magicznego preludium" do drugiej, ponieważ zawiera krótszą i nieco lżejszą opowieść, wprowadzającą zaledwie do historii zrelacjonowanej we „Władcy Pierścieni". Ta druga pozycja jest mrocznym, majestatycznym dziełem znacznie większego kalibru. Składa się z sześciu ksiąg i po raz pierwszy ukazała się w trzech częściach; po dziś dzień zwykle publikuje się ją jako trzy oddzielne tomy. Ten wspaniały cykl, będący tak naprawdę spójną całością (choć często mówi się o „Trylogii"), dał początek całemu legionowi „Tolkienopodobnych" serii fantasy.

Dla tych z was, którzy przegapili szansę przeczytania „Hobbita" lub „Władcy Pierścieni", lub którzy potrzebują pomocy, by przypomnieć sobie ich treść, na następnych paru stronach zamieszczamy podzielone na części streszczenie obu opowieści.

HOBBIT

Zgodnie ze słowami Tolkiena, autorem „Hobbita" jest niziołek, poszukiwacz przygód, Bilbo Baggins. Zatytułowana w oryginale „Tam i z powrotem", historia ta tworzy pierwsze rozdziały Czerwonej Księgi Marchii Zachodniej i rozgrywa się w latach 2941 – 2942 Trzeciej Ery.

Bilbo

Historia opowiedziana przez Bilba rozpoczyna się w Shire, cichym zakątku zamieszkanym przez hobbitów, domatorów, gdzie wszyscy Bagginsowie żyją sobie wygodnie, pilnując, by nie plątać się w żadne niebezpieczeństwa. Bilbo jednak nie zdaje sobie sprawy z tego, że drzemie w nim dusza poszukiwacza przygód. Po spotkaniu z grupą pozbawionych domu krasnoludów, na czele której stoi król Thorin Dębowa Tarcza i czarodziej Gandalf Szary, daje się wyciągnąć na wyprawę, mającą na celu odzyskanie wielkiego złotego skarbu. Krasnoludy zabierają go ze sobą, licząc na jego umiejętności złodziejaszka. W długiej wędrówce przez dzikie krainy na północy Śródziemia grupa posuwa się na wschód w kierunku Ereboru, Samotnej Góry, napotykając po drodze głodne trolle, skorych do zabawy olbrzymów, wstrętne orki, wielkie pająki i dzikie wilki. Bilbo, oddzielony od drużyny w podziemiach Gór Mglistych, przypadkiem znajduje zaginiony pierścień, który odmieni jego życie. Spotyka również Golluma, przeklętego i odmienionego hobbita, poprzedniego właściciela klejnotu. Odkrywa, że założenie pierścienia czyni go niewidzialnym i w ten sposób umyka Gollumowi, łącząc się następnie z resztą wyprawy.

Podróżując dalej przez Mroczną Puszczę docierają do krainy Leśnych Elfów, a potem do Dali, miasta nad Długim Jeziorem. Stąd wyruszają pod Samotną Górę, której wnętrze zamieszkuje Smaug, ziejący ogniem smok. Bilbo zakrada się przy pomocy swego zaczarowanego pierścienia do jego pieczary i udaje mu się przeżyć z nim spotkanie. Rozwścieczony smok napada na Miasto na Jeziorze i ginie, zastrzelony przez Barda. Jego śmierć staje się doskonałym pretekstem do ponownego otwarcia jego kryjówki, tymczasem jednak połączone armie orków i wilków ruszają na Erebor. Grupa krasnoludów wyrąbuje sobie wśród wrogów drogę spod Samotnej Góry, u której stóp rozgorzała Bitwa Pięciu Armii. Szczytowym punktem opowieści jest odparcie sił ciemności przez sprzymierzone oddziały elfów, orłów i ludzi z północy.

Krasnoludy ponownie obejmują w posiadanie Samotną Górę, która niegdyś była wielką krasnoludzką twierdzą, Bilbo zaś wraca do domu z pierścieniem, wciąż nieświadomy (podobnie, jak i my) jego wagi dla przyszłych wydarzeń.

WYPRAWA (KSIĘGA PIERWSZA)

Pierwsza część „Władcy Pierścieni" nosi tytuł „Wyprawa" i zaczyna się wiosną 3001 roku Trzeciej Ery. Bilbo obchodzi właśnie swoje sto jedenaste urodziny. Pośród zaproszonych znajduje się jego krewniak i dziedzic, Frodo Baggins, oraz czarodziej Gandalf. Nie byłoby w tej uroczystości nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że

Frodo, Sam i Pippin opuszczają Shire

w jej trakcie Bilbo opuszcza Shire, pozostawiając młodemu Frodowi swój magiczny pierścień i powierzając zaniepokojonego siostrzeńca opiece Gandalfa. Siedemnaście lat później, kiedy agenci Saurona z Mordoru w poszukiwaniu pierścienia przeczesują kraj, Gandalf opowiada swemu hobbickiemu podopiecznemu historię jego czarodziejskiego dziedzictwa. Wyjaśnia, że należąca poprzednio do Bilba błyskotka to w rzeczywistości Jedyny Pierścień, Pierścień Władzy, stworzony przez Złego w celu podporządkowania sobie Wolnych Ludów. Wiernemu przyjacielowi Froda, Samwise'owi Gamgee, udaje się podsłuchać tę rozmowę i tym samym wplątać, wraz z nim, w wyprawę najeżoną niezwykłymi niebezpieczeństwami.

Dalej poznajemy historię ucieczki Froda, Sama i dwóch innych hobbitów – Meriadoka Brandybucka (Merry'ego) i Peregrina Tuka (Pippina). Wymykając się Czarnym Jeźdźcom – Upiorom Pierścienia podległym Sauronowi – stawiają czoło upiorom, mieszkającym w Kurhanach i znajdują schronienie w miasteczku zwanym Bree. Tu spotykają Aragorna, Strażnika Eriadoru, który sam siebie nazywa „Obieżyświatem". Przyłącza się on do kompanii i pomaga im przy powtarzających się spotkaniach z Upiorami Pierścienia. Wreszcie, z rannym Frodem, trafiają do domu władcy elfów Elronda w Rivendell.

WYPRAWA (KSIĘGA DRUGA)

Teraz następuje Wielka Narada u Elronda, na której podjęta zostaje decyzja: Pierścień ma zostać zniszczony. Zebrani wybierają Froda na Powiernika Pierścienia oraz wyłaniają spośród siebie towarzyszącą mu drużynę. Krasnolud Gimli, elf Legolas oraz Boromir z Gondoru wchodzą w jej skład jako reprezentanci swoich królestw, jednych z ostatnich Wolnych Krain. Aragorn, który okazuje się być prawdziwym spadkobiercą dawnych królów Arnoru i Gondoru, również przysięga strzec Powiernika. Gandalf wraz z trójką hobbitów uzupełniają tę kompanię. Mają oni za zadanie zapewnić dotarcie Pierścienia do mrocznej krainy Mordor, gdzie oczekują nań płomienie czarodziejskiego wulkanu, zwanego Górą Przeznaczenia. Niezliczone zastępy niewolników dwóch głównych nieprzyjaciół – Saurona, Władcy Ciemności oraz Sarumana, czarodzieja-zdrajcy – nieustannie patrolują ziemie, leżące na szlaku wyprawy.

Wyruszywszy z Rivendell, wędrowcy zmierzają na południe, ku starożytnym Zachodnim Wrotom, prowadzącym do Morii; nie powstrzymują ich ani wilki, ani śnieżne burze, ani nawet kraken i w końcu wkraczają do opuszczonego pałacu krasnoludów – Morii. Głęboko, w samych trzewiach ziemi, odnajdują drogę pod Mglistymi Górami i ledwie udaje im się umknąć czyhającym na nich orkom i trollom. W wyniku pojedynku z Balrogiem, potężnym potworem, pochodzącym jeszcze z Dawnych Dni Pierwszej Ery, Gandalf spada w bezdenną otchłań, gdzie udaje mu się pokonać przeciwnika. Aragorn wyprowadza całą grupę z Morii do bezpiecznego królestwa Leśnych Elfów, Lorien. Tu wszyscy mogą odpocząć i poprosić króla Keleborna i królową Galadrielę o radę. Elfy zaopatrują ich w pożywienie i odzienie na dalszą podróż; dają im również trzy zgrabne łódeczki, które zawożą drużynę w dół Wielkiej Rzeki Anduiny, do miejsca tuż powyżej wodogrzmotów Rauros.

Galadriela nad swoim Zwierciadłem

Cały czas śledzi ich Gollum – ten sam, który niegdyś znalazł Pierścień, dostał się w Jego władanie, a następnie go zgubił.

Daleko w dole rzeki, wędrowcy zostają napadnięci przez orki i zmuszeni do przybicia do brzegu. Wiele wysiłku kosztuje ich zawrócenie sponad progów rzecznych Sarn Gebir, ale wreszcie nocują nieco powyżej wodospadu. Dochodzi tam do sprzeczki, dotyczącej wyboru dalszej trasy: Boromir chce wracać do Minas Tirith, stolicy Gondoru, aby przygotować się do nadciągającej wojny; prosi, aby inni zrobili to samo i sprzeciwia się proponowanym podziałom drużyny. Frodo jednak wolałby zanieść Pierścień bezpośrednio do Góry Przeznaczenia. Zwiedziony przez złą moc Pierścienia Boromir postanawia odebrać go hobbitowi siłą. Frodo z Samem ratują się ucieczką. Pozostali członkowie drużyny ruszają na poszukiwania. Pierwsza część opowieści kończy się w momencie, gdy drużyna jest podzielona i znajduje się w niemałych tarapatach.

DWIE WIEŻE (KSIĘGA TRZECIA)

Na początku drugiej części „Władcy Pierścieni", zatytułowanej „Dwie wieże", drużyna jest rozproszona, a Frodo i Sam uciekają w stronę Mordoru. Podczas poszukiwań pozostali uczestnicy wyprawy zostają napadnięci przez orki, które zabijają żałującego swych czynów Boromira. Druga banda orków bierze w niewolę Merry'ego i Pippina. Orki te, noszące godło Białej Ręki, służą złemu czarodziejowi Sarumanowi (który, podobnie jak Gandalf, jest Majarem). Prowadzą swych więźniów na zachód, przez Rohan, do twierdzy swego pana (Orthanku) w Isengardzie. Saruman czeka już na nich, mając nadzieję na zawładnięcie Jedynym Pierścieniem. Jego tajemny sojusz z Sauronem z Mordoru jest tylko wybiegiem (głupim zresztą).

Bard mierzy z łuku do Smauga

Grupa orków dochodzi na skraj dziwacznego lasu Fangorn, mniej więcej w pół drogi do Isengardu, kiedy zostaje otoczona przez oddział czujnych Jeźdźców Rohanu. Ludzie ci, prowadzeni przez swego Marszałka, Eomera, zabijają orki, zaś Merry i Pippin kryją się przed walką w starym lesie. Tu spotykają enta imieniem Drzewiec, wielkiego, tajemniczego władcę puszczy. Drzewiec daje im schronienie i wysłuchuje opowieści o ich przeżyciach. Następnie podburza swych rodaków i razem wyruszają na Isengard.

Wkrótce po starciu z orkami oddział Eomera trafia na Aragorna, Legolasa i Gimlego, podążających śladem orków Sarumana. Ci pożyczają od niego konie i zagłębiają się w las Fangorn. Poszukiwania hobbitów okazują się daremne, za to miłym zaskoczeniem jest ponowne pojawienie się Gandalfa. Nadal w szarym płaszczu, ale już jako Biały Jeździec, przyłącza się do nich, powracając, by wesprzeć słuszną sprawę.

Aragorn, Gimli, Legolas i Gandalf razem ruszają na południe do Edoras, stolicy Rohanu. Wuj Eomera, Theoden, król Riddermarchii, oferuje im schronienie. Gandalf odwdzięcza się wyleczeniem go, ratując przed zgubnym wpływem czarów jego doradcy, Grimy, zwanego Smoczym Językiem. Ten zaś okazuje się być szpiegiem na służbie Sarumana i ucieka do Isengardu. Tuż po jego przybyciu enty atakują cytadelę, bez trudu radząc sobie z obroną i niszcząc zewnętrzny mur; resztki armii Sarumana idą w rozsypkę. Smoczy Język wraz z upadłym czarodziejem uchodzą z oblężenia wieży Orthanku z życiem.

W tym samym czasie Aragorn, Legolas, Gimli i Gandalf podążają wraz z dowodzoną przez Theodena armią Rohirrimów ku zachodowi, aby wesprzeć obrońców Rogatego Grodu, potężnej twierdzy w zachodnim Rohanie. Przybywają w samą porę, by zapewnić wspaniałe zwycięstwo nad głównymi siłami Sarumana, po czym zwracają się na północ, kierując się do Isengardu. Cytadela leży w gruzach, zaś wszystkie enty skupione są wokół głównej wieży. Tu przyjaciele odnajdują Merry'ego i Pippina, doprowadzają do pojmania Sarumana i odzyskują Palantir z Orthanku, jeden z magicznych Kamieni Jasnowidzenia. Gandalf powierza go Aragornowi i wraz z Pippinem udaje się na południowy zachód do Minas Tirith. Wojna jest coraz bliżej.

Gollum

DWIE WIEŻE (KSIĘGA CZWARTA)

Frodo i Sam kontynuują swą misję, zmierzając ku Górze Przeznaczenia. Przekraczają Anduinę i przemierzają ponure Brunatne Pola, gdzie znajdują i (pozornie) obłaskawiają Golluma. Teraz, kiedy jego skąpstwo i złośliwość zostały poskromione, stwór przeprowadza hobbitów przez Martwe Bagna i przez spustoszoną równinę Dagorlad. W trójkę dochodzą do Morannonu, Czarnej Bramy, prowadzącej do Udunu, górskiej doliny uformowanej na kształt kielicha i prowadzącej do Mordoru. Tę drogę zagradzają im jednak silne zastępy sług Władcy Ciemności, wobec czego Gollum proponuje inne przejście. Przekonuje Froda do pomysłu znalezienia tajemnego tunelu biegnącego pod ziemią, równolegle do drogi przez górską przełęcz. Łącząc upadłe miasto Minas Morgul ze starą wieżą strażniczą Gondoru w Kirith Ungol, trasa ta stanowi tylną furtkę do Mordoru. Maszerują więc na południe przez Ithilien, wzdłuż zachodnich podnóży Gór Cienia.

Przebywszy mniej więcej połowę dystansu, trzej mali podróżnicy natrafiają na oddział zwiadowczy z Gondoru, prowadzony przez Faramira, młodszego brata Boromira. Zwiadowcy zabierają Froda, Sama i Golluma i prowadzą ich przez zalesione wzgórza do kryjówki za wodospadem Henneth Annun. Frodo opowiada Faramirowi o planach podróży, ten zaś mówi o zbliżającej się wojnie z przerażającym Władcą Pierścieni. Ostrzega hobbitów, że choć prowadzące do Mordoru drogi wydają się dziwnie spokojne, niebezpieczeństwa na obranej przez nich trasie są niemal nie do przezwyciężenia. Podczas tych krótkich chwil wytchnienia Faramirowi udaje się oprzeć mocy Jedynego Pierścienia i uniknąć pokusy, która jego bratu pomieszała zmysły. Szlachetny wojownik Gondoru zaopatruje wędrowców w prowiant, a ci ruszają w kolejny etap swej przerażającej podróży.

Zbliżając się do skrytych w kłębach dymu murów Minas Morgul, Frodo i Sam zaczynają rozumieć, że Faramir miał rację: Gollum rzeczywiście nie opisał im należycie niebezpieczeństw, czyhających na tym szlaku. Przyprawiający o mdłości smród wypełnia przejmująco wilgotną, zniszczoną dolinę, a trupie światło, sączące się z głównej wieży miasta, wygląda na poświatę zagłady. Wszędzie jest ciemno i cicho, ale kiedy mała grupka okrąża twierdzę, ponad górami przetacza się grzmot, a z ich wierzchołków wybuchają płomienie. Z iglicy Morgulu strzela błyskawica, a z pustki pod kamienną bramą miasta rozlega się przeciągły krzyk Wodza Upiorów Pierścienia. Rozpoczyna się Wojna o Pierścień.

Hobbici nie przerywają marszu, posuwając się ku wschodowi, coraz wyżej, wśród mrocznych oparów zalegających drogę, na przełęcz. Gollum prowadzi swych współtowarzyszy sekretnym wąwozem, którym biegną schody wokół Minas Morgul i dalej, do tunelu. Tu zdradza ich w nadziei odzyskania „swojego skarbu", Pierścienia Władzy. Najpierw porzuca ich, by potem napaść, kiedy zostaną zaatakowani przez pajęczycę Szelobę, okrutną strażniczkę tunelu. Sam pokonuje Golluma, ten ucieka, ale Frodo zostaje ukąszony przez Szelobę zanim przyjaciel zdąży przyjść mu z pomocą. Samowi udaje się zranić i odpędzić potwora, ale sądzi, że jego pan zmarł wskutek ukąszenia.

Druga część historii dobiega końca; Sam z niechęcią porzuca rannego Froda, bierze Jedyny Pierścień i, pogrążony w żalu, postanawia sam wypełnić beznadziejną misję. Podążając dalej przejściem dociera do stóp wieży Kirith Ungol, gdzie musi się skryć przed dwiema kłócącymi się bandami orków. Zakłada Pierścień i staje się niewidzialny. Wymyka się orkom, zawzięcie dyskutującym co począć z pojmanym, nieprzytomnym i chorym od jadu hobbitem i w tym momencie zdaje sobie sprawę, że Frodo żyje. Niestety, orki wnoszą go do wnętrza starej wieży strażniczej. Sam podąża za nimi, ale nie udaje mu się sforsować zatrzaśniętych wrót i pada pod nimi zemdlony. Tak kończą się „Dwie wieże".

POWRÓT KRÓLA (KSIĘGA PIĄTA)

Trzecia i ostatnia część „Władcy Pierścieni" – „Powrót króla" zaczyna się w Anorien, najdalej na północ wysuniętej prowincji Gondoru. Gandalf z Pippinem podążają na grzbiecie dzielnego rumaka, zwanego Gryfem, wysadzaną drzewami drogą, która dzieli tę okolicę, łącząc Edoras i inne, dalej na zachód położone miejsca, z Minas Tirith. Wiatr budzi Pippina z długiej drzemki w samą porę, by wraz z czarodziejem mógł dostrzec ogniska sygnałowe, zapalone na wzgórzach. Płonące punkty pojawiają się jeden po drugim, zdając się maszerować wzdłuż północnej krawędzi Białych Gór. Gandalf wie, że to mieszkańcy Gondoru ogłaszają alarm. Wojna jest blisko; wezwanie ma dotrzeć do Rohanu. Czarodziej pogania konia ku wschodowi.

Po pewnym czasie obaj docierają do położonej na siedmiu skalnych tarasach stolicy Gondoru. Miasto szykuje się do nieuniknionego najazdu. Spotykają się z Namiestnikiem Królestwa Południa, Denethorem, przynosząc mu wieści o jego synu, Boromirze, i zaprzysięgają gotowość oddania życia w obronie starożytnego królestwa.

Tymczasem Aragorn, Merry, Gimli i Legolas jadą na południe z królem Theodenem i jego gwardzistami. Po połączeniu z oddziałem dunedainskich Strażników, rodaków Aragorna podążających na wojnę, kierują się do Helmowego Jaru. Tam Aragorn wyjawia Eomerowi swój plan: zamierza pojechać drogą do Edoras, potem skręcić na południe do Dunharrow i wreszcie przekroczyć Białe Góry, podążając legendarną Ścieżką Umarłych. Twierdzi, że po spojrzeniu w Palantir z Orthanku jest pewien, iż obrońcom Minas Tirith pomoc jest potrzebna w przeciągu dziesięciu dni. Zbiera więc Szarą Drużynę – Gimlego, Legolasa i Strażników Północy – i w szybkim tempie prowadzi ich wytyczoną trasą. Zatrzymują się na krótko w Edoras, gdzie spotykają Eowinę, piękną, nieprzejednaną bratanicę Theodena. Podążają do doliny Dunharrow, przez wrota wiodące do podziemi i dalej, pozbawioną światła Ścieżką Umarłych. Aragorn przywołuje przeklętą Armię Umarłych, od której pochodzi nazwa tego szlaku, gromadząc w ten sposób wielki oddział duchów. Wyprowadza go ze Ścieżki w dolinę Morthondy, do Głazu na Erech. Tam właśnie, w najsłynniejszym miejscu Lamedonu, nakłania umarłych do wypełnienia przysięgi wobec Królów Gondoru, za złamanie której zostali niegdyś przeklęci, oni zaś zobowiązują się podążyć za nim, mając nadzieję w ten sposób zdjąć z siebie klątwę.

Szara Drużyna wjeżdża do środkowego Gondoru, a Theoden tymczasem odbywa przegląd wojsk Rohirrimów i rusza (z Merrym u boku) na odsiecz sąsiedniemu państwu. Na wschodzie Gandalf i Pippin są już na dobre zamieszani w srożącą się wojnę. Dwie wielkie zbrojne armie Mordoru, jedna podążająca z Morannonu, druga maszerująca z Minas Morgul osiągają rów, otaczający Pola Pelennoru poniżej Minas Tirith. Prowadzi je Wódz Upiorów Pierścienia, złowrogi Czarnoksiężnik. Wycofującego się Faramira Władca Mordoru zatruwa swoim Czarnym Tchnieniem. Słudzy Władcy Ciemności, miażdżąc obrońców przewagą liczebną, podciągają machiny oblężnicze pod miasto i zaczynają atak na stolicę Gondoru. Denethor, który wskutek częstego wpatrywania się w Palantir stracił zmysły i dostał się pod wpływ Saurona, poleca spalić na stosie siebie i umierającego Faramira, pozostawiając Gandalfowi pokierowanie obroną. Kiedy główna brama Minas Tirith zostaje skruszona, to właśnie Gandalf stawia czoło Czarnoksiężnikowi.

W tym krytycznym momencie zjawiają się Jeźdźcy Rohanu, wycinając sobie przejście w północnej flance napastników. Uwaga Czarnoksiężnika, odwrócona od miasta, skupia się na tym ataku, a on sam, dosiadając swego potwornego rumaka, kieruje się w tamtą stronę. Pokonuje w pojedynku Theodena, po czym czoło stawiają mu Merry i jeden z rycerzy Rohirrimów, imieniem Dernhelm. Wódz Nazgulów drwi z ich odważnej interwencji, wiedząc, że „żaden mąż nie może go zabić". Dernhelm zrzuca przebranie i oto przed Czarnoksiężnikiem staje Eowina, bratanica Theodena. Udaje jej się pomścić wuja – mimo odniesionej rany zabija Władcę Morgulu.

Bitwa na polach Pelennoru rozgorzała tymczasem na dobre; rezerwy wojsk Saurona, najwyraźniej nie mające końca, zepchnęły początkowo zwycięskich Rohirrimów do defensywy. I kiedy już zdaje się, że wszystko stracone przybywa Aragorn z Szarą Drużyną i posiłkami, w tym przeklętą Armią Umarłych. Słudzy władcy Ciemności w panice pierzchają, a Minas Tirith zostaje ocalone.

Kiedy bitwa powoli wygasa, Gandalfowi udaje się zapobiec przedwczesnemu spaleniu na stosie Denethora i Faramira, ale ocalić życie może już tylko temu drugiemu. Denethor ginie w płomieniach.

Koniec części piątej: zwycięskie armie Gondoru i Rohanu maszerują do Mordoru i ustawiają się w szyku przed Czarną Bramą. Po wysłuchaniu rzecznika Saurona odrzucają propozycję rozejmu i stają w obliczu nieprzeliczonej armii nieprzyjaciela. Ponownie niepewne są losy Wolnych Ludów. Rozpoczyna się Bitwa pod Morannonem.

POWRÓT KRÓLA (KSIĘGA SZÓSTA)

Księga szósta kończy tę epicką opowieść. Zaczyna się w momencie, gdy Sam odzyskuje przytomność i zaczyna szukać innej drogi do trzypiętrowej wieży Kirith Ungol. Udaje mu się i za pomocą Pierścienia omija dwóch zaczarowanych kamiennych Wartowników, strzegących wejścia. Dzielny hobbit ratuje ostatecznie Froda z rąk jego prześladowców, którzy zaczynają walczyć pomiędzy sobą, po czym mocą Szkiełka Galadrieli przełamuje wolę Wartowników i obaj uciekają z wieży. Schodzą w dół i wchodzą w skalistą, podobną do rynny dolinę, ciągnącą się wzdłuż Gór Cienia, którą biegnie droga na północ, z Kirith Ungol do Durthangu. Powoli posuwają się naprzód, pośród czarnych kamieni, ostrych cierni i mroku bezsłonecznej krainy: początkowo na północ, potem na wschód i wreszcie ku południowi i Górze Przeznaczenia. Przemierzają wulkaniczną równinę Gorgoroth i wspinają się na północno-zachodnie zbocze Ognistej Góry. Odnalazłszy wijącą się wzwyż drogę znów spotykają Golluma; Sam odpędza go i obaj hobbici kontynuują wędrówkę, by wreszcie dotrzeć do wrót góry, prowadzących do Sammath Naur, jaskini, gdzie Władca Ciemności wykuł Pierścień Władzy w ogniu Szczelin Zagłady. Dwóch niziołków, śledzonych przez Golluma, zagłębia się w mroczny tunel wiodący do ognistego serca Orodruiny. Osiągają cel – i w tym

Bilbo i Thorin przeciwko Trollom

momencie Frodo wreszcie poddaje się mocy Jedynego Pierścienia i nie chce się z nim rozstać. Zakłada go i znika.

Teraz Sauron zdaje sobie sprawę z tego, co właściwie się dzieje i cały swój gniew i wolę kieruje ku Frodowi. Wysyła Dziewięciu (Upiory Pierścienia) w kierunku Góry Przeznaczenia w desperackiej nadziei powstrzymania grożącej mu klęski. Jednak jest już za późno – Gollum przewraca Sama i po krótkiej szamotaninie na półce skalnej ponad Szczeliną Zagłady z niewidzialnym powiernikiem Pierścienia spada w otchłań. Trzymając w dłoni Pierścień, ginie w magicznych płomieniach.

Z chwilą zniszczenia Pierścienia, Góra Przeznaczenia zaczyna się trząść w posadach, a wszystko, co stworzył Władca Ciemności rozpada się w proch. Czarna Wieża obraca się w ruinę, podobnie jak inne wieżyce i mury w Mordorze. Na szczytach gór i na równinach wybuchają płomienie, pada czarny deszcz, błyskawice przeszywają niebo, aż wreszcie Pan Zła traci swą cielesną formę, by przepaść w Otchłani. Po zniszczeniu ich własnych pierścieni giną i Nazgule – jakieś czterdzieści stuleci później, niż było im to pisane. Przerażeni kataklizmem słudzy Saurona wpadają w panikę, zaczynają walczyć między sobą, idą w rozsypkę. Na równinie przed Morannonem szala zwycięstwa przechyla się na stronę otoczonych dotąd wojsk Aragorna i Eomera.

Po zakończeniu Wojny o Pierścień, Aragorn poślubia Arwenę, córkę Elronda, i zostaje ukoronowany jako król Połączonego Królestwa Arnoru i Gondoru; włada pod imieniem Elessar Telkontar. Jego sprzymierzeniec, Eomer, zostaje Królem Rohanu i wyprawia Theodenowi pogrzeb w Edoras. Żeni się z Lothiriel z Dol Amroth i odnawia Przysięgę Eorla, stary pakt, wiążący Rohirrimów z Dunedainami z Południowego Królestwa. Faramir i Eowina, pobierając się, wzmacniają te więzy i otrzymują tytuły Księcia i Księżnej Ithilien.

Po koronacji Aragorna, Gandalf i hobbici udają się wraz z Eomerem do Edoras i dalej, do Isengardu, żeby pożegnać się z Drzewcem, po czym przez Rivendell wracają do Shire'u. Tu odkrywają, że Grima Smoczy Język wraz ze swym panem – Sarumanem – dali wyraźnie odczuć swą obecność w zielonej, miłej krainie. Saruman, osłabiony i ukrywający się pod imieniem Sharkey, popiera powszechnie znienawidzony reżim, na czele którego stoi Lotho Baggins z Sackville; jego zbiry terroryzują cały Shire. W Bitwie Nad Wodą Frodo kładzie kres panowaniu czarodzieja. Ten jednak, zanim zostanie wypędzony, większością winy za popełnione zbrodnie obarcza Grimę. Rozwścieczony Smoczy Język zadaje mu śmiertelny cios sztyletem, a chwilę później sam ginie od hobbickich strzał. W Shire znów panuje spokój; Sam żeni się, a Frodo przez krótki czas pełni funkcję Burmistrza Hobbitonu.

Losy pozostałych członków Wyprawy: Gimli i Legolas zostają wiernymi przyjaciółmi. Gimli gromadzi wielu swych ziomków i ponownie zasiedlają Błyszczące Pieczary Aglarondu, w pobliżu Helmowego Jaru. Krasnoludy wykuwają nową bramę dla Minas Tirith. Legolas osiedla się w Ithilien, czekając na dzień, w którym zaprosi Gimlego, by wraz z nim udał się w podróż do Nieśmiertelnych Krain.

Cała historia kończy się jakiś rok później, w 3021, pod sam koniec Trzeciej Ery. Frodo i Sam wyruszają na zachód, dołączając do Elronda, Galadrieli i wielu innych – w tym Bilba – w Ostatniej Podróży Powierników Pierścienia. Zdążają do Szarej Przystani w zatoce Lindon, gdzie oczekują ich Kirdan i Gandalf. Niedługo potem docierają Merry i Pippin, w samą porę, by pożegnać się z Frodem, Bilbem i Gandalfem, zanim ci odpłyną za morze. Dopiero wtedy, wraz z Samem, udają się w drogę powrotną, smutni, a zarazem szczęśliwi.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA FABULARNEJ GRY FANTASY

W tym rozdziale przedstawiamy w formie dialogu między Mistrzem Gry i graczami zapis przebiegu przykładowej przygody, rozegranej w „Śródziemiu"; dodatkowe informacje podano kursywą. Nie znajdziecie tu szczegółowych mechanizmów gry, stosowanych przy rozstrzyganiu o efektach działań – takie przykłady znajdują się w dalszych rozdziałach.

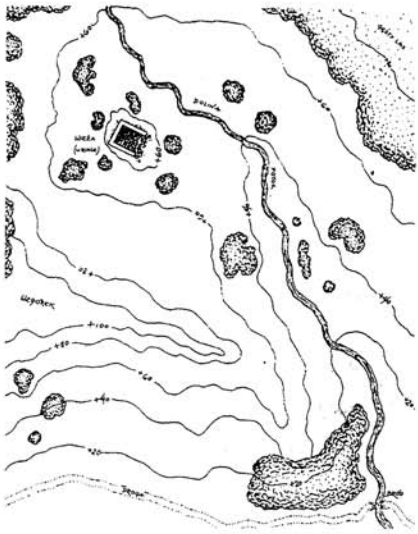
Bohaterowie graczy podróżują pieszo z Rivendell do Bree wzdłuż Wielkiego Wschodniego Gościńca, niosąc ładunek przedniego wina z Dorwinionu i nieco ziół. A oto kim są:

1. *Agonar*, elf, Mag
2. *Leanan*, animistka z plemienia Dunlandczyków
3. *Nari Zigildun*, krasnoludzki wojownik nie znanej płci (dla wielu krasnoludzkie kobiety wyglądają jak mężczyźni)
4. *Drogo Bracegirdle*, hobbicki zwiadowca; niektórzy niezbyt uprzejmie nazwaliby go złodziejem lub włamywaczem.

Krótko przed zmrokiem, jakieś 30 mil za Rivendell, w Lesie Trolli, bohaterowie postanawiają rozbić obóz. Schodzą z gościńca, zagłębiają się nieco w las; zaczyna padać drobny deszczyk. Po mniej więcej 100 jardach natrafiają na ruiny niewielkiej wieży. Nie wiedzą o tym, że w jej piwnicach ukrywa się trzech orków, którzy właśnie się budzą i zaczynają krzątać.

Poniższy dialog jest przykładem tego, jak może wyglądać fragment rozgrywki *role playing*.

Mistrz Gry (MG): „Dochodzicie do szczytu wzgórza i u jego stóp, w płytkiej dolince, dostrzegacie ruiny małej wieży. Wciąż trzyma się na niej nawet kawałek dachu. Obok przepływa niewielki strumyk, a wokół rosną zwyczajne drzewa i krzewy – sosny, dęby i inne." *MG szkicuje dolinkę na kartce papieru.*



Szkic Mistrza Gry

MG rysuje plan, tymczasem gracze naradzają się, co zrobić. Postanawiają sprawdzić, czy wieża nie nadawałaby się na nocleg, a przy okazji – czy nie jest to okazja do przeżycia jakiejś przygody. Jednak każdy z bohaterów musi działać oddzielnie dla osiągnięcia tego wspólnego celu, a koordynowanie akcji i współpraca ograniczona jest ich możliwościami porozumiewania się.

MG: „Jaki macie plan i jak się przygotowujecie?"

Drogo: „Chcielibyśmy wybadać, czy wieża nada się na nocleg. Wyciągnę mój mieczyk, wysunę się przed pozostałych i znajdę drogę podejścia, kryjąc się, jak tylko się da i idąc najciszej, jak potrafię".

Nari: „Wyjmę i załaduję kuszę. Będę osłaniał Drogа i posuwał się naprzód na jego sygnał".

Leanan: „Sięgam po maczugę i tarczę; ruszę do przodu wraz z Narim".

Agonar: „Przygotowuję się i rzucam czar Tarcza." *Rzuca dwiema specjalnymi kostkami, które razem dają wynik z zakresu 01-100.* „Wyrzuciłem 28". *Udało mu się.*

MG: „Drogo, wykonaj rzut manewru – zobaczymy, jak ci wyszło podkradanie się do wieży." *Gracz Drogа wyrzuca 47 (na kostce 01-00), a MG 24 – rzut aktywności dla orków, co oznacza, że żadna ze stron niczego nie zauważyła.* „Udaje ci się i nie dostrzegasz niczego szczególnego. Jesteś teraz 3 metry od wieży i z grubsza wiesz, jak sprawy stoją. Inni mogą się zbliżyć na twój znak".

Drogo: „Cofam się kawałek, tak żeby jakieś drzewo oddzielało mnie od wieży i macham do pozostałych, żeby podeszli".

Reszta grupy: „Ostrożnie się zbliżamy".

MG: „Niech każdy z was wykona rzut manewru." *Wyniki są następujące: 86, 35, 46, MG dla orków wyrzuca 62. Nadal nikt nic nie zauważa, ale orkowie stają się aktywniejsi i lada moment mogą wyjść po schodach na zewnątrz.* „Wszyscy podchodzicie, nie zauważając nic nadzwyczajnego".

MG: „Macie tu rysunek wieży i jej najbliższego otoczenia. Wieża jest kwadratowa, ma dwie kondygnacje. Od strony, z której się zbliżacie, zapadła się ściana na piętrze, ale pozostałe trzy i sufit trzymają się względnie dobrze. W dachu jest parę dziur. W dolnej części ściany, którą widzicie, również jest dziura, w miejscu, gdzie kiedyś były drzwi. W środku widzicie jedynie stertę śmieci".

Gracze (lub MG) zaznaczają na kartce swoje pozycje.

MG: „Co robicie w tej rundzie?"

Drogo: „Bardzo powoli podchodzę do ściany po prawej stronie i zaglądam do wewnątrz, kryjąc się za nią".

Nari: „Idę za Drogiem z napiętą kuszą".

Leanan: „Idę z Narim".

Agonar: „Ja też zbliżam się do nich".

MG: „Wszyscy wykonujecie rzuty manewru." *Wyrzucają 24, 89, 93 i 62. Rzut dla orków daje w wyniku 65 – wciąż przygotowują się do wyjścia na zewnątrz.* „Wszyscy podchodzicie do skraju ściany po prawej i zaglądacie za nią – widać wnętrze 5 na 5 metrów, zaśmiecone odłamkami skał, kawałkami drewna, zniszczonych mebli i innego śmiecia. Jest tu także

coś, co wygląda na dużą skrzynię (metr dwadzieścia długości, po około pół metra szerokości i głębokości), zagrzebaną w tych resztkach dokładnie po przeciwnej stronie pomieszczenia. W głębi po lewej dostrzegacie schody, prowadzące w dół. Co robicie w tej rundzie?"

Drogo: „Bardzo wolno wchodzę do wnętrza wieży, trzymając się prawej ściany i obserwując schody".

Leanan: „Przechodzę pod lewą ścianę i zaczynam usuwać śmieci i gruz ze skrzyni. Szukam jakichś magicznych przedmiotów albo skarbu".

Nari: „Celuję pomiędzy schody i główne drzwi, tak żebym mógł strzelić tu albo tam, gdyby coś się stało".

Agonar: „Przygotowuję zaklęcie Lewitacji".

MG: „Leanan i Drogo – rzuty manewru, proszę." *Niezłe rzuty – wyniki 78 i 94; orkowie wyrzucają 73 – skończyli przygotowania i zaczynają wchodzić po schodach.* „Drogo, nic nie zwraca twojej uwagi, więc po cichu zakradasz się aż do głównych drzwi. Leanan – doszłaś do sterty śmieci, w której znajduje się skrzynia, zgarnęłaś wszystko z wierzchu i nic nie znalazłaś. Co zamierzacie robić dalej?"

Agonar: „Rzucam czar Lewitacja i wolno wznoszę się pod dach". *Rzuca 54, co oznacza, że udaje mu się wylewitować.*

Nari: „Nadal jestem gotów do otwarcia ognia".

Drogo: „Wyglądam spoza głównych drzwi, nasłuchując jakichś szmerów".

Leanan: „Próbuję otworzyć skrzynię".

MG: „Powoli się ściemnia. Agonar, w tej rundzie wzniesiesz się na niecałe półtora metra, stając się kuszącym celem dla ewentualnych strzelców. Leanan – dostrzegasz, że skrzynia, choć zardzewiała, nie jest zamknięta na żaden zamek; otwierając ją możesz narobić sporo hałasu. Drogo – wyglądając zza drzwi widzisz to:" *Wręcza graczowi Droga kartkę z tekstem: „Nie widzisz nic szczególnego, ale z dołu schodów dobiega ciche brzęknięcie".* „Co robicie w tej rundzie?" *Rzut kostkami decyduje, że orki dalej pną się w górę schodów.*

Leanan: „Bardzo, ale to bardzo cicho otwieram skrzynię i zaglądam do środka".

Drogo: „Próbuję się ukryć, kucając za stertą gruzu przy drzwiach".

Agonar: „Dalej lewituję, wypatrując niebezpieczeństwa".

Nari: „Wciąż kryję drzwi i schody".

MG: „Leanan, wykonaj rzut". *Leanan czyni to i otrzymuje w wyniku 12.* „Otwierasz skrzynię, która skrzypi przy tym – w środku widzisz zardzewiały sztylet i małe pudełko. Agonar – znajdujesz się już ponad cztery metry nad podłogą i nic nie widzisz. Za to ty, Nari, i ty, Drogo, widzicie trzy orki (w utwardzanych skórach, z ekwipunkiem i krótkimi mieczami w garści) dochodzących do szczytu schodów i zwracających się ku Leanan, która ich nie zauważyła".

Nari: „Strzelam w największego".

Wyrzuca 92 i sprawdza w Tabeli Ataku z Dystansu – dla orka oznacza to 21 obrażeń i trafienie krytyczne, Przebicie, „D". Kolejny rzut daje w wyniku 70 – czyli Nari przestrzeliwuje szyję orkowi, który ginie na miejscu (naprawdę niezły strzał).

MG: „Co planujecie w tej rundzie?"

Agonar: „Przygotowuję zaklęcie Snu i wrzeszczę: «Leanan, orki!!!»"

Nari: „Rzucam kuszę i wyciągam topór bojowy, ruszając się w stronę Leanan. Krzyczę: «No, chodźcie tu, a zabiję was, wy świńskie ryje!»"

Drogo: „Nadal się chowam, ale mieczyk mam przygotowany".

Leanan: „Ponieważ nie zauważyłam od razu orków, próbuję sięgnąć po pudełeczko leżące w skrzyni i ukryć je w fałdach płaszcza, tak żeby nikt tego nie widział".

MG rzuca kośćmi, aby określić reakcję pozostałych dwu orków. Uzyskuje wyniki 06 i 91. Jeden z orków postanawia salwować się ucieczką, drugi zaś najpierw zabije tę drobną istotę ludzką, stojącą tyłem do niego. Mistrz Gry wykonuje rzuty percepcji dla Agonara, Nariego i Droga, żeby sprawdzić, czy dostrzegą, że Leanan zabiera pudełko – żadne z nich tego nie widzi.

MG: „Jeden ork odwraca się i chce wybiec przez główne drzwi, a drugi rzuca sprzęt na ziemię i wrzeszcząc, z uniesionym mieczem, rusza na Leanan. Leanan, udało ci się zrobić to, co chciałaś w tej rundzie, ale słyszysz za sobą tupot nóg i okrzyki przyjaciół. Drogo, możesz spróbować trafić orka, kiedy cię mija".

Drogo: „Sieknę go, jak będzie przebiegał".

Rzuca 02 – pechowe trafienie. Kolejny rzut – 49 – oznacza upuszczenie broni.

MG: „Ciekawe posunięcie, Drogo, ork nawet cię nie zauważył i biegnie dalej. Nari, równocześnie dobiegacie do Leanan i w następnej rundzie obaj możecie atakować. Leanan, teraz już dokładnie wiesz, co się dzieje. Co dalej, panowie i panie?"

Drogo: „Podnoszę miecz".

Agonar: „Rzucam na orka Sen, żeby uratować Leanan. Przygotowywałem się tylko jedną rundę, więc mam -15 do rzutu ataku".

Leanan: „Nie jestem za dobra w walce, więc rzucam się na ziemię i nakrywam skrzynią". *Skrzynia jest wystarczająco duża, żeby Leanan mogła się w niej zmieścić.*

Nari: „Spróbuję jednym ciosem przeciąć go na pół".

MG: „Najpierw czar Agonara, później Leanan spróbuje wykonać manewr i naciągnąć na siebie skrzynię, potem zaatakuje ork, który jest szybszy od Nariego i na końcu Nari będzie miał swoją szansę. Drogo chwilowo jest wyłączony z akcji – podnosi broń".

Agonar rzuca 68; Rzut Odporności orka daje w wyniku 17 i stwór usypia. Leanan pada na ziemię, ale gdyby nie udane zaklęcie Agonara i tak nie uniknęłaby ciosu orka. Nari atakuje już śpiącego orka, zadając mu 40 obrażeń i dwa trafienia krytyczne: Cięcie 'E' i Zmiażdżenie 'C', co daje nam nieprzytomnego orka ze złamaną nogą, który wraz ze skrzynią pada na Leanan. Wskutek tego wypadku doznaje ona 5 obrażeń i efektów trafienia krytycznego Wytrącenie, 'A' – dodatkowe 4 obrażenia i oszołomienie na 1 rundę.

***

W dalszym ciągu przygody grupa może zbadać dokładnie wieżę (teraz pustą), pogonić za uciekającym orkiem (który mógł pobiec po posiłki), odejść z tego miejsca lub podjąć jakieś inne kroki. Nari i Agonar otrzymają sporo punktów doświadczenia za udane czary i walkę, a Drogo wprawdzie odzyskał mieczyk, ale nie szacunek dla siebie samego. Leanan może być bardzo zaskoczona, kiedy otworzy pudełko, o którym reszta grupy nic nie wie (na zamykającej ją zapadce jest zatruta igiełka, która ugodzi ją, jeśli Leanan nie wykryje i nie unieszkodliwi pułapki).

2.0 • JAK W TO GRAĆ: ZASADY I WSKAZÓWKI

Większość gier *role playing* wymaga „zasad" (lub wskazówek), które pozwolą określić i kontrolować fizyczne realia świata, w którym mają miejsce przygody. Najlepiej byłoby, gdyby takie reguły uwzględniały większość wynikających z toku rozgrywki sytuacji, nie niszcząc zarazem jej specyficznego smaczku i nie zacierając detali intrygi czy świata.

Gra „Śródziemie" stanowi taki właśnie zestaw reguł, ujmujących cechy właściwe ludziom, miejscom i przedmiotom martwym w Śródziemiu J. R. R. Tolkiena, podzielony na osiem części:

- **Część I** to ogólne spojrzenie na fabularne gry fantasy, na Śródziemie, opisujące je książki Tolkiena i przegląd reguł i wskazówek do gry (Rozdziały 1.0-2.0, strony 2-19).
- W **Części II** znajdują się opisy uprzednio stworzonych i gotowych do prowadzenia bohaterów (Szablonów Postaci) oraz objaśnienia rozmaitych czynników i atrybutów określających postać w „Śródziemiu" (Rozdziały 3.0-6.0, strony 20-41).
- **Część III** daje odpowiedź na pytanie, jak rozstrzygać efekty najczęściej podejmowanych w trakcie przygód działań (Rozdziały 7.0-10.0, strony 42-57).
- **Część IV** zawiera reguły pomagające Mistrzowi Gry w wymyślaniu własnego świata i późniejszym nim kierowaniu (Rozdziały 11.0-18.0, strony 58-77).
- Z **Części V** można się dowiedzieć, jak tworzyć własnych bohaterów i śledzić ich rozwój (Rozdziały 19.0-27.0, strony 78-97).
- W **Części VI** przedstawiono przykładowe scenerie do wykorzystania w grze (strony 98-112).
- **Część VII** – to dodatki: Szablony Bohaterów, opisy rozmaitych ras i kultur, stworów, listy zaklęć, umiejętności drugorzędnych, adnotacje dotyczące konwersji, wybór lektur oraz wszystkie tabele i dokumenty, opisujące mechanizmy pozwalające stworzyć odpowiedni nastrój i uwzględnić wiele nowych szczegółów, nie umniejszając przyjemności z gry (Dodatki D-1 do D-10, strony 113-265).
- **Część VIII** to indeks (strony 266-268).

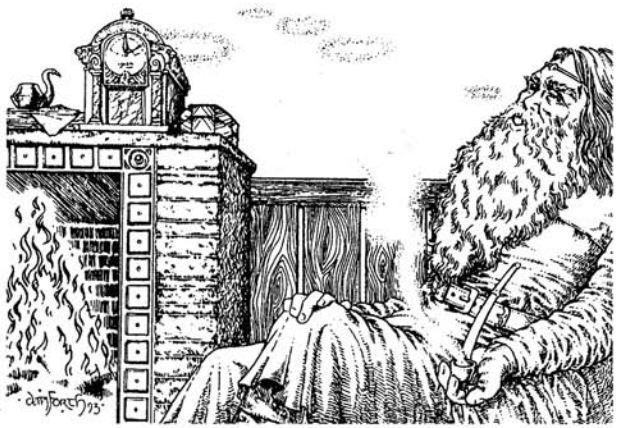
Zarówno Mistrz Gry, jak gracze nie powinni zapominać, że wszystkie te „zasady" są zaledwie ogólnymi wskazówkami, jak stworzyć i poprowadzić fabularną grę fantasy. Mistrzowie nie powinni czuć się nimi skrępowani i modyfikować je dowolnie, zależnie od własnej wizji *role playing*, zaś gracze muszą zdać sobie sprawę, że to MG jest ostateczną wyrocznią, kiedy przychodzi do interpretowania bądź zmiany zasad.

Z drugiej strony – zasady te i odnoszące się do nich decyzje Mistrza Gry są jedynym źródłem informacji, jakim dysponują gracze, dotyczącym ich postaci i samego Śródziemia, toteż MG nie może być stronniczy i wydawać zmiennych werdyktów. Grozi to utratą zaufania graczy, a w prawdziwie satysfakcjonującej i dla wszystkich zabawnej grze fabularnej jest ono niezbędne.

2.1 • NAUKA POSŁUGIWANIA SIĘ „ŚRÓDZIEMIEM"

Najlepiej byłoby, żeby Mistrz Gry najpierw przejrzał niniejszy podręcznik i zyskał ogólne pojęcie o systemie; dopiero potem powinien uważnie i dokładnie przeczytać wszystkie zasady. Jeżeli zdarzy mu się nie zrozumieć czegoś od razu, niech zaznaczy sobie ten fragment i wróci do niego później, po przeczytaniu reszty. W najtrudniejszych miejscach często znajdują się objaśniające je przykłady. Nie jest konieczne, aby MG po pierwszym czytaniu posiadł dogłębną znajomość reguł, czy wręcz nauczył się ich na pamięć – podręcznik został tak skonstruowany, by z wieloma sytuacjami radzić sobie łatwo, odnajdując odpowiednie rozdziały.

Każdy z graczy powinien najpierw przeczytać Części I i II, a następnie wybrać którąś z przygotowanych do rozgrywki postaci z Dodatku D-1. Gracze bardziej doświadczeni zechcą zapewne od razu zapoznać się z Rozdziałem V i stworzyć własnego bohatera. Następnie polecamy przeczytanie Części III, co pozwoli na zapoznanie się ze znaczeniem poszczególnych opcji w sytuacjach taktycznych (zwykle w walce). Grający nie muszą czytać Części IV i VI, ponieważ traktują one o tym, jak Mistrz Gry ma kierować rozgrywką, otoczeniem w świecie gry i uwzględniać inne czynniki. Do Części VII najlepiej odwoływać się w razie potrzeby uzyskania konkretnych informacji.



Herbatha w hobbickiej norce Bilba

Rozdziały:
2.0
2.1

PRZESIADKA Z „WP" NA „ŚRÓDZIEMIE"

A więc gracie już we „Władcę Pierścieni" od paru tygodni, miesięcy, może lat. I znakomicie się bawicie. Tak naprawdę, to wciąż się zastanawiacie: czy na pewno chcę przerzucić się na „Śródziemie"? Bądźcie spokojni; podjęliście właściwą decyzję.

Teraz, kiedy powiesz Mistrzowi Gry, że chcesz zagrać kogoś, kto specjalizuje się w leczeniu, nie usłyszysz w odpowiedzi, że w takim razie możesz wybrać tylko Maga; możesz wcielić się w Animistę. Gdyby bardziej interesowały cię wzbudzające strach czary, zostań Magiem. Dopiero, gdybyś koniecznie chciał zagrać rezolutnego bystrzaka, który wszystko potrafi, gra na jakimś instrumencie i łatwo uczy się języków, postaw na Barda.

Ściślej określone klasy postaci nie są jedyną zaletą „Śródziemia" – masz większy wybór właściwie pod każdym względem:

- więcej czarów
- więcej kultur (teraz zamiast na przykład być po prostu elfem, będziesz mógł być Noldorem, Sindarem lub Leśnym Elfem)
- więcej umiejętności (takich jak wyszukiwanie pożywienia, używanie liny, wiedza o jaskiniach)
- większy wybór działań w przygodzie.

A może przeraża was grubość tego podręcznika? Zupełnie niepotrzebnie: są tu opisane te same podstawowe elementy, co i w „WP": manewry, bohaterowie i walka. Czeka was odgrywanie ról, nie mniej ekscytujące niż w znanej wam grze (w której pewnie jesteście już ekspertami). Różnica polega na zwiększeniu stopnia realizmu – co pozwoli wam przeżyć wspanialsze przygody.

Poświęćcie na grę jeden wieczór, a będziecie zaskoczeni, jak łatwo zaznajomicie się ze „Śródziemiem" i jak szybko docenicie zwiększenie możliwości wyboru i dokładniejsze opisy świata Tolkiena.

Czas na kilka słów specjalnie dla Mistrzów Gry. To, że gracze będą mieli większą swobodę działania, wbrew pozorom ułatwi wam zadanie, a nie utrudni. Nie będziecie musieli rozczarowywać gracza, który chciałby zagrać krasnoludzkiego Zwiadowcę, mówiąc mu: *„Krasnoludy nie mogą być Zwiadowcami. Musisz zagrać Wojownika"*. W „Śródziemiu" wszystkie współczynniki, niezbędne do stworzenia Zwiadowcy tej rasy masz pod ręką. Gracze mogą wręcz rozważyć poprowadzenie krasnoluda Strażnika lub Animisty!

Na tym nie koniec. Przygody z otwartym zakończeniem oznaczają, że nie będziecie musieli uciekać się do wymyślnych sztuczek, by gracze działali zgodnie z waszymi zamierzeniami.

Rozważmy „Dzień wstaje wcześnie", pierwszą przygodę do „WP", jaką zdarzyło się wam prowadzić. Gracze musieli podjąć decyzję o:

- uwolnieniu Tolmana Greenthumba
- pokonaniu trolli oraz
- przeszukaniu ich jamy w nadziei odkrycia znajdującego się tam skarbu.

A co byłoby, gdyby postanowili wykonać te zadania w innej kolejności? I gdyby mieli ku temu uzasadnione powody? Wykonaliście pewnie kawał dobrej roboty, starając się zasugerować im narzucony przez scenariusz porządek działania.

Nie mogliście po prostu powiedzieć: *„Słuchajcie, w przygodzie jest napisane, że macie najpierw uwolnić Tolmana"*. Zniszczyłoby to jakikolwiek realizm, nie mówiąc już o zepsuciu zabawy. Zaczęliście więc kombinować: może by tak Holfast (szeryf i wuj Tolmana) wybatożył bratanka? Nie, nie licowałoby to z jego reputacją uczciwego hobbita. Może areszt za chwilę ma się zawalić? To też nic nie da – bohaterowie graczy nic by o tym nie wiedzieli, więc nie wpłynęłoby to na ich decyzję. Hmmm... Wiem! Niech trolle nie poprzestają na owcach. Niech zrobią krzywdę staruszce albo jakiemuś dziecku – wtedy Tolman będzie potrzebny, żeby je znaleźć!

Ponieważ przygody do „WP" były kierowane, musieliście wywierać na graczy delikatny nacisk, żeby podążali przewidzianą w scenariuszu ścieżką, co sprawia tym więcej kłopotów, im bardziej twórczy, odważniejsi i ufni we własne siły są wasi gracze. A ich kreatywność, odwaga i pewność siebie rosły wraz ze wzrostem doświadczenia w grze!

„Śródziemie – gra fabularna" pozwoli bohaterom wykazać dzielność i odwagę, upraszczając zarazem waszą rolę jako Mistrzów Gry. Jak wspomniałem poprzednio, przygody do „Śródziemia" mają otwarte zakończenie, co znaczy, że opisują bohaterów niezależnych, miejsce akcji oraz historię konfliktu łączącego te elementy. W żaden sposób jednak nie prowadzą was i waszych graczy przez zaprogramowaną uprzednio przygodę. To wyniki waszych działań decydują o rozwoju sytuacji.

> **Uwaga:** *Oczywiście, z tymi wszystkimi korzyściami wiąże się dodatkowa odpowiedzialność. Więcej decyzji musicie podejmować sami – książka nie powie wam, co robić. A kiedy gracze podejmą naprawdę nieoczekiwaną decyzję, możecie być zmuszeni do wymyślenia jakiegoś scenariusza na poczekaniu, by dać im zajęcie w jakimś zapomnianym kącie świata, który akurat zachciało im się badać. Sądzę jednak, że uznacie te dodatkowe zadania za interesujący aspekt roli MG. To jest najlepsze!*

Śródziemie to wielki świat! A ze „Śródziemiem – grą fabularną" wasze możliwości są nieograniczone. Ruszajcie więc na spotkanie oczekujących was przygód – i stawiajcie czoło Cieniowi aż do upadłego. Powodzenia!

2.2 • KONWENCJE RZUTÓW KOŚĆMI

Gracze i Mistrz Gry często określają za pomocą rzutów kostkami wyniki działań podejmowanych przez postaci w grze fabularnej. Na każdej z używanych w „Śródziemiu" kostek wypaść może wynik od 0 do 9. W sklepach z grami spotyka się dwa rodzaje tego typu kostek: 10-ścienne i 20-ścienne (te ostatnie mają cyferki od 0 do 9 namalowane dwukrotnie). Rzucając dwiema takimi kośćmi można uzyskać wiele różnych wyników:

Rzut 1-100 – Większość rzutów w „Śródziemiu" to rzuty „1-100" (inaczej zwane „rzutami k100"). Rzuca się dwiema kostkami jednocześnie i wynik na jednej z nich traktuje jako liczbę dziesiątek, na drugiej zaś – jako liczbę jedności. W ten sposób otrzymujemy losowy wynik z zakresu od 01 do 00 (wyrzucenie dwóch zer oznacza 100, nie 0).

Drzewiec

Rzut otwarty – Wiele spośród rzutów 1-100 to „rzuty otwarte". Najczęściej ich wynik mieści się w zakresie 1-100, czasem jednak może być zarówno niższy od zera, jak i wyższy od stu. Najczęściej wykonywane rzuty otwarte to: rzuty manewru, rzuty ataku, rzuty orientacji, rzuty percepcji, rzuty odporności i rzuty spotkań. Do rzutów zwyczajnych (nie otwartych) należą m.in. rzuty trafień krytycznych, rzuty atrybutów i te, które decydują o wyuczeniu się list czarów.

Frodo

W przypadku rzutów otwartych:

***Jeżeli początkowy wynik rzutu k100 przekracza 95**, należy rzucić ponownie i wynik drugiego rzutu dodać do pierwszego. Jeżeli w drugim rzucie również zdarzy się przekroczyć 95, rzucamy ponownie i dalej dodajemy. Czynimy tak aż do momentu wypadnięcia na kostkach wyniku mniejszego niż 96. Suma kolejnych rzutów jest ostatecznym wynikiem „rzutu otwartego" (wysokiego). Teoretycznie nie ma żadnego górnego ograniczenia wielkości tego wyniku.*

***Jeżeli początkowy wynik rzutu k100 jest niższy od 06**, należy rzucić ponownie i wynik drugiego rzutu odjąć od wyniku pierwszego. Jeżeli w drugim rzucie przekroczymy 95 – rzucamy po raz trzeci i wynik odejmujemy od różnicy dwóch pierwszych. Proces ten powtarza się tak długo, aż na kostkach wypadnie liczba poniżej 96. Otrzymana w ten sposób różnica jest ostatecznym wynikiem „rzutu otwartego" (niskiego). Teoretycznie nie ma żadnego dolnego ograniczenia wielkości tego wyniku.*

Rzut 1-10 – Jeżeli wymagany jest wynik z zakresu od 1 do 10, wystarczy rzucić jedną kostką – otrzymamy wynik od 0 do 9, przy czym 0 traktuje się jako 10. O takim rzucie mówimy „rzut k10" lub „1-10".

Rzut 1-5 – Należy rzucić jedną kostką, wynik podzielić przez 2 i zaokrąglić w górę.

Rzut 5-50 – Należy rzucić pięć razy 1-10 i dodać wyniki.

Inne rzuty – Wszystkie inne rzuty są tylko odmianami powyżej opisanych (tj. 2-20, 10-100 i in.).

2.3 • DEFINICJE

Większości specyficznych terminów użytych w „Śródziemiu – grze fabularnej" i spotykanych w pracach Tolkiena nie wyjaśniono poniżej. Ich opis pojawia się w momencie, gdy znajdują zastosowanie w tekście. Znalazły się tu pojęcia najczęściej używane oraz niezbędne do właściwego zrozumienia i posługiwania się „Śródziemiem".

Działanie: Działanie to czynność, którą bohater może wykonać w czasie jednej rundy (10 sekund).

Kampania: Rozgrywka *role playing*, ciągnąca się przez dłuższy czas, złożona z cyklu przygód, połączonych ze sobą czasem akcji i wydarzeniami.

Szansa: Często zdarza się w „Śródziemiu", że jakieś zamierzenie ma „szansę" powodzenia i szansę tę podaje się zazwyczaj jako x %. Oznacza to, że jeżeli wynik rzutu (1-100) będzie niższy lub równy x, zdarzenie nastąpi (działanie powiedzie się) – w przeciwnym wypadku do niego nie dojdzie.

Przepływ: Jedno z królestw magii; dokładny opis znaleźć można w Rozdziale 15.2, na stronie 70.

Trafienie krytyczne: Cios, którego efekty przewyższają obrażenia wynikające po prostu z ataku.

Rzut kostkami: patrz „Rzut".

Esencja: Jedno z królestw magii; dokładny opis można znaleźć w Rozdziale 15.1, na stronie 70.

Trafienie pechowe: Wyjątkowo nieefektywny atak, którego rezultat jest niekorzystny dla atakującego (Patrz Rozdział 8.3.1, na stronie 50).

Mistrz Gry: Mistrz Gry, sędzia, mistrz podziemi itp. Osoba, która musi tchnąć życie w świat gry fabularnej, tworząc scenerię, wydarzenia następujące w tymże świecie i pozostałe kluczowe jego elementy. Do niego należy interpretacja sytuacji i reguł, kontrola nad poczynaniami bohaterów niezależnych i rozstrzyganie konfliktów.

Grupa: Zespół Bohaterów Graczy.

Obrażenia: Narastający ból i krwawienie z ran, które mogą prowadzić do szoku i utraty przytomności. Każda z postaci może odnieść pewną ilość obrażeń, zanim zemdleje (ile dokładnie, to już zależy od jej Budowy Fizycznej).

Poziom: Poziom Bohatera jest miarą rozwoju jego umiejętności i zazwyczaj oddaje jego możliwości i moce, jakimi dysponuje. Postać powinna awansować na kolejne poziomy w miarę rozgrywania kolejnych przygód i nabywania doświadczenia.

Manewr: Działanie podejmowane przez bohatera, wymagające niezwykłego skupienia, koncentracji w trudnej sytuacji lub podjęcia ryzyka (np. wspinaczka po linie, balansowanie na skalnej półce, otwieranie zamka wytrychem etc.). Manewry wymagające poruszania się określa się mianem „manewrów dynamicznych" w przeciwieństwie do innych, zwanych „manewrami statycznymi".

Walka wręcz: Starcie „oko w oko" (czyli walka bez użycia pocisków, czarów i broni strzeleckiej); zwana również „zwarciem".

Potwory: Niezwykłe stworzenia, zazwyczaj obdarzone magicznymi zdolnościami i talentami. Zwykle złe i wrogie.

Bohater niezależny: Istota występująca w grze fabularnej, której postępowanie kontroluje Mistrz Gry.

Parowanie: Częściowe wykorzystanie umiejętności ofensywnych postaci w celu zmniejszenia skuteczności ataku przeciwnika.

Gracz: Uczestnik fabularnej gry fantasy, kontrolujący postępowanie jednej z postaci, swego Bohatera Gracza.

Bohater Gracza: Postać, której działania kontroluje jeden z graczy (w przeciwieństwie do Mistrza Gry).

Frodo ucieka od Starej Wierzby

Punkty mocy: Liczba określająca, ile czarów może rzucić postać dzięki wewnętrznej mocy w przeciągu jednego dnia (tj. między okresami odpoczynku).

Profesja: Profesja bohatera jest odbiciem jego wyszkolenia i utartych wzorców myślenia. W grze ma wpływ na to, ile wysiłku wymaga od bohatera rozwinięcie posiadanych umiejętności w różnych dziedzinach.

Rzut odporności: Rzut kostkami, określający, czy bohaterowi udało się oprzeć działaniu zaklęcia, truciznie, chorobie lub zwycięsko stawić czoło innemu nieszczęściu.

Rzut: W „Śródziemiu – grze fabularnej" do rozstrzygnięcia o powodzeniu każdej podjętej akcji wymagającej „rzutu" używa się dwóch różnego koloru dziesięciościennych kostek, które można kupić w niektórych sklepach z grami. Na ściankach każdej z nich znajdują się dwa zestawy cyfr: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9; dzięki nim można uzyskać rozmaite wyniki, opisane w Rozdziale 2.2 na poprzedniej stronie.

Runda: Przedział czasu (10 sekund) w „Śródziemiu" stosowany do kontrolowania przebiegu akcji.

Sesja: Jedno posiedzenie poświęcone rozgrywaniu przygody. Wiele sesji składa się na kampanię.

Lista czarów: Zbiór związanych ze sobą zaklęć, pogrupowanych według poziomów. Bohater, który „wyuczył się" listy czarów może rzucać pochodzące z niej zaklęcia, jeśli poziom, z którego pochodzą, nie przewyższa jego poziomu.

Atrybut: Jeden z sześciu fizycznych i psychicznych współczynników, mających wpływ na to, jak bohater radzi sobie z wykonywaniem większości działań.

Umiejętność: Stopień wyszkolenia w konkretnej dziedzinie, dający bohaterowi zdolność do wykonania określonych zadań.

Dzikie zwierzęta: Zwyczajne gatunki zwierząt bez magicznych zdolności. Obserwuje się u nich pewien stopień zorganizowania społecznego, nie są jednak w stanie wytworzyć własnej kultury.

• CZĘŚĆ II •
TWÓJ BOHATER

W fabularnej grze fantasy każdy z „graczy" kontroluje poczynania swojego „bohatera", podczas gdy Mistrz Gry sprawuje pieczę nad działaniami wszystkich innych stworzeń w grze (nazywanych także „bohaterami niezależnymi"). Jednym z głównych zadań, jakie stoją przed tobą w grze fabularnej jest zatem przyjęcie osobowości twojego bohatera i reagowanie na występujące podczas rozgrywki zdarzenia tak, jak zareagowałby ów bohater. Jest to największa różnica pomiędzy grami *role-playing*, a innymi rodzajami gier, jak brydż czy szachy. Twój bohater nie jest zwyczajnym kawałkiem papieru. W dobrej grze fabularnej stawiasz się w jego położeniu, odgrywasz jego „rolę".

W grze *Śródziemie* znajdziesz przygodę, magię, akcję, niebezpieczeństwa, walkę, skarby, bohaterów i łotrów, życie i śmierć. Przyjmując więc rolę swojego bohatera, możesz opuścić na chwilę rzeczywisty świat i wkroczyć w krainę, gdzie fantazja jest rzeczywistością, a rzeczywistość ogranicza jedynie wyobraźnia – twoja, innych graczy i Mistrza Gry.

Wybór bohatera

W *Śródziemiu* możesz zagrać wcześniej przygotowanym bohaterem (patrz rozdział 3.0 na str. 21 oraz Dodatek D-I, str. 113). Do wyboru jest szesnastu takich bohaterów:

1) **Wojownik – Czarny Numenorejczyk** (str. 114) – Indrazor to mężczyzna, wojownik, dumny najemnik wygnany z Umbaru.

2) **Wojowniczka Rohirrimów** (str. 116) – chłodna, lecz niezwykle uczuciowa wojowniczka, Leowina, ambitna amazonka.

3) **Wojownik – krasnolud** (str. 118) – Bali Czerwony Hełm, wojowniczy krasnolud z Żelaznych Wzgórz.

4) **Wojownik – Sindar** (str. 120) – Camthalion, spokojny, miłujący naturę elf.

5) **Zwiadowca – Dunlandczyk** (str. 122) – Belefleka, porywczy i towarzyski Dunlandczyk. Zabawia się w poetę i pisarza.

6) **Zwiadowca – hobbit** (str. 124) – Boffo Tuk z Północnych Tukow, ryzykant wywodzący się spośród Fallohidów, pochodzi z Północnej Ćwiartki.

7) **Zwiadowca – krasnolud** (str. 126) – Dwalin, trzeźwo myślący i podejrzliwy krasnolud, mieszka w Błękitnych Górach.

8) **Zwiadowca Leśnych Elfów** (str. 128) – Lothiniel, pogodna, kochająca rozrywki elfka z północnej części Mrocznej Puszczy.

9) **Strażnik – Dunedain** (str. 130) – Galadhil, surowy, cichy mężczyzna z pogranicza Arthedainu.

10) **Strażnik – Leśny Człowiek** (str. 132) – Skutilla, powściągliwy lecz spostrzegawczy mężczyzna pochodzący z Miasta Leśnych Ludzi w południowej części Mrocznej Puszczy.

11) **Bard z Dorwinionu** (str. 134) – Widonu, kobieta z Riavod, portu nad Morzem Rhun, twarda, przebiegła i przyjazna awanturniczka.

12) **Bard Noldorów** (str. 136) – Lolindir, dumny i twórczy elf, mieszka w Lorien.

13) **Mag – Leśny Elf** (str. 138) – Lamalas, ostrożny, ale miłujący rozrywkę elf spośród Avarich, pochodzi z Królestwa Leśnych Elfów w północnej części Mrocznej Puszczy.

14) **Mag – Dunedain** (str. 140) – Mirwena, poważna i dociekliwa kobieta, zakochana w jubilerstwie.

15) **Animista – półelf** (str. 142) – Elbragol, mądry i powściągliwy Peredhil (półelf), wychowany przez Noldorów z Forlindonu.

16) **Animista – Beorning** (str. 144) – Beralath, szorstki i jowialny człowiek z rodu Beorna, mieszka w zachodniej części Doliny Anduiny.

Tworzenie własnej postaci

Jeśli masz więcej doświadczenia jako gracz, możesz zechcieć stworzyć własną postać zamiast korzystać z gotowych, o w pełni określonych cechach. Jeśli tak, powinieneś użyć reguł tworzenia postaci z Części V, str. 78. Potrzebna ci będzie pomoc Mistrza Gry dla określenia historii i pochodzenia twojego bohatera.

Twój bohater

Twój bohater jest zdefiniowany przez pewne atrybuty, opisujące jego cechy, zdolności i umiejętności. Liczby te określają, jakie on ma szanse na udane wykonanie niektórych działań w grze. Wiele z działań, których twój bohater będzie próbował w czasie gry, ma pewne szanse na powodzenie i pewne na porażkę. Tak więc, mimo że akcje w świecie gry są inicjowane przez Mistrza Gry i graczy, to ich sukces lub niepowodzenie określone są przez reguły gry *Śródziemie*, współczynniki definiujące twego bohatera oraz czynnik losowy w postaci rzutu kostką. Wszystkie współczynniki, określające twego bohatera w grze *Śródziemie* podajemy i omawiamy dalej (rozdziały 4.0-6.0).

3.0 • ROZWÓJ POSTACI

W fabularnej grze *fantasy* każdy z graczy musi śledzić zmiany współczynników określających jego bohatera i wpływających na niego. Mistrz Gry czyni to samo dla Bohaterów Niezależnych.

3.1 • SZABLONY BOHATERÓW

Jeśli chcesz grać gotową postacią, stworzoną na potrzeby początkujących, wybierz jednego z przygotowanych Bohaterów, wymienionych na stronie 20. Następnie powinieneś odnaleźć dwustronicowy *szablon bohatera*, odpowiadający twojemu wyborowi. Wszystkie szesnaście szablonów podano w Dodatku D-1 (str. 113). Przykładowy szablon można obejrzeć na kolejnych dwóch stronach (str. 22-23). Wszystkie informacje zawarte w szablonach zostały wyjaśnione i omówione w rozdziałach 4.0-6.0

Na pierwszej stronie szablonu bohatera znajdziesz informacje, które nie ulegają zmianie w trakcie rozgrywki. Za to z danych, które umieścisz na drugiej stronie, będziesz przez cały czas korzystał, ponadto będą one wymagały częstej aktualizacji. Najlepiej więc zapisać je ołówkiem, tak żeby łatwo było je ścierać i poprawiać. Możesz wykonać kopie lub fotokopie szablonów do własnego użytku.

Jeśli Mistrz Gry nie zdecydował inaczej, powinieneś na *drugiej stronie* szablonu bohatera (będzie on na *pierwszym poziomie*) zanotować wymienione niżej informacje. Informacja o 1 Poziomie podana została w pierwszej kolumnie liczb na pierwszej stronie szablonu bohatera:

1) Zanotuj aktualny *poziom* swojego bohatera (pierwszy) oraz sumę punktów doświadczenia (10,000) w odpowiednich rubrykach w prawym górnym rogu szablonu.

2) W kolumnie oznaczonej „premia za poziom" wpisz wszystkie wartości z pierwszej kolumny na pierwszej stronie szablonu.

3) Dla każdego wiersza dodaj wszystkie wpisane premie i zapisz sumę w kolumnie oznaczonej „premie razem". Tej wartości będziesz używać w czasie gry.

Przykładowy szablon podany na kolejnych dwóch stronach został już odpowiednio wypełniony dla bohatera na pierwszym poziomie.

***

W miarę, jak twój bohater będzie zdobywać coraz nowe doświadczenia w awanturniczym życiu, będziesz otrzymywał nowe „premie za poziomy" i rozszerzał „listy czarów" po osiągnięciu nowego, wyższego poziomu (patrz rozdział 6.0, str. 138). Ponadto będziesz musiał zapisywać nowe „premie przedmiotów" i "premie specjalne" w miarę zdobywania nowego ekwipunku, magicznych przedmiotów i specjalnych zdolności. Po każdej takiej zmianie należy przeliczyć od nowa rubrykę „premie razem".

3.2 • JEŚLI TWORZYSZ WŁASNEGO BOHATERA

Jeśli chcesz stworzyć własnego bohatera, powinieneś zapisywać jego współczynniki na Karcie Bohatera KB-I (str. 227-254). Znajdziesz tam miejsce na wszystkie ważne, określające go informacje. Mistrz Gry może zechcieć używać Kart Bohatera do zapisywania cech ważniejszych bohaterów niezależnych, ale zazwyczaj wystarczy tylko zanotować, na jakich są poziomach. To pozwala korzystać z Tabeli Bohaterów Mistrza Gry TZ-3 (str. 252), z której można odczytać wszelkie cechy bohaterów niezależnych potrzebne w trakcie rozgrywki.

Karta Bohatera została omówiona w Części V, wraz z różnymi rodzajami zdolności i premii, których powinien pilnować gracz.

Obieżyświat pali fajkę w gospodzie „Pod Rozbrykanym Kucykiem"

Rozdziały:
3.0
3.1
3.2

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Skóra	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Utwardzana skóra	-5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Kolczuga	-10	-10	+0	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Płytowa	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60
Biegłości:										
I-R tnące	+47	+59	+71	+83	+87	+91	+95	+99	+103	+107
I-R obuchowe	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Dwuręczne	+32	+34	+36	+38	+40	+42	+44	+46	+48	+50
Miotane	-13	-11	-9	-7	-5	-3	-1	+1	+3	+5
Strzeleckie	+17	+19	+21	+23	+30	+37	+44	+51	+58	+65
Drzewcowe	+32	+34	+36	+38	+45	+52	+59	+66	+73	+80
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+90
Jeździectwo	+13	+21	+29	+37	+45	+53	+61	+69	+77	+85
Pływanie	+18	+21	+24	+27	+30	+33	+36	+39	+42	+45
Czytanie śladów	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+90
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+75
Otwieranie zamków	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Rozbrajanie pułapek	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Używanie przedmiotów	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Czary kierowane	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+85
Budowa ciała	49	55	61	67	73	79	85	91	97	103
Punkty Mocy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Akrobatyka	-15	-15	-15	-15	-15	+15	+15	+15	+15	+15
Wiedza o jaskiniach	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+30	+35	+40	+45
Gotowanie	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Wyrób strzał	-15	-15	-15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Używanie liny	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Znajomość nieba	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Opowieść Galadhila: Od kiedy pamiętam, zawsze byłem surowym i cichym człowiekiem. Interesują mnie rzeczy dziwne i ulotne oraz subtelne dźwięki, zimne barwy i sztuka wyłamująca się z kanonów. Szanuję powściągliwość, honor i głębokie uczucia.

Urodziłem się w Arthedain, na Bar Baranorn, w Ruaduin (*Western.* „Rood"). Byłem trzecim dzieckiem i najmłodszym synem z Domu Galdorna. Mój ojciec, Haldrahir, i moja matka, Alarien, zawsze traktowali mnie dobrze, szczególnie po tym, jak mój starszy brat Androhir zginął podczas strasznej zimy, rozszarpany przez białe wilki. Miałem wtedy cztery lata. Gdy dwa lata później nasza rodzina musiała wreszcie opuścić podupadłą siedzibę, większość czasu spędzałem z moim ojcem, łowiąc ryby, polując i zastawiając sidła. W tym samym czasie przygotowywałem się również do służby z moim wujem, Galadanem. Był on Strażnikiem Północy i przewodził kompanii, która patrolowała Wrzosowiska Etten.

Los pokrzyżował moje plany. W ciepłą, deszczową noc ostatniej wiosny banda wędrownych Dunlandczyków zabiła mego ojca i uprowadziła siostrę Elenien. Teraz, zanim zaczynę robić jakiekolwiek plany na przyszłość, chcę załatwić swoje porachunki z tymi podłymi mordercami. Odnajdę Elenien i odzyskam Carvegila (*sind.* „Czerwony Miecz"), magiczną broń moich przodków i symbol starożytnego, szlachetnego rodu Galbora z rodu Czerwone Oko. Jestem przyjacielem elfów i małych niziołków, zaciekłym wrogiem wilków i Dunlandczyków.

Noszę miecz wykuty dawno temu w Annuminas, prezent od mojego wuja Galadana. Nazwano go Maldavegil (*sind.* „Złoty Miecz") – jest bratnim ostrzem Carvegila. Jego ostrze inkrustowano mithrilem, w rękojeści znajduje się diament, który świeci złotym blaskiem, jeśli dotknąć nim do trucizny.

Waga razem – 36 kg *Bez plecaka* – 17 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-50 kg; -5: 51-60; -10: 61-70; -20: 71-80 kg

Zbroja – skóra utwardzana — Hełm skórzany (-5 do Percepcji)

Tarcza (+25 PO) (7 kg) — Miecz (+15 PA) (1.5 kg)

Łuk kompozytowy (1.5 kg) — 2 kołczany (po 20 strzał w każdym) (3.5 kg)

Sztylet (0.5 kg) — Toporek (2.5 kg)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 4 ss, 8 sb, 7 md, 5 sc (0.5 kg)

Plecak ze stelażem (pojemność 20 kg, waży 1.5 kg)

Płachta biwakowa (2 kg) — Śpiwór (2.5 kg)

30 m doskonałej liny (3 kg) — 5 pochodni (2.5 kg)

Bukłak (0.5 kg) — Racje podróżne (1 tydzień, 7 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/Zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premia razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	+15	___	___PA
1-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	-5	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	___	___	___SP
Akrobatyka	___	___	___	___MD
Wiedza o jaskiniach	___	___	___	___MD,MS
Gotowanie	___	___	___	___MS
Wyrób strzał	___	___	___	___MS
Używanie liny	___	___	___	___MS
Znajomość nieba	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+0	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+5	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+25	___	___	___RO
RO, Choroby:	+25	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+10	+25	___	___PO
Bazowa PA czarem:	+0	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 190 cm
Waga: 101 kg
Włosy/Oczy: Czarne/Szare
Płeć/Wiek: Mężczyzna/23
Królestwo: Przepływ
Powierzchowność: Surowy
Osobowość: Poważny, Skupiony
Motywacja: Niszczyć Zło
Światopogląd: Dobry

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost na poziom
Adunaicki	4	
Westron	5	
Quenya	2	+1/10
Sindarin	4	
Rohirrimów	3	
Hobbicki	1	+1/7,9
Leśnych elfów	1	+1/6,8

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	98	+25
Zwinność	91	+10
Kondycja	90	+20
Inteligencja	44	+0
Intuicja	85	+5
Pewność Siebie	63	+5
Wygląd	82	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1) Sposoby potuszania się	1
2) Przebranie/Maskowanie	3
3) Tajemnice dróg	6
4) Sekrety natury	8
5) Leczenia	10
6)	
7)	

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

4.0 • CECHY CHARAKTERU

Istnieją pewne czynniki, nazywane *cechami charakteru*, które nie zostały w systemie przepisów gry *Śródziemie* sformalizowane, ale mimo to mają znaczący wpływ na *rolę*, w jaką się wcielasz, prowadząc swojego bohatera. W niniejszym rozdziale omawiamy trzy *cechy charakteru* użyte w *Śródziemiu.*:

- Osobowość
- Motywację
- Światopogląd

Każda z tych trzech cech reprezentuje pewien aspekt natury i temperamentu twojego bohatera. Nadają mu one tys indywidualny i zwiększają wrażenie realności dla innych graczy i Mistrza Gry.

OSOBOWOŚĆ

Możesz nadać swemu bohaterowi swoją własną osobowość. Wiele osób tak robi i dobrze się przy tym bawi. Czasem jednak warto spróbować czegoś zupełnie odmiennego niż własne *ja* – w końcu to gra *fantasy*. Takie podejście stawia pewne wyzwania, ale też satysfakcja z udanego zagrania takiego bohatera może być większa. Cokolwiek zechcesz uczynić, ważne jest, abyś dokładnie przemyślał osobowość postaci, w którą chcesz się wcielić.

Przedstawiona poniżej lista zawiera wiele możliwych cech osobowości. Podano je jako przykład, mający ułatwić ci stworzenie osobowości dla twego bohatera. Nie musisz wybierać cech z każdego wiersza listy. Będzie nawet lepiej, jeśli wybierzesz tylko kilka – jeżeli pewne cechy nie zostaną w jakiś szczególny sposób wyróżnione, oznacza to, że nie odbiegasz pod tym względem od innych ludzi.

Jeśli używasz szablonu bohatera, możesz dodać pewne nowe cechy do już w szablonie wymienionych. I pamiętaj: cechy bohatera mogą się zmieniać pod wpływem awanturniczego życia.

Każda pozycja listy podaje jedną skrajną cechę po lewej i jej przeciwieństwo po prawej stronie. Między nimi znajdziesz gamę cech pośrednich.

Przykład: Galadbil został opisany w Szablonie Bohatera na str. 22-23. Jego Cechy Osobowości to poważny *i* skupiony. *To oznacza, że Galadbil jest mniej więcej pośrodku na wszystkich innych skalach cech osobowości.*

Gracz, kierujący Galadhilem może zdecydować, że bohater będzie dodatkowo dumny, uparty *i* pobożny. *Jeśli tak, powinien zapisać to w rubryce* Notatki *na szablonie bohatera.*

Lista cech osobowości

ponury,
posępny, markotny, poważny ..... lekkiego serca, pogodny, wesoły
miłosierny, współczujący,
uprzejmy ..... nie dbający, małoduszny, bezlitosny, okrutny
surowy, trzeźwy, powściągliwy,
rozsądny, umiarkowany ..... niepowściągliwy, ulegający kaprysom
męczennik,
nadopiekuńczy, opiekuńczy ..... zastraszający, władczy, tyran
kochający,
przyjacielski, daje się lubić ..... kłótliwy, nieprzyjazny, wrogi
ostrożny, cierpliwy,
uważny ..... niecierpliwy, impulsywny, nierozważny, brawurowy
ekstrawertyk, otwarty,
rozmowny, powściągliwy, zamknięty w sobie, nieśmiały, introwertyk
potulny, skromny, usuwający się w cień,
uniżony ..... dumny, zarozumiały, próżny, napuszony, arogancki
ospały, leniwy, bierny, rozluźniony,
powolny ..... żywy, energiczny, przedsiębiorczy, ambitny
uległy, pełen szacunku, dworny, grzeczny,
dobrze wychowany ..... nieuprzejmy, niegrzeczny, zuchwały, butny
łagodny, zgodliwy, posłuszny,
skłonny do współpracy ..... uparty, zawzięty
ufny, optymista, pewny ..... nerwowy, zalękniony, zastraszony
pacyfista, spokojny,
pokojowo nastawiony ... awanturniczy, wojowniczy, skory do bójki
miłosierny, pobłażliwy ..... karzący, mściwy
dobroczynny, hojny, rozdawca ..... samolubny, skąpy, chciwy
uczciwy, bezpośredni,
godny zaufania ..... zmienny, nieuczciwy, zakłamany
honorowy, z zasadami ..... niehonorowy
lojalny, wierny, solidny ..... nielojalny, zdradziecki
praworządny,
sprawiedliwy, prawy ..... samowolny, chaotyczny, zepsuty
moralny, etyczny, z zasadami ..... niemoralny, amoralny
poświęcony wierze, wierzący, religijny ..... świecki, niewierzący
Don Kichote, idealista ..... praktyczny, pragmatyczny, cynik
łatwowierny, ufny ..... sceptyk, podejrzliwy, paranoik
ciekawy, dociekliwy ..... apatyczny, obojętny
skupiony, skoncentrowany ..... rozproszony, roztargniony
czysty, wstrzemięźliwy ..... rozpustny, rozwiązły, lubieżny
cichy, powściągliwy ..... niesforny, hałaśliwy, krzykliwy
mężny, odważny, dzielny, śmiały ..... nieśmiały, bojaźliwy, tchórzliwy
pasywny, obojętny, spokojny ..... pobudliwy, entuzjasta, gwałtowny
spokojny, opanowany ..... drażliwy, porywczy
stoik, niewzruszony, niewrażliwy ..... wrażliwy, maruda
przyjacielski, towarzyski ..... nietowarzyski, aspołeczny, zimny
optymista, dobrej myśli ..... niepewny, cyniczny, fatalista, pesymista
twórczy,
wynalazca, oryginalny ..... konformista, niezdolny do tworzenia
tolerancyjny, otwarty umysł ..... snob, uprzedzony, nietolerancyjny
bałaganiarz, nieuporządkowany ..... uporządkowany, perfekcjonista
tolerancyjny,
wyrozumiały ..... zazdrosny, pragnący posiadać, zawistny
uwieszony, zależny ..... niezależny, polegający na sobie

MOTYWACJA

Kolejnymi pytaniami, na które powinieneś odpowiedzieć za swojego bohatera są: Jakie są motywy jego działania? Jakie ma cele w grze? Takim celem może być przeżywanie przygód i dobra zabawa. Bohater może chcieć zgromadzić jak najwięcej złota, bogactw i magicznych przedmiotów (podobnie jak Fram Zabójca Smoków). Może chcieć walczyć i zabijać. Może też dążyć do eliminacji złych sług Saurona, co uczyni świat bezpiecznym dla Wolnych Ludów. Jakiekolwiek są motywacje twojego bohatera, ich określenie bardzo pomaga uczynić go realnym.

Poniższa lista prezentuje wiele spośród możliwych Cech Motywacji. Traktuj je jako przykłady, mające dopomóc ci w stworzeniu motywacji dla twojej postaci. Wiele pozycji z listy wymaga, abyś wraz z MG zdecydował o tym, co kieruje twoim bohaterem. Możesz chcieć, żeby dążył on do zniszczenia wrogiego klanu, który podczas najazdu wymordował jego rodzinę, ale to MG zdecyduje, który z klanów w jego świecie dokonał tego najazdu.

Przykład: *Galadhil (patrz strony 22-23) ma jeden główny cel w życiu: niszczyć „zło", gdziekolwiek je znajdzie.*

Lista cech motywacji

Zniszczenie: *zła, sił Saurona, kultury/rasy, kraju, gildii, centrum cywilizacji, istoty, itp.*
Nienawiść i działanie przeciw: *złu, siłom Saurona, kulturze/rasie, państwu, gildii, centrum cywilizacji, istocie, itp.*
Nienawiść do: *zła, sił Saurona, kultury/rasy, centrum cywilizacji, istoty, itp.*
Niechęć do: *zła, sił Saurona, kultury/rasy, centrum cywilizacji, istoty, itp.*
Zemsta na: *istocie, rodzinie, klanie, kulturze/rasie, centrum cywilizacji, gildii, itp.*
Zachowanie: *istoty, rodziny, klanu, władcy, państwa, kultury/rasy, centrum cywilizacji, gildii, itp.*
Ochrona: *istoty, rodziny, klanu, władcy, państwa, kultury/rasy, centrum cywilizacji, gildii, „słabych", itp.*
Służba: *istocie, rodzinie, klanie, kulturze/rasie, centrum cywilizacji, gildii, itp.*
Szerzenie: *pokoju, wolności, sprawiedliwości, religii, moralności, wojny, swobodnego handlu, itp.*
Odbudowa/początki: *gildii, centrum cywilizacji, religii, klanu, dynastii, itp.*
Fanatyzm: *szerzenie religii, wolności, czystości, prawa i porządku, itp.*
Przymus: *szerzenia religii, wolności, czystości, prawa i porządku, itp.*
Strach (fobia): *przed wysokościami, ciemnością, wodą, itp.*
Zdobycie xxx dla yyy: *„xxx" to władza, bogactwo, wiedza, przedmioty magiczne, itp.; „yyy" może być władcą, krajem, kulturą/rasą, gildią, religią, klanem, centrum cywilizacji, itp.*
Zdobycie dla siebie: *władzy, wiedzy, przedmiotów magicznych, przyjemności, sławy, itp.*
Zdobycie i utrzymanie osobistego honoru, sławy
Przygoda, dreszczyk ryzyka, przeżycia
Ogólnie pojęty własny interes
Heroizm
„Uczynić świat lepszym"

ŚWIATOPOGLĄD

Określ, czy twój bohater uznaje za swoją jakąś sprawę lub czy jest związany z grupą kierującą się wspólnym celem. Jest to opisane Cechami Światopoglądu. Najłatwiejszą decyzją będzie wybór pomiędzy dobrem, złem i neutralnością. W Śródziemiu zło jest zazwyczaj (ale nie zawsze) związane z Sauronem i działa aktywnie przeciwko siłom dobra, które z kolei są albo bierne, albo aktywnie się Sauronowi przeciwstawiają.

Istnieje także wiele cech światopoglądu, związanych z moralnością i filozofią:

- Czy twój bohater wierzy mocno, że cel uświęca środki (makiawelizm)? Saruman wierzył w to i w końcu uległ namowom zła.
- Czy przestrzega ścisłych praw? Elfy tego nie czynią, a niektóre złe istoty tak.
- Czy jest hedonistą? Zły czy dobry, jego głównym celem w życiu byłoby dobrze się bawić.

Wszystko to jest tylko interesującym przykładem, ukazującym istniejące możliwości. Są oczywiście inne cechy, których określenie pozwoli nadać nowy wymiar i złożoność twojej postaci.

Poniższa lista wymienia wiele cech światopoglądu. W każdym z wierszy znajdziesz pewną cechę z lewej strony i jej przeciwieństwo z prawej. Są to przykłady, mające dopomóc ci w stworzeniu światopoglądu twojego bohatera. Nie musisz wybierać cechy z każdego wiersza listy. Lepiej nawet, jeśli wybierzesz tylko jedną cechę – jeśli twój bohater nie ma określonych niektórych cech, uznaje się go za „neutralnego" pod tym względem.

Przykład: *Galadhil (strony 22-23) ma cechę światopoglądu* dobry. *Znaczy to, że jest on* neutralny *względem innych cech światopoglądowych. Mógłby mieć więcej niż jedną cechę, na przykład mógłby wyznawać zasady* dobra *i* prawa/państwa, *czyli „przeciwko złu, za zorganizowanym społeczeństwem".*

Lista cech światopoglądu

dobry	neutralny	zły
prawo/państwo	neutralny	anarchia
władza	neutralny	rebelia/przeciw władzy*
prawo/zasady	neutralny	oportunizm, *„cel uświęca środki"* (makiawelizm)
religia	neutralny	ateizm
religia	neutralny	przeciwna religia†
wolna przedsiębiorczość	neutralny	kartel/gildia/monopol
wolna przedsiębiorczość	neutralny	socjalizm
ascetyzm	neutralny	hedonizm
altruizm	neutralny	egoizm
uduchowiony	neutralny	materialista
metaforyczny	neutralny	dosłowny

* – To odnosi się także do dowolnych grup rządzących, które wzajemnie się zwalczają. Mogą one kontrolować różne kraje, lenna, miast-państwa itp., albo mogą być grupami rywalizującymi w obrębie tej samej jednostki politycznej lub geograficznej (np. rebelia, wojna domowa itp.). Przykłady: Waśń Rodzinna w Gondorze w Śródziemiu, Francja przeciw Anglii w Wojnie 100-letniej, York przeciw Lancaster w Wojnie Róż, Północ przeciw Południu w Wojnie Secesyjnej itp.

† – Odnosi się do dowolnych dwóch sprzecznych ze sobą religii. Sprzeczność może mieć podstawy polityczne lub dogmatyczne. Przykłady: chrześcijanie przeciw islamowi, katolicy przeciw grekokatolikom, katolicy przeciw protestantom itp.

5.0 • ATRYBUTY DEFINIUJĄCE POSTAĆ

Każdy, kto uczestniczy w grze *Śródziemie*, z wyjątkiem Mistrza Gry (MG), jest „graczem" i przyjmuje rolę pojedynczego bohatera. Wszystkie inne postacie w grze są kontrolowane (tzn. odgrywane lub przedstawiane) przez Mistrza Gry. Nazywa się je „bohaterami niezależnymi" (BN). Istnieje wiele czynników, określających możliwości gracza w świecie fabularnej gry fantasy (np. przymioty umysłu, cechy fizyczne, historia i pochodzenie postaci, wygląd, umiejętności, premie itp.). Sposób wykorzystywania wszystkich tych czynników opisano w kolejnych rozdziałach.

Podstawowymi atrybutami twojej postaci są:

- Cechy charakteru ..... (rozdział 4.0, str. 24)
- Atrybuty umysłowe i fizyczne ... (rozdział 5.1, str. 27)
- Kultura i rasa ..... (rozdział 5.2, str. 28)
- Profesja ..... (rozdział 5.3, str. 30)
- Umiejętności ..... (rozdział 5.4, str. 31)
- Punkty doświadczenia ... (rozdziały 5.5 i 6.0, str. 35, 38)
- Poziom ..... (rozdziały 5.5 i 6.0, str. 35, 38)
- Zdolności magiczne ..... (rozdział 5.6, str. 36)
- Wyposażenie i pieniądze ..... (rozdział 5.7, str. 36)

***

System *Śródziemie – gra fabularna* jest przystosowany do opisywania (symulacji) postaci pomiędzy 1 a 10 poziomem. Poczyniono w nim pewne uproszczenia i narzucono ograniczenia, które w założeniu mają ułatwić i przyspieszyć uczenie się gier fabularnych. Gracze, którzy opanowali cały system i chcą większej szczegółowości, realizmu i wyższego poziomu, powinni zastanowić się nad możliwościami oferowanymi przez modularne systemy *Rolemaster*, wydawane przez ICE. *Arms Law & Claw Law* opisuje w szczegółach walkę niemagiczną, z rozszerzonymi tabelami trafień krytycznych, większą liczbą dostępnych rodzajów zbroi i uzbrojenia, sztuk walki oraz tabelami ataków dla pojedynczych broni. *Spell Law* rozszerza i podaje więcej szczegółów na temat list czarów i ich rzucania. Zawiera 112 list czarów, opisuje ponad 2000 czarów aż do 50 poziomu, 15 rodzajów postaci, używających magii oraz listy złych czarów. *Character Law* prezentuje rozszerzony system tworzenia postaci, wraz z 19 profesjami i bardziej szczegółowym opisem atrybutów i innych czynników, opisujących postać w grze.

Uwaga „WP": Postać w grze *Władca Pierścieni* opisuje 12 cech fizycznych i umysłowych oraz umiejętności, zwane atrybutami. Postać w grze *Śródziemie* opisuje się za pomocą sześciu cech fizycznych i umysłowych, zwanych *atrybutami*, oraz wielu innych, specjalnych czynników (kultura i rasa, profesja, poziom doświadczenia, punkty mocy itp.). Te czynniki omówiono szczegółowo w dalszej części niniejszego rozdziału.

TP-1: TABELA PREMII Z ATRYBUTÓW

Atrybut	Premia	Punkty Mocy*
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0
3-4	-15	0
3	-20	0
1	-25	0

* – Punkty mocy są potrzebne do rzucania czarów (patrz Rozdział 8.4, str. 54). Liczbę podaną powyżej (zależną od Inteligencji lub Intuicji) należy przemnożyć przez poziom bohatera, aby otrzymać ilość dostępnych mu Punktów Mocy.

TP-2 – TABELA EFEKTÓW PREMII Z ATRYBUTÓW

Umiejętność lub cecha	Odpowiadający Atrybut
Ruch:	
bez zbroi, skóra, utwardzana skóra	ZW
kolczuga, płytowa	SF
PA – zwarcie	SF
PA do strzelanie i rzucanie	ZW
Wspinaczka	ZW
Jeździectwo	IT
Pływanie	ZW
Czytanie śladów	IG
Zasadzki	brak
Podkradanie się/krycie się	PS
Otwieranie zamków	IG
Rozbrajanie pułapek	IT
Czytanie runów	IG
Używanie przedmiotów	IT
Czary kierowane	ZW
Percepcja	IT
Budowa ciała	KO
Premia do obrony	ZW
Rzut Odporności, Esencja	IG
Rzut Odporności, Przepływ	IT
Rzut Odporności, Trucizny	KO
Rzut Obronny, Choroby	KO

5.1 • ATRYBUTY UMYSŁOWE I FIZYCZNE

Podstawowe cechy umysłowe i fizyczne bohatera opisano za pomocą sześciu atrybutów:

Atrybut	Skrót
Siła	SŁ
Zwinność	ZW
Kondycja	KO
Inteligencja	IG
Intuicja	IT
Pewność siebie	PS

Atrybuty każdej postaci mogą mieć wartości pomiędzy 1 a 100. Im niższy atrybut, tym oczywiście gorzej. Wysokie wartości atrybutów dają pewne premie, które wykorzystuje się przy próbach wykonywania niektórych działań i akcji.

ATRYBUTY

Siła (SŁ): Nie tylko sama muskulatura, lecz także umiejętność najbardziej efektywnego użycia swoich mięśni. Wpływa na możliwości bohatera w walce wręcz, noszeniu ciężarów i innych działań, wymagających dużego wysiłku.

Zwinność (ZW): Ten atrybut obejmuje szeroką gamę cech: zręczność palców, gibkość, szybkość, czas reakcji i tempo ruchów. Wpływa na obronę, walkę na dystans, poruszanie i wiele akcji związanych z ruchem.

Kondycja (KO): Ogólne zdrowie i dobre samopoczucie bohatera. Ten atrybut wpływa na jego zdolność do opierania się chorobom, truciznom i znoszenia trudów oraz efektów bólu, szoku i krwawienia (czyli obrażeń od ciosów).

Inteligencja (IG): Zdolność logicznego myślenia, pamięć i zdrowy rozsądek bohatera. Ten atrybut wpływa na jego zdolności w zakresie czynności wymagających myślenia lub wnikliwości, na przykład uczenia się list czarów, nauki języków, czytania pisma runicznego itp.

Intuicja (IT): Stopień, w jakim bohater jest dostrojony do przenikającej wszystko w naturze siły (Ainulindale, Pieśni, która stworzyła i ukształtowała Ardę) oraz rzeczy nadnaturalnych: mądrości, szczęścia, geniuszu i łaski Valarów. Ten atrybut określa umiejętność rzucania czarów, używania przedmiotów magicznych, spostrzegania rzeczy i zjawisk (np. pułapek) i podejmowania wielu innych działań.

Pewność siebie (PS): Samodyscyplina, odwaga, postawa, szacunek dla samego siebie oraz charyzma postaci. Ten współczynnik wpływa na wygląd bohatera, jego zdolność do współdziałania i kontrolowania innych osób, samokontrolę w krytycznych sytuacjach i zdolność do czerpania z wewnętrznych rezerw swojej energii.

Uwaga „WP": W „WP", cecha „Siła" jest równoważna atrybutom Siła i Kondycja z gry *Śródziemie*. Cecha „Zwinność" z „WP" jest równoważna analogicznemu atrybutowi w *Śródziemiu*. „Inteligencja" z „WP" odpowiada Inteligencji, Intuicji i Pewności siebie w *Śródziemiu*.

Hobbici posilają się pod sterczącym głazem

PREMIE Z ATRYBUTÓW

Jeśli atrybuty bohatera są dostatecznie wysokie (lub dostatecznie niskie), może to ułatwiać (lub utrudniać) niektóre z podejmowanych przez niego czynności. Tabela TP-1 wymienia wszystkie premie z atrybutów, które mogą być dodatkowo modyfikowane ze względu na rasę bohatera (patrz tabela TP-3). Do każdej umiejętności lub zdolności stosuje się tylko jeden atrybut (i jedną premię z niego). Zestawienie umiejętności i odpowiadających im atrybutów podaje tabela TP-2.

Uwaga: *Gracze, używający szablonów bohaterów nie powinni korzystać z tych tabel: ich modyfikacje zostały już uwzględnione w premiach podanych na szablonach.*

Przykład: *Jeden z naszych przykładowych bohaterów, Meredur, ma znakomitą kondycję, jest bardzo zwinny i niezwykle silny. Jednak mimo, że jego* Pewność siebie *jest niezła, to* Inteligencja *i* Intuicja *są nieco poniżej przeciętnej. Jego atrybuty i premie z nich (dla gry* Śródziemie*) są następujące:*

Siła	*100*	*standardowa premia*	*+25*
Zwinność	*95*	*standardowa premia*	*+15*
Kondycja	*91*	*standardowa premia*	*+10*
Inteligencja	*42*	*standardowa premia*	*+0*
Intuicja	*23*	*standardowa premia*	*-5*
Pewność siebie	*84*	*standardowa premia*	*+5*

Meredur będzie dobry w walce i umiejętnościach związanych z atrybutami fizycznymi (np. Ruch, Budowa ciała, Wspinaczka itp.), ale mniej kompetentny, jeśli chodzi o działania wymagające zdolności umysłowych (np. Czytanie runów, Czytanie śladów, Rzucanie czarów itd).

5.2 • KULTURA I RASA

Każda postać w grze *Śródziemie* ma przypisaną pewną kulturę i rasę, z której się wywodzi. W szablonach bohaterów informacja ta została już uwzględniona dla wszystkich wyliczonych premii. W przypadku gracza samodzielnie tworzącego bohatera, kultura i rasa wpływają na premie za umiejętności, jego rozwój w czasie dorastania, zdolności specjalne, wygląd i kilka innych rzeczy.

Uwaga „WP": Każda postać z „WP" również wywodzi się z pewnej kultury/rasy, ale fakt ten jest uwzględniany automatycznie przez jeden z „Atrybutów" na Karcie Bohatera.

Kultury i rasy Śródziemia

W Śródziemiu istnieje wiele różnych kultur i ras, których Mistrz Gry i gracze mogą z powodzeniem użyć w grze. Warto zauważyć, że rasa „ludzie" to w rzeczywistości ogólna klasyfikacja obejmująca wiele kultur/ras (np. ludzie mogą być Haradrimami, Dunlandczykami, Beorningami, itp.). Dla potrzeb gry *Śródziemie*, każda postać „ludzka" musi przynależeć do jednej z ludzkich kultur/ras.

Można stworzyć nowe kombinacje kultura/rasa, ale Mistrz Gry będzie musiał określić ich cechy i zdolności. Dodatek D-2 (str. 146) podaje szczegółowe opisy każdej z tych ras.

Frodo tańczy na stole

Kultury/rasy nieludzi:

Półelfy	Krasnoludy	Dzikie trolle
Noldorowie	Umli	Olog-Hai
Sindarowie	Zwykłe orki	Półtrolle
Leśne Elfy	Uruk-hai	
Hobbici	Półorki	

Ludzkie kultury/rasy

Beorningowie	Dunedainowie	Rohirrimowie
Czarni Numenorejczycy	Easterlingowie	Wariagowie
	Eriadorczycy	Leśni Ludzie
Korsarze	Gondorczycy	Wosowie
Dorwiniończycy	Haradrimowie	
Dunlandczycy	Śnieżni Ludzie	

Premie specjalne oraz premie z atrybutów

Niektórym bohaterom przysługuje specjalny modyfikator za rasę do premii za atrybuty i rzutów odporności. Modyfikatory owe zebrano w tabeli TP-3: jeden wiersz dla każdej z nieludzkich kultur/ras, jeden wiersz dla Dunedainów i jeden dla wszystkich pozostałych ludzkich kultur/ras.

Uwaga: *Gracze, używający szablonów bohaterów powinni zignorować tę tabelę. Ich modyfikatory zostały już uwzględnione w premiach, wymienionych w szablonach.*

Możliwości związane z pochodzeniem

Każdy bohater ma pewne specjalne zdolności, oparte na „możliwościach związanych z pochodzeniem". Dodatek D-2 (str. 146) podaje istotne szczegóły na temat opcji, dostępnych dla każdej kultury/rasy, ale większość z nich da się zakwalifikować do jednej z następujących kategorii:

Zdolności specjalne: Pewne nadzwyczajne możliwości, którymi dysponuje bohater. W wielu przypadkach te zdolności wyróżniają bohatera od reszty populacji i są jednym z powodów, dla których wybrał on życie awanturnika zamiast zostać w ojczystej zagrodzie.

Specjalne przedmioty: Magiczne lub niezwykłe przedmioty, które bohater otrzymał albo które los włożył w jego ręce.

Pieniądze: Dodatkowa ilość gotówki, którą bohater może dysponować na początku gry.

Umiejętności – hobby: Wyćwiczone w jakimś stopniu umiejętności, niekoniecznie związane z rasą czy profesją bohatera.

Zwiększenie współczynnika: Wskazuje na lepsze atrybuty.

Języki: Ta opcja pozwala bohaterowi znać dodatkowe języki.

Uwaga: *Gracze, używający szablonów bohaterów powinni zignorować możliwości związane z pochodzeniem, ponieważ zostały one już wzięte pod uwagę i naniesione na szablony.*

Określenie szczegółów, dotyczących pochodzenia

Każdy szablon bohatera ma rubrykę, opisującą jego pochodzenie i historię. Mistrz Gry powinien stworzyć podobne informacje o pochodzeniu dla każdego gracza, który będzie tworzył własną bohatera (rozdziały 22.0 i 25.0, str. 80, 92). Zainteresowany gracz może zgłaszać pewne sugestie, ale historię tworzy MG. Szczegółowość tej części życiorysu bohatera jest zmienna i zależy od wysiłku, jaki może i zechce jej poświęcić Mistrz Gry.

TP-3 – TABELA SPECJALNYCH PREMII RASOWYCH

	Modyfikatory premii z atrybutów						Modyfikatory rzutów odporności			
	SF	ZW	KO	IG	IT	PS	ESENCJA	PRZEPŁYW	TRUCIZNY	CHOROBY
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Krasnolud	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wos	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Człowiek	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dunedain	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Półelf	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Leśny Elf	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Sindar	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Noldor	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Półork	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Ork	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Półtroll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

SF – Siła; ZW – Zwinność; KO – Kondycja; IG – Inteligencja; IT – Intuicja; PS – Pewność siebie

Wygląd fizyczny

Poza znajomością atrybutów każdego bohatera (wpływających na jego możliwości w czasie gry), warto wiedzieć jak on wygląda. W tym paragrafie podajemy sugestie, dotyczące określania czynników, które mogą wpłynąć na jego wygląd (powierzchowność, kolor włosów, oczu, wzrost, waga itp.). Ograniczenia i wskazówki, dotyczące tych czynników dla występujących w grze ras podano w Dodatku D-2 (str. 146).

Uwaga: *Tego rodzaju informacje zostały już wygenerowane dla graczy, używających szablonów.*

Ogólny wygląd: Wygląd (WG) to liczba pomiędzy 1 a 100, dająca ogólne pojęcie o zewnętrznej urodzie bohatera (np. WG 01 lub 02 wskazuje na prawdziwego brzydala, podczas gdy 99 lub 100 oznacza kogoś niezwykle przystojnego). Oczywiście, jest to wskaźnik subiektywny, więc Mistrz Gry powinien traktować go podczas gry jako przybliżenie.

Czynniki związane w wyglądem fizycznym: Rzeczy takie jak wzrost, waga, kolor oczu, kolor włosów, płeć, wiek, powinien określić gracz wraz z Mistrzem Gry. Powinny się one zmieścić w ograniczeniach podanych w opisach w Dodatku D-2.

Powierzchowność: Jest to wskaźnik ogólnego podejścia do świata, które bohater wydaje się prezentować. Dokładny opis zależy od Mistrza Gry i gracza. Typowe możliwości to: spokojny, powściągliwy, gniewny, chytry, chciwy, głupi, uparty, niegrzeczny itd.

Języki

W Śródziemiu mówi się wieloma językami. Języki, którymi może się posługiwać bohater na początku gry podano w opisach kultur/ras w Dodatku D-2 (str. 146) i podsumowano w tabeli TZ-1 (str. 249) Bohaterowie mogą się nauczyć nowych języków w trakcie swoich przygód.

Uwaga: *Opisane powyżej informacje zostały już wygenerowane dla graczy używających szablonów.*

Interakcje kulturowe/rasowe

Niektóre kultury/rasy wyróżniają się określonym stosunkiem (pozytywnym lub negatywnym) do innych kultur lub ras. Opisy ras podane w Dodatku D-2 (str. 146) wymieniają możliwe podejścia.

Przykład: *Meredur jest Dunedainem. Mierzy 195 cm i waży 104 kg. Ma brązowe włosy i błękitne oczy oraz miłą powierzchowność. Jego premie za współczynniki i za rasę są następujące:*

Siła ..... 100, normalna premia +25, premia rasowa +5, razem +30
Zwinność ..... 95, normalna premia +15, premia rasowa 0, razem +15
Kondycja ..... 91, normalna premia +10, premia rasowa +10, razem +20
Inteligencja ..... 42, normalna premia 0, premia rasowa 0, razem 0
Intuicja ..... 23, normalna premia -5, premia rasowa 0, razem -5
Pewność Siebie ..... 84, normalna premia +5, premia rasowa +5, razem +10

Dodatkowo otrzymuje +5 premii do rzutów odporności przed truciznami i chorobami. Rzuca 34 na Wygląd i dodaje +10 premii za Pewność siebie, otrzymując Wygląd 44 (nie wygląda najpiękniej, ale wywiera silne wrażenie). Płynnie mówi językami Westron, adunaickim i sindarińskim. Gardzi Korsarzami i Czarnymi Numenorejczykami. Dunlandczycy, Haradrimowie, wargi i orki to tradycyjni wrogowie jego ludu.

5.3 • PROFESJE

Każdy bohater musi posiadać profesję. Profesja odzwierciedla fakt, że wychowanie, jakie odebrał w młodości oraz zawód, którego go nauczono, ukształtowały jego myślenie, wpływając w ten sposób na możliwości rozwinięcia niektórych umiejętności i zdolności.

Uwaga: *Gracze, używający szablonów mają już określoną profesję dla swoich bohaterów. Dodatkowo, wszystkie umiejętności przygotowanych postaci zostały już przeliczone dla poziomów od 1 do 10.*

Profesja nie zabrania posiadania umiejętności, może tylko uczynić ich naukę łatwiejszą lub trudniejszą. W takim systemie każda postać może posiadać dowolne umiejętności. Poniżej prezentujemy skrócone opisy sześciu profesji – szczegółowe informacje można znaleźć w Rozdziale 21.0 (str. 82). Dodatek D-6.1 (str. 214) wymienia kilka opcjonalnych profesji, które polecamy uwadze bardziej doświadczonych graczy.

Wojownik (Żołnierz)

Wojownik to postać biegła w sztuce wojennej i walce. Główne kierunki jego kształcenia to umiejętność posługiwania się różnymi rodzajami broni i poruszanie się w zbroi oraz Budowa ciała. Wojownikowi trudno korzystać z podstępów, czarów, przedmiotów magicznych, ma również kłopoty z językami. Nie wykazuje specjalnego zainteresowanie ani uzdolnień w tym kierunku.

Zwiadowca (Złodziej)

Zwiadowca to postać szkolona w poruszaniu się, obserwacji, zasadzkach i (w ograniczonym zakresie) w walce. Podstawowym polem rozwoju są umiejętności złodziejskie (podstępy) oraz ogólne, może również rozwijać biegłość w posługiwaniu się bronią oraz zbroją. Nie przychodzi mu jednak z łatwością uczenie się czarów lub używanie przedmiotów magicznych. W niektórych społecznościach lub okolicznościach, zwiadowca jest w rzeczywistości doskonałym złodziejem i zabójcą.

Strażnik (Tropiciel)

Strażnik jest wyszkolony w umiejętnościach związanych z przebywaniem na łonie natury oraz w walce. Jest zainteresowany głównie umiejętnościami ogólnymi, może jednak osiągnąć wysoki poziom biegłości w walce. Może także uczyć się czarów strażnika oraz czarów z list otwartych sfery Przepływu.

Bard (Jasio-Sobieradek)

Bard posiada niejakie umiejętności w niemal wszystkich dziedzinach. Wprawdzie jego jedyną dziedziną są języki, ale może także uczyć się czarów barda oraz czarów z list otwartych sfery Esencji, a ponadto, w ograniczonym stopniu, walki oraz manewrów.

Mag (Czarownik)

Mag to postać wyszkolona w rzucaniu czarów, które czerpią swą moc z Esencji – siły, która istnieje we wszystkim i wszystkich. Podstawowymi obszarami jego starań są umiejętności magiczne oraz uczenie się list czarów. Bardzo trudno jest magowi nauczyć się posługiwać bronią i zbrojami, polega więc bardziej na swoich czarach niż na sile oręża czy zwinności ruchów. Podczas rzucania czarów mag nie może nosić żadnej zbroi, hełmu czy nagolenników. Odnosi się to zresztą do każdej postaci rzucającej czary za pomocą Esencji (Rozdział 15.1, str. 70).

Animista (Kleryk)

Animista to postać, która czerpie moc od Valarów przez Przepływ. Główną dziedziną zainteresowania jest uczenie się czarów, ale jest w stanie rozwijać się w dowolnej innej kategorii umiejętności. Podczas rzucania czarów nie może mieć na sobie żadnego metalowego pancerza, hełmu czy nagolenników. Odnosi się to również do każdej innej postaci posługującej się magią Przepływu (Rozdział 15.2, str. 70).

Uwaga „WP": Każda postać z „WP" ma przypisaną profesję, która jest automatycznie odzwierciedlana w wartościach „cech" na karcie postaci „WP".

Strażnicy przemierzają pagórkowatą krainę Rhudauru

5.4 • UMIEJĘTNOŚCI

W miarę, jak bohater zyskuje nowe poziomy doświadczenia, rozwija swoje umiejętności. Poziom umiejętności określa szansę powodzenia niektórych działań i akcji (np. walki, poruszania się, rzucania czarów itd.). W miarę rozwoju umiejętności, „poziom" tej umiejętności wzrasta, dając odpowiedni przyrost zdolności i premii z nią związanych.

Uwaga „WP": Umiejętności w grze **Śródziemie** odpowiadają cechom Zwarcie MA, Pociski MA, Ogólne, Przebiegłość, Magia, Percepcja, Wytrzymałość i Znane czary z „WP".

Cecha z WP	Odpowiedni atrybut, umiejętność lub premia z Śródziemia
Siła	Atrybuty: Siła i Kondycja
Zwinność	Atrybut: Zwinność
Inteligencja	Atrybuty: Inteligencja, Intuicja i Pewność siebie
Poruszanie	Umiejętności z kategorii „Ruch"
Obrona	Premia do Obrony
Zwarcie MA	Umiejętności z kategorii „Biegłości"
Pociski MA	Umiejętności z kategorii „Biegłości"
Ogólne	Umiejętności „Ogólne"
Przebiegłość	Podstępy
Magia	Umiejętności magiczne
Percepcja	Umiejętność: Percepcja
Wytrzymałość	Budowa ciała
Wyuczone czary	Wyuczone listy czarów

TP-4 – Tabela Premii za Stopień Umiejętności

Poziom umiejętności	Premia za poziom umiejętności: Normalne umiejętności*	Tylko do Zaskakiwania*	Tylko do Budowy ciała†
0	-25	-25	rzuć 1-10
1	+5	+1	rzuć 1-10
2	+10	+2	rzuć 1-10
3	+15	+3	rzuć 1-10
4	+20	+4	rzuć 1-10
5	+25	+5	rzuć 1-10
6	+30	+6	rzuć 1-10
7	+35	+7	rzuć 1-10
8	+40	+8	rzuć 1-10
9	+45	+9	rzuć 1-10
10	+50	+10	rzuć 1-10
11	+52	+11	rzuć 1-10
12	+54	+12	rzuć 1-10
13	+56	+13	rzuć 1-10
14	+58	+14	rzuć 1-10
15	+60	+15	rzuć 1-10
16	+62	+16	rzuć 1-10
17	+64	+17	rzuć 1-10
18	+66	+18	rzuć 1-10
19	+68	+19	rzuć 1-10
20	+70	+20	rzuć 1-10

* – +1 za każdy poziom powyżej 20 (np. +72 za poziom 22)
† – Rzuć 1-10 za każdy poziom powyżej 20

5.4.1 • Premie za stopień umiejętności

Większość umiejętności posiada poziom, który stosuje się, gdy bohater próbuje ich użyć. Odpowiadającej każdej z umiejętności premii za poziom używa się indywidualnie, zgodnie z opisami podanymi w Rozdziałach 5.4.2 i .5.4.3 (str. 31, 35).

Uwaga: *Gracze, używający szablonów nie muszą się troszczyć o premie za poziomy umiejętności. Powinni je pominąć, ponieważ zostały już uwzględnione na kartach ich bohaterów.*

Premie za poziom umiejętności podaje tabela TP-1. W zasadzie jest ona zgodna ze zwyczajnym postępem. Premia wynosi -25 jeśli poziom umiejętności jest 0, +5 zaś – dla poziomu 1. Przyrost wynosi +5 na poziom dla poziomów 2-10, +2 na poziom dla poziomów 11-20 oraz 1 dla poziomów powyżej 20.

5.4.2 • Umiejętności podstawowe

Podstawowymi nazywamy te umiejętności, które są najczęściej używane podczas gry. Podzielono je na sześć kategorii, dających podstawę dla rozwoju umiejętności (patrz Rozdział 24.0, str. 90). Dla każdej z umiejętności jest wydzielona na karcie bohatera rubryka, w której gracz zapisuje i oblicza premie jej odpowiadające.

Uwaga: *Gracze, używający szablonów mają wymienione wyżej premie przygotowane dla poziomów 1-10.*

Każdą z umiejętności można przydzielić do jednej z czterech możliwych klas zastosowań:

- Manewr dynamiczny (MD) – Premie do manewrów dynamicznych to między innymi wszystkie premie za umiejętności związane w ruchem: Wspinaczka, Pływanie, Jeździectwo, Podkradanie się, umiejętności z kategorii „Ruch" i wiele Umiejętności drugorzędnych. Premie owe dodaje się do rzutów kostkami, których wyniki sprawdza się w Tabeli Manewrów Dynamicznych TM-1 (str. 49).
- Manewr statyczny (MS) – Premie do takich manewrów to między innymi wszelkie premie z umiejętności, których użycie nie wymaga zbyt intensywnego ruchu, jak Czytanie śladów, Krycie się, Otwieranie zamków, Rozbrajanie pułapek, Czytanie runów, Używanie przedmiotów, Percepcja i wiele Umiejętności drugorzędnych. Dodaje się je do rzutów kostkami, których wyniki odczytuje się z Tabeli Manewrów Statycznych TM-2 (str. 47)
- Premia do Ataku (PA) – Premie do Ataku to między innymi wszystkie premie za biegłości, premia za umiejętność Czary kierowane oraz Bazowa Premia do Ataku czarem. Premie te dodaje się podczas walki przy atakowaniu przeciwnika bronią i czarami (patrz Rozdział 8.3, str. 50). Dodaje się je do różnych rzutów ataku, których wyniki znajdują się w wielu tabelach.
- Specjalne (SP) – Kilku umiejętności nie daje się zaliczyć do żadnej z wymienionych powyżej kategorii: Budowa ciała, Zaskakiwanie oraz kilka Umiejętności drugorzędnych.

Rozdział 8.0 (str. 44), opisuje w jaki sposób używa się tych premii do określania wyników akcji. Opis zakresu działania poszczególnych umiejętności podajemy poniżej.

Rozdziały
5.4
5.4.1
5.4.2
Tabela premii TP-4

Umiejętności z kategorii „Ruch"

Zdolności z tej klasy określają jak daleko bohater może się przemieścić w jednej rundzie: maksymalnie do 15 metrów plus premia za umiejętność / 3, albo dwukrotnie więcej, jeśli wykona udany manewr biegania. (Rozdział 8.1, str. 45). Istnieje pięć różnych umiejętności ruchowych, każdą z nich trzeba kształcić oddzielnie, dla różnego rodzaju zbroi (bez zbroi, skóra, utwardzana skóra, kolczuga oraz płytowa).

Do zbroi nie wlicza się hełmów, naramienników ani nagolenników – elementów, które chronią ważniejsze części ciała przed niektórymi krytycznymi ranami. Są one rozpatrywane oddzielnie w Rozdziale 5.7, str. 36.

Opisane poniżej umiejętności stosują się do każdej działalności, związanej z poruszaniem się, która jest w jakiś sposób niezwykła lub którą podejmuje się w warunkach stresowych. Jeśli używa się ich do takich celów, premia za umiejętność dodaje się do „rzutu manewru dynamicznego" (Rozdział 8.2.2, str. 48). Premii **nie** używa się jeśli do wykonywanej czynności odnosi się jakaś konkretna umiejętność.

Uwaga: *Jeśli bohater ma na sobie nagolenniki, to od każdej premii za umiejętności ruchowe odejmuje -5.*

Uwaga: *Żadna z premii za umiejętności ruchowe nie może przekroczyć Zwinności bohatera o więcej niż 10.*

Bez zbroi (MD) – Stosuje się, gdy postać nie nosi żadnej zbroi i jest ograniczona do dwóch poziomów. Można ją rozwinąć tylko na dwóch poziomach.

Skóra (MD) – Stosuje się, jeśli postać nosi zbroję skórzaną i jest ograniczona do trzech poziomów. Można ją rozwinąć maksymalnie na trzech poziomach.

Utwardzana skóra (MD) – Stosuje się dla postaci, noszących utwardzane skóry i jest ograniczona do pięciu poziomów. Można ją rozwinąć tylko na pięciu poziomach.

Kolczuga (MD) – Stosuje się dla postaci, noszących kolczugę i jest ograniczona do siedmiu poziomów. Można ją rozwinąć tylko na siedmiu poziomach.

Płytowa (MD) – Stosuje się dla postaci, noszących zbroję płytową i jest ograniczona do dziewięciu poziomów. Można ją rozwinąć tylko na dziewięciu poziomach.

Kurufin, wielki rzemieślnik Noldorów

Biegłości

Umiejętności z tej klasy określają, jak dobry jest bohater w posługiwaniu się bronią podczas walki. Trzeba je rozwijać oddzielnie dla każdej z sześciu klas broni: jednoręcznych tnących, jednoręcznych obuchowych, oburęcznych, miotanych, strzeleckich i drzewcowych.

Premia za umiejętność w każdej klasie broni to Premia do Ataku, którą dodaje się do wszelkich „rzutów ataku" (Rozdział 8.3, str. 50), wykonywanych podczas walki daną bronią. W pewnych okolicznościach część albo całość tej premii można wykorzystać do „parowania" ataków przeciwnika (Rozdział 8.3, str. 50). Każda broń posiada pewne własności (np. zasięg trafienia pechowego, rodzaj trafienia krytycznego, modyfikacje PA itp.), które podano w tabeli TK-1 (str. 238).

Uwaga: *Gdy postać nosi naramienniki, to jej PA zmniejsza się o 5.*

Jednoręczne tnące (PA) – W tej klasie mieści się miecz, sztylet, ręczny toporek, szabla oraz krótki miecz. Używając tych broni, można posługiwać się tarczą.

Jednoręczne obuchowe (PA) – Do tej klasy należą kij, młot bojowy, maczuga, korbacz, sieć i bicz. Używając tych broni, można posługiwać się tarczą.

Oburęczne (PA) – W tej klasie mieszczą się: topór bojowy, cep, drąg i miecz dwuręczny. Używając ich, nie można posługiwać się tarczą.

Drzewcowe (PA) – W tej klasie mieszczą się: oszczep, włócznia, kopia oraz halabarda. Oszczepu oraz włóczni można używać wraz z tarczą albo oburęcznie. Kopii można używać wraz z tarczą tylko wtedy, kiedy dosiada się odpowiednio trenowanego wierzchowca. Halabardy nie da się używać z tarczą.

Miotane (PA) – Poza użyciem w walce wręcz, niektórych broni można dodatkowo użyć do rażenia przeciwnika z dystansu (można nimi rzucać). Zasięg broni miotanych podaje tabela TW-1 (str. 232). Do tej klasy należą: sztylet, toporek, miecz krótki, kij, młot bojowy, maczuga, sieć, oszczep oraz włócznia. Używając ich można dodatkowo posługiwać się tarczą.

Strzeleckie (PA) – Tych broni nie można użyć w walce wręcz, za to można przy ich pomocy razić przeciwnika z odległości (zasięgi podano w tabeli TW-1, str 232). Bronie strzeleckie to między innymi bola, proca, łuk refleksyjny, kusza, długi łuk oraz krótki łuk. Tylko proca może być używana wraz z tarczą.

Przykład: Walcząc bronią oburęczną, Meredur lubi używać topora. Jego PA toporem modyfikuje się o +5, jeśli atakuje przeciwnika ubranego w kolczugę lub zbroję płytową oraz o -5, jeśli atakuje kogoś odzianego w skórę, utwardzaną skórę lub bez zbroi (patrz tabela TW-1). Ponieważ bohater używa topora, efekty rzutów ataku sprawdza się w Tabeli Ataków Bronią Dwuręczną. Trafienia pechowe następują, jeśli naturalny rzut wynosi 01, 02, 03, 04 albo 05. Jeśli trafienie toporem będzie krytyczne, to jest to podstawowe trafienie krytyczne, a jego wyniki odczytuje się z Tabeli Trafień Krytycznych, Cięcia TK-2 (str. 51) Jeśli to podstawowe trafienie krytyczne okaże się być typu 'C', 'D' lub 'E', to dodatkowo występuje wtórne trafienie krytyczne o dwa stopnie niższego typu (odpowiednio 'A', 'B' lub 'C'), które należy odczytać z Tabeli Trafień Krytycznych, Zmiażdżenia TK-1 (str. 238).

Umiejętności ogólne

Umiejętności z tej klasy określają jak bohater się wspina, jeździ wierzchem, pływa i czyta ślady. Premię za odpowiednią umiejętność dodaje się do „rzutu manewru", wykonywanego przy tego rodzaju działaniach (Rozdział 8.2, str. 46).

Wspinaczka (MD) – Tej umiejętności używa się przy próbach normalnego wspinania się (np. wchodzenia po linie, na drzewo, na ścianę itp., ale nie po schodach czy po drabinie). Tempo wspinaczki po ścianie z odpowiednimi uchwytami wynosi około 3 metrów na rundę. Taka akcja jest uważana za „średnio trudną".

Jeździectwo (MD) – Tej umiejętności używa się przy dosiadaniu zwierząt wierzchowych (koń, wielbłąd, ogromny orzeł). Należy wykonać rzut manewru za każdym razem, gdy jeździec chce spróbować jakiejś niezwykłej akcji albo w każdej rundzie, w której jeździec wykonuje atak z grzbietu wierzchowca.

Pływanie (MD) – Tej umiejętności używa się do pływania. Mistrz Gry powinien drastycznie podnosić stopień trudności (patrz str. 48-49) dla pływających w zbrojach. Sugerujemy następujące poziomy:

prawie bez ubrania	bardzo łatwy
lekkie ubranie	łatwy
ciężkie ubranie	średnio trudny
skóra	trudny
utwardzana skóra	bardzo trudny
kolczuga	niezwykle trudny
płytowa	absurd

Inne czynniki, jak na przykład zdradliwa woda, mogą jeszcze zwiększyć stopień trudności.

Czytanie śladów (MS) – Tej umiejętności można używać przy próbach śledzenia lub interpretacji śladów.

Podstępy

Umiejętności z tej klasy wpływają na to, jak bohater zastawia zasadzki, podkrada się i kryje, otwiera zamki i rozbraja pułapki.

Zaskakiwanie (SP) – Jeśli bohater zdoła przemieścić się tuż za przeciwnika, tak aby ten tego nie zauważył (zazwyczaj wymaga to podkradania się, patrz niżej), może wykonać atak „z zasadzki" (tylko atak wręcz, nie można w ten sposób wykonywać ataków na odległość). Wykonuje się normalny atak wręcz. Jeśli wynikiem jest trafienie krytyczne, to atakujący może dodać **poziom umiejętności** Zaskakiwanie (nie premię za umiejętność) do tego trafienia, jeśli sobie tego życzy (może zdecydować po wykonaniu rzutu z krytycznym trafieniem).

Podkradanie się/krycie się (MD/MS) – Ta umiejętność określa, jak dobrze bohater potrafi się podkradać (poruszać, tak aby nie zostać zauważonym ani usłyszanym, jest to manewr dynamiczny) oraz kryć się, pozostając w bezruchu (manewr statyczny).

Wyniki podkradania sprawdza się w Tabeli Manewrów Dynamicznych TM-1 (str. 49). Rzut modyfikuje się, dodając sumaryczną premię za Podkradanie się/krycie się postaci poruszającej się (czyli podkradającego się) i odejmując najwyższą dostępną premię za Percepcję spośród premii tych osób, które mogłyby potencjalnie spostrzec skradającego się bohatera. Wynik „P" oznacza, że podkradający się został spostrzeżony i zdołał przemieścić się zaledwie około 3 metrów. Wynik liczbowy oznacza, że podkradający się pokonał odległość równą połowie swojego zasięgu ruchu, pomnożonej przez wynik i podzielonej przez 100 (wyniku używamy jako %).

Powodzenie ukrycia się sprawdzamy, wykonując dla każdego szukającego manewr Percepcji zmodyfikowany przez odjęcie sumarycznej premii kryjącego się za umiejętność „Podkradanie się/krycie się" i dodanie sumarycznej premii za Percepcję osoby szukającej.

Sam rzuca jabłkiem w Billa Ferny'ego

Otwieranie zamków (MS) – Wpływa na szanse powodzenia prób otwierania zamków.

Rozbrajanie pułapek (MS) – Ta umiejętność wpływa na próby rozbrajania napotkanych pułapek. Zazwyczaj pułapka musi być uprzednio wykryta przy użyciu Percepcji.

Umiejętności magiczne

Umiejętności z tej klasy wpływają na zdolność postaci do rzucania czarów z runów, używania zdolności przedmiotów i atakowania czarami Pierwotnymi.

Czytanie runów (MS) – Ta umiejętność reprezentuje zdolność bohatera do określenia, jaki czar został zapisany na runicznym pergaminie (albo zwoju) oraz szanse na udane użycie owego czaru. Aby stwierdzić, jaki czar został zapisany w postaci runów, należy wykonać rzut manewru statycznego, modyfikowany przez premię za umiejętność Czytanie runów. Taki sam manewr pozwala stwierdzić, czy bohater może posłużyć się takim czarem (Rozdział 8.4, str. 54).

Używanie przedmiotów (MS) – Ta umiejętność oddaje zdolności bohatera do określenia, jakie czary i specjalne cechy są zawarte w przedmiocie (innym niż zwój runiczny i niektóre specjalne przedmioty, patrz Rozdział 15.5, str. 72). Wpływa również na możliwość rzucania czarów za pomocą przedmiotów. Procedura jest identyczna jak w przypadku czytania runów, należy jedynie użyć premii za umiejętność Używanie przedmiotów.

Czary kierowane (PA) – Te umiejętności określają jak sprawnie bohater używa podczas walki czarów kierowanych (należących do grupy Pierwotnych). Premię za umiejętność dla czarów kierowanych dodaje się do wszelkich „rzutów ataku", wykonywanych przy użyciu tych czarów (Rozdział 8.3.2, str. 52). Czary kierowane to między innymi wszelkie czary typu „pocisk", ale nie czary typu „kula" (do ataku czarami typu „kula" dodaje się Bazową Premię do ataku czarem).

Przeciw czarom kierowanym nie wykonuje się żadnych rzutów odporności. Ofiara zaatakowana takim zaklęciem (albo zaklęciem-kulą) może jednak wykonać rzut manewru dynamicznego (oznacza to, że jej działanie w tej rundzie to próba ukrycia się za osłoną), aby uzyskać modyfikację rzutu ataku od -10 do -60, zależnie od rodzaju dostępnej osłony.

Elrond ogląda mapę Thorina

Umiejętności różne

Do tej kategorii należą umiejętności, których nie da się przyporządkować do żadnej z wymienionych wcześniej grup.

Percepcja (MS) – Ta umiejętność wpływa na ilość informacji i wskazówek, jakie bohater może uzyskać drogą obserwacji. Można jej używać do wykrywania pułapek, spostrzeżenia istoty próbującej się ukryć, znajdowania ukrytych drzwi itp. Jeśli gracz zadeklaruje, że jego bohater obserwuje lub przeszukuje jakiś obszar lub miejsce, MG powinien wykonać rzut manewru statycznego modyfikowany premią za umiejętność Percepcja bohatera, aby stwierdzić, czy dostrzeże on lub wykryje coś interesującego. Mistrz Gry może zachować wynik rzutu w tajemnicy, mówiąc tylko to, co bohater zaobserwował. Premii za Percepcję można użyć do zmodyfikowania rzutu przeciwnika przy próbie skradania się.

Uwaga: *Postać w hełmie ma premię za Percepcję zredukowaną o -5.*

Budowa ciała (SP) – Ta umiejętność odzwierciedla zdolność bohatera do znoszenia bólu, odporność na szok i krwawienia. Za każdym razem, gdy postać uzyska nowy poziom tej umiejętności, gracz powinien rzucić 1-10 i podnieść swoją premię za poziom umiejętności o wynik tego rzutu (**nie stosuje się** w tym przypadku normalnych premii za poziom umiejętności).

Każda postać rozpoczyna grę ze specjalną premią +5 dla tej umiejętności (uwzględnioną już na kartach oraz w szablonach). Suma premii za umiejętność nazywa się „Obrażeniami" – jest to maksymalna liczba obrażeń, które postać może odnieść, zanim straci przytomność.

Bohater, który odniesie więcej obrażeń niż wynosi suma jego współczynników Obrażenia oraz Kondycja (*atrybutu*, nie premii za atrybut), umiera wskutek szoku i wewnętrznego krwawienia.

Listy czarów (SP) – Ta umiejętność określa, kiedy postać nauczy się listy czarów (czyli kiedy będzie mogła rzucić czar z danej listy). Każdy poziom tej umiejętności daje 20% szansę nauczenia się wybranej listy czarów (patrz Dodatek D-4, str. 190). Zatem po uzyskaniu 5 poziomu, uczenie się listy jest automatyczne (100% szansy).

Poziom umiejętności w listach czarów można podnosić tylko dla jednej listy czarów naraz. Jeśli na końcu okresu rozwoju (dorastanie, czeladnictwo, osiągnięcie nowego poziomu doświadczenia) bohater posiada poziom umiejętności listy czarów pomiędzy 1 a 5, należy wykonać rzut procentowy dla sprawdzenia, czy nauczył się on tej listy. Jeśli wynik rzutu jest niższy niż poziom umiejętności razy 20, to lista została przyswojona. Jeśli rzut był nieudany, bohater niczego się nie nauczył i poziom umiejętności pozostaje taki sam. Po nauczeniu się listy, poziom umiejętności listy czarów spada do zera.

Jeśli w czasie rozwoju bohater osiągnie poziom 5 umiejętności, to oznacza, że zdołał automatycznie przyswoić daną listę (i poziom umiejętności spada ponownie do zera). Dodatkowo, bohater może uzyskać poziom umiejętności w nowej liście czarów i spróbować swoich sił przy uczeniu się tej nowej listy (20% na poziom umiejętności).

Uwaga: *Dla graczy, używających szablonów bohaterów, lista czarów wyuczona na każdym poziomie została zapisana na pierwszej stronie szablonu – gracz powinien ją nanieść w odpowiedniej rubryce na drugiej stronie.*

Języki (SP) – Tej umiejętności trzeba się uczyć osobno dla każdego poznawanego języka. Poziom umiejętności określa sprawność bohatera w operowaniu danym językiem w mowie i piśmie (patrz tabela TTP-1).

TTP-1 – Tabela poziomów znajomości języka

Poziom 1 – Pozwala na prostą komunikację werbalną za pomocą krótkich zdań (np. Można to zjeść? Niebezpieczeństwo? Ile to kosztuje? Gdzie jest łaźnia? itp.). Bohater nie potrafi pisać ani czytać.

Poziom 2 – Pozwala na rozmowy na bardzo proste tematy, prostymi zdaniami, jeśli obaj rozmówcy mówią powoli i wyraźnie. Umożliwia czytanie prostych zdań i ogólne rozumienie ich sensu, ale bez szczegółów. Bohater nie potrafi pisać.

Poziom 3 – Dopuszcza mówienie z biegłością, odpowiadającą przeciętnej osobie, dla której ten język jest językiem naturalnym, ale bez oddania subtelności wymowy (wymowa z dziwnym akcentem). Pozwala na czytanie i pisanie przeciętnie skomplikowanych tekstów, ale nie daje rozumienia bardziej subtelnych pojęć (odpowiada mniej więcej piątej klasie szkoły powszechnej).

Poziom 4 – Mowa jak na Poziomie 3, ale zdolność pisania i czytania na poziomie przeciętnie wykształconego człowieka (odpowiada mniej więcej początkom szkoły średniej).

Poziom 5 – Pełna płynność w mowie i piśmie, bez obcego akcentu i z pełnym rozumieniem pojęć.

5.4.3 • Umiejętności drugorzędne

Umiejętności drugorzędnych nie używa się w czasie gry tak często jak podstawowych. Często są związane z pochodzeniem bohatera lub zawodem, obranym przez niego lub jego rodzinę.

Uwaga: *Gracze, używający szablonów bohaterów znajdą na nich przygotowane umiejętności drugorzędne dla poziomów od 1 do 10.*

W przypadku tworzenia bohatera od początku może się zdarzyć, iż na jego Karcie zabraknie miejsca dla wszystkich umiejętności drugorzędnych. Poziomy tych umiejętności można zapisywać na jej odwrocie albo na osobnej kartce papieru. Gracze mogą używać punktów rozwoju z pokrewnych kategorii umiejętności, aby podnosić poziomy umiejętności drugorzędnych (Rozdział 24.0, str. 90).

Mistrz Gry powinien określić, które z umiejętności drugorzędnych będą dostępne w jego kampanii i poinformować o tym graczy. Poniżej podano listę kilku możliwych umiejętności drugorzędnych – ich opisy umieszczono w Dodatku D-5 (str. 212).

Lista umiejętności drugorzędnych

Umiejętność	Używana premia za atrybut	Rodzaj umiejętności	Pokrewne kategorie umiejętności
Akrobatyka	ZW	MD	Ogólne, Ruch
Aktorstwo	PS	MS	Ogólne, Podstępy
Obchodzenie się ze zwierzętami	PS	MS	Ogólne
Wycena	IG	MS	Ogólne
Używanie łodzi	IT	MS,MD	Ogólne, Ruch
Wiedza o jaskiniach	IG	MS,MM	Ogólne, Ruch
Giętkie ciało	ZW	MS	Ogólne, Ruch
Gotowanie	IT	MS	Ogólne
Pierwsza pomoc	IG	MS	Ogólne
Wyszukiwanie pożywienia	IT	MS	dowolna
Hazard	IT	MS	Ogólne, Podstępy
Medytacja	PS	MS	Ogólne, Magiczne
Użycie liny	IG	MS	Ogólne
Sygnalizacja	IG	MS	Ogólne
Znajomość nieba	IT	MS	dowolna
Kuglarstwo	PS	MS	Podstępy
Grupy umiejętności drugorzędnych: †			
Umiejętności artystyczne	IT	MS	Ogólne, Magiczne
Sporty	ZW	MD	Ogólne, Ruch
Rzemiosła	ZW	MS	Ogólne, Biegłości
Oddziaływanie	PS	MS	Ogólne, Podstępy, Języki
Wiedza	IG	MS	dowolna

† — Każda grupa zdolności drugorzędnych to zestaw podobnych umiejętności, które mają przypisaną tę samą premię za atrybut, rodzaj umiejętności (MD lub MS) oraz związaną z nimi kategorię zdolności podstawowych. Każdą umiejętność w grupie trzeba jednak rozwijać osobno.

5.5 • Poziom doświadczenia

Każda postać w grze *Śródziemie* ma przypisany „poziom", który odzwierciedla jej możliwości. Bohaterowie, zyskując doświadczenie, stają się coraz potężniejsi i zdobywają coraz więcej umiejętności.

Doświadczenie bohatera jest reprezentowane w grze przez punkty doświadczenia, które Mistrz Gry przyznaje za pewne działania i osiągnięcia. Zazwyczaj bohater rozpoczyna grę na pierwszym poziomie, po czym, w miarę uzyskiwania w trakcie swoich przygód nowych punktów doświadczenia, podnosi ów poziom. Poziom bohatera nie musi podnosić się zawsze, gdy uzyska punkty doświadczenia. Ulega zwiększeniu tylko wtedy, gdy suma punktów doświadczenia przekroczy określone wartości, podane w Rozdziale 6.0 (str. 38).

Dunedain, Strażnik Północy

5.6 • LISTY CZARÓW I PUNKTY MOCY

Lista czarów to pewne zestawienie zaklęć, oparte na korelacji pomiędzy poziomem czaru, stopniem jego skomplikowania oraz siłą działania. Wszystkie czary, należące do listy posiadają jakieś wspólne cechy i atrybuty, choć każdy z nich może mieć bardzo różne efekty i zastosowania. Bohater nie uzyskuje możliwości rzucania pojedynczych czarów. Zamiast tego „przyswaja" sobie (patrz Rozdział 5.4.2, str. 31) całą listę powiązanych zaklęć, a jej wykorzystanie ogranicza jedynie poziom trudności czarów i poziom jego doświadczenia.

Listy czarów można znaleźć w Dodatku D-4 (str. 190) Każda lista należy do jednej z następujących sześciu grup:

- Otwarte Listy Esencji
- Listy Maga
- Listy Barda
- Otwarte Listy Przepływu
- Listy Animisty
- Listy Strażnika

Ten podział określa zarazem, które listy czarów są dostępne dla poszczególnych profesji (Rozdział 21.0, str. 82). Każdy czar w liście poprzedza pewna liczba, zwana poziomem tego czaru. Każdy czar ma przypisany obszar działania, czas działania (jak długo utrzymuje się efekt czaru), zasięg (w jakiej odległości można wywołać efekt czaru) oraz klasę. Wszystkie te atrybuty czarów opisano w Dodatku D-4 (str. 190).

Przyswajanie list czarów

Postać może „nauczyć się" listy czarów podczas:

- rozwoju umiejętności w okresie Dorastania (23.0, str. 88)
- rozwoju umiejętności w okresie Czeladnictwa (24.0, str. 90)
- gdy uzyska nowy poziom doświadczenia (6.0, str. 38)

Zależnie od profesji (Rozdział 21.0, str. 82) oraz kultury/rasy (Rozdział 20.0, str. 80), postać może się nauczyć jedynie niektórych spośród list.

Uwaga: *Listy czarów bohaterów, opisanych na szablonach, są przygotowane i zanotowane na pierwszej stronie szablonu. Wystarczy przepisać je w odpowiednie miejsce na drugiej stronie i uzupełniać w miarę awansu na nowe poziomy.*

Rzucanie czarów

Bohater, który wyuczy się listy czarów, może zazwyczaj rzucić z niej dowolny czar na jego poziomie lub niżej. Przedstawiciele niektórych profesji mogą rzucać czary z ograniczeniem – tylko do pewnego poziomu lub niższego (Rozdział 21.0, str. 82-83). Jak opisano poniżej, boohater musi posiadać dostateczną ilość Punktów Mocy, aby rzucić czar. Rozdział 8.4 (str. 54) zawiera więcej szczegółów na temat rzucania i przygotowywania zaklęć.

Punkty Mocy (PM)

Każdy bohater posiada pewną ilość Punktów Mocy (PM), za pomocą których może rzucać czary. Podczas rzucania czaru zużywa się ilość PM równą poziomowi czaru.

Ilość Punktów Mocy zależy od poziomu bohatera oraz jednego z jego atrybutów (Inteligencja dla czarów ze sfery Esencji, zaś Intuicja dla sfery Przepływu). Ilość PM bohatera oblicza się, sprawdzając w tabeli TP-I premię za odpowiedni współczynnik i mnożąc podane PM przez poziom tego bohatera. PM, zużyte w trakcie rzucania czarów, można odzyskać odpoczywając przez osiem godzin.

Uwaga: *Gracze, używający szablonów bohaterów nie muszą się troszczyć o powyższe wyliczenia. Zostały one przeprowadzone za nich, a ilość Punktów Mocy zapisana w odpowiednich rubrykach na szablonach.*

5.7 • RÓŻNE ATRYBUTY

Poza wymienionymi w poprzednich rozdziałach istnieje jeszcze kilka atrybutów definiujących postać w grze *Śródziemie*:

- Premie do rzutów odporności (RO)
- Premia do obrony (PO)
- Ekwipunek i pieniądze
- Modyfikator Obciążeniowy

Uwaga: *Na szablonach znajdują się powyższe informacje dla bohaterów początkujących. W miarę rozwoju bohatera i przeżywania nowych przygód cechy te będą się zmieniać i wymagać uaktualniania.*

Premia do rzutów odporności (RO)

Niektóre z wymierzonych przeciw bohaterowi ataków zmuszają gracza do wykonania Rzutu Odporności (RO) w celu określenia czy lub w jaki sposób ów atak bohaterowi zaszkodził (Rozdział 8.3.2, str. 52). Ataki tego typu dzielą się na cztery podstawowe kategorie: czary Esencji, czary Przepływu, Trucizny i Choroby.

Premie do RO składają się z premii za atrybut, wszelkich premii przedmiotów oraz premii za kulturę/rasę. Te ostatnie premie można odczytać z Tabeli TP-3 (str. 244).

Premia do Obrony (PO)

Premia do Obrony zmniejsza podczas walki rzuty ataku przeciwnika. PO składa się z premii za ZW oraz dodatkowej premii +25, jeśli broniący się bohater posługuje się tarczą (patrz niżej).

TP-I: Tabela Premii z Atrybutów

Atrybut	Premia	Punkty Mocy*
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0
3-4	-15	0
2	-20	0
1	-25	0

* – Punkty mocy są potrzebne do rzucania czarów (patrz Rozdział 8.4, str. 54). Liczbę podaną powyżej (zależną od Inteligencji lub Intuicji) należy przemnożyć przez poziom bohatera, aby otrzymać dostępną mu ilość Punktów Mocy.

Rozdziały:
5.6
5.7
Tabela premii TP-I

TP-5: Tabela modyfikatorów wagowych

Waga bohatera	Niesiony ciężar (w kilogramach), poza zbroją i ubraniem								
	8-12	13-17	18-22	23-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80
18-27	30	60	N	N	N	N	N	N	N
28-36	20	35	60	80	N	N	N	N	N
37-45	15	25	40	60	N	N	N	N	N
46-54	15	20	30	40	60	N	N	N	N
55-63	10	15	25	35	40	60	N	N	N
64-72	10	15	20	30	35	40	60	N	N
73-81	5	10	15	25	30	35	45	60	N
82-90	5	10	15	20	25	30	35	50	60
91-99	5	10	15	20	25	30	35	45	55
100-108	0	10	10	15	20	25	30	40	50
109-117	0	10	10	15	20	25	30	35	45
118-126	0	5	10	15	15	20	25	30	40
127-135	0	5	5	10	15	20	25	30	35
136-144	0	0	5	10	10	20	25	25	35
145-180	0	0	0	5	10	15	20	25	30

Uwaga: Liczby oznaczają modyfikatory za obciążenie. Modyfikator obciążeniowy postaci to mniejsza z liczb: zero lub Premia za Siłę minus modyfikator za obciążenie (czyli modyfikator obciążeniowy nie może być większy niż zero).
Uwaga: Do maksymalnego modyfikatora dodaje się pięć za każde 5 kilogramów powyżej 80.

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

Bohaterowie rozpoczynają grę, posiadając wstępne wyposażenie i pewną sumę pieniędzy (Rozdział 26.0, str. 92 oraz szablony bohaterów). W miarę przeżywania nowych przygód będą tracić i zyskiwać nowe przedmioty i kosztowności. Każdy gracz powinien notować przedmioty, należące do bohatera na jego Karcie lub szablonie. Jeśli zabraknie miejsca, można wykorzystać odwrotną stronę Karty lub szablonu albo dodatkową kartkę.

Wyposażenie ochronne

Normalne zbroje (płytowe, kolczugi, skóry utwardzane, i skóry) dają osłonę od ramion do połowy uda oraz do połowy ramienia. Bohater może również zechcieć założyć hełm, naramienniki i/lub nagolenniki. Ciężar hełmu, naramienników czy nagolenników nie jest brany pod uwagę przy obliczaniu modyfikatorów za obciążenie.

Hełmy i ochraniacze mogą być wykonane ze skóry lub metalu. Skórzaną część zbroi (hełm lub ochraniacz), która uchroniła właściciela przed jednym trafieniem krytycznym uznaje się za zniszczoną i bezwartościową do czasu, aż zostanie wymieniona lub naprawiona. Metalowe części nie mają tego rodzaju ograniczeń, jeśli właściciel dba o ich właściwe utrzymanie i naprawy. Zakłada się, że bohater dba o swój ekwipunek i odpowiednio go naprawia.

Każdy z elementów wyposażenia ochronnego wpływa w pewien sposób na grę:

- Tarcza – Bohater, który używa tarczy, może równocześnie posługiwać się tylko bronią jednoręczną. Dodatkowo jej Premia do Obrony zwiększa się o +25 przeciwko jednemu przeciwnikowi z przodu lub z lewej. Przyjmuje się, że tarczą posługujemy się lewą ręką. Mistrz Gry może pozwolić, aby bohater był leworęczny (10%) lub oburęczny (2%). Zazwyczaj tarczę, kiedy nie używa się jej w walce, można nosić na plecach.
- Hełm – Jeśli bohater ma na głowie hełm, to jego premia za Percepcję zmniejsza się o -5, za to będzie chroniony przed efektami niektórych trafień krytycznych.
- Naramienniki – Jeśli bohater ma je na sobie, to każda z jego Premii do Ataku zmniejsza się o -5, będzie za to chroniony przed niektórymi z efektów trafień krytycznych.
- Nagolenniki – Jeśli bohater ma je na sobie, to każda z jego Premii do Ruchu zmniejsza się o -5, będzie za to chroniony przed niektórymi z efektów trafień krytycznych.

MODYFIKATOR OBCIĄŻENIOWY

Możliwości ruchowo-manewrowe bohatera mogą zostać ograniczone przez przedmioty, które przy sobie nosi. Każdy z graczy powinien zsumować wagę przedmiotów i zapasów niesionych przez jego bohatera (patrz Tabela TZ-4, str. 255, gdzie podano ciężary przedmiotów), zaokrąglając tę sumę w dół. Przedmioty, które bohater nosi jako ubranie – zbroje, szaty, pas z bronią, hełm, ochraniacze – nie liczą się w obciążeniu, przewidziano za nie osobne utrudnienia.

Jeśli suma ciężarów wyniesie ponad 8 kg, bohater może zacząć odczuwać skutki nadmiernego obciążenia w postaci modyfikatora za obciążenie. Bagaż lżejszy niż 8 kg nie wpływa na modyfikacje. Przyjmuje się, że mniejsze postacie są dostatecznie silne, aby unieść taką wagę. Dotyczy to zwłaszcza nieludzi.

W Tabeli TP-5 znajdują się zależne od ciężaru ciała bohatera modyfikatory, wynikające z jego obciążenia. *Modyfikator Obciążeniowy* jest równy albo zeru, albo premii za Siłę minus modyfikator za obciążenie, zależnie od tego, która z tych dwóch liczb okaże się *mniejsza* (Modyfikator Obciążeniowy postaci nigdy nie może być większy niż zero). Modyfikator ten stosuje się przy **bieganiu** (Rozdział 8.1, str. 45) oraz przy manewrach dynamicznych (Rozdział 8.2.2, str. 48).

6.0 • DOŚWIADCZENIE I AWANS NA POZIOM

Każda postać w grze *Śródziemie* ma przypisany „poziom", który odzwierciedla jej możliwości. Bohaterowie, zyskując doświadczenie, stają się coraz potężniejsi i zdobywają coraz więcej umiejętności.

Doświadczenie bohatera jest reprezentowane w grze przez punkty doświadczenia, które Mistrz Gry przyznaje za pewne działania i osiągnięcia. Zazwyczaj bohater rozpoczyna grę na pierwszym poziomie, po czym, w miarę uzyskiwania w trakcie swoich przygód nowych punktów doświadczenia, podnosi ów poziom. Poziom bohatera nie musi podnosić się zawsze, gdy uzyska punkty doświadczenia. Ulega zwiększeniu tylko wtedy, gdy suma punktów doświadczenia przekroczy określone wartości. Niezbędne informacje na ten temat znajdziecie w niniejszym rozdziale.

6.1 • PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Obieżyświat znajduje run „G" pozostawiony przez Gandalfa na Wichrowym Czubie

Nauka przyznawania punktów doświadczenia jest jednym z najtrudniejszych zadań, stojących przed Mistrzem Gry. Bardzo trudno podać dobrą receptę, jak należy to robić. Najprościej mówiąc, MG powinien przyznawać punkty doświadczenia za pomysły i działania bohaterów, które są sprytne, inteligentne, twórcze, niebezpieczne (ale nie tyzykanckie) i – przede wszystkim – udane.

Poniższe tabele podają niektóre z powszechnie spotykanych podczas gry działań, które powinny zostać nagrodzone doświadczeniem. Mistrz Gry może zsumować i przyznać graczom doświadczenie w dowolnym czasie, który uzna za stosowny – zazwyczaj dobrym momentem jest początek lub koniec sesji gry.

Uwaga: *Podane ilości punktów doświadczenia są jedynie wskazówkami. Mistrz Gry może je zmodyfikować, jeśli dojdzie do wniosku, że przeczą one zdrowemu rozsądkowi.*

Uwaga: *Wszystkie podane ilości można pomnożyć przez 4, jeśli dana działalność jest podejmowana po raz pierwszy, przez 2, jeśli bohater robił to przedtem tylko raz, a przez 1/2, jeśli czynność stała się rutynowa.*

TD-I: TABELA PUNKTÓW ZA TRAFIENIA KRYTYCZNE

Poziom przeciwnika	Rodzaj trafienia krytycznego A	B	C	D	E
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250
za każdy poziom powyżej 10	+5	+10	+15	+20	+25
w bohatera*	100	200	300	400	500

Powyższe liczby mnoży się następnie przez:
0 x – jeśli przeciwnik jest martwy lub umierający (żadnego doświadczenia)
0.1 x – jeśli przeciwnik jest nieprzytomny lub obezwładniony
0.5 x – jeśli przeciwnik jest oszołomiony
2 x – jeśli bohater samotnie walczy wręcz z przeciwnikiem (-ami)
Uwaga: Punkty za trafienia krytyczne nie mogą przekroczyć „punktów za zabicie" przeciwnika.
Uwaga: Wynik jest wyrażony w punktach doświadczenia, które otrzymuje bohater zadający cios.
* – Te punkty otrzymuje bohater za trafienia krytyczne przeciwników w niego.

1) TRAFIENIA

Po zakończeniu walki bohater otrzymuje jeden punkt za każde obrażenie, które odniósł w jej trakcie.

2) PUNKTY ZA TRAFIENIA KRYTYCZNE

Punkty te przyznaje się za każde krytyczne trafienie w przeciwnika, niezależnie od jego efektu. Ich ilość zmienia się w zależności od poziomu przeciwnika, stanu jego zdrowia i okoliczności walki. Konieczne dane można znaleźć w Tabeli TD-I. Bohater otrzymuje punkty za trafienie krytyczne także wtedy, kiedy sam pada ofiarą takiego trafienia (100 PD za 'A', 200 PD za 'B', itd.).

Rozdziały:
6.0
6.1
Tabela doświadczenia
TD-I

TD-2 – Tabela Punktów za zabicie przeciwnika

Poziom przeciwnika	Poziom bohatera zadającego śmiertelny cios									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
1	200	150	130	110	100	90	80	70	60	50
2	250	200	150	130	110	100	90	80	70	60
3	300	250	200	150	130	110	100	90	80	70
4	350	300	250	200	150	130	110	100	90	80
5	400	350	300	250	200	150	130	110	100	90
6	450	400	350	300	250	200	150	130	110	100
7	500	450	400	350	300	250	200	150	130	110
8	550	500	450	400	350	300	250	200	150	130
9	600	550	500	450	400	350	300	250	200	150
10	650	600	550	500	450	400	350	300	250	200

Uwaga: Odczytany wynik to ilość punktów doświadczenia, które otrzyma postać zadająca „zabijający" cios.
Uwaga: Jeśli poziom przeciwnika jest wyższy niż 10, należy dodać +50 punktów doświadczenia za każdy poziom powyżej poziomu 10.

3) Punkty za zabicie przeciwnika

Przyznaje się je za zabicie aktywnego przeciwnika lub pozbawienie go przytomności. Musi to nastąpić w trakcie rzeczywistego konfliktu (czyli w normalnej walce, a nie podczas treningu czy inscenizowanego pojedynku). Aktywny przeciwnik to taki, który nie jest martwy ani nieprzytomny. Wszystkie punkty za zabicie otrzymuje bohater, który zadał decydujący cios, pozbawiając przeciwnika życia lub przytomności. Punkty doświadczenia za „zabicie" istoty podano w tabeli TD-2. Ilość, którą ostatecznie otrzyma „zabójca" redukuje się o punkty już przyznane za wcześniej uzyskane trafienia krytyczne w danego przeciwnika (patrz część 2 powyżej). W niektórych przypadkach Mistrz Gry powinien przyznać dodatkowe punkty doświadczenia za pokonanie istot, dysponujących specjalnymi zdolnościami i mocami.

Uwaga: *Mistrz Gry może przyznać punkty za zabicie wtedy, kiedy bohater* pokona *przeciwnika, nawet jeśli nie jest do tego konieczna walka. Mogłoby to być zmuszenie przeciwnika do poddania się lub uczynienia czegoś bez uciekania się do przemocy. Dobre tu przykłady to wygrana w Zagadki albo zakradnięcie się do siedziby wroga i zabranie poszukiwanego przedmiotu.*

Przykład: *W tym przykładzie, podobnie jak we wszystkich innych podanych w tym rozdziale, będziemy się odwoływać do przykładowej przygody, przedstawionej w Rozdziale 1.0 (str. 14). W tej przygodzie Nari (2 poziom), Agonar (4 poziom), Drogo (1 poziom) oraz Leanan (2 poziom) próbowali zbadać zrujnowaną wieżę, w której zastali 3 orków (jeden na 1 poziomie, jeden na 2 poziomie i jeden na 4 poziomie), którzy właśnie zwijali obóz i szykowali się do nocnej podróży. Spotkanie zakończyło się śmiercią 2 orków i ucieczką trzeciego.*

Nari zabił od razu 4-poziomowego wodza, a ponieważ jest to dopiero drugi ork, którego ma na rozkładzie, otrzymuje podwojone normalne 300 punktów doświadczenia, czyli 600 PD. Nikt nie otrzyma doświadczenia za orka, który zdołał uciec (Drogo miał pecha podczas swojego nieudanego ataku). Agonar uśpił 2-poziomowego orka, ale dostanie za to tylko 130 PD, ponieważ sam jest na 4 poziomie i już przedtem usypiał orki.

Gdyby Drogo rzucił swoim sztyletem w orka i zdołał uzyskać trafienie krytyczne Przebicie-'B' zanim Nari go zabił, dostałby 40 punktów doświadczenia (10 za 'B' x 4 za przeciwnika z 4 poziomu). W takim przypadku Nari dostałby tylko 520 punktów: 2 x (normalne 300 PD – 40 PD, które dostał Drogo).

Ciosy krytyczne 'E' i 'C', zadane przez Nariego śpiącemu orkowi byłyby normalnie warte odpowiednio 50 PD (25 x 2 poziom) i 30 PD (15 x 2 poziom). Przeciwnik jednak był już nieprzytomny (spał), więc 80 PD należy pomnożyć przez 1/10 i Nari otrzyma tylko 8 PD.

Leanan otrzyma 100 punktów doświadczenia za trafienie krytyczne 'A', które otrzymała, gdy spadł na nią ork i skrzynia. Dostaje dodatkowo 9 punktów doświadczenia za 9 obrażeń, które odniosła w tym spotkaniu.

Zatem za walkę Nari otrzyma w sumie 608 PD, Agonar 130 PD, Leanan 109 PD, zaś Drogo nie dostanie nic.

4) Punkty za manewry

Przyznaje się je za nietypowe albo dobrze pomyślane działania (manewry dynamiczne i statyczne), których bohater zdołał dokonać w czasie przygody. Za manewry dynamiczne (Rozdział 8.2.2, str. 48) trzeba uzyskać wynik „100" lub wyższy. W zależności od trudności manewru ilość punktów doświadczenia można odczytać z Tabeli TD-3.

Przykład: *Drogo zbadał teren (MG ocenia to jako Średnio Trudny manewr) za 50 PD. Podkradł się również do wieży tak, aby orkowie go nie usłyszeli (Łatwy manewr), usłyszał nadchodzących orków (Średnio Trudny manewr) i ukrył się przy głównej bramie (Średnio Trudny manewr), w sumie za 110 punktów. Leanan zdołała usunąć gruz (Bardzo Łatwe) za 5 PD i otworzyła skrzynię, ale nie zdołała uczynić tego cicho, więc nie dostaje żadnego doświadczenia. Udane zabranie i ukrycie małego puzderka (Trudny manewr) daje jej w sumie 105 PD.*

TD-3 – Tabela Punktów za manewry

Rutynowy	0
Bardzo Łatwy	5
Łatwy	10
Średnio Trudny	50
Trudny	100
Bardzo Trudny	150
Niezwykle Trudny	200
Czyst Szaleństwo	300
Absurd	500

Uwaga: Wynik to ilość punktów doświadczenia, które otrzyma postać wykonująca manewr.

TD-4 – Tabela Punktów za Czary

Poziom czaru	Poziom bohatera rzucającego czar									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
2	100	100	90	80	70	60	50	40	30	20
3	100	100	100	90	80	70	60	50	40	30
4	100	100	100	100	90	80	70	60	50	40
5	100	100	100	100	100	90	80	70	60	50
6	100	100	100	100	100	100	90	80	70	60
7	100	100	100	100	100	100	100	90	80	70
8	100	100	100	100	100	100	100	100	90	80
9	100	100	100	100	100	100	100	100	100	90
10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Uwaga: Odczytany wynik to ilość punktów doświadczenia, które otrzymuje rzucający czar bohater.

5) Punkty za czary

Otrzymują je bohaterowie, którzy rzucą podczas walki czary (zarówno wyuczone, jak czary z runów czy przedmiotów). Za nieudane czary nie ma doświadczenia. Zaklęcie musi mieć jakiś cel, wspomagać postać lub grupę w czasie walki. Punkty doświadczenia można wyliczyć, korzystając z następującej formuły (albo odczytać wprost z tabeli TD-4):

100 – (10 x poziom rzucającego)
+ (10 x poziom rzucanego czaru)

Przykład: *Agonar rzuca czar Lewitacja, który mógłby pomóc w innej sytuacji, zapewniając mu bezpieczeństwo i unosząc go z dala od walczących. W tej sytuacji jednak zaklęcie nie przyczyniło się w żaden sposób do wspomożenia jego czy grupy, więc nie otrzyma za nie żadnego doświadczenia. Rzucony dodatkowo czar Sen jest na pierwszym poziomie trudności, więc 4-poziomowy Agonar otrzyma za niego 70 PD.*

6) Punkty za pomysły

Punkty w tej kategorii przyznaje się za pomysły i plany, które wiodą do osiągnięcia celu, za udaną akcję bądź przygodę. Mistrz Gry powinien zapamiętywać lub zapisywać pomysły, plany i sugestie, poczynione przez bohaterów, które okazały się pomocne lub udane. Po zakończeniu rozgrywania zdarzenia, akcji lub przygody i przyznaniu doświadczenia wymienionego w punktach od 1) do 5) należy zsumować doświadczenie, które otrzymali wszyscy członkowie grupy. Mistrz Gry powinien następnie przyznać połowę tej ilości jako „punkty za pomysły", dzieląc je pomiędzy bohaterów, którzy poddali pomysły, zależnie od ich udziału w sukcesie grupy. Podział taki jest z natury bardzo subiektywny, więc MG nie musi prowadzić ścisłego rachunku pomysłów – zazwyczaj lepiej polegać na ogólnym wrażeniu, wyniesionym z przygody.

Przykład: *Po obliczeniu punktów doświadczenia za walkę, manewry i czary Mistrz Gry oblicza następnie sumę PD dla każdej z postaci oraz dla grupy (połowa tej ostatniej sumy zostanie przyznana jako punkty za pomysły):*

Postać	*Punkty za walkę*	*Punkty za manewry*	*Punkty za czary*	*Punkty za pomysły*	*Razem*
Agonar	*130*	*0*	*70*	*110*	*310*
Leanan	*109*	*105*	*0*	*46*	*260*
Drogo	*0*	*110*	*0*	*250*	*360*
Nari	*608*	*0*	*0*	*160*	*768*
Suma dla grupy	*847*	*215*	*70*	*566*	*1698*

Celem grupy było ostrożne zbadanie zrujnowanej wieży i sprawdzenie, czy nadaje się ona na obozowisko lub do eksploracji. Bezpośrednie działanie podjęli Drogo i Nari; Drogo ruszył naprzód, zaś Nari ubezpieczał go z tyłu. Drogo otrzymał więcej punktów za pomysły, ponieważ podejmował w każdej rundzie nowe działania i w każdej dokonał dobrego wyboru, podczas gdy Nari czekał po prostu, aż będzie mógł coś zrobić. Agonar również służył jako osłona, ale jego nie planowane i niepotrzebne działania, jak czar Lewitacja, zabrały tylko czas i nie pomogły w najmniejszym stopniu w osiągnięciu celu: wykonać zwiad i być przygotowanym na zagrożenie. Mógł przygotować czar Sen i stać w gotowości, gdy zagrożenie (orkowie) się pojawiło. Leanan oczywiście straciła nad sobą kontrolę, gdy ujrzała szansę na zdobycie skarbów i osobistej korzyści. Nie uczyniła nic, aby wspomóc działania grupy. Wpadła tylko na oczywisty pomysł dobrania się do skarbów jako pierwsza, nie zważając na cel przygody i bezpieczeństwo własne i reszty towarzyszy. Tak więc za spotkanie Drogo otrzyma 566 punktów za pomysły, Nari dostanie 160, Agonar 110, a Leanan tylko 46.

Proces przyznawania punktów za pomysły wiąże się z podejmowaniem przez Mistrza Gry subiektywnych decyzji i wymaga nieco praktyki. Należy wziąć pod uwagę sugestie, czynione przez graczy podczas planowania rozgrywki. Gdyby to Agonar zasugerował, żeby on, Leanan i Nari osłaniali Droga badającego teren, otrzymałby więcej punktów za pomysły.

7) Punkty za podróż

Bohater dostaje dwa punkty doświadczenia za każde trzy kilometry przebyte lądem w nieznanym obszarze i jeden punkt doświadczenia za każde 15 kilometrów przelecianych lub przepłyniętych. Bohater musi być przytomny i musi kontaktować się z otoczeniem. Liczbę przyznawanych PD należy przemnożyć przez 1/2 w obszarach cywilizowanych, przez 2 w średnio niebezpiecznych rejonach oraz przez 3 w rejonach skrajnie niebezpiecznych.

Przykład: *Grupa przebyła 45 kilometrów z Rivendell przez średnio niebezpieczny region Siedzib Trolli. Każdy z bohaterów otrzymuje zatem 60 punktów doświadczenia (45 x 2/3 x 2 ze względu na średnio niebezpieczny teren) za podróż.*

8) Punkty różne

Większość wskazówek, dotyczących przyznawania punktów doświadczenia odnosi się do sytuacji taktycznych (tzn. sytuacji, w których mamy do czynienia ze szczegółowo opisanym i ściśle określonym działaniem, zazwyczaj wykonywanym w ograniczonym czasie – na przykład walka, manewrowanie, eksploracja). Trudniej przyznać doświadczenie za działania i osiągnięcia w otoczeniu strategicznym (mniej szczegółowym niż taktyczne). Punkty za podróż odzwierciedlają doświadczenie, zdobyte podczas podróży przez nowe, nieznane krainy. Mistrz Gry powinien przyznawać także „różne" doświadczenie za wszelkie działania w skali strategicznej nie związane z podróżowaniem (np. rozwiązanie zagadki albo zrozumienie wskazówki, zaplanowanie udanej podróży lub przygody itd.).

Punkty takie można również przyznać za zdarzenia, które miały specjalne znaczenie dla danej postaci (np. odwiedzenie szczególnego miejsca, wypełnienie specjalnej misji lub osiągnięcie specjalnego celu, rzucenie niebojowego zaklęcia itd.). Należy je również przyznać za wszelkie działania i osiągnięcia, które Mistrz Gry uzna za warte nagrody.

Przykład: *Mistrz Gry decyduje, że grupa zasłużyła na nieco „różnych" punktów doświadczenia za osiągnięcie swojego celu względnie efektywnie. Drogo dostaje więc 150 PD za przejęcie inicjatywy i wzięcie na siebie największego ryzyka. Agonar i Nari zasłużyli na 100 PD każdy za sprawne wsparcie, za to Leanan dostanie tylko 50 PD, ponieważ, zwabiona potencjalnym skarbem, zlekceważyła własne bezpieczeństwo i naraziła na niepowodzenie całą grupę. Leanan ma jednak dodatkową nagrodę – małe puzderko, które zdołała ukryć tak, że jej towarzysze tego nie dostrzegli.*

6.2 • POZIOMY BOHATERÓW

Poziom bohatera zależy od ilości punktów doświadczenia (PD), którą on zdobył. Bohater rozpoczyna grę na pierwszym poziomie z 10,000 PD. Tabela TD-5 podaje jakie ilości doświadczenia odpowiadają jakim poziomom.

Przykład: *Jeśli MG zdecyduje się przyznać doświadczenie natychmiast po przygodzie, to sumy wyglądają jak następuje:*

	Poprzednie PD	*Poprzedni poziom*	*Zdobyte PD*	*Nowe PD*	*Nowy poziom*
Agonar	*43480*	*4*	*470*	*43950*	*4*
Leanan	*23400*	*2*	*370*	*23770*	*2*
Drogo	*19764*	*1*	*570*	*20334*	*2*
Nari	*28940*	*2*	*928*	*29868*	*2*

Suma punktów doświadczenia Drogo przekroczyła 20,000, więc awansuje on z pierwszego na drugi poziom. Musi przydzielić zdobyte Punkty Rozwoju do swoich umiejętności, co pozwoli mu podnieść poziomy niektórych z nich, po czym nanieść zmiany na swoją Kartę. Gdyby Nari otrzymał o 132 punkty doświadczenia więcej, byłby na 3 poziomie. Pozostała dwójka nawet nie zbliżyła się do awansu.

TD-5 – Tabela Punktów Doświadczenia

Poziom	Wymagana suma punktów doświadczenia
1	10,000
2	20,000
3	30,000
4	40,000
5	50,000
6	70,000
7	90,000
8	110,000
9	130,000
10	150,000

6.3 • AWANS NA POZIOM

Uwaga: *Gracze, używający szablonów bohaterów powinni jedynie skopiować premie dla kolejnego poziomu, podane na pierwszej*

Gandalf przyzywa

• CZĘŚĆ III •
DZIAŁANIA

Podczas walki czas (sekundy) i dystans (metry i centymetry) zaczynają odgrywać wielką rolę we wszystkich działaniach. W tego typu scenach w „Śródziemiu – grze fabularnej" każdy z bohaterów może w ciągu 10 sekund wykonać tylko jedno działanie; ten dziesięciosekundowy okres nazywa się „rundą". W czasie rzeczywistym rozegranie jej zajmuje zwykle znacznie więcej czasu. Dozwolonymi w jednej rundzie działaniami są:

- Przygotowanie zaklęcia
- Rzucenie zaklęcia
- Ostrzelanie przeciwnika
- Załadowanie lub przeładowanie broni strzeleckiej
- Sparowanie ataku wręcz
- Wykonanie manewru dynamicznego
- Atak wręcz (atak w zwarciu)
- Ruch
- Wykonanie manewru statycznego

Na wykonywane przez bohatera działania może wpływać wiele czynników. Większość z nich jest oczywista. Przy określaniu ich efektów wystarczy kierować się zdrowym rozsądkiem (postać ze złamaną ręką nie może walczyć bronią dwuręczną ani używać łuku; bohater, który stracił przytomność, nie może wykonywać żadnych czynności poza, być może, oddychaniem itd.). W tych sprawach ostateczna decyzja należy oczywiście do Mistrza Gry.

Wraz z graczami powinien on dokonać podziału zadań, wiążących się z kontrolowaniem przebiegu rundy walki. MG musi sam poradzić sobie z opisem fizycznych realiów sytuacji oraz działań BN, ale gracze i tak mogą mu pomóc. Jeden z nich powinien, na przykład, śledzić na bieżąco, kto jakie odnosi obrażenia i w jakim jest stanie. Do tego właśnie przeznaczona jest Karta Urazów (na stronie 228), którą można kopiować dla celów niekomercyjnych. Inny gracz niech śledzi upływ czasu i podział akcji na rundy (Rozdział 7.0, strona 42). Kolejny może notować poczynania bohaterów, co potem przyda się przy obliczaniu punktów doświadczenia, a jeszcze inny – zająć się tabelkami i odczytywać z nich wynikające z przebiegu gry rezultaty. Przy takim podziale gra przebiega płynnie, każdy ma jakieś zajęcie i nikomu nie zagraża utonięcie w papierach.

System zastosowany w „Śródziemiu" do rozstrzygania sytuacji taktycznych jest nieco abstrakcyjny i uproszczony, żeby lepiej nadawał się do wykorzystania w grze. Kiedy początkujący gracze role playing opanują już po mistrzowsku „Śródziemie" i zaczną poszukiwać bardziej realistycznych mechanizmów walki, znaleźć je mogą w wydanym przez ICE podręczniku *Arms Law & Claw Law*, zawierającym rozbudowany system rozgrywania walk, z indywidualnymi tabelami ataków dla każdej broni, dwudziestoma rodzajami zbroi, dokładniejszymi zestawieniami ciosów krytycznych i bardziej elastycznymi zasadami.

Uwaga dla znających „WP": Sytuacje taktyczne w „Śródziemiu" rozgrywa się bardzo podobnie jak w „WP" (na stronach 15-20). W obu systemach runda ma 10 sekund, liczba działań, które można podjąć jest ograniczona, w obu ustala się kolejność, w jakiej rozstrzyga się ich efekty. Najważniejsze różnice:

- Rundy w „Śródziemiu" są inaczej rozgrywane.
- W „Śródziemiu" mamy dwa rodzaje manewrów: statyczne i dynamiczne.
- Przygotowanie czaru i ładowanie/przeładowanie broni są działaniami w rozumieniu „Śródziemia".
- W „Śródziemiu" bohater może wykorzystać część swojej Premii do Ataku przy „parowaniu" ataków.

7.0 • KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W RUNDZIE

Zwykle działania wykonywane są w następującej kolejności (jeśli bohater nie odwoła swych zamiarów lub nie pozostawi działania „w zawieszeniu"):

1. Przygotowanie lub rzucenie zaklęcia
2. Ataki bronią miotaną i strzelecką, sparowanie pocisków, ładowanie/przeładowanie broni
3. Manewry dynamiczne
4. Ataki i parowanie w zwarciu
5. Poruszanie się
6. Manewry statyczne

Uwaga: W razie potrzeby wykonuje się rzuty orientacji (Rozdział 10.0, strona 57).

Uwaga: Działania, kolidujące ze sobą mogą zakłócić tę kolejność (Rozdział 10.0, strona 56).

Na początku każdej rundy, każdy z graczy powinien powiedzieć lub zapisać (decyzja należy do MG), jakie działanie chce wykonać w tej rundzie jego bohater. Podobnie Mistrz Gry powinien postanowić, co zrobią bohaterowie niezależni. Następnie, według podanej powyżej kolejności, określa się powodzenie lub fiasko każdego z przedsięwzięć. Informacje z poniższych rozdziałów podpowiedzą, jak radzić sobie z różnymi działaniami. Przykładowa przygoda przedstawiona w Rozdziale 1.0 (str. 14) jest dobrym przykładem podejmowania działań runda po rundzie.

Kolejność ataków tego samego rodzaju

Ataki wręcz rozgrywa się pojedynczo. Najpierw określa się wynik ataku istoty o największej Premii Ruchu, następnie postaci o niższej Premii, potem jeszcze niższej itd. Jeżeli Premie Ruchu kilku bohaterów są równe, ich ataki następują równocześnie. Podobnie określa się kolejność wykonywania manewrów dynamicznych i poruszania się. Jeżeli

Przykład: *Poniżej znajdziecie opis działań, jakie uczestnicy starcia przedstawionego w Rozdziale 1.0 (str. 14) podejmowali z podziałem poczynań na rundy. Na początku sceny bohaterowie znajdują się 3 metry od wieży i zamierzają podejść bliżej, zaś orkowie budzą się w podziemiach i przygotowują do zwinięcia obozu.*

W rundzie 6 wyraźnie widać kolejność działań:

1) Najpierw Agonar rzuca zaklęcie na orka nr 3 – ten zasypia.

2) Nie ma ostrzału z broni strzeleckiej.

3) Leanan wykonuje manewr (nieudany) wpełznięcia pod skrzynię zanim ork nr 3 ją zaatakuje.

4) Nari atakuje orka nr 3, kiedy ten już zasypia i łamie mu nogę. Ork wraz ze skrzynią przytrzaskują Leanan, co daje trafienie krytyczne, Wytrącenie „A".

5) Ork nr 2 wypada za drzwi i zaczyna uciekać.

6) Nie ma manewrów statycznych, jeśli nie liczyć Drogi, kontemplującego swoje pechowe trafienie.

	Bohaterowie				Bohaterowie Niezależni		
Runda	**Agonar**	**Leanan**	**Drogo**	**Nari**	**Ork 1**	**Ork 2**	**Ork 3**
1	Ruch	Ruch	Ruch	Ruch	Przygotowania do wyjścia		
2	Przygotowanie czaru	Ruch	Ruch	Atak w zawieszeniu	Końcówka przygotowań		
3	Rzucenie czaru (udane)	Manewr statyczny (nieudany)	Manewr statyczny (udany)	Atak w zawieszeniu	Ruch	Ruch	Ruch
4	Ruch	Manewr statyczny (udany)	Manewr statyczny (udany)	Atak w zawieszeniu (strzał)	Ruch (i śmierć)	Ruch	Ruch
5	Przygotowanie czaru	Manewr dynamiczny (udany)	Atak w zawieszeniu (trafienie pechowe)	Ruch	-	Ruch (ucieczka)	Ruch
6	Rzucenie czaru (ork)	Manewr dynamiczny (nieudany)	Dojście do siebie po pechowym trafieniu	Zaatakowanie orka (zadanie obrażeń)	-	Ucieczka (zniknięcie)	Zaatakowanie Leanan (uśpiony)
7	Opadnięcie w dół	Trafienie krytyczne	Podniesienie broni	Wyczyszczenie topora	-	Wymknął się	Pojmanie

Frodo budzi się w Rivendell

wykonywany przez bohatera atak, manewr dynamiczny lub ruch jest działaniem w zawieszeniu (patrz poniżej), jego efekt określa się przed innymi tego typu działaniami.

Wszystkie inne działania następują jednocześnie we właściwym momencie rundy (tj. w tym samym momencie rozgrywa się np. rzucanie i przygotowywanie wszystkich czarów).

Działanie w zawieszeniu

Kiedy w trakcie rundy przychodzi kolej na bohatera, by podjął zadeklarowane uprzednio działanie, może on „zawiesić" wykonanie tej czynności (czyli uczynić z niej *działanie w zawieszeniu*). Takie działanie zostaje odwleczone do czasu, gdy bohater sobie zażyczy, by nastąpiło, co może stać się w dowolnej późniejszej chwili. Do momentu wykonania (kiedy zechce) lub odwołania (patrz poniżej) działania w zawieszeniu nie może on podjąć żadnej innej akcji.

Do działań w zawieszeniu zaliczamy m.in.: wyczekiwanie na cel, zastawianie zasadzki, czekanie na właściwą chwilę, by zepchnąć na kogoś głaz itp. W przygodzie spisanej w Rozdziale 1.0 na stronach 14-15, Nari „zawiesza" oddanie strzału z kuszy czekając, aż przeciwnik wyjdzie mu na cel.

Odwoływanie działań

W trakcie rundy działanie może zostać odwołane zanim nastąpi. Bohater, który to zrobi będzie miał szansę wykonania innej czynności – wolno mu:

- zaatakować z połową normalnej Premii Ofensywnej,
- poruszyć się na odległość o połowę mniejszą, niż pozwala mu na to jego Ruch,
- wykonać manewr z modyfikatorem -30.

Wybrane działanie zastępcze następuje w tym samym momencie rundy, co inne działania tego typu.

8.0 • DZIAŁANIA

Zwykle w czasie jednej rundy bohater może wykonać jedno z następujących działań:

- przygotowanie czaru *,
- rzucenie czaru *,
- strzelanie *,
- załad[illegible]

Każde z tych działań opisane jest szczegółowo w Tabeli TZ-11 oraz w kolejnych rozdziałach. Kolejność działań omówiono w Rozdziale 7.0 (strony 42-43).

Wszystkie postacie przemieszczają się równocześnie. W wypadku nieporozumień (obaj przeciwnicy mogą się poruszyć w określony sposób), gracze powinni zapisać na kartce, jak poruszą się ich bohaterowie. Mistrz Gry powinien kierować się logiką, interpretując zamiary każdej z postaci. Z kolei gracze powinni być gotowi na drobne zmiany w zamiarach poruszenia się, aby reagować na zmieniające się okoliczności.

Każdy z bohaterów może poruszyć się o 10 metrów plus tyle, ile wynosi jego Premia Ruchu podzielona przez 3 *bez potrzeby* wykonania rzutu manewru dynamicznego. Bohater może również spróbować przemieścić się dwukrotnie dalej (biegnąc), ale to już wymaga udanego rzutu manewru dynamicznego (Rozdział 8.2.2, str. 46).

Bohater może przemieścić na sobie niesiony ekwipunek lub bagaż (czyli dobyć miecza, chwycić tarczę, wyjąć jakieś zioła etc.), ale z każdym tak poruszonym przedmiotem dystans, o jaki się poruszy w tej rundzie, zmniejsza się o 3 metry. Teren również może wymusić spowolnienie ruchu: podchodzenie na wzgórze, brodzenie w strumieniu, w piasku, przedzieranie się przez gąszcz... Sugerujemy, żeby Mistrz Gry w takim terenie ograniczył ruch bohaterów o połowę.

BIEG – PORUSZANIE SIĘ Z PODWÓJNĄ SZYBKOŚCIĄ

Jeżeli postać chce poruszać się dwa razy szybciej niż zwykle (biec), MG powinien określić zależnie od terenu stopień trudności tego zadania. Następnie gracz wykonuje rzut manewru, z ewentualną Premią Ruchu jako modyfikatorem. Wynik sprawdza się w Tabeli Manewrów Dynamicznych TM-1 (str. 49, 242).

Jeśli odczytanym wynikiem jest litera „P", bohater nie może się poruszyć, a **dodatkowo** rzuca po raz drugi i wynik odczytuje z Tabeli Zdarzeń Pechowych TZP-4 (str. 240).

W przeciwnym wypadku dostajemy w wyniku liczbę i bohater może przebiec maksymalnie odległość równą sumie dystansu zwykłego ruchu, modyfikatora obciążeniowego i wyniku wykonanego właśnie rzutu minus 100:

Przebyta odległość w metrach = (Ruch + Modyfikator Obciążeniowy + Rzut Manewru – 100) : 3.

Przykład: *Ponownie wróćmy do przykładowej przygody z Rozdziału 1.0, na stronach 14-15. Uciekający ork (nr 2) wybiega przez główne drzwi i zaczyna biec. Zwykle porusza się z szybkością ok. 18 metrów na rundę (50 plus jego Premia Ruchu w Utwardzanej Skórze równa +5). Jego modyfikator obciążeniowy wynosi zaledwie -5. Mistrz Gry ocenia próbę biegu jako łatwy manewr, rzuca 38, dodaje Premię Ruchu orka, dostając w sumie 43. Teraz sprawdza w Tabeli Manewrów Dynamicznych (TM-1) w kolumnie „łatwy manewr" – otrzymujemy 70. Tak więc ork przebiega 25 metrów (=[110+(-5) + 70-100] : 3).*

Liczba rund, w ciągu których bohater może poruszać się biegnąc, równa jest jego Premii z Kondycji plus 5. Za każdą rundę odpoczynku zyskuje możliwość przebiegnięcia kolejnych dwóch.

Przykład: *Bohater z Premią z Kondycji równą +10 może biec 15 rund bez przerwy, zanim będzie musiał odpocząć. Mógłby też biec przez 10 rund (zostanie mu jeszcze pięć), odpocząć dwie (co da mu później cztery rundy biegu) i dalej przebiec następne 9 zanim odpocznie.*

Frodo wita się z Gloinem

PORUSZANIE SIĘ KONNO I DZIAŁANIA

Postać na koniu może poruszyć się tak daleko, jak potrafi to jej wierzchowiec (zwykle jest to koń). Możliwości ruchu różnych środków transportu podaje tabela TZ-4 (str. 255). Bohater może zmusić zwierzę do większego wysiłku (do galopu) zgodnie z podanymi powyżej zasadami („Bieg"), przy czym do rzutu dodaje się nie Premię Ruchu jeźdźca, a jego Premię z Jeździectwa.

Siedzący na wierzchowcu bohater może wykonać normalne działanie, nawet jeśli zwierzę się porusza. W takim przypadku jednak wymagane jest wykonanie manewru dynamicznego, którego rzut modyfikowany jest przez Premię z Jeździectwa postaci. Działanie tego typu nosi nazwę **działania jeździeckiego** i modyfikator do określającego jego powodzenie rzutu równy jest wynikowi rzutu manewru minus 100.

Jeśli bohater chce podjąć działanie jeździeckie z grzbietu galopującego rumaka, będzie musiał wykonać dwa manewry dynamiczne. Niektóre wierzchowce dodatkowo modyfikują te rzuty manewru (patrz tabela TZ-4, str. 255).

Przykład: *Przypuśćmy, że jeździec imieniem Tulgas czeka na zewnątrz wieży w przykładowej rozgrywce z Rozdziału 1.0 (str. 14-15). Zobaczywszy uciekającego orka, znajduje się ponad 30 metrów od niego i natychmiast rusza w jego stronę. Koń potrafi poruszać się z prędkością 30 metrów na rundę, więc Tulgas nie musi popędzać go do galopu. Ponieważ jednak zamierza przejechać trzydzieści parę metrów i zaatakować, musi wykonać manewr dynamiczny. Mistrz Gry określa go jako Średnio trudny, Tulgas rzuca 66, dodaje do tego Premię z Jeździectwa (równą 30) i suma 96 daje mu wynik „80" w Tabeli Manewrów Dynamicznych TM-1 (str. 49, 242). Tulgas ma Premię do Ataku kopią z konia równą 50, toteż ostateczny modyfikator jego ataku wyniesie +30 (=50+80-100).*

8.2 • MANEWRY

Manewry są działaniami, które w normalnych warunkach mogą się powieść lub nie i które zazwyczaj wiążą się z pewnym ryzykiem. Nie zalicza się do manewrów takich działań, jak walka i rzucanie czarów.

Poczynania niecodzienne (jak pływanie, wchodzenie po linie, wbieganie lub zbieganie po schodach, otwieranie zamkniętej na skobel skrzyni) i działania podejmowane w stanie silnego stresu (bieganie, unikanie ciosów, podkradanie się i ukrywanie) są manewrami i wymagają wykonania rzutu. Normalnego poruszania się i powszednich czynności *nie uważa się* za manewry (zwykły marsz, wchodzenie po schodach, dobycie broni etc.).

Ostateczna decyzja, co jest manewrem i wymaga rzutu, a co jest zwykłą czynnością należy do Mistrza Gry. W „Śródziemiu" manewry podzielono na statyczne i dynamiczne; do każdego z tych rodzajów odnoszą się różne reguły postępowania.

8.2.1 • MANEWRY STATYCZNE

Do tej grupy zaliczamy znajdowanie śladów, ukrywanie się, otwieranie zamków wytrychem, rozbrajanie pułapek, czytanie runów, używanie przedmiotów magicznych, percepcję, próby wywarcia wpływu na innych oraz wszelkie inne złożone lub niezwykłe czynności, nie wymagające znaczącego poruszania się.

Jeżeli bohater zdecyduje się na manewr statyczny , MG powinien określić *trudność* tego manewru (od I – najłatwiejszy do 9 – najtrudniejszy):

1) Rutynowy	4) Średnio trudny	7) Niezwykle trudny
2) Bardzo łatwy	5) Trudny	8) Czyste szaleństwo
3) Łatwy	6) Bardzo trudny	9) Absurd

Mistrz Gry może postanowić, że wykonanie szczególnie skomplikowanego lub trudnego manewru wymaga więcej niż jednej rundy. Może również wyrazić zgodę na obniżenie stopnia trudności manewru, jeśli bohater poświęci trochę czasu, przygotowując się do niego. Może wreszcie dodatkowo zmodyfikować wynik rzutu manewru (na przykład próba ukrycia się w małym, całkiem pustym i jasno oświetlonym pokoju zasługuje na trudność „Absurd – 10").

Bohater może zrezygnować z manewru po przypisaniu mu trudności (co oznacza, że przemyślał sprawę i woli nie próbować). W tym wypadku odwołuje planowane działanie i może zrobić coś innego w ramach ograniczeń, podanych w Rozdziale 7.0 (str. 42).

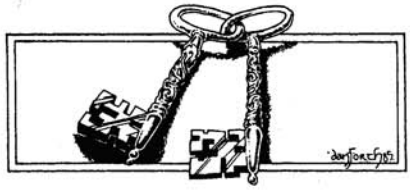
Jeżeli jednak postanowi wprowadzić zamiar w czyn, wykonuje rzut otwarty, a do wyniku dodaje odpowiednie premie i wszystkie właściwe modyfikatory – zaliczamy do nich:

- Modyfikatory specjalne, określone przez MG.
- Jeśli w manewrze znajduje zastosowanie jakaś umiejętność/zdolność bohatera, należy dodać tu liczbę z odpowiedniej rubryki „Premie razem" na szablonie lub karcie postaci.
- Jeżeli nie ma żadnej pasującej w tym miejscu umiejętności/zdolności, MG może postanowić, że na wynik rzutu wpłynie premia z jednej z cech.

Po wprowadzeniu modyfikacji końcowy wynik sprawdza się w Tabeli Manewrów Statycznych TM-2, aby poznać wynik manewru.

Podsumowanie

1) Mistrz Gry określa trudność manewru.
2) Bohater decyduje, czy podejmie się wykonania manewru.
3) Jeśli tak, to wykonuje rzut otwarty.
4) Wynik odpowiednio się modyfikuje.
5) Otrzymany rezultat sprawdza się w Tabeli Manewrów Statycznych TM-2 (str. 47).



Przykład: *Po rozegraniu sytuacji, opisanej w przygodzie w Rozdziale 1.0 (str. 14), Leanan udaje się na chwilę odejść na stronę. Wykonuje statyczny manewr, próbując otworzyć znalezione w czasie walki pudełko. MG stwierdza, że manewr jest Łatwy, więc Leanan postanawia go wykonać.*

Rzuca 54 i dodaje +10 (za Łatwy manewr statyczny) oraz +20 (Premia z Percepcji). Tak zmodyfikowany wynik, równy 84, sprawdza następnie w kolumnie „Percepcja i Szukanie śladów" w Tabeli Manewrów Statycznych TM-2. Oznacza to „Częściowy sukces", w związku z czym nie może po raz kolejny zabrać się do pudełka przez co najmniej godzinę. MG informuje ją, że pudełko jest drewniane, nabijane srebrem, a zamknięcie kryje jakąś pułapkę. Gdyby po modyfikacjach Leanan miała wynik 111 lub wyższy, dowiedziałaby się więcej – mogłaby poznać rodzaj drewna, wartość pudełka, typ pułapki itd.

Leanan postanawia poczekać tę godzinę i mówi MG, że zamierza spróbować kolejnego statycznego manewru – rozbrojenia pułapki, bardzo ostrożnie i bez pośpiechu. Ma premię +10 z umiejętności Rozbrajanie pułapek, a Mistrz Gry określa manewr jako umiarkowanie trudny („Średnio Trudny"), jeśli pudełku poświęci się przynajmniej 2 minuty (12 rund). Leanan próbuje i wyrzuca 37, co po modyfikacjach daje 47. W tabeli TM-2 znajduje rezultat „Niepowodzenie", czyli nie może próbować ponownie przez 24 godziny, a ponadto istnieje 20 % szansa, że pułapka zadziałała.

UWAGI DO TABELI TM-2

Oddziaływanie: Trudność manewru i inne modyfikatory zależą od nastawienia widzów (lub słuchaczy) do wykonującego manewr oraz od tego, co bohater próbuje osiągnąć.

Percepcja i Szukanie śladów: Ilość informacji, jaką można uzyskać po udanym rzucie percepcji, uzależniona jest od zbadanego obszaru oraz środków, którymi bohater dysponuje (zwykle są to jego zmysły). Powód rzutu może być wprost określony przez bohatera aktywnie poszukującego informacji (na przykład, kiedy mówi: „Szukam pułapek") lub wynikać z okoliczności (jak wtedy, gdy trzeba sprawdzić, czy zauważy podkradającego się od tyłu napastnika).

Percepcja i Szukanie śladów: Podczas tropienia rzut manewru wymagany jest co pięć minut (30 rund).

Tabela TM-2 – Manewry Statyczne

RÓŻNE	ODDZIAŁYWANIE	ROZBRAJANIE PUŁAPEK I OTWIERANIE ZAMKÓW	CZYTANIE RUNÓW I UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH	PERCEPCJA I SZUKANIE ŚLADÓW	
(zaliczamy tu wszystkie statyczne manewry, nie uwzględnione w innych kolumnach).	**Katastrofa:** Twoje nieudolne próby wywarcia wpływu na ludzi sprawiają, że zwracasz swoich słuchaczy przeciwko sobie. Mają zamiar zrobić rzecz dokładnie odwrotną do tej, do której próbowałeś ich przekonać. Nie masz na nich żadnego wpływu aż do czasu nastąpienia jakichś znaczących zmian.	**Katastrofa:** Przy próbie otwarcia zamka złamałeś wytrych, który utknął w zamku, uniemożliwiając otworzenie go aż do usunięcia (w tym celu komuś innemu musi udać się posłużenie się wytrychem); udało ci się uruchomić wszystkie pułapki przy zamku. Przy próbie rozbrojenia pułapki – doprowadziłeś do jej zadziałania.	**Katastrofa:** Czary i inne specjalne właściwości przedmiotu lub zwoju runicznego działają, ale skierowane są przeciwko tobie. Runy znikają z papieru; nigdy już nie będziesz zdolny wykorzystać tkwiących w przedmiocie mocy.	**Katastrofa:** Nie dość, że nie udaje ci się uzyskać żadnych istotnych informacji, to jeszcze wskutek błędnego podejścia do sprawy lub złej interpretacji szczegółów – zyskujesz fałszywe. Na tym obszarze nie wolno ci już „podchodzić" do tego samego problemu.	Mniej niż -25
Całkowite niepowodzenie: Twa bezgraniczna niekompetencja załamuje cię psychicznie. Przez najbliższe 10 minut (60 rund) wszystkie statyczne działania skazane są na niepowodzenie (patrz 05-75 poniżej).	**Całkowite niepowodzenie:** Publiczność odrzuca twoje słowa; tracisz pewność siebie i autorytet. Przez najbliższe parę godzin żadne próby wywarcia presji na innych nie mogą ci się udać (patrz 05-75 poniżej).	**Całkowite niepowodzenie:** W twoim umyśle pojawiła się mentalna blokada – nie powiodą ci się żadne próby otwarcia tego zamka (lub rozbrojenia pułapki). Masz 50 % szans, że pułapka zadziała (dotyczy to również zabezpieczonych pułapkami zamków).	**Całkowite niepowodzenie:** W twoim umyśle pojawiła się mentalna blokada i wszelkie twoje próby użycia tego przedmiotu/odczytania runów spełzną na niczym. Masz 50 % szansy, że zaklęcie zadziałało (dotyczy to również przedmiotów, które dają moc rzucenia czaru).	**Całkowite niepowodzenie:** Zamęt wśród danych wpędza cię w psychiczny dołek. Zarówno ten, jak i następne rzuty percepcji, wykonane przez najbliższe 10 minut (60 rund), zakończą się niepowodzeniem (patrz 05-75 poniżej).	Od -25 do 04
Niepowodzenie: Nie udało ci się. Nie możesz próbować tego samego manewru w tym samym miejscu przez 1 dzień.	**Niepowodzenie:** Nie udało ci się. Przynajmniej przez 1 dzień publiczność nie będzie podatna na twoje wpływy.	**Niepowodzenie:** Nie masz pojęcia, jak dobrać się do tego zamka/tej pułapki. Po 24 godzinach możesz wykonać rzut percepcji i jeżeli będzie udany, wolno ci podjąć kolejną próbę. Masz 20 % szans, że pułapka zadziała (dotyczy to również zabezpieczonych pułapkami zamków).	**Niepowodzenie:** W tej chwili nie masz pomysłu, jak zabrać do czytania tych runów/używania tego przedmiotu. Możesz dokonać ponownej próby po tym, jak awansujesz na kolejny poziom. Masz 20 % szans, że zaklęcie zadziałało (dotyczy to również przedmiotów, które dają moc rzucenia czaru).	**Niepowodzenie:** Nie udaje ci się zdobyć żadnych informacji, ale jesteś zdania, że dowiedziałeś się wszystkiego, co tylko można. Nie możesz brać się za tę sprawę w tym samym miejscu co najmniej przez 1 dzień.	Od 05 do 75
Częściowy sukces: Jeśli możliwe jest częściowe powodzenie twojego przedsięwzięcia, udaje ci się je wypełnić w 20 %. Nie możesz próbować tego samego manewru w tym samym miejscu przez 1 godzinę.	**Częściowy sukces:** Wciąż cię słuchają. Możesz nadal próbować na nich wpłynąć.	**Częściowy sukces:** Rozpracowałeś część zamka/pułapki i masz przeczucie co do działania pozostałych elementów. Na razie jednak dalsze wysiłki byłyby niewskazane. Możesz spróbować ponownie za 10 minut.	**Częściowy sukces:** Intuicyjnie wyczuwasz ideę runów/działanie przedmiotu. Udaje ci się odkryć, jakie drzemią w nich moce, ale nie potrafisz ich uaktywnić. Możesz znów spróbować, nie wcześniej jednak niż po upływie tygodnia.	**Częściowy sukces:** Udaje ci się co nieco dowiedzieć na temat, który wymagał rzutu percepcji, ale nie zdajesz sobie sprawy z tego, że coś ci umknęło. Przez najbliższą godzinę nie możesz podjąć kolejnej próby.	Od 76 do 90
Prawie sukces: Jeśli możliwe jest częściowe powodzenie twojego przedsięwzięcia, udaje ci się je wypełnić w połowie. Możesz spróbować ponownie po 3 rundach namysłu.	**Prawie sukces:** Mów, mów dalej, publiczność zaczyna być ci przychylna. Do następnego rzutu zastosuj modyfikator +20.	**Prawie sukces:** Prawie ci się udało. Jeśli spędzisz teraz dwie rundy, rozmyślając nad tą próbą (żadnych innych działań), możesz spróbować ponownie ze specjalną premią +5.	**Prawie sukces:** Prawie ci się udało. Poznałeś wszystkie możliwości przedmiotu/runów. Poczekaj 24 godziny i zastanów się nad tym problemem przez dalsze dwie (żadnych innych działań), a kolejną próbę będziesz mógł podjąć z modyfikatorem +10.	**Prawie sukces:** Udaje ci się co nieco dowiedzieć na temat, który wymagał rzutu percepcji i zdajesz sobie sprawę z tego, że coś przegapiłeś. Po trzech rundach namysłu możesz próbować ponownie.	Od 91 do 110
Sukces: Udało ci się wykonać zaplanowany manewr statyczny.	**Sukces:** Przekonałeś swoją publiczność.	**Sukces:** Zamek jest otwarty/pułapka jest rozbrojona. Przysługuje ci premia +50 przy kolejnych próbach otwierania tego zamka/rozbrajania tej pułapki.	**Sukces:** Nauczyłeś się 1 czaru lub wiesz, jak wykorzystać z jednej mocy przedmiotu/zwoju runicznego. Będziesz mógł teraz użyć ich, trzymając w ręku przedmiot/zwój (moc runów można wykorzystać tylko raz). Dowiedziałeś się też, jakie inne możliwości daje zwój/przedmiot i masz prawo do dalszych rzutów, które być może pozwolą ci je opanować.	**Sukces:** Dowiadujesz się wszystkiego, co cię interesowało, kiedy wykonywałeś rzut percepcji.	Od 111 do 175
Całkowity sukces: Manewr powiódł się, a przez następne 10 minut (60 rund) masz premię +10 do wszystkich podejmowanych manewrów statycznych.	**Całkowity sukces:** Nie dość, że przekonałeś ich do tego, co chciałeś, to jeszcze za każdym razem, kiedy będziesz próbował na nich wpłynąć, masz +50 do rzutu manewru – aż do czasu, gdy stracisz ich zaufanie.	**Całkowity sukces:** Odtąd możesz automatycznie otworzyć ten zamek/rozbroić tę pułapkę (zajmuje to rundę) – oraz każdy identyczny. Przysługuje ci premia +10 przy otwieraniu/rozbrajaniu podobnych.	**Całkowity sukces:** Poznałeś wszystkie drzemiące w zwoju runicznym/przedmiocie moce i potrafisz się nimi posłużyć, kiedy tylko będziesz trzymał zwój/przedmiot (moc runów można wykorzystać tylko raz).	**Całkowity sukces:** Zdobyłeś wszelkie dostępne w tym miejscu informacje (łącznie z takimi, które nie wiążą się z interesującym cię problemem). Przez najbliższe 10 minut masz premię + 10 do wszystkich rzutów percepcji.	Więcej niż 175
Modyfikatory: Trudność - +30.....Rutynowy +20.....Bardzo łatwy +10.....Łatwy +0 .....Średnio trudny -10.....Trudny -20.....Bardzo trudny -30.....Niezwykle trudny -50.....Czyste szaleństwo -70.....Absurd	**Modyfikatory:** Trudność – patrz * w kolumnie **Różne** +50 – publiczność jest wyjątkowo przychylna bohaterowi lub szczególnie mu oddana +20 – przekonywani zostali wynajęci przez bohatera + Premia z umiejętności Oddziaływanie	**Modyfikatory:** Trudność – patrz * w kolumnie „Różne" + premia z umiejętności Otwieranie zamków lub Rozbrajanie pułapek	**Modyfikatory:** – (poziom czaru) -30 – jeśli sfera magii czaru i rzucającego go bohatera są różne -10 – jeśli zaklęcie (lub zdolność) *nie jest* znane +20 – jeśli zaklęcie (lub zdolność) jest znane +30 – jeśli bohater sam z siebie potrafi rzucić ten czar + Premia z umiejętności Czytanie runów bądź Używanie przedmiotów	**Modyfikatory:** Trudność – patrz * w kolumnie „Różne" +20 – jeśli gracz zaznaczy, że jego bohater poszukuje konkretnych informacji. Liczba spędzonych na poszukiwaniach rund ma wpływ na stopień trudności. + Premia z umiejętności Percepcja lub Czytanie śladów	Tabela manewrów TM-2

8.2.2 • MANEWRY DYNAMICZNE

Do manewrów dynamicznych zaliczamy: wspinanie się, pływanie, jazdę wierzchem, podkradanie się i inne skomplikowane działania wymagające ruchu (na przykład akrobatyka, unikanie ciosów, turlanie się, nurkowanie i in.). Postać, podejmująca się wykonania tego typu manewru musi być w stanie go wykonać. Zwykle dystans przebyty w trakcie takich działań nie przekracza połowy normalnego zasięgu ruchu bohatera.

Jeżeli bohater zdecyduje się na manewr dynamiczny, MG powinien określić jego *trudność* (od 1 – najłatwiejszy do 9 – najtrudniejszy):

1) Rutynowy
2) Bardzo łatwy
3) Łatwy
4) Średnio trudny
5) Trudny
6) Bardzo trudny
7) Niezwykle trudny
8) Czyste szaleństwo
9) Absurd

Mistrz Gry może również zażądać dodatkowej modyfikacji wyniku rzutu manewru (na przykład próba przeskoczenia z rozpędu 12-metrowej przepaści zasługuje na trudność „absurd – 10", jako że rekord świata wynosi zaledwie około 9 metrów). Przypisywanie manewrom trudności wymaga zaznajomienia się z Tabelą Manewrów Dynamicznych TM-1 (str. 49, 242) oraz wyczucia w podejmowaniu subiektywnych decyzji (nic nie zastąpi doświadczenia i praktyki).

Przykład: *Oto kilka przykładowych manewrów wraz z właściwymi stopniami trudności:*

Wchodzenie po drabinie ..... Rutynowy
Wdrapanie się na drzewo z mnóstwem nisko rosnących gałęzi ..... Bardzo łatwy
Wdrapanie się na drzewo z kilkoma nisko rosnącymi gałęziami ..... Łatwy
Wdrapanie się na chropowatą, cegłaną ścianę budynku ..... Średnio trudny
Wdrapanie się na drzewo, którego gałęzie zaczynają się powyżej 6 m ..... trudny
Wspięcie się na szorstką, kamienną ścianę w deszczu ..... Bardzo trudny
Wspięcie się na gładki mur twierdzy ..... Czyste szaleństwo
Ukrycie się za ogromną beczką w ciemnej piwnicy ..... Rutynowy
Ukrycie się za krzakiem w kompletnie ciemną noc ..... Łatwy
Ukrycie się za krzakiem w księżycową noc ..... Trudny
Ukrycie się za krzakiem w pełni dnia ..... Niezwykle trudny
Przeskoczenie przez rów (bez zbroi) ..... 120 cm – Bardzo łatwy, 250 cm – Średnio Trudny, 4 m – Trudny, 5,5 m – Bardzo trudny, 8,5 m – Czyste szaleństwo
Przeskoczenie przez płot (bez zbroi) ..... 120 cm – Łatwy, 150 cm – Średnio Trudny, 165 cm – Trudny, 180 cm – Bardzo trudny, 240 cm – Czyste szaleństwo

Po przypisaniu manewrowi trudności postać może z niego zrezygnować (co oznacza, że przemyślała sprawę i woli nie próbować). W tym wypadku odwołuje planowane działanie i może zrobić coś innego w ramach podanych w Rozdziale 7.0 (str. 42) ograniczeń.

Jeżeli jednak postanowi wprowadzić zamiar w czyn, wykonuje rzut otwarty i do wyniku dodaje odpowiednie premie i wszystkie właściwe modyfikatory – zaliczamy do nich:

- Modyfikatory specjalne, zarządzone przez MG
- Premię Ruchu bohatera.
- Jeśli w manewrze znajduje zastosowanie jakaś umiejętność/zdolność bohatera, należy dodać tu liczbę z odpowiedniej rubryki „Premie Razem" z szablonu lub karty postaci.

Po wprowadzeniu modyfikacji końcowy wynik sprawdza się w Tabeli Manewrów Dynamicznych TM-1, aby poznać wynik manewru.

Wyniki manewrów dynamicznych

Wynik „P" (czyli „Pech") oznacza konieczność wykonania drugiego rzutu i sprawdzenia efektów w Tabeli Manewrów Pechowych TZP-4 (str.240). Jeżeli wynikiem pierwszego rzutu jest liczba, można ją interpretować na kilka sposobów (wybór właściwego zależy od konkretnej sytuacji i decyzji Mistrza Gry):

(1) Liczba oznacza procentową część manewru, jaką udało się zrealizować (np. wynik „70" mówi nam, że manewr powiódł się w 70%). Wynik wyższy od 100 (równy x) oznacza, że manewr zakończył się powodzeniem, a wykonujący go bohater przebył dystans większy od planowanego o x-100 %.
(2) Liczba oznacza szansę powodzenia manewru (w tym wypadku „70" oznacza, że istnieje 70% szans, iż manewr się powiódł).
(3) Jeżeli wynik (x) jest równy lub wyższy od 100, manewr uznaje się za udany. Jeśli zaś wynik był niższy – manewr powiódł się, ale rzut następnego działania bohatera jest modyfikowany o 100 – x. Na przykład w przypadku „70" manewr się udał, ale do następnego działania bohater ma modyfikator (ujemny) -30.

Przykład: *Nari, ścigany przez ogromnego warga, chce wdrapać się na chropowatą, cegłaną ścianę o wysokości 3.5 metra. W normalnych warunkach można się wspinać w tempie 3 metrów (10 stóp) na rundę. MG określa manewr jako średnio trudny i postanawia skorzystać z metody (1), opisanej powyżej. Gracz Nariego rzuca kostkami i z tabeli TM-1 odczytuje wynik „50". Oznacza to, że przez pierwszą rundę wspiął się na wysokość półtora metra.*

Teraz ogląda się za siebie i widzi, że warg szybko się zbliża. Zdaje sobie sprawę, że jeżeli nie wejdzie dość wysoko, bestia może skoczyć i ściągnąć go ze ściany, więc postanawia w tej rundzie dać z siebie wszystko. MG nadal ocenia manewr jako średnio trudny, ale teraz posłuży się drugą z opisanych powyżej metod (czyli wszystko albo nic). Nari tym razem uzyskuje w TM-1 wynik „60", czyli ma 60 % szans na wdrapanie się na ścianę. Prawdopodobieństwo niepowodzenia manewru wynosi 40 %. Kolejny rzut daje wynik równy 37 – udało mu się!

W następnej rundzie postanawia ześlizgnąć się z drugiej strony muru na ziemię. Tym razem Mistrz Gry uznaje manewr za łatwy. Wykonanie go z pewnością nie zajmie Nariemu więcej niż jedną rundę – problem w tym, jak miękko wyląduje. Dlatego też MG decyduje się na metodę numer 3. Z tabeli TM-1 wynika „90" dla Nariego, czyli udało mu się wylądować, ale do jego działania w następnej rundzie stosuje się modyfikator -10.

Podsumowanie

1) Mistrz Gry określa trudność manewru.
2) Bohater decyduje, czy podejmie się wykonania manewru.
3) Jeśli tak, to wykonuje rzut otwarty.
4) Wynik odpowiednio się modyfikuje.
5) Otrzymany rezultat sprawdza się w Tabeli Manewrów Dynamicznych TM-1 (str. 49).

Przykład: *Wróćmy do przykładowej przygody z Rozdziału 1.0 (str. 14). Leanan próbuje w pewnym momencie schować się pod skrzynią, zanim ork zdąży ją zaatakować. Rozważywszy sytuację (Leanan stoi tyłem do orka), MG określa manewr jako niezwykle trudny, ale Leanan i tak postanawia spróbować. Mistrz decyduje się na metodę (1).*

TABELA MANEWRÓW DYNAMICZNYCH TM-1

Rzut otwarty	Rutynowy	Bardzo łatwy	Łatwy	Średnio trudny	Trudny	Bardzo trudny	Niezwykle trudny	Czyste szaleństwo	Absurd
Mniej niż (-150)	P	P	P	P	P	P	P	P	P
(-150) – (-101)	10	P	P	P	P	P	P	P	P
(-100) – (-51)	30	10	P	P	P	P	P	P	P
(-50) – (-26)	50	30	10	P	P	P	P	P	P
(-25) – 0	70	50	30	5	P	P	P	P	P
01-20	80	60	50	10	5	P	P	P	P
2140	90	70	60	20	10	5	P	P	P
41-55	100	80	70	30	20	10	5	P	P
56-65	100	90	80	40	30	20	10	P	P
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	P
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	P
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
Ponad 275	160	150	150	140	130	130	120	110	100

Leanan rzuca 03, więc musi rzucić jeszcze raz i odjąć wynik od 3 (jest to rzut otwarty) – drugi rzut daje 62, więc razem, przed modyfikacjami, mamy -59. Jej Premia Ruchu wynosi +20, a ponieważ do „chowania się w skrzyni" nie odnosi się żadna szczególna umiejętność ani zdolność, nie ma więcej modyfikatorów i ostatecznie dostajemy -39 – niezbyt zwinnie. W tabeli TM-1 oznacza to „Pech" ("P").

Kolejny rzut (do sprawdzenia w Tabeli Manewrów Pechowych) przynosi 74, a ze względu na trudność manewru (Niezwykle trudny) dodaje się kolejne +10; w sumie 84. Tabela Manewrów Pechowych TZP-4 (str. 240) podaje, że Leanan upada na ziemię, odnosi 3 obrażenia i przez trzy rundy ma -20 do kolejnych działań.

Gdyby w rzucie manewru wyrzuciła 78, to po modyfikacji miałaby 98 (78+20) – w TM-1 oznacza to „50", wobec czego ork zaskoczyłby ją w połowie manewru. Wówczas zaś MG mógłby przyjąć, że skrzynia częściowo działa jak tarcza i przyznać Leanan dodatkowe +25 do Premii do Obrony.

Zbliżenie się do przeciwnika i atak

Często wykonywanym manewrem dynamicznym jest próba zbliżenia się do przeciwnika i dopiero wtedy wyprowadzenie ataku wręcz. Manewr taki w normalnych warunkach, na poziomym podłożu, określa się jako Łatwy.

Jeżeli wynikiem *nie jest* „P" (czyli nie „Pech"), Bohater może od razu przesunąć się o połowę normalnie przebywanego dystansu. Następnie może zaatakować z połową swojej PA. Wynik tego ataku rozstrzyga się w tym samym momencie, co wyniki innych ataków, a rzut modyfikuje się o -100 *plus* wynik manewru.

Wyniki:

P – Pech, rzuć i sprawdź wynik w Tabeli Zdarzeń Pechowych TZP-4 (str. 240).

x – Zależnie od sytuacji (decyduje MG) liczba oznacza:

(1) Procentową część manewru, jaką udało się zrealizować (np. wynik „70" mówi nam, że manewr w 70 % powiódł się). Wynik wyższy od 100 (równy x) oznacza, że manewr zakończył się powodzeniem, a wykonujący go bohater przebył dystans większy od planowanego o x-100 %.

(2) Szansę powodzenia manewru (w tym wypadku „70" oznacza, że istnieje 70 % szans, iż manewr się powiódł).

(3) Zmodyfikowanie aktywności w następnej rundzie o 100-x (np. w przypadku „70" manewr się udał, ale do następnego działania bohater ma modyfikator -30).

Modyfikatory:

+ Premia Ruchu
+ Premia z odpowiedniej umiejętności/zdolności
-50 – jeżeli bohater jest oszołomiony
-70 – jeśli bohater leży
-30 – jeśli bohater nie włada jedną z kończyn

8.3 • ATAKI

W tym rozdziale opisane zostały różne aspekty ataku wraz z procedurą określania jego wyniku. Znajdziecie tu również bardzo szczegółowo opisane przykładowe starcie, które zilustruje wiele spośród tych zasad.

O ataku mówimy w sytuacji, gdy jedna z postaci (napastnik) próbuje zrobić krzywdę innej (broniącemu się, celowi, ofierze). Wyróżniamy trzy kategorie ataków;

- Ataki czarami
- Ataki z dystansu (zaliczamy tu również broń miotaną)
- Ataki w zwarciu (bronią lub ataki zwierząt)

Wyniki każdego z tych typów napaści rozstrzyga się w różnych momentach rundy. Jeżeli bohater postanawia zaatakować (czarem, z dystansu bądź wręcz), może w odpowiedniej części tej samej rundy poruszyć się maksymalnie o 3 metry (w fazie ruchu). Proste, dodatkowe działania, takie jak wypuszczenie przedmiotu z rąk, wymagają zgody MG, który może zażądać zmniejszenia PA bohatera.

Jeżeli bohater chce zaatakować wręcz, może przejść owe 3 metry bezpośrednio przed atakiem (traktuje się ten ruch jako szarżę, czyli część ataku). Wolno mu również przemieścić na sobie niesiony ekwipunek (dobyć broni, odpiąć tarczę, wyjąć z woreczka zioła etc.), ale za cenę modyfikatora -30 do Premii Do Ataku.

Modyfikatory i ataki specjalne

Odpowiednie czynniki doliczane do rzutów ataku zebrano w tabelach ataku, zaś właściwości ataków specjalnych można znaleźć w tabelach walki:

- Tabela Walki Bronią TW-1 (str. 232)
- Tabela Walki – Zwierzęta TW-2 (str. 234)
- Tabela Walki – Czary TW-3 (str. 236)

Rozstrzyganie ataków

Powodzenie ataku sprawdza napastnik, wykonując otwarty rzut ataku, dodając wszystkie odpowiednie modyfikatory, a następnie odnosząc wynik do właściwej tabeli ataku (TA-1 do TA-9, str.233-236). Szczegółowo zajmuje się tym Rozdział 8.3.1, gdzie można przeczytać o:

- Zadawanych Obrażeniach
- Zdarzeniach Pechowych
- Trafieniach Krytycznych
- Modyfikatorach Rzutów Odporności

W trzech ostatnich przypadkach zwykle konieczny będzie jeszcze jeden rzut i sprawdzenie wyniku w Tabeli Zdarzeń Pechowych (TZP-1 do TZP-4, str. 240), Tabeli Trafień Krytycznych (TK-1 do TK-11, str. 237-239) lub Tabeli Rzutów Odporności TRO (str. 235).

Podsumowanie

1) Napastnik wykonuje otwarty rzut ataku.
2) Jeżeli do rzutu nie stosują się żadne modyfikatory (tzw. rzut naturalny, RN), należy przejść od razu do punktu 4).
3) Do wyniku dodaje się odpowiednie modyfikatory.
4) Tak zmieniony wynik odnajduje się we właściwej tabeli ataku.
5) Kolejny rzut i sięgnięcie do następnej tabeli mogą okazać się konieczne.

8.3.1 • WYNIKI ATAKÓW

W zależności od wyniku rzutu ataku (naturalnego lub po modyfikacjach) atak może mieć rozmaity skutek. Do efektów ataku zaliczamy obrażenia, zdarzenia pechowe, trafienia krytyczne oraz zmodyfikowanie Rzutu Odporności.

Obrażenia

Rezultat liczbowy we wszystkich tabelach ataku (poza Bazową Tabelą Ataku Zaklęciem TA-9, str.235) określa ilość zadanych zaatakowanemu obrażeń.

Zdarzenia pechowe

Jeśli wynik określony jest literą „P", napastnik miał pecha i musi teraz wykonać rzut, którego efekty określa jedna z Tabel Zdarzeń Pechowych: TZP-1, TZP-2, TZP-3 lub TZP-4 (str. 240). Do tego rzutu stosują się tylko specjalne modyfikatory, podane u dołu tabeli (czyli tylko typ broni ma wpływ na skutek trafienia pechowego, tylko klasa czaru wpływa na wynik pechowego rzucenia zaklęcia, a efekty nieudanego manewru modyfikuje tylko jego trudność).

Trafienia krytyczne

Wyniki oznaczone literami A, B, C, D lub E wskazują, iż atakowany otrzymał jedno lub więcej trafień krytycznych. Ich rodzaj i liczba zależą od rodzaju użytej broni lub czaru. Te informacje znaleźć można w tabelach walki (tabele TW-1, TW-2, TW-3, str. 232-236).

W celu określenia efektów trafienia krytycznego niezbędne jest wykonanie drugiego rzutu (tym razem **nie** otwartego) i sprawdzenie wyniku w jednej z tabel trafień krytycznych (TK-1 do TK-11, str. 237-239). Na wynik tego rzutu może wpłynąć jedynie to, jak poważne było trafienie – o czym mówi reprezentująca je litera:

-20 .....trafienie krytyczne „A"
-10 .....trafienie krytyczne „B"
+0.....trafienie krytyczne „C"
+10 .....trafienie krytyczne „D"
+20 .....trafienie krytyczne „E"

Jeżeli któryś z bohaterów zostanie trafiony krytycznie przed wykonaniem swojego, przewidzianego na tę rundę działania, a efekty trafienia utrzymują się przez pewien czas, to bieżąca runda liczy się jako pierwsza z tego okresu.

Trafienia krytyczne sprawiają, że nieszczęsne ofiary cierpią różne, specyficzne niedogodności. Większość efektów jest zrozumiała sama przez się, z wyjątkiem poniższych, często zresztą spotykanych:

+ x obrażeń – tyle obrażeń odnosi ofiara oprócz zwykłych skutków trafienia, określonych w odpowiedniej tabeli ataku.

x obrażeń na rundę – w każdej rundzie następującej po trafieniu krytycznym, ofiara odnosi dodatkowo x obrażeń wskutek szoku i krwawienia (np. „3 obrażenia/rundę").

Oszołomiony x rund – przez x rund ofiara jest oszołomiona i nie może atakować; wolno jej tylko parować ciosy, z Premią do Ataku zmniejszoną do połowy (zaokrąglać w górę). Każde inne działanie wymaga wykonania rzutu manewru z modyfikatorem -50 (np. „Oszołomiony 5 rund").

– x do aktywności – wszystkie premie bohatera (oprócz PO i RO) są zmniejszone o x (np. „-10 do aktywności").

	TK-2 TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH, CIĘCIA	TZP-1 TABELA TRAFIEŃ PECHOWYCH BRONIĄ RĘCZNĄ
-49-05	Słaby cios – żadnych dodatkowych ran. +0 obrażeń.	Straciłeś pewność siebie. W tej rundzie już nic nie możesz zrobić.
06-20	Niewielkie zranienie w łydkę. 1 obr./rundę.	Poślizgnąłeś się. Twoja broń łamie się, jeśli jest jednoręczna i niemagiczna.
21-35	Trafienie w udo. +5 obrażeń. Jeśli nogi nie chroni zbroja: +3 obrażenia i +2 obr./rundę.	Źle wykończyłeś cios. Tracisz szansę, dostajesz 2 obrażenia.
36-50	Niewielka rana klatki piersiowej. +3 obrażenia, 1 obr./rundę, -5 do aktywności.	Upuściłeś broń; 2 rundy zajmie ci podniesienie jej, 1 rundę sięgnięcie po nową.

Modyfikowanie rzutów odporności

Oprócz wyników oznaczających niepowodzenie, w Ogólnej Tabeli Ataku Zaklęciem TA-9 (str. 235) znajdują się liczby, które należy traktować jako modyfikatory Rzutu Odporności ofiary. Tego rodzaju wynik wymusza na ofierze wykonanie Rzutu Odporności w celu uniknięcia (lub osłabienia) skutków czaru.

Po odczytaniu z tabeli tego modyfikatora, bohater poddany działaniu zaklęcia musi wykonać *rzut odporności*, dodać do niego ów modyfikator, wszelkie przysługujące mu premie do RO oraz inne czynniki (patrz tabela TRO, str. 235). Następnie w Tabeli Rzutów Odporności, na przecięciu rubryk odpowiadających poziomowi atakującego i poziomowi ofiary, znajdujemy wynik liczbowy:

- Jeżeli odpowiednio zmodyfikowany RO ofiary jest większy lub równy znalezionej właśnie liczbie, broniący się bohater skutecznie oparł się zaklęciu
- W przeciwnym wypadku próba odparcia czaru nie powiodła się.

Co takie niepowodzenie może dla ofiary oznaczać, to już zależy od konkretnego czaru, ale na pewno nic dobrego.

Rzuty naturalne

Przy niektórych wynikach w tabelach ataku dopisano litery „RN". Jeżeli rzut ataku, przed dokonaniem jakichkolwiek modyfikacji, mieści się w tak oznaczonym zakresie, nie uwzględnia się żadnych modyfikatorów. Takie efekty można osiągnąć, jeśli naturalny rzut nie wykracza poza ten przedział. Wyniki, które mieszczą się w nim po doliczeniu modyfikatorów, należy traktować jako należące do najbliższej „zwykłej" kategorii.

Wyniki maksymalne i minimalne

W tabelach ataku można znaleźć najmniejsze i największe wyniki rzutów. Jeśli po modyfikacjach rzut przekroczy najwyższą przewidzianą wartość, traktuje się go jako wynik z najwyższego dopuszczalnego (nie oznaczonego „RN") zakresu. Podobnie jest, jeśli wynik będzie po rachunkach niższy od dolnego progu w tabeli – zaliczamy go do najniższej (nie oznaczonej „RN") kategorii.

- We wszystkich tabelach ataku najniższa wartość jest o jeden wyższa od wyniku naturalnego rzutu pechowego.
- W tabelach ataku TA-1 do TA-4 (str. 233) maksymalna wartość wynosi 150.
- W tabelach ataku TA-8 i TA-9 (str. 235-236) najwyższy możliwy wynik równy jest 96 (czyli o jeden mniej od rzutów naturalnych).
- W Tabeli Ataku Zaklęciem-Pociskiem TA-7 (str. 236) najwyższy wynik zależy od czaru.
- W tabelach ataku zwierząt TA-5 i TA-6 (str. 234) rozmiar zwierzęcia określa górny próg wartości rzutu.

8.3.2 • ATAKI ZAKLĘCIEM

Ataki czarami dzielą się na dwie grupy: ataki kierowane i ogólne. Do tych pierwszych zaliczamy wszystkie „zaklęcia-pociski" oraz „zaklęcia-kule" (patrz Tabela TW-3, str. 236), a ich efekty sprawdzamy w Tabelach TA-7 i TA-8 (str. 236). Ataki ogólne obejmują wszelkie pozostałe czary – do nich stosuje się Tabela TA-9 (str. 235).

We wszystkich przypadkach pechowego użycia czaru należy się odwołać do Tabeli Zaklęć Pechowych TZP-3 (str. 240).

W opisie każdego z zaklęć (Dodatek D-4, str. 190) znajduje się m.in. jego *zasięg*. Odległość dzieląca atakującego czarem bohatera od jego celu nie może przekroczyć tego zasięgu.

8.3.3 • ATAKI Z DYSTANSU

Do określania ich efektów służy Tabela Ataku z Dystansu TA-4 (str. 233); w przypadku trafień pechowych – sięgamy do tabeli TZP-2 (str. 240).

Ograniczenia

Jeżeli bohater walczy akurat wręcz, nie może jednocześnie strzelić z kuszy, łuku ani procy. Bohatera uważa się za pozostającego w zwarciu, jeżeli zachodzą poniższe warunki:

- w poprzedniej rundzie bohater został przynajmniej raz zaatakowany wręcz
- nadal znajduje się nie dalej, niż 3 metry od postaci, które go atakowały.

Parowanie pocisków

Bohater używający tarczy i zwrócony twarzą w kierunku, z którego wystrzelono w niego pocisk, może próbować go „sparować" z połową swojej Premii Do Ataku (patrz Parowanie W Zwarciu w Rozdziale 8.3.4, str. 54). Później, w tej samej rundzie, wolno mu przemieścić się dodatkowo o połowę normalnie przebywanej odległości (nie biegiem) lub zaatakować jednego z przeciwników z bliska, z prawem do doliczenia do rzutu ataku połowy Premii Do Ataku.

Zasięg i przeładowanie broni

Zwykle broni miotanej i strzeleckiej używa się przeciwko wrogom znajdującym się dalej niż 3 metry od atakującego. W tabeli TW-1 (str. 232) bronie, którymi wolno atakować z dystansu, wyróżniono przez podanie przy nich ich *bazowego zasięgu*. W tejże tabeli dla każdej z nich określono również zasięg bliski, średni, daleki i maksymalny – są one wielokrotnościami zasięgu bazowego. Od tego, na jaką odległość się strzela, uzależniony jest modyfikator rzutu ataku.

Wszystkie łuki oraz proce wymagają każdorazowego ładowania. Liczba rund niezbędnych na załadowanie (przeładowanie bez skutków ujemnych) broni także znalazła się w tabeli TW-1. Przeładowanie niektórych rodzajów oręża jest możliwe w bardzo krótkim czasie (nawet 0 rund), co jednak zaowocuje odpowiednimi modyfikatorami do najbliższego strzału/rzutu. Jeśli załadowanie/przeładowanie broni trwa przynajmniej rundę, jest traktowane jako działanie w tej rundzie, ale bohater może i tak przemieścić się o 3 metry.

Przykład: *Bazowy zasięg łuku refleksyjnego wynosi 25 metrów, w związku z czym przy strzałach na odległość poniżej 25 m do PA nie stosuje się żadnego dodatkowego modyfikatora (zasięg bliski). Kiedy strzelamy na odległość większą od 25 m, a mniejszą od 50 m, od PA odejmujemy 25 (zasięg średni). Przy celu znajdującym się od 51 do 75 metrów od nas modyfikator równy jest -50, a powyżej tej odległości, do 100 metrów, od rzutu odejmujemy 75. Strzały do celów położonych dalej niż 100 metrów nie są możliwe.*

W normalnych warunkach załadowanie bądź przeładowanie takiego łuku zajmuje 1 rundę, czyli bez dodatkowych ograniczeń można z niego strzelać co drugą rundę. Można jednak przeładować go szybciej („przeładowanie (0), -25 do PA") i wystrzelić rundę po ostatnim strzale, za to z PA zmniejszoną w tej rundzie o 25. Czyli można strzelać z takiej broni co rundę, obniżając o 25 swoją PA.

*Bohater o imieniu Sheynk strzela ze swego łuku w orka i pudłuje. W następnej rundzie ma dwie możliwości: albo strzeli, odejmując od swojej PA (normalnie równej 55) 25, co oznaczać będzie atak z dystansu z PA wynoszącą 30, **albo** poświęci tę rundę na przeładowanie broni. Postanawia teraz poczekać, co oznacza, że w trzeciej rundzie strzeli wykorzystując pełną PA.*

Przykład: *Załóżmy, że gdy w przedstawionej na wstępie przygodzie (Rozdział 1.0, str. 14) dochodzi do starcia, walczący podejmują następujące działania: ork nr 2 odpina tarczę i atakuje Nariego krótkim mieczem; ork nr 3 porzuca krótki miecz, sięga po dwuręczny i również atakuje Nariego; Nari wyciąga topór, tarczę i wiąże orków walką – nr 2 ma z lewej strony, nr 3 – z prawej; Agonar postanawia poświęcić dodatkową rundę na przygotowanie zaklęcia, ponieważ Leanan chwilowo nic nie zagraża (a jako elf jest zdania, że „Nari to przecież tylko krasnolud"); Leanan słysząc odgłosy walki nadal próbuje ukryć się w skrzyni, zaś Drogo zakrada się od tyłu do orków. Właściwe w tej sytuacji premie dla walczących podano u dołu strony.*

Ze względu na wartości Premii Ruchu, jako pierwszy zaatakuje ork nr 2, a następni będą (równocześnie) Nari i ork nr 3 (inni bohaterowie robią w tej rundzie co innego). Nari, zmuszony do zasłonięcia się tarczą przed atakami orka nr 2, postanawia część swojej PA (20) użyć do parowania ciosów orka nr 3 (od jego rzutów ataku będzie mógł odjąć 20). Pozostałą część PA, 45, wykorzysta w ataku na orka nr 3. Orki nie będą parować, zaatakują z całą swoją PA (tacy już są).

Ork nr 2 wyrzuca 86, do tego dochodzi jego PA, równa 40 (50 – 10 za cios krótkim mieczem w kolczudze), a odejmuje się PO Nariego (10) i jego premię z tarczy (25) – daje to w wyniku 91. W tabeli TA-1 sprawdzamy, że Nari, w kolczudze, odniósł 8 obrażeń, a „zaledwie" 42 obrażenia (przy 46 traci przytomność) i jednorundowe oszołomienie. Rzut na trafienie krytyczne dla orka nr 3 przynosi w wyniku 28, do tego dodajemy 10 (krytyczny 'D') i odczytujemy, że ork odnosi kolejne 3 obrażenia (razem ma już 21, jeszcze 2 i będzie wyłączony z walki), odnosi 1 obrażenie co rundę i odejmuje 5 od wszystkich swoich premii.

Sytuacja nie wygląda najlepiej dla Nariego: w przeciwieństwie do niego jego przeciwnicy nie są oszołomieni, a on, jeśli oberwie jeszcze 5 obrażeń, straci przytomność.

W takiej oto sytuacji rozpoczyna się kolejna runda. Drogo podkradł się tymczasem do orka nr 2 (udało mu się wykonać manewr), Agonar przygotował zaklęcie (zajęło mu to dwie rundy, ale pozbył się ujemnych modyfikatorów), a Leanan siedzi przykryta skrzynią (teraz zaczyna spod niej zerkać). Pierwszy zaatakuje Agonar, jako że rzuca czar, następny będzie Drogo, dzięki Premii Ruchu równej +40. Nari nie może atakować (jest oszołomiony, pozostaje mu tylko parowanie z połową PA), natomiast orki zaatakują równocześnie, bo wskutek trafienia krytycznego ork nr 3 nie ma już Premii Ruchu.

Agonar rzuca 01, a taki rzut naturalny oznacza nieudaną próbę rzucenia czaru, co wynika z tabeli TA-9. Następnie wykonuje rzut, by określić wynik z Tabeli Zaklęć Pechowych (TZP-3) – 98 (wyrzucone 88 +10 za zaklęcie klasy S) oznacza, że czar działa na Ago-

8.3.4 • WALKA WRĘCZ

Wyniki wszystkich ataków wręcz określają tabele TA-I do TA-3 (str. 233) lub TA-5 i TA-6 (str. 234). Wszystkie trafienia pechowe znaleźć można w Tabeli Zdarzeń Pechowych TZP-I (str. 240).

Wybór celu i parowanie w walce wręcz

Przed rozstrzygnięciem wyników walki wręcz każdy z walczących musi określić swoje działanie:

- *Którego z przeciwników zamierza zaatakować.* Każdy z bohaterów może w jednej rundzie zaatakować tylko jednego wroga (chyba że posługuje się magią – patrz *Szybkość* i *Przyspieszenie* na liście czarów „Przemiany żywych istot", str. 199). Wolno uderzyć jedynie na przeciwnika znajdującego się w pobliżu (nie dalej niż o 3 metry) – przyjmuje się, że bohater może poruszyć się o te parę kroków przed ciosem.
- *Jaką część PA przeznacza na parowanie.* Ile punktów z PA zostanie użyte do sparowania ciosu wroga.
- *Jak zamierza wykorzystywać tarczę.* Kiedy bohater posługuje się tarczą, może dodać 25 do swojej PO, ale tylko przeciw atakom z przodu lub z lewej.

Uwaga: *Przyjmujemy, że tarczę zakłada się na lewe przedramię (czyli bohater jest praworęczny). MG może wyrazić zgodę na prowadzenie postaci leworęcznej (10 % szans) lub oburęcznej (2 % szans).*

Po tym, jak już bohaterowie określą swoje działania, przewidziane na najbliższą rundę (Rozdział 7.0, str. 42), MG może zażyczyć sobie, by powiedzieli lub zapisali, kogo atakują i ile ze swej PA przeznaczają na parowanie.

Bohater może parować atak jednego z wrogów – musi to być przeciwnik, którego sam atakuje. Wolno mu dowolnie obniżyć wartość swojej Premii do Ataku (dopóki nie spadnie poniżej 0) i wtedy o tyleż zmniejsza się wynik rzutu ataku przeciwnika. W efekcie bohater może wykorzystać część lub całość własnej PA w celu zmniejszenia skuteczności jednego z wymierzonych weń ataków wręcz. Oprócz tego sam wykonuje rzut ataku, próbując trafić tego z wrogów, którego cios paruje i dodając do rzutu pozostałą część Premii do Ataku (może być już równa 0).

Oszołomionemu lub posługującemu się bronią dwuręczną bohaterowi nie wolno przeznaczyć na parowanie więcej aniżeli połowę swojej Premii do Ataku.

8.4 • PRZYGOTOWANIE I RZUCANIE CZARÓW

Bohater może rzucić czar z listy, którą opanował, jeżeli spełnione są następujące warunki:

- Poziom zaklęcia nie przewyższa poziomu bohatera
- Bohater ma co najmniej tyle Punktów Mocy, jaki jest poziom czaru
- Profesja nie zabrania bohaterowi posługiwać się zaklęciami z tego poziomu (Rozdział 21.0, str. 82-83).

Przy każdej próbie rzucenia zaklęcia wykonuje się rzut ataku i jego wynik sprawdza w odpowiedniej tabeli ataku (Rozdział 8.3.2, str. 52). Nawet, jeśli nie jest to czar bojowy, rzut i tak należy wykonać, a o powodzeniu próby decyduje Ogólna Tabela Ataku Zaklęciem (TA-9, str. 235).

W tej samej rundzie, w której rzuca czar, bohater może się również poruszyć, maksymalnie o 6 metrów, we właściwej fazie rundy.

Przykład: *W przykładowej przygodzie z Rozdziału 1.0 (str. 14-15), Agonar rzucił zaklęcie Snu w tej samej rundzie, w której ork próbował atakować Leanan.*

Punkty mocy (PM)

Każdy z bohaterów dysponuje pewną liczbą Punktów Mocy (PM), niezbędnych do rzucania czarów (Rozdział 5.6, str. 36). Aby rzucić zaklęcie należy spożytkować liczbę PM równą jego poziomowi. Po takim wyczerpaniu stracone PM można odzyskać dopiero po 8 godzinach odpoczynku.

Czas potrzebny na rzucenie czaru

Rzucenie czaru zajmuje jedną rundę, ale przygotowania mogą trwać nawet czterokrotnie dłużej; im więcej czasu się na nie przeznaczy, tym skuteczniejsze będzie zaklęcie. Do rzutu ataku czarem stosuje się następujące, zależne od okresu przygotowywania, modyfikatory:

-30 – jeśli rzucający przygotowywał zaklęcie przez 0 rund
-15 – jeśli rzucający przygotowywał zaklęcie przez 1 rundę
+0 – jeśli rzucający przygotowywał zaklęcie przez 2 rundy
+10 – jeśli rzucający przygotowywał zaklęcie przez 3 rundy
+20 – jeśli rzucający przygotowywał zaklęcie przez 4 rundy

Powyższe poprawki związane z przygotowaniem nie dotyczą czarów natychmiastowych (oznaczonych „*"). Dlatego też bohater rzucający zaklęcie natychmiastowe nie musi się przygotowywać, by zniwelować ujemne modyfikatory i w tej samej rundzie wolno mu podjąć inne, normalne działanie.

Przygotowywać czar wolno tylko w czasie bezpośrednio poprzedzającym jego rzucenie, a procesu tego nie mogą przerywać inne działania. Wyjątkiem jest tu sytuacja, gdy posłużenie się magią jest działaniem w zawieszeniu (Rozdział 7.0, str. 42). W rundzie poświęconej przygotowaniom bohater może się we właściwym momencie poruszyć o 3 metry.

W każdej chwili dozwolone jest przerwanie przygotowań i podjęcie decyzji o *nierzuceniu* czaru. W przypadku rezygnacji z rzucenia przygotowanego czaru bohater nie traci Punktów Mocy.

Przykład: *W przykładowej przygodzie z Rozdziału 1.0 (str. 14) Agonar przygotowywał zaklęcie przez całą tę rundę, w której ork zbliżał się do Leanan.*

9.0 • PRZEDSTAWIENIE SYTUACJI I ROZWOJU WYDARZEŃ

Mistrz Gry musi sam zdecydować, w jaki sposób zamierza przedstawiać i śledzić poruszanie się bohaterów, ich wzajemne położenie, zasięg czarów i broni, którymi się posługują oraz wygląd otoczenia, w którym się znajdują. Zazwyczaj niezbędna okazuje się jakaś powierzchnia, symulująca fizyczne realia oraz reprezentujące bohaterów figurki. Istnieje wiele wariantów tego typu pomocy do gry i MG powinien wybrać takie, które najlepiej pasują do jego gry oraz konkretnej sytuacji. Poniżej znajdziecie opis kilku spośród najczęściej stosowanych metod i garść wskazówek.

Mistrz Gry może naszkicować całe otoczenie na kartce papieru (lub na tablicy) i zaznaczać na niej pozycję każdego z bohaterów. Na niewielkich kartkach proponujemy wykonywać rysunki w skali 1:600; na większych można sobie pozwolić na odwzorowania 1:250 lub nawet ok. 1:100. Wiele figurek do gier fabularnych produkuje się w skali 1:50. Odległości można kontrolować linijką. Główne wady tej metody to zaniedbywanie szczegółów oraz kłopot z wymazywaniem znaczków przy ruchach postaci.

Częściowo problem ten można rozwiązać posługując się właśnie figurkami lub jakimś rodzajem żetonów, z których każdy reprezentuje jednego bohatera – do dyspozycji mamy wiele rozwiązań – od jedno- czy dwucentymetrowych kartonowych kwadracików z wypisanymi imionami bohaterów, poprzez monety, figury szachowe, aż po wykonywane specjalnie dla graczy miniaturowe postaci wszelkich typów. Zwłaszcza kartonowe żetoniki są łatwe w wykonaniu i użyciu; można je pokolorować lub przyozdobić, by urozmaicić grę.

W „Śródziemiu" znajdziecie dwie strony formatu A-4, z nadrukowanymi heksagonalnymi siatkami różnych rozmiarów. Na takich kartkach łatwiej śledzi się odległości – wystarczy policzyć, ile heksów dzieli interesujące nas pola. Jeżeli posługujemy się figurkami/żetonami, każda z nich może zajmować własne pole.

Wiele dużych punktów kserograficznych dysponuje maszyną pozwalającą skopiować czarno-biały rysunek na przeźroczystą, grubą folię. Najlepiej byłoby, gdybyście w taki właśnie sposób skopiowali te dwie strony ze „Śródziemia" – na każdy rodzaj scenerii można potem nałożyć taką folię, a wraz z nią – heksagonalną siatkę.

W KTÓRĄ STRONĘ PATRZYSZ

Mistrzowi Gry przydać się może jakaś metoda, pozwalająca w każdej chwili stwierdzić, w którą stronę bohater jest odwrócony. W ten sposób łatwiej określić co widzi, z czego zdaje sobie sprawę i co w związku z tym może zrobić. Jeżeli stosowane są żetony, można na każdym z nich oznaczyć, gdzie ma „przód".

Wilk atakuje Drużynę Pierścienia

POROZUMIEWANIE SIĘ BOHATERÓW

Kiedy w samym środku starcia bohaterowie rozmawiają bądź układają jakieś plany, przyjmuje się, iż mówią na tyle głośno, że przeciwnicy mogą ich bez trudu usłyszeć (chyba że znajdują się w niewielkiej odległości od siebie – wówczas mogą sobie szeptać). Jeżeli w takiej sytuacji wywiąże się jakaś dłuższa dyskusja, lub też jeden z bohaterów zacznie udzielać drugiemu bardzo skomplikowanych wskazówek, należy to uznać za wykonywane w tej rundzie działanie.

Jeśli grupa debatuje nad tym, co zrobić lub gdzie pójść, MG powinien przyjąć, że w grze bohaterom zajmuje to tyle samo czasu, co ich graczom w rzeczywistości. Gdyby, na przykład, grupa przez pięć minut zastanawiała się nad tym, jak sforsować znajdujące się przed nimi drzwi, w grze zajmie jej to 30 rund (30 rund po 10 sekund daje 5 minut).

10.0 • SYTUACJE WYJĄTKOWE

Wiele wydarzeń towarzyszących sytuacjom taktycznym nie daje się ująć w sztywne ramy reguł, a wtedy Mistrz Gry musi kierować się zdrowym rozsądkiem i rzutem kośćmi (niski wynik jest korzystny, wysoki – nie). Oto kilka technik przydatnych w tego rodzaju sytuacjach.

PERCEPCJA

Jeśli w trakcie walki wydarzy się coś, co niektórzy bohaterowie mogliby zauważyć (np. pojawiają się nowi uczestnicy starcia, ktoś podkrada się, by zadać cios z zaskoczenia itp.), MG może zażyczyć sobie, by wykonali oni rzut Percepcji. Ich wyniki odnosi się do Tabeli Manewrów Statycznych TM-2 (str. 47). Inną opcją jest wykorzystanie tych rzutów jako wskaźników przy podejmowaniu decyzji.

Przykład: *W przykładowej przygodzie z Rozdziału 1.0 (str. 14), kiedy trzy orki wylażą po schodach na poziom parteru wieży, Drogo próbuje skryć się przy głównych drzwiach. Mistrz Gry może zarządzić wykonanie rzutów Percepcji, sprawdzających czy zauważą bobbita.*

Drogowi udał się statyczny manewr ukrycia się, toteż MG określa rzuty orków jako „Niezwykle trudne", czyli wykonywane z modyfikatorem -30. Ich wyniki są następujące: 23, 57 i 133 (wynikiem tego ostatniego było 98, a ponieważ wynik ten mieści się w zakresie 96-100, należało rzucić ponownie – wypadło 35, które MG dodał do pierwszej liczby). Po odjęciu 30 i uwzględnieniu premii z percepcji otrzymujemy kolejno: -02, 32 i 108.

Sprawdzamy w tabeli TM-2 i dowiadujemy się, że pierwszy ork nic nie zauważa (pewnie dlatego, że zaraz ma zginąć od wystrzelonego przez Nariego bełtu); podobnie drugi niczego nie dostrzega. Trzeci z nich uświadamia sobie, że we wnętrzu wieży są Nari, Agonar i Leanan i że gdzieś tu może kryć się więcej przeciwników, ale i on nie widzi Droga – dostrzegłby go, gdyby wynik jego rzutu przekroczył 110.

KONFLIKT DZIAŁAŃ

Zdarza się, że zamierzenia dwóch lub więcej bohaterów przeczą sobie nawzajem i Mistrz Gry musi ich rozsądzić. Generalne zalecenie jest takie, by zainteresowane strony wykonały rzut konfliktu (k100), z Premią Ruchu jako modyfikatorem. Każdemu z rzutów MG przypisuje jakąś trudność i sprawdza je w Tabeli Manewrów Dynamicznych TM-1 (str. 242). Wygrywa bohater z wyższym wynikiem, a różnica wskazuje na to, jak bardzo mu się powiodło. Jeśli wyniki są równe oznacza to swego rodzaju remis i MG musi zdecydować co dokładnie ma miejsce. Owe *rzuty konfliktu* mają być miarą szybkości i skuteczności bohatera w realizacji zamierzonego celu i nie mają wpływu na samo działanie.

PRÓBY UNIKNIĘCIA WALKI WRĘCZ

Najczęściej spotykanym przykładem opisanego powyżej konfliktu jest sytuacja, kiedy jeden z bohaterów próbuje uniknąć starcia z drugim. Jeśli przeciwnik znajduje się blisko i zamierza wykonać manewr pozwalający mu się odsunąć, bohater, który postanowił zaatakować może spróbować zrobić to zanim tamten mu umknie. Obaj zainteresowani wykonują rzuty konfliktu:

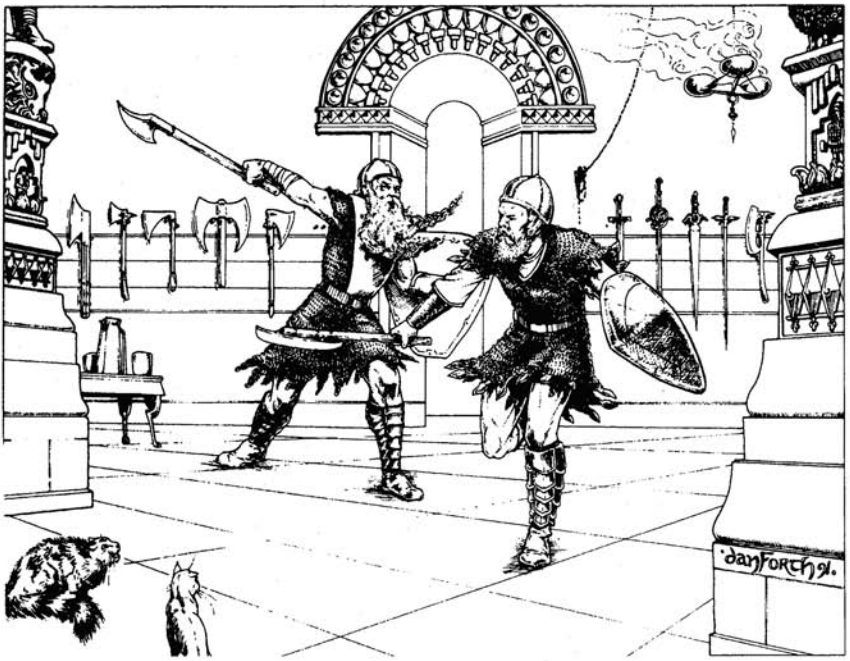
- Jeśli napastnik uzyska wyższy wynik, atakuje normalnie, po czym atakowany może próbować swojego manewru, jeśli jest w stanie funkcjonować.
- Jeżeli wygra osobnik unikający walki, wolno mu wykonać manewr zanim zostanie zaatakowany.
- W wypadku remisu (równe wyniki) proponujemy, żeby atakujący mógł spróbować trafienia z połową Premii do Ataku (całą, jeśli atakowany odwoła swój manewr odwrotu) **lub** żeby zaczekał i zaatakował normalnie po tym, jak przeciwnik wykona swój manewr

W wypadku, gdy bohater próbuje przejść w promieniu 3 metrów od innego, wykonującego właśnie atak wręcz w zawieszeniu (Rozdział 7.0, str. 42), ten drugi może wkroczyć do akcji i zaatakować.

Przykład: *W przykładowej przygodzie z Rozdziału 1.0 (str. 14) jeden z orków postanawia uciec przez główne drzwi wieży, mijając po drodze Droga, przyczajonego z bronią w pogotowiu (atak wręcz w zawieszeniu). W tej sytuacji Drogo może automatycznie zaatakować.*

Załóżmy jednak, że ork stoi tuż przy oknie, naprzeciw Nariego, dzierżącego skrwawiony topór bojowy; widać, że krasnolud postanowił, iż atak wręcz będzie jego działaniem w tej rundzie. Ork postanawia spróbować wyskoczyć przez okno (wykonać manewr), zanim Nari zaatakuje, ten zaś deklaruje, że chciałby spróbować go trafić przed ucieczką. Mamy do czynienia z konfliktem działań. MG określa manewr Nariego jako „Łatwy", manewr orka zaś jako „Średnio trudny". Obaj zainteresowani mają Premię Ruchu równą +0.

Orkowi wypada 87, co w Tabeli Manewrów Dynamicznych oznacza „70". Jeśli teraz Nari rzuci 56 lub więcej, uda mu się dosięgnąć orka, a ten, jeśli tylko będzie w stanie (powodzenia, orku), może potem próbować swojego manewru. Jeśli z kolei Nari rzuci 40 lub mniej, to najpierw ork spróbuje umknąć i, w wypadku powodzenia tej próby, Nari nie zdoła go zaatakować (będzie mógł odwołać atak i poruszyć się o połowę normalnego dystansu). Ostatnia możliwość – Nari wyrzuca liczbę z zakresu 41-55: MG pozwoli mu zaatakować z połową PA przed manewrem orka. Krasnolud może oczywiście zaczekać i zobaczyć, czy stworowi uda się wyjść przez okno (jeśli nie, to Nari go zniszczy).



Krasnoludy trenują w sali ćwiczeń

ORIENTACJA

Jeżeli podjęte przez bohatera działanie jest z natury dezorientujące (tak jak np. teleportacja, nurkowanie, upadek, wywrócenie itp.), Mistrz Gry ma prawo zażądać rzutu orientacji (z premią z Percepcji jako modyfikatorem), aby określić czy bohater wie, co się dzieje. Rzut orientacji odnosi się do Tabeli Manewrów Dynamicznych TM-I (str. 49), a odczytany z niej wynik określa, w jakim stopniu postać może normalnie działać w następnej rundzie bądź o ile zmniejszają się jej premie.

Przykład: *Orkowi z poprzedniego przykładu udaje się wyskoczyć przez okno. MG ocenia, że rzut orientacji będzie „bardzo łatwy" i rzuca 53, co po dodaniu Premii Ruchu orka daje 58, a w tabeli TM-1 odczytuje „90". Wobec tego wszystkie premie orka w następnej rundzie ulegają obniżeniu o 10 (=100-90) i będzie się mógł poruszać z 90% szybkości.*

EFEKTY CZARÓW

Są takie zaklęcia, których zastosowanie pozwala wykonać w ciągu rundy więcej niż jedno działanie (*np. Przyspieszenie I* umożliwia dwa działania w rundzie). Poruszanie się za pomocą zaklęć (takich, jak *Lewitacja, Latanie, Wietrzny Spacer* itp.) liczy się jako działanie, chyba że ich jedynym zastosowaniem jest utrzymanie dotychczasowej pozycji (unoszenie się w powietrzu).

OGRANICZONA AKTYWNOŚĆ

Niektóre wyniki trafień krytycznych ograniczają możliwości działania, podczas gdy inne podobnie wpływają na ogólną aktywność bohatera (np. -20 do aktywności). Jeżeli opis trafienia krytycznego nie stanowi inaczej, modyfikator odnosi się do wszystkich premii z wyjątkiem Premii do Obrony oraz premii do Rzutu Odporności.

• CZĘŚĆ IV •
ZADANIE MISTRZA GRY: OPISANIE ŚWIATA

Aby poprowadzić fabularną grę fantasy, Mistrz Gry musi opracować:

1) *Scenerię*, w której toczyć się będzie akcja opowieści.
2) Ogólny zarys *fabuły*.
3) Bohaterów niezależnych.

Na koniec trzeba podjąć decyzję, jak zamierzamy sobie radzić z konkretnymi elementami gry role playing (np. przygody, magia, religia, uzdrawianie, trucizny i in.).

Przygotowanie powyższych informacji wymaga znacznego zaangażowania i wysiłku ze strony Mistrza Gry. W przypadku „Śródziemia – gry fabularnej" powinien on przede wszystkim przeczytać i dobrze poznać dzieła J. R. R. Tolkiena, w szczególności „Hobbita" i „Władcę Pierścieni" – w powieściach tych znajdzie bogaty w detale opis znakomitej scenerii gry – całej Ardy, a zwłaszcza Śródziemia, mnogość niezwykłych postaci i stworów – elfów, hobbitów, Dunedainów, czarodziejów, entów, Nazguli, orków, trolli, smoków, balrogów itd. oraz oczywiście fabułę łączącą książki, nakreśloną z iście epickim rozmachem (wojna Wolnych Ludów przeciw Władcy Ciemności, Sauronowi z Mordoru i jego sługom).

Pomoce do gry

Istnieje sporo produktów ułatwiających Mistrzowi Gry jego zadanie. Moduły przygód i kampanii wraz z leksykonami zawierają opisy scenerii, bohaterów i gotowe scenariusze; systemy zasad w rodzaju „Śródziemia" pokazują, jak radzić sobie z różnymi aspektami *role playing*. Mistrz Gry nie powinien jednak zapominać, że wszystko to jest zaledwie zbiorem porad i wskazówek, służącym wspomaganiu jego własnej wyobraźni i kreatywności. Dlatego też, jeśli zechce, niech śmiało wprowadza takie zmiany do tych modułów, które lepiej pasują do jego wizji świata gry.

Inne, poświęcone Śródziemiu produkty ICE

Wydany przez Iron Crown Enerprises (ICE) „Middle-earth Campaign Guide" zawiera dużą ilość informacji o Śródziemiu: opisy jego mieszkańców, języków, kultur, topografii, klimatu, szlaków handlowych, ośrodków miejskich i wiele innych. Ponadto znajduje się w nim kolorowa mapa całego kontynentu, w tym dzikich krain leżących na północ, południe i wschód od szczegółowo opisanych przez Tolkiena obszarów Zachodniego Śródziemia – w formacie 60 na 90 cm.

Seria leksykonów ICE zatytułowanych „Realms" dostarcza dokładniejszych informacji dotyczących konkretnych regionów Endoru. Każdy z nich poświęcono innej części tolkienowskiego Śródziemia i związanej z nią scenerii, kulturze, bohaterom oraz wątkom, nadającym się do wykorzystania w grze fabularnej. Do każdego z modułów dołączono dokładną mapę omawianego terenu, opis kultur mieszkańców obszaru oraz opisy najważniejszych potencjalnych scenerii przygód; Mistrz Gry znajdzie tu sporo dodatkowego materiału, który znacznie ułatwi mu pracę.

Leksykony z serii „Peoples" stanowią z kolei niewyczerpane źródło informacji na temat mieszkańców Śródziemia. Każdy z nich zajmuje się inną grupą istot, w tym Walarami i Majarami, elfami, krasnoludami etc.

Inne ciekawe produkty ICE:

- „MERP Combat Screen and Reference Sheets" – w jego skład wchodzi kartonowy parawanik dla Mistrza Gry, który chciałby ukryć przed wzrokiem graczy materiały i wyniki rzutów kostkami oraz łatwe w użyciu zestawienia odnośników z najważniejszymi tabelami „Śródziemia" włącznie.
- „MERP Accessory Pack" – różne pomoce do gry mające ułatwić życie Mistrzowi Gry: plansze, żetony bohaterów, kości oraz scenariusz przygody.
- „Northwestern Middle-earth Gazetteer" – leksykon zawierający najważniejsze dla Mistrza Gry i graczy fakty, dotyczące kampanii fabularnych.
- „Northwestern Middle-earth map Set" – zbiór niesłychanie szczegółowych map Śródziemia.

Jak zacząć

W Części VI (str. 98) podręcznika „Śródziemia" znajdziecie prostą przygodę, zaprojektowaną z myślą o początkującym Mistrzu Gry i grupie. W jej skład wchodzi opis gospody przy „Ostatnim Moście" na drodze z Bree do Rivendell (str. 98), Siedzib Trolli (str. 101), leżącego w ruinie zamku (str. 102) oraz legowiska trolli (str. 111). Po rozpoczęciu przygody w tej okolicy Mistrz Gry może wymyślić i opisać własną krainę w Śródziemiu, bądź też skorzystać z jednego z dodatków ICE poświęconych przyległym obszarom – znakomicie nadaje się do tego leksykon z serii „Realms" zatytułowany „Arnor".

Bez względu na to, jaka będzie decyzja MG, w „Śródziemiu" znajdzie on wiele wskazówek i sugestii, mających na celu ułatwienie mu zaprojektowania kluczowych elementów fabularnej gry fantasy. W najbliższych rozdziałach zostaną one przedyskutowane wraz z omówieniem najczęściej pojawiających się w rozgrywce sytuacji i problemów.

11.0 • BOHATEROWIE NIEZALEŻNI (BN)

W grze fabularnej, oprócz scenerii (Rozdział 12.0, str. 62), niezbędne są również jakieś postaci i istoty zamieszkujące ten świat. Bohaterowie stają się poszukiwaczami przygód, ale to Mistrz Gry musi zadbać, by zaludnić swój świat – istoty, które pojawią się w nim dzięki jego wyobraźni (lub wybranym pomocom do gry), zwiemy bohaterami niezależnymi (BN).

Oczywiście nikomu nie każemy wymyślać całej populacji Śródziemia – wystarczy zarysować sylwetki tych mieszkańców świata, z którymi bohaterowie graczy będą mieli kontakt. W przypadku prostej gry będą to:

- Sprzymierzeńcy i przeciwnicy bohaterów.
- Postaci neutralnie nastawione do bohaterów graczy, z którymi ci ostatni będą mieć do czynienia (np. zechcą coś kupić lub sprzedać, uzyskać informacje, zapłacić podatek etc.).
- Wszelkie inne istoty, których pojawienie się ma pomóc w tworzeniu nastroju i smaczku gry fabularnej.

W pomocach do gry w rodzaju leksykonów ICE znajdują się szczegółowe opisy różnych bohaterów niezależnych wraz ze wskazówkami dotyczącymi ich wykorzystania. W próbnej przygodzie z Części VI (str. 98) również uwzględniono występujących w niej bohaterów niezależnych. Tabela Bohaterów Mistrza Gry TZ-3 zawiera średnie premie dla postaci, zależne od ich profesji i poziomu. W dalszej części niniejszego rozdziału opisano niektóre spośród najważniejszych klas bohaterów niezależnych.

Rzuty reakcji

W sytuacji, kiedy trzeba zdecydować, co bohaterowie niezależni uczynią w danych okolicznościach, Mistrz Gry może uznać za stosowne odwołanie się do otwartego „rzutu reakcji". Najogólniej rzecz ujmując – jeśli jego wynik jest wysoki, BN powinni zareagować tak, by było to po myśli bohaterów graczy, jeśli niski, reakcja powinna być niekorzystna dla bohaterów; jeśli rzut będzie przeciętny, BN reagują neutralnie. Natężenie reakcji należy uzależnić od tego, jak wysoki/niski był wynik rzutu.

Przykład: *W przykładowej przygodzie z Rozdziału 1.0 (str. 14-15) trzy orki opuszczają swój obóz o zmierzchu wchodząc schodami na parter zrujnowanej wieży. Pierwszym ostrzeżeniem jest bełt z kuszy, przeszywający gardło ich dowódcy i kładący go trupem. Pozostali dwa orki rozglądając się wokoło dostrzegają klęczącą nad skrzynią kobietę, odwróconą do nich plecami, krasnoluda z „jeszcze dymiącą" (a w związku z tym – nie naładowaną) kuszą oraz elfa, lewitującego parę metrów powyżej.*

Mają do wyboru (poczynając od działań najbardziej agresywnych): zaatakować krasnoluda, zaatakować klęczącą kobietę, wyciągnąć łuki, znaleźć jakąś osłonę i bronić się, powoli wycofać się, szukając łuk w obronie przeciwnika, lub wreszcie po prostu uciec. MG uwzględniając śmierć przywódcy orków (tacy zwykle rządzą przez zastraszenie) wykonuje rzuty reakcji dla orków (wysoki wynik oznacza agresywne zachowanie). Pierwszy ze stworów rzuca 06 i ucieka, próbując ratować życie (lub „sprowadzić pomoc"), natomiast drugi otrzymuje wynik 91 i „odważnie" postanawia rzucić się na najbliższego i, oczywiście, „najsłabszego" przeciwnika – czyli klęczącą tyłem do niego kobietę.

Gdyby wynik znacznie przekroczył 91, ork zaszarżowałby na podłego (choć groźnego) krasnoluda, który zabił mu dowódcę. Średnia wartość rzutu oznaczałaby, że sięgnie po broń strzelecką albo spróbuje przejść do defensywy. Przy niskim rzucie, rzecz jasna, przyłączyłby się do kumpla i zmykał wraz z nim.

Duch

11.1 • MIESZKAŃCY ZARYS OGÓLNY

Pierwszym krokiem podczas tworzenia postaci bohaterów niezależnych jest określenie, na jakie kultury/rasy istot można się natknąć w świecie gry. W przypadku Śródziemia informacje tego rodzaju znaleźć można w książkach Tolkiena oraz wydanych przez ICE leksykonach. W Dodatku D-2 „Śródziemia" znajdują się bardzo ogólnikowe opisy ras i kultur zamieszkujących Ardę.

Następna decyzja, jaką musi podjąć MG, to określenie które z ludów zamieszkują ten konkretny obszar Śródziemia, w którym zaplanował swoją przygodę. Przygoda próbna załączona do „Śródziemia – gry fabularnej" (Część VI, str. 98) rozgrywa się pomiędzy Bree i Rivendell, w związku z czym, zgodnie ze „Śródziemiem", napotkać tu można hobbitów, krasnoludów, elfy, orki, trolle oraz ludzi (Dunedainów, Leśnych Ludzi, Eriadorczyków i Dunlandczyków).

Tego typu ogólnikowe ustalenia dotyczące mieszkańców tych ziem pozwolą Mistrzowi Gry ustalić, jak żyją, zachowują się i wyglądają przeciętni napotkani przez bohaterów nieznajomi. Będzie to również pomocne przy planowaniu fabuły rozgrywki (Rozdział 13.0, str. 64) i określaniu przeszłych losów postaci (Rozdział 22.0, str. 84).

11.2 • MIESZKAŃCY O WROGIM NASTAWIENIU

Przedstawicielami ras/kultur wrogich bohaterom graczy należy zająć się znacznie bardziej szczegółowo. Należy poświęcić im więcej uwagi, ponieważ prawdopodobieństwo napotkania ich w trakcie przygody jest największe, tzn. bohaterowie najprawdopodobniej odwiedzą takie miejsce, w którym zamieszkują stworzenia im nieprzychylne (Rozdział 12.3, str. 62).

Jeżeli bohaterowie wywodzą się spośród Wolnych Ludów (to ci dobrzy i neutralni faceci) Śródziemia, do ich wrogów zaliczymy orki, trolle, stworzenia o złym charakterze i złych oraz neutralnych ludzi. Radzimy nie zaczynać gry od prowadzenia grupy złożonej ze złych istot, ponieważ grupy takie przysparzają Mistrzowi Gry znacznie więcej kłopotów.

11.3 • STWORZENIA ZAMIESZKUJĄCE MIEJSCA ROZGRYWANIA PRZYGÓD

Najczęściej tak się składa, że mieszkańcy rejonu, w którym toczy się przygoda, są do bohaterów nastawieni wrogo. Nie zawsze jednak – mogą być również bohaterom graczy przychylni bądź po prostu obojętni. W tym drugim przypadku miejsce takie jest miejscem przygody, ponieważ bohaterom potrzeba czegoś (lub kogoś), co jest tam ukryte. Sytuacje takie są niezwykle interesujące, ale dla niedoświadczonego MG mogą okazać się zbyt skomplikowane. Dlatego też sugerujemy, by w pierwszych przygodach istoty zamieszkujące te miejsca były wrogami bohaterów graczy.

Nie wolno zapominać, że z zaludnieniem takiej okolicy istotami inteligentnymi łączą się dodatkowe aspekty sytuacji: musi istnieć jakiś powód, dla którego tam się znalazły, muszą mieć dostęp do źródła pożywienia i wody, możliwości utrzymania higieny (czasami) oraz roztywki (dla orków może nią być torturowanie więźniów bądź siebie nawzajem) i wiele innych rzeczy.

Rasy rozumne

Najbardziej niebezpiecznym (ale też najbardziej interesującym) wrogiem jest nieprzyjaciel inteligentny (przynajmniej trochę). Z tego też powodu wiele przygód w Śródziemiu toczy się na terenach zamieszkanych przez orki, trolle, złych ludzi, złe elfy itp. Znajdzie się tu również sporo przeciwników obdarzonych inteligencją, ale których trudno określić jako „bohaterów" lub „ludzi" (np. smoki, enty itp.).

Flora i fauna

W wielu miejscach rozgrywania przygód bohaterowie natkną się na zwierzęta (którym to mianem określamy stworzenia nieszczególnie inteligentne) i rośliny. Zwierzęta mogą być neutralne, wrogie, jeśli zakłócić im spokój, wrogie jeśli je zaatakować itd. Mogą też znajdować się pod kontrolą istot inteligentnych. W tabeli TZ-2 zebrano właściwości i możliwości większości zwierząt zamieszkujących Śródziemie. Rośliny również mogą być niebezpieczne, ale częściej okażą się źródłem pożywienia, będzie można z nich zrobić truciznę lub przydadzą się przy leczeniu. Czasem stają się celem podjętej przez bohaterów wędrówki (kiedy np. poszukują zioła, które ma uleczyć jednego z towarzyszy).

Potwory i inne stworzenia

Poza bohaterami niezależnymi i zwierzętami włócząc się po Śródziemiu napotkać można wiele potworów i innych inteligentnych istot. Bez trudu znajdujemy u Tolkiena smoki, gigantyczne pająki, Balrogów, wargów, krakena, entów i inne niezwykłe, magiczne stwory. Ich opisy zamieszczono w Dodatku D-3 (str. 180) i tabeli TZ-2 (str. 250).

11.4 • OPIS STWORZEŃ ZAMIESZKUJĄCYCH ŚRÓDZIEMIE

Potwory i szczególnego rodzaju zwierzęta, należące do tolkienowskiego świata, są niezwykle istotne dla prowadzonych w nim kampanii. A jest w czym wybierać – od niezbyt groźnych Żądlic po mogących poważnie bohaterom zaszkodzić Balrogów. Niektóre z tych istot są inteligentne i/lub łączą się w społeczności i wymagają od MG wyjątkowo ostrożnego prowadzenia. Część z nich szczegółowo opisano w Dodatku D-3 (str. 180); w tabeli TZ-2 (str. 250) znaleźć można jedynie współczynniki potrzebne w trakcie walki. Wiele spośród tych stworów jest bardzo potężnych – Balrogów czy smoków nie powinno się wypuszczać na bohaterów na niskich poziomach lub niezbyt doświadczonych graczy.

A oto lista specyficznych dla Śródziemia stworzeń, które w ramach reguł „Śródziemia" są do dyspozycji Mistrzów Gry. Można oczywiście wymyślić inne, ale MG musi określić ich cechy i możliwości.

Balrogowie	Mearasy
Krebainy	Płakuny (Żujpaszcze)
Smoki	Mumakile
Żądlice (Dumbledory)	Nazgule
Wielkie Ćmy	Olog-hai
Enty	Orki
Fastitokalony	Wielkie Pająki
Skrzydlate Bestie	Trolle
Muchy Mordoru	Wampiry
Olbrzymy	Wargi
Brzęczyrogi	Wilkołaki
Huorny	Widma
Kraken	

11.5 • TOWARZYSZE BOHATERÓW GRACZY

Często gracze i Mistrz Gry będą chcieli, żeby bohaterowie niezależni przyłączyli się do grupy bohaterów. Zdarza się tak, gdy grupa jest zbyt nieliczna, by poradzić sobie ze stojącym przed nią zadaniem. Poza tym często dobrze jest mieć sprzymierzeńców lub jakiegoś potężnego przyjaciela w celu zrównoważenia sił wroga. W „Hobbicie" Tolkiena taką rolę pełni Gandalf Szary, wędrujący z grupą krasnoludów i hobbitem, Bilbem. To, jak bohaterowie niezależni zostaną wprowadzeni i jaką spełnią funkcję, zależy w głównej mierze od przyjętej przez Mistrza Gry fabuły.

Rozdziały
11.2
11.3
11.4
11.5

Wynajmowanie bohaterów niezależnych

Bohaterowie mogą chcieć wynająć BN, by wraz z nimi brali udział w przygodach. Do Mistrza Gry należy decyzja ilu i jakich bohaterów niezależnych można znaleźć w konkretnych okolicznościach w cywilizowanej okolicy – W małych ośrodkach ich liczba powinna być ograniczona. Najłatwiej jest wynająć wojownika lub zwiadowcę, nieco trudniej barda albo strażnika, rzadko udaje się skaptować animistę, a jeszcze rzadziej maga.

Przy próbie wynajęcia bohatera niezależnego Mistrz Gry poleca wykonać rzut i odnieść go do Tabeli Manewrów Statycznych, do kolumny Oddziaływanie (str. 47). Mistrz Gry powinien określić trudność takiej próby wynajęcia żądnego przygód BN. Przedstawione poniżej stopnie trudności uzależniono od atrakcyjności złożonej przez bohaterów oferty. MG może zechcieć skorzystać z tych danych w próbnej przygodzie z Części VI (powinien je zmodyfikować stosownie do liczby grających). Przez „udział" rozumie się wynik podzielenia całkowitej wartości pieniężnej zdobytych w trakcie przygody niemagicznych skarbów (sz, ss, sb, md, sc i klejnoty) przez liczbę osób w grupie.

Trudność	Oferta
Rutynowy	1 sz (lub więcej) dziennie + udział
Bardzo łatwy	5-9 ss dziennie +1/2 udziału
Łatwy	5-9 ss dziennie + 1/4 udziału
Średnio trudny	1 sz (lub więcej) dziennie
Trudny	5-9 ss dziennie
Bardzo trudny	1-4 ss dziennie
Niezwykle trudny	połowa udziału
Czyste szaleństwo	ćwierć udziału
Absurd	„Chodź z nami szukać przygód"

Wynajęci bohaterowie niezależni pozostają pod kontrolą Mistrza Gry, ale opłacający ich bohaterowie mogą im rozkazywać, jeśli sytuacja nie jest szczególnie niebezpieczna lub sprzeczna z ich przekonaniami. Jeżeli najemcy nie powiedzie się rzut oddziaływania, w takich chwilach MG powinien wykonać „rzut reakcji" (patrz początek tego rozdziału) w celu określenia, jak zachowają się najemnicy. Niski wynik oznacza niechęć podjęcia się wymaganego zadania, wysoki – przeciwnie, gotowość stawienia mu czoła.

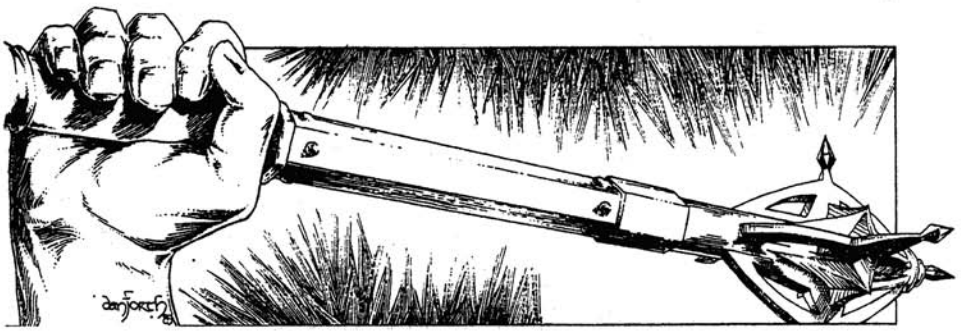
Sprzymierzeńcy

Niektórzy z bohaterów niezależnych mogą sprzymierzyć się z bohaterami odgrywanymi przez graczy i służyć im pomocą, jeśli okaże się, że łączy ich wspólny cel lub szukają czegoś w tej samej okolicy. Dobrym przykładem tego rodzaju współpracy jest spotkanie i wspólna podróż Froda i Sama z Faramirem i strażnikami z Ithilien na północy tego kraju. Frodo i Faramir byli właśnie „sprzymierzeńcami"; ten ostatni służył hobbitom radą, ochroną i zaoferował im miejsce odpoczynku. Mistrz Gry może tak zaprojektować scenariusz, żeby było w nim miejsce dla sprzymierzeńców, do których bohaterowie mogą się zwrócić, jeśli potrzebują leczenia, informacji lub innego rodzaju pomocy.

Strażnicy

MG, może, za pośrednictwem najemników i sprzymierzeńców udzielać bohaterom tylko biernego wsparcia. Inaczej rzecz ma się ze „strażnikami" – są to bohaterowie niezależni, którzy albo sami zjawiają się w razie potrzeby, albo zostają przez bohaterów wezwani. Kimś takim był dla hobbitów Tom Bombadil – kiedy omal zostali pomonani przez Upiory Kurhanów, wkrótce po opuszczeniu Starego Lasu. Frodo przyzwał go, recytując wersy poematu. Proponowane przez nas ograniczenia tej metody mogą obejmować odległość, na jaką można strażnika wezwać, dopuszczalną liczbę interwencji lub skalę niebezpieczeństwa, które zagraża bohaterom; zmienna też bywa moc i skuteczność takich postaci.

Buława Morgotha



Efekt, jaki osiąga się przy tworzeniu scenerii dla gry fabularnej, zależy od ilości włożonego w tę pracę wysiłku, czasu i pieniędzy. Na szczęście Mistrzowie Gry prowadzący przygody w Śródziemiu sporą część przygotowań mają z głowy – a to dzięki J. R. R. Tolkienowi. Dodatkowy, szczegółowo opracowany materiał dostępny jest w formie wydanych przez ICE leksykonów. Pomoce do gry, w rodzaju map, planów budynków i miast, opisów różnorakich niebezpieczeństw i skarbów, są niezbędne do uzyskania realistycznej i sprawdzającej się w grze scenerii.

Aby początkujących Mistrzów Gry stopniowo wprowadzać w tajniki role playing, w grze „Śródziemie" znacznie uproszczono proces projektowania i tworzenia tego składnika rozgrywki. Mamy tu trzy podstawowe rodzaje scenerii: rejony cywilizowane, obszary dzikie i miejsca przygód. Razem tworzą one szkielet, który pozwoli uwzględnić większość występujących w trakcie rozgrywki sytuacji.

12.1 • REJONY CYWILIZOWANE

W grze fabularnej na cywilizowanym obszarze bohaterowie (i nie tylko oni) mogą sprzedać i kupić potrzebne im towary, przenocować, zaopatrzyć się w żywność, zdobyć informacje o możliwościach przeżycia interesujących przygód, wyleczyć rany, odpocząć itd. Innymi słowy, cywilizowane miejsce służy bohaterom jako baza, z której podejmują działania. Także i tu może zdarzyć się coś ciekawego – kradzież, napaść opryszków, bójka w barze, jakiś szwindel, próba otrucia, zamieszanie w politykę etc. Podobne sugestie i wskazówki dotyczące rozgrywania tego typu sytuacji znaleźć można w Rozdziale 14.1 (str. 65) i w Części VI (str. 98).

Rejonem cywilizowanym jest zarówno zwykła, stojąca na uboczu karczma lub zamek (przykład podany w „Śródziemiu" to Gospoda Przy Ostatnim Moście, str. 98), jak również pełne życia wielkie miasto, ze skomplikowanymi układami politycznymi. Generalnie, rejon cywilizowany, mający posłużyć za scenerię rozgrywki *role playing* (kompletny przykład zamieszczono w Części VI), można opisać następująco:

1) Mapy i plany.
2) Opis mieszkańców i gości.
3) Lista dostępnych usług i towarów wraz z cenami.
4) Ogólny zarys możliwości zdobycia informacji i wskazówek.
5) Opis możliwości leczenia i zregenerowania sił.
6) Możliwe niebezpieczeństwa i przygody.
7) Pobieżny opis bieżących wydarzeń i panujących nastrojów.

12.2 • OBSZARY DZIKIE

Wszystko, co w grze fabularnej nie jest rejonem cywilizowanym ani miejscem przygód, to obszary dzikie. Przez takie okolice bohaterowie podróżują, badają je, w takich rozbijają obozowiska, ukrywają się, prowadzą zwiad i uciekają przed pościgiem. Mogą również napotkać inne stworzenia i bohaterów, z czego wynikają zasadzki, spotkania i zbrojne potyczki. Jak sobie radzić z takimi spotkaniami, dowiecie się z Rozdziałów 14.2 i 14.3 (str. 66, 68) oraz Części VI (str. 98).

Do ich przedstawienia wystarczy zwykłe naszkicowanie ołówkiem niewielkiego terenu z zaznaczeniem ważniejszych jego cech, położenia obszarów zamieszkałych i miejsc przygód. Inną opcją jest wykorzystanie map całego Śródziemia (z książek Tolkiena lub wydanych przez ICE), wraz z bardziej dokładnymi planami i opisami konkretnych miejsc akcji. Dobrym przykładem szczegółowo opracowanego dzikiego obszaru jest mapa i plan terenu w „Śródziemiu". Generalnie do opisania dzikiego obszaru wystarczą:

1) Szkic mapy świata.
2) Szczegółowa mapka miejsca akcji.
3) Oznaczenie położenia terenów cywilizowanych i miejsc przygód.
4) Rysunki typowego dla okolicy terenu.
5) Opis zwykle spotykanych tu stworzeń i mieszkańców.
6) Opis stworów, które mogą tu przebywać tymczasowo.
7) Lista możliwych spotkań i niebezpieczeństw (także pogodowych).

12.3 • MIEJSCA PRZYGÓD

Miejsca przygód są dość specyficznymi obszarami, dającymi bohaterom okazję do wykazania się najróżniejszymi umiejętnościami. W Rozdziale 14.4 (str. 69) opisane zostały różne rodzaje przygód. Miejsca takie składają się najczęściej z podobnych elementów:

- Otoczenie (zamek, ruiny, kompleks jaskiń, świątynia itp.),
- Niebezpieczeństwo (strażnicy, wrogo nastawieni mieszkańcy itp.),
- Cel (skarb, uwolnienie więźniów, zniszczenie złych istot itp.).

W kolejnych rozdziałach opisano te składniki. Czynności podejmowane w miejscach przygód traktuje się i rozgrywa jak działania w sytuacjach taktycznych (Rozdziały 7.0-10.0, str. 42-57).

Rozdziały
12.0
12.1
12.2
12.3

Układ topograficzny miejsc przygód waha się od nieskomplikowanych (pojedyncza jaskinia, w rodzaju jaskini trolli w Części VI), poprzez zrujnowane zamczyska (przykładem może być zamek z Części VI), aż po całe miasta, leżące w ruinach na powierzchni ziemi lub wydrążone we wnętrzach gór. Do opisania miejsca przygody przydadzą się następujące informacje:

1) Powód, dla którego miejsce powstało.
2) Co uczyniło z tej okolicy miejsce przygód (jeśli takie zdarzenie w ogóle miało miejsce).
3) Jakie jest obecne przeznaczenie tego miejsca.
4) Co lub kto je zamieszkuje bądź często odwiedza.
5) Szkic terenu i najbliższej okolicy.
6) Niebezpieczeństwa (pułapki, strażnicy i mieszkańcy).
7) Skarby i cel bohaterów.

Otoczenie

Przed wpuszczeniem bohaterów na miejsce przygód Mistrz Gry musi dysponować przynajmniej szkicem terenu. Wystarczy prosty plan pomieszczeń, z zaznaczonymi drzwiami, ścianami, korytarzami, wieżami itp. W Części VI można znaleźć przykłady takich opracowań.

Niebezpieczeństwa

Na bohaterów muszą czyhać jakieś niebezpieczeństwa, bo bez tego nie byłoby interesujących przygód. Mogą to być strażnicy, pułapki lub też wrogie istoty zamieszkujące wybrane miejsce – ludzie, orki, trolle czy inne stworzenia. Zaliczymy tu również przeszkody o charakterze naturalnym, w rodzaju stromych ścian, przepaści, walących się ścian itd. – one także powinny zostać zaznaczone na planie. I znów kilka przykładów znajdziecie w opisanych w Części VI miejscach przygód.

Cel

Bohaterowie, przybywający na miejsce przygód, muszą mieć do tego jakąś motywację. Może to być misja do wypełnienia – uratowanie więźnia, wybadanie okolicy, dokonanie zamachu, kradzież przedmiotu i całe mnóstwo innych powodów, jakie dyktuje wyobraźnia. Częstokroć będzie to zwykła żądza walki, rabunku i zdobycia łupu – **łup** jest tu słowem kluczowym.

Skarby

Tabela TZ-6 (str. 258) zawiera listę typowych skarbów, które można znaleźć w miejscach przygód: pieniądze, klejnoty, broń, zbroje, przedmioty magiczne, zwoje z zaklęciami, magiczne mikstury oraz wskazówki, umożliwiające osiągnięcie innych celów (mapy, księgi, inskrypcje itp.). Nie należy jednak ograniczać się do tej tabeli – niech wyobraźnia określa, jakie magiczne przedmioty i zaklęcia padną łupem bohaterów. Najpotężniejsze spośród przedmiotów określamy mianem artefaktów. Często posiadają one bogatą przeszłość, własny cel i charakter (są złe lub dobre). Więcej szczegółów na temat przedmiotów magicznych znajduje się w Rozdziale 15.5 (str. 72). Mistrz Gry powinien bardzo ostrożnie lokować skarby – nadmiar pieniędzy czy zbyt potężna magia mogą zakłócić równowagę gry; z drugiej strony – zbyt małe zdobycze zniechęcą grających.

Gandalf wzywa ognień z drzew Hollinu

Na fabułę gry fabularnej składają się: ogólne zasady polityki, rządzące światem, działania i cele bohaterów niezależnych, pobudki i zamierzenia bohaterów oraz wzajemne współzależności między tymi elementami. Czasem wystarczy zrujnowana wieża, zamieszkana przez garstkę bandziorów strzegących swego skarbu (bohaterowie pożądają tego łupu). Przykładem znacznie bardziej złożonej intrygi niech będzie akcja „Władcy Pierścieni". Na początek radzimy brać się za proste scenariusze – takie, jak ten z Części VI, z zamkiem. Szczegółowo opracowaną przygodę, wraz z mnóstwem pomocy do gry, MG znajdzie w „Accesory Pack" do gry „Śródziemie".

POLITYKA

Zarysowanie politycznych reguł, obowiązujących w świecie gry, ułatwi MG podejmowanie decyzji dotyczących zachowania bohaterów niezależnych, i stworzy szansę uwiarygodnienia przeszłości postaci prowadzonych przez graczy. W przemierzanych przez poszukiwaczy przygód rejonach polityka określi nam ogólne ramy przebiegu wydarzeń – może się zdarzyć, że trafią na tereny działań wojennych lub staną się świadkami zbrojnego najazdu.

Polityka w Śródziemiu

W Drugiej i Trzeciej Erze w Śródziemiu polityka nie jest sprawą szczególnie skomplikowaną: siły kierowane przez Saurona próbują opanować znany świat na drodze otwartego konfliktu (wojny) bądź przez podporządkowanie Wolnych Ludów swojej woli. Wolne Ludy próbują opierać się tym zakusom i mają nadzieję zwyciężyć Nieprzyjaciela. W centrum znajdują się siły neutralne, znajdujące się pod wpływem obu tych skrajności. Wiele niezależnych królestw i społeczeństw prowadzi oprócz tego własną politykę i ma własne ambicje. Konkretne aspekty sytuacji (Jak potężny jest Sauron? Co robi? Co robią Wolne Ludy? etc.) zależą od momentu historycznego, w którym toczy się gra. Pomocny materiał MG znajdzie, jak zwykle, u Tolkiena oraz w podręczniku „Middle Earth Campaign Guide".

Gandalf sprawia, że Wrota Durina stają się widoczne

W Czwartej Erze (czyli po zniszczeniu Pierścienia i unicestwieniu Saurona) znajdzie się miejsce na większą swobodę w określaniu politycznych układów w Śródziemiu i tylko znane z historii wydarzenia mogą określać granicę zmian wprowadzanych przez Mistrza Gry. Proponujemy, by głównymi organizmami społecznymi stały się imperia, królestwa, gildie, sekty religijne itp.; konflikty targające światem mogą być konsekwencją sprzeczności pomiędzy takimi ugrupowaniami. Nie musi wcale zabraknąć prawdziwie złych organizacji (w odróżnieniu od powyższych – po prostu interesownych) – zawsze jeszcze pozostają resztki sił Saurona, piraci, bandyci...

Polityka regionalna

Przy określaniu polityki na mniejszych obszarach niezbędna jest większa dbałość o szczegóły. Należy dać odpowiedź na pytania w rodzaju: Czy działają tu wierne Sauronowi siły? Czy Sauron podporządkowuje sobie miejscowych władyków? Czy już zaprzedali się złu? Czy gryzą się między sobą? Gdzie mieszczą się dowództwa stron konfliktu? Jak obie strony odnoszą się do osób niezaangażowanych? Krótko mówiąc, należy opracować wszystkie aspekty działań lokalnych, które mogą mieć wpływ na losy bohaterów graczy.

PLANY I ZAMYSŁY BN-ów

Trzeba jasno określić cele, do jakich zmierzają wszyscy znaczący BN. Dla farmera najważniejsze będzie, by ziemia dała plon; właściciele sklepików i handlarze chcą po prostu drogo sprzedać i tanio kupić; urzędnikom zależy na utrzymaniu spokoju i regularnych wpływach z podatków itd. Co bardziej niezwykli bohaterowie niezależni mogą mieć zamiary sprzeczne lub wiążące się z tym, co planują poszukiwacze przygód – tym sprawom należy poświęcić szczególnie wiele uwagi.

MOTYWY KIERUJĄCE BOHATERAMI

Gracze sami powinni wyznaczyć swoim bohaterom jakiś cel – Mistrz Gry może im w tym asystować, pomagając przy tworzeniu przeszłości postaci. Aby jednak gra pozostała przez dłuższy czas ekscytująca, MG powinien od czasu do czasu dostarczać bohaterom pobudek do działania. Najlepiej, gdy niebezpieczeństwa i nagrody w przygodzie równoważą się. Zdobycie skarbów, punktów doświadczenia, istotnych informacji i temu podobnych powinno wymagać podjęcia ryzyka i dobrej gry. Do tego niezbędne jest jednak doświadczenie i dobry Mistrz Gry – trzeba rozegrać kilka przygód, zanim opanuje się tę sztukę.

14.0 • ROZGRYWANIE PRZYGÓD W ŚRODOWISKU STRATEGICZNYM

Obszary dzikie i rejony cywilizowane (Rozdział 12.0, str. 62) zazwyczaj traktujemy jako środowisko strategiczne, w odróżnieniu od środowiska taktycznego (Rozdziały 7.0-10.0, str. 42-57), które może znajdować się gdziekolwiek, ale zwykle określenie to odnosi się do miejsc rozgrywania przygód. Działania podejmowane w pierwszym z nich są mniej niebezpieczne i rozegranie ich jest mniej drobiazgowe i czasochłonne – często zajmuje dużo mniej czasu rzeczywistego, niż upływa go w grze.

14.1 • CO MOŻNA ZROBIĆ W REJONACH CYWILIZOWANYCH

Pobyt w miastach mógłby ograniczyć się do prostych działań – powrót z wyprawy, leczenie ran, uzupełnienie ekwipunku, zebranie informacji i – kolejna przygoda. Warto jednak czasem bardziej zaangażować się w rozegranie scen spędzonych poza dziczą – mamy tu niewyczerpane źródło intryg, informacji, możliwości wypoczynku i niebezpiecznych spotkań.

Handel

Każdy bohater poradzi sobie sam ze sprzedażą (lub kupnem) elementów wyposażenia. Procesowi temu poświęcono Rozdział 18.0 (str. 76), a cen szukać należy w tabelach TZ-4, TZ-5 i TZ-7 (str. 255, 256, 260). Czasem trzeba jednak będzie się potargować i warto, żeby Mistrz Gry wczuł się w rolę postaci, z którą bohater chce ubić interes. MG musi poza tym zdecydować, czy znajdzie się chętny na niezwykłe zioła czy przedmioty – określenie tego stanowi w zasadzie część opisu cywilizowanego terenu.

Mieszkanie i wyżywienie

W każdym cywilizowanym rejonie bohaterowie mogą spodziewać się znaleźć pożywienie i dach nad głową, nawet gdyby miały to być pomyje lub resztki i stodoła. Przeciętne ceny jedzenia i noclegu w zwykłej karczmie miejskiej podaje tabela TZ-4 (str. 255). MG może za każdym razem, gdy bohaterowie graczy docierają do gospody w poszukiwaniu miejsca na noc, wykonywać rzut sprawdzający, czy tego dnia jest duży ruch. Wysoki wynik oznaczał będzie, że nie znajdzie się miejsca dla bohaterów; bardzo niski da im nadzieję uzyskania zniżki.

Zdobywanie informacji

W zamieszkałej okolicy często można usłyszeć pogłoski o ciekawych, wartych odwiedzenia miejscach, misjach i innych okazjach wplątania się w przygodę, opisanych w Rozdziale 14.4 (str. 69). Bohaterowie mogą dowiedzieć się o poszukiwaniu śmiałków do wykonania misji zleconych przez BN w miejscach publicznych, czy to usłyszawszy o tym przypadkiem, czy to po spotkaniu z zainteresowanymi. Podobnie ogólnie dostępne są ogłoszenia o turniejach, pojedynkach i innych publicznych wydarzeniach oraz plakaty z portretami osób poszukiwanych przez prawo.

W barach i knajpach nietrudno zdobyć informacje od tubylców, gawędzących o niezwykłych zjawiskach i stworzeniach w okolicy, co często wymaga zjednania sobie ich przychylności – dobrym sposobem jest poczęstowanie jadłem i napitkiem, czasem warto ich zabawić. Informacje, które bohaterowie wyniosą z takiego spotkania, będą mieszaniną plotek, legend, bajek i zwyczajnych kłamstw.

Informacje, na których można polegać (mapy i opisy miejsc pochodzące od osób, które naprawdę coś wiedzą), kosztują i można nimi handlować jak każdym innym towarem (Rozdział 18.0, str. 76).

Mistrz Gry może zezwolić graczom na wykonanie „rzutu przypomnienia", aby sprawdzić, czy przypomną sobie zasłyszane niegdyś opowieści i legendy. Bardowie mają ku temu szczególne predyspozycje i przysługuje im premia w wysokości +5/poziom – przyjmuje się, że z racji zawodu cały czas uzupełniają i poszerzają swą wiedzę. Określaniu wyników rzutów przypomnienia może służyć zarówno kolumna „Różne", jak i „Percepcja" w Tabeli Manewrów Statycznych TM-2 (str. 47).

Leczenie i regeneracja sił

Temu tematowi poświęcony jest Rozdział 17.0 (str. 74). Mistrz Gry powinien zastanowić się, jakie możliwości uzdrawiania są dostępne w rejonie działania bohaterów (pierwsza pomoc, zioła, animiści), nawet jeśli będzie to tylko prosta chłopka, dysponująca garścią szmat i rozpalonym pogrzebaczem. Jeżeli bohater ma odzyskać siły po poważnym zranieniu, niezbędne będzie odpowiednie wyżywienie i schronienie, przydałaby się również fachowa opieka.

Spotkania

Czasem działanie strategiczne przeradza się w działanie taktyczne (w walkę, ucieczkę, kradzież etc.). Każdego dnia, który bohaterowie spędzają w cywilizowanej okolicy, Mistrz Gry powinien wykonywać otwarty „rzut aktywności", mający na celu określenie prawdopodobieństwa „spotkania". Wysoki wynik zazwyczaj oznacza jakieś spotkanie; to, ile dokładnie trzeba rzucić, zależy od konkretnego obszaru i sytuacji, w jakiej znajdują się bohaterowie. Tabela Spotkań TZ-10 (str. 67, 262) ułatwi określanie okoliczności spotkań.

Do typowych spotkań w miejscach zamieszkałych należą: bójka w karczmie czy tawernie, którą akurat odwiedzili bohaterowie, próba dokonania rozboju i kradzieży (na ulicy albo w miejscu noclegu), próba oszukania bohaterów przy handlu towarem (lub informacją), najazd na okolicę z zewnątrz itd. Możliwościom nie ma końca, a zdarza się, że prowadzą do przygody, która wypełni całą sesję.

TZ-9 – TABELA RUCHU						
	RODZAJ TERENU					
Sposób poruszania się	Droga	Teren otwarty	Las	Teren pofałdowany	Las + T. pofałdowany	Góry
Skradanie się	6,5	6,5	5	3	3	1,5
Ostrożny marsz	13	11	6,5	6,5	5	3
Normalny marsz	16	13	9,5	5	5	3
Trucht/szybki marsz	25*	20*	14,5*	11*	6,5**	5**
Jazda stępa	25	20	14,5*	11*	6,5*	5**
Galop	40	30*	20**	16**	9,5**	6,5**

Uwaga: Liczby oznaczają liczbę kilometrów przebytych w ciągu czterech godzin.
* – co 4 godziny każdy z bohaterów musi wykonać rzut manewru
** – co 2 godziny każdy z bohaterów musi wykonać rzut manewru

14.2 • CO MOŻNA ROBIĆ NA OBSZARACH DZIKICH

W dzikim terenie zamiary grupy najczęściej sprowadzają się do przenoszenia się z miejsca na miejsce – temu zagadnieniu poświęcono Rozdział 14.3 (str. 68). Mistrzowi Gry pozostaje kierowanie poczynaniami graczy: przemieszczaniem się, obozowaniem, unikaniem pościgu i spotkaniami.

Wszelkie czynności w takim obszarze rozpatruje się w odstępach czterogodzinnych, jeśli bohaterowie poruszają się lub działają – w przeciwnym razie (bohaterowie odpoczywają, śpią lub ukrywają się) okres ten zwiększa się do 8-12 godzin.

Poruszanie się

W sytuacji strategicznej wystarczy, jeżeli będziemy rozpatrywali ruch bohaterów co cztery godziny – jest to zupełnie inny rodzaj poruszania się niż w sytuacjach taktycznych. Tempo poruszania się (w zależności od pokonywanego terenu) podaje tabela TZ-9, przy czym zakłada się, że w terenie istnieją jakieś ścieżki lub wystarczająco dużo wolnej przestrzeni, by dało się iść. Grupa, która musi wyrąbywać sobie drogę przez dżunglę czy gęste poszycie, będzie poruszać się o połowę wolniej. Mistrz Gry ma prawo dodatkowo uzależnić szybkość ruchu od okoliczności – będzie na nią wpływać obciążenie, ewentualni ranni, przedłużanie podróży ponad osiem kolejnych godzin (ponad 4 w przypadku truchtu i szybkiego marszu), niedostatki pożywienia, warunki atmosferyczne i inne czynniki.

Nocą podane możliwości przemieszczania się pozostają w mocy dla grup, których wszyscy członkowie dobrze widzą w ciemnościach. Jeżeli nikt w zespole nie widzi po ciemku, bohaterowie poruszają się z szybkością zredukowaną do 10% podanej w tabeli TZ-9. Jeśli przynajmniej połowa uczestników wyprawy dobrze widzi w nocy, tempo wynosi 75% normalnego, jeśli mniej – poruszają się o połowę wolniej.

Obozowiska i miejsca wypoczynku

Zakłada się, że podróżujący bohaterowie co dwie godziny urządzają 15-minutową przerwę na odpoczynek (w górach – 10 minut co godzinę) – wliczono to w dystanse podane w tabeli TZ-9. Przyjmuje się, że grupa podróżuje przez 8 do 12 godzin dziennie, zaś resztę czasu spędza w obozowisku. Taki okres odpoczynku nazywać będziemy nocą, ale są zespoły (zwłaszcza elfów i krasnoludów), które mogą wędrować nocą, przesypiając dzień. Jeśli jednego dnia bohaterowie nie spędzą więcej niż ośmiu godzin w drodze, można założyć, iż udaje im się znaleźć dogodne i łatwe do obrony miejsce na nocleg. W przeciwnym wypadku kwestię jakości miejsca Mistrz Gry powinien rozstrzygnąć zdając się na rzut otwarty – niski wynik oznacza kiepskie miejsce na obóz i ewentualne niebezpieczeństwa w okolicy, wysoki – przyzwoity nocleg.

Zazwyczaj bohaterowie będą wystawiać na noc warty (3, 4 lub 5 zmian), ale MG nie powinien im o tym przypominać czy sugerować. Jeżeli wylosuje się spotkanie, Mistrz dzieli noc na kilka części (zwykle tyle, ile wart sprawują bohaterowie) i rzucając kostkami sprawdza, kiedy dokładnie ono nastąpiło. Na początku spotkania tylko bohaterowie stojący akurat na straży (jeśli takowi się trafią) będą przytomni i zorientowani w sytuacji. Inni przebudzą się dopiero posłyszawszy hałas lub dzięki „pomocy" któregoś z kompanów.

Spotkania

Co jakiś czas Mistrz Gry wykonuje otwarty **rzut aktywności**, który pozwala mu stwierdzić, czy coś się dzieje na terenie, który właśnie przemierzają bohaterowie graczy. Następnie jeden z graczy wykonuje **rzut uniknięcia**, który z kolei określa, na ile bohaterom udaje się uniknąć ewentualnego kontaktu. Do obu wyników stosuje się odpowiednie modyfikatory, znajdujące się w tabeli TZ-10.

Jeżeli po modyfikacjach wynik rzutu uniknięcia przewyższa wynik rzutu aktywności – nic się nie dzieje; jeżeli jest inaczej – różnicę należy odnieść do Tabeli Spotkań TZ-10 i sprawdzić, jak ma się do gęstości zaludnienia obszaru.

Całą tę procedurę określa się mianem rzutu spotkania i wykonuje zwykle co cztery godziny wędrówki oraz raz w trakcie każdego postoju.

TZ-10 TABELA SPOTKAŃ

Rzut spotkania	Gęstość zaludnienia: Duża	Umiarkowana	Mała	Bardzo mała	Pustkowie
01-30	d/-	-/-	-/-	-/-	-/-
31-50	t/-	d/-	-/d	-/d	-/-
51-60	t/-	d/-	d/d	-/d	-/-
61-70	t/-	t/-	d/d	-/d	-/d
71-80	t/-	t/d	d/d	-/d	-/d
81-90	t/-	t/d	t/d	-/d	-/w
91-100	w/d	t/d	t/d	-/w	-/w
101-120	w/w	t/d	t/w	d/w	-/w
121-140	a/w	w/w	w/w	t/w	d/a
141-160	a/a	a/w	w/w	t/w	t/a
161-180	a/a	a/a	a/w	w/a	w/a
181-200	p/a	a/a	a/a	a/a	a/p
201+	p/p	p/p	p/p	p/p	p/p

Uwaga: Niniejsza tabela uwzględnia najczęstsze rodzaje spotkań bohaterów z bohaterami niezależnymi oraz zwierzętami zamieszkującymi obszar, w którym bohaterowie się znajdują. Kolumny opisane jako „Gęstości zaludnienia" dotyczą istot żyjących w społeczeństwach. „Rzut spotkania" to różnica pomiędzy *Rzutem Aktywności* Mistrza Gry i *Rzutem Uniknięcia* grupy podróżnych (patrz Rozdział 14.2, str. 66).

Wyniki: Oznaczenia literowe przed znakiem „/" opisują wzajemne kontakty z istotami społecznymi; oznaczenia następujące po nim – spotkania z dzikimi zwierzętami. Jeżeli po obu stronach „/" znajdują się jakieś litery, konieczny jest jeszcze jeden rzut: tym razem niski wynik (01-50) oznacza, że grupa natknęła się na zwierzę, natomiast wysoki – że napotkała istoty inteligentne.

Oznaczenia spotkań:

p – pułapka, zasadzka lub atak z zaskoczenia
a – atak innej grupy
w – grupa wrogo nastawiona
t – typowe spotkanie
d – dostrzeżenie innej grupy

Powyższe oznaczenia są nader ogólnikowe. Typowe spotkanie z przedstawicielami wyjątkowo brutalnej lub podejrzliwej kultury może okazać się znacznie groźniejsze od wrogo nastawionej grupy mniej wojowniczych istot. Mistrz Gry powinien zawczasu wynotować sobie, jakie zwierzęta i jakich mieszkańców może napotkać grupa, jak też informacje o ich potencjalnej sile. Zasada numer jeden: im wyższy był Rzut Spotkania (czyli różnica Rzutu Aktywności i Rzutu Uniknięcia), tym bardziej niebezpieczne jest spotkanie. MG może odpowiednio do sytuacji zmodyfikować możliwości mieszkańców obszaru i zwierząt. W wielu modułach i leksykonach do „Śródziemia" znajdą się Specjalne Tabele Spotkań, stworzone specjalnie z myślą o konkretnych okolicach.

Modyfikatory Rzutu Aktywności:

Teren:
+30.....Droga
+20.....Teren pofałdowany
-10.....Las
-15.....Teren pofałdowany
-30.....Las + teren pofałdowany
-40.....Góry

Działania mieszkańców:
+25.....Wrogie nastawienie
+50.....Obszar patrolowany
+100.....Grupa ścigana
+30.....Mieszkańcy prowadzący nocny tryb życia, spotkanie nocą
-30.....Mieszkańcy prowadzący nocny tryb życia, spotkanie za dnia

Ogólne:
-50.....Podróżowanie nocą*
-10.....Percepcja
modyfikator zmienny.....Czary wykrywające

Modyfikatory Rzutu Uniknięcia:

Liczebność grupy:**
+50.....jeden
+20.....dwoje
+0.....3-4
-10.....5-7
-20.....8-10
-50.....11-20
-75.....21-50
-100.....51+

Sposób poruszania się:
+50.....Skradanie się
+20.....Ostrożny marsz
+0.....Normalny marsz
-10.....Trucht/szybki marsz
-20.....Jazda stępa
-40.....Galop
modyfikator zmienny.....Latanie, łódź, statek etc.

Ogólne:
+30.....Jeśli grupa aktywnie czegoś poszukuje
modyfikator zmienny....Czar użyty przez członków grupy
-20.....W obozowisku po 12-godzinnej podróży
-40.....W obozowisku po 16-godzinnej podróży

* – tę wielkość można obniżyć zależnie od oświetlenia (np. księżyc lub gwiazdy w pogodną noc)
** – Strażników, elfów i hobbitów liczymy jako 1/2

Unikanie pościgu i ukrywanie się

Zdarzy się zapewne i tak, że grupa przemierzać będzie dziki teren, ścigana przez nieprzyjaciela. Może to oznaczać zarówno pogoń innej grupy (pościg bezpośredni), jak i generalne poszukiwania (kiedy cały ten obszar postawiono na nogi i wszyscy szukają bohaterów).

W tym drugim przypadku rzut spotkania wykonuje się nie co cztery godziny (jak zazwyczaj), ale co godzinę. Gdy mamy do czynienia z pogonią bezpośrednią, to przez większość czasu bohaterowie będą starali się uniknąć pojmania lub konfliktu (spotykamy się tu z z unikaniem i ukrywaniem się); czasem może przyjść im ochota zaczaić się na ścigających (spotkanie należy prowadzić jak normalną walkę). Z pościgiem bezpośrednim postępujemy następująco (procedura powtarza się co godzinę):

1) Najpierw określa się odległość dzielącą ścigających od ściganych.
2) Grupa pościgowa dokonuje próby odczytania śladów (wykonuje manewr). Do rzutu manewru dodaje się premię z *czytania śladów* jednego z członków grupy i odejmuje tę samą premię jednego ze ściganych, jeśli wiedzą oni o pościgu – jeśli nie i jeśli nie próbują zacierać śladów – do rzutu dodaje się +40.
3) Jeżeli wynikiem manewru jest „sukces" lub „całkowity sukces" (co odczytuje się z tabeli TM-2, str. 47), odległość dzieląca obie drużyny zmniejsza się zależnie od różnicy tempa ruchu grup. Każdy „prawie sukces" przed „sukcesem" zwiększa dystans o 60-70 metrów (co w większości przypadków nie ma dużego znaczenia).
4) Jeśli z tabeli TM-2 odczytamy „Częściowy sukces", odległość między grupami zwiększa się o tempo ruchu ściganych.
5) Pozostałe wyniki rzutów manewru są zrozumiałe same przez się i oznaczają niepowodzenie.

Od chwili dostrzeżenia ściganych, całą akcję rozegrać należy tak, jak sytuację taktyczną (Część III, str. 42-57). Jeżeli pada deszcz (bądź śnieg) i dystans dzielący grupy jest większy niż odległość, jaką goniący mogą pokonać w ciągu godziny, pościg kończy się (dystans zmniejsza się przy dużych opadach, wydłuża przy słabej mżawce itp.).

14.3 • ZWIAD NA OBSZARACH DZIKICH

Często zdarza się, że grupa nie jedzie przez dzikie tereny ot, tak sobie – raczej zapuszcza się tam w poszukiwaniu czegoś: mogą to być zioła, miejsce przygód, pożywienie, woda itp. W takich sytuacjach łatwiej o spotkania.

Szukanie miejsc rozgrywania przygód

Działalność tego rodzaju podzielić możemy na dwie kategorie:

- Poszukiwanie konkretnego miejsca.
- Próba znalezienia czegokolwiek interesującego w okolicy.

Próby odszukania jakiegoś określonego miejsca są najczęściej następstwem uzyskania informacji w formie mapy, garści plotek lub innych wskazówek (Rozdział 14.1, str. 65). Poszukiwania na chybił-trafił albo wynikają z zasłyszanych ploteczek, albo z ogólnej chęci przygód i obłowienia się. Takim losowym miejscem może okazać się kryjówka dzikiego zwierza czy potwora, stary grobowiec, opuszczona wieża lub świątynia oraz dowolne, opustoszałe ruiny.

W poszukiwaniu ziół

Cel takiego przedsięwzięcia będzie różny: od wyleczenia jednego z bohaterów graczy, przez zaopatrzenie się w lecznicze ziółka na przyszłość, po chęć zysku z ich sprzedaży. W tabeli TZ-5 (str. 256) znajdują się informacje, jakie rodzaje ziół rosną w jakim klimacie i terenie. Za każdą godzinę spędzoną na poszukiwaniach w tak określonych warunkach grupie przysługuje prawo do rzutu manewru statycznego z kategorii „Percepcja i czytanie śladów" tabeli TM-2 (nie dolicza się normalnych Premii z Percepcji). Jeżeli bohaterowie próbują znaleźć więcej niż jeden gatunek roślin, za każdy kolejny dolicza się do tego okresu 15 minut.

Stosuje się następującą procedurę:

1) W tabeli TZ-5 wyszukujemy trudność manewru (znalezienia rośliny) i otrzymujemy modyfikator do rzutu manewru.
2) Do wyniku stosuje się ponadto odpowiednie z poniższych modyfikatorów:
   -50.....jeśli w ciągu ostatnich 6 miesięcy ktoś prowadził tu podobne poszukiwania
   +20.....za każdego strażnika i animistę wchodzącego w skład grupy
   +2.....za każdego szukającego
3) Powodzenie lub niepowodzenie próby określa kolumna „Percepcja i czytanie śladów" tabeli TM-2 (str. 47):
   Całkowity sukces – znaleziono 1-5 dawek
   Sukces – Udało się znaleźć jedną dawkę
   Prawie sukces – pozwala na wykonanie dodatkowego rzutu w ciągu tej samej godziny z modyfikatorem +20
   Częściowy i *sukces*, i *Niepowodzenie* – nic nie znaleziono
   Całkowite niepowodzenie i *Katastrofa* – przez resztę dnia nie uda się tu znaleźć nic więcej: Mistrz Gry może również zdecydować, iż członkowie grupy przez pomyłkę wzięli roślinę trującą lub podrażniającą za poszukiwane ziele (mogą więc pomylić się i uznać sumak jadowity za ziele o pozytywnym działaniu).

Bohaterowie mogą zechcieć podzielić się na mniejsze grupki (lub nawet szukać w pojedynkę) – wówczas każdy z zespołów ma prawo do oddzielnego rzutu; oznacza to jednak zarazem konieczność przeszukiwania osobnych obszarów przez 4 godziny, a każda z grupek wykonuje również oddzielnie rzuty spotkań.

14.4 • TYPOWE PRZYGODY

W tym rozdziale opisano kilka przykładowych rodzajów przygód, które MG może zastosować w swojej grze. Przedstawione sugestie są natury ogólnej i wymagają adaptacji do terenu i okoliczności.

SCENARIUSZE

Poniższe wzorce scenariuszy można powiązać z konkretnym regionem lub miejscem przygód. Niezłym pomysłem jest dostarczenie bohaterom informacji na temat kilku przygód i zdanie się na ich wybór, czasem jednak nie będzie w czym wybierać, bo Mistrz Gry będzie miał akurat przygotowaną tylko jedną z nich.

MISJE

Misje najczęściej zaczynają się tak, że jakiś bohater niezależny wysyła bohaterów do miejsca rozgrywania przygód lub w określoną okolicę i wyznacza im cel do osiągnięcia. Sam również może (choć nie musi) uczestniczyć w przygodzie. Może również udzielić bohaterom wszystkich (lub nie) informacji, jakimi dysponuje. Często nie wyjawia im swoich zamiarów i jest gotów opłacić ich usługi.

Inna możliwość to misja podjęta przez bohaterów z własnej woli – jako przykłady niech posłużą: próba uwolnienia uwięzionego członka grupy, przyjście z pomocą przyjacielowi bądź krewnemu, konieczność znalezienia ziół mających pomóc rannemu towarzyszowi lub chęć znalezienia pewnego wyjątkowego magicznego przedmiotu. Właściwie każdy cel, jaki wyznaczą sobie bohaterowie, może stać się pretekstem do wyprawienia ich z misją.

ROZPOZNANIE

Misje zwiadowcze nie zawsze wiążą się z odwiedzaniem typowych miejsc przygód – zadanie takie może polegać na ogólnym rozeznaniu się w dzikim, nieznanym terenie. Celem tego typu przedsięwzięcia jest zdobycie informacji czy to dla bohatera niezależnego, czy też dla samych bohaterów. Taka informacja może następnie sprawić, że nasi bohaterowie wyruszą z określoną misją. Zwiad często prowadzi do potyczek z nieprzyjacielskimi strażami i patrolami.

RAJD

Rajd to przygoda wymagająca od bohaterów zaatakowania kogoś, walki i zdobycia skarbu. Nie wymaga żadnych szczególnych miejsc przygód – bohaterowie graczy chętnie wezmą udział w każdej walce, która może przynieść im odpowiednie korzyści (skarb i punkty doświadczenia).

NAPAŚĆ RABUNKOWA

Napaść rabunkowa polega właściwie na tym samym, co rajd, tyle że związana jest z konkretnym miejscem przygód.

TURNIEJE

Na terenach cywilizowanych, z okazji świąt i jarmarków, urządzane są turnieje – czyli konkursy walki wręcz, łucznicze, jazdy konnej i innych umiejętności przydatnych w boju. Nagrody najczęściej przybierają formę pieniędzy, z rzadka

Aragorn przynosi Frodowi liście athelasu

tylko trafia się jakiś przedmiot magiczny. Walczący zazwyczaj nie próbują się zabijać ani ranić, choć zdarzają się wypadki. Dlatego też (jeśli tylko jeden z uczestników starcia nie stara się zabić drugiego) wszystkie trafienia krytyczne traktuje się jako trafienia typu 'A', bez względu na to, co mówi tabela ataku.

POJEDYNKI

Pojedynki są również niezwykle interesujące. Często zdarza się tak, że bohaterowie graczy lub BN stwierdzają, iż dzielącej ich różnicy poglądów nie da się wyjaśnić w dalszej dyskusji. I wtedy, jeśli żadna ze stron nie ma ochoty uciec i wynieść się z miasta, może dojść do pojedynku, ten zaś może przyjąć formę łagodną (zwycięzcą jest ten, kto pierwszy zrani przeciwnika – wszystkie rzuty krytyczne traktuje się jak typ 'A', patrz powyżej) lub ostrą (walka do śmierci).

SPOTKANIA ZWYCZAJNE

Spotkania takie mogą wyniknąć z treści scenariusza, lub przypadkowych spotkań, kiedy bohaterowie podróżują przez obszary dzikie czy cywilizowane. Takie spotkania także czasem (ale nie zawsze) kończą się zbrojnymi starciami – zasadzki, potyczki, spotkania, dostrzeżenie z dystansu, bójki w barach itd. Zdarzają się dosłownie wszędzie, na terenach zamieszkanych i odludnych. W Rozdziale 14.1 (str. 65) znajduje się parę wskazówek dotyczących tego, jakie spotkania i kiedy mogą nastąpić.

15.0 • MAGIA I CZARY

Unikalne więzy łączące Śródziemie z Nieśmiertelnymi Krainami umożliwiły pojawienie się w tym świecie niezwykłej mocy (magii) i okazję jej wykorzystania. Moc ta objawiła się na największą skalę w Pierwszej Erze; w nieco mniejszym, choć wciąż znaczącym stopniu, towarzyszyła także Erze Drugiej, by w późnych okresach Trzeciej stać się niezwykle subtelnie, poza odosobnionymi przypadkami smoków, Balrogów, Sarumana i (oczywiście) Saurona.

Zmniejszający się udział wielkiej mocy w życiu Śródziemia wiązał się z naturą władających nią istot. Valarowie stopniowo rezygnowali z bezpośredniej kontroli nad Endorem – kolejnymi etapami były tu: koniec Pierwszej Ery i upadek Numenoru. Nadal stali na straży biegu wydarzeń i interweniowali w Trzeciej Erze, wysyłając Istarich (czarodziejów), którzy sami obdarzeni byli wielką potęgą, ale, podobnie jak ich panowie, nie używali w walce z Ciemnością siły, dopóki nie było to absolutnie konieczne – a i wtedy tylko w niezbędnym stopniu. Dlatego też sprawiali wrażenie znacznie słabszych, niż w istocie.

Inni władający magią nie obnosili się z tym nadmiernie. Ludzie i hobbici nie należeli do znawców zaklęć, a często uważali, że istnieją one tylko w bajkach i legendach. W takiej atmosferze, gdzie zdarzenia natury magicznej należały do rzadkości, łatwo było je pomylić z manifestacjami sił natury.

Posługiwanie się magią w grze „Śródziemie"

W tym rozdziale opisano zasady wykorzystywania czarów w „Śródziemiu – grze fabularnej". Należą one do dwóch oddzielnych *królestw*: Esencji i Przepływu – każde z nich czerpie moc władania magią z innego źródła. System ograniczono do zaklęć z poziomów od 1 do 10 i tylko dwóch królestw, co tworzy łatwą w zastosowaniu podbudowę dla przygód na niskich poziomach. W Rozdziałach 5.6 (str. 36) i 8.4 (str. 54) opisano mechanizmy uczenia się i rzucania czarów.

Jeśli chcesz poznać zaklęcia z wyższych poziomów oraz bardziej precyzyjny system magii, polecamy wydany przez ICE „Spell Law", gdzie znalazły się trzy królestwa magii, ponad 2500 zaklęć i ponad 150 list czarów.

Niebezpieczeństwa wiążące się z używaniem magii

W Trzeciej Erze mamy do czynienia z dwoma zagrożeniami ograniczającymi posługiwanie się magią. Pierwsze z nich, bardziej oczywiste, to Cień Saurona z Mordoru – ściągnięcie na siebie uwagi Oka - doprowadziło to wielu magów do upadku. Ci z Mistrzów Gry, którzy zechcą wykorzystać Cień jako element ryzyka, w Rozdziale 15.3 (str. 71) znajdą szczegółowe informacje na ten temat.

Drugie zagrożenie to niszczący wpływ, jaki może mieć użycie silnej magii w „nieczystych" celach. Jeżeli celem rzucenia czaru nie jest przeciwstawienie się siłom Ciemności ani utrzymanie „Równowagi", istnieje szansa, że osobnik posługujący się nim zostanie zdeprawowany i „przyciągnięty ku ciemności". To właśnie przydarzyło się Sarumanowi – zbyt często bawił się zbyt potężnymi zaklęciami. Ten mechanizm opisuje Rozdział 15.4 (str. 71).

Nakładanie ograniczeń na magię

Tworząc scenerię gry fabularnej, której akcja toczy się w Śródziemiu, Mistrz Gry musi należycie przedstawić wyjątkową pozycję magii w tym świecie. Istoty umiejące rzucać czary są rzadkością, choć w każdym siedzi odrobina jego własnej, specyficznej „magii" – jeszcze rzadsze są otwarte demonstracje potęgi. Z pewnością elfy na co dzień posługują się magią, podobnie krasnoludy do wielu celów zaprzęgają zaklęcia – choćby do tworzenia wspaniałych zabawek. Tym niemniej umiejętności tego rodzaju bynajmniej nie są normą. Hobbici sądzą, że magia należy do świata legend; podobnie uważa wielu ludzi. Niektórzy wręcz nie słyszeli o czymś takim. Więcej informacji na ten temat znaleźć można w opisach ras w Dodatku D-2 (str. 146).

15.1 • ESENCJA

Królestwo Esencji czerpie z mocy obecnych w każdej istocie, rzeczy, w całej Ardzie, a w szczególności w Śródziemiu. Esencja w Śródziemiu ma swoje źródło w Pieśni Ainurów (Ainulindale), która stworzyła Ardę i ustanowiła porządek rzeczy. Bohater posługujący się magią z królestwa Esencji czerpie tę moc, kształtuje i formuje w zaklęcia. Większość najpotężniejszych czarów królestwa Esencji wiąże się bezpośrednio z żywiołami i innymi podstawowymi siłami natury: ogniem, ziemią, wodą, wiatrem, światłem, zimnem itp.

Trudno jest manipulować Esencją, pozostając w bezpośrednim kontakcie z martwą materią – dlatego też posługując się zaklęciami Esencji **nie wolno** mieć na sobie zbroi, hełmu ani nagolenników.

15.2 • PRZEPŁYW

Valarowie są potomkami Eru (Boga), którzy zstąpili na Ardę by wypełniła się Pieśń. Królestwo Przepływu sięga bezpośrednio do mocy Valarów przenikającej postaci rzucające czary. Ponieważ Valarowie nie są częścią Pieśni (pomagali przy jej tworzeniu, a Morgoth częściowo ją zniekształcił) królestwo Przepływu jest niezależne od Esencji.

Bohater sięgający po czar Przepływu czerpie wprost z mocy jednego lub więcej Valarów, chociaż „zwykle" nie wymaga to świadomej współpracy tego ostatniego. Toteż w przypadku słabych czarów, o subtelnym działaniu (uzdrowienia, wykrycia itp.) zaklęcie nie musi być odbiciem natury Valara. Przy próbach posłużenia się zaklęciami wielkiej mocy, z wysokich poziomów, nie opisanymi w „Śródziemiu", zgoda ze strony Valarów może okazać się niezbędna. Ponieważ Morgoth również jest Valarem, moc potrzebna do rzucenia złych czarów Przepływu pochodzi od niego.

Metal utrudnia odwołanie się do mocy Valarów, toteż podczas rzucania zaklęcia Przepływu nie wolno mieć na sobie metalowej zbroi, a także hełmu i nagolenników.

Rozdziały
15.0
15.1
15.2

15.3 • CZYNNIK RYZYKA

Jednym z głównych powodów, dla których nie należy się zbytnio afiszować z magią w Trzeciej Erze jest obecność w Mordorze Saurona. On sam nie waha się otwarcie użyć swojej mocy, kiedy tylko uzna, że musi pokazać swą władzę. Potrafi działać ostrożnie i cichaczem, zwłaszcza kiedy musi odzyskać siły po klęsce, ale zdarzają mu się również straszliwe wybuchy wściekłości.

Ci, którymi rządzi, dokładają starań, by nie ściągnąć na siebie jego gniewu. Podobnie rzecz ma się z istotami obdarzonymi mocą – ich powściągliwość w używaniu jej może się wiązać z obawą o zachwianie Równowagi Rzeczy, ale znacznie częściej wynika niewątpliwie ze strachu przed zwróceniem na siebie uwagi Saurona i jego sług. Wielu zginęło z rąk Władcy Ciemności i jego podwładnych, bo często jest tak, że odważni i obdarzeni mocą mają odwagę stawić czoło najniebezpieczniejszym z wrogów.

Tego rodzaju niebezpieczeństwa grożące rzucającym czary w „Śródziemiu" reprezentują „Czynniki ryzyka". Z każdym z zaklęć związany jest odpowiadający mu czynnik ryzyka, określający potencjalną możliwość przyciągnięcia uwagi Saurona bądź którejś z wiernych mu istot. Decyzję czy posługiwać się czynnikami ryzyka, czy nie, pozostawiamy Mistrzowi Gry.

Użycie czynników ryzyka

Przy każdej próbie rzucenia czaru, Mistrz Gry wykonuje rzut otwarty i do wyniku dodaje Czynnik Ryzyka zaklęcia. Dodatkowy modyfikator zależy od okresu historycznego, w którym rozgrywana jest przygoda.

Rzut ryzyka użycia czaru = rzut otwarty + Czynnik Ryzyka + Modyfikator Czasowy

Wczesna Trzecia Era	-15
Środek Trzeciej Ery	+0
Koniec trzeciej Ery	+25
Czwarta Era	-25

Jeśli po modyfikacjach wynik osiągnie lub przekroczy 100, to jedna z „Mrocznych Sił" zauważyła próbę – należy wykonać kolejny rzut otwarty, tym razem odwołując się do Tabeli Ryzyka Użycia Czarów TZ-12 (str. 264). Jeśli zaś wynik jest niższy od 100 – nic się nie dzieje.

Efekty opisane w tabeli TZ-12 mają służyć MG tylko jako pewne wskazówki przy określaniu konsekwencji rzucenia czaru i Mistrz Gry powinien odpowiednio je zmieniać, by uwzględnić wszystkie okoliczności.

15.4 • ZEPSUCIE

Zawsze, kiedy czar nie powiedzie się (zdarzenie pechowe), może się zdarzyć, że pechowiec ulegnie deprawacji i zostanie „przyciągnięty ku ciemności". Niektóre efekty z tabeli TZP-3 (str. 240) wskazują, iż rzucający czar zdobywa *Punkty Zepsucia* (PZ). Wolno mu wówczas wykonać Rzut Odporności przeciw Esencji (poziom zaklęcia traktuje się jako poziom ataku). Jeżeli RO powiedzie się, bohater zyskuje tylko połowę przewidzianych PZ (zaokrąglamy w dół), w przeciwnym wypadku – pełną ich liczbę.

Mistrz Gry nie powinien stosować Punktów Zepsucia (PZ) w przypadkach, gdy pechowe zaklęcie było *właściwym* czarem użytym w „czystej" intencji (czyli w bezpośredniej walce ze złem, przy próbie chronienia słabych i bezbronnych lub leczenia chorych i rannych etc.). „Właściwy" jest tu słowem kluczowym i tak, na przykład, wobec złodzieja *Ognisty Pocisk* nie będzie czarem odpowiednim, podczas gdy *Sen* – owszem.

Kolejnym rozwiązaniem, jakie proponujemy MG, jest powiązanie używania „złych" przedmiotów magicznych z nabywaniem Punktów Zepsucia. **Niezwykle istotne jest w tym przypadku pochodzenie przedmiotu – nawet z pozoru niewinne magazyny i mnożniki czarów, stworzone przez Saurona lub jego sługi, będą miały ujemny wpływ na użytkownika, choćby nieznaczny.** Przy każdej próbie posłużenia się takim przedmiotem bohater wykonuje RO przeciw Esencji (poziom ataku równy 10). Po udanym Rzucie Odporności nie się nie dzieje, ale w przypadku niepowodzenia bohater otrzymuje 1 PZ. Szczególnie potężne złe artefakty mogą dawać w efekcie nieudanego RO więcej niż jeden PZ.

Uwaga: *Mistrz Gry, który chciałby, aby w jego grze można było swobodnie posługiwać się magią, może całkowicie zignorować Punkty Zepsucia.*

MG powinien śledzić zmiany ilości PZ wszystkich bohaterów graczy w trakcie rozgrywki. Z początku każdy bohater ma 0 Punktów i nabywa je rzucając czary i używając magicznych przedmiotów (np. Jedyny Pierścień bardzo szybko deprawował właścicieli). Mistrz Gry może też przyznawać PZ za pewne wyjątkowo złe czyny oraz dopuścić bohaterowi możliwość dokonania pewnych obrzędów „oczyszczających" (czyli uwalniających bohatera od brzemienia PZ).

PZ bohatera są miernikiem jego złych skłonności. W tej skali zero PZ oznacza istotę „niewinną", zaś 100 Punktów – całkowicie złą. Jaki będzie wpływ zakumulowanych PZ na bohatera – to już sprawa między graczem i Mistrzem Gry. Poniżej sugerujemy kilka rozwiązań:

- Jeżeli bohater stanie w obliczu jakiejś pokusy, Mistrz Gry może wykonać rzut otwarty, do którego dodaje PZ bohatera i odejmuje jego premię z PS (atrybutu). Jeżeli wynik osiągnie lub przekroczy 100, ulega pokusie.
- W obecności „złej istoty", rozkazującej bohaterowi coś zrobić, gracz wykonuje RO przeciw Esencji, odejmując swoje PZ i dodając premię z PS (traktując poziom istoty jako poziom ataku). Niepowodzenie oznacza podporządkowanie się poleceniom złego stworzenia.

Przy każdym tego rodzaju rozkazie wymagany jest osobny RO. Jeżeli w ciągu jednego dnia bohaterowi zdarzy się kilkakrotnie bronić przed takimi zakusami, do każdego kolejnego rzutu przysługuje mu kumulatywna premia +5 za rzut (czyli do RO przeciw poleceniom złej istoty wykonywanego po raz szósty jednego dnia doliczamy +25).

Pan Darów

15.5 • PRZEDMIOTY MAGICZNE

Niektóre przedmioty są z natury magiczne – albo mają magiczne właściwości, albo możliwość rzucania czarów.

Przedmioty dodające czarów

W grupie przedmiotów dodających czarów, czyli umożliwiających bohaterom rzucenie większej liczby zaklęć, niż potrafiliby normalnie, wyróżniamy dwa rodzaje: dodajniki czarów i mnożniki czarów. Zazwyczaj mają one formę lasek (1,5 metra długości), różdżek (ok. 70 cm) lub innych obiektów o podobnych rozmiarach, które można trzymać w dłoni. Między dwoma ośmiogodzinnymi okresami odpoczynku bohaterowi wolno używać tylko jednego przedmiotu dodającego czarów; posłużenie się nim wymaga trzymania go w ręku bądź założenia na siebie.

- ***Dodajnik czarów*** +1 pozwala bohaterowi na rzucenie jednego dodatkowego zaklęcia pomiędzy przerwami na odpoczynek, poza tymi, które może rzucać normalnie, dzięki posiadanym punktom mocy. Dodajnik +2 daje dwa dodatkowe zaklęcia, dodajnik +3 daje 3 itd. Bohater musi umieć władać tym czarem (czyli musi go znać i poziom czaru nie może przewyższać jego poziomu).
- ***Mnożnik czarów*** *2 podwaja liczbę punktów mocy, jaką dysponuje bohater pomiędzy okresami snu; mnożnik *3 potraja tę liczbę itd.

Przedmioty magiczne z premiami

Przedmioty magiczne z premiami (np. maczuga +10, wytrych +5, kolczuga +15 etc.) pozwalają dodać te premie do całkowitej premii z umiejętności, która wiąże się z ich użyciem. I tak, na przykład, użycie maczugi +10 zwiększa Premię do Ataku bohatera o 10, wytrych +5 dodaje 5 do premii z Otwierania Zamków, zaś kolczuga +15 zwiększa jego Premię do Obrony o 15. Posługiwanie się tego rodzaju przedmiotami nie wymaga zwykle wykonania rzutu manewru statycznego (umiejętność Używanie Przedmiotów, Rozdział 5.4.2, str. 31). Premie te przysługują przy każdym rzucie wykonywanym przez bohatera, przy którym przedmiot znajduje zastosowanie.

Magazyny czarów

W niektórych przedmiotach magicznych są zmagazynowane zaklęcia, które bohater może rzucić. Nie potrzebuje do tego punktów mocy ani znajomości listy czarów, z której pochodzą. Nadal jednak obowiązują zasady rządzące pechowym rzuceniem zaklęcia (oraz, jeśli Mistrz Gry stosuje te zasady, reguły dotyczące Punktów Zepsucia).

Skorzystanie z mocy przedmiotu lub runy zazwyczaj wymaga rzutu manewru statycznego z kolumny Czytanie Runów/Używanie Przedmiotów Magicznych tabeli TM-2 (str. 47). Wyjątkiem są przedmioty, z którymi bohater rozpoczyna grę (ale dotyczy to tylko ich właściciela). Mistrz Gry może włączyć do gry inne przedmioty, które nie będą wymagały rzutu *czytania runów/używania przedmiotów magicznych* lub pozwolą na rzucenie czaru bez uprzednich przygotowań (natychmiastowe).

W tej grupie również wyróżniamy kilka kategorii:

Pergamin (zwój) runiczny: Zwój z zapisanym na nim zaklęciem. Czar można rzucić tylko raz, potem runy znikają. Sam pergamin można wykorzystać ponownie, używając zaklęcia z listy Sekrety magii (Dodatek D-4.1, str. 194).

Mikstura: Fiolka specjalnego płynu „zawierającego" czar, który zaczyna działać natychmiast po wypiciu (rzut nie jest potrzebny). Działa tylko raz, a efektem może być zarówno czar wpływający bezpośrednio na pijącego, jak i obdarzenie go zdolnością rzucenia zaklęcia.

Przedmiot z limitem dziennym: Przedmiot pozwalający na rzucenie czaru określoną liczbę razy w ciągu dnia.

Przedmiot ładowany: Przedmiot pozwalający na rzucenie czaru określoną liczbę razy (zwaną liczbą ładunków). Po wyczerpaniu (utracie ładunków) zaklęcia nie można już więcej rzucić. To, ile ładunków zawiera przedmiot i z którego poziomu pochodzą zaklęcia, zależy od jego wielkości:

	Minimalna długość	Maksymalna liczba ładunków	Maksymalny poziom czaru
Pałeczka	30 cm	10	drugi
Różdżka	70-80 cm	30	piąty
Laska	1,5 metra	100	dziesiąty

Względna wartość przedmiotów magicznych

Jawne użycie i dostępność magicznych przedmiotów należą w Śródziemiu do rzadkości. Mistrz Gry może wręcz zakazać kupowania i sprzedawania ich, dopuszczając tylko ograniczony handel wymienny. W każdym razie zalecamy, by ewentualne nabycie i sprzedaż były możliwe jedynie w wielkich miastach i wyjątkowych ośrodkach cywilizacji. Nawet wówczas transakcje należy prowadzić dyskretnie. Zazwyczaj przy sprzedaży przedmiotu magicznego traci się przynajmniej 50 % jego wartości.

Frodo widzi Oko Saurona w Lustrze Galadrieli

Uwaga: *Większość potencjalnych nabywców nie uwierzy łatwo w „magię" broni. Będą woleli usłyszeć, co też ona potrafi i samodzielnie ją wypróbować (zwłaszcza, kiedy usłyszą np.: „Ten miecz jest bardzo ostry, kolczugę tnie jak masło").*

W celu określenia wartości (a co za tym idzie – ceny) przedmiotu najpierw należy w Tabeli Cen i Ekwipunku TZ-4 (str. 255) sprawdzić jego bazową cenę. Bazowe ceny magazynów czarów (nie uwzględniające ceny samych zaklęć) znaleźć można w tabeli TZ-7 (str. 260). Jeśli w przedmiocie zmagazynowany jest czar, do ceny bazowej dolicza się jego koszt.

Jeśli przedmiot magiczny daje premię (patrz powyżej) lub jest wyjątkowo lekki, jego bazową cenę (oraz wszelkie koszty dodatkowe) mnoży się przez czynnik znaleziony w tabeli TZ-7.

Przykład: *Poniżej podajemy kilka przykładowych przedmiotów magicznych wraz z cenami:*

Laska Ognistych Pocisków *– 500 sz + 5 md*
100 sz – ponieważ jest to „Laska", przedmiot ładowalny
5 md – normalna cena kostura
400 sz – ponieważ Ognisty Pocisk jest zaklęciem z 6 poziomu

Różdżka wodnych pocisków *– 180 sz + 3 md*
30 sz – ponieważ jest to „różdżka", przedmiot ładowalny
3 md – szacunkowa cena różdżki
150 sz – ponieważ Wodny Pocisk jest zaklęciem z 4 poziomu

Pałeczka Świetlnych Pocisków *– 40 sz + 1 md*
10 sz – ponieważ jest to „pałeczka", przedmiot ładowalny
1 md – szacunkowa cena pałeczki
30 sz – ponieważ Świetlny Pocisk jest zaklęciem z 2 poziomu

Pałeczka Uspokojenia II *– 80 sz + 2 md*
Uspokojenie II jest czarem z drugiego poziomu, tak jak Świetlny Pocisk, ale ponieważ jest to czar Przepływu, cena podwaja się.

Sztylet, Dzienny Limit II (dwa razy dziennie), Lewitacja *– 245 sz + 3 ss*
20 sz – ponieważ jest to przedmiot z „Limitem Dziennym"
3 ss – ponieważ jest to sztylet
225 sz – 150 sz ponieważ lewitacja jest czarem z 4 poziomu, +75 sz za dwa użycia dziennie

Pierścień, Dzienny Limit II, Lewitacja *– 490 sz + cena pierścienia*
Podaną powyżej cenę sztyletu podwaja się, ponieważ pierścień jest mniejszy

Mikstura Przyspieszenia I *– 100 sz*
10 sz – za fiolkę Mikstury
90 sz – ponieważ Przyspieszenie I jest czarem z 6 poziomu

Magiczny Toporek +15 *– 1250 ss = 125 sz*
5 ss – cena zwyczajnego toporka +0
x250 – mnożnik wynikający z premii +15

TZ-7 TABELA WYCENY PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

CENA =
(Bazowa Cena + Koszty Dodatkowe) * Mnożniki

MNOŻNIKI:

Wynikające z premii:	Wynikające z ciężaru:
*10 premia +5	*1 100 % zwykłego ciężaru
*50 premia +10	*10 80-99 % zwykłego ciężaru
*250 premia +15	*50 60-79 % zwykłego ciężaru
*1000 premia +20	*100 40-59 % zwykłego ciężaru
*5000 premia +25	

BAZOWA CENA:
- Pergamin runiczny (na jedno zaklęcie) ..... 1 sz
- Fiolka Mikstury (jedno zaklęcie) ..... 10 sz
- Przedmiot ładowalny:
  - Pałeczka ..... 10 sz + normalna cena przedmiotu
  - Różdżka ..... 30 sz + normalna cena przedmiotu
  - Laska ..... 100 sz + normalna cena przedmiotu
- Przedmiot z Limitem Dziennym ..... 20 sz + normalna cena przedmiotu
- Dodajnik +1 ..... 50 sz
- Dodajnik +2 ..... 100 sz
- Dodajnik +3 ..... 200 sz
- Dodajnik +4 ..... 400 sz
- Mnożnik *2 ..... 200 sz
- Mnożnik *3 ..... 400 sz
- Przedmiot z premią ..... normalna cena przedmiotu

KOSZT DODATKOWY (w sztukach złota) związany z czarami w przedmiocie

Rodzaj przedmiotu lub premii	Poziom czaru zmagazynowanego w przedmiocie*									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Zwój runiczny	3	10	20	30	40	60	80	100	125	150
Mikstura	5	15	30	45	60	90	120	150	200	225
Przedmiot z Limitem Dziennym **	15	50	100	150	200	300	400	500	600	750
Pałeczka	10	30	-	-	-	-	-	-	-	-
Różdżka	40	80	120	150	200	-	-	-	-	-
Laska	100	150	200	250	300	400	500	600	700	800

Uwaga: Ponowne naładowanie pałeczki, różdżki lub laski, po tym jak wyczerpały się ładunki, kosztuje o połowę mniej – za to znalezienie kogoś o odpowiednich umiejętnościach i to w dodatku chętnego, aby coś takiego zrobić może być trudne.
* – przy czarach Przepływu koszt ulega podwojeniu
** – Koszt jednego użycia dziennie; za każde następne należy dodać połowę sumy wymienionej w tabeli.

16.0 • RELIGIA

Śródziemie jest ogromnym kontynentem, który wiele ras i kultur nazywa swoim domem. Większość z nich wyznaje własnych bogów i boginie i zgodnie z zasadami odprawia skomplikowane rytuały. Część tych religii to kulty okrutnych bóstw i Ciemności. Inne panteony obrazują właściwy dla konkretnych regionów rodzaj pojmowania i wiary w jednego lub kilku Valarów. Szczególnie na północnym zachodzie Śródziemia elfy i światli ludzie znają prawdziwą naturę obdarzanych czcią boską istot.

Eru i Valarowie

Eru jest Jedynym Bogiem Ardy, zaś Valarowie są jego sługami. Oni właśnie zamieszkują w Amanie. Eru powierzył im straż nad światem i choć zrezygnowali z bezpośredniego ingerowania w los krainy po upadku Numenoru w roku 3319 Drugiej Ery, w dalszym ciągu starają się o zachowanie równowagi rzeczy. Poprzez swych posłańców (Czarodziejów, znanych również jako Istari) wspomagali Wolne Ludy w walce przeciw Sauronowi. Uznają, że mają prawo interweniować, jako że było to tylko naprawianie zła i przeciwstawianie własnej mocy działaniom Nieprzyjaciela. Czarodzieje i Sauron są Valarami niższej rangi; noszą miano Majarów (Uwaga: wg „Silmarillionu" Majarowie są istotami odrębnymi; wraz z Valarami zalicza się ich do Ainurów – przyp. tłum.).

Do Valarów zalicza się wiele istot, przez większość czasu egzystujących jako duchy, a przybierających formę cielesną tylko wówczas, gdy muszą skontaktować się z niższymi stworzeniami lub odwiedzić Śródziemie. Niektórzy z nich – jak Morgoth, Sauron i Balrog – zostali uwięzieni w przybranych ciałach wskutek nadmiernego korzystania z własnych mocy. Choć początkowo mogli dowolnie zmieniać swą formę, Zło związało ich na zawsze z obecnymi, ohydnymi ciałami.

Piętnastu wielkich Valarów często nazywa się Potęgami Ardy lub Ainurami. (Uwaga: wg „Silmarilliona" wszyscy Majarowie wraz z Valarami zaliczani są do Ainurów – przyp. tłum.). Bardziej szczegółowy opis Valarów znaleźć można w Rozdziale 1.0 (str. 6-7); im właśnie mieszkańcy Śródziemia oddają najwyższą cześć. Jest wśród nich grupa dziewięciu Aratarów („Wyniesionych Wysoko"), obdarzonych największą mocą: Manwe, Varda, Ulmo, Aule, Yavanna, Namo, Nienna, Orome i Morgoth. Pozostałych sześciu wielkich to Vana, Nessa, Irmo, Este, Vaire i Tulkas.

Należy pamiętać, że Valarowie czczeni są przez różne ludy pod różnymi imionami i z różnych powodów. Zdarza się tak, że mieszkańcy pewnej okolicy czczą Valara, który ma władzę nad istotnymi dla tego miejsca aspektami natury. Na przykład, wśród mieszkańców wybrzeża kult Ulmo będzie powszechniejszy, a sam Valar znany będzie pod zupełnie obcym imieniem.

Cześć religijna

Praktyki religijne są rozmaite w różnych miejscach, ale na północnym zachodzie Śródziemia większość ma nieformalny charakter. Modlitwy w zaciszu domowym oraz małe uroczystości dominują w życiu religijnym tego regionu. Sztywne i sformalizowane normy religijne występują częściej w innych miejscach kontynentu.

17.0 • USZKODZENIA CIAŁA, ŚMIERĆ I UZDRAWIANIE

W trakcie gry bohaterowie zapewne doznają jakichś urazów, być może nawet zginą (to przykre, ale takie jest życie w Śródziemiu). Należy dokonać tu wyraźnego rozróżnienia dwóch rodzajów urazów:

- Uszkodzenia ciała bohatera.
- Śmierć (kiedy dusza opuszcza ciało).

Poważne rany mogą prowadzić do „śmierci". Różne rodzaje urazów wymagają innych metod leczenia.

USZKODZENIA

Uszkodzenie może być efektem ataku, pechowego zdarzenia, działania zaklęcia etc. i przyjmować formę obrażeń, pewnej liczby obrażeń na rundę, rund oszołomienia, ograniczenia aktywności oraz uszkodzeń konkretnych części ciała. Omówiono je dokładnie w Rozdziale 8.3.1 (str. 50).

ŚMIERĆ

Są cztery główne przyczyny śmierci:

1) Śmierć Natychmiastowa – w wyniku urazu bohater umiera natychmiast. Najczęściej jest to efekt trafienia krytycznego podczas ataku.
2) Nadmierne Obrażenia – jeżeli bohater odniesie więcej obrażeń, niż wynosi suma jego premii z Budowy Ciała (Rozdział 5.4.2 str. 31) i Kondycji, to po 6 rundach dusza ulatuje z ciała. Gdyby udało się przed upływem tego czasu wyleczyć go z tylu ran, by liczba obrażeń była niższa od owej sumy, śmierć nie nastąpi.
3) Śmierć Po Kilku Rundach – pewne rodzaje urazów (zazwyczaj efekty trafień krytycznych) oznaczają, że śmierć nastąpi po upływie paru rund. Jeżeli przed upływem tego okresu uraz zostanie wyleczony, nie stanie się przyczyną śmierci.
4) Specjalne – pewne szczególne zaklęcia i wydarzenia mogą prowadzić bezpośrednio do śmierci (np. Gollum zginął, kiedy wpadł do Szczeliny Zagłady).

Degeneracja atrybutów

Martwe ciało, którego obrażenia wciąż są dostatecznie poważne, by być przyczyną śmierci, zacznie się normalnie rozkładać. Głównym efektem tego procesu będzie postępujące redukowanie się atrybutów na skutek braku dopływu tlenu do mózgu. W każdej rundzie po śmierci dla każdego z atrybutów wykonuje się rzut, którego wynik znaleźć należy w tabeli TUU-1 sprawdzając, czy wartość atrybutu obniży się. Czar *Podtrzymanie życia* nie ma wpływu na ten rodzaj rozkładu.

Jeżeli któryś z atrybutów spadnie do 0 (lub poniżej) dusza opuści ciało i nie uda się jej przywrócić normalnymi sposobami (za pomocą czarów i ziół).

Po wyleczeniu wszystkich urazów, które były przyczyną śmierci (a także po rzuceniu czaru *Powstrzymanie rozkładu* lub użyciu odpowiednich ziół), bohater znajdzie się w stanie śpiączki do czasu, aż dusza powróci do ciała. W takich sytuacjach rozkład i degeneracja również mają miejsce, ale postępują znacznie wolniej – wystarczy jeden rzut dla każdego z atrybutów dziennie, a oznaczenia z tabeli TUU-1 należy traktować jako dni, nie rundy, które upłynęły od chwili zgonu.

UZDRAWIANIE

W fabularnej grze fantasy uzdrawianie gra niezwykle ważną rolę. Od niego zależy, jak często giną bohaterowie oraz ile czasu i pieniędzy wymaga odzyskanie sił po odniesionych urazach.

Zdrowienie naturalne i pierwsza pomoc

Rany goją się same z siebie, a poza tym można proces gojenia przyspieszyć:

Obrażenia: Goi się jedno na godzinę, jeżeli bohater odpoczywa; jeśli nie – jedno na trzy godziny.

Obrażenia na rundę: *Bandaż i opatrunek uciskowy* są w stanie częściowo powstrzymać krwawienie i skutki urazu w postaci 1, 2 lub 3 obrażeń na rundę (lub zmniejszyć liczbę obrażeń w rundzie o 3). Działanie ich jest skuteczne tylko wtedy, kiedy ciągu najbliższych 8 godzin bohater nie podejmie działań bardziej męczących od marszu – jeżeli złamie ten warunek, rany otworzą się.

Opaska uciskowa jest bardziej skuteczna – tamuje krwotoki przynoszące do 10 obrażeń w rundzie. Do momentu zagojenia się rany opaskę należy co 24 godziny rozluźnić – wtedy przez 5 rund bohater odnosi 3 obrażenia na rundę. Jeśli zaniedba się tę procedurę, kończyny nie uda się uratować.

Ograniczenia aktywności: Po wyleczeniu urazu, który je spowodował, znikają bez śladu.

Przybliżone terminy naturalnego gojenia się ran po konkretnych urazach podano w tabeli TUU-2 przy założeniu, że ranny odpoczywa i spokojnie odzyskuje siły oraz ma odpowiednią opiekę (nastawione złamania, opatrzone rany, odpowiednie odżywianie itd.). Mistrz Gry powinien uzależnić stopień urazu od jego opisu.

Uzdrawianie za pomocą czarów

Animiści znają listy czarów, które umożliwiają im leczenie ran, powstrzymanie rozkładu ciała oraz zapobieganie oddzieleniu się duszy od ciała (Dodatek D-4.5, str. 206):

- *Powstrzymanie rozkładu* z listy czarów „Przepływ Bezpośredni" (str. 206) spowalnia rozkład martwego ciała w sposób opisany powyżej.
- Zaklęcie *Podtrzymanie życia* z tej samej listy zapobiegnie odłączeniu się duszy od ciała (patrz wyżej), jednak jeśli to już się stanie (czyli nastąpi zgon), ten czar **nie** spowoduje jej powrotu.
- Na to, aby sprowadzić duszę z powrotem do ciała, potrzebny jest czar *Przywrócenie życia*. Ponieważ pochodzi on co najmniej z 12 poziomu, zwyczajni bohaterowie „Śródziemia" nie mogą się nim posługiwać. MG może jednak postanowić, że niektórzy bohaterowie niezależni, obdarzeni odpowiednio wielką mocą (np. Elrond, Galadriela, Radagast), potrafią go rzucić.

Skuteczność działania *Przywrócenia życia* zależy od poziomu rzucającego ten czar w sposób podany w tabeli TUU-3. W przypadku każdego „zgonu" można podjąć tylko pięć prób rzucenia *Przywrócenia życia* – raz jak zaklęcie 12-poziomowe, raz jako 15-, potem 17-, 20- i 25-poziomowe.

Istnieje również otwarta lista czarów Przepływu, Leczenia, której zaklęcia pozwalają zniwelować skutki uderzeń, poparzeń i odmrożeń (Dodatek D-4.5, str. 206).

Jeżeli bohaterowie zechcą zapłacić za czary uzdrawiające, Mistrz Gry najpierw decyduje, czy znajduje się w tej okolicy jakiś animista z odpowiednio wysokiego poziomu (jest to częścią opisu terenu cywilizowanego, Rozdział 12.1, str. 62). Zalecana cena winna być równa co najmniej iloczynowi poziomu czaru i poziomu animisty (w sztukach złota). Opłata ta traktowana jest częstokroć jako „datek". Animista może np. leczyć wszystkich przybyszów, swych ziomków za darmo, a obcych – po złożeniu przez nich „datku" na jaki ich stać.

Leczenie za pomocą ziół

Inną formą uzdrawiania jest stosowanie leczniczych ziół. W tabeli TZ-5 (str. 256) można znaleźć następujące informacje na temat ziół:

- Listę przykładowych roślin
- Ceny w miastach
- Opis naturalnej formy
- Sposób przygotowania
- Miejsca występowania

W Rozdziale 14.3 (str. 68) zamieszczono wskazówki dotyczące mechanizmów gry stosowanych przy poszukiwaniu ziół w dzikim terenie. Zioła przywracające do życia traktuje się jak *Przywrócenie życia* z 20 poziomu przy rozpatrywaniu pechowych prób, odzyskiwania sił oraz ograniczeń rzucenia tego zaklęcia.

TUU-1 TABELA DEGENERACJI ATRYBUTÓW

	LICZBA RUND OD CHWILI ZGONU		
Rzut	**1-6**	**7-18**	**Więcej niż 18**
1-10	0	0	0
11-25	0	0	1
26-50	0	1	2
51-75	1	2	3
76-90	1	2	4
91-00	1	3	5

TUU-2 TABELA POWROTU DO ZDROWIA

	STOPIEŃ URAZU		
Rodzaj urazu	**Lekki**	**Średni**	**Poważny**
Oparzenie/Tkanka	3 dni	10 dni	25 dni
Kość/Mięsień/ /Ścięgno	5 dni	15 dni	35 dni
Głowa/Organy wewnętrzne	2 tygodnie	2 miesiące	zmienny

TUU-3 TABELA EFEKTÓW I KOSZTÓW PRZYWRACANIA ŻYCIA

Poziom rzucającego czar	% szansa niepowodzenia	Liczba dni na odzyskanie sił	Sugerowana cena
12	10% x lbdo	100 x lbdo	150 sz
15	5% x lbdo	50 x lbdo	250 sz
17	2% x lbdo	20 x lbdo	350 sz
20	1% x lbdo	5 x lbdo	500 sz
25	1% x lbdo	0	800 sz

lbdo – liczba dni od zgonu

18.0 • ROZMAITE DODATKOWE INFORMACJE

Istnieje wiele różnorakich elementów, które wzbogacają *role playing* o dodatkowe szczegóły i dodają grze kolorytu i realizmu. Niektórych z nich nie da się ująć w ramy zasad, z innymi może się to udać – takim właśnie poświęcony został niniejszy rozdział.

Trucizny

Trucizny stanowią interesujące uzupełnienie rozgrywki, gdyż przydają dreszczyku emocji nawet najprostszemu atakowi czy pułapce. W tabeli TZ-5 (str. 250) znajdują się wybrane specyfiki wraz z cenami, opisem działania, pochodzenia i formy.

Choroby

Choroby również przyczyniają się do zwiększenia realizmu gry – od zwykłego przeziębienia po zarazę stworzoną specjalnie przez Władcę Ciemności w celu zdziesiątkowania populacji wybranych rejonów. Źródła i opisy różnych chorób zamieszczono w tabeli TZ-5 (str. 256).

Kupowanie

W większości regionów Śródziemia popularny jest handel wymienny (patrz tekst w ramce na następnej stronie) – polega on, oczywiście, na wymianie towarów o mniej więcej równej wartości. Cena wyrażona w gotówce może być w takim przypadku standardem porównawczym. Względne wartości różnorakich dóbr będących przedmiotem wymiany pomaga oszacować tabela TZ-4 (str. 255), ale często łatwiej jest pokierować kupnem i sprzedażą na podstawie przeliczników gotówkowych.

Sprzedawanie

Ceny z tabeli TZ-4 obowiązują bohaterów graczy, kiedy ci próbują coś kupić. Wycenie przedmiotów magicznych poświęcono Rozdział 15.5 (str. 72). Na terenie cywilizowanym bohaterowie automatycznie mogą liczyć na 50% wartości sprzedawanych towarów, jeśli tylko znajdzie się kupiec (np. trudno będzie w wiejskiej karczmie znaleźć nabywcę laski miotającej ogniste pociski).

Bohater może próbować zarobić więcej niż 50% na sprzedaży – w tym celu wykonuje manewr statyczny – wynik rzutu manewru sprawdzany jest w Tabeli Manewrów Statycznych TM-2 (str. 47), w kolumnie „Oddziaływanie". Do rzutu dolicza się ewentualną premię z umiejętności *handel* (Dodatek D-5, str. 212). Z taką zabawą zawsze wiąże się ryzyko, że nie uda się towaru w ogóle sprzedać. Trudność manewru powinna zależeć od:

- Ceny, jaką chce uzyskać bohater.
- Potencjalnego nabywcy (np. jakie ma on doświadczenie w handlu i jak bardzo chce kupić oferowany towar).
- Stosowanych przez sprzedającego metod (np. jeśli początkowo żąda 80% wartości, a wynikiem rzutu manewru jest częściowy sukces, to opuszczając cenę do 70% może obniżyć stopień trudności drugiej próby).

Pieniądze

Proponujemy, by pieniądze miały formę monet, ważących około 7 gramów (130-140 sztuk waży kilogram). Wartość monety zależy od metalu, z którego została wykonana (mithrilu, złota, srebra, brązu, miedzi lub cyny):

1 sztuka mithrilu (sm) = 100 sztuk złota (sz)
1 sztuka złota (sz) = 10 sztuk srebra (ss)
1 sztuka srebra (ss) = 10 sztuk brązu (sb)
1 sztuka brązu (sb) = 10 monet miedzianych (miedziaków, md)
1 miedziak (md) = 10 sztuk cyny (sc)

Monety mithrilowe są wielką rzadkością i w niektórych rejonach mają mniejszą wartość. W Śródziemiu najpopularniejsze są w pierwszej połowie Trzeciej Ery; ich wartość spada jednak czasem do 50, a nawet 10 sz.

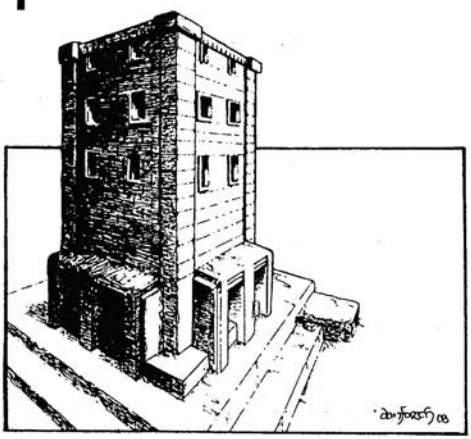
Uwaga: *Z wyjątkiem mithrilu wartość monety z jednego metalu dziesięciokrotnie przewyższa wartość monety wykonanej z kolejnego, tańszego materiału. Dzięki temu sumę pieniędzy nie przewyższającą 10 sz można zapisać w postaci pięciocyfrowej liczby, w której pierwsza cyfra reprezentuje liczbę sztuk złota, druga – sztuk srebra, trzecia – brązu, czwarta – liczbę miedziaków i ostatnia – sztuk cyny (np. 63251 oznacza 6 sz, 3 ss, 2 sb, 5 md i 1 sc). W ten sposób ceny i koszty można dodawać i odejmować jak liczby w dziesiętnym systemie liczenia (patrz przykład w Rozdziale 25.0, str. 92).*

Pogoda

Warunki pogodowe są istotną sprawą podczas przygody. Z tabeli TZ-8 można dowiedzieć się, jak określać temperaturę i wielkość opadów każdego dnia. Mistrz Gry powinien określić:

1) Jaki jest miesiąc.
2) Jaki jest klimat okolicy (ciepły i wilgotny, chłodny i suchy, gorący i suchy itd.).
3) Jaka jest temperatura.
4) Czy są jakieś opady; jeśli tak, to jakie i jak duże.

Ponumerowane kolejno miesiące w przybliżeniu odpowiadają podziałowi obowiązującemu w naszym świecie (1 – styczeń, 2 – luty itd.); podano również nazwy miesięcy w języku elfów. Wzorzec ten można stosować dla każdej półkuli i strefy klimatycznej, ale lokalne wahania cyklu pór roku mogą sięgać 6 miesięcy.



Wieża strażnicza

GOSPODARKA ŚRÓDZIEMIA

Tylko w największych miastach Śródziemia (takich jak Minas Tirith, Minas Ithil, Tharbad, Annuminas, Fornost) wymiana towarowo-pieniężna jest czymś zwyczajnym i powszechnym. Inne metody handlu stosują mieszkańcy bardziej dzikich rejonów Gondoru i Arnoru, przedstawiciele różnych kultur (jak choćby Leśni Ludzie i Wosowie, żeby wspomnieć tylko dwie nacje), czy wreszcie nieśmiertelni Eldarowie, daleko w swych przystaniach.

Uwaga: *W Śródziemiu moneta jest cenna raczej jako pewna ilość cennego kruszcu, z którego się składa, aniżeli z powodu rządowych gwarancji wymiany pieniądza (zazwyczaj niewiele wartego) na dobra o konkretnej wartości (jak złoto czy srebro). Dlatego monety pochodzące z dawno upadłych królestw (takich jak Numenor) zachowują swą wartość całe wieki, a nawet tysiąclecia po tym, jak władza, która je stworzyła, przestała istnieć.*

Handel wymienny jest najbardziej rozpowszechnionym systemem wymiany ekonomicznej w Śródziemiu – towar za towar. Zielarka, przedstawicielka Leśnych ludzi, za swoje lecznicze balsamy dostaje wełniany płaszcz, pasterz z Eriadoru oddaje belę wełny za worek ziarna, zaś Lossoth, myśliwy, za świeże truchło polarnego niedźwiedzia chciałby otrzymać renifera wyszkolonego do ciągnięcia sań.

Nawet tam, gdzie pieniądze są w powszechnym użyciu, mieszkańcy często wolą bezpośrednią wymianę towarów. Jednak odwrotna transakcja – przyjęcie pieniędzy na terenie, gdzie króluje handel bezgotówkowy – nie zawsze jest możliwa. Kluczowym elementem wpływającym na szanse powodzenia takiej operacji jest stopień odizolowania rejonu.

Żyjące w odosobnieniu społeczności, nie posługujące się na co dzień pieniędzmi, nie znajdą dla nich zastosowania. Wyobraźmy sobie wojownika Easterlingów, któremu za jednego ze wspaniałych wierzchowców zaproponowano złoto. Koń może podążać obok, kiedy on wyruszy w zwykłą dla nomadów wędrówkę, natomiast złoto sporo waży i ktoś będzie musiał je nieść. Za konia, wchodzącego w skład stada, może kupić piękną żonę, za jednego konia – otrzymać iście królewski namiot. Członkowie jego plemienia nie mają nic, za co mógłby zapłacić złotem, a Gondorczyka czy Dorwinończyka spotyka pewnie raz na jakieś dziesięć lat. Na pewno więc nie sprzeda rumaka za pieniądze pierwszemu lepszemu poszukiwaczowi przygód!

Uwaga: *Nie wszystkie wędrowne ludy pogardzają pieniądzem. Easterlingowie – łupieżcy, którzy bogactwo mierzą liczbą koni – owszem, ale wędrowni handlarze, w rodzaju Haradrimów, cenią sobie monety, szlachetne kamienie i biżuterię jako najwygodniejszą w transporcie formę majątku.*

Inna z metod rozdzielania dóbr materialnych opiera się na więzach pokrewieństwa bądź zobowiązaniach wasala wobec władcy. W tym systemie prawo zobowiązuje pana do zaopatrywania lenników w pewne towary – najczęściej żywność, odzienie, schronienie, narzędzia i broń – które oni z kolei rozdzielają wśród swoich krewnych i dworzan, a część z nich oddają ludziom, którzy złożyli przysięgę na wierność im samym i ich władcy.

W takim „systemie hierarchicznym" każdy z wasali i innych poddanych, który wykaże się wyjątkowym bohaterstwem (lub dokona jakiegoś niezwykłego wyczynu), na pamiątkę dostaje od lorda dar wdzięczności: klejnoty, wspaniałe szaty, kawałek ziemi, dwór, znakomitego rumaka, prawo do odebrania przysiąg od kolejnych poddanych – to tylko przykłady możliwych nagród.

W większości społeczeństw i kultur Śródziemia funkcjonuje ich własna, niepowtarzalna mieszanka wszystkich trzech systemów wymiany. Wśród Eldarów system hierarchiczny występuje w najczystszej formie. Dunedainowie, znajdujący się pod silnym wpływem elfów, dorzucili nieco wolnego rynku opartego na pieniądzu. Wosowie ograniczają się do handlu wymiennego. Dokładniejsze informacje na ten temat znajdują się w poniższym zestawieniu.

Krasnoludy – ograniczona wymiana hierarchiczna (król – wasale); rozpowszechniony wolny rynek i wymiana towarowo-pieniężna; handel wymienny jest rzadkością.

Umli – ograniczona wymiana hierarchiczna; poza tym wyłącznie handel wymienny.

Eldarowie – wyłącznie wymiana hierarchiczna (lord – wasal – poddany); goście pochodzący z innych kultur mogą liczyć jedynie na dary, do momentu kiedy wyjadą lub (rzadko) będą mogli złożyć przysięgę wierności.

Avari – różne formy handlu mieszają się, od wymiany hierarchicznej po handel wymienny; rzadko używają pieniędzy.

Hobbici – ograniczona wymiana hierarchiczna (król Arnoru – than); rozpowszechniony wolny rynek oparty na pieniądzu; czasem handel wymienny.

Beorningowie – głównie wymiana hierarchiczna; czasem handel wymienny; w Trzeciej Erze, po zwycięstwie pod Ereborem władcy Beorningów przyjmowali monety od przyjezdnych.

Czarni Numenorejczycy – bardzo ograniczona, o symbolicznym znaczeniu wymiana hierarchiczna (pośród najwyższej szlachty); powszechny wolny rynek pieniężny; czasem handel wymienny.

Piraci – dominuje wymiana hierarchiczna; duży wolny rynek oparty na pieniądzu; czasem handel wymienny.

Dorwinończycy – wolny rynek oparty na pieniądzu i powszechny handel wymienny.

Dunedainowie – powszechna wymiana hierarchiczna; dodatkowo duży wolny rynek pieniężny; znaczący handel wymienny.

Dunlandczycy – ograniczona wymiana hierarchiczna (zazwyczaj obejmuje jedynie żywność i schronienie); rozpowszechniony handel wymienny; pieniądze akceptowane są prawie wszędzie, może poza najbardziej izolowanymi plemionami.

Easterlingowie – w zależności od plemienia – głównie handel wymienny; gotówki nie przyjmują.

Eriadorczycy – rozpowszechniony handel wymienny; ograniczona wymiana hierarchiczna (wasale Arnoru – poddani); pieniądz czasem spotykany w wioskach.

Gondorczycy – powszechny wolny rynek oparty na pieniądzu; ograniczona wymiana hierarchiczna (gondorscy wasale – poddani); czasem handel wymienny.

Haradrimowie – ograniczona wymiana hierarchiczna (podział łupów z napaści); powszechny wolny rynek oparty na złotej biżuterii; przyjmują gotówkę.

Lossothowie – wyłącznie handel wymienny.

Rohirrimowie – ograniczona wymiana hierarchiczna (patriarcha – rodzina; król zapewnia swoim Marszałkom i ich oddziałom broń i ekwipunek wojenny); powszechny wolny rynek oparty na srebrze; powszechny handel wymienny.

Wariagowie – niemal wyłącznie handel wymienny; nie przyjmują gotówki; ograniczona wymiana hierarchiczna (podział łupów z napaści).

Leśni Ludzie – wyłącznie handel wymienny; z rzadka przyjmują monety.

Wosowie – wyłącznie handel wymienny; nie przyjmują gotówki.

Orki – dominuje wymiana hierarchiczna (szef orków lub Sauron – jego sługi); uzupełniana przez kradzież podstępem bądź siłą; chętnie przyjmują gotówkę.

Dzikie trolle – system dobrowolnej wymiany towarowej nie istnieje; wszystko odbywa się tu przy użyciu podstępu lub siły.

Czarne trolle – dominuje wymiana hierarchiczna (Sauron – jego sługi); uzupełniana przez kradzież podstępem bądź siłą; chętnie przyjmują gotówkę, choć nie do końca pojmują ideę pieniądza.

Półtrolle – dominuje wymiana hierarchiczna (Sauron – jego sługi); uzupełniana przez kradzież podstępem bądź siłą; chętnie przyjmują gotówkę i cenią ją tak, jak w cywilizowanych społecznościach ludzkich.

• CZĘŚĆ V •
TWORZENIE BOHATERA

System *Śródziemie – gra fabularna* jest przystosowany do opisywania (symulacji) postaci pomiędzy I a 10 poziomem. Poczyniono w nim pewne uproszczenia i narzucono ograniczenia, które w założeniu mają ułatwić i przyspieszyć uczenie się fabularnych gier fantasy. Gracze, którzy opanowali cały system i chcą większej szczegółowości, realizmu i wyższego poziomu, powinni zastanowić się nad możliwościami oferowanymi przez modularne systemy *Rolemaster*, wydawane przez ICE. *Arms Law & Claw Law* opisuje w szczegółach walkę niemagiczną, z rozszerzonymi tabelami trafień krytycznych, większą ilością dostępnych rodzajów zbroi i uzbrojenia, sztuk walki oraz tabelami ataków dla pojedynczych broni. *Spell Law* rozszerza i podaje więcej szczegółów na temat list czarów i ich rzucania. Zawiera 112 list czarów, opisuje ponad 2000 czarów aż do 50 poziomu, 15 rodzajów postaci używających magii oraz listy złych czarów. *Character Law* prezentuje rozszerzony system tworzenia postaci, wraz z 19 profesjami i bardziej szczegółowym opisem atrybutów i innych czynników opisujących postać w grze.

W fabularnej grze fantasy, Ty, czytelniku (jako gracz) przyjmujesz rolę bohatera – twojej postaci.

Jeśli nie używasz szablonów postaci (patrz Rozdział 3.0, str. 21), musisz na początku „zaprojektować" (czyli wygenerować lub stworzyć) swojego bohatera. Trzeba określić jego atrybuty, pochodzenie, wygląd fizyczny, umiejętności itp. Krótko mówiąc, musisz określić wszystkie czynniki, które wpływają na to, czego twoja postać może dokonać w świecie gry fabularnej fantasy. Czynniki owe zostały szczegółowo opisane w Rozdziale 5.0 (str. 26).

Aby zaprojektować swą postać, przejdź przez następujące fazy (opisane w Rozdziałach 19.0-27.0, str. 79-97):

1) Zdecyduj ogólnie, jakiego rodzaju postać chciałbyś zagrać.*
2) Wylosuj i przydziel atrybuty postaci.*
3) Wybierz rasę dla swojej postaci.*
4) Wybierz profesję bohatera.*
5) Określ cechy charakteru oraz pochodzenie.
6) Określ umiejętności nabyte w okresie dorastania.
7) Określ umiejętności nabyte w okresie czeladnictwa.
8) Wyposaż swojego bohatera.
9) Oblicz modyfikatory i premie na karcie postaci.
10) Stwórz osobowość swojego bohatera.

* – Te punkty są wzajemnie powiązane i mogą na siebie wpływać.

Karta Postaci

Karta Postaci (Dodatek D-9, str. 227) to podstawa do stworzenia własnego bohatera. Jej rubryki są ułożone tak, aby wspomóc proces planowania i tworzenia nowej postaci. W miarę wykonywania kolejnych czynności związanych z tworzeniem postaci notuj wyniki na karcie postaci. Do zapisywania informacji używaj ołówka – dane na karcie będą często ulegały zmianom. Możesz wykonać kopię karty postaci dla własnego użytku. Rubryki Karty Postaci oraz to, w jaki sposób należy je wypełnić, zostały omówione w V części podręcznika (str. 78). Zajrzyj do Rozdziału 27.0 (str. 96), gdzie opisano jak używać karty postaci do zapisywania ważnych informacji o twoim bohaterze.

Jeśli Mistrz Gry i gracze nie chcą tworzyć postaci od zera, mogą użyć gotowych szablonów postaci (Rozdział 3.0, str. 21 oraz Dodatek D-I, str. 113). Dodatkowo, Tabela Postaci Mistrza Gry (TZ-1) podaje przeciętne premie dla różnych profesji i poziomów.

Jakiego rodzaju postać zagrać?

Zanim zaczniesz tworzyć nową postać, powinieneś zdecydować się wstępie, jakiego ogólnego typu postać chciałbyś zagrać. Dotyczy to profesji i rasy przyszłego bohatera, jak również jego fizycznych i psychicznych cech.

Przykład: *Gracz, który będzie tworzył i kontrolował postać opisaną w tym i kolejnych przykładach przedstawionych w części V, przeczytał trylogię „Władca Pierścieni" i chciałby zagrać bohatera podobnego do Aragorna II. Zatem chciałby (z grubsza) stworzyć postać, która będzie strażnikiem-Dunedainem z dobrymi atrybutami fizycznymi. Ten przykładowy bohater zostanie nazwany Galadbilem.*

Aby dać czytelnikowi pewne wskazówki co do możliwych rodzajów postaci, które można stworzyć, podajemy poniżej opisy kilku bohaterów trylogii „Władca Pierścieni" (zazwyczaj ich poziom będzie bardzo wysoki), ich rasy i profesje sformułowane w terminach gry Śródziemie.

Aragorn II.....Strażnik – Dunedain
Elrond.....Animista – Półelf
Eomer.....Wojownik – Rohirrim
Frodo.....Zwiadowca – Hobbit
Galadriela.....Mag – Noldor
Gandalf.....Mag – Człowiek (w rzeczywistości jeden z Istarich)
Gimli.....Wojownik – Krasnolud
Glorfindel.....Bard – Noldor
Legolas.....Wojownik – Sindar
Radagast.....Animista – Człowiek (w rzeczywistości jeden z Istarich)

Uwaga „WP": Bohatera w „WP" tworzy się wybierając rodzaj postaci, przydzielając sześć premii za umiejętności i sumując premie. W grze *Śródziemie* proces ten jest nieco bardziej złożony, ale bardzo podobny. Kroki 1-5, 8 oraz 10 opisane wcześniej odpowiadają „wyborowi rodzaju postaci" w „WP", kroki 6 i 7 odpowiadają „przydzielaniu premii za umiejętności", zaś krok 9 jest analogiczny do „sumowania premii".

19.0 • LOSOWANIE ATRYBUTÓW

Po zdecydowaniu, jakiego rodzaju postać chciałbyś zagrać, powinieneś wylosować atrybuty określające umysłowe i fizyczne zdolności twojego bohatera. Atrybuty owe opisane są w Rozdziale 5.1 (str. 27):

Atrybut	Skrót
Siła	SF
Zwinność	ZW
Kondycja	KO
Inteligencja	IG
Intuicja	IT
Pewność Siebie	PS

Procedura losowania jest całkiem prosta: wykonaj sześć rzutów (1-100) i zapisz wyniki na kartce. Ignoruj rzuty niższe niż 20 – potrzebujesz sześciu rzutów o wynikach większych niż 19. Teraz przydziel wyniki każdemu atrybutowi wedle własnego uznania i wpisz je w odpowiednie rubryki na karcie postaci.

Uwaga: *Pamiętaj, że po określeniu profesji, którą ma parać się twój bohater (Rozdział 21.0, str. 82), wartość przydzieloną do „podstawowego atrybutu" można zastąpić przez 90. Zatem często dobrze jest przydzielić najniższy rzut do atrybutu podstawowego dla profesji, którą masz zamiar obrać.*

Uwaga: *Dodatkowo, jeśli masz zamiar grać elfa, musisz przydzielić określony rzut do atrybutu Pewność Siebie. Każdy elf – Noldor musi przydzielić do Pewności siebie najwyższy z wyników rzutu kostkami, każdy elf – Sindar musi przydzielić do Pewności siebie jeden z dwóch swoich najwyższych rzutów, zaś każdy Leśny Elf musi przydzielić jeden ze swych trzech najwyższych rzutów do Pewności Siebie. Elfy mają pewne przewagi nad „śmiertelnymi" rasami, co w terminach fabularnej gry fantasy jest oddane przez nałożenie ograniczeń na to, jak mogą przydzielać wyniki rzutów do atrybutów.*

Po tej operacji powinieneś mieć po jednej wartości pomiędzy 20 a 100 przydzielonej każdemu atrybutowi. Pamiętaj, że im wyższa wartość atrybutu, tym większe możliwości będzie miał twój bohater przy podejmowaniu różnych działań, do których ten atrybut będzie potrzebny. Teraz jest dobry moment na odczytanie z tabeli TP-I normalnych premii za atrybuty i zapisanie ich (Rozdział 27.0, str. 96 oraz Tabela TP-1)

TP-1: Tabela Premii z Atrybutów

Atrybut	Premia	Punkty Mocy*
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0
3-4	-15	0
3	-20	0
1	-25	0

* Punkty mocy są potrzebne do rzucania czarów (patrz Rozdział 8.4, str 54). Liczbę podaną powyżej (zależną od Inteligencji lub Intuicji) należy przemnożyć przez poziom postaci, aby otrzymać ilość Punktów Mocy dostępnych bohaterowi.

Finwe, pierwszy król Noldoru

Aby określić Wygląd (WG) wykonaj rzut (1-100, *nie* powtarzaj rzutów poniżej 20). Następnie dodaj do wyniku premię za atrybut Pewność Siebie (patrz Tabela TP-1). Wyniki większe niż 100 traktuj jak 100, zaś wyniki mniejsze niż jeden – jak 01. Jeśli Mistrz Gry na to pozwoli, możesz wymienić wartość Wyglądu na wartość innego atrybutu. Sugerujemy, żeby pozwalać na to tylko wtedy, jeśli parametry Wyglądu wzrosną po wymianie.

Przykład: *Nasz bohater, Galadhil, wykonuje 6 rzutów na atrybuty: 91, 98, 07, 44, 85, 28. Ponieważ 07 to mniej niż 20, rzuca ponownie uzyskując 63. W ten sposób otrzymał sześć wartości, które może przypisać do współczynników: 91, 98, 44, 85, 28 oraz 63. Gracz czytał o strażniku Aragornie i chce zagrać postać tego typu. Galadhil chce zatem być silny, szybki, ale mimo to mieć możliwość rzucania czarów. Ponieważ podstawowym atrybutem strażnika jest Kondycja, wiadomo, że będzie można zastąpić jeden z niskich rzutów (28) przez 90, kiedy nastąpi wybór profesji. Zatem gracz przydziela rzuty jak następuje:*

Musiał przydzielić 85 jako Intuicję, żeby uzyskać jeden Punkt Mocy na każdy poziom (patrz Tabela TP-1) – w przeciwnym wypadku nie mógłby rzucać czarów (Rozdział 5.6, str. 36). Galadhil sprawdził również w tabeli TP-1 swoje premie za współczynniki i zapisał je.

Rzut na Wygląd dał w rezultacie 77, a po dodaniu premii za Pewność Siebie (+5), wartość Wyglądu Galadhila wynosi 82 (całkiem przystojny). Zdecydował nie wymieniać 82 z żadnym z pozostałych atrybutów.

Atrybut (skr.)	Wartość	Normalna premia
Siła (SF)	*98*	*+20*
Zwinność (ZW)	*91*	*+10*
Kondycja (KO)	*28*	*+0*
Inteligencja (IG)	*44*	*+0*
Intuicja (IT)	*85*	*+5*
Pewność Siebie (PS)	*63*	*+0*
Wygląd (WG)	*82*	

20.0 • WYBÓR KULTURY/RASY

W Śródziemiu istnieje wiele kultur/ras, które możesz wybrać dla swojej postaci. Zostały one opisane w Dodatku D-2 (str. 146) i wymienione poniżej. Nie możesz grać elfem, jeśli wcześniej nie przydzieliłeś jednego ze swych najwyższych rzutów do atrybutu Pewność Siebie, co zostało wspomniane w Rozdziale 19.0 (str. 79).

Kultury/rasy nieludzi:

Półelfy	Noldorowie	Sindarowie
Leśne Elfy	Hobbici	Krasnoludy
Umli	Zwykłe Orki	Uruk-Hai
Półorki	Dzikie Trolle	
Olog-Hai	Półtrolle	

Ludzkie kultury/rasy:

Beorningowie	Czarni Numenorejczycy	Korsarze
Dorwiniończycy	Dunlandczycy	Dunedainowie
Easterlingowie	Eriadorczycy	Gondorczycy
Haradrimowie	Śnieżni Ludzie	Rohirrimowie
Wariagowie	Leśni Ludzie	Wosowie

Kultura/rasa, którą wybierzesz, wpływa na premie za umiejętności, jakie otrzyma twój bohater, rozwój podczas okresu dorastania, specjalne zdolności, wygląd i niektóre inne czynniki (Dodatek D-2, str. 146-179). Po wyborze kultury/rasy powinieneś zapisać ją w odpowiedniej rubryce twojej karty postaci. Powinieneś również zapisać wszelkie premie za atrybuty oraz premie do Rzutów Odporności otrzymane w związku z przynależnością do danej kultury/rasy (Tabela TP-3, str. 81).

XXXX

Ograniczenia w wyborze kultury/rasy

Mistrz Gry może ograniczyć wybór graczy do pewnych „rozsądnych" kultur/ras. Na przykład, MG może nie zezwolić na wybór orka albo trolla, ponieważ przedstawiciele tych ras są zazwyczaj pod wpływem sił zewnętrznych (źli władcy, jak Sauron czy Nazgule). Jeśli jednak kampania rozgrywa się w Czwartej Erze (czyli po upadku Saurona i zniszczeniu Jedynego Pierścienia), to MG może pozwolić zarówno na orków jak i na trolle.

Aby uzyskać rozeznanie, które z kultur/ras są odpowiednie dla bohaterów graczy, MG powinien przeczytać opisy kultur/ras w Dodatku D-2 (str. 146-179). Tabela Rasa/Kultura, TTP-3, podaje specjalne modyfikatory dla poszczególnych ras.

Wygląd fizyczny

Musisz określić czynniki, które składają się na wygląd twojego bohatera: wzrost, wagę, kolor włosów, kolor oczu, wiek, płeć itd. Mistrz Gry musi zdecydować, czy zechce sam określić te cechy, czy też pozwoli na ich wybór w ramach zasad określonych w opisach ras/kultur podanych w Dodatku D-2 (str. 146).

Dodatkowo, możesz chcieć nadać swemu bohaterowi pewną „powierzchowność". Jest to wskaźnik ogólnego podejścia do świata, które zdaje się reprezentować postać na zewnątrz. Zależy od ciebie i Mistrza Gry, choć typowe rodzaje powierzchowności bohatera to spokojny, powściągliwy, surowy, gniewny, neutralny, chytry, chciwy, głupi, uparty, naiwny, niegrzeczny, itd. Więcej przykładów znajdziesz w liście cech osobowości podanej w rozdziale 4.0 (str. 24) oraz w rozdziale 22.0 (str. 87).

Języki

Języki, które zna twój bohater podano w opisach kultur/ras w Dodatku D-2 (str. 146) i zsumowano w Tabeli TZ-1 (str. 249) Bohaterowie mogą opanować nowe języki w trakcie przygód.

TTP-3 – Tabela Rasa/Kultura

Pierwszy rzut	Rasa	Drugi rzut	Rasa lub Kultura
01-03	Hobbit	01-05	Dunedain
04-08	Umli	06-10	Rohirrim
09-21	Krasnolud	11-15	Beorning
22-25	Wos	16-20	Leśny Człowiek
26-75	Człowiek†	21-25	Dorwiniończyk
76-78	Półelf	26-30	Lossoth
79-91	Leśny Elf	31-54	Eriadorczyk
92-97	Sindar	55-78	Gondorczyk
98-00	Noldor	79-83	Dunlandczyk
*	Ork	84-86	Easterling
*	Uruk-Hai	87-89	Haradrim
*	Półork	90-92	Korsarz
*	Półtroll	93-95	Wariag
*	Dziki Troll	96-00	Czarny Numenorejczyk
*	Olog		

* – Te rasy nie są normalnie dostępne dla graczy

† – Zawiera się tu wiele oddzielnych podras (albo kultur). Można wykonać drugi rzut, aby określić konkretną rasę (lub kulturę)

Przykład: Ciągle myśląc o Aragornie, Galadhil zostaje Dunedainem. Zapisuje to w rubryce „Rasa" na swojej karcie postaci, po czym sprawdza i zapisuje specjalne premie z Tabeli TP-3.

Po przeczytaniu opisu rasowego Dunedainów, gracz decyduje, że Galadhil będzie mierzył 195 cm i ważył 104 kg, będzie miał czarne włosy, szare oczy i surową powierzchowność. Zapisuje również, jakimi językami (i na jakim poziomie) włada nasz Dunedain.

Imię: *Galadhil*
Kultura/Rasa: *Dunedain*
Profesja: _____ Wiek: *23*
Sfera: _____ Płeć: *Mężczyzna*
Wzrost: *195 cm* Waga: *104 kg*
Włosy: *czarne* Oczy: *szare*
Powierzchowność: *surowa*

Atrybut (skr.)	Wartość	Normalna premia	Premia rasowa
Siła (SF)	*98*	*+20*	*+5*
Zwinność (ZW)	*91*	*+10*	*+0*
Kondycja (KO)	*28*	*+0*	*+10*
Inteligencja (IG)	*44*	*+0*	*+0*
Intuicja (IT)	*85*	*+5*	*+0*
Pewność Siebie (PS)	*63*	*+0*	*+5*

	Atrybut	Przedmioty	Specjalne	Razem
Premia RO, trucizny:	KO ___	_____	*+5*	___RO
Premia RO, choroby:	KO ___	_____	*+5*	___RO

JĘZYKI:

		Poziom
1)	*Adunaicki*	*4*
2)	*Westron*	*5*
3)	*Qyenya*	*1*
4)	*Sindarin*	*4*

TP-3 – TABELA SPECJALNYCH PREMII RASOWYCH

	Modyfikatory premii z atrybutów						Modyfikatory rzutów odporności			
	SF	ZW	KO	IG	IT	PS	ESENCJA	PRZEPŁYW	TRUCIZNY	CHOROBY
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	+	-5	-5	+20	0	+5	+5
Krasnolud	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wos	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Człowiek	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dunedain	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Półelf	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Leśny Elf	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Sindar	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Noldor	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Półork	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Ork	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-Hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Półtroll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-Hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

SF – Siła; ZW – Zwinność; KO – Kondycja; IG – Inteligencja; IT – Intuicja; PS – Pewność siebie

21.0 • WYBÓR PROFESJI

Musisz teraz zdecydować się na jedną z sześciu profesji i zapisać swój wybór na karcie postaci. Mistrz Gry może zakazać przedstawicielom niektórych kultur/ras wybierania pewnych profesji (np. krasnoludy i hobbity nie mogą być magami lub bardami). Sugestie dotyczące takich ograniczeń odpowiednich w świecie Śródziemia podano w opisach konkretnych kultur/ras (Dodatek D-2, str. 146).

Podstawowy atrybut

Dla każdej profesji istnieje jeden atrybut, który jest dla niej „podstawowym atrybutem" (patrz poniżej w Tabeli TP-6). Jeśli chcesz, możesz zastąpić poprzednio przydzielony do tego atrybutu wynik rzutu, przez 90.

Należy także zsumować premie ze współczynników i zapisać, że bohater jest na pierwszym poziomie i ma 10,000 punktów doświadczenia.

Sfera magii i Punkty Mocy

Teraz powinieneś wybrać sferę magii (Rozdział 15.0, str. 70). Jest to automatyczny wybór w przypadku magów (Esencja), animistów (Przepływ), bardów (Esencja) oraz strażników (Przepływ). Wojownicy i zwiadowcy mogą wybrać dowolną sferę.

@Elf czyta pergamin@

Należy również zapisać, jak wiele Punktów Mocy (Rozdział 6.5, str. 36) może użyć twój bohater do rzucania czarów. Ilość Punktów Mocy, które twoja postać dostaje na kolejnych poziomach można odczytać z Tabeli TP-1, używając Inteligencji (jeśli twoją sferą jest Esencja) albo Intuicji (jeśli twoją sferą jest Przepływ).

Przykład: Galadhil wybrał profesję strażnika. Zapisuje tę informację wraz z innymi czynnikami, które zostały razem z nią określone: jego sferą magii jest Przepływ (bo jest strażnikiem), jest na 1 poziomie, ma 10,000 punktów doświadczenia. Decyduje się także (mądra decyzja) na zastąpienie podstawowego atrybutu (dla strażnika – Kondycja) przez 90. Po tej operacji premia z atrybutu zmienia się z +0 na +10. Ponieważ sferą magii jest dla niego Przepływ, ilość Punktów Mocy zostanie określona przy pomocy Intuicji: w tabeli TP-1 odczytujemy, że dysponuje 1 Punktem Mocy i zapisujemy to na karcie postaci. W końcu Galadhil sumuje swoje normalne i rasowe premie z atrybutów, otrzymując „premie razem".

Profesja: *Strażnik* Wiek: *23*
Sfera: *Przepływ* Płeć: *Mężczyzna*

• • •

Atrybut (skr.)	Wartość	Normalna premia	Premia rasowa	Premie razem
Siła (SF)	98	+20	+5	+25
Żywinność (ZW)	91	+10	+0	+10
Kondycja (KO)	28	+0	+10	+20
Inteligencja (IG)	44	+0	+0	+0
Intuicja (IT)	85	+5	+0	+5
Pewność Siebie (PS)	63	+0	+5	+5

• • •

Aktualny poziom: 1
Punkty doświadczenia: 10,000
Punkty Mocy: 1

PROFESJE

Każda postać musi posiadać profesję, zwaną czasem klasą postaci. Profesja odzwierciedla fakt, że wychowanie, jakie bohater odebrał w młodości, oraz zawód, którego go nauczono, ukształtowały jego sposoby myślenia, wpływając w ten sposób na możliwości rozwinięcia niektórych umiejętności i zdolności.

Rozdział 21.0 Tabela premii TP-6

TP-6 Tabela Profesji

Profesja	Podstawowy atrybut	Królestwo	Profesjonalne premie ze współczynników
Wojownik	SF	E. lub P.	(+1) – umiejętności ogólne; (+2) – Budowa Ciała; (+3) – biegłości
Zwiadowca	ZW	E. lub P.	(+1) – biegłości, umiejętności ogólne; (+2)-podstępy; (+3) – Percepcja
Mag	IG	Esencja	(+2) – Czytanie Runów, Używanie Przedmiotów, Bazowa PA Czarem; (+3) – Czary kierowane
Animista	IT	Przepływ	(+1) – Czytanie Runów, Używanie Przedmiotów, umiejętności ogólne; Percepcja; (+2) – Czary kierowane, Bazowa PA Czarem
Strażnik	KO	Przepływ	(+2) – biegłości, Percepcja, Podkradanie się/Krycie się; (+3) – umiejętności ogólne
Bard	PS	Esencja	(+1) – biegłości, umiejętności ogólne, podstępy, umiejętności magiczne, Bazowa PA Czarem, Percepcja

Profesja nie blokuje rozwoju umiejętności, powoduje jedynie, że pewnych rzeczy postać uczy się szybciej, innych wolniej. W tym systemie każda postać może uczyć się dowolnych umiejętności. Poniżej podajemy opisy sześciu profesji.

Uwaga: Wiele dodatkowych profesji opisano w Dodatku D-6.1 (str. 214).

Wojownik (żołnierz)

Podstawowy atrybut – Siła
Premie profesjonalne – +3 na poziom do biegłości
+1 na poziom do umiejętności ogólnych
+2 na poziom do Budowy ciała
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów z jednej (wybranej przez siebie) sfery. Może rzucać tylko czary z 1, 2 lub 3 poziomu

Wojownik (żołnierz) to postać trenowana w sztuce wojennej i biegła w walce. Główne kierunki jego kształcenia to biegłość w posługiwaniu się różnymi rodzajami broni, poruszanie się w zbroi oraz Budowa ciała. Wojownikowi trudno korzystać z podstępów (umiejętności złodziejskich), czarów, przedmiotów magicznych, ma również kłopoty z nauką języków. Nie wykazuje specjalnego zainteresowania ani uzdolnień w tych kierunkach.

Zwiadowca (złodziej)

Podstawowy atrybut – Zwinność
Premie profesjonalne – +1 na poziom do biegłości
+1 na poziom do umiejętności ogólnych
+2 na poziom do podstępów
+3 na poziom do Percepcji
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów z jednej (wybranej przez siebie) sfery. Może rzucać czary z poziomów 1, 2, 3, 4 oraz 5.

Zwiadowca (złodziej) to postać szkolona w poruszaniu się, obserwacji, zaskakiwaniu przeciwnika i w walce. Podstawowym polem rozwoju są umiejętności złodziejskie oraz ogólne, może również rozwijać biegłość w posługiwaniu się bronią. Wielką trudność sprawia mu jednak uczenie się czarów lub używania przedmiotów magicznych. W niektórych społecznościach lub specyficznych okolicznościach, zwiadowca okaże się doskonałym złodziejem i zabójcą.

Mag

Podstawowy atrybut – Inteligencja
Premie profesjonalne – +2 na poziom do Czytania runów
+2 na poziom do Używania przedmiotów
+3 na poziom do Czarów kierowanych
+2 na poziom do Bazowej PA czarem
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów Esencji i list czarów maga.

Mag to postać wyszkolona w rzucaniu czarów, które czerpią swą moc z Esencji, siły która istnieje we wszystkim i wszystkich. Jego podstawowym działaniem jest stosowanie umiejętności magicznych oraz uczenie się list czarów. Bardzo trudno jest magowi nauczyć się posługiwać bronią, polega więc raczej na swoich czarach niż na sile oręża czy zwinności ruchów. Mag nie może nosić żadnej zbroi, hełmu czy nagolenników podczas rzucania czarów. Odnosi się to zresztą do każdej postaci rzucającej czary za pomocą Esencji (Rozdział 15.0, str. 70).

Animista (kapłan)

Podstawowy atrybut – Intuicja
Premie profesjonalne – +1 na poziom do Czytania runów
+1 na poziom do Używania przedmiotów
+1 na poziom do Umiejętności Ogólnych
+2 na poziom do Czarów kierowanych
+2 na poziom do Bazowej PA Czarem
+1 na poziom do Percepcji
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów Przepływu oraz list czarów Animisty.

Animista (kapłan) to postać szkolona w zaklęciach czerpiących moc od Valarów przez Przepływ. Zajmuje się przede wszystkim czarami, ale jest w stanie rozwijać dowolne inne umiejętności. Nie może mieć na sobie żadnego metalowego pancerza, hełmu czy nagolenników podczas rzucania czarów. Odnosi się to również do każdej innej postaci posługującej się magią Przepływu (Rozdział 15.0, str. 70).

Strażnik (tropiciel)

Podstawowy atrybut – Kondycja
Premie profesjonalne – +2 na poziom do biegłości
+3 na poziom do umiejętności ogólnych
+2 na poziom na Percepcji
+2 na poziom do Podkradania się/krycia się
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów Przepływu oraz list strażnika. Z otwartych list może jednak rzucać tylko zaklęcia z 1, 2, 3, 4 oraz 5 poziomu (nie ma żadnych ograniczeń w przypadku list strażnika).

Strażnik (tropiciel) jest wyszkolony w umiejętnościach związanych z przebywaniem na łonie natury oraz w walce. Jest zainteresowany głównie umiejętnościami ogólnymi, może jednak osiągnąć znakomity poziom biegłości w walce. Może także uczyć się czarów strażnika oraz otwartych czarów ze sfery Przepływu.

Bard (Jasio-sobieradek)

Podstawowy atrybut – Pewność Siebie
Premie profesjonalne – +1 na poziom do biegłości
+1 na poziom do umiejętności ogólnych
+1 na poziom do podstępów
+1 na poziom do umiejętności magicznych
+1 na poziom do Bazowej PA czarem
+1 na poziom do Percepcji
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów Esencji oraz list czarów barda. Z otwartych list może posługiwać się czarami tylko z 1, 2, 3, 4 oraz 5 poziomu (żadnych ograniczeń w przypadku list barda).

Bard (Jasio-sobieradek) posiada niejakie umiejętności w niemal wszystkich dziedzinach. Wprawdzie domeną jego działalności są języki, ale może także uczyć się list czarów barda oraz otwartych list czarów ze sfery Esencji, a ponadto, w ograniczonym stopniu, walki oraz manewrów.

22.0 • POCHODZENIE I CECHY OSOBOWOŚCI

Określiłeś już kulturę/rasę twojej postaci, jej profesję oraz współczynniki. Na podstawie tych czynników określiłeś również wiele innych cech swojego bohatera (np. premie ze współczynników, sferę magii, języki, premie specjalne itp.). Informacje zawarte w niniejszym rozdziale pozwolą wykorzystać specjalne możliwości związane z pochodzeniem twojego bohatera, stworzyć jego cechy osobowości (Rozdział 4.0, str. 24) oraz ogólną historię postaci i jej pochodzenie.

MOŻLIWOŚCI WYNIKAJĄCE Z POCHODZENIA

Każda kultura/rasa ma pewne specyficzne dla niej możliwości wynikające z pochodzenia. Przeczytaj ustęp poświęcony kulturze/rasie twojej postaci (Dodatek D-2, str. 146), zadeklaruj, które z wymienionych tam możliwości wybierzesz, albo wykonaj rzut 1-100 i odczytaj wynik z tabeli TTP-2. Tabela TTP-5 (str. 89, 248) podaje, jak wiele możliwości wyboru otrzymują przedstawiciele każdej z kultur/ras. Możliwości wynikające z pochodzenia to zazwyczaj: specjalne zdolności, specjalne przedmioty, pieniądze, stopnie umiejętności – hobby, atrybuty i języki. Mistrz Gry może zechcieć przyznać te możliwości wedle własnego uznania.

Specjalne zdolności

Niektóre postacie posiadają pewne nadzwyczajne zdolności. W wielu przypadkach te właśnie zdolności wytróżniają bohatera gracza spośród reszty populacji i są jednym z powodów, dla których wybrał życie awanturnika zamiast pozostać w ojczystej zagrodzie. Mistrz Gry może stworzyć nowe specjalne zdolności, przygotowane z myślą o twojej postaci.

Specjalne przedmioty

Są to magiczne lub w jakiś sposób niezwykłe przedmioty, które twój bohater dostał lub które los rzucił w jego ręce. Mistrz Gry może stworzyć specjalne przedmioty przygotowane z myślą o twojej postaci albo pozwolić wykonać rzut i odczytać wynik w Tabeli TTP-2. Specjalne przedmioty są związane z profesją postaci albo z kulturą/rasa, z której się wywodzi.

Za każdym razem, gdy bohater próbuje użyć przedmiotu, który nie jest z nim szczególnie związany, musi wykonać manewr statyczny modyfikowany premią z umiejętności Używanie Przedmiotów (Rozdział 5.4.2, str. 31). To powoduje, że takie przedmioty dużo trudniej sprzedać. Rzucając czary przy użyciu takich przedmiotów nie bierze się pod uwagę modyfikatorów za czas przygotowania (czyli mają efekt natychmiastowy, patrz Rozdział 8.4, str. 54).

Czarny jeździec

Umiejętności – hobby

Są to stopnie umiejętności, które nie muszą być związane z kulturą/rasą lub profesją twojego bohatera. Zazwyczaj wybór tej możliwości oznacza, że:

- Stopień jednej umiejętności podstawowej (Rozdział 5.4.2, str. 31) można podnieść o 2;
- Lub: stopień jednej umiejętności drugorzędnej (Rozdział 5.4.3, str. 35) można podnieść o 5.

Pieniądze

To *dodatkowa* gotówka, z którą twój bohater może rozpocząć grę. Każda postać zaczyna normalnie grę mając dwie sztuki złota (Rozdział 26.0, str. 92).

Podwyższenie atrybutu

Ta możliwość pozwala twojemu bohaterowi na polepszenie swoich atrybutów. W ten sposób nie można podnieść żadnego z atrybutów ponad 101. Zazwyczaj wybór tej możliwości oznacza, że:

- Można podnieść o 2 wartość jednego z atrybutów;
- Lub, wartości trzech atrybutów można podnieść o jeden.

Języki

Niniejsza instrukcja umożliwia bohaterowi nauczenie się dodatkowych języków. Mistrz Gry może zechcieć ograniczyć cię w wyborze tych języków. Zazwyczaj oznacza to, że twój bohater może nauczyć się jednego dodatkowego języka w stopniu 5.

Przykład: *Galadbil musi teraz skorzystać z możliwości, jakie stwarza mu jego pochodzenie: ma 3 możliwości, ponieważ jest Dunedainem (Tabela TTP-5 oraz Dodatek D-2, str. 146). Wybiera jedną Zdolność Specjalną, jeden Specjalny Przedmiot oraz jedną Umiejętność – Hobby.*

Galadbil chce dysponować specjalną zdolnością „Bardzo Spostrzegawczy", ponieważ jest strażnikiem. Zapisuje premię +10 w kolumnie „Specjalne", w wierszach odpowiadających umiejętnościom Czytanie Śladów oraz Percepcja. Zapisuje również „Bardzo Spostrzegawczy" w rubryce „Specjalne" na Karcie Postaci.

Czytanie śladów ... IG___ ___ ___ ***+10***
Percepcja ... IT___ ___ ___ ***+10***

• • •

Światopogląd: _____
Specjalne:_____ ***Bardzo Spostrzegawczy***

• • •

Galadbil wybiera jako specjalny przedmiot miecz +15 i zapisuje +15 w kolumnie „Przedmioty" w wierszu odpowiadającym Biegłości w broniach jednoręcznych tnących.

I-R Tnące ... SF___ ___ ***+15*** ___

• • •

Na końcu decyduje się na zdobycie umiejętności Wiedza o jaskiniach (umiejętność drugorzędna, Rozdział 5.4.3, str. 35). Ponieważ jest to umiejętność drugorzędna, Galadbil otrzymuje stopień 5 i zapisuje go:

Wiedza o jaskiniach □□□□□ □□□□□ □□□□□ ...

TTP-2 – TABELA MOŻLIWOŚCI STWARZANYCH PRZEZ POCHODZENIE

UMIEJĘTNOŚCI – HOBBY

Zwiększenie jednej z umiejętności podstawowych o 2 stopnie lub jednej z drugorzędnych o 5 stopni.

PODWYŻSZENIE ATRYBUTÓW

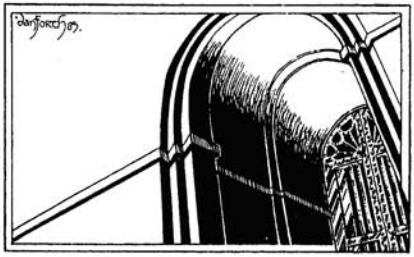
Zwiększenie jednego z atrybutów o 2 albo zwiększenie trzech atrybutów o 1.

JĘZYKI

Nauczenie się jednego języka do stopnia umiejętności 5.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI –

Rzut	Zdolność
01-50	Specjalna premia +5 do jednej (wybranej) umiejętności podstawowej.
51-55	Specjalna premia +15 do jednej (wybranej) umiejętności drugorzędnej.
56-60	Więź psychiczna z konkretnym gatunkiem zwierząt: postać rozpoczyna grę w towarzystwie jednego zaprzyjaźnionego zwierzęcia (np. sokół, jastrząb, łasica, kot, pies, koń, itd.). Specjalna premia +50 do umiejętności Obchodzenia się ze zwierzętami, jeśli należą do odpowiedniego gatunku. Dowolny manewr dotyczący tego zwierzęcia jest łatwiejszy o +25 (premia).
61-65	Termowizja: zdolność do widzenia źródeł ciepła w ciemności. Zasięg do 30 metrów (zamiast tego można w podobny sposób wzmocnić dowolny inny zmysł).
66-70	Odporność: specjalna premia +10 do RO przeciw jednemu rodzajowi zagrożenia, zazwyczaj czarom Esencji, czarom Przepływu, chorobom lub truciznom.
71-75	Biegły w czarach: rozpoczyna grę z wyuczoną jedną dodatkową listą czarów (tę możliwość można wykorzystać tylko raz). Rodzaj listy czarów podlega normalnym ograniczeniom związanym z profesją i rasą.
76-80	Uzdolniony ruchowo: specjalna premia +10 do wszelkich manewrów dynamicznych.
81-85	Bardzo Spostrzegawczy: specjalna premia +10 do umiejętności Percepcja i Czytanie śladów.
86-90	Błyskawiczne Reakcje: +5 do PO i +5 do wszystkich PA.
91-95	Charyzmatyczny: specjalna premia +10 do wszystkich umiejętności Oddziaływania.
96-00	Odporny na ból: +3 do każdego rzutu K10 na obrażenia przy podnoszeniu umiejętności Budowa ciała.



SPECJALNE PRZEDMIOTY

Rzut	Przedmiot
01-60	**Przedmiot magiczny** dający premię +10 do dowolnej umiejętności, potrzebnej do działania wymagającego jego użycia (np. maczuga +10 zwiększa o 10 PA, kiedy użyje się jej w walce, wytrych +10 dałby premię +10 przy otwieraniu zamków, zbroja +10 zwiększyłaby o 10 PO itd.). Gracz może sam wybrać rodzaj przedmiotu. **ALBO** **dodajnik +1:** Pozwala czarującemu rzucić jeden dodatkowy czar w ciągu dnia bez wydawania punktów mocy (patrz Rozdział 15.5, str. 72-73). Dobrze byłoby, żeby taki przedmiot miał przynajmniej 3 stopy długości i wymagał trzymania w ręku.
61-89	**Przedmiot z limitem dziennym:** przedmiot, który pozwala rzucić czar określoną ilość razy w ciągu dnia bez wydawania na to Punktów Mocy (patrz 15.5, str. 72): czary z pierwszego poziomu cztery razy dziennie, czary z drugiego poziomu – trzy razy, czary z trzeciego poziomu – dwukrotnie w ciągu dnia lub czar z 4 poziomu raz dziennie. Gracz może wybrać dowolny czar (z poziomu 4 lub niżej) oraz rodzaj przedmiotu (jeśli MG uzna to za dopuszczalne), **ewentualnie** Mistrz Gry i gracz mogą uzgodnić, że postać posiada pewien specjalny magiczny przedmiot (manierkę, która sama napełnia się raz dziennie, linę, która sama się zawiązuje i rozwiązuje, plecak, który nic nie waży niezależnie od zawartości, itd.).
90-00	**Przedmiot magiczny** +15 (jak wyżej) **lub** dodajnik +2 (jak wyżej)

PIENIĄDZE

Rzut	Ilość
01-02	1 sz
03-05	2 sz
06-15	5 sz
16-25	10 sz
26-35	15 sz
36-45	20 sz
46-55	30 sz
56-65	35 sz
66-70	40 sz
71-75	50 sz
76-80	60 sz
81-85	70 sz
86-90	80 sz
91-94	100 sz
95-97	125 sz
98-99	150 sz
00	200 sz

OKREŚLENIE SZCZEGÓŁÓW DOTYCZĄCYCH POCHODZENIA

Każdy szablon bohatera zawiera opis pochodzenia i historię jego życia (przykłady – patrz Dodatek D-1, str. 13). Mistrz Gry powinien stworzyć podobne ogólne informacje o pochodzeniu twojej postaci. Możesz mu w tym pomagać.

Po wybraniu przez ciebie możliwości związanych z pochodzeniem i Cech osobowości, Mistrz Gry może użyć tych informacji do stworzenia historii twojej postaci. Na przykład, jeśli trzykrotnie wybrałeś pieniądze, specjalny przedmiot i dodatkowy język, MG może stwierdzić, że jesteś synem kupca. Jeśli wybierzesz dwie specjalne zdolności, pieniądze i chcesz zwiększyć dwa atrybuty, to być może twój bohater jest synem rolnika, który wyruszył z domu na poszukiwanie przygody. Wybór należy do MG, choć możesz mieć na niego wpływ. Szczegółowość tego opisu zależy od wysiłku, jaki Mistrz Gry może i zechce weń włożyć.

Gallind, elf, pragnie odzyskać utracone dziedzictwo swego rodu

Przykład: *Biorąc pod uwagę wybory, jakich dokonał Galadhil, Mistrz Gry wraz z graczem wspólnie tworzą zarys jego historii:*

Opowieść Galadhila *– Od kiedy pamiętam, zawsze byłem surowym i cichym człowiekiem. Interesują mnie rzeczy dziwne i ułomne oraz subtelne sygnały, chłodne kolory i sztuka wyłamująca się z kanonów. Szanuję powściągliwość, honor i głębokie uczucie.*

Urodziłem się w Arthedain, na Bar Baranorn, w Ruaduin (Western. „Rood"). Byłem trzecim dzieckiem i najmłodszym synem z Domu Galdorna. Mój ojciec, Haldrahir, i moja matka, Alarien, zawsze traktowali mnie dobrze, szczególnie po tym, jak mój starszy brat Andrahir zginął pewnej ciężkiej zimy, rozszarpany przez białe wilki. Miałem wtedy cztery lata. Gdy nasza rodzina musiała wreszcie opuścić podupadłą siedzibę dwa lata później, większość czasu spędzałem z moim ojcem łowiąc ryby, polując i zastawiając sidła. W tym samym czasie przygotowywałem się również do służby u mojego wuja, Galadana. Był on Strażnikiem Północy i przewodził kompanii, która patrolowała Wrzosowiska Etten.

Los pokrzyżował moje plany. Pewnej ciepłej, deszczowej nocy ostatniej wiosny, banda wędrownych Dunlandczyków zabiła mego ojca i uprowadziła siostrę Elenien . Teraz, zanim zacznę robić jakiekolwiek plany na przyszłość, chcę załatwić swoje porachunki z tymi podłymi mordercami. Odnajdę Elenien i odzyskam Carvegila (sind. „Czerwony Miecz"), magiczną broń moich przodków i symbol starożytnego, szlachetnego rodu Galbora z rodu Czerwone Oko. Jestem stałym przyjacielem elfów i małych niziołków, zaciekłym wrogiem wilków i Dunlandczyków.

Noszę miecz wykuty dawno temu w Annuminas, prezent od mojego wuja Galadana. Nazwano go Maldavegil (sind. „Złoty Miecz") i jest bratnim ostrzem Carvegila. Jego ostrze inkrustowano mithrilem i ma w rękojeści diament, który świeci złotym blaskiem, jeśli dotknąć nim do trucizny.

CECHY CHARAKTERU

Wraz z Mistrzem Gry, określ cechy charakteru swojego bohatera . Opisy znajdziesz w Rozdziale 4.0, str. 24. Cechy charakteru to:

- Osobowość
- Motywacja
- Światopogląd

Przykład: *Gracz prowadzący Galadhila decyduje się na następujące Cechy Charakteru: „Poważny" i „Skupiony" dla Osobowości, „Niszczenie zła" dla Motywacji, oraz „Dobro" dla Światopoglądu.*

Osobowość:_____ ***Poważny, Skupiony***
Motywacja:_____ ***Niszczenie zła***
Światopogląd:_____ ***Dobro***

Lista cech osobowości

ponury, posępny,
markotny, poważny.....lekkiego serca, pogodny, wesoły
miłosierny, współczujący,
uprzejmy.....nieczuły, małoduszny, bezlitosny, okrutny
surowy, trzeźwy, powściągliwy, rozsądny,
umiarkowany.....rozpasany, ulegający kaprysom
męczennik, nadopiekuńczy,
opiekuńczy.....zastraszający, władczy, tyran
kochający, przyjacielski,
sympatyczny.....kłótliwy, nieprzyjazny, wrogi
ostrożny, cierpliwy,
uważny.niecierpliwy, impulsywny, nierozważny, lekkomyślny
ekstrawertyk, otwarty,
rozmowny.....powściągliwy, zamknięty w sobie, nieśmiały, introwertyk
potulny, skromny, usuwający się w cień,
uniżony.....dumny, zarozumiały, próżny, napuszony, arogancki
ospały, leniwy, bierny, rozluźniony,
powolny.....żywy, energiczny, przedsiębiorczy, ambitny
uległy, pełen szacunku, dworny, grzeczny, dobrze
wychowany...nieuprzejmy, niegrzeczny, zuchwały, butny
łagodny, zgodny, posłuszny,
skłonny do współpracy.....uparty, zawzięty
ufny, optymista, pewny.....nerwowy, zalękniony, zastraszony
pacyfista, spokojny, pokojowo
nastawiony.....awanturniczy, wojowniczy, skory do bójki
miłosierny, pobłażliwy.....karzący, mściwy
dobroczynny, hojny, szczodry.....samolubny, skąpy, chciwy
uczciwy, bezpośredni, godny
zaufania.....zmienny, nieuczciwy, zakłamany
honorowy, z zasadami.....niehonorowy
lojalny, wierny, solidny.....nielojalny, zdradziecki
praworządny, sprawiedliwy,
prawy.....samowolny, chaotyczny, zepsuty
moralny, etyczny, z zasadami.....niemoralny, amoralny
poświęcony wierze, wierzący, religijny....świecki, niewierzący
Don Kichote, idealista.....praktyczny, pragmatyczny, cynik
łatwowierny, ufny.....sceptyk, podejrzliwy, paranoik
ciekawy, dociekliwy.....apatyczny, obojętny
skupiony, skoncentrowany.....rozproszony, roztargniony
czysty, wstrzemięźliwy.....rozpustny, rozwiązły, lubieżny
cichy, powściągliwy.....niesforny, hałaśliwy, krzykliwy
mężny, odważny, dzielny,
śmiały.....nieśmiały, bojaźliwy, tchórzliwy
pasywny, obojętny,
spokojny.....pobudliwy, entuzjasta, gwałtowny
spokojny, opanowany.....drażliwy, porywczy
stoik, niewzruszony, niewrażliwy.....wrażliwy, marudny
przyjacielski, towarzyski.....nietowarzyski, aspołeczny, zimny
optymista, dobrej
myśli.....niepewny, cyniczny, fatalista, pesymista
twórczy, wynalazca,
oryginalny.....konformista, niezdolny do tworzenia
tolerancyjny, otwarty
umysł.....snob, uprzedzony, nietolerancyjny
bałaganiarz,
nieuporządkowany.....uporządkowany, perfekcjonista
tolerancyjny,
wyrozumiały.....zazdrosny, pragnący posiadać, zawistny
popleczник, zależny.....niezależny, polegający na sobie

Lista cech motywacji

Zniszczenie: *zła, sił Saurona, kultury/rasy, kraju, gildii, centrum cywilizacji, istoty, itp.*
Nienawiść i działanie przeciw: *złu, siłom Saurona, kulturze/rasie, państwu, gildii, centrum cywilizacji, istocie, itp.*
Nienawiść do: *zła, sił Saurona, kultury/rasy, centrum cywilizacji, istoty, itp.*
Niechęć do: *zła, sił Saurona, kultury/rasy, centrum cywilizacji, istoty, itp.*
Zemsta na: *istocie, rodzinie, klanie, kulturze/rasie, centrum cywilizacji, gildii, itp.*
Zachowanie: *istoty, rodziny, klanu, władcy, państwa, kultury/rasy, centrum cywilizacji, gildii, itp.*
Ochrona: *istoty, rodziny, klanu, władcy, państwa, kultury/rasy, centrum cywilizacji, gildii, „słabych", itp.*
Służba: *istocie, rodzinie, klanowi, kulturze/rasie, centrum cywilizacji, gildii, itp.*
Szerzenie: *pokoju, wolności, sprawiedliwości, religii, moralności, wojny, swobodnego handlu, itp.*
Odbudowa/początki: *gildii, centrum cywilizacji, religii, klanu, dynastii, itp.*
Fanatyzm: *szerzenie religii, wolności, czystości, prawa i porządku, itp.*
Przymus: *szerzenia religii, wolności, czystości, prawa i porządku, itp.*
Strach (fobia): *przed wysokościami, ciemnością, wodą, itp.*
Zdobycie xxx dla yyy: *„xxx" to władza, bogactwo, wiedza, przedmioty magiczne, itp.; „yyy" może być władcą, krajem, kulturą/rasą, gildią, religią, klanem, centrum cywilizacji, itp.*
Zdobycie dla siebie: *władzę, wiedzę, przedmiotów magicznych, przyjemności, sławy, itp.*
Zdobycie i utrzymanie osobistej chwały, sławy
Przygoda, dreszczyk ryzyka, przeżycia
Ogólnie pojęty własny interes
Heroizm
Chęć „uczynienia świata lepszym."

Lista cech światopoglądu

Dobry	Neutralny		Zły
Prawo/Państwo	Neutralny		Anarchia
Władza	Neutralny	Rebelia/Przeciw władzy*	
Prawo/Zasady	Neutralny		Oportunizm, *„Cel uświęca środki"* (makiawelizm)
Religia	Neutralny		Ateizm
Religia	Neutralny		Przeciwna religia†
Wolna Przedsiębiorczość	Neutralny	Kartel/Gildia/Monopol	
Wolna Przedsiębiorczość	Neutralny		Socjalizm
Ascetyzm	Neutralny		Hedonizm
Altruizm	Neutralny		Egoizm
Uduchowiony	Neutralny		Materialista
Metaforyczny	Neutralny		Dosłowny

* – To odnosi się także do dowolnych grup rządzących, które wzajemnie się zwalczają. Mogą one kontrolować różne kraje, lenna, miasta–państwa itp., albo mogą być grupami rywalizującymi w obrębie tej samej jednostki politycznej lub geograficznej (np. rebelia, wojna domowa itp.). Przykłady: Waśń Rodzinna w Gondorze w Śródziemiu, Francja przeciw Anglii w Wojnie 100-letniej, York przeciw Lancaster w Wojnie Róż, Północ przeciw Południu w Wojnie Secesyjnej, itp.

† – Odnosi się do dowolnych dwóch sprzecznych ze sobą religii. Sprzeczność może mieć podstawy polityczne lub dogmatyczne. Przykłady: chrześcijanie przeciw islamowi, katolicy przeciw grekokatolikom, katolicy przeciw protestantom, itp.

23.0 • UMIEJĘTNOŚCI WYNIESIONE Z OKRESU DOJRZEWANIA

We wczesnym okresie swego życia (w czasie dorastania) twój bohater będzie rozwijał swoje umiejętności zgodnie z Tabelą TTP-5. Każdą umiejętność, którą posiadła twoja postać możesz podwiększyć o stałą liczbę stopni. Dokładne informacje znajdziesz w kolumnie tabeli odpowiadającej kulturze/rasie twojego bohatera. Znaczenie i mechanizmy rządzące używaniem umiejętności znajdziesz w Rozdziale 5.4, str. 31.

Umiejętności twojego bohatera zależą od jego kultury/rasy i pochodzenia. Jeśli na przykład postać została wychowana w społeczności krasnoludów, to należy użyć umiejętności charakterystycznych dla krasnoludów (czyli odczytać stopnie umiejętności z kolumny zatytułowanej „Krasnoludy" w Tabeli TTP-5).

Przykład: Galadhil musi teraz zapisać stopnie swoich umiejętności, języki i czary zdobyte w trakcie Dojrzewania (patrz Tabela TTP-5).

Galadhil ma dużo szczęścia przy próbie nauczenia się listy czarów. Potrzebuje rzutu „10" lub mniej (1-100), rzuca „04" i uczy się listy czarów. Wybiera Sposoby Poruszania Się i zapisuje na karcie:

Listy czarów	Szansa
1) *Sposoby Poruszania Się*	[X]
2)	[ ]

Galadhil otrzymuje także 6 stopni w językach; podnosi swój poziom znajomości języka Wysokich Elfów (Quenya) o jeden, uzyskuje 3 stopień znajomości języka Robirrimów i po jednym w Kuduk (język bobbitów) oraz Silvan (języku Leśnych Elfów). Chciałby wybrać Khuzdul (krasnoludzki), ale Mistrz Gry stwierdza, że nie miał okazji nauczyć się tego języka w młodości.

Języki:	Stopień
1) *Adunaicki*	*4*
2) *Westron*	*5*
3) *Quenya*	*2*
4) *Sindarin*	*4*
5) *Robirrimów*	*3*
6) *Kuduk (Hobbicki)*	*1*
7) *Leśnych Elfów*	*1*

Galadhil oznacza stopnie swoich umiejętności, które nabył w okresie Dorastania, stawiając krzyżyki w odpowiednich kratkach na karcie postaci (patrz Tabela TTP-5). Zaznacza po jednej kratce przy Poruszaniu Bez Zbroi, w skórze utwardzanej, biegłości w broniach strzeleckich, oburęcznych i drzewcowych, Jeździectwie, Pływaniu, Czytaniu Runów i Używaniu Przedmiotów. Zaznacza po dwie kratki przy Kolczudze i broniach jednoręcznych tnących oraz trzy kratki przy Budowie Ciała.

Uczenie się list czarów

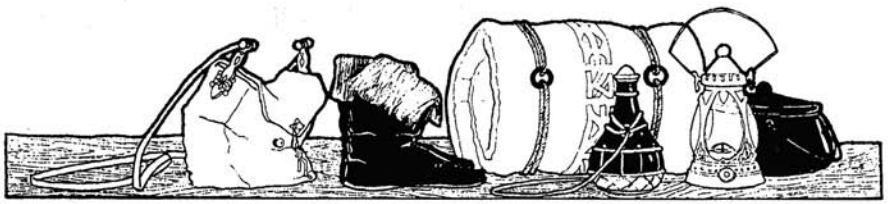
Tabela TTP-5 podaje również szanse twojego bohatera na nauczenie się w trakcie dorastania listy czarów (Rozdział 5.4.2, str. 31). Postać nauczy się listy zaklęć, jeśli rzucisz 1-100 i wynik będzie równy lub mniejszy niż „% szansy na nauczenie się listy czarów" dla twojej kultury/rasy w Tabeli TTP-5.

Zapisywanie stopni umiejętności

Dla każdej z umiejętności twojego bohatera wymienionych na karcie postaci, powinieneś umieścić krzyżyk w odpowiedniej kratce, dla każdego stopnia umiejętności odczytanego z Tabeli TTP-5.

Uwaga: Niektóre z umiejętności nie są wymienione w Tabeli TTP-5, ponieważ żadna rasa nie nabywa ich w okresie dojrzewania.

Umiejętność	5% stopnie
Ruch:	
Bez zbroi	☒☐—— maksymalny
Skóra	☐☐☐——możliwy
Skóra utwardzana	☒☐☐☐☐ —stopień
Kolczuga	☒☒☐☐☐ ☐☐ ——
Płytowa	☐☐☐☐☐ ☐☐ ——
Biegłości:	
I-R tnące	☒☒☐☐☐ ☐☐☐☐☐
I-R obuchowe	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Dwuręczne	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Miotane	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Strzeleckie	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Drzewcowe	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Umiejętności ogólne:	
Wspinaczka	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Jeździectwo	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Pływanie	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Czytanie śladów	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Podstępy:	
Zaskakiwanie	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Podkradanie się/krycie się	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Otwieranie zamków	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Rozbrajanie pułapek	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Umiejętności magiczne:	
Czytanie runów	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Używanie przedmiotów	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Czary kierowane	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Różnorakie i Drugorzędne Umiejętności i Premie:	
Percepcja	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Budowa ciała	☒☒☒☐☐ ☐☐☐☐☐



TTP-5 – Tabela Umiejętności okresu Dorastania

	Krasnoludy	Umli	Nołdorowie*	Sindarowie	Leśne Elfy	Półelfy	Hobbici	Beorningowie	Czarni Numenorejczycy	Korsarze	Dorwiniończycy	Dunedainowie	Dunlandczycy	Easterlingowie	Eriadorczycy	Gondorczycy	Haradrimowie	Lossothowie	Rohirrimowie	Variagowie	Leśni Ludzie	Wosowie	Orki	Uruk-Hai	Półorki	Trolle	Olog-Hai	Półtrolle
Ruch:																												
Bez zbroi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Skóra	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	0	1	1	3	1	1	1	0	0	1
Skóra utwardzana	1	3	0	0	0	1	0	0	0	2	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	3	3	0	0	2
Kolczuga	3	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	2	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	2	3	1	0	0	3
Biegłości:																												
1-R tnące	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	0	2	0	1	1	1	1	0	2	2	1	2	0	4	0	0	0	0
1-R obuchowe	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	3	0	0	0
Oburęczne	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	5	4
Miotane	1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	0	2	1	1	0	1	3	0	1	1	4	1	1	1	1	2	2
Strzeleckie	0	0	1	2	3	2	2	0	1	1	1	1	1	2	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0
Drzewcowe	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	2	2	1	0	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
Umiejętności ogólne:																												
Wspinaczka	1	0	0	1	2	1	2	2	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	3	3	1	1	1	1	1	1
Jeździectwo	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	2	1	0	5	1	0	7	0	8	4	0	0	0	1	0	0	0	0
Pływanie	0	1	2	2	3	1	0	2	3	5	1	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0
Podstępy:																												
Zaskakiwanie	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0
Podkradanie się/Krycie się	0	1	2	3	4	2	5	4	0	0	0	0	2	0	1	0	0	4	0	1	4	4	0	0	0	0	0	0
Otwieranie zamków	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rozbrajanie pułapek	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Umiejętności magiczne:																												
Czytanie Runów	0	0	2	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Używanie przedmiotów	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Różnorakie i Drugorzędne Umiejętności i Premie:																												
Percepcja	2	1	3	3	3	1	4	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
Budowa ciała	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	5	5	4
% szansy nauczenia się listy czarów *	3	5	40	30	20	10	0	3	10	5	10	10	2	2	3	15	2	5	3	5	3	5	0	0	0	0	0	0
ilość dodatkowych stopni języków †	4	3	10	8	6	4	3	3	6	5	5	6	2	2	4	5	3	1	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2
ilość możliwości z pochodzenia	4	4	2	3	4	3	5	5	3	5	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	2	2	3	1	1	2

* – Jeśli gracz rzuci (1-100) poniżej lub tyle samo ile podano w tabeli, to jego postać uczy się listy czarów. Wybór tej listy podlega wszelkim ograniczeniom profesji (patrz Rozdział 21.0, str. 82) oraz rasy (patrz Rozdział 20.0, str. 80).

† – Pozwala graczowi na zwiększenie stopni języków, które już zna ze względu na swoją rasę (maksymalnie do stopnia 5), albo umożliwia wybór innych języków i uzyskanie w nich stopnia, albo dowolną kombinację tych dwóch możliwości.

Tabela TTP-5

24.0 • ZDOBYWANIE UMIEJĘTNOŚCI W ZAKRESIE CZELADNICTWA

Po wczesnej młodości (okres dorastania) twój bohater wchodzi w okres *czeladnictwa*, w którym będzie nabywał nowe umiejętności. W zależności od profesji, każda postać otrzymuje w tym okresie pewną ilość *punktów rozwoju* (PR) w każdej z kategorii umiejętności (Tabela TTP-4). Kategorie umiejętności i same umiejętności opisano w Rozdziale 5.4 (str. 31).

Punkty rozwoju w każdej kategorii można użyć do podnoszenia stopni wszelkich umiejętności należących do tej kategorii:

- Można podnieść stopień umiejętności o jeden, poświęcając na to jeden punkt rozwoju.
- Można podnieść stopień umiejętności o dwa, poświęcając na to trzy punkty rozwoju.
- W okresie czeladnictwa nie można podnieść stopnia umiejętności więcej niż o dwa.

Są tylko dwa wyjątki od powyższych reguł: umiejętności z kategorii „Ruch" oraz uczenie się list czarów.

Percepcja

Możesz rozwijać umiejętności Percepcji używając PR z dowolnej kategorii lub ich kombinacji (przenosząc punkty z przelicznikiem jeden do jednego).

Przyswajanie list czarów

Każdy punkt rozwoju, który poświęcisz na uczenie się listy czarów daje 20% szansy „nauczenia się" (Rozdział 5.4.2, str. 31) tej listy czarów. Przydzielenie 5 PR pozwala więc na automatyczne (100%) przyswojenie listy.

Jeśli wydasz od jednego do czterech PR na nauczenie się listy czarów, możesz się nauczyć tylko jednej listy (tzn. wszystkie PR muszą w tym przypadku zostać zużyte na tę samą listę). Jeśli jednak poświęcisz wystarczająco wiele PR, żeby uzyskać 100% szansy na nauczenie się listy (tzn. 5 PR), to automatycznie uzyskujesz znajomość listy, której się uczyłeś, a ponadto możesz poświęcić więcej PR i spróbować uczyć się kolejnej listy.

W okresie czeladnictwa możesz tylko raz wykonać rzut sprawdzający, czy nauczyłeś się listy czarów. Jeśli jednak próba się nie udała, to poświęcone na nią PR pozostają do wykorzystania przy ponownej próbie opanowania tej listy, co może nastąpić przy najbliższym awansie na poziom (Rozdział 5.5, str. 35).

Powinieneś zapisać szansę na nauczenie się listy czarów na swojej Karcie Postaci, obok nazwy listy.

Profesja twojego bohatera oraz kultura/rasa, z której się wywodzi, ograniczają wybór list czarów, których możesz się uczyć.

TTP-4 – Tabela Punktów Rozwoju

	PROFESJA					
Kategoria	**Wojownik**	**Mag**	**Animista**	**Zwiadowca**	**Strażnik**	**Bard**
Ruch	3	0	1	1	2	0
Biegłości	5	0	1	3	3	2
[illegible]						
Umiejętności magiczne	0	5	2	0	0	3
Budowa ciała	3	1	1	2	2	1
[illegible]						

* – Specjalne, patrz wyżej.

KATEGORIE:

Ruch	**Biegłości**	**Umiejętności Ogólne**	**Podstępy**	**Umiejętności magiczne**
Bez zbroi	I-R tnące	Wspinaczka	Zaskakiwanie	Czytanie Runów
Skóra	I-R Obuchowe	Jeździectwo	Podkradanie się/Krycie się	Używanie Przedmiotów
Skóra utwardzana	Dwuręczne	Pływanie	Otwieranie zamków	Czary kierowane
Kolczuga	Miotane	Czytanie Śladów	Rozbrajanie Pułapek	
Płytowa	Strzeleckie			
	Drzewcowe			

LISTY CZARÓW: Każdej listy trzeba się uczyć [illegible]

25.0 • OSOBOWOŚĆ TWOJEGO BOHATERA

Powinieneś stworzyć dokładny opis i zarys *roli* lub *osobowości* twojego bohatera, korzystając z Cech Charakteru i pochodzenia (Rozdział 22.0, str. 84). Może to być oparte na autobiografii, bohater jest wtedy po prostu tobą w świecie i realiach gry. Możesz również wybrać charakter zupełnie odmienny od własnego lub wreszcie pozostać przy niektórych podobieństwach, wybierając stopień pośredni.

Przykład: *Galadhil jest szlachetnym wojownikiem, poświęconym sprawie zwalczania zła czynionego przez sługi Saurona. Niestety, często przesadza w swoim zapale. Dla niego najmniejszy nawet związek ze znanym przedstawicielem Saurona jest powodem do szybkiej egzekucji winnego. Uważa także, że wiele neutralnych istot, które kradną lub popełniają „złe" uczynki należałoby zniszczyć. Jego motywacją jest dojście do jak największej potęgi, by jak najbardziej efektywnie krzyżować plany Czarnego Władcy. Galadhil pragnie również odnaleźć swego ojca (żywego lub martwego) jeśli to nie przeszkodzi mu w jego osobistej walce ze złem.*

26.0 • PRZYGOTOWANIE POSTACI GRACZA

Kiedy już zakończysz procedury opisane w Rozdziałach 19.0-25.0, musisz uzyskać dla swojego bohatera ekwipunek i zapasy. Musisz także obliczyć sumy premii, które twoja postać uzyskała w czasie szkolenia (Premia do Ataku, Premia do Obrony, Premie do Manewrów, itd.).

WYPOSAŻENIE

Twój bohater rozpoczyna zazwyczaj grę z ekwipunkiem i pieniędzmi podanymi poniżej. Opis kultury/rasy powinien dostarczyć szczegółowych sugestii dotyczących wyposażenia i bogactwa na starcie (Dodatek D-2, str. 146).

- Maksymalnie dwie (wybrane przez gracza) sztuki broni (poza wszelkimi przedmiotami specjalnymi). Musi mieć stopień umiejętności przynajmniej jeden w biegłościach odpowiednich dla tych rodzajów broni
- Jedna zbroja, jeśli jego Premia Ruchu w tej zbroi jest -10 lub wyższa.
- Ubranie (włączając w to płaszcz i obuwie), pochwy na broń, pas, na którym się je zawiesza, sakiewka oraz normalne przedmioty osobistego użytku.
- Dwie sztuki złota (albo równowartość w innych jednostkach monetarnych lub wartościowych przedmiotach), za które może dokupić ekwipunek i przetrwać, zanim zdobędzie więcej. Bohater może także rozpocząć grę z dodatkowymi pieniędzmi uzyskanymi za pochodzenie (Rozdział 22.0, str. 84).

Przed rozpoczęciem gry, twój bohater może dodatkowo nabyć dowolny ekwipunek i zapasy wymienione w Tabelach TZ-4 (str. 255) oraz Tabeli TZ-5 (str. 256) za pieniądze, które posiada. Jeśli twoja postać ma dosyć pieniędzy, to może (za zezwoleniem Mistrza Gry) kupować także zioła (Tabela TZ-5) oraz być może przedmioty z magicznymi ulepszeniami (Tabela TZ-7, str. 260) (Rozdział 15.5, str. 72). Mistrz Gry może również udostępnić inne rodzaje ekwipunku.

TP-5: TABELA MODYFIKATORÓW WAGOWYCH

Waga bohatera	Niesiony ciężar (w kilogramach), poza zbroją i ubraniem								
	8-12	13-17	18-22	23-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80
18-27	30	60	N	N	N	N	N	N	N
28-36	20	35	60	80	N	N	N	N	N
37-45	15	25	40	60	N	N	N	N	N
46-54	15	20	30	40	60	N	N	N	N
55-63	10	15	25	35	40	60	N	N	N
64-72	10	15	20	30	35	40	60	N	N
73-81	5	10	15	25	30	35	45	60	N
82-90	5	10	15	20	25	30	35	50	60
91-99	5	10	15	20	25	30	35	45	55
100-108	0	10	10	15	20	25	30		

TP-2 – TABELA EFEKTÓW PREMII Z ATRYBUTÓW	
Umiejętność lub cecha	**Odpowiadający Atrybut**
Ruch:	
bez zbroi, skóra, utwardzana skóra	ZW
kolczuga, płytowa	SF
PA – zwarcie	SF
PA do strzelanie i rzucanie	ZW
Wspinaczka	ZW
Jeździectwo	IT
Pływanie	ZW
Czytanie śladów	IG
Zasadzki	brak
Podkradanie się/krycie się	PS
Otwieranie zamków	IG
Rozbrajanie pułapek	IT
Czytanie runów	IG
Używanie przedmiotów	IT
Czary kierowane	ZW
Percepcja	IT
Budowa ciała	KO
Premia do obrony	ZW
Rzut Odporności, Esencja	IG
Rzut Odporności, Przepływ	IT
Rzut Odporności, Trucizny	KO
Rzut Obronny, Choroby	KO

SUMOWANIE PREMII

Musisz określić i zsumować premie dla wszystkich umiejętności i zdolności twojego bohatera.

PREMIE ZA STOPNIE UMIEJĘTNOŚCI

Sprawdź premię odpowiadającą stopniowi każdej z twoich umiejętności w Tabeli TP-4. Następnie zapisz każdą premię w odpowiedniej linii przeznaczonej na premie z umiejętności na karcie postaci.

PREMIE Z ATRYBUTÓW

Premie z atrybutów odczytane z Tabeli TP-I (str. 26, 36, 79, 245) oraz specjalne premie rasowe z atrybutów (Tabela TP-3, str. 81, 244) powinny być już zapisane dla każdego z twoich atrybutów w odpowiednich rubrykach na karcie postaci, zaraz obok atrybutów. Dodaj obie wartości i wpisz wynik w kolumnie Premie Razem.

Teraz musisz wpisać zsumowane premie w rubrykę *Atrybuty* każdej z umiejętności i innych zdolności (Tabela TP-2).

PREMIE Z PROFESJI

Każda profesja otrzymuje premie do pewnych umiejętności oraz kategorii umiejętności (Rozdział 21.0, str. 82 oraz Tabela TP-6, str. 245). Zapisz te premie w kolumnie *Profesja* dla wszystkich umiejętności, do których się one odnoszą.

PREMIE PRZEDMIOTÓW

Niektóre magiczne przedmioty dają premie do umiejętności. Należy je zapisać na karcie postaci.

TP-4 – TABELA PREMII ZA STOPIEŃ UMIEJĘTNOŚCI			
	Premia za poziom umiejętności		
Poziom umiejętności	Normalne umiejętności*	Tylko do Zaskakiwania*	Tylko do Budowy ciała†
0	-25	-25	rzuć 1-10
1	+5	+1	rzuć 1-10
2	+10	+2	rzuć 1-10
3	+15	+3	rzuć 1-10
4	+20	+4	rzuć 1-10
5	+25	+5	rzuć 1-10
6	+30	+6	rzuć 1-10
7	+35	+7	rzuć 1-10
8	+40	+8	rzuć 1-10
9	+45	+9	rzuć 1-10
10	+50	+10	rzuć 1-10
11	+52	+11	rzuć 1-10
12	+54	+12	rzuć 1-10
13	+56	+13	rzuć 1-10
14	+58	+14	rzuć 1-10
15	+60	+15	rzuć 1-10
16	+62	+16	rzuć 1-10
17	+64	+17	rzuć 1-10
18	+66	+18	rzuć 1-10
19	+68	+19	rzuć 1-10
20	+70	+20	rzuć 1-10

* – +1 za każdy poziom powyżej 20 (np. +72 za poziom 22)
† – Rzuć 1-10 za każdy poziom powyżej 20

PREMIE SPECJALNE

Mogą wynikać z pochodzenia, czarów, modyfikacji za ekwipunek, itd. Niektóre z tych premii są już zapisane na karcie postaci.

SUMOWANIE PREMII

W końcu, dla każdej umiejętności i zdolności, podsumuj wszystkie premie, które zapisałeś na karcie i wpisz wynik w kolumnie *Premie razem*. Obliczone teraz wartości są używane bezpośrednio w grze.

Przykład: *Galadhil zapisuje teraz wszystkie swoje premie i sumuje je. Jego premie specjalne i przedmiotów to +15 za miecz, -5 do Percepcji, jeśli ma na głowie hełm, +10 do Czytania śladów i Percepcji, +5 do Rzutów Odporności na Trucizny i Choroby.*

Jego premie profesjonalne to +2 do Biegłości, Percepcji oraz Podkradania się/krycia się. Otrzymuje również premię +3 do Umiejętności ogólnych.

Premie z atrybutów można odczytać wprost z jego Karty Postaci, zaś premie za stopnie umiejętności można odczytać z Tabeli TP-4 (-25 za stopień 0, w przeciwnym wypadku 5 razy stopień umiejętności aż do stopnia 10).

Za każdy stopień Budowy Ciała Galadhil rzuca 1-10. Wynikami są 5, 8, 4, 3 oraz 4, dając w sumie 24. To, plus premia z atrybutu +20 oraz standardowe +5 daje Galadhilowi 49 obrażeń. Tyle właśnie może odnieść ran, zanim straci przytomność.

KP-I Karta Postaci

Imię	*Galadhil*
Kultura/Rasa	*Dunedain*
Profesja	*Strażnik* Wiek *23*
Królestwo	*Przepływ* Płeć *Mężczyzna*
Wzrost	*195 cm* Waga *101 kg*
Włosy	*czarne* Oczy *szare*
Powierzchowność	*surowa*
Osobowość	*poważny, skupiony*
Motywacja	*niszczenie zła*
Światopogląd	*dobry*
Specjalne	*bardzo spostrzegawczy*

Listy czarów:	Szansa
I) *Sposoby poruszania się*	x
2) *Przebranie/maskowanie*	*20*
3)	
4)	
5)	
6)	
7)	
8)	
9)	
10)	

Języki:	Stopień
I) *Adunaicki*	*4*
2) *Westron*	*5*
3) *Quenya*	*2*
4) *Sindarin*	*4*
5) *Rohirrimów*	*3*
6) *Kuduk (hobbicki)*	*1*
7) *Leśnych elfów*	*1*
8)	

Atrybut (Skr.)	Wartość	Premia Normalna	Premia z Rasy	Premie Razem
Siła (SF)	*98*	*+20*	*+5*	*+25*
Zwinność (ZW)	*91*	*+10*	*+0*	*+10*
Kondycja (KO)	*90*	*+10*	*+10*	*+20*
Inteligencja (IG)	*44*	*+0*	*+0*	*+0*
Intuicja (IT)	*85*	*+5*	*+0*	*+5*
Pewność Siebie (PS)	*63*	*+0*	*+5*	*+5*
Wygląd (WG)	*82*			

Mod. Obciążeniowy: .... = SF .... – Mod. Wag. ....

Poziom: *1* Tarcza (+25 PO) ☒
Doświadczenie: *10 000* Hełm (-5 Percepcji) ☒
Punkty Mocy: *1* Naramienniki (-5 PA) ☐
Zbroja: Nagolenniki (-5 Ruch) ☐

	Atrybuty	Przedmioty	Specjalne	Premie razem	
Premia do Obrony (PO)	ZW *+10*	*+25*	....	*+35*	PO
Premia RO, Esencja	IG *+0*	....	....	*-30*	RO
Premia RO, Przepływ	IT *+5*	....	....	*-5*	RO
Premia RO, Trucizny	KO *+20*	....	*+5*	*-10*	RO
Premia RO, Choroby	KO *+20*	....	*+5*	*-60*	RO

Umiejętność	5% stopnie	2% stopnie	Premia za stopień	Premia za Atrybut	Premia za profesję	Premia Przedmiotów	Premia Specjalna	Premia Specjalna	Premie razem
Ruch:									
Bez zbroi	☒☐ — maksymalny		*+5*	ZW *+10*	xxxxx	.....	.....	+0	*+15* MD
Skóra	☐☐☐ — możliwy		*-25*	ZW *+10*	xxxxx	.....	.....	-15	*-30* MD
Skóra utwardzana	☒☒☒☐☐ — stopień		*+15*	ZW *+10*	xxxxx	.....	.....	-30	*-5* MD
Kolczuga	☒☒☐☐☐ ☐☐ —		*+10*	SF *+25*	xxxxx	.....	.....	-45	*-10* MD
Płytowa	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ —		*-25.*	SF *+25*	xxxxx	.....	.....	-60	*-60* MD
Biegłości:									
I-R tnące	☒☒☒☒☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+20*	SF *+25*	*+2*	.....	.....	.....	*+62* PA
I-R obuchowe	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*-25.*	SF *+25*	*+2*	.....	.....	.....	*+2* PA
Oburęczne	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5*	SF *+25*	*+2*	.....	.....	.....	*+32* PA
Miotane	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*-25.*	ZW *+10*	*+2*	.....	.....	.....	*-13* PA
Strzeleckie	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5*	ZW *+10*	*+2*	.....	.....	.....	*+17* PA
Drzewcowe	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5*	SF *+25*	*+2*	.....	.....	.....	*+32* PA
Umiejętności ogólne:									
Wspinaczka	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5.*	ZW *+10*	*+3*	.....	.....	.....	*+18* MD
Jeździectwo	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5*	IT *+5*	*+3*	.....	.....	.....	*+13* MD
Pływanie	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5.*	ZW *+10*	*+3*	.....	.....	.....	*+18* MD
Czytanie śladów	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5.*	IT *+0*	*+3*	.....	*+10*	.....	*+18* MS
Podstępy:									
Zaskakiwanie	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*-25*	XXxxxxx	xxxxx	xxxxx	.....	.....	*-25* MS
Podkradanie się /krycie się	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5*	PS *+5*	*+2*	.....	.....	.....	*+12* MD /MS
Otwieranie zamków	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*-25.*	IG *+0*	.....	.....	.....	.....	*-25* MS
Rozbrajanie pułapek	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5*	IT +5	.....	.....	.....	.....	*+10* MS
Umiejętności magiczne:									
Czytanie runów	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5.*	IG *+0*	.....	.....	.....	.....	*+5* MS
Używanie przedmiotów	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5.*	IT *+5*	.....	.....	.....	.....	*+10* MS
Czary kierowane	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*-25.*	ZW *+10*	.....	.....	.....	.....	*-15* PA
Różnorakie i Drugorzędne Umiejętności i Premie:									
Percepcja	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+5*	IT *+5*	*+2*	*-5*	*+10*	.....	*+17* MS
Budowa ciała	☒☒☒☒☒ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*24.*	KO *+20*	.....	.....	.....	+5	*49* SP
Bazowa PA czarem	.....		xxxxx	XXxxxxx	.....	.....	.....	.....	*+0* PA
Wiedza o jaskiniach	☒☒☒☒☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*+25.*	*IG +0*	.....	.....	.....	.....	*+25 sm/md*
.....	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

27.0 • TWÓJ BOHATER W GRZE

Każdy gracz musi pilnować, aby informacje definiujące i wpływające na możliwości jego postaci w grze były aktualne. Mistrz Gry czyni to samo dla bohaterów kontrolowanych przez niego (bohaterów niezależnych). W grze *Śródziemie* do przechowywania i uaktualniania tej informacji służą karty lub szablony postaci. Niniejszy rozdział opisuje jak używać karty postaci (KP-1), zaś Rozdział 3.0 (str. 21) omawia Szablony Postaci.

KARTA TWOJEJ POSTACI

Na Karcie Postaci (KP) znajdziesz miejsce dla wszystkich czynników, które wpływają na premie i możliwości twojego bohatera (np. premie z umiejętności, znane języki, znane listy czarów, wzrost, waga, itd.). Powinieneś wypełnić wszystkie rubryki, które okażą się potrzebne – proces ten opisano w szczegółach w rozdziałach 19.0-26.0 (str. 79-95). Następnie dodaj wartości w każdym wierszu i wpisz wynik w kolumnie „Razem" na końcu linii. Po zakończeniu tych operacji twoja postać jest gotowa do gry. Wszelkie premie, które mogą wpłynąć na szanse powodzenia jej akcji są zapisane na Karcie Postaci.

Dla użytku w grze możesz wykonać tyle kopii Karty Postaci, ile tylko sobie życzysz. Kopiowanie ich dla celów komercyjnych jest jednak zabronione. Na odwrocie Karty Postaci można notować zapasy, ekwipunek i inne przedmioty należące do twojego bohatera.

Mistrz Gry może używać Kart Postaci dla niektórych ważniejszych Bohaterów Niezależnych (BN), ale zazwyczaj potrzebuje tylko ich poziomu. To pozwala na odczytywanie większości informacji koniecznych do wprowadzenia bohaterów niezależnych do gry z Tabeli Bohaterów Mistrza Gry TZ-3 (str. 252-254).

PREMIE WYNIKAJĄCE Z UMIEJĘTNOŚCI

Każda umiejętność ma własny wiersz w Karcie Postaci (oznaczony „1" na przykładowej KP przedstawionej na kolejnej stronie). Premie z umiejętności to liczby dodawane do różnych rzutów określających powodzenie pewnych działań podejmowanych przez bohaterów w czasie gry. Reprezentują one poziom możliwości twojego bohatera, jakie prezentuje on w różnych kategoriach działań. Podstawowy podział dla premii z umiejętności jest jak następuje:

- Premie do Ataku (PA)
- Premie do Obrony (PO)
- Premie do Manewrów Dynamicznych (MD)
- Premie do Manewrów Statycznych (MS)

Każda premia za umiejętność ma przypisaną jedną z kategorii (jest ona umieszczona na karcie postaci). Wszystkie kategorie omówiono szczegółowo w Rozdziale 5.4 (str. 31).

Każda premia z umiejętności jest sumą kilku szczegółowych premii, z których każda posiada własną kolumnę w części „Premie z Umiejętności" twojej karty postaci. Szczegółowe premie to między innymi:

- Premia za stopień umiejętności .....(Rozdział 5.4.1, str. 31)
- Premia z atrybutów.....(Rozdział 5.1, str. 27)
- Premia z profesji.....(Rozdział 21.0, str. 82)
- Premia przedmiotów.....(Rozdział 15.5, str. 72)
- Wszelkie premie specjalne.....(Rozdział 26.0, str. 92)

Jeśli rubryka przeznaczona na premie zawiera serię znaczków „X", to znaczy, że ten konkretny rodzaj premii nie dotyczy danej umiejętności. Jeśli w rubrykę jest już wpisana jakaś liczba, to jest to ustalona premia, która nie zmienia się w czasie gry.

Kiedy stopień umiejętności zwiększy się o jeden w czasie rozwijania umiejętności (Rozdział 24.0, str. 90), to przyrost ten należy oznaczyć na Karcie Postaci wpisując „X" w pierwszą wolną kratkę w wierszu odpowiadającym tej umiejętności.

Stopnie umiejętności z kategorii „Ruch" są ograniczone liczbą kratek wydrukowanych na karcie postaci. Umiejętności bez kratek (np. Bazowa Premia do Ataku Czarem, Premia do Obrony i wszystkie Rzuty Odporności) nigdy nie mają stopni. Wszystkie inne umiejętności nie są ograniczone, jeśli chodzi o poziom, do jakiego można podnieść ich wartości – na Karcie Postaci jest 15 kratek wyłącznie ze względu na brak miejsca.

SPRZĘT OCHRONNY

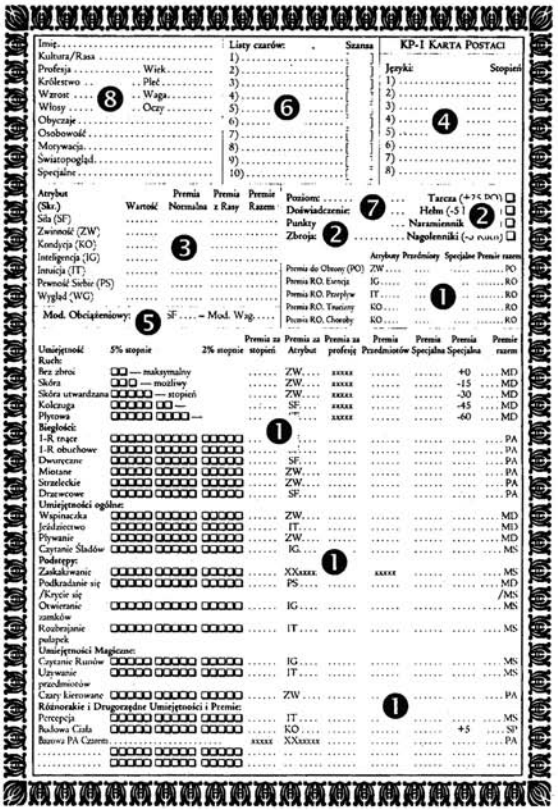
Na Karcie Postaci przewidziano miejsce na wpisanie rodzaju zbroi, której używa bohater (oznaczone numerem „2" na przykładowej karcie przedstawionej na sąsiedniej stronie). Są tam także kratki, w których można zaznaczyć czy twoja postać nosi tarczę, hełm, nagolenniki i/lub naramienniki. Zbroja, hełm i ochraniacze, które postać ma na sobie nie wliczają się do obciążenia.

INNE ZDOLNOŚCI

Na Karcie Postaci zapisuje się wiele informacji nie wymienionych powyżej. Nie używa się ich zbyt często w czasie gry, jak np. premia z umiejętności, ale nie stają się przez to mniej ważne.

Atrybuty

Atrybuty i premie z atrybutów dla twojej postaci powinieneś zapisać w przeznaczonej na to części Karty Postaci (oznaczonej numerem „3" na przykładowej karcie przedstawionej na sąsiedniej stronie). Atrybuty to liczby pomiędzy 1 a 101, które odzwierciedlają umysłowe i fizyczne możliwości twojego bohatera (Rozdział 5.1, str. 27). Wartości atrybutów należy wpisać obok ich nazw i skrótów w kolumnie oznaczonej „Wartość". Każdej wartości atrybutów odpowiada normalna premia (Tabela TP-1, str. #) oraz premia rasowa (Tabela TP-3, str. 29, 81). Każdą z tych premii wpisuje się w odpowiednią kolumnę. Sumę obu premii wpisujemy w kolumnę „premie razem".



Języki

Na Karcie Postaci jest rubryka przeznaczona na wpisywanie znanych twojemu bohaterowi języków (oznaczona numerem „4" na przykładowej karcie przedstawionej na sąsiedniej stronie). Użyj tego miejsca do notowania każdego języka, który zna twoja postać, oraz stopnia, w jakim potrafi się nim posługiwać (Rozdział 5.4.1, str. 31).

Modyfikator obciążeniowy

Na Karcie Postaci jest specjalnie wydzielona rubryka dla tego właśnie modyfikatora (oznaczona numerem „5" na przykładowej karcie przedstawionej na sąsiedniej stronie). W tym miejscu powinieneś zapisywać Modyfikator Wagowy dla twojej postaci, jej Premię z Siły i wynikający z nich Modyfikator Obciążeniowy (Rozdział 5.7, str. 36).

Listy czarów

W rubryce Karty Postaci zatytułowanej „Listy czarów" (oznaczona numerem „6" na przykładowej karcie przedstawionej powyżej) należy wpisać wszelkie listy czarów, których twój bohater się uczy i które już zdołał przyswoić (Rozdział 5.4.2, str. 31). Jeśli twoja postać już zna daną listę, powinieneś umieścić „X" w kratce „Szansa" na prawo od nazwy listy. Jeśli bohater jeszcze nie nauczył się listy, we wspomnianej kratce powinna znaleźć się procentowa szansa, na nauczenie się.

Poziom, doświadczenie i Punkty Mocy

Twoja postać ma przypisany Poziom, ilość Punktów Doświadczenia (Rozdział 6.0, str. 38) oraz ilość Punktów Mocy (Rozdział 5.6, str. 36). Zapisz je w odpowiadających im rubrykach twojej Karty Postaci (oznaczone numerem „7" na przykładowej karcie przedstawionej powyżej).

Informacje stałe

Niektóre dane dotyczące twojej postaci są relatywnie stałe i niezmienne. Karta Postaci zostawia miejsce na takie informacje (oznaczone numerem „8" na przykładowej karcie przedstawionej powyżej). Jest to między innymi imię twojego bohatera, kultura/rasa, wiek, profesja, sfera magii, wzrost, waga, kolor włosów i oczu, powierzchowność, osobowość, motywacje i światopogląd. Dodatkowe miejsce może posłużyć do zapisania wszelkich specjalnych właściwości twojego bohatera.

• CZĘŚĆ VI •
PRZYKŁADOWA SCENERIA GRY

Uwaga: *Poniższe scenariusze są przeznaczone wyłącznie dla Mistrza Gry, który dopiero gdy bohaterowie graczy będą się zagłębiać w przygodę, powinien opisywać im ludzi, stwory i scenerię.*

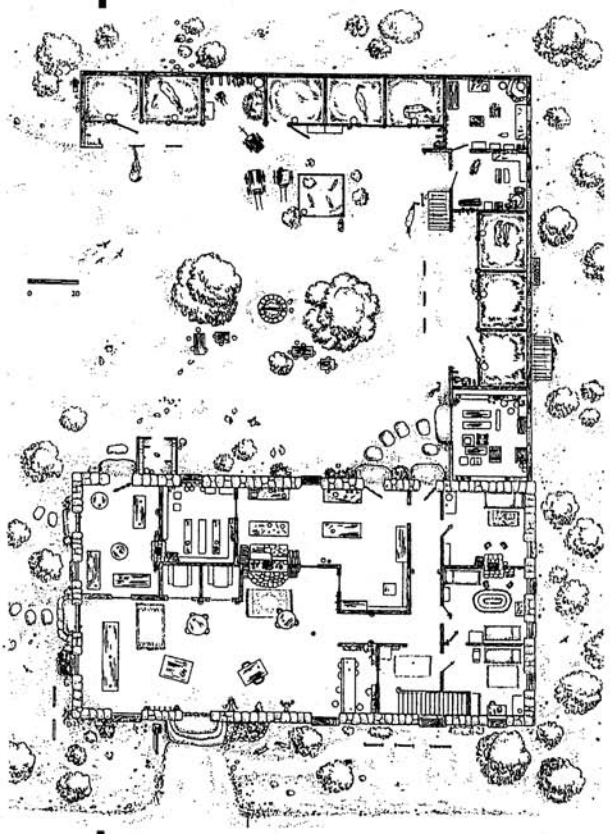
TERENY CYWILIZOWANE: GOSPODA PRZY OSTATNIM MOŚCIE

Ostatnia Gospoda stoi na wschodnim brzegu rzeki Mitheithel (Hoarwell) przy Wielkim Wschodnim Gościńcu prowadzącym z zacisznego, zamieszkanego przez elfy Rivendell ku zaludnionym zachodnim krainom i miasteczku Bree. Widać z niej Ostatni Most, nazywany tak, ponieważ jest najdalej na południe położoną przeprawą przez Mitheithel oraz najbardziej ku wschodowi wysuniętą konstrukcją na Gościńcu. Tą drogą podróżuje się szybko i spokojnie, toteż gości w karczmie niemało (choć wcale nie najbogatszych); wielu wygląda na takich, co to aż nazbyt chętnie przekonaliby się, ile jest prawdy w snutych nad kufelkiem piwa opowieściach o skarbach.

Teraz, w roku 1640 Trzeciej Ery (blisko 1400 lat przed wydarzeniami opisanymi we „Władcy Pierścieni"), niebezpiecznie jest podróżować przez pofałdowaną, miejscami skalistą i gęsto zalesioną część Rhudauru, zwaną Siedzibami Trolli. Wzgórzowe Trolle, które ściągnęły w te okolice z Wrzosowisk Etten (w pobliżu Angmaru), po zmroku włóczą się po lasach (za dnia kryją się w swych podziemnych kryjówkach, pogryzając kości ofiar). Szerzą się plotki o zaginięciach ludzi. Ostatnio do pilnie nadstawianych uszu poszukiwaczy przygód oraz intrygantów wszelkiej maści, wystarczająco zuchwałych bądź głupich, by tego słuchać, przemyśliwać i poważnie snuć plany, docierają pogłoski o dziwnych i przerażających wydarzeniach niedaleko stąd. W pół drogi między Ostatnią Gospodą i starym miastem Ludzi ze Wzgórz – Cameth Brin, w dawno opuszczonym zamczysku.

Sama karczma jest względnie bezpiecznym i czystym przybytkiem, z wieloma pokojami; od pokoleń prowadzi ją rodzina Grummów. Obecni właściciele – Rubb i Bura Grumm – są ludźmi uczciwymi i pracowitymi.

Parter Ostatniej Gospody



Uwaga: Charakterystyki bohaterów niezależnych znajdują się w Tabeli Bohaterów Mistrza Gry TZ-3 (str. 252). Szczegółowe dane zawiera Zestawienie Danych Bohaterów Niezależnych na sąsiedniej stronie.

Dwaj młodzi synowie Grummów pracują jako stajenni, zaś córki – Minna, Bannie i Gleefa – gotują i sprzątają. Bura cieszy się sławą niezłej zielarki, a lecznicze zioła i mikstury stosuje z wprawą, którą u niektórych zasłużyła sobie na miano czarownicy (w rzeczywistości jest animistką).

Poza stajniami i podwórzem na tyłach, na parterze znajduje się duży salon dla gości, mniejszy bar, gdzie można się napić i pogwarzyć z miejscowymi, dwie małe kabinki z zasłonami, pokój 4 na 4 metry (z sekretnym wyjściem prowadzącym w krzaki rosnące po wschodniej stronie budynku) przeznaczony do prywatnych rozmów oraz ogromna kuchnia, serwująca najlepszy pieczony drób na wschód od rzeki. Rodzina Grummów także mieszka na parterze, gnieżdżąc się w dość ciasnych pomieszczeniach.

Tabela zbiorcza bohaterów niezależnych

Imię/Miejsce	Poziom	Obrażenia	Zbroja	PO	Tarcza	Broń/ PA wręcz	Broń/ PA z dystansu	Premia z umiejętności ogólnych	Premia z przebiegłości
OSTATNIA GOSPODA									
Rubb Grumm	3	66	brak	0	brak	Pałka/64	Długi łuk/55	36	15
Bura Grumm	5	61	brak	5	brak	Kostur/45	Krótki łuk/40	26	12
Leddon Grumm	4	56	brak	10	brak	Krótki miecz/70	Łuk refleksyjny/60	44	25
PODRÓŻNI									
Turlin (Ar-Gular)	9	---------- Patrz współczynniki Ar-Gulara ----------							
Goldang	2	64	brak	10	brak	Maczuga/46	Bola/38	27	28
Falen	2	56	brak	5	brak	krótki miecz/44	Łuk refleksyjny/32	22	22
SIEDZIBY TROLLI									
Człowiek Wzgórzowy	4	88	Utwardzana skóra	10	brak	Włócznia/52	Krótki łuk/76	27	38
Ork	3	79	Kolczuga	30	tak	Toporek/63	Krótki łuk/40	18	12
Wielki troll	12	134	Utwardzana skóra	30	brak	Pałka/106	Kamień*/108	31	6
Przeciętny troll	10	112	Utwardzana skóra	20	brak	Pałka/88	Kamień*/90	26	4
Młody troll	8	90	Utwardzana skóra	20	brak	Pałka/70	Kamień*/72	21	3
Troll – kobieta	6	72	Utwardzana skóra	20	brak	Pałka/56	Kamień*/57	17	2
Troll – dziecko	1	35	Utwardzana skóra	10	brak	Pałka/29	Kamień*/40	12	1
Stoor	3	48	brak	20	brak	Krótki miecz/22	Krótki łuk/38	21	45
HERUBAR GULAR									
Ar-Gular	9	72	brak	55	brak	Sztylet/45	Łuk refleksyjny/35	67	65
Thuk, kapitan orków	5	95	Kolczuga	35	tak	Szabla/89	Łuk refleksyjny/77	45	11
Golem	15	190	Płytowa	40	brak	Maczuga/110	brak	0	0

Na piętrze gospody znajdują się cztery małe, komfortowe, dobrze ogrzewane sypialnie i dwie bardzo duże – wspólne sale. Przestrzegamy jednak oszczędnych: w zbiorowych salach kradzieże są na porządku dziennym. Łotrzykowie – kieszonkowcy włóczą się po cały Wielkim Wschodnim Gościńcu w poszukiwaniu niczego nie podejrzewających podróżnych, którzy zechcą zaoszczędzić miedziaka czy dwa i zdecydują się na nocleg we wspólnej sali, gołej i zimnej, wspólnie z innymi wędrowcami. Ze względu na obowiązujące u Grummów nakazy przyzwoitości, bójki i rozboje należą do rzadkości, ale czasem nie da się ich uniknąć.

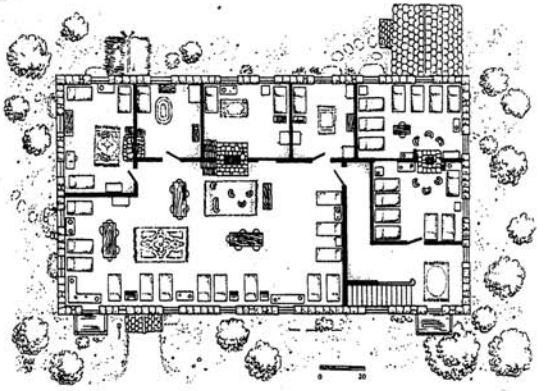
Wielu podróżnych podczas regularnych kursów Gościńcem zatrzymuje się na noc w Ostatniej Gospodzie. Wędrują do Bree, miast Rhudaur lub, z rzadka, do Rivendell. Bez wątpienia najpopularniejszym gościem jest wędrowny minstrel Turlin, przystojny i uroczy facet, równie swobodnie szastający pieniędzmi, co opowieściami i pieśniami. Sypia w karczmie mniej więcej co dwa tygodnie, zdążając na zachód do Bree lub na północ ku Cameth Brin, gdzie gromadzą się miłujący pieśni Wzgórzowi Ludzie. Są tacy, co powiadają, że pod wpływem słodkiego głosu Turlina łuski same odpadają z trollowych grzbietów!

Kolejnym bywalcem gospody jest Falen Handlarz, w którym zmieszała się krew Dunedainów i Easterlingów; żartem mówi się, że potrafiłby sprzedać orkowi światło słońca. Jeden tylko Turlin wie więcej od niego o wszystkim, co dzieje się w okolicach Siedzib Trolli.

Trzecim z kolei jest sprzedawca ziół i mikstur oraz niedoszły uzdrowiciel Goldang, przed laty wygnany z Gondoru za otrucie przez nieuwagę całego domu szlacheckiego. On także wie sporo o Cameth Brin, dokąd regularnie podróżuje i zarzeka się, że przerażające opowieści o niegdyś nawiedzonym zamczysku w głębi lasu są prawdziwe. Za parę miedziaków powie więcej, ale wyłącznie w zaciszu pokoju lub gabinetu.

Pozostali goście podążają Wielkim Gościńcem i zatrzymują się na noc w Ostatniej Gospodzie, jednak większość woli pilnować własnych interesów i znikają zanim ktokolwiek zwróci na nich baczniejszą uwagę.

Uwaga: Informacje dotyczące wynajmowania bohaterów niezależnych znaleźć można w Rozdziale 11.5 (str. 60).



Pierwsze piętro Ostatniej Gospody

Zewnętrzny widok Ostatniej Gospody

Ze względu na położenie gospody i jej oddalenie od zamieszkanych ośrodków, ceny ekwipunku są tu nieco wygórowane, jak na gust niektórych awanturników – mniej więcej półtora raza wyższe aniżeli normalnie. Nocleg i żywność kosztują tyle, co zwykle. Z broni dostępne są tylko sa-

Zgodnie z tym, co mówi Grepp – pijak i znany miejscowy plotkarz – dawno temu zamek był własnością wysoko urodzonego i bardzo tajemniczego maga z ludu Edainów, o którego doświadczeniach na zwierzętach dużo (i z lękiem) mówiło się w okolicy. Nazywa zamek „Herubar Gular", czyli „Siedzibą Pana Wielkiej Magii"; mówi też, że ten, kto będzie miał dość szczęścia, by uniknąć wciąż strzegących skarbu pułapek i zapadni, może stać się najbogatszym i najpotężniejszym w całych Siedzibach Trolli. Tym, którzy go wyśmiewają i pytają, dlaczego sam nie uda się po skarb, Grepp odpowiada, kręcąc głową: „Jestem zbyt stary i tchórzliwy".

Ci, których opowieść Greppa i ostrzeżenia innych gości zniechęcą do zorganizowania ekspedycji poszukiwawczej, mogą zebrać grupkę podobnie myślących kompanów i spróbować czegoś łatwiejszego – na przykład znaleźć kryjówkę trolli i, gdyby się udało, splądrować ją. Kryjówki takie zwykle są wy-

OBSZARY DZIKIE: LASY I WZGÓRZA SIEDZIB TROLLI

Na śmiałków dostatecznie odważnych lub chciwych, by myszkować po ciemnych borach, zwanych Siedzibami Trolli czyhają trzy śmiertelne niebezpieczeństwa : prymitywni i przesądni Wzgórzowi Ludzie, włóczące się tu i ówdzie patrole orków z Angmaru oraz stwory, od których tereny te wzięły swą nazwę – Wzgórzowe Trolle.

Obojętne czy szukasz leczniczych ziół, czy ukrytych klejnotów, lepiej unikaj spotkania z kimkolwiek z nich, ale w okolicznych dzikich lasach nie brak i naturalnych zagrożeń: można natknąć się na sforę wygłodniałych wilków albo niedźwiedzicę z małym. Jedyne przyjazne istoty, jakie z rzadka można spotkać w bezkresnej dziczy na północ od Wielkiego Wschodniego Gościńca, to hobbici, gdyż w Siedzibach Trolli nadal zamieszkuje garstka Stoorów. Problem polega na tym, że Stoor, który jest na tyle niezdarny, że można się na niego napatoczyć, najprawdopodobniej ledwo żyje, albo jest zupełnie szalony.

Uwaga: Więcej informacji na temat poruszania się po Siedzibach Trolli w poszukiwaniu kłopotów oraz tego, co się dzieje, kiedy już się w nie wpakujesz, zawiera Rozdział 14.2 (str. 66). Pomocna będzie także Tabela Spotkań TZ-10 (str. 262).

LUDZIE ZE WZGÓRZ

Mieszkańcy wzgórz, potomkowie Dunlandczyków i równie jak oni gościnni, walczyli z Czarnoksiężnikiem, kiedy ten setki lat temu podbił (niektórzy wolą określenie „zrównał z ziemią") Rhudaur. Teraz walczą dla niego, przynajmniej kiedy się ich o to „poprosi". Uwielbiają miedzianą biżuterię i hałaśliwe, sprośne piosenki. Mają zamiłowanie do życia pod gołym niebem, a po stromych skalnych ścianach wdrapują się niczym górskie kozice. Są przesądnymi ksenofobami, obawiają się ciemności i długie zimowe noce wolą spędzać w domach, rozmawiając zbyt głośno, wykrzykując obelgi i przekleństwa i śmiejąc się w obliczu niepowodzeń i nieszczęść, które ludzi łagodniejszego usposobienia doprowadziłyby do łez.

Pomiędzy sobą Ludzie ze Wzgórz porozumiewają się w języku zwanym Dunael, ale większość dość dobrze zna Westron. Składają ofiary własnym, mściwym i nikczemnym bóstwom i głęboko gardzą Wosami, krasnoludami i Dunedainami (rzadko ich się tu spotyka), podobnie jak orkami i Słomianowłosymi (Rohirrimami).

Mieszkańcy wzgórz są znakomitymi tropicielami, których praktycznie nie sposób zgubić, jeśli idą czyimś śladem, a poruszają się cicho jak górskie koty. Znają Siedziby Trolli tak dobrze, że mogliby tu z zawiązanymi oczyma oprowadzać wycieczki, tyle że żadnemu obcemu nie zaufaliby nigdy na tyle, by odwrócić się do niego plecami (mądry poszukiwacz przygód zachowałby się tak samo wobec nich).

WZGÓRZOWE TROLLE

Trolle są ogromne, uparte, głupie i złaknione krwi, zaś trolle z Siedzib Trolli, choć nieco inteligentniejsze od większości swych braci, wcale nie są wyjątkiem. Mówią nawet trochę w języku Westron, zazwyczaj wystarczająco dobrze, żeby dać ci do zrozumienia, że znalazłeś się w wielkim niebezpieczeństwie i masz tylko chwilę, by albo się z nimi zaprzyjaźnić, albo zginąć. Ponad wszystko uwielbiają miażdżyć kości i mięso w swych ogromnych szczękach, choć wolą podtuczyć ofiarę przez parę dni, zanim ją pożrą. Wzgórzowe Trolle posługują się młotami równie chętnie jak wielkimi pazurzastymi łapskami; podobnie jak większość przedstawicieli tego gatunku, muszą też unikać światła słonecznego, które obraca ich w kamień. Widok takich posągów przyprawia potem inne trolle o paroksyzmy złośliwego śmiechu.

PATROLE Z ANGMARU

Czarnoksiężnik bacznie przygląda się Siedzibom Trolli. Służące mu orki i wargi regularnie patrolują Rhudaur w poszukiwaniu nowin i świeżego mięsa, polując na wędrujących zachodnim szlakiem.

MIEJSCA PRZYGÓD: OPUSTOSZAŁY ZAMEK

Trzy dni na północ od Ostatniej Gospody, niedaleko dopływu Mitheithel, stoją rozsypujące się, niesamowite ruiny zamku Herubar Gular, niegdyś wspaniałej Siedziby Lorda Wielkiej Magii.

Strumień, kiedyś zasilający fosę, strzegącą zamku przed frontalnym atakiem, przebił się przez mury i zalał wieżę nr 1, zatapiając jej pierwszy poziom, po czym naruszył wieżę nr 2, osypując gruz, który zagrodził mu drogę i zmienił bieg (na tyłach zamku wypływa podziemna rzeka, stanowiąca drogę ucieczki z najgłębszych lochów twierdzy, jeśli komuś zdarzy się tam dotrzeć podczas przeszukiwania budzącego grozę Zamku w Lasach). Główna brama jest poczerniała i zniszczona, a wejście zalała woda. Z drewnianego mostu zostało tylko trochę desek. Z drugiej strony strome zbocze wzgórza stanowi doskonałą ochronę.

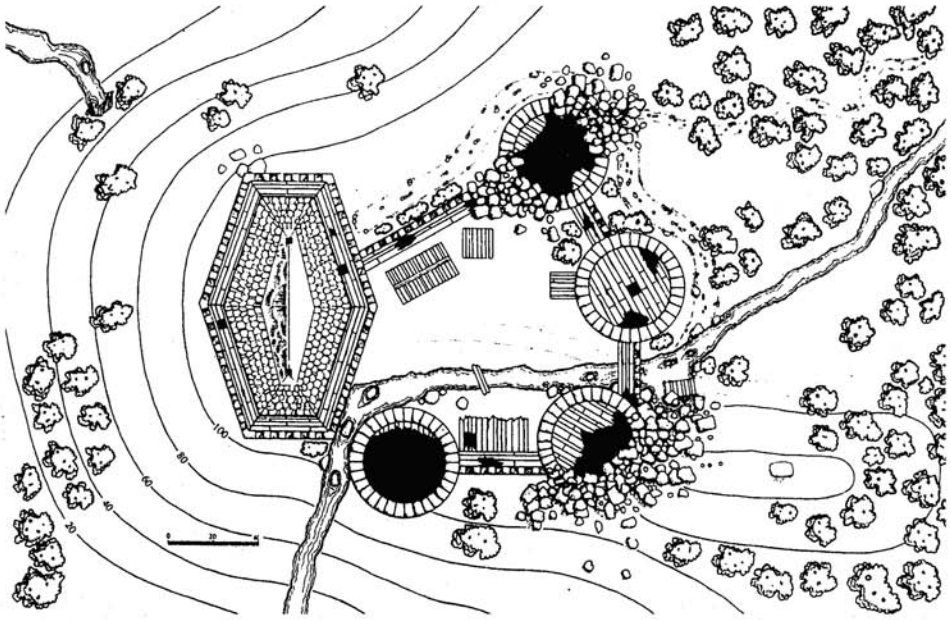
Twierdzę zamieszkuje teraz banda orków pod dowództwem kapitana Thuka oraz ich pana, wędrownego maga, wysłannika Czarnoksiężnika, którego znają pod imieniem Ar-Gular (bardziej spostrzegawczy bohaterowie mogą rozpoznać w przystojnym złoczyńcy Turlina, wędrownego minstrela, często czarującego swym śpiewem publiczność w Ostatniej Gospodzie). W rzeczywistości jest on podupadłym edaińskim szlachcicem, bękartem wielkiego pana Rhudauru, który go wydziedziczył, ale dzięki któremu Ar-Gular odebrał niezwykłe wykształcenie. Później poczuł zamiłowanie do występku, posługiwania się magią i żądzę zemsty na szlachcie Edainów. W taki oto sposób los przywiódł go do bram mrocznego królestwa Czarnoksiężnika.

Do jego obowiązków należy: po pierwsze – zbieranie wszelkich możliwych informacji dotyczących regionu, jego mieszkańców, ich przedsięwzięć i zamierzeń; po drugie – przysparzanie im wszelkich możliwych zmartwień i kłopotów, zarazem zdobywanie wszelakich wartościowych rzeczy; i po trzecie – meldowanie o wszystkim Czarnoksiężnikowi i oddawanie mu większości zdobytych za pomocą perfidnych metod i czarnej magii bogactw.

Najbardziej oczywisty szlak do zamczyska wiedzie drogą lub łożyskiem strumienia, pod gęstą osłoną drzew i krzewów. Co najmniej dwa orki sprawują straż. Po zmierzchu obserwują teren z drugiego poziomu Wieży nr 3, w której też sypiają, oraz z drugiego piętra sześciokątnej twierdzy. Za dnia nie widzą najlepiej i raczej polegają na swoim wyczulonym słuchu.

Uwaga: Połączone ze sobą schody i tajemne przejścia oznaczone są odpowiadającymi sobie wielkim literami.

Orientacyjny plan zamku



CZTERY WIEŻE

Poszukiwacze przygód, którym wystarczy śmiałości, by wejść między walące się mury, zechcą zapewne zacząć od czterech rozsypujących się wież, sprawdzając co w nich jest i zabierając ewentualne łupy. Wieże mają po 4,5 metra średnicy, a wewnętrzne schody prowadzą z parteru na górę. Na szczęście tylko jedna z nich jest zamieszkana przez orki.

1. Wieża nr 1. Parter wieży leży pod wodą, zaś schody są skruszone i niebezpieczne. Przerdzewiała skrzynia złotej barwy spoczywa na półeczce, trzy metry pod lustrem wody głębokiego na dwanaście metrów zbiornika. Błysk „złota" może wpaść komuś w oko, ale wyposażone w żądła jadowite ryby i niewielki kraken (niecałe 8,5 metra od końca macki do czubka głowy), kryjące się w cieniu pod wodą, mogą zranić takiego w dłoń, ramię, a nawet uczynić większą szkodę! W skrzyni znajdują się klejnoty oraz złoto i srebro warte w sumie 200 sz; rdza przeżarła ją w takim stopniu, że nie da się jej wydobyć bez zniszczenia. Pierwsza osoba, która zanurkuje do skrzynki, ma 10% szans na zwrócenie na siebie uwagi krakena; każda kolejna próba zwiększa to ryzyko o 5%. Udane nurkowanie przynosi w efekcie biżuterię i pieniądze wartości 1-100 ss. Żądlące ryby są niegroźne, a ich ukłucia powodują zaledwie swędzącą wysypkę (BG nie wiedzą o tym i mogą sądzić, że na końcach kolców znajduje się groźny jad).

Uwaga: W Tabeli Zbiorczej Stworów TZ-2 (str. 250) oraz Dodatku D-3 (str. 180) znaleźć można więcej informacji o krakenie.

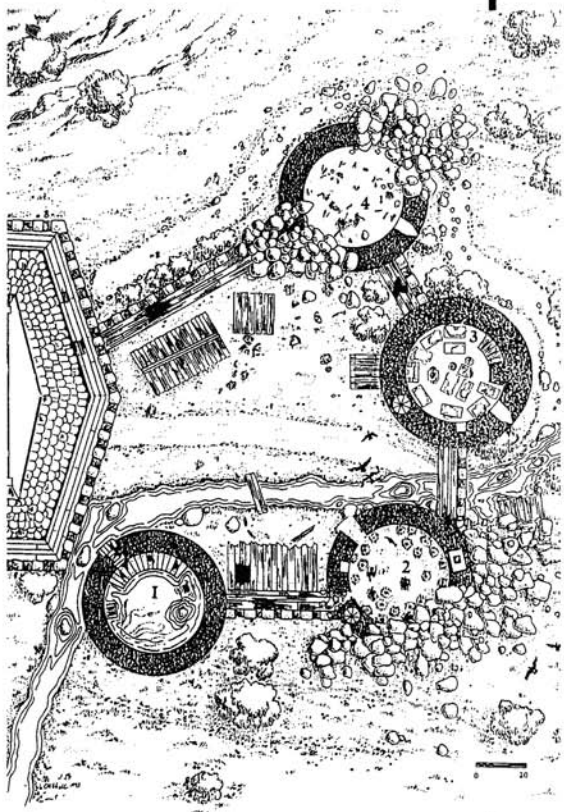
2. Wieża nr 2. Leży w ruinie. Wchodzący znajdzie tu tylko trochę rozrzuconych ludzkich kości, szkielet z klatką piersiową przebitą strzałą i poczuje fetor padliny.

3. Wieża nr 3. Tutaj śpi tych 10-12 orków, dla których zamek jest domem, tutaj także trzymają broń i kłócą się, kto pierwszy zje żywego Stoora. Zawsze przebywa tu przynajmniej pięć orków, a w zależności od pory dnia i ruchu w okolicy pojawić się może do siedmiu kolejnych. Ci, którzy nie śpią lub nie leżą na piętrze wieży, są na patrolu lub w Wieży Czat (poprzednio Obserwatorium) na drugim piętrze Twierdzy, ale ci również zareagują na alarm czy niepokojące odgłosy. Podobnie jak większość orków, mieszkańcy zamku boją się wody tak samo jak światła i są zaskakująco dobrymi znachorami. W Wieży nr 3 na uwagę zasługuje ponadto tajemne przejście, wbudowane w gruby mur, a prowadzące na pierwszy poziom podziemnych komnat twierdzy. O przejściu wiedzą tylko dowódca orków i sam Ar-Gular.

Uwaga: Aby zauważyć tajemne przejście, bohaterowie muszą wykonać udany manewr percepcji, określony jako Trudny (-10).

Wieża nr 4. Czwarta wieża należy do krebainów. Mieszkają tu 33 ptaki. Stąd wylatują na przeszpiegi i stąd przez cały dzień słychać ich skrzek. Zazwyczaj w wieży przebywa od 3 do 30 krebainów. Mają zwyczaj zbierać różnorakie błyskotki i drobne klejnoty, które oddają potem swemu panu, Ar-Gularowi. W każdym z dwudziestu gniazd znajduje się łup wart 1-10 ss. Krebainy będą walczyć w obronie gniazd, podnosząc rwetes, który w kilka chwil zaalarmuje orki w zamku (w każdej rundzie 20% szans). Potrafią bardzo szybko latać – rozwijają prędkość rzędu 40-45 metrów na rundę, ale kiedy spieszą z poufną informacją dla Ar-Gulara, poruszają się czterokrotnie szybciej. Kiedy ten bawi akurat z wizytą np. w Ostatniej Gospodzie, potrafią do niego dotrzeć w czasie krótszym niż godzina. Z tej wieży także prowadzi tajemne przejście w ścianie, tym razem na Poziom 2A podziemnych komnat donżonu (odkrycie przejścia wymaga udanego Bardzo Trudnego (-20) Rzutu Percepcji ze strony BG).

Za jedną z cegieł, nieco mniej zarośniętą brudem i oznaczoną ledwie widocznym znakiem „X", a znajdującą się jakieś cztery stopy nad podłogą, spoczywa niepozorne, obite skórą pudełko z Łatwym (+20) zamkiem. Wewnątrz znajduje się drugi klucz do skrzyni pełnej skarbów, ukrytej głęboko w podziemiach zamku, na Poziomie 3. Średnio Trudna (+0) do wykrycia pułapka chroni pudełko. Każdy, kto pociągnie właściwą cegłę i nie schyli się poniżej poziomu, na którym cegła się znajduje, zostanie ugodzony wyskakującym ze ściany ostrzem (trafienia krytyczne Cięcie, 'A' i Przebicie, 'C'), za to typowy krasnolud czy hobbit zachichoczą jedynie, gdy ostrze przeszyje powietrze nad ich głowami, nie czyniąc im krzywdy.



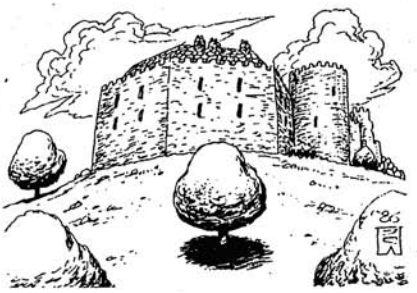
Cztery wieże zamku

TWIERDZA

Parter

Parter sześciokątnej twierdzy o wymiarach 35 na 25 metrów kiedyś był elegancką salą o wspaniałych proporcjach i niebywałej urodzie (edaiński baron władał niegdyś tym miejscem, co jest oczywiste dla każdego, prócz może orka). Teraz, na ścianach pozostały zaledwie strzępy dekoracyjnych tkanin i pociętych obrazów, a ozdobną kamienną podłogę zaśmiecają resztki potłuczonych posągów. Orki zjawiają się w twierdzy właściwie tylko wówczas, gdy przychodzi ich kolej objęcia posterunku obserwacyjnego na drugim piętrze.

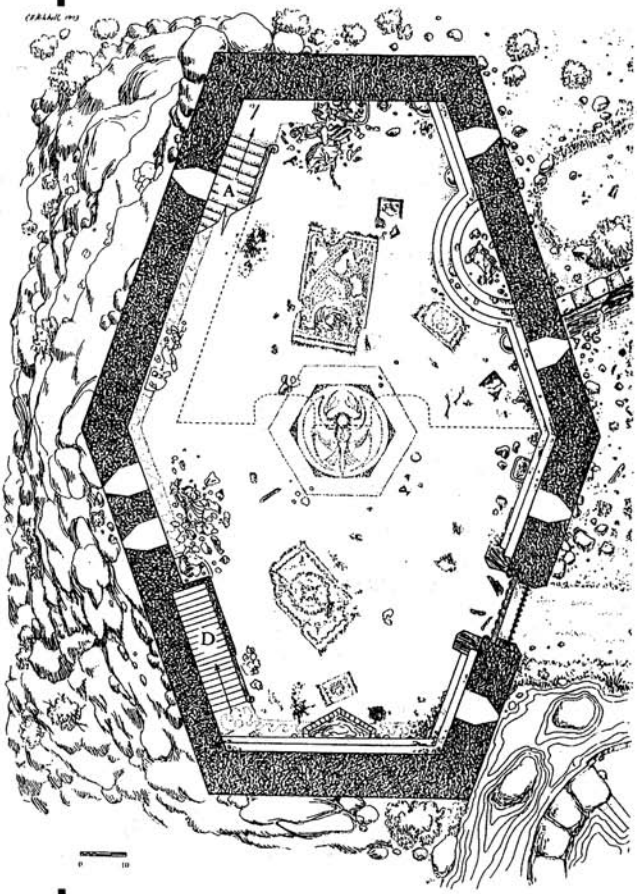
Zamek – widok z zewnątrz



Pierwsze piętro

Balkon wychodzi na Wielką Salę, gdzie dawno temu odbywały się bale i uroczystości, ożywiające i dodające blasku zamkowi. Kwatery gościnne i zrujnowana Komnata Ceremonialna dopełniają obrazu piętra.

Zamek – parter



Drugie piętro

1. Sypialnia Lorda. Pokój o wymiarach 11 na 7,5 metra, w którego ścianie jest tajemne przejście do Biblioteki, pozwalające ominąć Pokoje Służby.

2. Pokoje Służby. Wymiary – 4 na 9 metrów. Tutaj spali członkowie osobistej służby władcy – maga, w każdej chwili gotowi do posług.

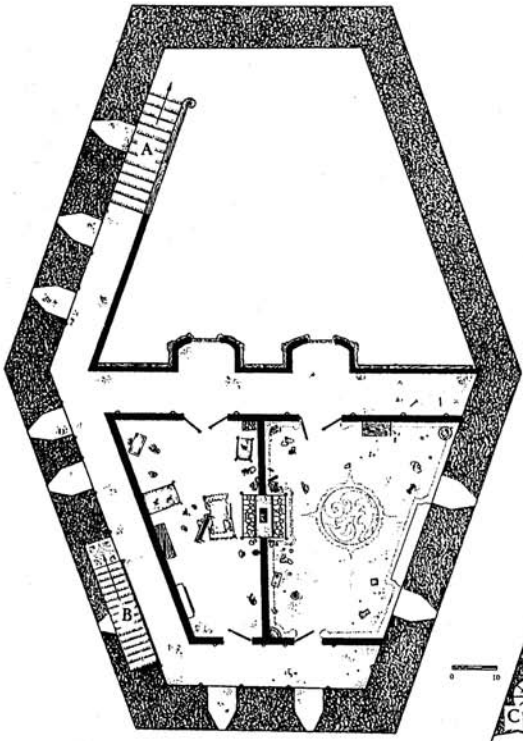
3. Biblioteka Wiedzy. Sala o wymiarach 15 na 7,5 metra. Większość ścian od podłogi do sufitu zastawiona jest regałami. Pomieszczenie zostało splądrowane, po ziemi i stołach walają się gdzieniegdzie pożółkłe mapy i poniszczone księgi. Na wszystkim zalega warstwa kurzu. (Znajduje się tu również sekretny, nie ograbiony pokój oraz dwa tajemne przejścia, omówione dalej, w punktach 6, 7 i 8).

4. Obserwatorium/Wieża Czat. Okna tego pomieszczenia (6 metrów na 11) wychodzą na prowadzącą do zamku drogę. W jednym z nich znajduje się nadal sprawny teleskop – ma tylko trochę zabrudzone soczewki. Stąd orki sprawują straż nad zamczyskiem, zmieniając się co cztery godziny. Zawsze przebywa tu przynajmniej jeden z nich, a w przeciągu każdego 10-minutowego okresu istnieje 10% szansa, że pojawi się ich kapitan, Thuk.

5. Laboratorium. Tę dużą (20 na 6 metrów) komnatę wypełnia sprzęt do doświadczeń alchemicznych oraz mnóstwo starych tekstów i papierzysk. Panuje tu nielichy bałagan. Za wysokimi regałami kryje się maleńki, nie odkryty pokoik (omówiony dalej, w punkcie 9).

6. Tajemne Przejście (Sypialnia). Wąski korytarzyk w ścianie prowadzi wprost do wyjścia ukrytego za regałem w Bibliotece.

7. Ukryty Pokój. O tym, że za regałami w Bibliotece skryte jest to małe pomieszczenie, wie tylko Ar-Gular (Turlin). Utrzymuje je w nienagannym

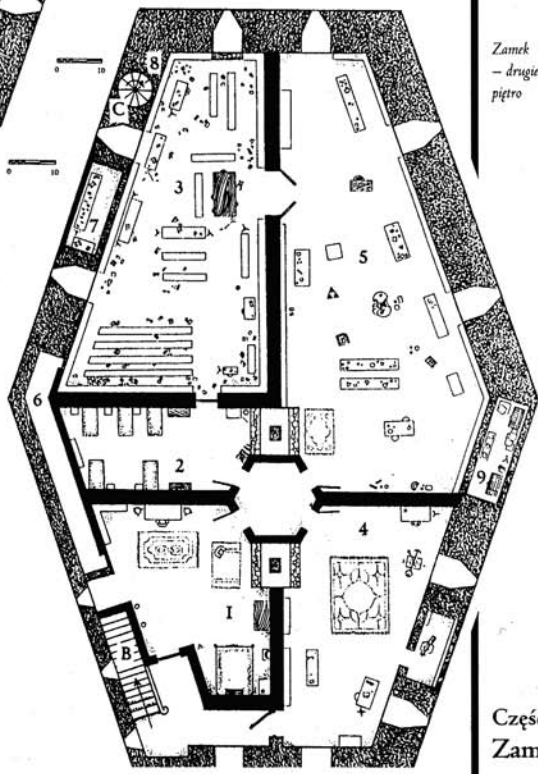


Zamek – pierwsze piętro

8. Tajemne Przejście. Te kręte i wąskie schodki prowadzą do niżej położonej sypialni Lorda, na pierwszym poziomie Podziemnych Komnat. Uwieńczony powodzeniem Bardzo Trudny (-20) manewr percepcji jest niezbędny, aby odkryć to przejście.

9. Ukryty Pokój. O tym niewielkim pomieszczeniu, za regałami w Laboratorium, nie wiedzą ani orki, ani nawet Ar-Gular, a znajduje się w nim dokumentacja prowadzonych przez edaińskiego pana doświadczeń nad zmianą rozmiarów i zachowania zamieszkujących okolicę stworów (odręczne pismo urywa się nagle, co każe przypuszczać, iż Władca-Mag nagle porzucił swoje studia). Papiery ważą łącznie blisko 5 kilogramów, zaś właściwi ludzie we właściwym miejscu (najprawdopodobniej w dużym mieście) będą skłonni zapłacić za nie od 10 do 100 sz. Znalezienie pokoju jest manewrem Niezwykle Trudnym (-30). Ar-Gular nie zdaje sobie sprawy z jego istnienia, sądząc, że ukryty pokój w ścianie Biblioteki kryje wszystkie dawne tajemnice.

Zamek – drugie piętro



stanie – zarówno jako rodzaj wabika, jak i zabezpieczenia na wypadek, gdyby Czarnoksiężnik zwrócił się przeciw niemu (poza tym, rzecz jasna, woli zachować w tajemnicy fakt, że jest magiem, w dodatku na służbie Angmaru). Znalezienie pokoju traktowane jest jako manewr Niezwykle Trudny (-30). Ar-Gular trzyma tu mapy pobliskich okolic, dotyczące ich zapiski i opisy zamieszkujących Siedziby Trolli bestii – cenne źródła wiedzy dla podróżujących w tym obszarze. Na stole leży dziesięć rozrzuconych magicznych ksiąg Czarnych Numenorejczyków. Każda waży niecałe 5 kilogramów i warta jest ze 30 sz w Fornoście lub innym mieście (odważni mogą pokusić się o sprzedanie tekstów w Karn Dum, które jest bliżej, ale też i ryzyko jest większe). Na nadpalonych i przykurzonych zwojach można odczytać kilka wierszy, niektóre z ostrzeżeniem, inne wręcz zapraszające gości. Jeden z nich leży odkryty na stole:

Gdzieś głęboko pogrzebane
Leżą skarby nieprzebrane.
Omiń bestie, przejdź przez wodę,
Głupiec znajdzie śmierć, mądry – nagrodę.

Uwaga: Zachęcamy Mistrza Gry, by uczynił pełny użytek z informacji i wskazówek, które kryje ten sekretny pokój; wiele z nich może stać się zaczątkiem dalszych przygód, zarówno na terenie zamku, jak i poza nim.

PODZIEMNE KOMNATY TWIERDZY

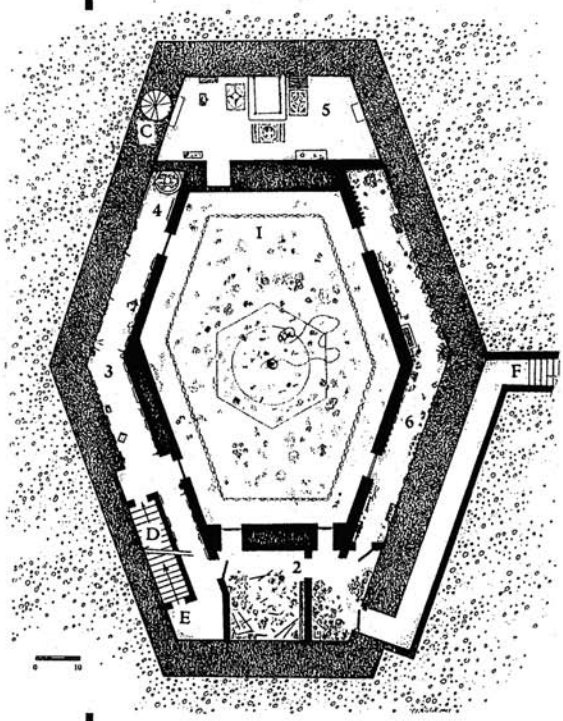
Poziom pierwszy

1. Arena. Na pierwszym z podziemnych poziomów znajdowała się niegdyś wspaniała arena do walk oraz znakomicie oświetlona scena do występów śpiewaków, tancerzy i aktorów. Teraz orki trzymają tu łupy zdobyte na podróżnych i innych głupcach, którzy zapuścili się nieopatrznie na obszary Siedzib Trolli. Rozsypanych na podłodze sztuk złota, srebra, brązu i miedziaków pilnuje przykuty do środka areny, zły i niezbyt dobrze karmiony czarny niedźwiedź, przez orki pieszczotliwie zwany Grrr. Jest on stworem z 3 poziomu i może wytrzymać 150 obrażeń (patrz tabela TZ-2). Wszystkie orki muszą składać tu swoją zdobycz pod czujnym okiem dowódcy – i wszystkie tak czynią. Znajdują się tu następujące ilości pieniędzy; 5000 sc, 2000 sb, 5000 md, 500 ss i 30 sz.

2. Magazyn i Piwniczka Win. To pomieszczenie, splądrowane i zniszczone, jest dziś bezużyteczne, pełne pajęczyn i szkła z pustych, potłuczonych butelek.

3. Galeria Bohaterów. Kto po zejściu schodami skieruje swe kroki na lewo, trafi do Galerii Bohaterów. Tutaj, w długim i wąskim korytarzu, wiszą pocięte portrety rodzinne dawnych mieszkańców zamku. Na pierwszy rzut oka nie ma tu nic interesującego dla poszukiwacza skarbów, ale przyjrzawszy się uważnie, można odkryć oblepione brudem i kurzem, niezgrabnie naszkicowane plany podziemi twierdzy (są też zapiski o wielkich skarbach leżących głębiej w lochach). W ramach trzech najdalej wiszących obrazów galerii ukryto biżuterię o łącznej wartości 50 sz.

Podziemia – poziom 1



4. Posąg. Dwu i półmetrowy kamienny olbrzym jest w rzeczywistości uśpionym golemem. Każde, nawet najlżejsze, szturchnięcie któregoś z portretów kryjących rodzinne klejnoty sprawi, że stwór obudzi się. Golem nie spocznie, póki ci, którzy odważyli się zakłócić spokój galerii, nie opuszczą jej lub nie odejdą wraz ze swymi przodkami w zapomnienie. Skuteczność golema w walce opisuje Tabela Zbiorcza Bohaterów Niezależnych (str. 99).

5. Tajna Sypialnia Lorda. Tutaj zazwyczaj wypoczywał władca zamku, sypiając na podnoszonym łożu tuż obok skrzyni pełnej magicznych przedmiotów.

A oto co się w niej znajduje:

1. Kolczuga +15 z błyszczącego złotawego metalu, która przy kontakcie z potem zaciska się. Noszący ją bohater w każdej napiętej sytuacji ma 20% szans na poznanie skutków jej działania (trafienie krytyczne, Zmiażdżenie 'C'). Może się to zdarzyć raz na 24 godziny.
2. Dziesięć strzał +10 oraz jedna, z wyglądu identyczna jak pozostałe, która po wystrzeleniu zawraca i trafia w strzelca. Wynik ataku określa się w normalny sposób; łucznik sam wykonuje rzut określający efekt ewentualnego trafienia krytycznego w siebie.
3. Para wyczyszczonych do połysku butów, których posiadacz nie zostawia śladów, ale które po każdych 8 godzinach marszu niosą go pędem przez godzinę w kierunku wschodnim (na skórze widnieje napis w języku elfów ostrzegający, że zakładając je, dostaje się więcej, niż można by przypuszczać).
4. Błyskotki i biżuteria warte w sumie 25 sz, w tym kościany pierścień wyrzeźbiony na kształt krainy Rhudaur.
5. Księgi, rysunki i zwoje wyglądające na bezcenne źródła wiedzy, ale w rzeczywistości będące nic nie wartym śmieciem. Na przykład dwuwiersz w języku sindarińskim zdaje się opisywać drogę do bogactw ukrytych w podziemiach, a okazuje się, że zawarte w nim wskazówki prowadzą ku śmiertelnej pułapce.
6. Magiczny sztylet +15, beczący niczym owca, gdy w promieniu 30 metrów od jego właściciela znajdzie się ork.
7. Najprawdziwsza strzała +20, wielokrotnego użytku (jeśli się ją odzyska po strzale), przeznaczona do zabijania skrzydlatych bestii (normalne trafienie krytyczne oraz trafienie krytyczne „Zabójcza broń" w tabeli TK-10).
8. Mikstura, która obdarza zdolnością Widzenia podziemi. Po wypiciu zawartości fiolki przez krótką chwilę doświadcza się wizji podziemi zamku, przy czym obszary niebezpieczne widoczne są jako czerwone, miejsca ukrycia skarbów – żółte. BG obdarzony dobrą pamięcią (Inteligencja, IG) będzie potem w stanie narysować dokładny plan 3 Poziomu Podziemnych Komnat.
9. Przezroczysta mikstura, wyglądająca identycznie jak ta z punktu 8, z tym, że po jej wypiciu zyskuje się nieprawdziwe pojęcie o Poziomie 3 – kolory oznaczające skarby i groźby zostają zamienione.

6. Zbrojownia. Tu, w wąskiej komnacie na prawo od schodów, orki przechowują zapas zdobytej w walkach i napadach broni, zwalonej na bezładną stertę. Jest to broń, której z różnych przyczyn nie mogą lub nie chcą używać.

Przedmioty znajdujące się w zbrojowni:

1. Stosy zwyczajnej, podniszczonej broni i zbroi (2-20 sztuk każdego rodzaju).
2. Dwa miecze +5.
3. Morgensztern +5 (znaczy to „gwiazda zaranna", ale chodzi o maczugę z kolczastą kulą na łańcuchu, nie mylić z ciałem niebieskim).
4. Magiczny oszczep +5, który, rzucony, wraca do właściciela (własność ta działa raz na 24 godziny, czyli raz dziennie). Więcej informacji na temat magicznych przedmiotów znaleźć można w Rozdziale 15.5, str. 72.
5. Długi łuk z trzema strzałami +5.
6. Topór bojowy +10, o 40% lżejszy od normalnej broni tego typu.

7. Magazyn. Tu przechowuje się zapasowe i niepotrzebne odzienie i inne drobiazgi.

8. Sień i schody.

Poziom 2-A

1. Magazyn ziół i trucizn. Na lewo od schodów znajduje się duże (30 metrów długości) sztucznie oświetlone pomieszczenie, którego podłogę porastają grzyby. Rosną tu również znaczne ilości ziół dziesięciu gatunków (leczniczych i szkodliwych).

Uwaga: BG rzucają jedną kostką – otrzymany wynik wskazuje, jakie zioło znaleziono. W Tabeli Ziół, Trucizn i Chorób (str. 256-257) znajdują się bardziej szczegółowe dane na ich temat.

Rośliny lecznicze i trujące:

1. Arfandas. Miesięcznie rośnie ilość wystarczająca na 2-20 dawek.
2. Kulkas. Miesięcznie rośnie ilość wystarczająca na 1-10 dawek.
3. Belan. Miesięcznie rośnie ilość wystarczająca na 1-10 dawek.
4. Gariig. Miesięcznie rośnie ilość wystarczająca na 1-10 dawek.
5. Attanar. Miesięcznie rośnie ilość wystarczająca na 2-20 dawek.
6. Degiik. Miesięcznie rośnie ilość wystarczająca na 1-10 dawek.
7. Arnuminas. Miesięcznie rośnie ilość wystarczająca na 2-20 dawek.
8. Kilmakur. Miesięcznie rośnie ilość wystarczająca na 1-10 dawek.
9. Kly. Miesięcznie rośnie ilość wystarczająca na 1-5 dawek.
10. Uraana. Miesięcznie rośnie ilość wystarczająca na 1-5 dawek.

2. Sala Tortur. To pomieszczenie, o wymiarach 15 na 13 metrów, jest centralnym punktem Poziomu 2-A. Właśnie tutaj kapitan orków wraz z dwoma najbardziej zaufanymi poddanymi nakłaniają mniej rozmownych jeńców do przerwania milczenia. W dążeniu do uzyskania informacji pomagają sobie różnymi przemyślnymi urządzeniami, w rodzaju rozżarzonych szczypiec, klamer na język i przyrządów do wyłupiania oczu. Ci, którzy nie zechcą mówić bądź przestaną interesować dowódcę orków trafiają do dwóch małych cel w podziemiach.

3. Cela nr 1. Tutaj przetrzymuje się więźniów odmawiających przekazania żądanych informacji, na diecie złożonej z lekko trujących i halucynogennych grzybków (przebywające w zamku orki zwykle noszą przy sobie odtrutkę skuteczną przeciw temu zestawowi, w małych fiolkach opisanych po orkowemu).

4. Cela nr 2.

5. Cela nr 3.

6. Cela nr 4.

7. Sala Osłabienia Esencji. W tym pomieszczeniu można stracić punkty mocy. Przy każdym wejściu do sali bohater traci połowę aktualnej liczby punktów (zaokrągla się w dół).

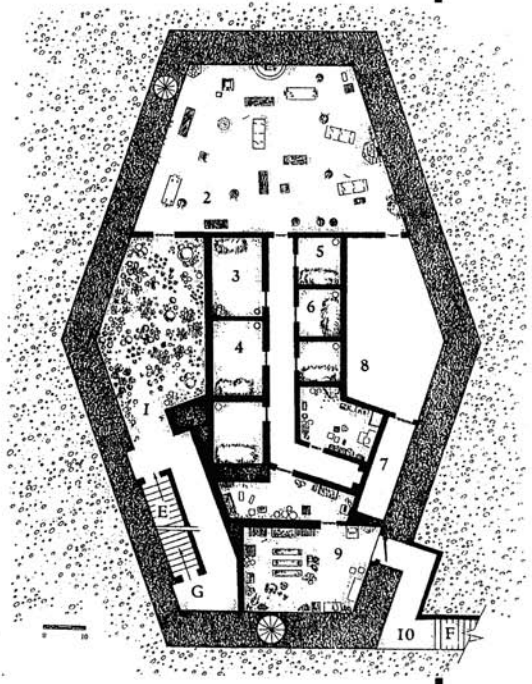
8. Sala Wzmocnienia Esencji. Po wejściu tutaj bohater zyskuje tyle punktów mocy, że ich liczba osiąga maksymalną możliwą dla niego wartość. Efekt ten występuje raz na 24 godziny.

9. Tajemne Przejście. Wąskie, mroczne schody prowadzą w dół na Poziom 3 Podziemnych Komnat, gdzie spoczywają największe zamkowe skarby. Przejścia strzeże ogniowa pułapka oraz, wiosną i latem, rój złośliwych końskich much. Na skutek działania pułapki całe pomieszczenie wypełnia się ogniem (każda z przebywających wewnątrz ofiar odczuwa skutki 1-5 oparzeń krytycznych 'B'), jeśli każdy z wchodzących przez czterostopowej wysokości kamienne drzwi nie wyrecytuje uprzednio wyrytych ponad framugą elfich słów:

„W dół podążam krokiem tańca
Złotej magii moja szansa."

10. Tajemne Schody. Stopnie prowadzą na Poziom 1 Podziemnych Komnat.

Podziemia – poziom 2



Poziom 2-B

Uwaga: Na załączonej ilustracji małymi literami zaznaczono miejsca, w których bohaterów może coś ukąsić. Niosą one też informację na temat prawdopodobieństwa nastąpienia takiego wypadku w każdej rundzie oraz rodzaju ukąszenia, na jakie naraża się BG, jeśli szczęście go opuści.

a = 5% Pająki
b = 20% Żmije
c = 5% Nietoperze
d = 10% Jaszczurki

1. Schody. Tą drogą zuchwały poszukiwacz przygód dotrze do ulubionych komnat Ar-Gulara, zwanych przez niego „zwierzyńcem". Na tym bowiem poziomie przetrzymuje on stwory będące plonem wypaczonych doświadczeń sprzed lat. Mroczne, szerokie schody, powoli popadające w ruinę, nie wyglądają bynajmniej zachęcająco, ale trzeba nimi zejść, by dotrzeć do ukrytych niżej skarbów.

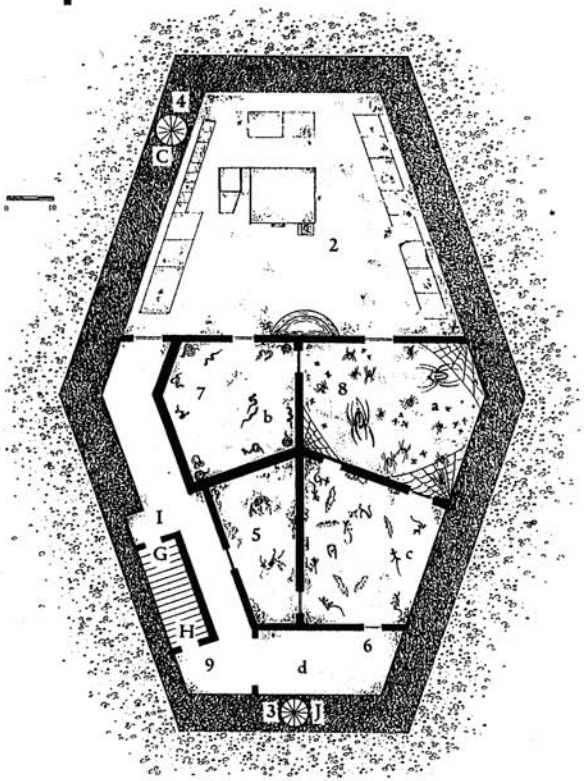
Podziemia – poziom 2-B

2. Loch Hodowlany. Prawie puste (jeśli nie liczyć paru kryjących się w zakamarkach węży i pająków), niszczejące pomieszczenie, w którym wciąż daje się wyczuć odór zgnilizny i aurę złej magii. To tu władca zamczyska dawno temu hodował przerośnięte pająki, węże, nietoperze, jaszczurki i psy, które znakomicie się czuły w ponurym podziemiu (wieść niesie, że tu właśnie zginął, pożarty przez własnych pupilów).

3. Przejście. Znajdujące się w pobliżu szerokich schodów przejście prowadzi w górę na poziom pierwszy, w dół zaś – na Poziom 3 Podziemnych Komnat. Przebycie go jest niemałym wyzwaniem, ponieważ strzegą go dwie pułapki, które mogą dosłownie zdjąć głowę z ramion nieuważnego intruza (1-5 trafień krytycznych, Przebicie 'B', rozbrojenie jest manewrem Bardzo Trudnym (-20)). Po normalnym otwarciu drzwi mechanizm zostaje uruchomiony i tuzin cienkich, ostrych, podobych do noży ostrzy wystrzeliwuje z ukrytych w ścianie po obu stronach nisz.

4. Tajemne Przejście. Wąski korytarzyk wije się, doprowadzając wreszcie do sypialni pana zamku na Poziomie 1.

5. Sala Ogarów. W sali Ogarów panuje cisza. Nie ma tu żadnej z zamieszkujących ją niegdyś bestii; w świetle pochodni bohaterowie dostrzegają tylko dwa ogromne psie szkielety.



6. Sala Jaszczurek i Nietoperzy. Jadowite jaszczurki i nietoperze (w sporej liczbie) zamieszkują to pomieszczenie (ich współczynniki znajdują się w tabeli TZ-2, str. 250). Tajemne przejście prowadzi stąd na Poziom 3. Jad tych stworzeń może zostać użyty do zatrucia grotów strzał, ale raczej nie należy liczyć na ich współpracę przy tym przedsięwzięciu. Efektem ukąszenia przez nietoperza jest całkowity paraliż, zaś przez jaszczurkę – utrata władzy w zainfekowanej kończynie. Antidotum kupić można w Cameth Brin, a orki z Herubar Gular noszą fiolki zawieszone na szyi.

7. Sala Węży. W cieniach tej komory kryją się całe stada niedużych żmij (współczynniki w tabeli TZ-2, str. 250). Ich jad powoduje utratę władzy w ukąszonej kończynie.

8. Sala pająków. W tym niebezpiecznym lochu żyją setki pająków, od małych aż po parę wielkości dwuosobowego namiotu (ogromne). Współczynniki – patrz tabela TZ-2, str. 250. Ukąszenie przez pająka prowadzi do paraliżu.

9. Schody. Mroczne, przyprawiające o dreszczyk przejście, prowadzące na najniższy poziom twierdzy.

Temu poziomowi podziemi nie warto poświęcać wiele uwagi i nikt, prócz Ar-Gulara odwiedzającego swych ulubieńców i narzędzia zagłady, tego nie robi. Nawet Thuk, kapitan orczej gwardii, nie towarzyszy swemu panu podczas wizyt w tym dziwacznym ogrodzie zoologicznym.

Poziom trzeci

1. Schody. Na tym poziomie znajduje się jeden z największych skarbów na całym zachodnim obszarze Siedzib Trolli – na śmiałków czekają też największe z niebezpieczeństw. Orki nigdy tu nie schodzą; jedynie Ar-Gular bywa na Poziomie 3. Z prowadzących z góry schodów wchodzi się wprost do szerokiego Korytarza Runów.

2. Korytarz Runów. Korytarz Runów pełen jest zaszyfrowanych wskazówek dotyczących ukrytych w zamku bogactw i magicznych przedmiotów. I tak, na przykład, za rozciągającym się na całą wysokość pomieszczenia obiciem przedstawiającym scenę bitwy, w szczelinie ściany ukryto zgrabny, giętki kluczyk do skrzyni spoczywającej w Wielkim Skarbcu. Znalezienie go wymaga wykonania Bardzo Trudnego (-20) manewru percepcji. Na ścianach wypisane są ostrzeżenia dla przybyszów: jeśli od razu nie wrócą, skąd przyszli, skazują się na śmierć i potępienie.

3. Wielki Skarbiec. Ten znajdujący się za zatopionym Pomostem pokój kryje kosztowności i wspaniałą broń, zamkniętą w pozłacanych skrzyniach. Niektóre z nich są magiczne. Otwarcie zamka w drzwiach Skarbca jest Bardzo Trudne (-20). W prostej skrzyni z brązu, na środku pomieszczenia, znajduje się trochę wartościowej biżuterii, inne cenne przedmioty zdobią ściany. Przy wyjściu na korytarz umieszczono zapadnię, grożącą chciwemu lub wystraszonemu bohaterowi upadkiem do sześciometrowego dołu, którego dno jest najeżone zaostrzonymi palami. Uniknąć pułapki można jedynie po udanym Trudnym (-10) Rzucie Percepcji. W przeciwnym wypadku efektem jest 1-5 trafień krytycznych, Przebicie 'C'.

Przedmioty znajdujące się w Skarbcu:

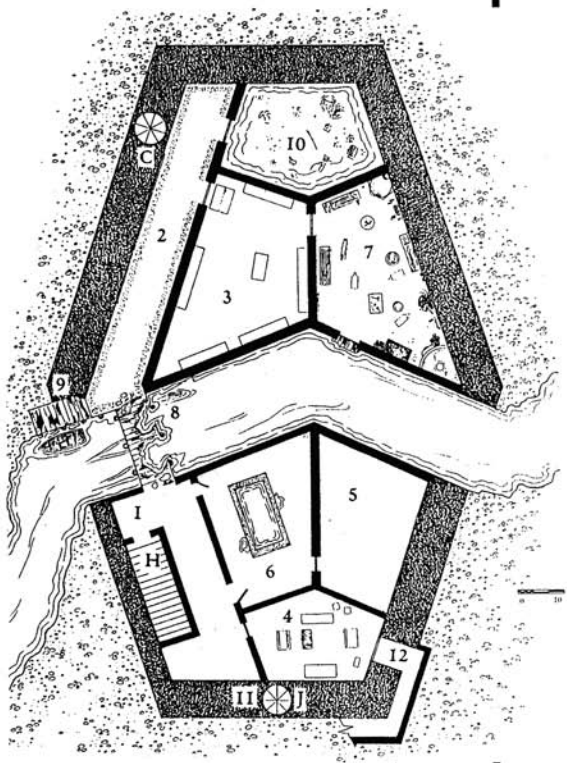
1. Miecz +15.
2. Biżuteria i klejnoty wartości 100 sz.
3. Kolczuga +10, nie ograniczająca możliwości ruchu.
4. Pierścień z mithrilu, dodający +10 do PO właściciela.
5. Pałeczka znajomości ziół umożliwiająca natychmiastowe rozpoznawanie leczniczych ziół.
6. Utwardzana skóra (zbroja) +15.
7. Pięć strzał +10.

4. Sala Klejnotów i Magicznych Krypt. Do tej niezwykle niebezpiecznej komnaty wchodzi się wprost z Korytarza Runów. Otwarcie zamka strzegącego jej drzwi jest manewrem rutynowym (+30). Na drzwiach znajduje się następujące ostrzeżenie:

„Kiedy wejdziesz do środka – nie bądź głupcem, nie zwlekaj. Trudno będzie walczyć z tym, co cię tutaj czeka."

Jeżeli ktoś przebywa w komnacie dłużej niż 12 rund (dwie minuty), drzwi zatrzaskują się. Bohater obdarzony wyczuciem czasu będzie w stanie wyjść przed upływem tych dwunastu rund, potem może wejść ponownie (znów na dwie minuty). Od wewnątrz drzwi nie mają klamki; nie ma też innego wyjścia. Kiedy już poszukiwacz skarbów znajdzie się w pułapce, ściany zaczynają się do siebie zbliżać (można je powstrzymać i otworzyć komnatę recytując dwuwiersz wyryty na drzwiach). Każdy znajdujący się w środku pechowiec otrzymuje 1-5 trafień krytycznych, Zmiażdżenie 'E', po czym ściany automatycznie cofają się. W wielkich, pozłacanych skrzyniach, znajdują się fałszywe klejnoty i przedmioty magiczne, warte w sumie 10 ss, które mają zwieść rabusiów i odciągnąć od znajdującego się dalej Wielkiego Skarbca.

5. Pokój Światła Pokus. Ta komnata jest śmiertelną pułapką z przynętą. Rozświetla ją magiczna, ciepła, bursztynowa poświata, wypełniająca puste pomieszczenie – działa tu antyczna klątwa i czar z 10 poziomu. Bohater, który nie oprze się mocy zaklęcia, zostaje unieruchomiony niczym posąg i nie jest w stanie wykonywać żadnych działań – może tylko biernie czekać na oswobodzenie.



Gandalf prowadzi grupę w Morii

6. Łaźnia. Pozostały tylko ruiny niegdyś wspaniałego basenu.

7. Kuźnia. Kiedyś dźwięczały tu młoty uderzające w kowadła, dziś kuźnia ostygła i ucichła.

8. Pomost. Chociaż częściowo zatopiony i przegniły, pomost nadal zapewnia dostęp do podziemnego strumienia przepływającego wśród najgłębszych fundamentów twierdzy.

9. Platforma Wyładowcza. Przesiąknięta wodą konstrukcja także może być punktem ucieczki dla tych, którzy zechcą powierzyć swój los nie zbadanemu nurtowi przepływającej obok podziemnej rzeki, aczkolwiek większa jej część znajduje się obecnie pod poziomem wody (spory kawałek dalej strumień ten łączy się z fosą. Rwący nurt sprawia, że pływanie pod prąd będzie manewrem bardzo trudnym i wyjątkowo niebezpiecznym). Leżące w pobliżu łodzie są wypaczone i przegnile, ale wokoło poniewiera się dość suchego drewna, by zbudować tratwę.

10. Krypta Runów. W zatopionej komnacie znajdują się magiczne przedmioty i parę sztuk przeklętej broni. Zamek w drzwiach jest Niezwykle Trudny (-30) do otworzenia. Przechowywane tu mikstury zmieszały się z wypełniającą pomieszczenie wodą. Wypicie jej wiąże się z ryzykiem utraty pamięci lub zatruciem (bohater odnosi 1-100 obrażeń). Przy pierwszej próbie nurkowania ryzyko połknięcia odrobiny wody wynosi 10%; każda kolejna zwiększa je o 5%. Zbiornik ma cztery metry głębokości, a na jego dnie leży kilka przedmiotów magicznych i cenna księga.

Uwaga: Przy każdym nurkowaniu bohater wykonuje rzut 1k10 i sprawdza w poniższym zestawieniu, co udało mu się wydobyć z dna. Jeżeli wynikiem rzutu jest 8, 9 lub 10, kolejny rzut (2-20) określa, ile sz wyłowił. Jeśli wynik wskazuje na przedmiot, który już wydobyto, efektem próby jest 2-20 sztuk złota.

Przedmioty znajdujące się na dnie zbiornika:

1. Elegancki, lekki płaszcz, pozwalający posiadaczowi na przywołanie niewidzialności (patrz opis czaru o tej samej nazwie na str. 195) do trzech razy w przeciągu 24 godzin.
2. Księga Runów (w zapieczętowanej, wodoszczelnej skrzyneczce), zawierająca wszystkie zaklęcia Maga do 10 poziomu.
3. Dwie Tarcze Wilczej Formy +10. Każdego dnia pierwszy atak wymierzony w bohatera posługującego się tarczą jest automatycznie nieudany. Przy każdym kolejnym istnieje 20% szans, że posiadacz tarczy zmieni się natychmiast w wilka; stan ten utrzyma się przez 10 minut.
4. Łuk z dziesięcioma Strzałami Swędzenia. Trafiony taką strzałą przeciwnik drapie się nieprzerwanie przez 10 minut.
5. Pierścień Przyjaciół – lśni słabą poświatą, jeśli w promieniu 15 metrów od właściciela znajduje się potencjalny sprzymierzeniec.
6. Apaszka Niewidzialności (4 poziom) – pozwala właścicielowi stać się niewidzialnym (patrz opis czaru o tej nazwie, str. 195). Można jej użyć tylko raz dziennie z normalnymi ograniczeniami.
7. Magiczna Laska umożliwiająca rozpoznawanie i oszacowywanie wartości wszystkich rodzajów metalu znajdujących się w promieniu 3 metrów od właściciela. Dodatkowo daje właścicielowi premię +10 do obrony przed czarami Pierwotnymi. Przedmiot ten nie funkcjonuje pod wodą.
8. Na dnie zbiornika znajduje się łącznie 500 sz w szlachetnych kamieniach, biżuterii i złocie. Każde nurkowanie przynosi efekt w postaci dóbr o wartości od 2 do 20 sz.
9. Sztuki złota.
10. Sztuki złota.

11. Ukryte Schody. Prowadzą z Sali Klejnotów i Magicznych Krypt na drugi poziom Podziemnych Komnat. Odkrycie ich wymaga udanego Bardzo Trudnego (-20) Rzutu Percepcji.

12. Tajemne Wyjście. Ukryty w ścianie otwór o wymiarach dwie na trzy stopy wyprowadza do podziemnego strumienia, płynącego wokół podziemi twierdzy. Przepłynięcie kawałek z biegiem strumienia oznacza dotarcie do rzeki i szansę ucieczki.

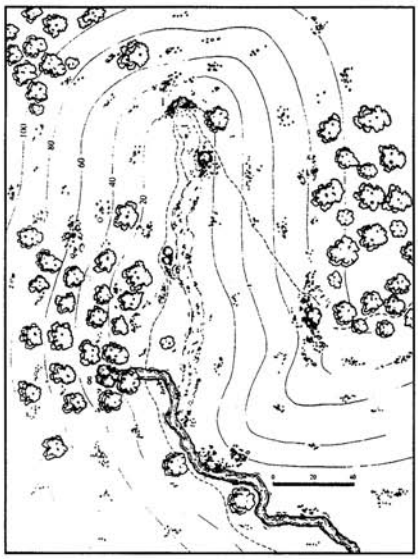
W zrujnowanym, ale śmiertelnie niebezpiecznym Zamku w Lasach, zwanym Herubar Gular, nie ma już głębszych lochów, nie ma też więcej pułapek i skarbów. Wejdź, jeśli się odważysz, poszukiwaczu przygód; niech fortuna prowadzi cię twą ścieżką! (dołączamy najlepsze życzenia dla wdowy po tobie i jej dzieci).

MIEJSCA PRZYGÓD: LEGOWISKO TROLLI

Wzgórzowe Trolle, trzymające w niewoli Leddona Grumma, zbudowały swoje legowisko we wnętrzu kamienistego wzgórza w głębokim lesie. Mieszka ich tutaj szóstka: trzy dorosłe samce, jedna dorosła samica, jeden młody samiec i jedno dziecko. Nocą jeden lub dwóch samców wychodzi na rozbój.

1. Wejście. Główne wejście do jaskini ma cztery i pół metra wysokości, leży poniżej grzbietu (patrz mapa) i zastawione jest głazem, do przetoczenia którego potrzeba byłoby dwóch-trzech silnych mężczyzn. Po zmroku czuwa tu zazwyczaj jeden z dorosłych samców – jeśli uda mu się nie zasnąć – podczas gdy inne śpią w środku. Niecałe 50 metrów dalej znajduje się inne, ukryte wejście, o którym te zakute łby nie mają pojęcia. Dojście do niego utrudniają drzewa i skały, ale można się tam wspiąć.

2. Pieczara mieszkalna. Od Wejścia ścieżka prowadzi wprost do ciemnej, cuchnącej nory, którą trolle nazywają swoim domem. Tu na drewnianych podestach samce wylegują się, i przechwalają, jedzą i piją. Pośrodku zwykle płonie ognisko, którego dym uchodzi przez dziurę w stropie. Tutaj też przechowywana jest najczęściej używana broń, zawsze pod ręką. Puste butelki, szkło i kości zaścielają ziemię.



Legowisko Wzgórzowych Trolli – widok z zewnątrz

3. Cela. Tutaj trolle trzymają więźniów – Leddona i jeszcze jednego człowieka (który zresztą twierdzi, że był w Zamku w Lasach). Jak na ironię, przykuto ich do skały zaledwie o parę stóp od ukrytego przejścia, poszarpanej dziury w skale, zablokowanej wielkim skalnym blokiem, spod którego sączy się woda z podziemnego strumienia, prowadzącego na zewnątrz, ku wolności. Więźniowie w zasadzie nie są pilnowani, ale co jakieś cztery godziny jeden z trollowych samców powinien zajrzeć do Celi i sprawdzić ich łańcuchy. Czterej mieszkańcy legowiska próbują podtuczyć Leddona, ale ich propozycja wyżywienia – wpół ugotowany królik i surowa dziczyzna – spotkała się z wyraźnym sprzeciwem ze strony zuchowatego młodzieńca. Dzięki zwiększonemu ostatnio napływowi niebacznych poszukiwaczy przygód na podłodze poniewiera się sporo kości i szkieletów. Tylko temu szczęśliwemu zrządzeniu losu Leddon Grumm i jego współwięzień zawdzięczają, że nie dołączyli jeszcze do innych ofiar w ich wiecznym odpoczynku.

Legowisko Wzgórzowych Trolli – plan orientacyjny

4. Spiżarnia. Półki wypełniają lepsze i gorsze wina z Dorwinionu, butelki piwa z Bree oraz rozmaite zapasy.

Legowisko Wzgórzowych Trolli – wnętrze

5. Jaskinia skarbów. Poza czasem posiłków (kiedy nie ma tu straży) pilnuje jej jeden z dorosłych samców. Spory kamień zagradza drogę każdej istocie większej od dziecka lub niedużego hobbita; dwóch silnych mężczyzn musiałoby się nieźle napocić, żeby odturlać go na bok. Wewnątrz pieczary znajduje się stosik łupów.

Przedmioty znajdujące się na stercie:

1. Dwa pozłacane hełmy, ozdobne, każdy wart jakieś 3 sz.
2. Kilkanaście pasów i zakrwawionych ubrań.
3. Dwie wysadzane kamieniami bransolety, każda wartości 1-10 ss.
4. Naszyjnik z rzadkich kamieni, wart 5-50 ss.
5. Para pudełek na biżuterię, o wymiarach 15 na 15 na 10 cm. W każdym znajduje się srebrny pucharek i garść sztuk srebra, warte są po 1-10 sz.
6. Porozrzucane pierścienie (w tym ten należący do Leddona), warte razem 1-10 ss.
7. Trzy wyglądające na nietknięte skórzane woreczki na zioła (Mistrz Gry może losowo określić, co zawierają i w jakich ilościach).

6. Pieczara – zbrojownia. Na ziemi leży parę podniszczonych tarcz i zwykłych toporów, gdzieś obok kilka krótkich mieczy. Jeden z nich jest mieczem +5, zaś inny waży o połowę mniej niż normalny miecz tego typu.

7. Ścieżka do niższych pomieszczeń. Długi, kręty i ciemny korytarz prowadzi do wilgotnej celi, w której mieszka podstarzała samica z jedynym dzieckiem (dorosłe samce nie rozpieszczają młodych i karmią je resztkami, twardymi ścięgnami i ogryzionymi kośćmi ofiar, które sami odrzucają).

8. Tajemne przejście. Ten wąziutki, niski i kręty korytarz biegnie wzdłuż strumienia i wyprowadza z legowiska trolli na zewnątrz, jakieś 50 metrów od używanego przez nie wejścia. Drogę blokuje duży, okrągły kamień.

Ostrzegamy, poszukiwaczu przygód, że wejście do legowiska trolli, jakkolwiek się byś skradał, jest posunięciem śmiertelnie niebezpiecznym, a słowa „śmiertelnie" użyliśmy z premedytacją.

Uwaga: Aby określić, ile i jakie zioła znajdują się w sakiewkach znalezionych w Jaskini skarbów, należy odwołać się do Tabeli Ziół, Trucizn i Chorób TZ-5 (str. 256), natomiast w Tabeli Zbiorczej Bohaterów Niezależnych na stronie 99 znajdują się informacje na temat poziomów i możliwości poszczególnych trolli.

• CZĘŚĆ VII •
DODATKI

W grze *Śródziemie* znajduje się wiele materiałów pomocniczych i informacyjnych, które mogą okazać się bardzo użyteczne zarówno dla graczy, jak i dla Mistrza Gry w czasie kampanii.

Dodatek D-1 — *Szablony postaci* — Ten rozdział zawiera szesnaście gotowych do gry, całkowicie ukształtowanych postaci . . . . . str. 113

Dodatek D-2 — *Kultury/Rasy* — Ten rozdział zawiera dokładne opisy wszystkich kultur oraz ras wspomnianych w Rozdziale 20.0 (str. 80). . . . . str. 146

Dodatek D-3 — *Stwory* — Ten rozdział zawiera dokładne opisy zwierząt i potworów spotykanych w Śródziemiu. . . . . str. 180

Dodatek D-4 — *Listy czarów* — Ten rozdział zawiera opisy i parametry czarów dostępnych w grze *Śródziemie*. . . . . str. 192

Dodatek D-5 — *Umiejętności drugorzędne* — Ten rozdział zawiera opisy wszystkich drugorzędnych umiejętności i ich kategorii wymienionych w Rozdziale 5.4.3 (str. 35) . . . . . str. 212

Dodatek D-6 — *Zasady opcjonalne* — Ten rozdział zawiera materiały opcjonalne dla tych Mistrzów Gry, którzy chcą większej szczegółowości i elastyczności swoich kampanii. . . . . str. 214

Dodatek D-7 — *Zasady konwersji z innych systemów* — Ten rozdział zawiera sugestie dotyczące przenoszenia postaci z gry *Śródziemie* do i z takich systemów jak: ***Władca Pierścieni***™ oraz ***AD&D®*** . . . . . str. 220

Dodatek D-8 — *Wybrane lektury* — Ten rozdział zawiera bibliografię gry *Śródziemie*. . . . . str. 226

Dodatek D-9 — *Karty i mapy* — Ten rozdział zawiera przeróżne karty przydatne podczas gry oraz siatki heksagonalne, które możesz skopiować dla własnego użytku w czasie gry. . . . . str. 227

Dodatek D-10 — *Tabele* — Ten rozdział zawiera wszystkie tabele używane w grze *Śródziemie*, począwszy od tabel taktycznych, służących do rozstrzygania walki, aż po tabele zbiorcze oraz strategiczne tabele pogody, skarbów i cen . . . . . str. 245

DODATEK • D-I
SZABLONY POSTACI

Na następnych 32 stronach znajduje się szesnaście szablonów gotowych do gry postaci, każdy wydrukowany na dwóch sąsiadujących stronach. Rozdział 3.0 (str. #) podaje, jakie informacje można znaleźć w szablonie postaci i jak ich używać.

1) **Wojownik – Czarny Numenorejczyk (str. 114)** – Indrazor: mężczyzna, wojownik, dumny najemnik wygnany z Umbaru.

2) **Wojowniczka Rohirrimów (str. 116)** – Z pozoru chłodna, lecz niezwykle uczuciowa wojowniczka, Leowina, ambitna amazonka.

3) **Wojownik – krasnolud (str. 118)** – Bali Czerwony Hełm, wojowniczy krasnolud z Żelaznych Wzgórz.

4) **Wojownik – Sindar (str. 120)** – Camthalion, spokojny, miłujący naturę elf.

5) **Zwiadowca – Dunlandczyk (str. 122)** – Belefleka, porywczy i towarzyski Dunlandczyk. Zabawia się w poetę i pisarza.

6) **Zwiadowca – hobbit (str. 124)** – Boffo Tuk (z Północnych Tuków), ryzykant wywodzący się spośród Fallohidów, pochodzi z Północnej Ćwiartki

7) **Zwiadowca – krasnolud (str. 126)** – Dwalin, trzeźwo myślący i podejrzliwy krasnolud, mieszka w Błękitnych Górach.

8) **Zwiadowca Leśnych Elfów (str. 128)** – Lothiniel, pogodna, kochająca roztywki elfka z północnej części Mrocznej Puszczy.

9) **Strażnik – Dunedain (str. 130)** – Galadhil, surowy, cichy mężczyzna z pogranicza Arthedain.

10) **Strażnik – Leśny Człowiek (str. 132)** – Skutilla, powściągliwy lecz spostrzegawczy mężczyzna pochodzący z Miasta Leśnych Ludzi w południowej części Mrocznej Puszczy.

11) **Bard z Dorwinionu (str. 134)** – Widonu, kobieta z Riavod, portu nad Morzem Rhun, twardy, przebiegły i przyjazna awanturniczka.

12) **Bard Noldorów (str. 136)** – Lolindir, dumny i twórczy elf, mieszka w Lorien.

13) **Mag – Leśny Elf (str. 138)** – Lamalas, ostrożny, ale miłujący rozrywkę elf spośród Avarich, pochodzi z Królestwa Leśnych Elfów w północnej części Mrocznej Puszczy.

14) **Mag – Dunedain (str. 140)** – Mirwena, poważna i dociekliwa kobieta, zakochana w jubilerstwie.

15) **Animista – Półelf (str. 142)** – Elbragol, myślący i powściągliwy Peredhil (półelf), wychowany przez Noldorów z Forlindonu.

16) **Animista – Beorning (str. 144)** – Beralath, szorstki i jowialny człowiek z rodu Beorna, mieszka w zachodniej części Doliny Anduiny.

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi	+30	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35
Skóra	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Utwardzana skóra	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Kolczuga	-5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Płytowa	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Biegłości:										
I-R tnące	+43	+56	+69	+82	+92	+99	+106	+113	+120	+125
I-R obuchowe	+33	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+60
Oburęczne	+3	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+60
Miotane	+33	+36	+44	+52	+60	+68	+76	+84	+92	+100
Strzeleckie	+33	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+60
Drzewcowe	+33	+41	+49	+57	+65	+73	+81	+89	+97	+105
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+31	+32	+38	+39	+45	+46	+52	+53	+59	+60
Jeździectwo	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Pływanie	+41	+42	+43	+44	+45	+46	+47	+48	+49	+50
Czytanie śladów	-24	+7	+8	+14	+15	+21	+22	+28	+29	+35
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Otwieranie zamków	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Rozbrajanie pułapek	+0	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Używanie przedmiotów	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Czary kierowane	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Budowa ciała	44	+57	+70	+83	+96	+109	+122	+135	+148	+161
Punkty Mocy	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Używanie łodzi	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Hazard	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+52	+54	+56
Używanie liny	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Znajomość nieba	-25	-25	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40

Opowieść Indrazora — Wychowano mnie tak, bym wiedział, że jestem kimś lepszym od innych ludzi. Mój ojciec Angaroth i matka Zirabel nie mogli uczynić inaczej, ponieważ jesteśmy prawdziwymi spadkobiercami Elrosa i linii Westernesse, najszlachetniejszej spośród Drugiego Pokolenia. To zarówno błogosławieństwo, jak i nieznośne brzemię, mieć w żyłach tak uświęconą krew.

Urodziłem się ćwierć wieku temu w Karab-tarid, „Końskiej iglicy", na wyspie Tol Glingal niedaleko Umbaru. Tam uczyłem się pływać, żeglować, łowić ryby i czytać z gwiazd niczym poślubiony morzu matrynarz. Miałem siedem lat, kiedy wyjechałem do Umbaru, by tam uczyć się języków, handlu i wojaczki wraz z podobnymi mnie. Często dochodziło do utarczek z naszymi, tak zwanymi dunedainkimi instruktorami, samozwańczymi „Korsarzami" z Gondoru. Ośmielali się podawać w wątpliwość czystość naszej linii, my kwestionowaliśmy ich dziedzictwo – w końcu pobili nas. Postanowiliśmy przyjąć karę i później wyrównać rachunki. Nienawidzę ich tak, jak nienawidzę Eldarów. Nikt nie jest lepszy ode mnie, poza moimi przodkami.

W wieku dwudziestu jeden lat stałem się zatazem mężczyzną i wygnańcem. Udaliśmy się wraz z moim oddziałem na wyprawę przeciw jakimś buntującym się Haradrimom i wpadliśmy w zasadzkę. Pozbawiono mnie przytomności. Po powrocie zostałem niesłusznie oskarżony o zdradę mojego pana. Nilárdu, nikczemny Książę Korsarzy, który miał zadecydować o moim losie, pamiętał kim jestem i potępił mnie, więc kiedy kazano mi wybierać pomiędzy wygnaniem i egzekucją, wybrałem to pierwsze. Od tej pory wędruję po świecie, służąc jako najemnik i żyję nadzieją zdobycia wystarczającego bogactwa, by wrócić do domu i ponownie wykupić obywatelstwo oraz odzyskać honor.

Mimo iż przed opuszczeniem Umbaru nie pozwolono mi spotkać się z rodziną, mogłem zobaczyć się z moim młodszym bratem. Przyniósł mi błękitno-czarną kolczugę, którą teraz noszę i okrągłą tarczę z zaostrzoną krawędzią, którą wykuł dziad mojego ojca – jest ona zaczarowana i utrzymuje się na powierzchni każdej cieczy (wraz z ładunkiem do 230 kilogramów), stabilnie niczym łódź i dobrze mi służy na morzach i w wodach strumieni.

Waga razem – 37.25 kg *Bez plecaka* – 15 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-30 kg; -5: 31-40 kg; -10: 41-50 kg; -15: 51-60 kg; -25: 61-70 kg; -35: 71-80 kg

Kolczuga — Hełm stalowy (-5 do Percepcji)

Naramienniki (-5 do wszystkich PA)

Miecz (+10 PA) (1.5 kg) — Włócznia (2.5 kg)

Toporek (2.5 kg) — Sztylet (0.5 kg)

Tarcza (+25 PO, specjalne, patrz historia) (7.5 kg)

Ubranie i przedmioty osobiste (w tym buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (pieniądze, krzesiwo i hubka) – 9 ss, 3 sb, 5 md, 2 sc (0.5 kg)

Plecak ze stelażem (uniesie 23 kg, waży 1.5 kg) (1.5 kg)

Śpiwór (2.5 kg)

Namiot (4.5 kg) — Zestaw wytrychów (0.25 kg)

15 metrów doskonałej liny (1.5 kg)

9 pochodni (4.5 kg)

Bukłak (0.5 kg)

Racje podróżne (1 tydzień) (7 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

Wzrost:	190 cm
Waga:	101 kg
Włosy/Oczy:	Czarne/Szare
Płeć/Wiek:	Mężczyzna/25
Sfera:	Przepływ
Powierzchowność:	Wyniosły
Osobowość:	Zadufany
Motywacja:	Własne dobro
Światopogląd:	Egocentryczny

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Adunaicki	5	
Westron	5	
Haradaicki	5	
Apysaicki	2	
Czarna Mowa	2	
Varadja	–	
—	–	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	90	+10
Zwinność	100	+25
Kondycja	79	+10
Inteligencja	58	+0
Intuicja	36	+0
Pewność Siebie	62	+5
Wygląd	96	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1)	
2)	
3)	
4)	
5)	
6)	
7)	

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	+10/-5	___	___PA
1-R obuchowe	___	-5	___	___PA
Oburęczne	___	-5	___	___PA
Miotane	___	-5	___	___PA
Strzeleckie	___	-5	___	___PA
Drzewcowe	___	-5	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	-5	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	-5	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	___	___	___SP
Używanie łodzi	___	___	___	___MS,MD
Hazard	___	___	___	___MS
Używanie liny	___	___	___	___MS
Znajomość nieba	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+0	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+0	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+15	___	___	___RO
RO, Choroby:	+15	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+15	+25	___	___PO
Bazowa PA czarem:	+0	-5	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Skóra	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Utwardzana skóra	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Kolczuga	-15	-5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Płytowa	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Biegłości:										
1-R tnące	+38	+51	+64	+77	+82	+87	+93	+97	+102	+107
1-R obuchowe	-7	-4	-1	+2	+5	+8	+11	+14	+47	+50
Oburęczne	-7	-4	-1	+2	+5	+8	+11	+44	+47	+55
Miotane	-2	+1	+4	+7	+10	+13	+16	+49	+57	+65
Strzeleckie	+33	+41	+49	+57	+70	+83	+91	+96	+101	+106
Drzewcowe	+28	+36	+44	+52	+60	+68	+81	+89	+94	+99
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	-4	-3	-2	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Jeździectwo	+46	+52	+55	+58	+61	+64	+67	+70	+73	+76
Pływanie	+26	+27	+28	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Czytanie śladów	-19	-18	+13	+14	+15	+16	+22	+23	+24	+30
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+5	+5	+5	+10	+15	+15	+20	+25	+25	+30
Otwieranie zamków	-20	-20	+10	+10	+15	+20	+20	+25	+30	+30
Rozbrajanie pułapek	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+20	+20	+25	+30
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Używanie przedmiotów	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Czary kierowane	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+52
Budowa ciała	29	36	44	51	59	66	74	81	89	96
Punkty Mocy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Obchodzenie się ze zwierzętami	+5	+5	+5	+5	+10	+10	+10	+10	+15	+15
Giętkie ciało	-5	-5	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Woltyżerka	-5	-5	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Pierwsza pomoc	-20	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+20	+20
Wyszukiwanie pożywienia	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Znajomość nieba	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50

Opowieść Leowiny – Już jako dziewczyna, jeżdżąc konno po okolicach mego domu w Aldburgu, widziałam, że lepiej radzę sobie z wierzchowcem i władam mieczem niż mój utalentowany brat. Żałowałam tylko, że nie mogę sprawdzić się w walce z kimś podobnym do mnie. Dziwne mi się zdawało, że dzikie kobiety Dun-

Waga razem – 19.15 kg *Bez sakw* – 11 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-17 kg; -10: 18-22 kg; -20: 23-30 kg; -25: 31-40 kg; -30: 41-50 kg; -35: 51-60 kg

Bali Czerwony Hełm

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi	+5	+5	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Skóra	-40	-40	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Utwardzana skóra	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Kolczuga	+5	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Płytowa	-60	-60	-30	-20	-10	+10	+10	+10	+10	+10
Biegłości:										
1-R tnące	+3	+6	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+60
1-R obuchowe	+58	+71	+84	+89	+94	+99	+104	+109	+114	+119
Oburęczne	+33	+41	+49	+62	+75	+88	+96	+101	+106	+111
Miotane	+8	+11	+14	+17	+20	+23	+26	+29	+32	+35
Strzeleckie	+8	+11	+14	+22	+30	+38	+51	+64	+77	+83
Drzewcowe	+3	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+65
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+6	+7	+8	+9	+15	+16	+22	+28	+34	+40
Jeździectwo	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Pływanie	-19	-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10
Czytanie śladów	-24	-23	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+0	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
Otwieranie zamków	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30
Rozbrajanie pułapek	+0	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Używanie przedmiotów	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Czary kierowane	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Nowe listy czarów	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+5	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Budowa ciała	60	73	86	99	112	125	138	151	164	177
Punkty Mocy	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Wiedza o jaskiniach	-25	+5	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20
Pierwsza pomoc	-30	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Wyszukiwanie pożywienia	-25	-25	+5	+10	+10	+15	+15	+25	+35	+45

Opowieść Balego Czerwonego Hełma — Dorastałem w Żelaznych Wzgórzach, nie opodal źródeł rzeki Carnen. Mieszkałem z moim ojcem Nainem, całe lato spędzając na wyprawach w Szare Góry. Podczas trzeciej takiej podróży lodowy smok Lomaw pozbawił Naina życia. Ciężar utrzymania rodziny spoczął na moich barkach i choć przysiągłem zgładzić bestię i upomnieć się o jej skarb jako cenę za życie Naina, wiem, że muszę trochę poczekać i lepiej się wyszkolić. Moi rodacy dziwią się tym oporom, ale szanuję tradycję i postępuję tak, jak postępowali przodkowie. Nigdy nie działamy pośpiesznie, nasz ogień płonie zbyt głęboko.

Tymczasem wędruję w poszukiwaniu topora – Zabójcy Smoków, który pozwoli mi zabić Lomawa i dotrzymać przysięgi. Gali, mój brat, został w domu i troszczy się o wszystko w moim imieniu, zaś ja uczę się nowych rzeczy i kontynuuję długie poszukiwania. Gali jest mężnym wojownikiem i nikomu nie ufam tak, jak jemu.

Jak wszyscy Naugrimowie toleruję Nortów, a towarzystwo innych Hildorów znoszę całkiem nieźle. Jestem podejrzliwy w stosunku do tych mięczakowatych mieszkańców miast i pretensjonalnych elfów – zwłaszcza Eldarów. Wejdę jednak w spółkę z każdym, kto pomoże mi osiągnąć mój cel i będzie mnie traktował z należytym szacunkiem.

Wędruję pieszo tam, gdzie inni jadą konno, z dumą niosę swą broń. Niestety, mój magiczny hełm zmuszony jestem trzymać w plecaku; zamiast straszyć innych podróżnych groźnie wyglądającym stalowym cebrzykiem, noszę ciemnoniebieski kaptur, który pozwala mi w razie potrzeby jednym poleceniem „Gotuj się!" sprawić, że hełm znajdzie się na głowie, zaś wybrany oręż, noszony przy pasie, wskoczy mi do ręki.

Waga razem – 29 kg *Bez plecaka* – 10.25 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-30 kg; -5: 31-40 kg; -10: 41-50 kg; -20: 51-60 kg; -35: 61-70 kg

Kolczuga (+10 PO) Tarcza (+25 PO) (4 kg)

Nagolenniki i Naramienniki (-5 PA, -5 do Ruchu)

Stalowy Hełm i Błękitny Kaptur (-5 Percepcji, specjalne, patrz historia)

Topór bojowy (1.5 kg) Młot bojowy (2.5 kg)

Proca (0.25 kg) Woreczek (20 kamieni) (1.5 kg)

Ubrania i przedmioty osobistego użytku (włączając zbroję, buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwo i hubka) – 7 sz, 7 ss, 7 sb, 7 sc (0.5 kg)

Plecak ze stelażem (pomieści 20 kg) (1.5 kg) Śpiwór (2.5 kg)

Płachta biwakowa (2 kg) Zestaw wytrychów (0.25 kg)

15 metrów doskonałej liny (1.5 kg) 7 pochodni (3.5 kg)

Bukłak (0.5 kg) Racje podróżne (1 tydzień, 7 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	-5	___	___MD
Skóra	___	-5	___	___MD
Utwardzana skóra	___	-5	___	___MD
Kolczuga	___	-5	___	___MD
Płytowa	___	-5	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	-5	___	___PA
1-R obuchowe	___	-5	___	___PA
Oburęczne	___	-5	___	___PA
Miotane	___	+10/-5	___	___PA
Strzeleckie	___	-5	___	___PA
Drzewcowe	___	-5	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	-5	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	___	___	___SP
Wiedza o jaskiniach	___	___	___	___MS,MD
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Wyszukiwanie pożywienia	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+40	___	___	___RO
RO, Przepływ:	-5	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+35	___	___	___RO
RO, Choroby:	+35	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+0	+20	___	___PO
Bazowa PA czarem:	+0	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 145 cm
Waga: 74 kg
Włosy/Oczy: Czarne/Szare
Płeć/Wiek: Mężczyzna/25
Sfera: Przepływ
Powierzchowność: Trzeźwy, Cichy
Osobowość: Wojowniczy
Motywacja: Chronić rasę
Światopogląd: Prawo/Zasady

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Khuzdul	5	
Westron	5	
Sindarin	3	
Umitycki	2	
Leśnych Elfów	2	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	98	+25
Zwinność	77	+0
Kondycja	93	+25
Inteligencja	63	+0
Intuicja	55	-5
Pewność Siebie	43	-5
Wygląd	49	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1)	
2)	
3)	
4)	
5)	
6)	
7)	

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35
Skóra	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Utwardzana skóra	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Kolczuga	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60
Płytowa	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Biegłości:										
1-R tnące	+23	+31	+39	+47	+60	+73	+81	+86	+91	+96
1-R obuchowe	-12	-9	-6	+27	+30	+33	+36	+39	+42	+45
Oburęczne	-12	-9	+24	+27	+30	+33	+36	+39	+42	+45
Miotane	+3	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+60
Strzeleckie	+48	+61	+74	+87	+82	+87	+102	+107	+112	+117
Drzewcowe	+18	+21	+24	+27	+30	+33	+42	+49	+57	+65
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+31	+32	+38	+39	+45	+46	+52	+53	+59	+60
Jeździectwo	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Pływanie	+36	+37	+38	+39	+40	+41	+42	+43	+44	+45
Czytanie śladów	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+72	+74	+76
Otwieranie zamków	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Rozbrajanie pułapek	-10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Używanie przedmiotów	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Czary kierowane	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+67	+69	+71
Budowa ciała	28	36	43	51	64	77	90	103	116	129
Punkty Mocy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Akrobatyka	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Używanie łodzi	+0	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60
Pierwsza pomoc	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Wyszukiwanie pożywienia	+20	+25	+30	+35	+35	+35	+40	+45	+50	+55
Medytacja	-5	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45
Znajomość nieba	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65

Opowieść Camthaliona — Zawsze uwielbiałem uganiać się za wszelkimi stworzeniami skaczącymi pośród gałęzi moich rodzinnych wysokich lasów w Lindamarze. Tam, wśród olbrzymich drzew Harlindonu, nauczyłem się żyć blisko gwiazd.

Podobnie jak mój brat- bliźniak jedno oko mam zielone, a drugie niebieskie, ale odwrotnie niż on – moje prawe ma barwę nieba, tak samo, jak jego lewe. Nasz mistrz, bard imieniem Arovesse, zwykł mawiać, że „każdy z was może znać drugą stronę natury swojego brata" i głęboko odczuwać znaczenie wypowiadanych przez drugiego słów. Wiem tylko, że bez względu na dzielącą nas odległość, mogliśmy czuć wzajemnie swój ból i strach. Stąd właśnie wiem, że mój brat nie żyje.

Haldamir opuścił rodzinny dom dwa lata temu. Zamierzał udać się do Lorien, a stamtąd do Belfalas w południowym Gondorze. Poszukiwał dzwonu, który nasz wspaniały wuj stworzył niegdyś dla Pani Galadrieli, bo, jak powiadają, w tym czarodziejskim instrumencie zaklęte jest zwierciadło, które odpowie na pytania i ukoi wszelką żałość. Miotany tęsknotą za morzem i pogrążony w smutku po stracie młodzieńczej miłości, Lessien, Haldamir pragnął potwierdzić słuszność tej opowieści. Przepadł gdzieś, zaś ja postanowiłem go odnaleźć.

Kocham zwierzęta i inne elfy, ale nie ufam ludziom. Nie znoszę ich lekceważenia dla natury i żądzy zasiedlenia każdego skrawka ziemi. Jednak w razie potrzeby potrafię zapanować nad swymi uczuciami. Z magicznym łukiem, który Haldamir podarował mi odchodząc z domu, czuję się wystarczająco pewnie, by zapuścić się na zatłoczone drogi północno-zachodniego Endoru.

Waga razem – 12.75 kg *Bez kalety* – 7.5 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-17 kg; -5: 18-22 kg; -10: 23-30 kg; -15: 31-40 kg; -20: 41-50 kg; -25: 51-60 kg; -40: 61-70 kg; -50: 71-80 kg

Sztylet (0.5 kg)
Miecz (2 kg)
Długi łuk (+10 PA) (1.5 kg)
2 kołczany (20 strzał w każdym) (3.5 kg)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 3 ss (0.5 kg)

Kaleta (pojemność 5 kg, waży 0.5 kg)
- 1 pochodnia (0.5 kg)
- 15 m doskonałej liny (1.5 kg)
- Zestaw wytrychów (0.25 kg)
- Bukłak (0.5 kg)
- Chleb (1 tydzień, 2 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	___	___	___PA
1-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	+10	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	___	___	___SP
Akrobatyka	___	___	___	___MD,MS
Używanie łodzi	___	___	___	___MS
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Wyszukiwanie pożywienia	___	___	___	___MS
Medytacja	___	___	___	___MS
Znajomość nieba	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+0	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+15	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+20	___	___	___RO
RO, Choroby:	+110	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+25	___	___	___PO
Bazowa PA czarem:	+0	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 192 cm
Waga: 86 kg
Włosy/Oczy: Blond/Nieb. i Ziel.
Płeć/Wiek: Mężczyzna/27
Sfera: Przepływ
Powierzchowność: Spokojny, Cichy
Osobowość: Spokojny, Zadowolony
Motywacja: Altruista
Światopogląd: Dobry

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost/ poziom
Sindarin	5	
Westron	5	
Leśnych Elfów	5	
Quenya	4	
Waildyth	2	
Rohirrimów	2	
Nahaiduk	2	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	90	+10
Zwinność	96	+25
Kondycja	76	+10
Inteligencja	44	+0
Intuicja	90	+15
Pewność Siebie	92	+20
Wygląd	87	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1) Leczenie	1
2)	
3)	
4)	
5)	
6)	
7)	

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Skóra	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Utwardzana skóra	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Kolczuga	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60
Płytowa	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Biegłości:										
I-R tnące	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
I-R obuchowe	+16	+19	+18	+17	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Oburęczne	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5
Miotane	+26	+32	+38	+44	+50	+56	+62	+68	+71	+74
Strzeleckie	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Drzewcowe	+26	+32	+38	+44	+50	+56	+62	+68	+71	+74
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+61	+67	+73	+79	+85	+88	+91	+94	+97	+100
Jeździectwo	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Pływanie	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Czytanie śladów	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Podstępy:										
Zaskakiwanie	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Podkradanie się/krycie się	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+75	+79
Otwieranie zamków	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Rozbrajanie pułapek	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+75
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Używanie przedmiotów	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Czary kierowane	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+87
Budowa ciała	37	43	48	54	59	65	70	76	81	87
Punkty Mocy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Akrobatyka	+5	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Aktorstwo	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50
Giętkie ciało	-15	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35
Wyszukiwanie pożywienia	-20	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Przemawianie publiczne	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Śpiewanie	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50

Opowieść Belefleki — Moja matka Malbicca zwykła mawiać: „nigdy nie bój się węży, a zwłaszcza Ludzi z Rohanu". Bawiły mnie wszystkie jej cudowne opowieści i powiedzonka, ale to pamiętam najlepiej. Najdziwniejsze jednak jest to, że jakoś nie wziąłem sobie jej rady do serca i wciąż na widok węża przebiega mnie dreszcz i wciąż obawiam się Rohirrimów. Potrafię obłaskawić wilka, nawet najbardziej krwiożerczego, stanę do walki z każdym orkiem czy trollem, ale nie dotknę węża i nie stawię czoła Człowiekowi z Rohanu. To dziwny strach wyniesiony z piosenki, którą usłyszałem jeszcze jako dzieciak. Nie potrafię się go pozbyć.

Nadal uwielbiam podróże, zwłaszcza w dzikie tereny, a historię mych wędrówek zapisuję i prozą, i pieśnią. Z tych to powodów opuściłem dom rodzinny w Cillieno-Cilstrem w Dunfearan i teraz, z solidną włócznią, tarczą, toporem i bezcenną księgą czystych pergaminowych stronic poszukuję wartych odnotowania przygód. Mam nadzieję zapisać się jakoś w bogatej historii mojego ludu; moja siostra, Mara, przepowiedziała mi sławę i pewien jestem, że kręte ścieżki zaprowadzą mnie kiedyś do spełnienia jej wizji.

Bez wątpienia jestem człowiekiem zuchwałym i gwałtownym, a także chętnym do układania pieśni – wystarczy drobna sugestia lub zwykła zachcianka. Moi rodacy, Dunlandczycy, uważają, że jestem towarzyski, inni – że po prostu hałaśliwy. Możliwe, że Ludzie ze Wzgórz są według przyjętych norm dość głośni, ale na pewno nie jesteśmy równie nudni i męczący jak ci, którzy się na nas skarżą. Ich narzekania rozśmieszają mnie.

Waga razem – 21.25 kg *Bez plecaka* – 12 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-17 kg; -5: 18-22 kg; -15: 23-30 kg; -20: 31-40 kg; -25: 41-50 kg; -35: 51-60 kg; -50: 61-80 kg

Tarcza (+25 PO) (7 kg) Włócznia (2 kg)

Toporek (2.5 kg) Sztylet (0.5 kg)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 2 ss, 9sb, 6 md, 7 sc (0.5 kg)

Plecak (pojemność 10 kg, waży 1 kg)

- Śpiwór (2.5 kg)
- Zestaw wytrychów (0.25 kg)
- Księga pergaminowych stronic (0.5 kg)
- 15 m doskonałej liny (1.5 kg)
- 2 pochodnie (1 kg)
- Bukłak (0.5 kg)
- Racje podróżne (2 dni, 2 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
I-R tnące	___	___	___	___PA
I-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	+15	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	___	___	___SP
Akrobatyka	___	___	___	___MD
Aktorstwo	___	___	___	___MS
Giętkie ciało	___	___	___	___MD
Wyszukiwanie pożywienia	___	___	___	___MS
Przemawianie publiczne	___	___	___	___MS
Śpiewanie	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+0	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+5	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+10	___	___	___RO
RO, Choroby:	+10	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+10	+25	___	___PO
Bazowa PA czarem:	+0	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 175 cm
Waga: 78 kg
Włosy/Oczy: Brązowe/Brązowe
Płeć/Wiek: Mężczyzna/20
Sfera: Przepływ
Powierzchowność: Żywy
Osobowość: Emocjonalna
Motywacja: Egocentryczny
Światopogląd: Religia

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Dunael	5	
Westron	5	
Pukael	1	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	76	+10
Zwinność	90	+10
Kondycja	91	+10
Inteligencja	36	+0
Intuicja	79	+5
Pewność Siebie	81	+5
Wygląd	52	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1)	
2)	
3)	
4)	
5)	
6)	
7)	

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

Kultura/rasa: Hobbit (z Fallohidów) **Boffo Tuk (z Północnych Tuków)** **Profesja:** Zwiadowca

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi: +50 na wszystkich poziomach			*Skóra:* +0 na wszystkich poziomach							
Skóra utwardzana: -10 na wszystkich poziomach										
Kolczuga: -90 na wszystkich poziomach										
Płytowa: -105 na wszystkich poziomach										
Biegłości:										
I-R tnące	-14	-8	-2	+4	+10	+16	+22	+28	+34	+40
I-R obuchowe	-44	-43	-42	-41	-40	-39	-38	-37	-36	-35
Oburęczne	-44	-43	-42	-41	-40	-39	-38	-37	-36	-35
Miotane	+51	+52	+53	+54	+55	+56	+57	+58	+59	+60
Strzeleckie	+56	+62	+68	+74	+80	+86	+92	+98	+101	+104
Drzewcowe	-44	-43	-42	-41	-40	-39	-38	-37	-36	-35
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+56	+62	+68	+74	+80	+86	+92	+98	+101	+104
Jeździectwo	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Pływanie	+46	+47	+48	+49	+50	+51	+52	+53	+54	+55
Czytanie śladów	-24	+7	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Podstępy:										
Zaskakiwanie	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Podkradanie się/krycie się	+27	+34	+41	+48	+55	+49	+63	+67	+71	+75
Otwieranie zamków	+17	+29	+41	+53	+60	+64	+68	+72	+76	+80
Rozbrajanie pułapek	+12	+19	+26	+33	+45	+57	+64	+68	+72	+76
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Używanie przedmiotów	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Czary kierowane	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Nowe listy czarów	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+28	+36	+44	+52	+60	+68	+73	+78	+83	+88
Budowa ciała	49	52	58	63	69	74	80	85	91	96
Punkty Mocy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Akrobatyka	+15	+45	+45	+50	+50	+55	+55	+60	+60	+65
Wycena	-25	+5	+5	+5	+10	+10	+10	+15	+15	+15
Giętkie ciało	+15	+15	+45	+45	+50	+50	+55	+55	+60	+60
Pierwsza pomoc	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+10	+10	+10	+15
Używanie liny	-25	-25	+5	+5	+5	+10	+10	+10	+15	+15
Kuglarstwo	-30	-30	-30	-30	-30	-30	+0	+5	+10	+15

Opowieść Boffo Tuka — Nazywam się Boffo Tuk (z północnych Tuków), jako że wywodzę się z linii Tuków z Oatbarton, a mój słynny wuj, Boffo, był ulubieńcem mojej matki Isumelii. Niegdyś przemierzał kraj wraz ze Strażnikami Północy, pomagając im strzec granicy za Wzgórzami Evendim. Mama zawsze uważała, że jest wspaniały, niczym gorące ciastko z kremem w chłodny, zimowy poranek.

My, Tukowie, jesteśmy Fallohidami – wysocy, jasnowłosi, smukli i dość niezwykli, jak na hobbickie normy, poza tym lubimy myszkować tu i tam. Mówi się, że drzemie w nas żądza wędrówek – i jest w tym spro racji, zwłaszcza gdy idzie o nas, Tuków z Północy. W przeciwieństwie do naszych pobratymców z Zachodniej Ćwiartki, lubimy zamieszkiwać skraj zimnej, pustej Północy.

Właściwie nie wiem, dlaczego opuściłem dom, ale może z tego powodu, że tak bardzo lubię zagadki, iż postanowiłem sprawdzić, jaką tajemnicę kryje dziwaczny spadek, który odziedziczyłem po wuju. Zostawił mi tylko trzy rzeczy: magiczny miecz (właściwie sztylet), sakiewkę pełną zaczarowanych otoczaków i zwój, na którym zapisano te słowa:

„Wyciągnij dłoń, on poda ci nos.
Deszcz zacznie padać, gdy on wyda głos.
Mocą swą święci kamieni trzos."

Zamierzam rozwikłać tę zagadkę bez względu na to, jak daleko będę musiał zawędrować. W końcu noszę to samo imię, co mój wuj.

Uwaga: Boffo nie wie o tym, ale w każdym z kamieni w sakiewce zaklęty jest jeden czar z poziomów 1–3 – sam wybiera, jaki – który zaczyna działać w chwili, gdy kamyk zostanie rzucony; zaklęcie obejmuje swym wpływem miejsce, w które trafi kamień. Otoczaki pochodzą z daleka, aż z Mumakanu, a zaczarował je król olifantów, Mumatbunnur.

Tak więc kieruję się do Gondoru, gdzie kiedyś Boffo Tuk zyskał i utracił fortunę. Mam nadzieję, że uda mi się natknąć po drodze na kilka elfów i uniknąć spotkania z górskimi wilka mi. Zobaczymy.

Waga razem – 7.75 kg *Bez kalety* – 3 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-8 kg; -20: 9-12 kg; -35: 13-17 kg; -60: 18-22 kg; -80: 23-30 kg

Proca (0.25 kg) I woreczek (20 kamieni) (1.5 kg)

Sztylet (+5 PA, 0.5 kg)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 7 ss, 3 sb, 2 md, 6 sc (0.5 kg)

Zestaw wytrychów (+10 do Otwierania Zamków i Rozbrajania Pułapek) (0.25 kg)

Kaleta (pojemność 5 kg, waży 0.5 kg)

Śpiwór (mały, 1 kg) Fajka i fajkowe ziele (0.25 kg)

8 m doskonałej liny (0.7 kg)

Bukłak (0.5 kg) Chleb (1 tydzień, 2 kg)

Woreczek z 12 „otoczakami" (specjalne: patrz historia)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	+5	___	___PA
1-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	+10	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	+10	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	___	___	___SP
Akrobatyka	___	___	___	___MD
Wycena	___	___	___	___MS
Giętkie ciało	___	___	___	___MS,MM
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Używanie liny	___	___	___	___MS
Kuglarstwo	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+50	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+20	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+55	___	___	___RO
RO, Choroby:	+40	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+40	___	___	___PO
Bazowa PA czarem:	+0	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 112 cm
Waga: 28 kg
Włosy/Oczy: Brązowe/Brązowe
Płeć/Wiek: Mężczyzna/31
Królestwo: Przepływ
Powierzchowność: Beztroski
Osobowość: Radosna
Motywacja: Ciekawość
Światopogląd: Dobry

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Kuduk	5	
Westron	5	
Dunael	2	
Leśnych Elfów	1	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	56	-20
Zwinność	100	+40
Kondycja	92	+25
Inteligencja	69	+0
Intuicja	78	+0
Pewność Siebie	49	-5
Wygląd	61	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1)	
2)	
3)	
4)	
5)	
6)	
7)	

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Skóra	-35	-35	-35	-35	-35	-5	-5	-5	-5	-5
Utwardzana skóra	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Kolczuga	-5	+0	+5	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Płytowa	-65	-65	-65	-65	-65	-65	-35	-30	-25	-20
Biegłości:										
1-R tnące	-4	-3	-2	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
1-R obuchowe	+51	+62	+73	+76	+79	+82	+85	+88	+91	+94
Oburęczne	-4	-3	-2	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Miotane	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Strzeleckie	-19	-18	-17	-16	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Drzewcowe	-4	-3	-2	-1	+3	+36	+42	+48	+54	+60
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+11	+17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+65
Jeździectwo	-19	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Pływanie	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5
Czytanie śladów	+11	+12	+13	+19	+20	+26	+27	+33	+34	+40
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+1	+2
Podkradanie się/krycie się	+2	+9	+16	+23	+30	+37	+49	+61	+65	+69
Otwieranie zamków	+22	+29	+41	+48	+60	+67	+71	+75	+79	+83
Rozbrajanie pułapek	+17	+29	+36	+48	+55	+67	+71	+75	+79	+83
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Używanie przedmiotów	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Czary kierowane	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Nowe listy czarów	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+23	+31	+39	+47	+55	+63	+71	+79	+84	+89
Budowa ciała	42	47	53	58	64	69	75	82	86	91
Punkty Mocy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Wycena	-20	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Wiedza o jaskiniach	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+25	+20	+25	+25
Dyplomacja	-20	+10	+10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35
Pierwsza pomoc	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Wyszukiwanie pożywienia	+10	+10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35

Opowieść Dwalina — Jestem Dwalin, syn Druina. Pochodzę z Nan Naugrim, „Doliny Krasnoludów", wciśniętej między wschodnie stoki Gór Błękitnych. Dorastałem tam i w kopalniach pobliskiego Numeriadoru, za młodu jeszcze poznałem Eldarów i Dunedainów. Nie żywię żadnych uprzedzeń do tych szlachetnych ludów. Za to do orków i trolli, którzy czasem napadali nasze ziemie, czuję tylko nienawiść.

Jak większość przedstawicieli mojej rasy, bardzo poważnie traktuję przyjaciół i wrogów; dlatego też kiedy mój przyjaciel z lat dziecinnych, Bain, zapytał, czy nie zechciałbym mu towarzyszyć w dwóch wyprawach do Żelaznych Wzgórz, poszedłem z nim jako zwiadowca. Wynagrodzeniem było trochę złota i nowe kontakty handlowe, nie wspominając o jego doskonałym towarzystwie.

Kiedy w Mrocznej Puszczy, przy drodze zwanej przez elfy „Drogą krasnoludów", zaatakowały nas wielkie pająki, Bain uratował mnie od śmierci – zawdzięczam mu życie. Teraz Bain jest niestety kaleką – został ranny w potyczce ze wzgórzowymi trollami – i poprosił mnie, bym wypełnił swe zobowiązanie i odszukał jego młot, który stracił w walce. Będący magicznym symbolem jego rodu, młot-zabójca smoków uosabia ducha jego przodków. Bain uważa, że znajduje się on w legowisku wzgórzowych trolli, gdzieś w Rhudaurze. Mogę mieć tylko nadzieję, że od tego czasu nie zaginął ani nie został sprzedany. Moje wędrówki prowadzą mnie ku temu celowi, ale musi jeszcze minąć trochę czasu, zanim będę miał dość siły i umiejętności, aby podjąć się wyznaczonego zadania. Na razie podróżuję w poszukiwaniu doświadczenia, mocy i narzędzi przydatnych w mojej misji.

Waga razem – 29.75 kg *Bez plecaka* – 10.75 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-22 kg; -10: 23-30 kg; -15: 31-40 kg; -20: 41-50 kg; -40: 51-60 kg

Kolczuga 2 sztylety (1 kg)

Tarcza (+25 PO) (7 kg) Maczuga (+15 PA) (2.5 kg)

Zestaw wytrychów (+10 do Otwierania Zamków i Rozbrajania Pułapek) (0.25 kg)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 7 sz, 4 ss, 8 sb, 7 md (0.5 kg)

Plecak ze stelażem (pojemność 20 kg, waga 1.5 kg)

Płachta biwakowa (2 kg) Śpiwór (2.5 kg)

30 m doskonałej liny (3 kg) 5 pochodni (2.5 kg)

Bukłak (0.5 kg) Racje podróżne (1 tydzień, 7 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

Wzrost: 165 cm
Waga: 68 kg
Włosy/Oczy: Czarne/Brązowe
Płeć/Wiek: Mężczyzna/23
Sfera: Przepływ
Powierzchowność: Trzeźwy, Cichy
Osobowość: Podejrzliwy
Motywacja: Materialistyczna
Światopogląd: Neutralny

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Khuzudul	5	
Westron	5	
Sindarin	3	
Umitycki	2	
Leśnych Elfów	2	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	96	+20
Zwinność	60	+5
Kondycja	56	+15
Inteligencja	77	+5
Intuicja	92	+5
Pewność Siebie	41	-5
Wygląd	77	–

Listy Czarów — Wyuczone na poziomie

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....
6) .....
7) .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	___	___	___PA
1-R obuchowe	___	+15	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	+10	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	+10	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czaty kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	___	___	___SP
Wycena	___	___	___	___MS
Wiedza o jaskiniach	___	___	___	___MS,MD
Dyplomacja	___	___	___	___MS
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Wyszukiwanie pożywienia	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+45	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+5	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+25	___	___	___RO
RO, Choroby:	+25	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+5	+25	___	___PO
Bazowa PA czarem:	+0	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30
Skóra	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Utwardzana skóra	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Kolczuga	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Płytowa	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85
Biegłości:										
1-R tnące	+11	+17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+62
1-R obuchowe	-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16	-15
Oburęczne	-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16	-15
Miotane	-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+5
Strzeleckie	+41	+47	+53	+59	+65	+71	+77	+80	+83	+86
Drzewcowe	-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16	-15
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+31	+32	+33	+34	+35	+36	+37	+38	+39	+40
Jeździectwo	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Pływanie	+36	+37	+38	+39	+40	+41	+42	+43	+44	+45
Czytanie śladów	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	+1	+2	+3	+4	+5	+7	+8	+9	+10
Podkradanie się/krycie się	+47	+54	+61	+68	+75	+82	+86	+90	+94	+98
Otwieranie zamków	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+85
Rozbrajanie pułapek	+17	+24	+31	+38	+45	+52	+59	+66	+73	+90
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Używanie przedmiotów	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Czary kierowane	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+33	+41	+49	+57	+65	+73	+81	+86	+91	+96
Budowa ciała	21	27	32	38	43	49	54	60	65	71
Punkty Mocy	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Akrobatyka	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65
Pierwsza pomoc	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65
Wyszukiwanie pożywienia	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60
Medytacja	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35
Gra na flecie	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50	+55	+55	+60
Kuglarstwo	+5	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75

Opowieść Lothiniel — Już moje imię wskazuje na to, że kocham kwiaty. Zawsze uwielbiałam kwitnące dolinki mojej rodzinnej, zalesionej krainy – ożywiają moją duszę i sprawiają, że chcę śpiewać. Odkąd pamiętam, każdej wiosny wędruję, okrążając Leśne Królestwo - mój dom rodzinny. Docieram daleko poza granice Wielkiego Zielonego Lasu, aż do brzegów Długiego Jeziora, podnóży Szarych Gór i doliny Anduiny, wszędzie tam opiekując się delikatnymi kwiatami, zawdzięczającymi swe narodziny słońcu. Niegdyś ojciec mój, Aroniril, wędrował wraz ze mną, ucząc mnie, jak być zwiadowcą, teraz podróżuję z siostrą, Calmitiel.

W zeszłym roku odkryłam przerażającą rzecz: ktoś lub coś powoli zatruwa kwiaty rosnące w Rhovanionie. Postanowiłam odkryć przyczynę i zakończyć ten wstrętny proceder i zaopatrzona odpowiednio wyruszyłam na południe przez las. Zanim jednak odeszłam, ojciec zabrał mnie przed oblicze króla, który objaśnił mi skalę niebezpieczeństwa i próbował odwieść mnie od powziętej decyzji. Wysłuchałam go, ale nie zgodziłam się porzucić moich planów. Ojciec powiedział mi wówczas o miksturze zwanej Olviale, którą wystarczy spryskać roślinę, aby wyleczyć wszelkie zagrażające jej choroby.

Teraz podróżuję w poszukiwaniu tego legendarnego lekarstwa, które jest ponoć równie rzadkie, jak wiele leczniczych ziół. Mogłoby się zdawać, że moje poszukiwania są daremne lub co najmniej dziwne, inni nazwaliby mnie głupią bądź naiwną, ale ja rozkoszuję się moim optymizmem i umiłowaniem do otaczających spraw. Nie żywię niechęci do niczego i nikogo, prócz tych, którzy krzywdzą bezbronnych – zwłaszcza moje ukochane kwiaty.

Niewiele mam ze sobą, ot, dobry, lekki łuk i magiczny sztylet obronny otrzymane od ojca – myślę, że to powinno zapewnić mojej wyprawie powodzenie.

Waga razem – 8.45 kg *Bez kalety* – 5.5 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-7 kg; -10: 8-12 kg; -15: 13-17 kg; -20: 18-22 kg; -30: 23-30 kg; -35: 31-40 kg; -40: 41-50 kg; -60: 51-60 kg

Łuk refleksyjny (0.5 kg)

Kołczan (20 strzał) (2 kg)

Flet (0.25 kg) Miecz (2 kg)

Sztylet (0.25 kg, jeśli walczy się trzymajac go w lewym ręku, działa przeciw atakom wręcz jak tarcza: +25 PO)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 3 ss, 9 sb, 3 md, 6 sc (0.5 kg)

Kaleta (pojemność 5 kg, waży 0.5 kg)

1 pochodnia (0.5 kg)

8 m liny (0.7 kg) Zestaw wytrychów (0.25 kg)

Bukłak (0.5 kg) Chleb podróżny (1 tydzień, 0.5 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	___	___	___PA
1-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	___	___	___SP
Akrobatyka	___	___	___	___MD
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Wyszukiwanie pożywienia	___	___	___	___MS
Medytacja	___	___	___	___MS
Gra na flecie	___	___	___	___MS
Kuglarstwo	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+15	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+10	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+15	___	___	___RO
RO, Choroby:	+105	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+20	+25	___	___PO
Bazowa PA czarem:	+0	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 175 cm
Waga: 52 kg
Włosy/Oczy: Koloru piasku/Błękitne
Płeć/Wiek: Kobieta/29
Sfera: Esencja
Powierzchowność: Radosna
Osobowość: Miłująca rozrywkę
Motywacja: „Życie to gra"
Światopogląd: Dobry

Język	Stopień na 1 poziomie	Przyrost /poziom
Leśnych Elfów	5	
Westron	5	
Quenya	4	
Sindarin	4	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	43	+0
Zwinność	90	+20
Kondycja	78	+5
Inteligencja	95	+15
Intuicja	79	+10
Pewność Siebie	87	+10
Wygląd	94	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1) Otwieranie /zamykanie przejść	I
2)	
3)	
4)	
5)	
6)	
7)	

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Skóra	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Utwardzana skóra	-5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Kolczuga	-10	-10	+0	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Płytowa	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60
Biegłości:										
1-R tnące	+47	+59	+71	+83	+87	+91	+95	+99	+103	+107
1-R obuchowe	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Oburęczne	+32	+34	+36	+38	+40	+42	+44	+46	+48	+50
Miotane	-13	-11	-9	-7	-5	-3	-1	+1	+3	+5
Strzeleckie	+17	+19	+21	+23	+30	+37	+44	+51	+58	+65
Drzewcowe	+32	+34	+36	+38	+45	+52	+59	+66	+73	+80
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+90
Jeździectwo	+13	+21	+29	+37	+45	+53	+61	+69	+77	+85
Pływanie	+18	+21	+24	+27	+30	+33	+36	+39	+42	+45
Czytanie śladów	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+90
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+75
Otwieranie zamków	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Rozbrajanie pułapek	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Używanie przedmiotów	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Czary kierowane	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+85
Budowa ciała	49	55	61	67	73	79	85	91	97	103
Punkty Mocy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Akrobatyka	-15	-15	-15	-15	-15	+15	+15	+15	+15	+15
Wiedza o jaskiniach	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+30	+35	+40	+45
Gotowanie	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Wyrób strzał	-15	-15	-15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Używanie liny	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Znajomość nieba	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Opowieść Galadhila: Od kiedy pamiętam, zawsze byłem surowym i cichym człowiekiem. Interesują mnie rzeczy dziwne i ulotne oraz subtelne dźwięki, zimne barwy i sztuka wyłamująca się z kanonów. Szanuję powściągliwość, honor i głębokie uczucia.

Urodziłem się w Arthedain, na Bar Baranorn, w Ruaduin (*Western.* „Rood"). Byłem trzecim dzieckiem i najmłodszym synem z Domu Galdorna. Mój ojciec, Haldrahir, i moja matka, Alarien, zawsze traktowali mnie dobrze, szczególnie po tym, jak mój starszy brat Androhir zginął podczas strasznej zimy rozszarpany przez białe wilki. Miałem wtedy cztery lata. Gdy nasza rodzina musiała wreszcie opuścić podupadłą siedzibę dwa lata później, większość czasu spędzałem z moim ojcem łowiąc tyby, polując i zastawiając sidła. W tym samym czasie przygotowywałem się również do służby z moim wujem, Galadanem. Był on Strażnikiem Północy i przewodził kompanii, która patrolowała Wrzosowiska Etten.

Los pokrzyżował moje plany. Banda wędrownych Dunlandczyków zabiła mego ojca i uprowadziła siostrę Elenien w ciepłą, deszczową noc ostatniej wiosny. Teraz, zanim zacznę robić jakiekolwiek plany na przyszłość, chcę załatwić swoje porachunki z tymi podłymi mordercami. Odnajdę Elenien i odzyskam Carvegila (*sind.* „Czerwony Miecz"), magiczną broń moich przodków i symbol starożytnego, szlachetnego rodu Galbora z rodu Czerwone Oko. Jestem przyjacielem elfów i małych niziołków, zaciekłym wrogiem wilków i Dunlandczyków.

Noszę miecz wykuty dawno temu w Annuminas, prezent od mojego wuja Galadana. Nazwano go Maldavegil (*sind.* „Złoty Miecz") – jest bratnim ostrzem Carvegila. Jego ostrze inkrustowano mithrilem, w rękojeści znajduje się diament, który świeci złotym blaskiem, jeśli dotknąć nim do trucizny.

Waga razem – 36 kg *Bez plecaka* – 17 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-50 kg; -5: 51-60; -10: 61-70; -20: 71-80 kg

Zbroja – skóra utwardzana — Hełm skórzany (-5 do Percepcji)

Tarcza (+25 PO) (7 kg) — Miecz (+15 PA) (1.5 kg)

Łuk kompozytowy (1.5 kg) — 2 kołczany (po 20 strzał w każdym) (3.5 kg)

Sztylet (0.5 kg) — Toporek (2.5 kg)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 4 ss, 8 sb, 7 md, 5 sc (0.5 kg)

Plecak ze stelażem (pojemność 20 kg, waży 1.5 kg)

Płachta biwakowa (2 kg) — Śpiwór (2.5 kg)

30 m doskonałej liny (3 kg) — 5 pochodni (2.5 kg)

Bukłak (0.5 kg) — Racje podróżne (1 tydzień, 7 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premia razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
I-R tnące	___	+15	___	___PA
I-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	-5	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	___	___	___SP
Akrobatyka	___	___	___	___MD
Wiedza o jaskiniach	___	___	___	___MD,MS
Gotowanie	___	___	___	___MS
Wyrób strzał	___	___	___	___MS
Używanie liny	___	___	___	___MS
Znajomość nieba	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+0	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+5	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+25	___	___	___RO
RO, Choroby:	+25	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+10	+25	___	___PO
Bazowa PA czarem:	+0	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 190 cm
Waga: 101 kg
Włosy/Oczy: Czarne/Szare
Płeć/Wiek: Mężczyzna/23
Sfera: Przepływ
Powierzchowność: Surowy
Osobowość: Poważny, Skupiony
Motywacja: Niszczyć Zło
Światopogląd: Dobry

Język	Stopień na 1 poziomie	Przyrost na poziom
Adunaicki	4	
Westron	5	
Quenya	2	+1/10
Sindarin	4	
Rohirrimów	3	
Hobbicki	1	+1/7,9
Leśnych Elfów	1	+1/6,8

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	98	+25
Zwinność	91	+10
Kondycja	90	+20
Inteligencja	44	+0
Intuicja	85	+5
Pewność Siebie	63	+5
Wygląd	82	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1) Sposoby poruszania się	1
2) Przebranie/Maskowanie	3
3) Tajemnice dróg	6
4) Sekrety natury	8
5) Leczenie	10
6)	
7)	

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi	+20	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Skóra	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Utwardzana skóra	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Kolczuga	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Płytowa	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Biegłości:										
I-R tnące	+17	+19	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
I-R obuchowe	+17	+19	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Oburęczne	+17	+24	+31	+38	+45	+52	+59	+66	+73	+80
Miotane	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+85
Strzeleckie	+27	+34	+41	+48	+55	+62	+69	+76	+83	+87
Drzewcowe	+17	+19	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+58	+66	+74	+82	+90	+98	+706	+111	+116	+121
Jeździectwo	+18	+21	+24	+27	+30	+33	+36	+39	+42	+45
Pływanie	+23	+26	+29	+32	+35	+38	+41	+44	+47	+50
Czytanie śladów	+8	+16	+24	+32	+40	+48	+56	+64	+72	+80
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+27	+34	+41	+48	+55	+62	+66	+70	+74	+78
Otwieranie zamków	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Rozbrajanie pułapek	-15	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Używanie przedmiotów	-15	-15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Czary kierowane	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+82
Budowa ciała	32	37	43	48	54	59	65	70	76	81
Punkty Mocy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Akrobatyka	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75	+80	+85
Wiedza o zwierzętach	+25	+25	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+52	+54
Pierwsza pomoc	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Wyszukiwanie pożywienia	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70
Wiedza o roślinach	+25	+25	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+52	+54
Znajomość nieba	-15	-15	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30

Opowieść Skutilli — Wierzę w stare powiedzenie Nortów, które mówi: „Lepiej to zostawić, inaczej będzie tego więcej". Mój lud, Leśni Ludzie z Rhovanionu, dawno wyginąłby, gdyby nie ta zasada; jest nas niewielu i jesteśmy ubodzy.

Moja matka, Skudaswinth, urodziła mnie na drodze z Buhr Widu prowadzącej do jej domu w Mieście Leśnych Ludzi, położonym głęboko w Mrocznej Puszczy. Jest taki przesąd, że kto urodzi się na szlaku, na szlaku będzie żył – i wygląda na to, że to się sprawdza, bo choć nie jestem bynajmniej przyjacielem obcych ludzi, a co dopiero innych kultur, większość ostatnich lat spędziłem w dalekich podróżach.

Nie tak dawno temu udałem się w drogę na spotkanie z jednym z moich rodaków – odludkiem żyjącym niedaleko na południowy wschód od Wschodniej Zatoki. Na imię mu Borvacer; razem dorastaliśmy, ucząc się trudnej „Magii Bemy", przez pięć lat poznając leśną magię i sztukę uzdrawiania.

Smutny był koniec mojej wędrówki: dotarłem na miejsce w samą porę, by być świadkiem wielkiej tragedii – ujrzałem nadrzewny dom Borvacera otoczony kłębami dymu. Podkradłszy się zaś do stóp ogromnego dębu, na którym mieściło się domostwo, natknąłem się na zmasakrowane zwłoki przyjaciela. Widać było liczne ślady walki, wskazujące również, że żona i dzieci Borvacera zostały uprowadzone. Po wyglądzie zwłok i śladach poznałem, że to banda Easterlingów zabiła mojego przyjaciela i wzięła w niewolę jego rodzinę. Pogrzebałem go i przysiągłem uwolnić krewnych Borvacera a także pomścić jego śmierć.

Teraz, z moim magicznym kosturem, podróżuję na południe, do wybrzeży Gondoru – nadal podążając krętym tropem Easterlingów.

Waga razem – 17.75 kg *Bez plecaka* – 7.5 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-17 kg; -5: 18-22 kg; -10: 23-30 kg; -15: 31-40 kg; -20: 41-50 kg; -25: 51-60 kg; -40: 61-70 kg; -50: 71-80 kg

Zbroja skórzana (+15 PO)

Kostur (+10 PA) (1.5 kg) Toporek (2.5 kg)

Krótki łuk (1 kg) Kołczan (20 strzał) (2 kg)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (w tym buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) (0.5 kg)

Plecak (pojemność 10 kg, waży 1 kg)

Śpiwór (2.5 kg) Zestaw Wytrychów (0.25 kg)

15 m doskonałej liny (1.5 kg) 5 pochodni (2.5 kg)

Bukłak (0.5 kg) Chleb (1 tydzień, 2 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa				___MD
Biegłości:				
I-R tnące	___	___	___	___PA
I-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	+10	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	___	___	___SP
Akrobatyka	___	___	___	___MD
Wiedza o zwierzętach	___	___	___	___MS
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Wyszukiwanie pożywienia	___	___	___	___MS
Wiedza o roślinach	___	___	___	___MS
Znajomość nieba	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+0	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+10	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+10	___	___	___RO
RO, Choroby:	+10	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+15	+15	___	___PO
Bazowa PA czarem:	+0		___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 183 cm
Waga: 88 kg
Włosy/Oczy: Blond/Zielone
Płeć/Wiek: Mężczyzna/19
Sfera: Przepływ
Powierzchowność: Powściągliwy
Osobowość: Samotnik
Motywacja: „Żyj i pozwól żyć"
Światopogląd: Neutralny

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Nahaiduk	5	
Westron	5	
Sindarin	3	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	78	+10
Zwinność	95	+15
Kondycja	90	+10
Inteligencja	54	+0
Intuicja	93	+10
Pewność Siebie	46	+0
Wygląd	53	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1) Tajemnice dróg	2
2) Leczenie	5
3) Sposoby poruszania się	7
4) Przebranie/Maskowanie	10
5)	
6)	
7)	

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi: +20 na wszystkich poziomach — *Skóra:* +0 na wszystkich poziomach — *Utwardzana skóra:* -10 na wszystkich poziomach — *Kolczuga:* -65 na wszystkich poziomach — *Płytowa:* -80 na wszystkich poziomach										
Biegłości:										
I-R tnące	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
I-R obuchowe	+11	+17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+65
Oburęczne	-19	-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10
Miotane	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Strzeleckie	+26	+32	+38	+44	+50	+56	+62	+68	+74	+77
Drzewcowe	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Jeździectwo	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Pływanie	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Czytanie śladów	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Otwieranie zamków	-9	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Rozbrajanie pułapek	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+16	+14	+15
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	+21	+22	+28	+29	+35	+36	+42	+43	+49	+50
Używanie przedmiotów	-24	+7	+8	+14	+15	+21	+22	+28	+29	+35
Czary kierowane	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+0
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Budowa ciała	21	27	32	38	43	49	54	60	65	71
Punkty Mocy	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Bazowa PA Czarem	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Aktorstwo	-15	-15	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Wycena	-10	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60
Dyplomacja	-15	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Pierwsza pomoc	-10	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60
Gra na harfie (Um. Artystyczna)	+30	+35	+40	+45	+50	+52	+54	+56	+58	+60
Wiedza I †	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40
Wiedza II †	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40
Wiedza III †	-10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40
Wiedza IV †	-10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40

† – Mistrz Gry musi wybrać (lub pozwolić wybrać graczowi) cztery umiejętności z kategorii Wiedza dla postaci.

Opowieść Widonu — Żyję miłością do muzyki, kocham dobre czerwone wino, wierną przyjaźń i odkrywanie nie znanych przyjemności. Tak samo żyli moi rodzice – matka Tardonu i ojciec Wagyora. Zanim pochłonęły ich wzburzone fale Morza Wewnętrznego, „Morza Beczułek", nauczyli mnie chwytać życie i przytulać je jak stęsknionego kochanka.

Urodziłam się i wychowałam w mieście Riavod, starym, kosmopolitycznym porcie u ujścia Bystrej Rzeki do Morza Rhun, częstokroć nazywanym „Skrzyżowaniem Dróg Endoru". Zamieszkują je przedstawiciele dziesiątek rozmaitych kultur i spacer między dwiema przecznicami może oznaczać spotkanie przedstawicieli tuzina różnych plemion, noszących różne znaki i mówiących różnymi językami.

Nic dziwnego, że szybko dorosłam. Mając czternaście wiosen szalałam z przyjaciółmi, nieraz całą noc, zarabiając na życie grą na mojej zaczarowanej harfie. Mój ojciec, handlarz win, początkowo próbował mnie trochę trzymać w karbach, ale ostatecznie oddał mnie ulicy. Dużo podróżował, więc rzadko bywał w domu, a matka nie widziała powodu, by mieszać się do moich spraw – w końcu ona dorastała tak samo. Tak oto wyrosłam na zahartowaną w trudach życia znaną pieśniarkę.

Niedawno spotkałam czarującego młodego człowieka z Gondoru, imieniem Himramir. Zjedliśmy wspólnie parę posiłków, zaśpiewaliśmy kilka pieśni i planowaliśmy wspólne podróże. Zniknął jednak niespodziewanie, zabierając miedzianą broszę z szafirem, którą krótko po narodzinach otrzymałam od mojej babki. Poczułam się zdradzona, więc podążam jego śladem, który już pokrywa kurz, by odzyskać to, co moje dziedzictwo – wędruję i szukam.

Waga razem – 12.5 kg *Bez kalety* – 7.25 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-8 kg; -10: 9-12 kg; -15: 13-17 kg; -25: 18-22 kg; -35: 23-30 kg; -55: 31-40 kg

Łuk kompozytowy (1.5 kg) Maczuga (2 kg)

Kołczan (20 strzał) (2 kg) Harfa (Dodajnik +2, 1 kg)

Sztylet (0.25 kg, trzymany w lewym ręku działa jak tarcza przeciw atakom wręcz: +25 PO)

Ubrania i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz i pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 10 ss, 8 sb, 3 md, 2 sc (0.5 kg)

Kaleta (pojemność 5 kg, waży 0.5 kg)

Śpiwór (1.5 kg) Zestaw Wytrychów (0.25 kg)

1 pochodnia (0.5 kg) Bukłak (0.5 kg)

Chleb (1 tydzień, 2 kg)

Wzrost:	155 cm
Waga:	50 kg
Włosy/Oczy:	Ciemnobrązowe/Szare
Płeć/Wiek:	Kobieta/26
Sfera:	Esencja
Powierzchowność:	Śmiała
Osobowość:	Przyjacielska
Motywacja:	„Żyj i pozwól żyć"
Światopogląd:	Neutralny

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Logathig	5	
Westron	5	
Leśnych Elfów	3	+1/4,9
Czarna Mowa	2	+1/2,7
Adunaicki	1	+1/3,8
Dunael	1	+1/5,10
Rohirrimów	1	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	53	+5
Zwinność	95	+15
Kondycja	82	+5
Inteligencja	96	+15
Intuicja	42	+0
Pewność Siebie	90	+10
Wygląd	97	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1) Pieśni Władzy	1
2) Wiedza o przedmiotach	2
3) Władza nad dźwiękiem	4
4) Ścieżki Esencji	6
5) Wzmocnienie fizyczne	7
6) Otwieranie/zamykanie przejść	9
7)	

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	___	___	___PA
1-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	dodajnik +2	___	___SP
Aktorstwo	___	___	___	___MS
Wycena	___	___	___	___MS
Dyplomacja	___	___	___	___MS
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Gra na harfie (Um. Artystyczna)	___	___	___	___MS
Wiedza I †	___	___	___	___MS
Wiedza II †	___	___	___	___MS
Wiedza III †	___	___	___	___MS
Wiedza IV †	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+15	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+0	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+5	___	___	___RO
RO, Choroby:	+5	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+15	+25	___	___PO
Bazowa PA czarem:	___	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi: +20 na wszystkich poziomach — *Skóra:* -25 na wszystkich poziomach — *Utwardzana skóra:* -40 na wszystkich poziomach										
Kolczuga: -70 na wszystkich poziomach — *Płytowa* -85 na wszystkich poziomach										
Biegłości:										
1-R tnące	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
1-R obuchowe	-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16	-15
Oburęczne	+6	+7	+13	+14	+20	+21	+27	+28	+34	+35
Miotane	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+0
Strzeleckie	+21	+27	+28	+34	+35	+41	+42	+48	+49	+55
Drzewcowe	-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16	-15
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Jeździectwo	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Pływanie	+26	+27	+28	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Czytanie śladów	+26	+27	+28	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+41	+42	+48	+54	+60	+66	+72	+78	+84	+90
Otwieranie zamków	+26	+27	+28	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Rozbrajanie pułapek	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	+36	+42	+48	+54	+60	+66	+72	+78	+81	+84
Używanie przedmiotów	+41	+47	+53	+59	+65	+71	+77	+83	+89	+92
Czary kierowane	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+0
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+31	+37	+43	+49	+55	+61	+67	+70	+73	+76
Budowa ciała	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77
Punkty Mocy	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Bazowa PA Czarem	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Aktorstwo	+5	+5	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50
Wycena	-5	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45
Pierwsza pomoc	-5	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45
Medytacja	+5	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50	+55
Kuglarstwo	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50	+55	+55
Dyplomacja	+5	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50	+55
Publiczne przemawianie	+5	+5	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50
Wiedza I †	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70
Wiedza II †	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45
Wiedza III †	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45
Wiedza IV †	-5	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45

† – Mistrz Gry musi wybrać (lub pozwolić wybrać graczowi) cztery umiejętności z kategorii Wiedza dla postaci.

Opowieść Lolindira — Urodziłem sie wprawdzie w Mithlondzie, w Lindonie, ale dorastałem w Lorien. Niewielu Noldorów tam żyje, ale mojemu ojcu Taurnilowi nie przeszkadzało to – jest wielkim przyjacielem Keleborna.

Lubię uważać się za poetę i wykształconego muzyka. We wczesnym okresie nauki skupiłem się na dorobku Noldorów i Sindatów, ale ostatnio studiuję bogate ustne tradycje Dunlandczyków – fascynują mnie ci gwałtowni, muzykalni ludzie.

Kierując się tymi upodobaniami przebyłem ostatnio Góry Mgliste i dotarłem do Dunfearan; w odległym zakątku kraju pobierałem nauki u niewidomej dunlandzkiej wieszczki imieniem Bron. Nauczyła mnie mowy swego ludu, a także o jego legendach, muzyce, niczego nie żądając w zamian. Wspomniała o instrumencie, który kiedyś miała okazję usłyszeć, flecie nazywanym „Górski Perkoz". Zaginął już dawno, ale wiele znaczył w tradycji Dunlandczyków. Postanowiłem, że pewnego dnia odnajdę go dla niej.

Waga razem – +12 *Bez kalety* – 6.5 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-7 kg; -5: 8-12 kg; -10: 13-17 kg; -15: 18-22 kg; -20: 23-30 kg; -25: 31-40 kg; -30: 41-50 kg; -35: 51-60 kg; -45: 61-70 kg; -55: 71:80 kg

Długi łuk (1.5 kg) Kostur (dodajnik +1) (2 kg)
Kołczan (20 strzał) (2 kg) Sztylet (0.5 kg)
Napierśnik z utwardzanej skóry (magiczny, zachowuje się jak zwykła koszula, nie przeszkadza w rzucaniu zaklęć)
Ubrania i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)
Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) (0.5 kg)
Kaleta (pojemność 5 kg, waży 0.5 kg)
Śpiwór (1.5 kg) Zestaw wytrychów (0.25 kg)
2 pochodnie (1 kg) Bukłak (0.5 kg)
Chleb podróżny (1 miesiąc, 2 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	___	___	___PA
1-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	dodajnik +1	___	___SP
Aktorstwo	___	___	___	___MS
Wycena	___	___	___	___MS
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Medytacja	___	___	___	___MS
Kuglarstwo	___	___	___	___MS
Dyplomacja	___	___	___	___MS
Publiczne przemawianie	___	___	___	___MS
Wiedza I †	___	___	___	___MS
Wiedza II †	___	___	___	___MS
Wiedza III †	___	___	___	___MS
Wiedza IV †	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+20	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+10	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+20	___	___	___RO
RO, Choroby:	+110	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+15	___	___	___PO
Bazowa PA czarem:	___	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 200 cm
Waga: 98 kg
Włosy/Oczy: Czarne/Szare
Płeć/Wiek: Mężczyzna/33
Królestwo: Esencja
Powierzchowność: Dumny
Osobowość: Wyniosły
Motywacja: Uczyć się i tworzyć
Światopogląd: Dobry

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Quenya	5	
Westron	5	
Sindarin	5	
Adunaicki	2	+1/1,6
Dunael	2	+1/2,7
Haradaicki	2	+1/3,8
Logathig	2	+1/4,9
Czarna Mowa	2	+1/5,10

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	37	+0
Zwinność	57	+15
Kondycja	61	+10
Inteligencja	95	+20
Intuicja	79	+10
Pewność Siebie	97	+30
Wygląd	100	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1) Wiedza o przedmiotach	1
2) Pieśni władzy	1
3) Iluzje	3
4) Władza nad dźwiękiem	5
5) Wiedza	6
6) Sekrety magii	8
7) Ścieżki Esencji	9

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi: +20 na wszystkich poziomach										
Skóra: +0 na wszystkich poziomach										
Utwardzana skóra: -10 na wszystkich poziomach										
Kolczuga: -65 na wszystkich poziomach										
Płytowa: -80 na wszystkich poziomach										
Biegłości:										
1-R tnące	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
1-R obuchowe	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Oburęczne	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Miotane	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Strzeleckie	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Drzewcowe	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Jeździectwo	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Pływanie	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Czytanie śladów	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30
Otwieranie zamków	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Rozbrajanie pułapek	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	+32	+39	+46	+53	+60	+72	+84	+88	+92	+96
Używanie przedmiotów	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+76	+83	+87
Czary kierowane	+23	+36	+49	+62	+75	+80	+85	+90	+97	+104
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+67	+69	+71
Budowa ciała	11	17	22	28	33	39	44	50	55	61
Punkty Mocy	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Bazowa PA Czarem	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Pierwsza pomoc	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45
Wiedza I †	-5	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45

† – Mistrz Gry musi wybrać (lub pozwolić wybrać graczowi) umiejętność z kategorii Wiedza dla postaci.

Opowieść Lamalasa — Urodziłem się jako Lamalas, syn Celahira w Aradhrynd, pałacu Króla elfów w Wielkim Zielonym Lesie. Pod okiem jednego z Avarich, maga imieniem Ardumir, sporo się nauczyłem już w młodym wieku. Niestety, stałem się również niezwykle niespokojny – tęskniłem za bezkresnymi lasami i gwiaździstym niebem, które uwielbiali moi rówieśnicy.

Porzuciłem więc studia, postanawiając doskonalić swój kunszt pośród moich wolnych, beztroskich rodaków, w chłodnych, zielonych lasach. Włóczyłem się przez wiele lat, od Gór Mglistych do Żelaznych Wzgórz, odkrywając cuda natury.

Ostatnio jednak Królowi elfów znudziły się moje wojaże i nakazał mi – w dobrej wierze – powrót do domu. Powierzył mi dostarczenie zalakowanej paczuszki na dwór władcy Rohanu w Edoras, zapewne w nadziei okiełznania moich pasji i czekając na mój powrót. Może będzie miał rację.

Waga razem – 10.5 kg *Bez kalety* – 4.75 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-7 kg; -10: 8-12 kg; -15: 13-17 kg; -20: 18-22 kg; -30: 23-30 kg; -35: 31-40 kg; -40: 41-50 kg; -60: 51-60 kg

Łuk kompozytowy (1.5 kg) Kołczan (20 strzał) (2 kg)
Sztylet (0.5 kg) Naszyjnik (dodajnik +2, 0.25 kg)
Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)
Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 5 ss, 4 sb, 5 md, 3 sc (0.5 kg)
Kaleta (pojemność 5 kg, waży 0.5 kg)
Śpiwór (1.5 kg) Zestaw wytrychów (0.25 kg)
2 pochodnie (1 kg) Bukłak (0.5 kg)
Chleb podróżny (1 miesiąc, 2 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga				

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi: +15 na wszystkich poziomach — *Skóra:* -30 na wszystkich poziomach — *Utwardzana skóra:* -15 na wszystkich poziomach										
Kolczuga: -55 na wszystkich poziomach — *Płytowa:* -80 na wszystkich poziomach										
Biegłości:										
I-R tnące	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
I-R obuchowe	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Oburęczne	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Miotane	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Strzeleckie	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Drzewcowe	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	-15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Jeździectwo	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Pływanie	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Czytanie śladów	-5	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Otwieranie zamków	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Rozbrajanie pułapek	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	+32	+39	+46	+53	+60	+67	+74	+81	+88	+92
Używanie przedmiotów	+17	+24	+31	+38	+45	+52	+59	+66	+73	+77
Czary kierowane	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+90
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Budowa ciała	37	43	48	54	59	65	70	76	81	87
Punkty Mocy	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Bazowa PA Czarem	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Wycena	-5	-5	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Pierwsza pomoc	-5	-5	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Sygnalizacja	-5	-5	-5	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Wiedza I †	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70
Wiedza II †	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65
Wiedza III †	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65
Wiedza IV †	-5	-5	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Wiedza V †	-5	-5	-5	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50

† – Mistrz Gry musi wybrać (lub pozwolić wybrać graczowi) pięć umiejętności z kategorii Wiedza dla postaci.

Opowieść Mirweny — Nazywają mnie Mirwena, „Dziewczyna – klejnot", gdyż narodzinom moim towarzyszył blask czarodziejskiego kamienia – nie mający sobie równych szmaragd zdobił pierścień na palcu mojej matki, Mirien, pierścień, który wcześniej z dumą nosiła moja babka, a przedtem jej babka.

Wiele lat później dowiedziałam się, że i kamień, Mir Galen, i sam pierścień, Corlaiqua, pochodzą z antycznej krainy Numenoru. Przed zagładą ocaliła je Mirifel, mająca dar widzenia przyszłości kobieta z domu Elendila Wysokiego. Ludzie powiadają, że ta, która nosi na palcu Corlaiquę znajdzie błogosławieństwo w magii i ciekawość w duszy.

W dniu śmierci mojej matki odziedziczyłam te dary wraz z pierścieniem. W udziale przypadł mi również dziwniejszy spadek: muszę wypełnić misję, mającą na celu odnalezienie zaginionej Księgi Zielonego Światła, napisanej w Dawnych Dniach przez noldorskiego uczonego Rumila z Tirionu. Księga, którą Elros – pierwszy Król Dunedainów z Westernesse – otrzymał w darze od Noldorów, zawiera ponoć bezcenną wiedzę na temat słynnego niegdyś rzemiosła Eldarów – obróbki szlachetnych kamieni. Wolumin jest bezcenny, zaś legendy ostrzegają, że nie powinien nigdy dostać się w niewłaściwe ręce.

Oczywiście szukam księgi Rumila równie żarliwie, jak pragnę pokoju dla mojego ludu.

Waga razem – 7.5 kg *Bez kalety* – 2.5 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-7 kg; -5: 8-12 kg; -10: 13-17 kg; -15: 18-22 kg; -25: 23-30 kg; -30: 31-40 kg; -35: 41-50 kg; -55: 51-60 kg

Kostur (+10 PA, 1.5 kg) Sztylet (0.5 kg)

Pierścień (dodajnik +2)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 12 ss, 6 sb, 3 md, 5 sc (0.5 kg)

Kaleta (pojemność 5 kg, waży 0.5 kg)

Śpiwór (1.5 kg) 1 pochodnia (0.5 kg)

Bukłak (0.5 kg) Chleb (1 tydzień, 2 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	___	___	___PA
1-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	dodajnik +2	___	___SP
Wycena	___	___	___	___MS
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Sygnalizacja	___	___	___	___MS
Wiedza I †	___	___	___	___MS
Wiedza II †	___	___	___	___MS
Wiedza III †	___	___	___	___MS
Wiedza IV †	___	___	___	___MS
Wiedza V †	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+20	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+5	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+15	___	___	___RO
RO, Choroby:	+15	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+10	___	___	___PO
Bazowa PA czarem:	___	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 175 cm
Waga: 68 kg
Włosy/Oczy: Brązowe/Piwne
Płeć/Wiek: Kobieta/27
Sfera: Esencja
Powierzchowność: Poważna
Osobowość: Ciekawa
Motywacja: Ciekawość
Światopogląd: Neutralny

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Adunaicki	5	
Westron	5	
Sindarin	5	
Quenya	5	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	39	+5
Zwinność	90	+10
Kondycja	43	+10
Inteligencja	99	+20
Intuicja	78	+5
Pewność Siebie	57	+5
Wygląd	64	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1) Zmysły Esencji	1
2) Władza nad umysłem	1
3) Prawa światła	2
4) Ramię Esencji	2
5) Ścieżki magii	3
6) Sekrety magii	4
7) Iluzje	5
8) Prawa lodu	6
9) Powietrzny most	7
10) Prawa ziemi	8
11) Przemiany żywych istot	9
12) Otwieranie/zamykanie przejść	10

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi: +15 na wszystkich poziomach — *Skóra:* -30 na wszystkich poziomach — *Utwardzana skóra:* -15 na wszystkich poziomach										
Kolczuga: -35 na wszystkich poziomach — *Płytowa:* -80 na wszystkich poziomach										
Biegłości:										
I-R tnące	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
I-R obuchowe	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Oburęczne	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Miotane	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Strzeleckie	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Drzewcowe	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Jeździectwo	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Pływanie	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Czytanie śladów	+16	+17	+23	+24	+30	+31	+37	+38	+44	+45
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35
Otwieranie zamków	-10	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Rozbrajanie pułapek	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Używanie przedmiotów	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+75
Czary kierowane	+17	+19	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+26	+32	+38	+44	+50	+56	+62	+68	+74	+77
Budowa ciała	21	27	32	38	43	49	54	60	65	71
Punkty Mocy	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Bazowa PA Czarem	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Obchodzenie się ze zwierzętami	-20	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Używanie łodzi	-10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40
Pierwsza pomoc	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35
Znajomość nieba	-10	-10	-10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35

Opowieść Elbragola — Nazywam się Elbragol, „Niespodziewana gwiazda"; jestem synem Silmarweny, kobiety z rodu Sindarów, i Strażnika z Arthedain, Orodhila. Matka urodziła mnie jakieś trzydzieści jeden lat temu, umierając w dymiących jeszcze zgliszczach ojcowskiej twierdzy. Tak więc od początku jestem sierotą. Uratował mnie Amboron z Vinyathradu, a wychowałem się u Noldorów w Forlindonie. Nauczyli mnie szacunku dla kultury ludów moich rodziców, ale i dla tradycji elfów Wysokiego Rodu, z Domu Finwego.

Jestem dumny z mojego półelfiego dziedzictwa i śmiało obnoszę się z nim wśród innych ludzi, najlepiej jednak czuję się w lasach, zupełnie jakbym pamiętał i czuł te same namiętności, które zaprowadziły mojego ojca na północne granice Eriadoru.

Może się to wydać dziwne, ale ponoć moja magiczna laska, Arnimorn, jest własnością człowieka, który zabił moich rodziców. Wykonano ją na modłę Dunedainów i wciąż przypomina mi o zdradzie, zrodzonej w zawistnych, chciwych sercach.

Moim największym życzeniem i celem, ku któremu dążę, jest jednocześnie służyć władcom Lindonu i Arthedainu. Mam nadzieję przysłużyć się moimi umiejętnościami władania magią każdej z ich spraw. Najpierw jednak wybieram się w podróż, aby znaleźć arthadańskiego jasnowidza imieniem Nimradan, człowieka, który zgładził moją rodzinę, i dopełnić złowrogiej obietnicy.

Waga razem – 11.25 kg *Bez kalety* – 6 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-12 kg; -5: 13-17 kg; -10: 18-22 kg; -15: 23-30 kg; -20: 31-40; -25: 41-50; -30: 51-60; -45: 61-70; -55: 71-80

Kostur (dodajnik +2, +10 PO, 2 kg)

Sztylet (0.5 kg)

Długi łuk (1.5 kg) I kołczan (20 strzał) (1.5 kg)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz i pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 4 ss, 8 sb, 5 md, 2 sc (0.5 kg)

Kaleta (pojemność 5 kg, waży 0.5 kg)

Zestaw wytrychów (0.25 kg)

Śpiwór (1.5 kg) I pochodnia (0.5 kg)

Bukłak (0.5 kg) Chleb podróżny (1 miesiąc, 2 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	___	___	___PA
1-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	___	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	dodajnik +2	___	___SP
Obchodzenie się ze zwierzętami	___	___	___	___MS
Używanie łodzi	___	___	___	___MS
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Znajomość nieba	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+10	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+15	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+10	___	___	___RO
RO, Choroby:	+55	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+10	+10	___	___PO
Bazowa PA czarem:	___	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 190 cm
Waga: 90 kg
Włosy/Oczy: Czarne/Szare
Płeć/Wiek: Mężczyzna/31
Sfera: Przepływ
Powierzchowność: Powściągliwy
Osobowość: Zamyślony
Motywacja: Zachować kulturę
Światopogląd: Dobry

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Sindarin	5	
Westron	5	
Quenya	4	
Leśnych Elfów	3	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	53	+5
Zwinność	83	+10
Kondycja	46	+5
Inteligencja	92	+10
Intuicja	95	+15
Pewność Siebie	64	+5
Wygląd	91	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1) Ukojenie umysłu	1
2) Leczenie	1
3) Tworzenie	2
4) Ścieżki krwi	2
5) Sekrety kości/mięśni	3
6) Przepływ bezpośredni	4
7) Ścieżki dźwięku/światła	4
8) Potuszanie się w naturze	5
9) Wykrycia	6
10) Protekcje	6
11) Sekrety organów	7
12) Odpieranie czarów	8
13) Wiedza o naturze	8
14) Oczyszczenia	9
15) Władza nad zwierzętami	10
16) Władza nad roślinami	10

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

PREMIA Z POZIOMU (premia do umiejętności za poziom + atrybuty + ekwipunek)

Umiejętność/zdolność:	Premie na 1 poziomie	Premie na 2 poziomie	Premie na 3 poziomie	Premie na 4 poziomie	Premie na 5 poziomie	Premie na 6 poziomie	Premie na 7 poziomie	Premie na 8 poziomie	Premie na 9 poziomie	Premie na 10 poziomie
Doświadczenie:	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Ruch:										
Bez zbroi: +15 na wszystkich poziomach — *Skóra:* -30 na wszystkich poziomach — *Utwardzana skóra:* -15 na wszystkich poziomach										
Kolczuga: -35 na wszystkich poziomac — *Płytowa:* -80 na wszystkich poziomach										
Biegłości:										
1-R tnące	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
1-R obuchowe	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Oburęczne	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Miotane	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Strzeleckie	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Drzewcowe	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57	+59
Umiejętności ogólne:										
Wspinaczka	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Jeździectwo	+31	+32	+33	+34	+35	+36	+37	+38	+39	+40
Pływanie	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Czytanie śladów	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Podstępy:										
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Podkradanie się/krycie się	+20	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+50	+50
Otwieranie zamków	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+10	+15
Rozbrajanie pułapek	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30
Umiejętności magiczne:										
Czytanie runów	+31	+37	+43	+49	+55	+61	+67	+73	+79	+85
Używanie przedmiotów	+6	+7	+13	+14	+20	+21	+27	+28	+34	+35
Czary kierowane	-18	+14	+16	+23	+25	+32	+34	+41	+43	+50
Różnorakie i drugorzędne umiejętności i premie:										
Percepcja	+36	+42	+48	+54	+60	+66	+72	+78	+84	+87
Budowa ciała	32	38	43	49	54	60	65	71	76	82
Punkty Mocy	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
Bazowa PA Czarem	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Obchodzenie się ze zwierzętami	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50
Pierwsza pomoc	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Wyszukiwanie pożywienia	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Znajomość nieba	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75

Opowieść Beralatha — Jestem jednym z nielicznych przedstawicieli mało znanego ludu Północy, zwanych „Niedźwiedziołaki z Rhovanionu"; my sami nazywamy się „Beijabarami", zaś w kronikach Eldarów wymienia się nas jako „Beorningów" lub „plemię Beorna".

Dorastałem na zachód od Wielkiej Rzeki, niedaleko od uświęconej Samotnej Skały, w Domu Długiej Wiosny. Tam właśnie, tuż poniżej Wysokiej Przełęczy, zaznajamiałem się z wiedzą mojego ludu i życiem w dzikim terenie. Mój ojciec, Berasefa, był Zmiennoskórym; on nauczył mnie magii. Wkrótce sam odnalazłem pokój i pociechę w magii natury i wszechmocnego Bemy – Myśliwy dał mi siłę, a mym zakleciom – swoje błogosławieństwo.

Całemu mojemu ludowi, a więc i mojej rodzinie powierzono wielki obowiązek – sprawowanie Warty. Wolne Ludy ufają, że zapewnimy bezpieczeństwo podróżnym na przełęczach Gór Mglistych i biegnących przez nie szlakach (na tyle, na ile tylko pogoda pozwoli). Strzeżemy terenów na południe i północ od Samotnej Skały, w tym i orkowej twierdzy przy Bramie Goblinów. Wielu naszych ludzi zginęło z łap orków bądź wpadło w ich pułapki.

Beijabarowie są wprawdzie narodem odludków, ale nasza służba, polegająca na strzeżeniu prowadzących do Rhovanionu dróg, zmusza nas do kontaktów z innymi rasami. Wyznaczono mnie właśnie, bym zaniósł wieść o wyniesieniu mojego ojca do godności Waildanbaira. Zamierzam powędrować tu i ówdzie, szerząc dobre wieści w imieniu całego mojego ludu i ucząc się wszystkiego o innych narodach.

Waga razem – 20.7 kg *Bez plecaka* – 11.25 kg

Modyfikator za obciążenie: +0: 0-12 kg; -5: 13-17 kg; -10: 18-22 kg; -15: 23-30 kg; -20: 31-40 kg; -25: 41-50 kg; -30: 51-60 kg; -40: 61-70 kg; -50: 71-80 kg

Tarcza (+25 PO) (7 kg) Włócznia (+10 PA) (1 kg)

Toporek (2.5 kg) Bransoleta (dodajnik +2) (0.25 kg)

Ubranie i przedmioty osobistego użytku (włączając buty, płaszcz, pas z bronią)

Sakiewka (z pieniędzmi, krzesiwem i hubką) – 2 ss, 3 sb, 2 md, 5 sc (0.5 kg)

Plecak (pojemność 10 kg, waży 1 kg)

Śpiwór (2.5 kg) Płachta biwakowa (2 kg)

Zestaw wytrychów (0.25 kg)

8 metrów doskonałej liny (0.7 kg)

3 pochodnie (1.5 kg) Bukłak (0.5 kg)

Chleb (3.5 dnia, 1 kg)

Aktualny poziom: ..... Punkty doświadczenia: .....

† Wartości Premii z Poziomu dla aktualnego poziomu odczytaj na poprzedniej stronie

Umiejętność/zdolność	Premia za poziom †	Premia przedmiotów	Premia specjalna	Premie razem/Rodzaj
Ruch:				
Bez zbroi	___	___	___	___MD
Skóra	___	___	___	___MD
Utwardzana skóra	___	___	___	___MD
Kolczuga	___	___	___	___MD
Płytowa	___	___	___	___MD
Biegłości:				
1-R tnące	___	___	___	___PA
1-R obuchowe	___	___	___	___PA
Oburęczne	___	___	___	___PA
Miotane	___	___	___	___PA
Strzeleckie	___	___	___	___PA
Drzewcowe	___	+10	___	___PA
Umiejętności ogólne:				
Wspinaczka	___	___	___	___MD
Jeździectwo	___	___	___	___MD
Pływanie	___	___	___	___MD
Czytanie śladów	___	___	___	___MD
Podstępy:				
Zaskakiwanie	___	___	___	___SP
Podkradanie się/krycie się	___	___	___	___SP
Otwieranie zamków	___	___	___	___MS
Rozbrajanie pułapek	___	___	___	___MS
Umiejętności magiczne:				
Czytanie runów	___	___	___	___MS
Używanie przedmiotów	___	___	___	___MS
Czary kierowane	___	___	___	___PA
Umiejętności różnorakie i drugorzędne:				
Percepcja	___	___	___	___MS
Budowa ciała	___	___	___	___SP
Punkty Mocy	___	dodajnik +2	___	___SP
Obchodzenie się ze zwierzętami	___	___	___	___MS
Pierwsza pomoc	___	___	___	___MS
Wyszukiwanie pożywienia	___	___	___	___MS
Znajomość nieba	___	___	___	___MS
Premie specjalne:				
RO, Esencja:	+0	___	___	___RO
RO, Przepływ:	+25	___	___	___RO
RO, Trucizny:	+5	___	___	___RO
RO, Choroby:	+5	___	___	___RO
Premia do Obrony (PO):	+5	+25	___	___PO
Bazowa PA czarem:	___	___	___	___PA
Modyfikator obciążeniowy:	___	___	___	___SP

Wzrost: 190 cm
Waga: 99 kg
Włosy/Oczy: Czerowne/Zielone
Płeć/Wiek: Mężczyzna/22
Sfera: Przepływ
Powierzchowność: Radosny
Osobowość: Jowialny
Motywacja: Zachować kulturę
Światopogląd: Neutralny

Język	Stopień na I poziomie	Przyrost /poziom
Atliduk	5	
Waildyth	5	
Westron	5	
Nahaiduk	5	
Leśnych Elfów	3	

Atrybut	Wartość	Premia
Siła	61	+5
Zwinność	78	+5
Kondycja	88	+5
Inteligencja	49	+0
Intuicja	100	+25
Pewność Siebie	51	+0
Wygląd	59	–

Listy Czarów	Wyuczone na poziomie
1) Władza nad zwierzętami	.1
2) Ukojenie umysłu	.1
3) Leczenie	.2
4) Wiedza o naturze	.2
5) Władza nad roślinami	.3
6) Przepływ bezpośredni	.4
7) Ścieżki krwi	.5
8) Sekrety kości/mięśni	.6
9) Sekrety organów	.7
10) Ścieżki dźwięku/światła	.8
11) Protekcje	.9
12) Tworzenie	.10

EKWIPUNEK I PIENIĄDZE

NOTATKI

DODATEK D-2
OPISY KULTUR I RAS

Na kolejnych stronach znajdziesz ogólne opisy dominujących w Śródziemiu ras. Oczywiście, poszczególni ich przedstawiciele będą się różnili od stereotypów. Niektóre modyfikatory zostały wprowadzone w celu zwiększenia realizmu i Mistrz Gry może je pominąć, jeśli uzna to za stosowne.

Informacje, podane w niniejszym rozdziale mają służyć zarówno jako wskazówki przy wyposażaniu i tworzeniu bohaterów, jak i ważnych bohaterów niezależnych. Dodatkowo wprowadzono opcje wyposażenia oraz możliwości, stwarzane przez pochodzenie.

Wymienione w opisach ras możliwości opcjonalne zostały opracowane na podstawie książek *Hobbit* oraz *Władca Pierścieni*. Jednostki mogą jednak odbiegać od standardów, wyznaczonych dla ich rasy. Mistrz Gry może zezwolić postaci na posiadanie broni, której normalnie nie używają jego pobratymcy albo na nauczenie się języka, którym przeciętny elf lub krasnolud się nie zainteresuje itd. Od MG zależy, jak wielkie odchylenia od średniej zaakceptuje. Jeśli bohater jest z jakiegoś powodu szczególny i nie odpowiada wzorcowi, wynikającemu ze średniej, MG musi uzasadnić taki stan rzeczy jego historią i pochodzeniem.

Gracze, tworzący postacie od zera powinni stosować się do normalnych przepisów dotyczących wyposażenia i wykorzystania możliwości wynikających z pochodzenia, opisanych w Rozdziale 22.0 (str. 84). Tam, gdzie konieczne są rzuty kostkami (specjalne zdolności, specjalne przedmioty, dodatkowe pieniądze), informacje podane poniżej należy dodać do Tabeli TTP-2 (str. 247).

Pamiętaj, że w czasie przygód bohaterowie wejdą w kontakt z przedstawicielami kultur i ras, których nie spotykali w młodości. Wojownik Lossothów, kiedy będzie opuszczał swoją ojczyznę, może mówić tylko językami Labba i Westron i nosić przy sobie jedynie myśliwską włócznię. Sześć miesięcy później (prawdopodobnie już na drugim lub trzecim poziomie) może będzie już umiał to i owo powiedzieć w Sindarin i walczyć długim *kynat*!

Uwaga: *W opisach ras występują odniesienia do systemu* Rolemaster, *który nie ukazał się w języku polskim. Dla uniknięcia nieporozumień w wypadku późniejszego ukazania się tego systemu, a jednocześnie dla wygody tych, którzy posługują się oryginalną wersją tej gry, pozostawiamy stosowne określenia w ich oryginalnym brzmieniu.*

D-2.1 RASY KRASNOLUDZKIE

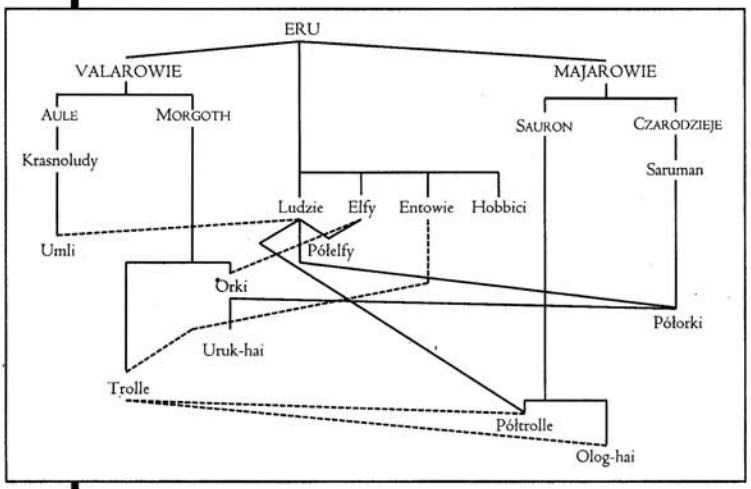
KRASNOLUDY

(Khazadowie, poj. Khazad)

Krasnoludy to przodkowie Siedmiu Ojców, pierwotnych władców, stworzonych z ziemi przez Valara Aulego. Jest on Kowalem Valarów, stwórcą gór i mistrzem rzemiosł. Krasnoludy nazywają go Mahal (Kh. „Stwórca"). Zostały stworzone jako pierwsze istoty, ale Eru zmusił swego sługę Aulego, aby ten opóźnił ich przebudzenie do czasu, aż pojawią się elfy i ludzie. Po narodzeniu Siedmiu Królów, krasnoludy rozdzieliły się, tworząc Siedem Plemion na podstawie własnych linii rodowych. I choć Siedem Plemion krasnoludzkich rozproszyło się od tego czasu po całym Śródziemiu, pozostali jednak sobie bliscy i zyskali wspólną reputację istot szorstkich, praktycznych, o niezachwianej lojalności. Większość grup woli przebywać wśród gór i w głębokich jaskiniach, gdyż krasnoludy pamiętają swe początki i dziedzictwo lepiej niż inne rasy.

CHARAKTERYSTYKA FIZYCZNA

Budowa: Niscy, krępi, o niezwykle silnych kończynach. Mężczyźni ważą średnio 70 kg, kobiety –60 kg.
Wygląd: Czarne, rude lub ciemnobrązowe włosy, jasna lub rumiana cera.
Wytrzymałość: Ogromna. Krasnoludy mogą przenosić wielkie ciężary na duże odległości, praktycznie nie potrzebując przy tym odpoczynku.
Wzrost: Mężczyźni osiągają średnio 145 cm, kobiety 135 cm.
Długość życia: 200-400 lat.
Odporność: Odporność na ogień i lód: +30 do PO i RO przeciw atakom opartym na zimnie lub gorącu.
Specjalne zdolności: Krasnoludy widzą dobrze w całkowitej ciemności. Przy najmniejszym nawet świetle widzą doskonale na 15 metrów i całkiem dobrze do 30 metrów. W całkowitej ciemności widzą na 3 metry (niemagicznie).



KULTURA

Ubiór i fryzury: Brody, czasami zaplatane w warkocze. Długie włosy. Ciężkie odzienie, kolorowe płaszcze z kapturami. Popularne są ozdobne wykończenia.
Fobie i braki: Otwarta woda i Valar Ulmo (Władca Wód). Zazwyczaj w ogóle nie pływają (-50 do wszystkich prób pływania).
Styl życia: Krasnoludy są doskonałymi górnikami i rzemieślnikami oraz niedoścignionymi kamieniarzami. Żyją w mocno ze sobą związanych grupach i lubią mieszkać w podziemnych miastach, zazwyczaj ukrytych w stromych górach lub na wzgórzach.

Krasnolud

Małżeństwo: Monogamiczni. Tylko jedna trzecia krasnoludów to kobiety. Dziedziczenie po linii męskiej.

Religia: Krasnoludy wierzą, że każdy z rodów ma wspólnego ducha, który przenika ich i wiąże ze sobą. Ponad wszystko (z wyjątkiem swego stworzyciela, Aulego) szanują swoich przodków i wierzą, że w każdym Królu żyje cząstka jego poprzedników. Krasnoludy z „Plemienia Durina" – ci, którzy mieszkali w Morii i na wyżynach Dzikich Krajów – wierzą, że ich Królowie to w rzeczywistości wciąż ten sam krasnolud: Durin Nieśmiertelny.

Inne czynniki

Obyczaje: Trzeźwi, spokojni, zachłanni, podejrzliwi, wojowniczy, introspektywni i bardzo często skąpi. Zawzięci wojownicy: walczą bez odpoczynku i nigdy się nie wycofują. Każdy krasnolud traktuje swoich jak braci, a wszystkie nie-krasnoludy jak istoty niższe, które w ten czy w inny sposób stanowią zagrożenie. Związki pomiędzy krasnoludami są trwałe. Do wszelkich układów podchodzą z niezwykłą ostrożnością, ale gdy już dobiją targu, dotrzymują obietnic co do joty. Prawdę mówi stare przysłowie: „żaden przyjaciel nie wyrządził krasnoludowi takiej przysługi ani żaden wróg takiej krzywdy, która by nie została do końca spłacona".

Język: *Języki na początku:* Pomiędzy sobą krasnoludy mówią w języku Khuzdul (stopień 5), mową strzeżoną tak zazdrośnie, że nie zna jej nikt obcy. Wśród nieznajomych lub w podróży posługują się Westronem (stopień 5), czyli Wspólną Mową lub jednym z języków elfów: Bethteur (stopień 3) lub Sindarin (stopień 3). *Rozwój umiejętności:* Krasnoludy mogą mieć okazję nauczyć się dodatkowo następujących języków: Atliduk (stopień 3), Dunael (stopień 1), Logathig (stopień 3) lub Nahaiduk (stopień 3)

Uprzedzenia: Orki, wargi i smoki to odwieczni wrogowie wszystkich krasnoludów. Gardzą nimi bardziej niż kimkolwiek innym, lecz są niezwykle podejrzliwi w stosunku do magów i elfów. Zbyt wiele wycierpieli od magii. Żaden z krasnoludów nie zapomni chytrych słów Saurona, którego czarnoksięstwo zniewoliło wielu ich wielkich władców.

Ograniczenia profesjonalne: Nie ma krasnoludzkich magów lub bardów. Nauczone i błogosławione przez Valara Aulego, krasnoludy uprawiają prostą, praktyczną magię Ziemi. Posiadają wiedzę o czarach i zaklęciach, ale zazwyczaj wyśmiewają elfy i innych magów i wolą używać swej mocy do tworzenia trwałych przedmiotów magicznych. Wśród krasnoludów nie słyszano o tradycyjnych magach i bardach. Zamiast tego istnieją wśród nich alchemicy i inżynierowie.

Opcje wyposażenia

Bronie: Sztylet, toporek, miecz krótki, pałka, młot bojowy, maczuga, kusza, topór bojowy, włócznia. *Opcja, RM: throwing axe, heavy crossbow, light crossbow, war mattock, pole arm.*

Zbroja: Dowolna. Krasnoludy lubią kolczugi. Dostępne są także zbroje lamelkowe (traktowane jak kolczugi: -5 przy starciu wręcz, +5 przy walce na odległość) oraz łuskowe (traktowane jak płytowe). Popularne są również puklerze (+20 przy starciu wręcz, +10 przy walce na odległość, połowa skóry lub wełny. Wysokie buty lub kapce z miękkiej skóry.

Pieniądze: Dwie sztuki złota lub klejnot (akwamaryn, topaz, granat, perydot, spinel) o porównywalnej wartości.

Możliwości związane z pochodzeniem

Krasnoludy otrzymują cztery punkty.

Specjalne zdolności: Zamień wiersz „56-60" w tabeli na: możliwość wyczucia obecności mechanicznych pułapek w połowie przypadków (MG powinien nakazać graczowi rzut kością bez powiadamiania go o możliwych przyczynach, kiedy tylko zorientuje się, że bohater znalazł się w pobliżu odpowiedniej pułapki). Zamień wiersz „71-75" na: doskonała orientacja pod ziemią; bohater zawsze dokładnie wie, w którym kierunku wypada geograficzna północ oraz zdaje sobie sprawę z przybliżonej wysokości, na jakiej się znajduje.

Specjalne przedmioty: Niedostępne dodajniki czarów. Przedmioty, umożliwiające rzucanie czarów nie mogą dawać dostępu do następujących list: Iluzje, Sekrety Magii, Władza nad umysłem, wszelkich zaklęć maga z wyjątkiem: Przemiany żywych istot, Pieśni władzy, Ukojenie umysłu, Ścieżki światła/dźwięku, Tworzenie. Świecące kule oraz runy-klucze są dostępne. Wszelka broń będzie najwyższej jakości, wykuta ze stali.

Dodatkowe pieniądze: 1-200 sztuk złota lub klejnot (szmaragd, ametyst, rubin, szafir, diament) o porównywalnej wartości.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w dowolnej zbroi, jednoręcznie bronie obuchowe, bronie oburęczne, drzewcowe, Używanie przedmiotów, Rozbrajanie pułapek, Percepcja, Budowa ciała. *Umiejętności dwupoziomowe:* Wiedza o ja-

● D-2.2 RASY ELFÓW ●

(Quendi)

Elfy jako pierwsze przebudziły się i zaczęły badać Śródziemie. Jest to szlachetna, obdarzona wielką urodą rasa. Elfy to nieśmiertelne istoty, podobne z wyglądu do ludzi, jednak zdają się świecić wewnętrznym blaskiem, zdradzającym niezwykłość ducha i oryginalność myśli. Żadna rasa nie została hojniej obdarzona, ale też i srożej ukarana ręką Losu.

Choć na pozór elfy są podobne do śmiertelnych ludzi, różnią się od nich w kilku subtelnych, lecz istotnych sprawach. Są zazwyczaj wyższe niż ludzie, jednak mają bardziej smukłe i mniej owłosione ciała. Mężczyznom-elfom nie rosną brody. Delikatne rysy, skóra bez zmarszczek i błyszczące oczy powodują, że elfy wydają się roztaczać zaklętą aurę. Poruszają się z niezwykłą zwinnością i lekkością, nieosiągalną dla istot innych ras. Są niezwykle zręczne i mają lekki chód: idąc, praktycznie nie zostawiają śladów i mogą iść po powierzchni świeżo spadłego śniegu. Ich skromna postura kryje jednak ogromne moce, są bowiem bardzo odporne na zimno, upał i całkowicie niewrażliwe na choroby.

Elfy są ponadto nieśmiertelne, starzeją się niemal niezauważalnie. Zazwyczaj elf może umrzeć tylko z dwóch powodów: jeżeli zostanie zabity albo na skutek zmęczenia światem. W tym drugim przypadku oznacza to, że tak bardzo przygniata go trud długiego życia, że traci do niego chęć. Wszystkie elfy, które odeszły, zbierają się w Salach Oczekiwania w Siedzibie Mandosa na zachodnim krańcu Amanu (Valinoru). Tam oczekują Końca Świata albo wracają, aby zastąpić swoich krewnych, którzy zginęli. W ten sposób elfy często rodzą się powtórnie jako swoi spadkobiercy.

Elfy oddają cześć Valarom (Q. „Potęgi"). Nie mają jednak żadnej formalnej religii, a modlą się, układając poezję i śpiewając pieśni. Mają też zwyczaj zbierać się, aby wspólnie się cieszyć życiem i darami od Stwórcy. Ich szacunek dla otaczającego świata wiąże się w znacznym stopniu z akceptacją bliskich powiązań z Losem, wyznaczonym w Pieśni Stworzenia, choć wynika również ze zrozumienia cudów natury, stworzonych i chronionych przez Valarów i radości z ich istnienia. Ponad wszystko wielbią Królową Valarów, najpiękniejszą z wszelkiego stworzenia, Vardę. Ona przynosi światło i nazywają ją „Panią Gwiazdy" (Elentari lub Elbereth).

Elfy nie potrzebują snu. Odpoczywają podczas medytacji, przypominając sobie z niezwykłą wyrazistością przeszłe wydarzenia. Zazwyczaj zapadają w ten, podobny do transu, stan codzienie na mniej więcej dwie godziny, ale mogą być aktywni przez kilka dni bez żadnego odpoczynku. Bardzo trudno jest wyrwać elfa z takiej medytacji – budzi się sam, w wybranym przez siebie momencie. Ten sposób odpoczynku dobrze współgra z zamiłowaniem elfów do nocy. Ludzie często mówią o nich „gwiezdny lud" i mają rację, gdyż w gwiaździstą noc, w półmroku cienistego lasu lub pod zachmurzonym niebem elf widzi równie dobrze, jak człowiek w słoneczne południe. W całkowitej ciemności elfy cierpią jednak tak samo, jak wszyscy inni: nie widzą w ogóle nic.

Ich słuch jest równie doskonały i bez wątpienia tłumaczy ich wybitne zdolności muzyczne. W zamiłowaniu do śpiewu nie mają sobie równych. Muzykalność wpłynęła na ich mowę i sposób przechowywania ważnych informacji. Elfy jako pierwsze używały mówionego języka i nauczyły inne rasy daru mowy. Stąd nazwa, którą sami siebie określają: „Quendi" – „Ci, którzy mówią głosem". Język elfów, prawidłowo wymawiany, ma śpiewne brzmienie, co bardzo ułatwia pisanie poezji. Elfi bardowie nie mają więc specjalnych kłopotów z zapisywaniem i zapamiętywaniem historii i opowieści swojej rasy jako zbioru cudownych pieśni i mówionej poezji.

W Śródziemiu istnieją dwie duże społeczności elfów. Ich podział we wczesnym okresie Pierwszej Ery zapoczątkował rozwój dwóch odrębnych elfich kultur. Najbardziej dostojni są Eldarowie – trzy rody (Noldorowie, Vanyarowie i Teleri), które odbyły Wielką Podróż przez całe Śródziemie w Pierwszej Erze. Większość osiedliła się na jakiś czas w Amanie (Nieśmiertelnym Kraju) lub na brzegach obecnie zatopionego Beleriandu. Tylko Noldorowie (Elfy Wysokiego Rodu) i Sindarowie (Szare Elfy, które wywodzą się od Telerich) pozostali w Śródziemiu po Wojnie Gniewu, która zakończyła Pierwszą Erę. Wszystkie inne elfy są określane mianem Avari lub Leśnych Elfów i powszechnie tak właśnie nazywane.

Z tych kultur pochodzą trzy grupy, z których powstały elfie rasy Śródziemia: (1) Noldorowie, (2) Sindarowie, (3) Leśne Elfy.

NOLDOROWIE

Noldorowie często nazywani są „Elfami Wysokiego Rodu", rzekomo dlatego, że są najbardziej dostojnymi Quendi w Śródziemiu. W rzeczywistości nazywa się ich tak dlatego, że są jedynymi żyjącymi w Endorze elfami, które kiedykolwiek mieszkały w Błogosławionym Królestwie Amanu za Morzem. Ten wysoki status jest jeszcze podkreślony bliskimi związkami z Valarami, które wpływają na unikalne akcenty kulturowe i językowe Noldorów. Inne nazwy Noldorów to Elfy Głębokie, Golodrimowie lub Golodh (określenia Sindarińskie) oraz Nomin (określenie Edainów).

Finwe był Pierwszym Królem Noldorów, nazywanych wśród Eldarów Drugim Hufcem. Jego synowie – Feanor, Fingolfin i Finarfin – założyli trzy rody, które tworzą naród Noldorów.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Noldorowie są najsilniejsi i najmocniej zbudowani wśród wszystkich elfów. Mężczyźni ważą średnio 100 kg, kobiety 80 kg.

Wygląd: Większość ma ciemne włosy i zielonkawe oczy. Spadkobiercy Fingolfina i Finarfina mają często jasne włosy i błękitne oczy, ich krew ma bowiem domieszkę krwi Vanyarów.

Wytrzymałość: Z lekkim obciążeniem potrafią podróżować 16-20 godzin dziennie. Noldorowie nie śpią – odpoczywają w transie przez 1-3 godziny dziennie (odnawia to Punkty Mocy, zużyte przy rzucaniu czarów).

Wzrost: Mężczyźni średnio 200 cm, kobiety średnio 190 cm.

Długość życia: Praktycznie nieśmiertelni – mogą zostać zabici lub umrzeć, straciwszy chęć do życia.

Odporność: Są niemal całkowicie odporni na choroby. Premia +20 do RO i PO przy atakach opartych na zimnie.

Specjalne zdolności: Żadna rasa nie widzi tak dobrze w ciemnościach nocy, jak elfy. Noldorowie widzą pod gwiazdami i księżycem tak, jak ludzie w słoneczne południe. Jeśli w pobliżu znajduje się jakieś źródło światła, Noldor widzi doskonale na odległość do 15 metrów i całkiem dobrze do 30 metrów. W całkowitej ciemności nie są jednak lepsi od ludzi (tzn. w ogóle nic nie widzą). Zasięg słuchu jest trzykrotnie większy niż normalnie. Noldorowie są niezrównani w rozumieniu i posługiwaniu się wytworami rzemiosła. Premia +20 do Używania przedmiotów.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Lubują się w bogatym odzieniu i dobrym rzemiośle, często wyglądają niezwykle bogato.

Obawy i braki: Żadnych.

Styl życia: Tryb życia Noldorów jest najbardziej wśród wszystkich elfów Śródziemia uregulowany. O ile ich pobratymcy wędrują z miejsca na miejsce, o tyle Noldorowie budują trwałe osady, tworząc społeczności i państwa.

Małżeństwo: Monogamiczne, na całe życie. Czasami wchodzą w związki ze śmiertelnymi ludźmi. Owocem takich małżeństw są półelfy.

Religia: Niesformalizowana, znajdująca wyraz we wspólnych celebracjach i osobistej medytacji. Podobnie jak krasnoludy,

Noldorowie są znakomitymi, pełnymi temperamentu rzemieślnikami, mocno związanymi z Aulem. Kowal Valarów odbarzył ich wielkim szacunkiem dla rzeczy materialnych. Nie jest więc niespodzianką, że spośród Valarów tylko Vardę Noldorowie wielbią bardziej, niż Aulego. Podobnie, jak wszystkie elfy oddają cześć Vardzie jako dawczyni światła i stwórczyni gwiazd.

Inne czynniki

Obyczaje: Wszyscy Noldorowie, niezależnie od pochodzenia, są pełni dostojeństwa i tak dumni, iż często wydają się aroganccy. Są najbardziej ciekawi i porywczy spośród wszystkich elfów, pełni chęci życia, dążący do doskonałości w rzemiosłach i głodni wiedzy o świecie. To pragnienie wiedzy często sprowadzało ich na manowce, ku żądzy, zepsuciu i waśniom.

Język: *Języki startowe:* Język Noldorów nazywa się Quenya („Mowa", wymawiane Kwen-ya). Uznają go za swoją ojczystą mowę (stopień 5), choć posługują się nim niemal wyłącznie we własnym środowisku. Pozostaje jedynym językiem, używanym podczas ceremonii, jedynym językiem pisanym i tylko w nim zachowywane są przekazywane ustnie opowieści.

Poza swym terytorium Noldorowie używają języka Sindarów, zwanego Sindarin (stopień 5). W kontaktach z ludźmi lub rasami nie znającymi mowy elfów posługują się Wspólną Mową, Westronem (stopień 5) lub, dużo rzadziej, językiem adunaickim lub Dunedainów (stopień 3). *Rozwój umiejętności:* Noldorowie mogą się nauczyć języka Labba (stopień 3) lub języka Leśnych Elfów, Bethteur (stopień 4).

Uprzedzenia: Noldorowie ponad wszystko nienawidzą orków, trolli i smoków. Ze względu na swoją dumę mają tendencję do uważania wszystkich obcych za gorszych od siebie.

Ograniczenia profesjonalne: Żadnych. Słowo Noldor oznacza „Mądrzy" lub „Wiedzący" i jest dobrą etykietką dla Drugiego Szczepu. Dlatego większość elfich bardów i mędrców wywodzi się z Noldorów.

Noldor

Opcje wyposażenia

Bronie: Sztylet, miecz, maczuga, łuk refleksyjny, łuk długi, cep, miecz dwuręczny, kostur, oszczep, kopia. *Opcja, RM: falchion, foil, main gauche, rapier, bastard sword, irgaak, kynac, long kynac.*

Zbroja: Dowolna. Noldorowie przedkładają dające ochronę przedmioty magiczne (pierścienie, bransolety, diademy), jeśli tylko je mają, nad ciężkie skóry i metal.

Ubranie: *Mężczyźni:* Koszule lub bluzy z dobrego płótna, bawełny lub jedwabiu, często śnieżnobiałe; tuniki z welwetu lub jedwabiu w kolorach klejnotów (szafir, szmaragd, rubin, ametyst, topaz), czasami z rozciętymi rękawami, ukazującymi koszulę pod spodem, czasem bez rękawów, zazwyczaj wyszywane lub z aplikacjami motywów geometrycznych lub przypominających broń; opończa welwetowa lub z brokatu z szerokimi rękawami, przypominająca pelerynę, długa do bioder lub aż do kostek. Dopasowane pończochy, miękkie buty, sięgające tylko do kostek albo aż po kolano.

Kobiety: Koszule lub bluzy z dobrego płótna, bawełny lub jedwabiu, często śnieżnobiałe; suknie o barwach klejnotów z jedwabiu lub welwetu, czasem z rozciętymi rękawami ukazującymi rękawy koszuli, czasem bez rękawów, często wyszywane lub z aplikacjami na kołnierzu, brzegach, rękawach; pas z jedwabiu, welwetu lub ozdobny sznur okalający talię i biodra, wiązany lub w inny sposób mocowany z przodu; miękkie kapcie lub buty do kostek; opończa welwetowa lub z brokatu z szerokimi rękawami, zwisająca jak płaszcz do kolan. Kobiety, które opuszczają siedziby elfów, aby szukać przygód, zakładają często strój podobny do męskiego.

Pieniądze: Kamienie szlachetne (perydot, akwamaryn, beryl, cytryn, turmalin) o łącznej wartości 2 sztuk złota.

Możliwości związane z pochodzeniem

Ponieważ Noldorowie są elfami, związanymi przez swą nieśmiertelność z Pieśnią Stworzenia, są także mocno związani z Losem i otrzymują tylko dwie możliwości.

Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie. Zamień wiersz „61-65" tabeli na: czuły na Esencje, sposób, w jaki gromadzi się i płynie; ta wrażliwość powoduje, że postać jest natychmiast świadoma obecności w promieniu 15 metrów dowolnego zaklęcia lub czaru (rzuconego lub stworzonego tylko przez używających Esencji, a nie Przepływu).

Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie. Większość powinna być wykonana z doskonałych lub rzadkich materiałów: ardarcer, arborang (szlachetna stal), arheled (szlachetne szkło), borang (zwykła stal), srebro, galvorn, złoto, mithril, klejnoty.

Dodatkowe pieniądze: Kamienie szlachetne (ametyst, diament, szmaragd, opal, szafir) warte w sumie 1-200 szt. złota.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* dowolne biegłości, Jeździectwo, Czytanie runów, Używanie przedmiotów, Czary kierowane, Percepcja, Budowa ciała, listy czarów, języki. *Umiejętności drugorzędne:* Aktorstwo, Medytacja, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Taniec, Gra na instrumentach, Poezja, Śpiew. *Umiejętności rzemieślnicze:* Haftowanie, Szycie, Kucie metali, Tworzenie klejnotów *Umiejętności Oddziaływania:* Przywództwo, Przemawianie publiczne *Wiedza:* historia sławnych broni i innych zaklętych przedmiotów.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolne atrybuty.

Dodatkowe języki: Poza wymienionymi powyżej, Noldor może w nauczyć się: Czarnej Mowy (stopień 3), Logathig (stopień 3) lub języka Rohirrimów (stopień 3).

SINDAROWIE

Sindarowie („Elfy Szare") byli niegdyś członkami wielkiego narodu Telerich. W odróżnieniu od Noldorów, Vanyarów i większości Telerich, Sindarowie nie zdecydowali się przebyć morza i udać do Amanu, woleli pozostać w Śródziemiu. Podobnie jak Leśne Elfy, należą do Moriquendi, „Elfów Ciemności", które nigdy nie widziały Światła Valinoru.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Sindarowie są niemal tak wysocy, jak Noldorowie, ale lżejszej budowy, jednak bardziej muskularni niż ich mieszkający w lesie kuzyni. Mężczyźni ważą przeciętnie 85 kg, kobiety 70 kg.

Kolor: Większość ma jasne włosy i bladobłękitne lub szare oczy. Podobnie jak Noldorowie, mają jasną skórę.

Wytrzymałość: Lekko obciążeni, potrafią podróżować 16-20 godzin dziennie. Sindarowie nie śpią, odpoczywając w transie przez 1-3 godziny dziennie (odnawia to Punkty Mocy, zużyte przy rzucaniu czarów).

Wzrost: Mężczyźni mierzą średnio 195 cm, kobiety 180 cm.

Długość życia: Praktycznie nieśmiertelni – mogą zostać zabici lub umrzeć, straciwszy chęć do życia.

Odporność: Nie mają blizn i bardzo rzadko chorują. Premia +15 do RO i PO przy atakach opartych na zimnie.

Specjalne zdolności: Widzą w świetle gwiazd i księżyca równie dobrze, jak człowiek w południe. W innych sytuacjach, jeśli jest dostępne źródło światła, Sindarowie widzą doskonale na odległość do 15 metrów i całkiem dobrze do 30 metrów. W całkowitej ciemności nie są jednak lepsi od ludzi, to znaczy także nic nie widzą.

Sindarowie są mniej muzykalni niż Vanyarowie czy Leśne Elfy i mniej uzdolnieni do kowalstwa i rzemiosła niż Noldorowie. Niemniej jednak są całkiem dobrzy we wszelkich sztukach, a w wybranych dziedzinach nie mają sobie równych. Żadna inna rasa nie buduje lepszych łodzi i okrętów.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Ubrania Sindarów są nadzwyczaj dobrze wykonane, choć praktyczne i użyteczne. Nie interesuje ich bogate odzienie Noldorów. Wolą szarości i srebro.

Obawy i braki: Żadnych.

Styl życia: Sindarowie mają najbardziej wśród elfów otwarte umysły. Są zarówno doskonałymi nauczycielami, jak i uczniami, interesują się działalnością każdej rasy. To różni ich od Noldorów, którzy potrafią szybko znudzić się czymś, co jest praktyczne lub skromne w wyglądzie czy użyciu. Szare Elfy to naród osiadły, lubiący towarzystwo. W odróżnieniu od Leśnych Elfów, budują miasta i porty, tworząc mocno zżyte społeczności. Wielu Sindarów czuje pociąg do morza. Budują doskonałe okręty i są znakomitymi żeglarzami.

Małżeństwo: Monogamiczne, na całe życie. Czasami wchodzą w związki ze śmiertelnymi ludźmi. Owocem takich małżeństw są półelfy.

Religia: Niesformalizowana, znajdująca wyraz we wspólnych celebracjach i osobistej medytacji. Sindarowie, podobnie jak Noldorowie, oddają cześć Eru i uznają Vardę za swą patronkę wśród Valarów. Biorąc pod uwagę ich zamiłowanie do żeglowania, nie dziwi szczególny szacunek, jaki żywią dla Ulma, „Władcy Wód".

Inne czynniki

Obyczaje: Ze wszystkich trzech elfich ras Śródziemi, Sindarowie są najbardziej cisi i spokojni. Wydają się także najbardziej zadowoleni ze swego losu. Są mniej frywolni i chętni do zabawy niż Leśne Elfy, mniej ogniści i zapalczywi niż Noldorowie. Uczucia Sindarów są głębokie i niełatwo się im poddają, ale jeśli już, nie można ich wykorzenić. To leży u podstaw ich tęsknoty za morzem.

Język: *Języki startowe:* Ich własny język to Sindarin (stopień 5). Stał się on głównym językiem wszystkich elfów północno-zachodniego Śródziemia i wpłynął mocno na języki ludzi. Sindarowie znają również Westron (stopień 5), język Leśnych Elfów (stopień 4) i nieco języka Quenya (stopień 3).

Rozwój umiejętności: Sindarowie mają możliwość nauczenia się: adunaickiego (stopień 3), Atliduk (stopień 4), Logathig (stopień 4), Nahaiduk (stopień 4) lub języka Rohirrimów (stopień 3).

Uprzedzenia: Sindarowie są przyjaciółmi wszystkich ras, jednak szczególnie bliscy są krasnoludom. Ich głównymi wrogami są orki, wargi i smoki.

Ograniczenia profesjonalne: Żadnych.

Opcje wyposażenia

Bronie: Sztylet, miecz, łuk refleksyjny, łuk długi, cep, kostur, miecz dwuręczny, oszczep, włócznia. *RM, opcja: kynac, falchion, foil, dag, main gauche, rapier, bastard sword, ge, yarkbalka.*

Zbroja: Dowolna, lecz Sindarowie w miarę możliwości wolą używać magicznego ubrania (szat, płaszczy, rękawic, pasów, welonów); nie lubią obciążać się skórą i metalem.

Ubranie: Koszule z muślinu lub cienkiego jedwabiu; dopasowana bluza lub tunika z dobrego płótna, wełny lub grubego jedwabiu – długość tunik bywa różna, od sięgających ledwie do pasa aż po długie, rozcięte z boków dla zachowania swobody ruchów; skórzany lub metalowy pas lub szarfa z płótna lub jedwabiu; ciasno dopasowane rajstopy lub spódnica-przepaska z błyszczącej organdyny lub grubego jedwabiu, sięgająca do połowy łydki lub do kostek; buty lub otwarte sandały; sięgający do bioder płaszcz. Kolory wszystkich ubrań wahają się wokół bieli i szarości: kremowe, jak skorupa jaja, kość słoniowa, perła, cytrynowy, łupkowy, żółtobrązowoszary, błękitnoszary, różowoszary, zielonoszary, przydymiony srebrny, beżowy itp. Hafty i aplikacje stosowane są rzadko, zazwyczaj raczej dla utworzenia podkładu lub wzoru (na przykład białe na białym albo kremowe na cytrynowym) niż dla kontrastu (białe na czarnym albo błękitnozielone na kości słoniowej).

Pieniądze: Klejnoty (czysty kwarc, błękitny chalcedon, cyrkon, macica perłowa, spinel) warte w sumie 2 sztuki złota.

Możliwości związane z pochodzeniem

Ponieważ Sindarowie są elfami, związanymi przez swą nieśmiertelność z Pieśnią Stworzenia, ich związek z Losem jest bardzo silny i otrzymują tylko trzy możliwości.

Sindar

Specjalne zdolności: Wszystkie dostępne. Zastąp wiersz „61-65" przez: uzdolniony językowo; postać otrzymuje dodatkowe 10 stopni, które może rozdzielić pomiędzy wybrane przez siebie języki (za zgodą Mistrza Gry). Dodatkowo on lub ona otrzymuje na każdym poziomie doświadczenia dodatkowy stopień w językach.

Specjalne przedmioty: Dowolne z dostępnych. Większość powinna być pięknie wykonana, ozdobiona motywami roślinnymi i zrobiona z wysokiej jakości lub względnie rzadkich materiałów: stal, srebro, mithril, kryształ, twarde drewno, marmur, agat, bursztyn.

Dodatkowe pieniądze: Klejnoty (ognisty opal, perły, kamień księżycowy) warte w sumie 1-200 sztuk złota.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* dowolne biegłości, Pływanie, Czytanie runów, Używanie przedmiotów, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, listy czarów, języki. *Umiejętności drugorzędne:* Aktorstwo, Używanie łodzi, Medytacja, Używanie liny, Sygnalizacja, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Gra na instrumentach, Poezja, Śpiew. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyroby z drewna, Tkactwo, Przędzenie, Szycie, Haftowanie, Wyrób strzał, Budowa okrętów. *Umiejętności Oddziaływania:* Przemawianie publiczne, Przywództwo. *Wiedza:* nawigacja, systemy pisma i alfabety.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolne atrybuty.

Dodatkowe języki: Poza językami, wymienionymi powyżej, Sin[illegible]

w pobliżu znajduje się jakieś źródło światła, widzą doskonale na odległość do 15 metrów i całkiem dobrze do 30 metrów. W całkowitej ciemności jednak niczego nie widzą.

Leśny lud to znakomici muzycy, obdarzeni wyjątkowym, nawet jak na elfy, słuchem. Premia +10 do Bazowych Ataków czarami barda. Mają również premię +10 do Oszukiwania i Podkradania się/krycia się.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Ich ulubione stroje są zazwyczaj koloru leśnej zieleni, szare lub brązowe i równie dobrze mogą być czysto funkcjonalne, jak i bogate, ozdobne. Ich ubraniom brakuje jednak pompatyczności, typowej dla ubrań Noldorów.

Obawy i braki: Żadnych.

Styl życia: Kulturę Leśnych Elfów można określić jako nieuporządkowaną i prostacką wedle elfich standardów, ale bogatą i pod pewnymi względami bardzo zaawansowaną w porównaniu z ludzką. Leśne Elfy zawsze były niezależne, ale w ostatnim okresie wiele z nich osiedliło się w królestwach, rządzonych przez Noldorów lub Sindarów. Uwielbiają jednak podróże i przygody, postrzegając życie jako nieustającą grę. Muzyka i podstępy to ich ulubiona rozrywka. Leśne Elfy są także doskonałymi stolarzami.

Małżeństwo: Monogamiczne, na całe życie. Czasami wchodzą

się jak materiał (ciemny brąz, liściasta zieleń, sztormowa szarość); bandoliery krzyżujące się na piersi, pas wokół talii, pasy wokół kończyn, służące do podtrzymywania pochew na broń; leginsy z mocnego żaglowego płótna albo miękkiej skóry; sandały lub miękkie buty.

Nie używający broni: Powiewna muślinowa bluza lub koszula (biała, beżowa, jasnozielona lub jasnoszara tkanina z haftem w tej samej gamie barw), czasem przewiązana muślinową lub jedwabną szarfą, czasem luźno zwisająca; jedwabne leginsy, powiewne muślinowe pończochy podobne do spódnicy-spodni albo wielokolorowa, muślinowa spódnica (w kolorze dopasowanym do bluzy/koszuli lub ciemnobrązowa, zielona albo sztormowo szara); opończa z grubego jedwabiu lub muślinu uszyta na kształt płaszcza z rękawami lub wydłużonymi (od ramion do talii) rozcięciami na ręce, zazwyczaj opadająca do kolan, często haftowana na całej powierzchni w liściaste wzory; sandały zdobione kamieniami lub rzeźbionym drewnem.

Pieniądze: Przedmioty, które można wymienić lub sprzedać: lina elfów (30 metrów wartych 20 ss, utrzymuje 225 kg, waży tylko 1.5 kg), jedwab elfów (3 metry tkaniny warte są 2 sz) lub pewna ilość szlachetnych kamieni (lapis lazuli, malachit, agat, turkus, onyks, bursztyn) wartych w sumie 2 sz.

Możliwości związane z pochodzeniem

Ponieważ Leśne Elfy są związane przez swą nieśmiertelność z Pieśnią Stworzenia, są związane z Losem i otrzymują cztery możliwości.

Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie. Zamień wiersz „61-65" na: szczególny stosunek do drzew i zarośli leśnych; wszystkie działania fizyczne podejmowane przez postać w lesie otrzymują premię +15.

Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie. Ze względu na upodobanie Leśnych Elfów do lasu, wiele przedmiotów powinno być zrobionych z dobrego lub zaklętego drewna, nawet broń, która w innych kulturach wykonywana jest z metalu. Możliwe są także: stal, srebro, białe złoto, tasarang, brąz.

Dodatkowe pieniądze: Klejnoty (akwamaryn, czarny opal, krwawnik, karneol, granat, ognisty opal, błękitny topaz, jadeit, gwiaździsty szafir) warte w sumie 1-200 sztuk złota.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi skórzanej lub skórze utwardzanej, dowolne biegłości, Wspinaczka, Pływanie, Czytanie śladów, Używanie przedmiotów, Czary kierowane, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, listy czarów, języki. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Aktorstwo, Obchodzenie się ze zwierzętami, Używanie łodzi, Gotowanie, Pierwsza pomoc, Wyszukiwanie żywności, Medytacja, Używanie liny, Sygnalizacja, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Gra na instrumentach, Śpiew. *Umiejętności sportowe:* Łyżwiarstwo, Narciarstwo, Surfing, Zjeżdżanie po linie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyroby z drewna, Obróbka skór, Wyrób strzał, Tkactwo, Przędzenie. *Wiedza:* Wiedza o roślinach, Wiedza o zwierzętach, Ekologia.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolne atrybuty.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Leśny Elf może w niezwykłych okolicznościach nauczyć się: apysaickiego (stopień 2), Czarnej Mowy (stopień 3), Varadja (stopień 3) albo Waildyth (stopień 3).

PÓŁELFY
(Peredhil)

Półelfy to nieliczna rasa, potomstwo ludzi i elfów. Mimo, że Dunedainowie, Korsarze i Czarni Numenorejczycy mają w swych żyłach krew elfów (a nawet Majarów), to ich pokrewieństwo z elfami sięga tak dalekiej przeszłości, że nie nazywa się ich półelfami. Prawdziwe półelfy pochodzą ze związków elfów i ludzi.

Po osiągnięciu dojrzałości półelf musi zdecydować, czy będzie żył jako śmiertelny człowiek, czy też jako nieśmiertelny elf. Elrond z Rivendell wybrał los nieśmiertelnego, zaś jego brat Elros – pierwszy król Numenoru – wolał pozostać śmiertelnikiem. Ci, którzy wybiorą los ludzi, otrzymują Dar Śmierci i nie są tak związani z Przeznaczeniem jak ich elfi krewniacy.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Silni i smukli, mniej potężni niż ludzie, ale bardziej niż elfy. Mają delikatne, ostre rysy. Mężczyźni ważą przeciętnie 85 kg, kobiety 60 kg.

Wygląd: Jasna cera, zazwyczaj brązowe lub czarne włosy i szare oczy.

Wytrzymałość: Znaczna. Półelfy potrzebują w ciągu dnia tylko czterech godzin odpoczynku: sen dla śmiertelnych lub medytacja dla nieśmiertelnych.

Wzrost: Mężczyźni mierzą średnio 180 cm, kobiety 170 cm.

Długość życia: Śmiertelne półelfy żyją 250-500 lat.

Odporność: Półelfy są prawie niewrażliwe na choroby i naturalne przypadłości. Otrzymują premię +5 przeciw atakom opartym na zimnie.

Specjalne zdolności: Półelfy widzą doskonale w ciemnościach. W świetle księżyca lub gwiazd widzą doskonale do 150 metrów. W innych sytuacjach widzą tak jak elfy (15 do 30 metrów, jeśli jest źródło światła).

Kultura

Ubiór i ozdoby: Zróżnicowane, choć zazwyczaj dobrej roboty i pięknie, subtelnie ozdobione. Ulubionymi kolorami są głęboki błękit i zieleń, szarości i szarozielony, srebrny i biały.

Obawy i braki: Żadnych.

Styl życia: Różny, zazwyczaj jednak żyją w odosobnionych kryjówkach lub siedzibach albo pomiędzy elfami. Ich kultura przypomina kulturę Sindarów, są jednak bardzo zainteresowani sprawami ludzi.

Leśny Elf

Małżeństwo: Monogamiczni. Dziedziczenie po linii męskiej lub po matce.
Religia: Cicha, osobista, związana z medytacją. Szanują Eru i Valarów, a Vardę i Oromego wielbią ponad wszystkich. Ci, którzy mieszkają nad morzem, oddają także cześć Ulmowi.

Inne czynniki

Obyczaje: Cierpliwi, zamknięci w sobie, uważni, zrównoważeni, dobroduszni i myślący.
Język: *Języki startowe:* Większość posługuje się Sindarinem (stopień 5) jako językiem ojczystym. Wszyscy znają Westron (stopień 5) i nieco Quenya (stopień 3). *Rozwój umiejętności:* Półelfy mogą dodatkowo nauczyć się: adunaickiego (stopień 5) oraz języka Leśnych Elfów, Berhteur (stopień 5).
Uprzedzenia: Zaprzysięgli wrogowie orków.
Ograniczenia profesjonalne: Żadnych.

Opcje wyposażenia

Bronie: Sztylet, miecz, długi miecz, młot bojowy, maczuga, morgensztern, łuk refleksyjny, kusza, topór bojowy, cep, kostur, miecz dwuręczny, kopia, włócznia. *Opcja, RM: falchion, main gauche, rapier, dag, armored fist, heavy crossbow, war mattock, bastard sword, boar spear.*
Zbroja: Dowolna. Półelfy lubią używać zbroi płytowych, łuskowych i lamelkowych.
Ubranie: *Mężczyźni:* Jedwabna bluza lub tunika, często z długimi, zebranymi rękawami (szara, srebrna lub biała); brokatowy, adamaszkowy, welwetowy lub z grubego jedwabiu kaftan (koloru głębokiego lazuru lub grynszpanu albo w delikatne wzory złożone z obu tych barw), sięgający do bioder lub nawet do kolan; elegancki pas ze srebra, białego złota, brązu lub polerowanej stali; jedwabne spodnie ze zwężającymi się nogawkami lub ciasno dopasowane rajstopy (szare, srebrne, błękitne lub zielone); pantofle z miękkiej skóry lub buty do kostek, wkładane do mocniejszych butów skórzanych, sięgających po kolano lub do połowy uda (różne odcienie szarości, błękitu, zieleni); długa peleryna o barwie najgłębszego błękitu, ciemnej zieleni lub grafitowej szarości, zrobiona z jedwabiu, podbita innym, jaśniejszym kolorem (błękit nieba, morska zieleń, perłowa szarość, biel).

Półelfy

Kobiety: Lekka jedwabna koszula (szara, biała lub srebrna) wkładana pod dopasowaną do figury suknię z welwetu, adamaszku, brokatu lub grubego jedwabiu (ciemnolazurowa lub grynszpanowa albo delikatny wzór łączący obie barwy) z obszerną, jaskrawą spódnicą; pas ze srebra, białego złota, brązu lub polerowanej stali; pantofle lub buty po kostki z miękkiej lub zamszowej skóry; opończa z welwetu, grubego jedwabiu lub brokatu (ciemny szafir, indygo, szmaragd, jadeit lub zieleń mchu) z oryginalnymi rękawami dziwacznie wykrojonymi, zebranymi, rozciętymi albo opadającymi swobodnie i okalającymi rękę; długi płaszcz z ciemnobłękitnego, leśnozielonego lub dymnoszarego jedwabiu podbitego innym, jaśniejszym jedwabiem (pastelowy błękit lub zieleń, gołębia szarość, biel).
Pieniądze: 20 srebrnych monet z mennic Arnoru lub Gondoru.

Możliwości związane z pochodzeniem

Ze względu na ich silne związki kulturowe i rasowe, półelfy otrzymują tylko trzy możliwości.
Specjalne zdolności: Dowolne. Zamień wiersz „61-65" na: współczucie dla wszystkich Wolnych Ludów Śródziemia; bohater wyczuwa, kiedy jego wrogowie (sługi Saurona, świadome lub nie) są w pobliżu (w promieniu 150 metrów).
Specjalne przedmioty: Dostępne dowolne. Popularnym materiałem jest doskonale obrobiony metal.
Dodatkowe pieniądze: 1-200 złotych monet bitych w Arnorze lub Gondorze.
Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w dowolnej zbroi, dowolne biegłości, Jeździectwo, Pływanie, Czytanie śladów, Dowolne umiejętności magiczne, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, dowolne umiejętności różnorakie. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Aktorstwo, Obchodzenie się ze zwierzętami, Używanie łodzi, Pierwsza pomoc, Wyszukiwanie pożywienia, Medytacja, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Opowiadanie, Gra na instrumentach, Śpiew. *Umiejętności sportowe:* Narciarstwo, Łyżwiarstwo, Bieganie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyrób strzał, Szycie. *Umiejętności Oddziaływania:* Przemawianie publiczne, Dyplomacja, Przywództwo. *Wiedza:* Historia kultur/ras, Geografia.
Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut.
Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, półelf może w niezwykłych okolicznościach nauczyć się: Labba (stopień 3), Logathig (stopień 3), Nahaiduk (stopień 3) lub języka Rohirrimów (stopień 3).

D-2.3 HOBBICI
(Kuduk)

Pochodzenie hobbitów nie zostało do końca wyjaśnione, choć wydaje się, że przebudzili się na Wschodzie Śródziemia mniej więcej w tym samym czasie, co ludzie. Powiada się, że są z ludźmi spokrewnieni. Ich zwyczaje jednak są dziwne: ryją w ziemi i mieszkają w „norkach", stąd ich nazwa „Kuduk", co oznacza „mieszkający w norach" (ze starożytnego hobbickiego języka Rhovanionu: „kud-dukan").

Charakterystyka fizyczna

Budowa: hobbici są najmniejsi spośród ludów, posługujących się mową – przeciętny wzrost waha się pomiędzy 60 a 120 cm, zazwyczaj są grubi lub krępi. Mają także wielkie, owłosione stopy – niekiedy wręcz kudłate.

Istnieją trzy podstawowe szczepy hobbitów: Harfootowie, Fallohidzi i Stoorowie. Fallohidzi są najwyżsi (przeciętnie 110 cm, 30 kg mężczyźni, 105 cm, 28 kg kobiety). Mają jasną skórę i ze wszystkich grup najbardziej przypominają ludzi. Jest ich jednak niewielu i niektórzy z postronnych mylą ich z otaczającymi społecznościami ludzi.

Najliczniejszym plemieniem są Harfootowie. Są najmniejsi (przeciętnie 103 cm, 24 kg mężczyźni, 100 cm, 22 kg kobiety) i mają najciemniejszą, brązową skórę i włosy. Nie rosną im brody, są typowymi hobbitami.

Stoorowie są najmocniejsi wśród hobbitów i często wydają się niżsi niż niektórzy z Harfootów ze względu na krępą budowę ciała. Zazwyczaj jednak są nieco wyżsi niż Harfootowie i niżsi niż Fallohidzi (przeciętnie 107 cm, 29 kg mężczyźni, 102 cm, 28 kg kobiety). Mają nieco inną karnację, choć ich kręcone, brązowe włosy przypominają ich

niższych krewniaków. Jednak cechą, która najbardziej wyróżnia Stoorów są wielkie dłonie i stopy (wielkie nawet wedle hobbickich standardów), często noszą też brody.

Wytrzymałość: hobbici wyróżniają się wytrzymałością, podobną do tej, z której słyną krasnoludy i orki. Przyciśnięci koniecznością, mogą przebyć wielkie odległości w trudnym terenie, choć zazwyczaj wolą częste posiłki i odpoczynek.

Długość życia: 90-110 lat. Osiągają dorosłość w wieku 30 lat.

Odporność: Ich stopy i dłonie są odporne na zimno i gorąco. Wobec tego niemal zawsze chodzą boso. Ich prostoduszność i naturalny brak złych skłonności dają im zwiększoną odporność na ataki magiczne.

Specjalne zdolności: Są bardzo zręczni, poruszają się zwinnie i cicho. Ich długie, zdumiewająco zręczne palce pozwalają im wyrabiać znakomite przedmioty. Także dzięki nim, między innymi, hobbici mają reputację doskonałych złodziei.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Ubierają się w szaty z płótna lub wełny – koszule, spodnie opadające do kostek i jasno barwione kaftany. Czasem nakładają kapelusze, rzadko jednak wdziewają rękawice lub buty.

Obawy i braki: Hobbici stronią od rzeczy dziwnych i niezwykłych, ale poza tym nie mają żadnych ograniczeń.

Styl życia: Są zdolnymi rzemieślnikami, ale nie lubią skomplikowanych maszyn ani magii. Nie mają wielu rozrywek: sześć solidnych posiłków dziennie, palenie ziela fajkowego i jaskrawy strój. Jednak pomimo tego jednostajnego i spokojnego trybu życia, ich podejście do świata okazało się właściwe: w obliczu wojen, plag i głodu hobbici przetrwali ze stosunkowo niewielkimi szkodami.

Niektórzy z hobbitów są na tyle ciekawscy, że podróżują lub nawet wyruszają na poszukiwanie przygód, a spośród Fallohidów wywodzi się wielu osobników co najmniej zuchwałych. Każde plemię hobbickie ma swoje ulubione miejsce: Fallohidzi lubią lasy, rozciągające się w zimnych, północnych krainach; Harfootowie wolą wzgórza i wyżyny, wreszcie Stoorowie mieszkają raczej na brzegach rzek i równinach. Te preferencje wpływają oczywiście na ich przyzwyczajenia życiowe. Na przykład, konserwatywni Harfootowie zawsze lubili tradycyjne smajale lub hobbickie norki, podczas gdy Fallohidzi i Stoorowie mieszkają raczej w budowlach naziemnych z drewna, cegieł lub kamienia.

Wszyscy hobbici wiodą proste życie farmerów, młynarzy i rzemieślników. W ich kraju stoją liczne warsztaty i szopy, wszystkie podobnie niskie, niziołki bowiem nie cierpią wież i rzadko budują wyżej niż jedno piętro.

W Shire (K. „Suza") tradycyjny urząd Thana jest dziedziczny.

Małżeństwo: Monogamiczne. Harfootowie i Fallohidzi śledzą rodowód po linii męskiej lub linię matki, Stoorowie dziedziczą tylko po linii żeńskiej.

Religia: Religia hobbicka jest intymna i niesformalizowana. Zazwyczaj jest to seria radosnych celebracji, skupionych wokół darów Natury. Środek roku (środek lata) jest czasem letniego festiwalu, zaś dwa dni Yule na początku i końcu każdego roku znaczą początek powrotu Słońca i marszu ku wiośnie. Rzecz jasna, okresy zbiorów są zawsze szczególnie ważne.

Inne czynniki

Obyczaje: Hobbici są radośni, konserwatywni, skromni i pokojowi. Obce są im wygórowane ambicje. Większość z nich to konformiści, unikający nieznanego i wystrzegający się przygód, wolący zamiast-tego pozostać w wygodzie miłych, skromnych wiosek.

Język: *Języki startowe:* Hobbici mówią własnym narzeczem Wspólnej Mowy (stopień 5), która została współczesnym hobbickim. Ta adaptacja Westronu wskazuje na ich zdolność przystosowania, całe bowiem szczepy porzuciły rodzimy język Kuduk podczas migracji z Rhovanionu w 13 i 14 wieku Trzeciej Ery. Tradycyjna nazwa dla hobbitów w języku Westron brzmi Banakil („Niziołek"). *Rozwój umiejętności:* Hobbici mogą dodatkowo nauczyć się: adunaickiego (stopień 4), Kuduk (stopień 5), Sindarinu (stopień 4).

Uprzedzenia: Fallohidzi są najbardziej skłonni do kontaktów z Dużymi Ludźmi, Stoorowie rzadko zadają się z innymi rasami, zaś Harfootowie w większości wolą kontaktować się tylko z surowymi krasnoludami. Wszyscy hobbici dzielą nienawiść do wargów i orków.

Ograniczenia profesjonalne: Wśród hobbitów nie ma magów, animistów, bardów ani strażników.

Opcje wyposażenia

Bronie: Sztylet, toporek, miecz krótki, pałka, krótki łuk, proca. *Opcja, RM: blackjack, jo, pilum, throwing stars.*
Zbroja: Żadna, albo skóry (utwardzane i nie utwardzane). Bardzo rzadko hobbit nałoży coś takiego, jak mithrilowa kolczuga Bilba lub elfia kolczuga.
Ubranie: *Mężczyźni:* Biała lub kremowa płócienna koszula; kolorowa (królewski błękit, purpura, trawiasta zieleń) kamizelka lub bluza, często ozdobiona haftem lub uszyta ze zdobionego brokatu; skórzany pas ze sprzączką ze złota, cyny lub brązu; luźne wełniane spodnie w nogawkami, sięgającymi tuż poniżej kolan albo nawet do kostek, często w pasy (jasnożółte, zielone, błękitne, pomarańczowe), zawsze żywo barwione.
Pieniądze: 20 srebrnych monet, bitych w Arnorze.

Możliwości związane z pochodzeniem

Ci hobbici, którzy odważą się na wyruszenie w podróż są uznawani za nadzwyczajnych i otrzymują pięć możliwości.
Specjalne zdolności: Wiersz „71-75" nie jest dostępny. Rzuć ponownie.
Specjalne przedmioty: Dodajniki czarów i magazyny czarów nie są dostępne. W hobbickiej społeczności można znaleźć tylko przedmioty, które wykonują normalne czynności w udoskonalony sposób (broń, siodło, lina, wytrych itd.).
Dodatkowe pieniądze: 1-200 złotych monet, bitych w Arnorze.
Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się bez zbroi, biegłości w broniach strzeleckich, Wspinaczka, Czytanie śladów, Podkradanie się/krycie się, Percepcja. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Obchodzenie się ze zwierzętami, Wycena, Używanie łodzi, Gotowanie, Używanie liny, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Opowiadanie, Taniec. *Umiejętności sportowe:* Łyżwiarstwo, Żonglerka, Chodzenie na szczudłach. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyroby z drewna, Metalurgia (podkowy, zawiasy, narzędzia, itd.), Wyprawianie skór, Wyrób strzał, Szycie, Prace ziemne (kopanie norek hobbickich). *Umiejętności Oddziaływania:* Zabawianie, Przemawianie publiczne. *Wiedza:* Wiedza o roślinach, Genealogia, Geografia lokalna.
Podwyższenie atrybutu: Siłę i Pewność Siebie można zwiększyć tylko o 1. Wszystkie inne atrybuty można zwiększać normalnie.
Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, hobbici mogą w niezwykłych okolicznościach nauczyć się: Atliduk (stopień 3), Dunael (stopień 2), Nahaiduk (stopień 3), języka orków (stopień 1), Rohirrimów (stopień 4) lub języka Leśnych Elfów, Bethteur (stopień 4).

D-2.4 LUDZIE

Ludzie byli Drugim Rodem i przebudzili się na Najdalszym Wschodzie w Pierwszej Erze. Tam, w kraju zwanym Hildorien zastali dziki kraj i sporo czasu upłynęło zanim napotkali Pierworodnych, czyli elfy. Eldarowie nadali im nazwę Hildorów (E. „Następcy"), choć obecnie są lepiej znani pod nazwą Atanich (Quenya) lub Edainów (Sindarin), które oznaczają „Drugi Ród".

Ludzie różnią się od elfów na wiele sposobów, podstawową różnicą jest ich „Dar Śmierci". Ludzie są bowiem śmiertelni i przeżywają swe krótkie życia z ogniem i pasją, niespotykaną u żadnej innej rasy. Są także bardziej zróżnicowani w swej naturze, często niedoskonali i podatni na wpływy. W odróżnieniu od Pierworodnych, łatwo ulegają chorobom i cierpią od ekstremalnych temperatur.

Istnieją dwie większe grupy ludzi: Przyjaciele elfów, potocznie zwani Edainami, oraz Zwykli Ludzie, ci, którzy nie zjednoczyli się z elfami w ich wojnach przeciw Morgothowi. Niektórzy wymieniają Nortów – Średnich Ludzi – jako trzecią grupę, spokrewnioną z Edainami, ale nie korzystającą z kontaktów ani przymierza z elfami.

Linia Edainów, błogosławiona przez swą wiarę w Eru i jego sługi, Valarów, jest szczególna. Ludzie, wywodzący się z rodów Przyjaciół elfów są szczególnie potężni, mierząc średnio 200 do 210 cm i ważąc od 90 do 125 kg. Dzięki mocnym kościom i potężnym muskułom mają imponującą posturę; tylko Noldorowie mogą się z nimi równać siłą. Nie są jednak tak zwinni i odporni jak elfy. Włosy Edainów są ciemnobrązowe lub czarne jak węgiel; ich oczy błękitne, szare lub czarne; zazwyczaj mają także jasną skórę. Ci, w których żyłach płynie czysta krew, dożywają zazwyczaj 250-300 lat.

Zwykli ludzie są dużo bardziej liczni i mniej doskonali. Krępi i stosunkowo niscy (150 do 190 cm) dzielą się na wiele różnych ras. Kolory ich włosów i skóry zmieniają się od najciemniejszego brązu i czerni aż po najbielsze odcienie blond i kremowego. Noszą także brody i wąsy, inaczej niż Przyjaciele elfów. Z ich szeregów pochodzi znakomita większość ludzkich rodów Śródziemia.

BEORNINGOWIE

Zwani także Beijabarami lub Bajaegharami. Rozproszona grupa wielkich ludzi o nieznanym pochodzeniu. Stanowią szczep Nortów, spokrewniony z Leśnymi Ludźmi, Ludźmi z Jeziora i Ludźmi z Dali w Rhovanionie, choć wyraźnie ulegli zmianom w dawnych czasach, zapewne przed emigracją Nortów z Eriadoru. Jest ich niewielu i niektórzy określają ich raczej jako klan, niż cały naród. Są odmienni kulturowo, a w pewnym stopniu nawet fizycznie.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Fizycznie Beorningowie są najpotężniejsi z Nortów, wszyscy mają mocne kości i budowę ciała. Mężczyźni są nadzwyczaj owłosieni. Ważą przeciętnie 97 kg, zaś kobiety 65 kg.
Kolor: Mają jasną karnację skóry, ale, w odróżnieniu od wszystkich Nortów, którzy zazwyczaj są blondynami, większość z nich ma rude włosy.
Wytrzymałość: Beorningowie potrzebują snu jedynie dwa razy na trzy dni.
Wzrost: Mężczyźni mierzą przeciętnie 200 cm, kobiety – 170 cm.
Długość życia: 80-100 lat.
Odporność: Przeciętna.
Specjalne zdolności: Dzikie zwierzęta nie zaatakują Beorninga, jeśli ten celowo ich nie sprowokuje.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Są niezwykle owłosieni, a ich zamiłowanie do ubierania się w skóry nadaje im „zwierzęcy" wygląd. Lubią solidne tuniki, płaszcze i wełniane spodnie z legginsami, rzadko zakładają tradycyjne zbroje.
Obawy i braki: Unikają obszarów cywilizowanych.
Styl życia: Beorningowie żyją zazwyczaj w niewielkich grupach albo pojedynczych rodzinach w dobrze utrzymanych „dworach". Niektórzy, jak ród Beorna, woli niziny, większość jednak zamieszkuje doliny i podgórze Gór Mglistych lub Szarych Gór. W każdym przypadku ich obecność jest trudna do zauważenia. Beorningowie często korzystają z pomocy przyjaciół domu – zaprzyjaźnionych zwierząt, które postronnemu obserwatorowi wydają się oswojone. Mężczyźni opuszczają „dwory", udając się na długie wyprawy, poświęcone realizacji celów wojskowych, religijnych lub socjalnych.
Małżeństwo: Monogamiczni. Ród jest śledzony według linii męskiej.

Religia: Skupiona wokół antycznego Kultu Niedźwiedzia (Rh. „Bairakyn"). Przywódca Kultu, zwany Waildanbair (Rh. „Niedźwiedź Władca") jest również dziedzicznym władcą całego klanu Beorningów, a zarazem pierwszym wśród sławnych Zmiennokształtnych. W czasie odprawianych w odosobnieniu ceremonii ludzie ci przybierają postać niedźwiedzi i w skomplikowanym, rytualnym tańcu odtwarzają starożytne legendy i opowieści. Zebrania takie odbywają się w szczególnych, świętych miejscach, które mają coś wspólnego z ich patronem, Valarem Orome (którego zwą Araw).

Inne czynniki

Obyczaje: Beorningowie są z natury samotnikami, ale cieszą się z rzadkich spotkań z innymi. Są szczodrzy, zazwyczaj spokojni i introspektywni, w towarzystwie mogą stać się jowialni i wybuchowi. Ich głęboki, grzmiący śmiech przeszedł do legendy. Jako wojownicy są zajadli i często nieopanowani. Szczególnie dotyczy to Zmiennokształtnych, potrafią oni bowiem zmienić się w niedźwiedzia, gdy wpadną w gniew lub zostaną podrażnieni. W postaci niedźwiedzi mogą atakować z ogromną siłą, ale nie pozostaje im wiele rozumu – tylko zwierzęcy instynkt.

Język: *Języki startowe:* Beorningowie mają dwa sposoby komunikacji: ich ojczysty język, Atliduk (stopień 5) oraz system sygnałów Natury, zwany Waildyth (stopień 5). Tego drugiego można używać do porozumiewania się na wielkie odległości bez zdradzania swej obecności, ponieważ jego dźwięki przypominają odgłosy przyrody – zwierząt, wiatru i temu podobnych. Większość Beorningów zna również Westron (stopień 5) i mowę Leśnych Ludzi, Nahaiduk (stopień 5). *Rozwój umiejętności:* Beorningowie mogą dodatkowo mieć okazję nauczenia się: Logathig (stopień 4), Sindarinu (stopień 4) lub języka Leśnych Elfów, Bethteur (stopień 3).

Uprzedzenia: Beorningowie nienawidzą orków, wargów, trolli, olbrzymów i smoków.

Ograniczenia profesjonalne: Beorningowie nie mają wśród siebie magów. Niewielu z nich jest Zmiennokształtnymi i potrafi przemienić się z człowieka w niedźwiedzia, ale mają nad tym procesem ograniczoną kontrolę. W Dodatku D-6.1 (str. 217) znajdziesz rady, dotyczące rozgrywania takich sytuacji.

Opcje wyposażenia

Bronie: Sztylet, toporek, miecz, maczuga, pałka, bicz, bolas, krótki łuk, proca, kostur. *Opcja, RM: woodman's axe, cudgel, jo, cabis.*

Zbroja: Żadnej albo skóra (utwardzana i zwykła).

Ubranie: *Mężczyźni:* Tunika z miękkiej lub zamszowej skóry (z rękawami, sięgającymi do połowy przedramienia lub do nadgarstka), ozdobiona na karku, w pasie, przy nadgarstkach i brzegu futrem (królika, borsuka, norki, kuny lub sobola); legginsy z miękkiej lub zamszowej skóry; mocne skórzane buty; płaszcz ze skóry jelenia, niedźwiedzia lub kuguara.

Kobiety: Szaty, podobne do opisanych powyżej, z dodatkiem długiej, zamszowej spódnicy (opadającej do pół łydki lub do kostek), ozdobionej na brzegu futrem, albo suknia o kroju kaftana z miękkiej skóry z falbami, opadającymi od paska i długimi, szerokimi rękawami. Ulubionym kolorem ubiorów Beorningów są różne odcienie brązu i czerwieni. Czasem jako ozdobę można ujrzeć niewielkie plamki żółci, bieli lub błękitu nieba na kołnierzykach i pasach. Kobiety, które wyruszają w świat szukać przygód, noszą często legginsy bez spódnicy, jeśli mogą spodziewać się walki.

Pieniądze: Dobra, które można sprzedać za pieniądze lub wymienić na inne: 10 skór jelenia, dobrze wyprawionych, wartych 2 ss każda; 5 innych skór wartych 4 ss każda; 4 skóry borsuków wartych 5 ss każda.

Beorning

Możliwości związane z pochodzeniem

Ci z Beorningów, którzy opuszczają swoją zamkniętą społeczność są niewątpliwie szczególni, otrzymują więc pięć możliwości.

Specjalne zdolności: Dostępne dowolne. Modyfikacja do wiersza „71-75": wyuczona lista czarów musi należeć do królestwa Przepływu.

Specjalne przedmioty: Nie są dostępne żadne przedmioty, rzucające czary Esencji albo wzmacniające umiejętności używania Esencji. Zaklęcia Przepływu, choć rzadkie, są możliwe, podobnie jak wzmocnienie umiejętności posługiwania się Przepływem. Wytwory Beorningów są znakomite, choć raczej proste – brakuje im wyrafinowania, typowego dla elfów.

Dodatkowe pieniądze: Wybór skór wartych 1-200 sz (czarny lis, 5 sz; kuna, 8 sz; czarny soból, 10 sz; gronostaj, 13 sz; złoty soból, 15 sz; norka, 11 sz; czerwony soból, 12 sz; biały lis, 7 sz.).

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się bez zbroi, w zbroi skórzanej i skórze utwardzanej, dowolne biegłości w broni z wyjątkiem oburęcznych i drzewcowych, Wspinaczka, Jeździectwo, Czytanie śladów, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała, listy czarów Przepływu. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Obchodzenie się ze zwierzętami, Używanie łodzi, Wiedza o jaskiniach, Gotowanie, Pierwsza pomoc, Wyszukiwanie żywności, Sygnalizacja, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Malowanie, Opowiadanie, Taniec, Śpiew. *Umiejętności sportowe:* Zjeżdżanie po linie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyroby z drewna, Obróbka skór, Wyrób strzał. *Umiejętności Oddziaływania:* przemawianie publiczne, handel. *Wiedza:* Wiedza o zwierzętach.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Beorningowie mogą się w niezwykłych okolicznościach nauczyć: Labba (stopień 3), języka orków (stopień 3).

CZARNI NUMENOREJCZYCY

Określenie „Czarni Numenorejczycy" (Sindarin „Mornumenedain") odnosi się do ludzi z narodu Dunedainów, którzy są potomkami „niewiernych" numenorejskich kolonistów i konkwistadorów, którzy przybyli do Śródziemia w połowie i pod koniec Drugiej Ery. Niewierni owi zerwali z Valarami i elfami, którzy obdarzyli ich królestwem Numenoru na wyspie u wybrzeży Amanu na początku Drugiej Ery. Wielu z nich czciło własnych bożków albo składało hołd Czarnemu Władcy, Sauronowi. Stopniowo ludzie ci zdołali opanować i zdobyć władzę w Numenorze i jego koloniach, z których największa została założona wokół Portu w Umbarze. Gdy Numenor został zniszczony przez Eru w roku 3319 Drugiej Ery, wielu z Niewiernych przetrwało w swych schronieniach w Śródziemiu.

CHARAKTERYSTYKA FIZYCZNA

Budowa: Silni, imponującej postury, z kanciastymi rysami twarzy. Mężczyźni ważą przeciętnie 100 kg, kobiety 70 kg.
Kolor: Po długich latach, spędzonych na gorącym Południu, Czarni Numenorejczycy mają opaloną, szarobrązową skórę i czarne włosy. Ich przeszywające oczy są szare, o różnym odcieniu.
Wytrzymałość: Znaczna.
Wzrost: Mężczyźni mierzą średnio 190 cm, kobiety 175 cm.
Długość życia: 90-175 lat.
Odporność: Przeciętna.
Specjalne zdolności: +25 do używania łodzi, +10 do Premii do Ataku wręcz; -10 do Premii do Obrony.

KULTURA

Ubiór i ozdoby: Ich ulubione kolory to czarny i złoty. Noszą bogate szaty, wykonane z barwionego jedwabiu i bawełny, bogato zdobione piórami i klejnotami. Karma – sławny numenorejski hełm z nakładających się łusek, zwieńczony barwioną kryzą z rybiego grzbietu – ciągle cieszy się wśród nich powodzeniem.
Obawy i braki: Boją się śmierci, ale nie w bitwie. Wiara we własną siłę i pasja w boju wiodą ich do przekonania, że fizycznie mogą sprostać każdemu znanemu wrogowi.
Styl życia: Kultura Czarnych Numenorejczyków odzwierciedla ich sztywną naturę. Ich społeczności są dobrze zorganizowane i uporządkowane, twardo rządzone przez wspartą surowym prawem oligarchię. Dyktatorzy i oligarchowie władają podbitymi rasami, które służą i płacą haracz wyższej klasie Czarnych Numenorejczyków. Wojownicy są uznawani za elitę i większość ludzi w pewnym okresie swego życia służy w armii. To pozwala im niemal przerwy prowadzić jakąś wojnę. Jako doskonali rzemieślnicy i wojownicy, Czarni Numenorejczycy są znakomici w budowie okrętów i walce morskiej.
Małżeństwo: Monogamiczni. Dziedziczą w linii męskiej.
Religia: Normą wśród Czarnych Numenorejczyków jest zorganizowana religia. Najważniejszymi kultami są te, które dotyczą śmierci i życia po śmierci, niektóre dawne przesądy Numenorejczyków zostały bowiem zachowane i zmodyfikowane. Bardzo często mumifikują zwłoki swoich zmarłych. Jedynym Valarem, któremu okazują szacunek jest Namo.

Większość oddaje cześć własnym, lokalnym bohaterom lub bogom, związanym z wojną, potęgą, terrorem. Uznają Ciemność za jedyne zjawisko, którego nie mogą opanować, więc oddają jej cześć. Niewielu jest wśród nich takich, którzy ciągle oddają cześć Valarom, ci czczą zwłaszcza Tulkasa Mocnego, największego siłą i uczynkami. To właśnie zawsze roześmiany Tulkas najlepiej uosabia ducha czystej siły, ponieważ szybko przystępuje do walki, jest konkretny, szczery, zaś pasja i honor to dla niego świętość.

INNE CZYNNIKI

Obyczaje: Czarni Numenorejczycy są zazwyczaj dumni i egocentryczni – zuchwali, zadufani i pełni dumy. Wierzą we własną wyższość i wyznają pogląd, że przeznaczeniem ich rasy jest rządzić Śródziemiem. Ich poglądy często powodowały, że szybko wdawali się w wojnę. Wojowniczy i jednostronni, lubują się w walce. Jeśli mają przewagę, rzadko oszczędzają przeciwnika.
Język: *Języki startowe:* Wielką wagę przywiązują do tradycji, zachowali więc język adunaicki Numenoru w niemal czystej formie (stopień 5). Większość zna również Westron (stopień 5) oraz język Haradrimów (stopień 5). *Rozwój umiejętności:* Czarni Numenorejczycy mogą mieć okazję nauczenia się apysaickiego (stopień 5).
Uprzedzenia: Czarni Numenorejczycy są uprzedzeni w stosunku do niemal wszystkich innych ludów, ale ich niechęć do elfów i Dunedainów jest szczególnie silna.
Ograniczenia profesjonalne: Żadnych.

OPCJE WYPOSAŻENIA

Bronie: Sztylet, szabla, miecz, miecz krótki, maczuga, morgensztern, łuk refleksyjny, topór bojowy, cep, kostur, miecz dwuręczny, kopia, włócznia. *Opcja, RM: bastard sword, cat of nine tails, armored fist, falchion, harpoon, pole arm, long sword, shang.*
Zbroja: Dowolna. Preferują zbroje łuskowe.
Ubranie: *Mężczyźni:* Jedwabna lub bawełniana bluza soczystej barwy (winna, purpurowa, kobaltowa, absynt), wyszywana paciorkami wokół karku (ziarna perłowe, paciorki z jadeitu, karneolu, malachitu, agatu lub lapis lazuli); kaftan lub tunika z jedwabiu, zazwyczaj czarnego lub złotego, ornamentowana wzorami z metalowych nici (złoto, elektrum, brąz); bransolety ze złota lub brązu z geometrycznymi nacięciami; pas z metalu lub skóry, bogato zdobiony metalem; jedwabne pończochy; skórzane pantofle zdobione metalową nicią; płaszcz z błyszczącego muślinu lub z piór.
Kobiety: Jedwabna lub wełniana suknia soczystej barwy (burgund, fiolet, indygo, modry) z paciorkami, zdobiącymi rękawy, kark i rąbek (ziarna perłowe, paciorki z jadeitu, karneolu, malachitu, agatu lub lapis lazuli; świecidełka ze szlachetnych kamieni: diament, rubin, szmaragd, topaz itd.); kaftan lub tunika z jedwabiu, zazwyczaj czarnego lub złotego, ornamentowana wzorami z metalowych nici (złoto, elektrum, brąz) oraz paciorkami ze złota, onyksu lub czarnego opalu; pas z metalu lub skóry, bogato zdobionej metalem; jedwabne pończochy; skórzane pantofle zdobione na całej powierzchni metalową nicią; płaszcz z błyszczącego muślinu lub z piór.
Pieniądze: 2 złote monety.

MOŻLIWOŚCI ZWIĄZANE Z POCHODZENIEM

Ze względu na kastową strukturę ich społeczeństwa i tradycyjne wychowanie, otrzymują tylko trzy możliwości.
Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie. Modyfikacja do wiersza „56-60": zwierzę, z którym bohater nawiązał kontakt powinno być drapieżnikiem, tzn. sokół, a nie słowik; łasica, a nie świstak; wielki kot zamiast konia itp.
Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie. Numenorejskie rzemiosło jest znakomite i posługuje się chętnie motywami geometrycznymi i mocnymi kontrastami, takimi jak połączenie złota i onyksu.
Dodatkowe pieniądze: 1-200 złotych monet.
Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w dowolnej zbroi, Dowolne biegłości, Wspinaczka, Jeździectwo, Pływanie, wszystkie umiejętności magiczne, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Otwieranie zamków, Percepcja, Budowa ciała, listy czarów. *Umiejętności drugorzędne:*

Aktorstwo, Wycena, Używanie łodzi, Hazard, Używanie liny, Sygnalizacja, Znajomość nieba, Oszukiwanie. *Umiejętności artystyczne:* Malowanie, Rzeźbienie, Jubilerstwo. *Umiejętności sportowe:* Bieganie, Skakanie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Metalurgia, Haftowanie. *Umiejętności Oddziaływania:* Wywieranie wrażenia, Przemawianie publiczne, Uwodzenie, Handel, Przesłuchanie, Przywództwo. *Wiedza:* Geografia, Nawigacja.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut poza Intuicją.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Czarny Numenorejczyk może w niezwykłych okolicznościach nauczyć się Czarnej Mowy (stopień 4) lub języka Leśnych Elfów (stopień 3).

KORSARZE

Korsarze są potomkami zbuntowanych Dunedainów, którzy uszli z Gondoru po Waśni Rodzinnej w latach 1432-47 Trzeciej Ery. Większość z nich osiedliła się w Umbarze w 1447 T.E. i rozpoczęła długie zmagania o władzę z silniejszymi grupami Haradrimów i Czarnych Numenorejczyków. Od tamtego czasu, w wyniku umiarkowanego mieszania się z innymi mieszkańcami Umbaru, wytworzyła się odmienna grupa, choć dunedaińskie korzenie pozostały widoczne. Dziedzictwo żeglarzy i kupców z południowego Gondoru wpływa na styl ich życia. Chcieliby odzyskać Gondor dla siebie.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Mocnej budowy. Mężczyźni ważą przeciętnie 97 kg, kobiety 65 kg.

Kolor: Korsarze mają zazwyczaj jasną karnację i szare bądź niebieskie oczy oraz czarne lub brązowe włosy.

Wytrzymałość: Znaczna. Nie cierpią na chorobę morską.

Wzrost: Mężczyźni przeciętnie 190 cm, kobiety 175 cm.

Długość życia: 95-190 lat.

Odporność: Normalna.

Specjalne zdolności: Premia +25 do znajomości nieba.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Korsarze lubią purpurowe, czerwone i złote szaty robione z jedwabiu lub dobrej bawełny. Chodzą w tunikach i rzadko wkładają leginsy. Mężczyźni noszą złote naszyjniki, zaś kobiety dużo biżuterii.

Obawy i braki: Obawiają się chorób i własnej śmierci.

Styl życia: Kultura Korsarzy odbija konserwatywne tendencje, widoczne także wśród arystokracji Gondoru, tutaj jednak są one posunięte do absurdu. Ciepły, nadbrzeżny Umbar dodał nieco własnych elementów, w większości pochodzących od Czarnych Numenorejczyków, dając w efekcie powrót do starożytnych zwyczajów marynarzy Numenoru.

Małżeństwo: Monogamiczni. Dziedziczenie po ojcu.

Religia: Religia Korsarzy zajmuje się Śmiercią i Ciemnością i dotyczy w dużym stopniu kultu bohaterów i przodków. Wielcy Królowie Numenoru są czczeni na równi z bogami. W ceremoniach dąży się do osiągnięcia nieśmiertelności, oraz bada genealogię. Zmarłych grzebie się w wyszukanych uroczystościach, tak, by zachować ich ciała w jak największej chwale.

Niektórzy Korsarze czczą Namo, Strażnika Umarłych albo Vardę.

Inne czynniki

Obyczaje: Agresywni, dumni, zdeterminowani, zgorzkniali – Korsarze mają silne poczucie solidarności wobec krzywdy niesłusznego wygnania.

Język: *Języki startowe:* Głównym językiem Korsarzy jest adunaicki (stopień 5), identyfikują go bowiem z Numenorem i dziedzictwem Dunedainów. Wszyscy mówią Wspólną Mową Gondoru, Westronem (stopień 5), podobnie jak językiem Haradrimów (stopień 4), którym posługują się mieszkańcy Umbaru. *Rozwój umiejętności:* W odpowiednich okolicznościach Korsarze mogą mieć okazję nauczenia się: apysaickiego (stopień 4), Atliduk (stopień 3), Nahaiduk (stopień 3) lub języka Rohirrimów (stopień 3).

Uprzedzenia: Korsarze są mniejszością, w stanie ciągłej rywalizacji ze swymi sprzymierzeńcami, Czarnymi Numenorejczykami i Haradrimami. Patrzą na obie grupy podejrzliwie i z pewną dozą pogardy. Czarni Numenorejczycy, podobnie jak Dunedainowie, często żenili się z przedstawicielami niższych ras, co Korsarze uważają za oznakę słabości. Uważają Haradrimów za jeszcze jedną niższą rasę, którą jednak trzeba tolerować. Ich największymi wrogami są Nortowie (Rohirrimowie, Leśni Ludzie, Beorningowie itd.), których Korsarze winią za Waśń Rodzinną.

Ograniczenia profesjonalne: Żadnych.

Opcje wyposażenia

Bronie: Sztylet, szabla, miecz, krótki miecz, maczuga, morgensztern, bicz, bolas, łuk refleksyjny, długi łuk, krótki łuk, cep, kostur, miecz dwuręczny, kopia, włócznia. *Opcja, RM: armored fist, bastard sword, boar spear, cat of nine tails, cutlass, falchion, harpoon, main gauche, net, pole arm, sabre.*

Zbroja: Dowolna. Bogaci Korsarze zdobią swój pancerz złotymi wzorami lub inkrustacjami. Niektórzy lubią zmodyfikowaną wersję starego hełmu karma.

Ubranie: *Mężczyźni:* Jedwabna lub bawełniana bluza w ulubionych przez Korsarzy soczystych kolorach (purpura, szkarłat, złoto), zazwyczaj z haftowanymi brzegami przy mankietach i na karku; jedwabna lub bawełniana tunika (również w soczystych barwach), często zakładana bez koszuli, sięgająca nawet do kostek lub tuż ponad kolano, z bogato zdobionym rąbkiem (frędzle, krenelaż, fryz); pas z ciężkich złotych płytek z wyrzeźbionymi motywami morskimi; kołnierz z rzeźbionych płytek ze złota; sandały lub skórzane buty.

Kobiety: Jedwabna lub wełniana bluza, podkreślająca linię szyi, często z odkrytymi ramionami, zazwyczaj w lubianych przez Korsarzy, soczystych kolorach (purpura, fiolet, złoto); halka z jedwabiu lub wełny, sięgająca do kostek, często fałdowana lub zebrana przy biodrach, także w soczystych kolorach; krótka spódnica z jedwabiu lub adamaszku, opadająca do połowy uda lub do kolan, z bogato ozdobionym rąbkiem (frędzle, krenelaż, fryz); sznurowany gorset; ornamentowany, złoty pas; sandały lub jedwabne pantofle.

Pieniądze: 2 złote monety.

Możliwości związane z pochodzeniem

Normalne pięć możliwości.

Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie.

Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie. Korsarze lubią bronie i narzędzia ornamentowane złotem.

Dodatkowe pieniądze: 1-200 złotych monet bitych w Umbarze.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi, dowolne biegłości, Wspinaczka, Jeździectwo, Pływanie, Czytanie śladów, dowolne umiejętności magiczne, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała, listy czarów. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Aktorstwo, Wycena, Używanie łodzi, Pierwsza pomoc, Używanie liny, Sygnalizacja, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Malowanie, Rzeźbienie, Taniec. *Umiejętności sportowe:* Bieganie, Zjeżdżanie po linie, Skakanie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyroby z drewna, Metalurgia, Haftowanie. *Umiejętności Oddziaływania:* Przemawianie publiczne, Handel, Przywództwo. *Wiedza:* Historia kultury, Geografia, Nawigacja.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut poza Intuicją.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Korsarz może w niezwykłych okolicznościach nauczyć się następujących języków: Czarnej Mowy (stopień 4), języka orków (stopień 3), Sindarin (stopień 3) lub Leśnych Elfów (stopień 3).

Dorwiniończycy

Dorwiniończycy zamieszkują niższe części dolin Carnen i Uldona oraz wzgórzowy region, ciągnący się na południe od Czerwonej Rzeki aż po północno-zachodni kraniec Morza Rhun – krainę zwaną Dorwinionem. Stanowią krzyżówkę Nortów i Easterlingów.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Dorwiniończycy są nieco więksi niż większość grup „Zwykłych ludzi". Mężczyźni ważą średnio 70 kg, kobiety 50. Ogólnie są raczej krępi i mają grube rysy; wąskie nosy i oczy stanowią jedyny wyjątek.

Kolor: Wyróżniają się jasną, lekko żółtawą karnacją. Mają łagodne oczy, zazwyczaj brązowe (tak jak ich proste włosy), choć można spotkać błękitne lub zielone.

Korsarze

Wytrzymałość: Przeciętna.

Wzrost: Mężczyźni mierzą średnio 175 cm, kobiety 155 cm.

Długość życia: 60-80 lat.

Odporność: Normalna.

Specjalne zdolności: Premia +30 przy RO przed truciznami; +15 w sytuacjach związanych z aktorstwem lub przemawianiem publicznym; +10 przy posługiwaniu się łodzią.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Głównie wełna i płótno. Noszą koszule i spodnie i używają tylko skromnych ozdób.

Obawy i braki: Żadnych.

Styl życia: Są handlarzami i flisakami, którzy porzucili swe koczownicze życie dla miejskiego, choć nadal prostego. Dorwinion jest znany ze swoich doskonałych win i mocnych olejków. Odporne na mróz winogrona rosną w całym kraju i stanowią podstawowe źródło dochodu: dają owoce i wino. Z drzew wytwarza się oliwę i olejki. Dodatkowe dochody pochodzą z połowów ryb na Morzu Rhun; żywność, barwniki i owoce morza przynoszą Dorwiniończykom duże zyski.

Małżeństwo: Monogamiczni. Dziedziczenie po linii męskiej lub po linii matki.

Religia: Religia Dorwiniończyków jest wyraźnym i stabilnym elementem ich życia. Jest ona siłą jednoczącą lud, który nie posiada formalnego prawa i autorytet uznaje za równy sile. Donu, lokalne wcielenie Yavanny, jest Królową ich panteonu. Ona jest ich jedyną „Boginią Matką".

Obrzędy skupiają się wokół szczepowych i klanowych totemów („Igana"), świętych symboli, które reprezentują bohaterów-bogów, błogosławionych przez Donu. Wierzy się, że bohaterowie mają władzę nad miejscami, w których działali w czasie życia i nad swoimi spadkobiercami. Wobec tego rodzina lub klan strzeże swego terytorium jako świętości. Totemy są istotne, ponieważ mają jakoby posiadać prawdziwą moc i można za ich pomocą kontaktować się ze zmarłymi bohaterami.

Inne czynniki

Obyczaje: Dorwiniończycy są znani ze swego twardego charakteru i gościnności. Większość lubi silne trunki i opowieści i nigdy nie unika uroczystości. Ich tubalny, dudniący śmiech i wylewność (obejmowanie i poklepywanie rozmówcy) powoduje złudne wrażenie, że są przyjacielscy, podczas gdy w rzeczywistości wcale tacy być nie muszą. Są zdumiewająco lojalni wobec przyjaciół i szczególnie zaciekli i okrutni wobec wrogów.

Język: *Języki startowe:* Dorwiniończycy są nieźle obeznani z językami handlowymi północno-zachodniego i północnego

Śródziemia. Płynnie posługują się Westronem (stopień 5) oraz Logathig (stopień 5), ten ostatni jest ich językiem ojczystym. Ponieważ często zadają się z Leśnymi Elfami, wielu zna język Leśnych Elfów lub Sindarin (stopień 3). *Rozwój umiejętności:* Dorwiniończycy mogą mieć okazję nauczenia się: Atliduk (stopień 4), języka Haradrimów (stopień 3), Labba (stopień 3), Nahaiduk (stopień 4), Varadja (stopień 3).

Obyczaje: Zamiłowani odkrywcy, kupcy i podróżnicy, są znawcami ludzkiej natury i znajdują przyjemność w robieniu interesów z wieloma ludźmi i elfami.

Ograniczenia profesjonalne: Żadnych.

Opcje wyposażenia

Bronie: Topór bojowy, miecz, pałka, sztylet, halabarda, oszczep, długi łuk, kostur, szabla, krótki łuk, proca, miecz dwuręczny. *Opcja, RM: irgaak, jo, katana, long sword, no-dachi, throwing stars.*

Zbroja: Dowolna. Dorwiniończycy wolą lżejsze zbroje, choć czasem używają też pełnej kolczugi lub zbroi płytowej.

Ubranie: *Mężczyźni:* Płócienna koszula lub bluza, zazwyczaj kremowa lub biała; krótka wełniana kamizelka, czasem z ozdobnym brzegiem, czasem prosta, zazwyczaj z kawałkami materiału w barwach ziemi (rdza i czerń, miękki brąz i mętna żółć, ceglasty i ciemny brąz, itp.); luźne, wełniane spodnie w łagodnych kolorach (czarny, ciemnoszary, brąz, sjena, kość, żółtoszarobrązowy, umbra, itp.); płócienna szarfa lub skórzany pas; drewniane chodaki lub mocne skórzane buty; długi, pełny kaftan, często pikowany i z trapunto dla ochrony przed skrajnymi warunkami pogodowymi, które panują w zimie.

Kobiety: Płócienna koszula lub bluza, zazwyczaj kremowa lub biała; wełniana kamizelka, zazwyczaj u panien na wydaniu nieco bardziej dopasowana, luźniejsza u dzieci i matron, z kawałkami materiału w kontrastowych kolorach (pomarańczowy i grafitowoszary, czerń i kość, żółtoszarobrązowy i ciemnobrązowy itp.); pełna wełniana spódnica w łagodnych kolorach (rdzawy, ciemnoszary, brąz, ochra, ceglasty, mętna żółć, umbra itp.); płócienna szarfa lub skórzany pas; drewniane chodaki lub mocne skórzane buty; długi, pełny kaftan z ozdobnym podbiciem i trapunto.

Pieniądze: 20 srebrnych monet lub 10 ksyuri, oryginalnych monet Dorwiniończyków wykonanych z kości słoniowej.

Możliwości związane z pochodzeniem

Normalne pięć możliwości.

Specjalne zdolności: Wszystkie dostępne.

Specjalne przedmioty: Wszystkie dostępne. Zmysł estetyczny Dorwiniończyków każe im przedkładać prostotę ponad wyrafinowane ornamenty. Ich broń i narzędzia są pięknie wykonane i mają wdzięczny kształt, ale rzadko rzeźbią i grawerują powierzchnie. Zdobią jednak wiele rzeczy szlachetnymi kamieniami.

Dodatkowe pieniądze: 10-2000 srebrnych monet albo 5-1000 ksyuri.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* dowolne biegłości, Wspinaczka, Pływanie, dowolne umiejętności magiczne, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Otwieranie zamków, Percepcja, Budowa ciała, listy czarów, języki. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Aktorstwo, Wycena, Używanie łodzi, Gotowanie, Pierwsza pomoc, Hazard, Używanie liny, Oszukiwanie. *Umiejętności artystyczne:* Opowiadanie, Rzeźbiarstwo. *Umiejętności sportowe:* Surfing, Narciarstwo, Łyżwiarstwo, Żonglerka. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyroby z drewna, Obróbka skór, Metalurgia, Szycie, Wyrób strzał. *Umiejętności Oddziaływania:* Przemawianie publiczne, Dyplomacja, Uwodzenie, Handel. *Wiedza:* Geografia, Nawigacja.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolne atrybuty.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Dorwiniończyk może w niezwykłych okolicznościach nauczyć się następujących języków: apysaickiego (stopień 3), Czarnej Mowy (stopień 3), języka orków (stopień 2), Rohirrimów (stopień 3) lub umityckiego (stopień 2).

—— DUNEDAINOWIE ——

Dunedainowie to spadkobiercy Edainów, którzy zamieszkali w czasie Drugiej Ery na wyspie Numenor. To właśnie ich numenorejscy pradziadowie skolonizowali i podbili wiele ziem w Śródziemiu. Kiedy Wyspa na Zachodzie zatonęła w morzu podczas Upadku w roku 3319 Drugiej Ery, przetrwały dwie grupy: Czarni Numenorejczycy i Wierni Dunedainowie. Ci drudzy zasiedlili Arnor i Gondor, Królestwa na Wygnaniu. Jak wszyscy ich pobratymcy, mają w żyłach krew elfów, a nawet (rzadko) Majarów.

Uwaga: *Użyj tej kategorii ludzi dla opisania członków królewskich i książęcych rodów Arnoru i Gondoru (np. namiestników, jak Denethor II i Książąt, jak Imrahil z Dol Amroth) oraz ich bezpośrednich spadkobierców (np. strażników jak Aragorn).*

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Wysocy i silni. Mężczyźni ważą średnio 100 kg, kobiety 70 kg.

Kolor: Jasna skóra i czarne lub ciemnobrązowe włosy. Mają szare, piwne, błękitne lub zielone oczy.

Wytrzymałość: Znaczna.

Wzrost: Mężczyźni mierzą średnio 190 cm, kobiety 175 cm.

Długość życia: 100-300 lat.

Odporność: Normalna.

Specjalne zdolności: Żadnych.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Bogate i dobrze wykonane, z dekoracyjnymi kołnierzami. Dunedainowie z nizin Gondoru noszą lekkie tuniki i często chodzą bez legginsów. Ci z chłodniejszych regionów noszą więcej ubrań. Lubią pióra i jasne symbole na ciemnym tle.

Obawy i braki: Dunedainowie boją się śmierci, są bowiem świadomi swych wielkich umiejętności i możliwości.

Styl życia: Lubią wygodę i osiedlają się wokół kosmopolitycznych miast i miasteczek.

Małżeństwo: Monogamiczni. Często wiążą się z ludźmi z innych ras. Dziedziczenie po linii męskiej.

Religia: Powściągliwa i intymna. Dunedainowie oddają cześć Eru i Valarom, szczególnie Manwemu, Arawowi (Orome) i Vardzie. Ich pogrzeby są bardzo uroczyste. Przechowują ciała zmarłych.

Inne czynniki

Obyczaje: Szlachetni, ufni w siebie, niecierpliwi, dumni i często wyniośli.

Język: *Języki startowe:* Ich ojczystym językiem jest Adunaicki (stopień 4), ale większość mówi Westronem (stopień 5). Wielu posługuje się także Sindarinem (stopień 4) i trochę Quenya (stopień 1). *Rozwój umiejętności:* Dunedainowie mają również możliwość nauczenia się następujących języków: Dunael (stopień 3), języka Haradrimów (stopień 4), Kuduk (stopień 4), Rohirrimów (stopień 4).

Uprzedzenia: Nienawidzą Korsarzy, winią ich bowiem za Waśń Rodzinną – wojnę domową w Gondorze. Gardzą również Czarnymi Numenorejczykami. Dunlandczycy, Haradrimowie, wargi i orki to ich stali, odwieczni wrogowie.

Ograniczenia profesjonalne: Żadnych. Dobrze przystosowani do posługiwania się magią, choć Dunedainowie z Północy

Dorwinionczycy

(z Arnoru i jego krain, szczególnie z Arthedainu) używają czarów i zaklęć znacznie częściej niż wszystkie inne grupy. Zarówno jednak na Północy, jak i na Południu, królewskie rody, dworscy rzemieślnicy i dworzanie praktykują różne formy tradycyjnej i błogosławionej magii (np. robienie magicznych mieczy albo obserwacje prowadzone za pomocą palantirów).

Opcje wyposażenia

Bronie: Topór bojowy, miecz, łuk kompozycyjny, sztylet, cep, halabarda, kopia, długi łuk, maczuga, morgensztern, kostur, krótki miecz, włócznia, miecz dwuręczny, młot bojowy. *Opcja, RM: armored fist, bastard sword, boar spear, dag, falchion, foil, kynac, long kynac, main gauche, rapier, war mattock.*

Zbroja: Dowolna. Wojownicy Dunedainów mają dostęp do najlepszych na świecie pancerzy oraz dość siły, aby czuć się dobrze nawet w najcięższych z nich.

Ubranie: *Mężczyźni z Arnoru:* Płócienny, jedwabny lub bawełniany podkoszulek w soczystych kolorach (kasztanowy, błękit nieba, purpura, morski błękit), z ciasno dopasowanymi rękawami; wełniane rajstopy; jedwabne lub wełniane nogawice; powiewna, jedwabna lub wełniana tunika (soczyste barwy) z szerokimi, powiewnymi rękawami ozdobionymi haftem i aplikacjami; dekoracyjny skórzany pas, często wysadzany cennymi kamieniami; jedwabny lub wełniany kołnierz przykrywający ramiona i często szyję z dekoracyjnymi haftowanymi obwódkami na górze i dole; miękkie pantofle; mocne buty zakładane na wierzch; pikowany płaszcz z obszernym kapturem i szerokimi rękawami; futrzana narzuta.

Kobiety z Arnoru: Płócienny, jedwabny lub bawełniany podkoszulek w soczystych kolorach (królewski błękit, głęboka czerwień, błękit nieba, fiolet, nocny błękit), z ciasno dopasowanymi rękawami; powiewna, jedwabna lub wełniana suknia (soczyste barwy) z szerokimi, powiewnymi rękawami ozdobionymi pięknym haftem i aplikacjami; dekoracyjny skórzany pas lub obręcz, często wysadzane klejnotami; jedwabny lub wełniany kołnierz, przykrywający ramiona i często szyję z dekoracyjnymi haftowanymi obwódkami na górze i dole; koronkowe lub z wyszywanego materiału nakrycie głowy, ukształtowane jak rożek z jednym końcem zwisającym w kierunku czoła; miękkie pantofle; skórzane buty do kostek; pikowany płaszcz z obszernym kapturem i szerokimi rękawami; futrzana narzuta.

Mężczyźni z Gondoru: Jedwabny lub wełniany podkoszulek, zazwyczaj biały lub pastelowy; soczyście barwiona, jedwabna lub bawełniana kamizelka z dekoracyjnymi rękawami (zebrane, rozcięte, bufiaste), ciasno dopasowany gorset i szerokie poły sukni; pas z pięknie barwionej skóry ze złotymi lub srebrnymi sprzączkami; dekoracyjny kołnierzyk, bogato haftowany, przykrywający ramiona, ale odsłaniający szyję; sandały albo miękkie buty; pikowany płaszcz z obszernym kapturem i szerokimi rękawami.

Kobiety z Gondoru: Jedwabny lub wełniany podkoszulek, zazwyczaj biały lub pastelowy, często bez rękawów; soczyście barwiona, jedwabna lub bawełniana suknia z dekoracyjnymi rękawami (zebrane, rozcięte, bufiaste) i ciasno dopasowanym stanikiem; jedwabna szarfa lub obręcz; dekoracyjny kołnierzyk, bogato haftowany, przykrywający ramiona, często odsłaniający szyję i piersi; ornamentowane nakrycie głowy; sandały albo miękkie buty; pikowany płaszcz z obszernym kapturem i szerokimi rękawami.

Pieniądze: 20 srebrnych monet.

Możliwości związane z pochodzeniem

Dunedainowie są tradycjonalistami i cenią wykształcenie. Mają dobrze zorganizowane społeczeństwo. Ponieważ ich wczesna młodość jest tak bardzo wypełniona nauką, daje im tylko trzy możliwości.

Specjalne zdolności: Wszystkie dostępne.

Specjalne przedmioty: Wszystkie dostępne Dunedainom z Arnoru. Dunedainowie z Gondoru nie powinni otrzymywać dodajników zaklęć ani przedmiotów z limitem dziennym (rzut 61-89).

Dodatkowe pieniądze: 1-200 sztuk złota. Niższe sumy (1-20 sz) będą prawdopodobnie w postaci monet srebrnych (10-100 ss).

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi, dowolne biegłości, Jeździectwo, Pływanie, Czytanie śladów, Czytanie runów, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała, języki. *Umiejętności drugorzędne:* Obchodzenie się ze zwierzętami, Używanie łodzi, Pierwsza pomoc, Medytacja, Używanie liny, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Poezja, Śpiew, Gra na instrumentach. *Umiejętności sportowe:* Narciarstwo, Łyżwiarstwo, Bieganie, Skakanie, Skakanie o tyczce. *Umiejętności rzemieślnicze:* Praca w kamieniu, Metalurgia, Szycie, Haftowanie, Wyrób strzał. *Umiejętności Oddziaływania:* Przemawianie Publiczne, Dyplomacja, Przywództwo. *Wiedza:* Historia, Wiedza o elfach, Taktyka wojskowa.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolne atrybuty.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Dunedain może się w niezwykłych okolicznościach nauczyć następujących języków: Atliduk (stopień 3), Labba (stopień 3), Logathig (stopień 4) lub Nahaiduk (stopień 3).

DUNLANDCZYCY

Zwani także „Ludźmi ze Wzgórz". Należą do „Zwykłych ludzi" i żyją zazwyczaj wśród wzgórz na wyżynach na zachód od Doliny Anduiny. Większość z nich została osiadłymi farmerami i pasterzami, stanowiąc dominującą część populacji w Eriadorze. Inni pozostali wierni tradycji i żyją wśród wzgórz i w górskich dolinach.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Są przeciętnej lub krępej postury, mocni, mają niewiele włosów na ciele. Mężczyźni ważą średnio 80 kg, kobiety 60 kg.
Wygląd: Mają opaloną lub ciemną karnację i brązowe włosy.
Wytrzymałość: Są znakomitymi alpinistami i poruszając się w trudnym terenie, zużywają niewiele więcej energii niż w zwykłym.
Wzrost: Mężczyźni 175 cm, kobiety 165 cm.
Długość życia: Krótka: 50-80 lat.
Odporność: Normalna.
Specjalne zdolności: Premia +20 do wspinaczki i manewrów akrobatycznych, +20 do przemawiania publicznego i aktorstwa.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Surowe, proste, wełniane i skórzane tuniki z legginsami. Noszą również szorstkie kaftany, krótkie opończe i futrzane kapelusze. Wełniane materiały są tkane w jasną kratę, kolor oznacza przynależność do konkretnego rodu lub klanu. Rytualne tatuaże są bardzo powszechne.
Obawy i braki: Wiele przesądów, szczególnie lęk przed ciemnością, skupiający się w duchach, zamieszkujących w ziemi i roślinach (które w nocy wychodzą na świat).
Styl życia: Dunlandczycy są pasterzami, łowcami i zbieraczami, żyjącymi w licznych rodzinach, mieszkającymi w wioskach i umocnionych siedzibach klanów. Używają rydwanów. Niezwykle lubią teatr, są zdolnymi poetami, muzykami, śpiewakami i opowiadaczami. Są zapalczywi, ich spory często kończą się zajazdami, pojedynkami, a nawet rodowymi wojnami.
Małżeństwo: Monogamiczni, istnieje przymus ożenku z kimś spoza rodziny. Powszechne są małżeństwa polityczne. Dziedziczenie po linii żeńskiej.
Religia: Oparte na przesądach rytuały, poświęcone licznej grupie mściwych, małych bożków, z których wielu ma odległe korzenie w szczególnej interpretacji Valarów. Ustne tradycje są podstawą historii i prawa. Krwawe ofiary są powszechne, a kapłanów otacza zarówno szacunek, jak i lęk.

Inne czynniki

Obyczaje: Podejrzliwi i egocentryczni, jednak elokwentni i pełni życia. Uwielbiają przemawiać, śmiać się, śpiewać i krzyczeć.
Język: *Języki startowe:* Mówią swoim ojczystym językiem, Dunael (stopień 5) i Westronem (stopień 4). Zapisy w języku Dunael są rzadkie, ponieważ główny nacisk kładzie się na krasomówstwo. *Rozwój umiejętności:* Dunlandczyk może dodatkowo nauczyć się języka Rohirrimów (stopień 4).
Uprzedzenia: Dunlandczycy ponad wszystko nienawidzą Rohirrimów i Wosów, choć wielu nie cierpi również Dunedainów, krasnoludów i orków.
Ograniczenia profesjonalne: Żadnych.

Opcje wyposażenia

Bronie: Miecz, pałka, sztylet, toporek, oszczep, krótki łuk, włócznia. *Opcja, RM: cudgel, baw, cabis.*
Zbroja: Żadna albo skórzana. Niektórzy elitarni wojownicy walczą nago.
Ubranie: *Mężczyźni:* Wełniane (żywa, wielokolorowa krata: leśna zieleń, szkarłat, królewski błękit, biel, żółć, ciemnoniebieski, pomarańczowy itp.) albo futrzane tuniki; bryczesy lub krótka spódniczka z wełny albo futra; krótki wełniany kaftan lub płaszcz zakładany na jedno ramię; mocny, skórzany pas; dekoracyjny naszyjnik; skórzane legginsy; obuwie z miękkiej skóry, dobrze nadające się do wędrówek w trudnym terenie; futrzany kaftan i kapelusz; włosy zaplecione w warkocz lub wiele małych warkoczyków albo bielone wapnem, które zlepia je w kosmyki, stojące na głowie jak garść sztyletów.

Dunedainowie

Kobiety: Płócienna lub wełniana koszula (zazwyczaj biała lub kremowa); obszerna wełniana spódnica (żywej barwy w pasy lub kratę); wełniany stanik (czasem jednokolorowy); wełniany kaftan lub płaszcz zakładany na jedno ramię; obuwie z miękkiej skóry lub mocne buty; futrzany kaftan i kapelusz; włosy długie, zazwyczaj zaplecione w wiele warkoczyków, które następnie zaplata się razem, tworząc dekoracyjne koki lub sploty.

Pieniądze: Dobra na wymianę lub sprzedaż: 10 skór jelenia, dobrze wyprawionych, wartych 2 ss każda; 5 futer skunksa wartych 4 ss każda; 4 futerka czerwonego lisa warte 5 ss każde; bela greplowanej wełny warta 20 ss.

Możliwości związane z pochodzeniem

Dunlandczycy otrzymują cztery możliwości.

Specjalne zdolności: Wszystkie dostępne.

Specjalne przedmioty: Wszystkie dostępne. Dunlandzkie rzemiosło jest raczej prymitywne, choć ma pewien urok dla ludzi o rustykalnych gustach; przedmioty wykonuje się zazwyczaj z materiałów o niewielkiej trwałości (brąz, miedź, cyna, skóra, przędza, drewno).

Dodatkowe pieniądze: Wybór różnych skór (czarny lis, 5 sz; kuna, 8 sz; czarny soból, 10 sz; gronostaj, 13 sz; złoty soból, 15 sz; norka, 11 sz; czerwony soból, 12 sz; biały lis, 7 sz) albo zbiór ziół wartych 1-200 sz (arkasu, bursthelas, aloes, kelventari, rewk, thurl, attanar, arnuminas, arpsusar, terbas, berterin, yaran, suranie).

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi skórzanej, dowolne biegłości, Wspinaczka, Jeździectwo, Pływanie, Czytanie śladów, Używanie przedmiotów, Czary kierowane, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała, listy czarów. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Aktorstwo, Obchodzenie się ze zwierzętami, Wiedza o jaskiniach, Wyszukiwanie pożywienia, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Malowanie ciała, Tatuaż, Poezja, Śpiew, Opowiadanie, Gra na instrumentach. *Umiejętności sportowe:* Bieganie, Skakanie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Metalurgia, Obróbka skór. *Umiejętności Oddziaływania:* Przemawianie publiczne. *Wiedza:* Historia Dunlandczyków, Lokalna geografia.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Dunlandczyk może w niezwykłych okolicznościach nauczyć się języka Pukelów (stopień 4).

Easterlingowie

To określenie odnosi się do całej grupy ludów, żyjących w północnej części Śródziemia, w obszarze na wschód od Morza Rhun. Ich społeczności to związki nomadów, ciągle poszukujących nowego terytorium i bogactwa, okresowo najeżdżających swych sąsiadów. Lud Balchoth oraz Woźnicy należeli do grupy Easterlingów. Każde plemię ma swoją własną subkulturę i język, choć większość jest w jakiś sposób spokrewniona. Poniższy opis oddaje ogólny obraz – tam, gdzie wymienia się szczegóły, dotyczą one najbardziej na zachód wysuniętej grupy Easterlingów – Sagath.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Krępi i zręczni. Mężczyźni ważą średnio 60 kg, kobiety 40 kg.

Kolor: Smagli, z cerą śniadą lub śniadożółtą.

Wytrzymałość: Normalna, mogą jednak przez długi czas bez zmęczenia jeździć konno, na wozach lub rydwanach.

Wzrost: Niski do średniego. Mężczyźni mierzą przeciętnie 165 cm, kobiety 155 cm.

Długość życia: Krótka, 40-65 lat.

Odporność: Normalna.

Specjalne zdolności: Są znakomici w jeździe konnej, spośród nich wywodzą się doskonali jeźdźcy. Premia +10 do Premii do Ataku, jeśli walczą z konia lub rydwanu. Premia +20 do obchodzenia się ze zwierzętami, dotyczy wyłącznie koni.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Kolorowe płócienne płaszcze, wełniane tuniki, skórzane spodnie i ochraniacze na nogi. Noszą także futrzane czapki z nausznikami albo pokrywane futrem hełmy garnczkowe. Niektóre grupy malują twarze i górną część ciała.

Obawy i braki: Ciemność i burze z piorunami.

Styl życia: Są nomadami, zakładają tymczasowe obozy, zaś dobytek przewożą wozami. Wszyscy są wojownikami, hodują także konie i bydło. Wodzowie podróżują i walczą, używając prymitywnych, wojennych rydwanów.

Małżeństwo: Mężczyzna może mieć więcej niż jedną żonę, ale jest to kosztowne, ponieważ trzeba zapłacić wykup. Dziedziczenie po linii męskiej.

Religia: Opierające się na przesądach rytuały, związane z duchami natury i heroicznymi bóstwami przodków. Wielu oddaje cześć Ciemności i Morgothowi.

Inne czynniki

Obyczaje: Chłodni, zdeterminowani, odważni do szaleństwa. Wielkim honorem jest dla ich śmierć w bitwie.

Język: *Języki startowe:* Większość mówi dialektami języka Logathig (stopień 5) oraz zniekształconym Westronem (stopień 2). *Rozwój umiejętności:* Easterlingowie mają także możliwość nauczenia się: apysaickiego (stopień 3), Czarnej Mowy (stopień 4), języka Haradrimów (stopień 3) i Varadja (stopień 4).

Uprzedzenia: Właściwie nikt, poza własnym ludem, ich nie obchodzi. Nienawidzą Dunedainów.

Ograniczenia profesjonalne: Żadnych.

Opcje wyposażenia

Bronie: Bolas, sztylet, szabla, krótki łuk, krótki miecz, proca. *Opcja, RM: long sword, usriev* (2.5-metrowa kombinacja kopii i długiego, cienkiego miecza oburęcznego – ostre jak brzytwa ostrze długości ponad metra – używaj tabeli dla miecza oburęcznego (*two-handed sword*), zamieniając trafienia krytyczne, Zmiażdżenia na Przebicia).

Zbroja: Żadnej, poza tarczą i hełmem.

Ubranie: *Mężczyźni:* Wełniana lub płócienna tunika (biała, kremowa, cytrynowa lub płowożółta z jasną włóczkową ozdóbką na kołnierzu i wzdłuż przedniego rozcięcia), z długimi, ciasno dopasowanymi rękawami, stojącym kołnierzykiem i otworem z tyłu dla wygody przy jeździe konnej oraz rozcięciem z przodu od kołnierza aż po brzeg, spinana guzikami lub sznurkami; skórzany pas z bronią; skórzane spodnie; miękkie, niedopasowane, wysokie do kolan buty skórzane ze sznurówkami na zewnętrznej stronie łydki, pomagającymi dopasować buty do nogi; kolorowy, płócienny płaszcz, zszyty z barwionych na różne kolory skrawków (czerwony, błękitny, zielony, żółty); futrzana czapka z nausznikami.

Kobiety: Wełniana lub płócienna bluzka (biała, kremowa, cytrynowa lub płowożółta z jasną włóczkową ozdóbką na kołnierzu i wzdłuż przedniego rozcięcia), z długimi, ciasno dopasowanymi rękawami, stojącym kołnierzykiem i otworem z tyłu dla wygody przy jeździe konnej oraz rozcięciem z przodu od kołnierza aż po brzeg, spinana guzikami, albo wiązana sznurkami; miękkie, niekształtne, wysokie do kolan skórzane buty ze sznurówkami na zewnętrznej stronie łydki, pomagającymi dopasować buty do nogi; kolorowy, płócienny płaszcz zszyty z barwionych na różne kolory skrawków (czerwony, błękitny, zielony, żółty); futrzana czapka z nausznikami.

Pieniądze: Krowa warta 20 ss.

ERIADORCZYCY

Jest to ogólne określenie wiejskiego ludu, żyjącego w Eriadorze, Zwykłych ludzi zasiedlających krainę, która kiedyś była częścią Arnoru. W żyłach Eriadorczyków płynie krew Dunlandczyków, Nortów i Dunedainów. Są bardzo podobni do wieśniaków z Gondoru, ci ostatni posiadają jednak domieszkę krwi Haradrimów. Informacje przedstawione poniżej odnoszą się jednak zarówno do wieśniaków z Gondoru, jak i z Arnoru.

Uwaga: *Użyj tej kategorii dla postaci urodzonych i wychowanych wśród farm, pastwisk i wiosek Arthedainu, Rhudauru, Kardolanu i Gondoru.*

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Wszelkie rodzaje, ale zazwyczaj przeciętnej budowy. Mężczyźni ważą przeciętnie 72 kg, kobiety 55 kg.
Wygląd: Barwy skóry od jasnej, przez opaloną, aż do oliwkowej. Wszelkie kolory włosów i oczu.
Wytrzymałość: Przeciętna.
Wzrost: Mężczyźni mierzą przeciętnie 175 cm, kobiety 160 cm.
Długość życia: Przeciętna, około 60-80 lat.
Odporność: Normalna.
Specjalne zdolności: Żadnych.

Dunlandczycy

Kultura

Ubiór i ozdoby: Praktyczne odzienie z wełny i płótna, płaszcze, buty itp. W cieplejszych obszarach nosi się tuniki; w rejonach chłodniejszych przeważają koszule przepasane nad spodniami lub spódnicami i leggingsy.
Obawy i braki: Żadnych, poza lokalnymi przesądami.
Styl życia: W większości są to farmerzy i pasterze z niewieloma kontaktami poza własną wioską lub regionem.
Małżeństwo: Monogamiczni. Dziedziczenie po linii męskiej lub po matce.
Religia: Różne skromne rytuały. Większość oddaje cześć lokalnym duchom, choć główna religia skupia się wokół Eru i Valarów. Araw (Valar Orome) jest duchem opiekuńczym Zwykłych ludzi. Jako farmerzy modlą się często do Yavanny, Królowej Ziemi. Nazywają ją „Dalam" lub „Ardalam".

Inne czynniki

Obyczaje: Praktyczni, zapracowani, cisi, lojalni i często nieśmiali.
Język: *Języki startowe:* Wspólna Mowa, Westron jest ich głównym językiem, choć istnieje wiele lokalnych dialektów. *Rozwój umiejętności:* Eriadorczycy mogą mieć okazję nauczenia się języka Kuduk (stopień 4).
Uprzedzenia: Eriadorczycy są podejrzliwi w stosunku do większości obcych, niektórych mogą się obawiać. Czują nienawiść tylko do orków i wargów.
Ograniczenia profesjonalne: Wśród Eriadorczyków nie ma prawdziwych magów, zaś bardowie, animiści i strażnicy są niezwykłą rzadkością.

Opcje wyposażenia

Bronie: Sztylet, toporek, pałka, sztylet do rzucania, proca, kostur. *Opcja, RM: fishing spear* (traktuj jak oszczep (*javelin*) -5).
Zbroja: Miękka skóra albo żadnej.

Możliwości związane z pochodzeniem

Otrzymują cztery możliwości.
Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie, z wyjątkiem wiersza „51-55" – wynik rzutu 51-55 należy połączyć z 56-60 (empatia ze zwierzęciem), tak aby otrzymać wiersz 51-60.
Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie. Zazwyczaj wytwory z kości, skóry, żelaza i brązu.
Dodatkowe pieniądze: Bydło i być może wóz albo wojenny rydwan, warte w sumie 1-200 sz (krowy warte 20 ss sztuka; lekki koń, 45 ss; wóz, 6 sz; rydwan wojenny, 25 sz).
Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się bez zbroi, biegłość w broniach jednoręcznych, oburęcznych, miotanych i strzeleckich, Jeździectwo, Czytanie śladów, Używanie przedmiotów, Czary kierowane, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała, Listy czarów. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Obchodzenie się ze zwierzętami, Giętkie ciało, Wyszukiwanie pożywienia, Sygnalizacja, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Malowanie ciała, Opowiadanie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Obróbka skór, Rzeźbienie kości, Dzierganie, Wyrób strzał. *Wiedza:* Wiedza o zwierzętach, taktyka wojenna.
Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut poza Intuicją.
Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Easterling może w pewnych okolicznościach nauczyć się następujących języków: Labba (stopień 2), języka orków (stopień 3), Rohirrimów (stopień 2), Leśnych Elfów (stopień 2).

Ubranie: *Ciepłe regiony:* Długa do kolan, wełniana tunika i szeroki pas skórzany lub krótka, przepasana tunika i obszerna, wełniana spódnica; buty; krótka, wełniana czapka. *Chłodne regiony:* Wełniana koszula pod wełnianą tuniką; szeroki skórzany pas; wełniane bryczesy albo obszerna wełniana spódnica i wełniane legginsy; buty; długi, wełniany płaszcz z kapturem. Płótna są nie barwione i nie bielone, mają miękką, kremową barwę. Wełny mają łagodny kolor zieleni, szarości lub brązu.

Pieniądze: Bydło na sprzedaż: krowa mleczna (20 ss); para owiec (10 ss sztuka), cztery kozy (5 ss każda) lub 10 gęsi (2 ss sztuka).

Możliwości związane z pochodzeniem

Eriadorczycy dostają pięć możliwości, normalną ilość.

Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie, poza wierszem „71-75" (rzuć ponownie).

Specjalne przedmioty: Dodajniki czarów i przedmioty z limitem dziennym nie są dostępne. Broń i narzędzia wykonane przez wieśniaków są zazwyczaj prymitywne, ale użyteczne. Najczęściej stosowane materiały to drewno, brąz, żelazo, skóra, wełna i płótno.

Dodatkowe pieniądze: 2-200 sztuk brązu, rzuć 1K100.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się bez zbroi lub w zbroi skórzanej, Wspinaczka, Pływanie, Czytanie śladów, Podkradanie się/krycie się, Percepcja. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Obchodzenie się ze zwierzętami, Wiedza o jaskiniach, Gotowanie, Wyszukiwanie pożywienia, Używanie liny, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* taniec. *Umiejętności rzemieślnicze:* Obróbka skór, Rzeźbienie drewna.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolne atrybuty, poza Pewnością siebie.

Dodatkowe języki: Poza językami, wymienionymi powyżej, wieśniacy z Eradoru mogą się w pewnych okolicznościach nauczyć następujących języków: adunaickiego (stopień 2) i Dunael (stopień 3), najczęściej spotykany w południowo-wschodnim Eriadorze.

Easterling

GONDORCZYCY

Ludność miast Gondoru to przedstawiciele wszystkich Zwykłych ludzi, mieszkających w miastach w północno-zachodnim Śródziemiu. Informacje podane poniżej dotyczą zwyczajnych mieszczan Kalembel, Dol Amroth, Linhiru, Pelargiru, Osgiliath i Minas Tirith. Ludzie z Arnoru, mieszkańcy Annuminas, Fornostu, Bree i Tharbadu również pasują do tego opisu. W ich żyłach płynie mieszanka krwi Haradrimów, Dunlandczyków, Nortów i Dunedainów.

Uwaga: *Tego opisu należy używać dla postaci, które nie są czystej krwi Dunedainami, ale urodzili się i wychowali w jednym z większych miast Arthedainu, Kardolanu lub Gondoru.*

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Wszelkie rodzaje, ale zazwyczaj przeciętna. Mężczyźni ważą średnio 70 kg, kobiety 55 kg.

Wygląd: Różny – od jasnego, poprzez śniady, aż po oliwkowy. Wszelkie kolory włosów i oczu.

Wytrzymałość: Przeciętna.

Wzrost: Mężczyźni mierzą średnio 175 cm, kobiety 160 cm.

Długość życia: Przeciętna, średnio 65-85 lat.

Odporność: Normalna.

Specjalne zdolności: Żadnych.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Różne rodzaje ozdobnej lub praktycznej odzieży z wełny i płótna, włączając płaszcze, obuwie itp. W cieplejszych regionach nosi się tuniki; spódnice i spodnie lub legginsy przydają się w rejonach o chłodniejszym klimacie. Niekiedy można zobaczyć importowany jedwab i piękne tkaniny bawełniane.

Obawy i braki: Żadnych, poza lokalnymi przesądami.

Styl życia: Mieszczanie są różnorodnym i raczej kosmopolitycznym ludem. Wielu ma przeszłość kupiecką, niektórzy mieli do czynienia z magią.

Małżeństwo: Monogamiczni. Dziedziczenie przez ojca albo matkę.

Religia: Wiele skromnych rytuałów, nieco zorganizowanych kultów i świętych miejsc. Większość oddaje cześć duchom lokalnym lub duchom opiekuńczym społeczności, lecz podstawą jest wiara w Eru i Valarów. Araw (Orome) jest patronem Zwykłych ludzi. Wielu członków elity oddaje cześć Vardzie. Ludzie z portów czczą zarówno Vardę, jak i Manwego.

Inne czynniki

Obyczaje: Praktyczni, agresywni, zapracowani i ciekawscy.

Język: *Języki startowe:* Głównym językiem jest Wspólna Mowa, Westron (stopień 5), choć wiele jest jej lokalnych dialektów. *Rozwój umiejętności:* Gondorczycy mogą również mieć okazję nauczenia się: adunaickiego (stopień 4), języka Haradrimów (stopień 4) lub Sindarinu (stopień 4).

Uprzedzenia: Ludzie z miast są dostatecznie światowi, by nie obawiać się obcych. Nie żywią nienawiści do żadnej z ras poza orkami i wargami.

Ograniczenia profesjonalne: Żadnych, choć magowie, bardowie, animiści i strażnicy są raczej rzadkością – przynajmniej poza największymi miastami.

Opcje wyposażenia

Bronie: Topór bojowy, miecz, łuk refleksyjny, sztylet, halabarda, oszczep, łuk długi, maczuga, morgensztern, kostur, krótki miecz, włócznia, miecz dwuręczny. *Opcja, RM: bastard sword, foil, main gauche, rapier.*

Zbroja: Dowolna. Mieszkańcy wielkich miast (Minas Tirith, Tharbad, Fornost) mają lepszy dostęp do kolczug i zbroi płytowych niż obywatele małych miast lub wsi.

Ubranie: *Ciepłe okolice:* Tunika do kolan (płótno, dobra bawełna lub jedwab, często pięknie wyszywane) i szeroki, skórzany pas lub krótka tunika, przepasana nad obszerną spódnicą (płótno, dobra bawełna lub jedwab); buty; krótki wełniany płaszcz. *Chłodne okolice:* Koszula (płócienna lub jedwabna)

pod tuniką (wełnianą lub jedwabną); skórzany pas; wełniane bryczesy lub obszerna spódnica (wełna lub jedwab na sztywnej, wełnianej halce) ubierane na wełniane lub jedwabne leginsy; buty; długi, wełniany płaszcz z kapturem. Kolory zależą od zamożności właściciela. Biedniejsi mieszczanie noszą nie barwione i nie bielone płótno o miękkim, białym kolorze i wełny o łagodnej barwie zieleni, szarości lub brązu. Bogatsi pokazują się w śnieżnobiałych płótnach i wełnach oraz jedwabiach barwionych kosztownymi farbami – kasztan, purpura, leśna zieleń, ciemny brąz, indygo.

Pieniądze: 20 srebrnych monet bitych w Gondorze lub Arnorze.

Możliwości związane z pochodzeniem

Normalne pięć możliwości.

Specjalne zdolności: Wszystkie dostępne z wyjątkiem wiersza „71-75" (rzuć ponownie).

Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie. Przedmioty wykonane przez mieszczan Gondoru i Eriadoru są doskonałej jakości i są zrobione z wytrzymałych materiałów, często niedostępnych w wiejskich społecznościach (najlepszym przykładem jest stal). Nie mają jednak dostępu do metali magicznych (mithril, eog itp.).

Dodatkowe pieniądze: 1-200 srebrnych monet.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w dowolnej zbroi, dowolne biegłości, Wspinaczka, Jeździectwo, Czytanie runów, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Otwieranie zamków, Rozbrajanie pułapek, Percepcja, Budowa ciała, Języki. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Aktorstwo, Obchodzenie się ze zwierzętami, Wycena, Używanie łodzi (dostępne tylko dla Gondorczyków, pochodzących z miast nad rzekami lub mieszkających na morskim wybrzeżu), Giętkie ciało, Gotowanie, Pierwsza pomoc, Hazard, Oszukiwanie. *Umiejętności artystyczne:* Malowanie, Rzeźbienie, Gra na instrumentach, Taniec, Śpiew. *Umiejętności sportowe:* Żonglerka, Chodzenie na szczudłach, Chodzenie po linie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyroby z drewna, Kamieniarstwo, Kowalstwo, Wyprawianie skór, Szycie, Haftowanie, Zakładanie pułapek, Wyrób strzał. *Umiejętności Oddziaływania:* Przemawianie publiczne, Dyplomacja, Uwodzenie, Handel. *Wiedza:* Historia miasta, Lokalna geografia.

Podwyższenie atrybutu: Można podnieść dowolny atrybut.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Gondorczyk w pewnych okolicznościach może nauczyć się następujących języków: Dunael (stopień 2), Kuduk (stopień 3), Logathig (stopień 4) lub Quenya (stopień 2).

Haradrimowie

Jest to wspólna nazwa dla ludów, zajmujących suche i półsuche krainy na południe od Harondoru i Mordoru, ziemię nazywaną Harad. Ponieważ są to okolice trudne i niegościnne, największe skupiska ludności pojawiają się przy brzegach rzek, na morskim wybrzeżu i w pustynnych oazach. Naprawdę jednak w Haradzie niewiele jest obszarów prawdziwie pustynnych i niewielkie grupki osiedlają się lub wędrują po całym regionie. Haradrimowie (S. „ludzie z Południa") są także zwani „Southrons" lub „Haradwaith" (określenie, odnoszące się także do kraju).

Eriadorczycy

Charakterystyka fizyczna

Budowa: *Północna i centralna pustynia:* Członkowie większości grup są niewielkiego wzrostu i żylaści, szczególnie mieszkańcy otwartych terenów; mężczyźni ważą średnio 62 kg, kobiety 42 kg. *Wybrzeża i Daleki Harad:* Większość jest spokrewniona z Ludźmi z Mumakan, są wysocy i żylaści; mężczyźni ważą średnio 85 kg, kobiety 70 kg.

Wygląd: Północne grupy mają skórę lekko/średnio szarą lub brązową; proste, czarne włosy i ciemnobrązowe oczy. Haradrimowie z południa mają ciemnoszarą, brązową lub czarną skórę; proste lub kręcone, czarne włosy i ciemnobrązowe lub czarne oczy.

Wytrzymałość: Mogą przebywać wielkie odległości w gorących rejonach nawet z niewielką ilością wody. Piasek tylko nieznacznie spowalnia ich marsz. Źle znoszą chłód.

Wzrost: *Północni Haradrimowie:* mężczyźni mierzą średnio 160 cm, kobiety 150 cm. *Południowi Haradrimowie:* mężczyźni mierzą średnio 190 cm, kobiety 180 cm.

Długość życia: *Północny Harad:* przeciętna, około 80-100 lat. *Południowy Harad:* krótka, około 40-60 lat.

Odporność: Premia +10 do PO i RO przed atakami opartymi na ogniu/gorącu; -10 PO i RO przed atakami opartymi na lodzie/zimnie.

Specjalne zdolności: Ich oczy są przyzwyczajone do nadzwyczaj jasnego światła i jaskrawe błyski, które mogłyby oślepić innych, im nie czynią szkody.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Ulubionymi kolorami są czerwień, purpura i złoto, choć w niektórych przypadkach używają również bieli i czerni. Zarówno kobiety, jak i mężczyźni najchętniej lokują majątek w biżuterii.

Obawy i braki: Żadnych.

Styl życia: Śmiech, przyjęcia i huczne zabawy są bardzo popularne. Choć niektóre z grup prowadzą życie koczownicze,

większość przywykła do warunków miejskich. Zazwyczaj wiele podróżują i są przyzwyczajeni do spotykania obcych ludzi. Wielu zajmowało się lub zajmuje nadal prowadzeniem karawan i większość potrafi dobrze jeździć wierzchem: konie i wielbłądy w północnym Haradzie, konie i słonie w południowych rejonach. Istnieje ścisła separacja między kobietami i mężczyznami i bardzo mocne związki w obrębie rodziny lub klanu.

Małżeństwo: Mężczyzna może mieć więcej niż jedną żonę, ale jest to kosztowne, ponieważ trzeba zapłacić wykup. Dziedziczenie po linii męskiej.

Religia: Skomplikowane rytuały na cześć posągów, przedstawiających przeróżnych „wielkich bogów". Ołtarze dla bogów domostwa są wszędzie przenoszone.

Inne czynniki

Obyczaje: Pasjonaci, pełni temperamentu, wiedzeni poczuciem silnego, choć nieco szczególnego honoru. Niektórzy uważają ich za okrutnych i mściwych, szczególnie, że w Haradzie życie ludzkie nie jest zbyt cenne.

Język: *Języki startowe:* Północne grupy mówią ojczystym językiem haradaickim (stopień 5) oraz Wspólną Mową, Westronem (stopień 5) i apysaickim (stopień 4). Południowi Haradrimowie używają zazwyczaj apysaickiego (stopień 5), Westronu (stopień 3) i haradaickiego (stopień 3). *Rozwój umiejętności:* Haradrimowie mogą również mieć okazję nauczenia się Logathig (stopień 4) i Varadja (stopień 3).

Uprzedzenia: Większość nienawidzi Dunedainów, elfów, krasnoludów i w ogóle każdego, kto w jakiś sposób się odróżnia – są podejrzliwi w stosunku do większości ludów.

Ograniczenia profesjonalne: Żadnych.

Opcje wyposażenia

Bronie: Szabla, krótki łuk, krótki miecz, włócznia. *Opcja, RM: blow gun, boomerang, darts (throwing).*

Zbroja: Żadnej.

Ubranie: Bawełniana, jedwabna lub muślinowa bluza z długimi rękawami (biała lub kremowa) z haftowanym karczkiem (złoto, czerwień, purpura) i mankietami przy rękawach; bawełniane spodnie ze skórzanymi ochraniaczami po wewnętrznej stronie nóg dla bezpiecznej jazdy; mocne skórzane buty; luźna bawełniana tunika (biała lub czarna) opadająca do kolan lub kostek, zdobiona kutasami lub haftem przy rozcięciu na głowę, wzdłuż rękawów i przy mankietach; skórzany pas z bronią; bawełniany turban ze zwisającą częścią chroniącą kark od słońca; złote naszyjniki i bransolety.

Pieniądze: Złote bransolety warte 2 sztuki złota (bez żadnych kamieni).

Gondorczyk

Możliwości związane z pochodzeniem

Normalne pięć możliwości.

Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie.

Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie. Haradrimowie lubią wyszukaną, skomplikowaną biżuterię ze złota, ale bez żadnych kamieni.

Dodatkowe pieniądze: Złote bransolety i/lub złoty naszyjnik wart 1-200 sz.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się bez zbroi, biegłości w broniach jednoręcznych tnących, miotanych i strzeleckich, jeździectwo, Czytanie śladów, dowolne umiejętności magiczne, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Rozbrajanie pułapek, Percepcja, Budowa ciała, listy czarów. *Umiejętności drugorzędne:* Obchodzenie się ze zwierzętami, Wycena, Wyszukiwanie pożywienia, Znajomość nieba, Oszukiwanie. *Umiejętności artystyczne:* Opowiadanie. Śpiew. *Umiejętności sportowe:* Bieganie, Skakanie, Skakanie o tyczce. *Umiejętności rzemieślnicze:* Metalurgia, Kucie złota, Wyrób strzał. *Umiejętności Oddziaływania:* Przywództwo, Przekupstwo. *Wiedza:* Wiedza o zwierzętach, Lokalna geografia, Taktyka wojenna.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Haradrim ma szansę w pewnych okolicznościach nauczyć się następujących języków: Czarnej Mowy (stopień 3) lub Leśnych Elfów (stopień 3).

LOSSOTHOWIE

Lossothowie żyją na Dalekiej Północy zachodniego Śródziemia. Często nazywa się ich „Śnieżnimi Ludźmi" albo „Forodwaith" (tak samo zwie się kraina, w której żyją). Ich siedliska są rozrzucone, wiodą koczownicze życie, przemieszczając się wraz z sezonowymi wędrówkami dużych zwierząt, na które polują. Rzadko spotykają się z innymi ludźmi.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Krępi i mocni, bardzo umięśnieni. Mają zazwyczaj grube rysy twarzy oraz wielkie, pękate dłonie i stopy. Mężczyźni ważą średnio 80 kg, kobiety 60 kg.

Wygląd: Karnacja jasna, z rudawym odcieniem. Mają bladobłękitne oczy i jasne włosy.

Wytrzymałość: Są niezwykle wytrzymali i mogą przebywać wielkie odległości bez odpoczynku lub niewiele wypoczywając.

Wzrost: Mężczyźni mierzą średnio 165 cm, kobiety 160 cm.

Długość życia: Mężczyźni około 50-60 lat, kobiety około 75-90.

Odporność: Premia +20 przeciw atakom opartym na zimnie/lodzie; -20 przy atakach opartych na gorącu/ogniu.

Specjalne zdolności: Mają doskonały węch i słuch. Potrafią uchwycić zapach człowieka na milę z wiatrem i na 30 metrów pod wiatr (na 300 metrów w innych warunkach). Premia +10 do Percepcji.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Futra, i skóry morskich ssaków. Niektórzy posiadają pojedynczy, kolorowy i wzorzysty kaftan, zrobiony z tkaniny i lamowany futrem. Wszyscy noszą kolorowe, płócienne, stożkowe kaptury.

Obawy i braki: Wielu boi się ciemności.

Styl życia: Lossothowie są biednymi, koczowniczymi łowcami i zbieraczami. Obrabiają kamienie, kości i ograniczone

ilości drewna oraz dostępnego im metalu (głównie cyny). Większość zajmuje się głównie rybołówstwem, stosując do tego lekkie, ale stabilne łodzie, zwane „meriki", nadające się nawet do wypływania na ocean. Niektórzy hodują renifery, a wszyscy używają psów myśliwskich. Kudłate konie lub renifery służą im do ciągnięcia sań, lecz w ekstremalnie zimnych obszarach używają psich zaprzęgów. Rozszerzone rodziny lub bandy są zazwyczaj największymi spotykanymi grupami.

Małżeństwo: Monogamiczni. Dziedziczenie w linii matki.

Religia: Wielbią duchy Natury, wierząc w ich związek z zaklętymi lub boskimi zwierzętami. Rytuały, składające się z tańców i opowiadań stanowią podstawę życia religijnego.

Inne czynniki

Obyczaje: Szczodrzy, cisi, powolni, powściągliwi i nieśmiali – ale też nieustraszeni i wytrwali.

Język: *Języki startowe:* Lossothowie mówią językiem Labba (stopień 5) i nie znają pisma. Niektórzy znają nieco Westron (stopień 2) albo Sindarin (stopień 2). *Rozwój umiejętności:* Lossothowie mogą również mieć okazję nauczenia się: Atliduk (stopień 2) lub Logathig (stopień 3).

Uprzedzenia: Ponad wszystko nienawidzą wargów, smoków, olbrzymów i trolli. Ci, którzy zetknęli się z orka, także je darzą nienawiścią.

Ograniczenia profesjonalne: Żadnych.

Opcje wyposażenia

Bronie: Sztylet, oszczep, sieć, krótki łuk, włócznia. *Opcja, RM: harpoon, ice knife* (traktuj jako sztylet *(dagger)* +5), *fishing net, ice axe* (traktuj jako *baw*), *trident.*

Zbroja: Ich normalne ubranie służy jako zbroja skórzana. Poza tym nie używają zbroi.

Ubranie: Miękka, zamszowa tunika ozdobiona paciorkami; miękkie, zamszowe spodnie również bogato paciorkowane; kobiety noszą wyszywaną paciorkami, zamszową spódnicę na mniej ozdobne spodnie; miękkie, skórzane mokasyny; ciężki, lamowany futrem, skórzany lub wełniany kaftan trymowany wzorami haftowanymi za pomocą zwierzęcego włosia, obrębionej skóry lub paciorków; ciężkie, podbite futrem zewnętrzne spodnie ze skóry; sakwa ze zwierzęcej skóry (śnieżny zając, śnieżny lis, gryzonie), czasem ściągniętej w taki sposób, żeby paszcza służyła za otwór, na skórzanym pasku lub rzemieniu przewieszonym przez jedno ramię. Grube, podbite futrem buty zewnętrzne; ciężkie futrzane mitenki, przywiązane przy nadgarstkach do sznurka, biegnącego następnie wewnątrz rękawów i wokół korpusu dla zabezpieczenia przed zgubieniem rękawic; stożkowe kaptury podbite futrem, dekoracyjnie wyszywane paciorkami, haftowane i obrębiane.

Pieniądze: Dobra, które można wymienić na inne lub sprzedać za pieniądze: bukłak olbrotu (ważny składnik olejków do namaszczania i świec) wart 20 srebrnych monet; 7 liści ziela Darsurion (jeden liść leczy 1-6 obrażeń) wartych 2 ss każdy, skóra łosia warta 20 ss; ryba wysuszona w całości warta 20 ss na targach w niższych szerokościach geograficznych.

Możliwości związane z pochodzeniem

Otrzymują cztery możliwości.

Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie.

Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie. Lossothowie lubią rzeczy z miedzi zdobionej futrem, frędzlami i paciorkami.

Dodatkowe pieniądze: Kolekcja ziół (Arfandas, Edram, Jojojopo, Darsurion, Gefnul, Mirenna, Winclamit, Arlan, Delrean, Melandar, Olvar, Aldaka, Febfendu, Atigax, Kathkusa i/lub Zur) lub pewna ilość mleczu jesiotra, wartego 1-200 sztuk złota.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi skórzanej, Dowolne biegłości, poza bronmi jednoręcznymi obuchowymi, Czytanie śladów, Używanie przedmiotów, Czary kierowane, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała, listy czarów. *Umiejętności drugorzędne:* Obchodzenie się ze zwierzętami, Używanie łodzi, Pierwsza pomoc, Wyszukiwanie pożywienia, Sygnalizacja, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Taniec, Opowiadanie. *Umiejętności sportowe:* Narciarstwo, Łyżwiarstwo. *Umiejętności rzemieślnicze:* Kowalstwo miedzi, Obróbka skór, Wyszywanie paciorkami, Wyrób strzał. *Wiedza:* Wiedza o śniegu, Wiedza o zwierzętach, Historia Lossothów.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Lossoth ma szansę w pewnych okolicznościach nauczyć się języka umityckiego (stopień 3).

ROHIRRIMOWIE

(Jeźdźcy Rohanu)

Rohirrimowie *(sind.* „Mistrzowie koni") są Nortami z Rohanu i mają skomplikowaną przeszłość. Osiedlili się w Rohanie (zwanym wówczas Kalenardhonem) około roku 2510 Trzeciej Ery na prośbę Kiriona, Namiestnika Gondoru. Ziemia ta miała być dla Rohirrimów zapłatą za pomoc Nortów w pokonaniu Easterlingów Balchoth.

Między 1977 a 2510 T.E. przodkowie Rohirrimów – zwani także Eotheodami – mieszkali w północnej części Doliny Anduiny. Między 1857-1977 T.E. mieszkali dalej na południe w Dolinie Anduiny pomiędzy Starym Brodem, a Polami Gladden *(sind.* „Loeg Ningloren"). Przed 1857 T.E. nazywano ich Eothraim z Rhovanionu, a mieszkali na południe i wschód od Mrocznej Puszczy.

Rohirrimowie nazywają Rohan „Riddermarchią".

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Przeciętni lub krępi, silni. Mężczyźni ważą średnio 85 kg, kobiety 60 kg. Mężczyźni mają znaczny zarost.

Wygląd: Blond, z jasną skórą i błękitnymi oczami.

Wytrzymałość: Przeciętna, mogą jednak jechać wierzchem tak długo, jak wytrzyma to ich koń i tak długo, jak one, mogą wytrzymać bez snu.

Wzrost: Mężczyźni mierzą przeciętnie 183 cm, kobiety 165 cm.
Długość życia: 60-85 lat.
Odporność: Średnia.
Specjalne zdolności: Premia +20 do Premii do Ataku wręcz jeśli walczą z końskiego grzbietu.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Płócienne i/lub wełniane koszule, średniej długości spodnie i legginsy. Wojownicy noszą zazwyczaj kolczugi i tarcze z symbolem swej nacji, białym koniem na zielonym polu.
Obawy i braki: Żadnych.
Styl życia: Hodowcy i mistrzowie jazdy konnej. Spędzają większość roku w stałych obozach, rozstawionych na obwodzie pastwisk. Wracają do stałych domostw na zimę. Niektórzy uprawiają ogródki lub pola. Większość Rohirrimów to także zdolni rybacy i myśliwi.
Małżeństwo: Monogamiczni. Dziedziczenie po linii męskiej.
Religia: Nieco formalna. Rytuały celebrujące życie, płodność i przemiany pór roku. Większość odbywa się na szczytach wzgórz w górskich dolinach lub u podstawy wierzchołków górskich. Oddają cześć Eru i Valarom, szczególnie Arawowi (Orome). Zachowały się także starożytne Kulty Jelenia i Ziemi.

Lossothowie

Inne czynniki

Obyczaje: Praktyczni, szorstcy, szczerzy i nieco hałaśliwi. Lubią pieśni, uroczystości, zawody sportowe i walkę.
Język: *Języki startowe:* Posługują się własnym językiem (stopień 5) wywodzącym się ze starszej mowy Eothrik, używanej w Rhovanionie. Większość zna także Wspólną Mowę (stopień 5) i nieco języka Dunlandczyków (stopień 1). *Rozwój umiejętności:* Rohirrimowie mogą również mieć okazję nauczenia się: adunaickiego (stopień 3), Atliduk (stopień 4), Logathig (stopień 3) lub Nahaiduk (stopień 4).
Uprzedzenia: Rohirrimowie nienawidzą Dunlandczyków i uważają Wosów za istoty niższego rzędu. Zachowali również od wieków nienawiść do orków, wargów, Easterlingów i smoków.
Ograniczenia profesjonalne: Żadnych, choć rzadko można wśród Rohirrimów spotkać maga.

Opcje wyposażenia

Bronie: Miecz, sztylet, kopia, łuk refleksyjny. *Opcja, RM: long knife, light lance, heavy lance, long sword.*
Zbroja: Kolczuga z hełmem i tarczą.
Ubranie: *Mężczyźni:* Bawełniana koszula z długimi rękawami (ciemnoszara lub niebieska); wełniana kamizelka (kasztanowa, brązowa, szara, błękitną) opadająca do połowy uda, haftowane lamówki przystrajają rąbek i kołnierz; wełniane spodnie oplecione wokół łydek skórzanymi paskami, aby trzymać je blisko nóg; wysokie buty lub trzewiki; wełniany kaftan lub opończa (węglowa szarość, ciemny błękit, leśna zieleń, czarny).
Kobiety: Noszą koszule, kaftan, spodnie i buty typowe dla mężczyzn, jeśli jeżdżą konno, wolą wszak jaśniejsze kolory (jasnoszary, błękit nieba, morska zieleń) i bardziej ozdobne hafty; w domu noszą niskie buty i wełniane lub bawełniane suknie (ulubione barwy to biały i jasnoszary) o prostym, dopasowanym do figury kroju i bogatych haftach na rękawach, ramionach, rąbku spódnicy, staniku i wokół szyi; płaszcze są również bogato haftowane i zazwyczaj jasnobłękitne lub jasnozielone.
Inne wyposażenie: Ponieważ Rohirrimowie spędzają lato z dala od swych domostw, podróżując ze swymi stadami i końmi, każdy dorosły posiada przynajmniej jeden mały namiot, śpiwór i zestaw do gotowania.

Pieniądze: 20 srebrnych monet bitych w Gondorze albo – rzadziej – w specjalnych monetach Rohirrimów, *pening* (jedna jest warta tyle co gondoriańska sztuka srebra).

Możliwości związane z pochodzeniem

Normalne pięć możliwości.
Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie, poza wierszem „71-75" (rzuć ponownie).
Specjalne przedmioty: Niedostępne dodajniki czarów oraz przedmioty z limitem dziennym. Broń i narzędzia są zazwyczaj bogato zdobione – popularne są inkrustacje ze złota i srebra oraz wysadzanie cennymi kamieniami – rubinami i bursztynem.
Dodatkowe pieniądze: 1-200 sztuk złota bitych w Gondorze albo niewielkie stado koni pod wierzch o odpowiedniej do rodzaju koni wartości (lekki koń, 45 sz; średni koń, 60 sz; ciężki koń, 80 sz; lekki koń bojowy, 20 sz; ciężki koń bojowy, 75 sz).
Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w kolczudze, dowolne biegłości, poza bronią jednoręcznymi obuchowymi, Wspinaczka, Jeździectwo, Pływanie, Czytanie śladów, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała, Języki. *Umiejętności drugorzędne:* Obchodzenie się ze zwierzętami, Wiedza o jaskiniach, Pierwsza pomoc, Wyszukiwanie pożywienia, Hazard, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Opowiadanie, Śpiew. *Umiejętności sportowe:* Bieganie, Wyścigi konne. *Umiejętności rzemieślnicze:* Metalurgia, Wyprawianie skór, Haftowanie, Wyrób strzał. *Umiejętności Oddziaływania:* Przemawianie publiczne, Dyplomacja, Przywództwo. *Wiedza:* Taktyka kawalerii, Historia Rohirrimów, Wiedza o koniach.
Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut.
Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Rohirrim ma szansę w pewnych okolicznościach nauczyć się następujących języków: Pukael (stopień 2) lub Sindarin (stopień 3).

WARIAGOWIE

Wariagowie żyją w krainie zwanej Khand, półpustynnej wyżynie, położonej na południowy wschód od Mordoru. Stanowią odrębną rasę, choć często myli się ich z Haradrimami z Dalekiego Haradu. W rzeczywistości mają równie wiele powiązań z Easterlingami. Są brutalni, wiodą na wpół koczownicze życie i od dawna byli pod wpływem Mordoru i jego ciągłych wojen z sąsiadami.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Przeciętna; mężczyźni ważą średnio 70 kg, kobiety 55 kg.
Kolor: Bardzo ciemna, szara lub czarna skóra, proste, czarne włosy oraz czerwone bądź czerwonobrązowe oczy.
Wytrzymałość: Wariagowie mogą przebywać bardzo długo na końskim grzbiecie, w ogóle nie odpoczywając bądź robiąc tylko krótkie postoje.
Wzrost: Średni. Mężczyźni mierzą przeciętnie 170 cm, kobiety 155 cm.
Długość życia: Krótka, około 50-70 lat.
Odporność: Przeciętna.
Specjalne zdolności: Wariagowie są doskonałymi jeźdźcami i dobrze czują się zarówno na koniach, jak i na wielbłądach. Premia +10 do Premii do Ataku, jeśli walczą z grzbietu konia (+5 jeśli z grzbietu wielbłąda).

Kultura

Ubiór i ozdoby: Wariagowie lubią ubiory czarne lub czerwone i noszą bardzo ozdobne odzienie. Ich zbroje są robione tak, aby wojownicy przypominali przerażające bestie. Noszą złotą lub pozłacaną broń. Wielu z nich ma złote kolczyki w uszach, nosach, policzkach lub wargach. Często można spotkać ornamentalne, rytualne blizny (nie tatuaże).
Obawy i braki: Wariagowie boją się Ciemności (ale nie nocy) oraz choroby lub słabości – wszystkiego, co mogłoby zagrozić ich fizycznej sprawności.
Styl życia: Zawsze są w stanie wojny, ich życie jest brutalne i ekscytujące. Większość jest pasterzami i celem ich najazdów są stada, będące własnością wrogów. Są rządzeni przez elitarnych wojowników i żeńskie duchowieństwo.
Małżeństwo: Kobiety mają więcej niż jednego partnera, nie istnieje instytucja małżeństwa. Brat kobiety pomaga wychowywać dzieci. Dziedziczenie po kądzieli.

Religia: Wariagowie oddają cześć panteonowi okrutnych bogów i odprawiają wyszukane ceremonie, połączone ze składaniem ofiar. Ich najsilniejszym bóstwem jest Władca Ciemności, w rzeczywistości zmodyfikowane wcielenie Morgotha lub Saurona. Kapłanki interpretują prawa.

Inne czynniki

Obyczaje: Zadufani, nieustraszeni, zazdrośni, gwałtowni, impulsywni i zimnego serca.
Język: *Języki startowe:* Wariagowie posługują się na co dzień językiem Varadja (stopień 5), poza tym Haradaickim (stopień 3) i Westron (stopień 2). *Rozwój umiejętności:* Wariagowie mogą również mieć okazję nauczenia się Logathig (stopień 4).
Uprzedzenia: Wariagowie gardzą wszystkimi ludźmi z wyjątkiem tych, którzy ich ostatnio pokonali w walce. Żywią niechętny respekt dla ras Mordoru, ale ogólnie nienawidzą wszystkich ras nieludzkich.
Ograniczenia profesjonalne: Zadnych.

Opcje wyposażenia

Bronie: Bolas, sztylet, oszczep, szabla, krótki łuk, proca. *Opcja, RM: knife, horse bow, usriev* (2.5-metrowa kombinacja kopii i długiego, cienkiego miecza oburęcznego – ostre jak brzytwa ostrze długości ponad metra – używaj tabeli dla miecza oburęcznego, zamieniając krytyczne Zmiażdżenia na krytyczne Przebicia).
Zbroja: Skóra lub skóra utwardzana, mała, wzmacniana, owalna tarcza i warstwowy hełm skórzany.
Ubranie: *Mężczyźni:* Tunika z krótkimi lub długimi rękawami (czerwona lub czarna) z wełny wielbłąda; skórzana tunika, całkowicie pokryta z przodu i z tyłu stylizowanymi wyobrażeniami zwierzęcego pyska z wyszczerzonymi kłami; skórzany pas; bryczesy (czerwone lub czarne) z przędzy z wełny wielbłąda; skórzane nogawice do jazdy, przykrywające wewnętrzną powierzchnię uda i łydki; sandały, hełm z wielowarstwowej skóry z jaskrawej barwy kutasami i pióropuszami; czarny kaftan z włosia wielbłąda w całości pokryty złotym haftem oraz metalowymi, czerwonymi i purpurowymi aplikacjami.
Kobiety: Tunika z krótkimi lub długimi rękawami (czerwona lub czarna) z wełny wielbłąda; wierzchnia tunika z włosia wielbłąda z luźnymi, powiewnymi rękawami i rąbkiem sięgającym kostek; czarny lub czerwony kaftan w całości pokryty złotym haftem i metalicznymi aplikacjami (czerwone, czarne lub purpurowe); bryczesy z włosia wielbłąda (czarne lub czerwone); skórzane nagolenniki do jazdy pokrywające wewnętrzną powierzchnię ud i łydek; sandały; nakrycie głowy w formie stylizowanego nietoperza, węża, gada, sokoła, pumy lub konia.
Pieniądze: Wielbłąd wart 20 ss.

Możliwości związane z pochodzeniem

Otrzymują cztery możliwości.
Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie.
Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie. Rzemieślnicy Wariagów lubią jasno barwione wyroby z kości, skóry, żelaza, złota i brązu, ozdobione motywami zwierzęcymi.
Dodatkowe pieniądze: Bydło (wielbłąd, 20 ss sztuka; lekki koń, 45 ss każdy) albo złota biżuteria (kolczyki, pierścienie do nosa, pierścienie do policzków, na palce, bransolety) warte w sumie 1-200 sz.
Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi skórzanej lub skórze utwardzanej, dowolne biegłości, Jeździectwo, Czytanie śladów, Czary kierowane, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała, listy czarów. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Obchodzenie się ze zwierzętami, Wycena, Giętkie ciało, Wyszukiwanie pożywienia,

Robirrimowie

Hazard, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Malowanie ciała, Tatuaż, Opowiadanie, Śpiewanie. *Umiejętności sportowe:* Bieganie, Skakanie, Wyścigi konne. *Umiejętności rzemieślnicze:* Obróbka skór, Metalurgia, Wyrób strzał, Haftowanie. *Umiejętności Oddziaływania:* Zastraszanie. *Wiedza:* Wiedza o zwierzętach, Lokalna geografia, Czarna religia, Historia Wariagów.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut poza Intuicją.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Wariag ma szansę w pewnych okolicznościach nauczyć się następujących języków: apysaickiego (stopień 4), Czarnej Mowy (stopień 3) lub języka orków (stopień 4).

LEŚNI LUDZIE

Wariagowie

Leśni Ludzie od dawna mieszkają w Mrocznej Puszczy, wielkim lesie Rhovanionu. Są niezorganizowanym plemieniem myśliwych/zbieraczy mieszkających na lub pod drzewami w rozszerzonych rodzinach, klanach lub bandach. Są Nortami, a więc krewniakami Beorningów z pobliskiej Doliny Anduiny i podnóży Szarych Gór. Rohirrimowie również są ich dalekimi krewniakami.

CHARAKTERYSTYKA FIZYCZNA

Budowa: Przeciętna do krępej z mocnymi, choć kanciastymi rysami. Mężczyznom rosną obfite brody i wąsy. Mężczyźni ważą przeciętnie 90 kg, kobiety 60 kg.

Wygląd: Jasna skóra, niekiedy z rudawym odcieniem, blond włosy i błękitne lub zielone oczy.

Wytrzymałość: Przeciętna.

Wzrost: Mężczyźni średnio 185 cm, kobiety 165 cm.

Długość życia: 65-85 lat.

Odporność: Przeciętna.

Specjalne zdolności: Potrafią znakomicie wspinać się i poruszać po gałęziach drzew. Premia +20 do Wspinaczki i Akrobatyki, +10 do Wyszukiwania pożywienia.

KULTURA

Ubiór i ozdoby: Zakładają prymitywne wełniane tuniki i krótkie spodnie oraz legginsy. Większość lubi kaftany, płaszcze i futrzane czapki.

Obawy i braki: Żadnych.

Styl życia: Niezależni ludzie bez wyraźnej, formalnej struktury politycznej. Żyją z darów lasu, mieszkają w niewielkich, mocno związanych grupach, oddzieleni od innych ras. Kontaktują się z niewieloma z nich, poza Beotningami i Leśnymi elfami. W lesie są u siebie, więc ich umiejętności czytania śladów, wspinania się, krycia, polowania i wyszukiwania pożywienia są znakomite.

Małżeństwo: Monogamiczni. Dziedziczenie w linii męskiej.

Religia: W większości osobista, uprawiana w obrębie rodziny lub bandy. Kobiety, zwane Wuitan („Wiedzące"), sprawują funkcje szamanów – animistów, będąc jednocześnie jasnowidzami, uzdrowicielami i przywódcami duchowymi. Podtrzymują antyczny Kult Wzrostu („Alanakyn"), od czasu do czasu gromadząc się na ceremonie plemienne. Spośród Valarów największą czcią otaczają Arawa (Orome).

INNE CZYNNIKI

Obyczaje: Spokojni, niezależni, samotnicy.

Język: *Języki startowe:* Mówią językiem Rhovanionu zwanym Nahaiduk (stopień 5), znają także nieco Westron (stopień 2) i Sindarin (stopień 2). *Rozwój umiejętności:* Leśni Ludzie mogą również mieć okazję nauczenia się Atfiduk (stopień 4) i Logathig (stopień 4).

Uprzedzenia: Leśni Ludzie nienawidzą orków, wargów, trolli i ogromnych pająków.

Ograniczenia profesjonalne: Żadnych.

OPCJE WYPOSAŻENIA

Bronie: Pałka, sztylet, toporek, długi łuk, kostur, krótki miecz, proca. *Opcja, RM: woodman's axe, throwing darts, knife.*

Zbroja: Żadnej lub skórzana.

Ubranie: Chałat z surowej, nie barwionej lub miękkiej, białej wełny; krótka tunika z płowożółtej, mszano-zielonej lub szarej wełny, ozdobionej kontrastującymi wszywkami wzdłuż ramion, klatki piersiowej i na brzegach; wełniane legginsy i spodnie sięgające do kolan, zebrane w mankiet *albo* pełne spodnie zebrane przy kolanie w wąską nogawkę sięgającą do kostek; krótki wełniany kaftan w łagodnych kolorach; długi, wełniany płaszcz z kapturem; futrzana czapka; futrzane buty, miękkie i bez podbicia dla lepszej przyczepności na gałęziach drzew.

Pieniądze: Zioła warte 20 ss (Rewk, 9 ss; Thurl, 1 ss).

MOŻLIWOŚCI ZWIĄZANE Z POCHODZENIEM

Normalne pięć możliwości.

Specjalne zdolności: Zamień wiersz „71-75" na: postać może, na czas do jednej godziny, wtopić swe ciało w pień dowolnego drzewa o grubości co najmniej trzydziestu centymetrów; jego obecności nie da się w tym czasie wykryć; po upływie godziny jest automatycznie z pnia wyrzucana.

Specjalne przedmioty: Dostępne dowolne. Leśni Ludzie wytwarzają rzeczy z drewna, kory, futra, skóry i piór.

Dodatkowe pieniądze: Zioła warte 1-200 ss (Terbas, 2 ss; Berterin, 19 ss; Slota, 36 ss).

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi skórzanej, dowolne biegłości poza broniami oburęcznymi i drzewcowymi, Wspinaczka, Pływanie, Czytanie śladów, Czytanie runów, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Pierwsza pomoc, Wyszukiwanie pożywienia, Używanie liny, Sygnalizacja. *Umiejętności artystyczne:* Rzeźbienie drewna, Opowiadanie, Taniec. *Umiejętności sportowe:* Zjeżdżanie po linie, Chodzenie po linie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyroby z drewna, Obróbka skór, Wyrób strzał, Dziergarie. *Wiedza:* Wiedza o lesie, Geografia Mrocznej Puszczy, Wiedza o roślinach, Wiedza o zwierzętach.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut poza Pewnością Siebie.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Leśny Człowiek ma szansę w pewnych okolicznościach nauczyć się następujących języków: języka orków (stopień 2), Leśnych Elfów (stopień 3) lub Waildyth (stopień 3).

WOSOWIE

(Druedainowie, poj. Druadan)

Żaden człowiek nie dorówna Wosom w wiedzy o lesie ani w umiejętności życia w nim. Jest to bardzo stara rasa niewielkich ludzi. Od samego powstania związani są z lasem i stanowią największą grupę leśnych wojowników, pochodzącą od Drugiego Rodu (ludzi). Ich umiejętności pozwoliły im przetrwać, bowiem zarówno elfy, jak i inni ludzie uważają ich za brzydkich, polują na nich i niszczą od czasów Pierwszej Ery.

Wosowie mają wiele nazw. Sami nazywają siebie Drughu. Druedainowie (l. poj. Druadan) to imię nadane im przez elfy. Ludzie używają różnych nazw: Pukelowie, Dzicy Ludzie, Drugowie lub Wosowie (to ostatnie pochodzi z Westronu). Orki boją się ich i nazywają Oghor-hai.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Wosowie mają zazwyczaj szeroką, przysadzistą sylwetkę, szerokie, płaskie twarze i głęboko osadzone oczy. Krótkie, grube nogi, ciężki tułów i wystające brwi nadają im niezwykły wygląd, odmienny niż wszystkich innych ludzi.

Tę odmienność podkreśla jeszcze szczególny sposób, w jaki wyrastają im włosy, niewielu bowiem Wosów posiada jakiekolwiek włosy poniżej poziomu oczu. Ci, którzy są tak niezwykle owłosieni znajdują wielkie poważanie wśród swoich, ale nawet oni nie mogą się poszczycić niczym więcej niż wąskim kosmykiem brody na podbródku. Niemal wszyscy Wosowie mężczyźni są łysi od czoła aż po tył płaskich głów, ale szczycą się bardzo włosami rosnącymi z boków głowy.

Mężczyźni ważą średnio 65 kg, kobiety 60 kg.

Kolor: Czerwonawa skóra, czarne włosy i czarne oczy. Ponieważ Wosowie mają głęboko zapadnięte oczy, ciemne i z czarnymi źrenicami, wydaje się, że patrzą ogromnymi, ciemnymi oczodołami, które z daleka sprawiają wrażenie naprawdę niesamowite. Trzeba się bardzo zbliżyć do Wosa, żeby zauważyć w ogóle jakiekolwiek poruszenia oczu czy też subtelne różnice w ich wyrazie. Ta upiorna cecha jest jeszcze bardziej niepokojąca, kiedy Wos jest zły: źrenice płoną wówczas ognistym, czerwonym blaskiem.

Wytrzymałość: Przeciętna.

Wzrost: Mężczyźni mierzą średnio 145 cm, kobiety 135 cm.

Długość życia: 30-50 lat.

Odporność: Przeciętna.

Specjalne zdolności: Szerokie nosy Wosów są najbardziej czułe wśród ludzkich nosów. Nawet na otwartym polu potrafią wywąchać orka zanim inni ludzie go zdołają zobaczyć. W połączeniu z ich doskonałym wzrokiem daje im to umiejętność tropienia, która przewyższa nawet zdolności psów myśliwskich. Tylko bieżąca woda może zatrzymać wszczęty przez nich pościg. Noc nie stanowi przeszkody, Wosowie są bowiem obdarzeni zdolnością doskonałego widzenia w ciemnościach. W lesie nawet w nocy widzą na odległość do 300 metrów, jak przy słonecznym dniu. Premia +25 do Czytania śladów, +15 do Wyszukiwania pożywienia.

Mają zdolność siedzenia bez ruchu na ziemi. Ze skrzyżowanymi nogami, rękami na kolanach lub kostkach, oczyma zamkniętymi lub skierowanymi ku ziemi potrafią pozostawać w takim bezruchu, iż wydaje się, że są posągami. To daje im spokój i pozwala na reptrospekcje i medytacje. Niestety, nie przyczynia się do wydłużenia ich życia, umierają bowiem młodo.

Kultura

Ubiór i fryzury: Często zaplatają włosy w warkocze, ściągając je do tyłu i wiążąc w wiele ogonów. Wosowie noszą niewiele lub żadnych ubrań i ozdób. Zamiast tego wolą polegać na swoich wytrzymałych ciałach i używać pigmentów do uzyskania ładnego wyglądu. Ci, którzy najczęściej kontaktują się z innymi ludźmi zakładają czasami skórzane leggingsy i przepaskę na biodra, a w trudnym terenie używają szczególnych, wysokich, wiązanych butów o grubej podeszwie. Poza tym raczej nie używają ubrań innych ludzi.

Obawy i braki: Wosowie nie lubią miast i wiosek.

Styl życia: Kultura Wosów skupia się na lesie i roślinach, które tak miłują. Są oszczędni i nie jedzą wiele, nawet w najlepszych czasach, nie piją również nic oprócz wody. Żyją z darów lasu, są całkowitymi wegetarianami i szybko zdobywają wiedzę o położeniu i właściwościach niemal wszystkich roślin w okolicy – niezależnie od jej wielkości. Tylko elfy i Entowie przerastają ich wiedzą o roślinach.

Wosowie są najbardziej znani dzięki swoim kamiennym rzeźbom. Potrafią wykonać wiele motywów i podobizn zwierząt, szczególną formę stosując przy wykonywaniu „kamieni strażniczych" (Pukelów). Są to posągi-strażnicy, które ich twórcy ustawiają, aby strzegły ścieżek, przejść, rozstajów i tym podobnych miejsc. Kamienie owe stały się źródłem wielu legend, niemniej wiele z tego, co się o nich słyszy jest prawdą, są bowiem zaczarowane. Orki boją się ich najbardziej i nie bez racji, gdyż Wosowie mogą się porozumieć z kamieniami strażniczymi, które stworzyli i dowiedzieć się tego, czego były świadkami. Niektóre bardzo potężne kamienie strażnicze naprawdę ożywają, żeby strzec swych posterunków – działając zamiast swoich twórców – choć w takim przypadku rzeźbiarz będzie czuł cały ból zadany jego tworom. Wosowie umieszczają takich kamiennych strażników i odrażające posągi wzdłuż granic swego kraju i w różnych ważnych miejscach. Niektóre służą wyłącznie po to, żeby przerazić przeciwników.

Małżeństwo: Monogamiczni, mają niewiele dzieci. Dziedziczenie w linii żeńskiej.

Religia: Wiele kamieni strażniczych strzeże świętych miejsc Wosów. Inaczej niż wszyscy inni ludzie, szczególnie Dunlandczycy, których często łączy się z Wosami, Dzicy Ludzie mają silną tradycję zorganizowanej wiary. Oddają cześć Eru i Valarom, choć mają własny pogląd na naturę panów świata. Ze wszystkich Valarów najbardziej wielbią Yavannę, Dawczynię Owoców i Królową Ziemi, którą zwą „Mam-ugu-Mam". To ona opiekuje się kelvar (roślinami), a rośliny właśnie dają życie w świecie Wosów.

Inne czynniki

Obyczaje: Wosowie zazwyczaj izolują się od innych ludów i niełatwo się zaprzyjaźniają, ale jeśli to uczynią, są niezachwianie lojalni. Ci, którzy ich znają, będą pod wrażeniem częstych wybuchów śmiechu, Wosowie bowiem śmieją się wtedy, kiedy inni śpiewają. Ich szczera i niepohamowana wesołość jest niezwykłym kontrastem do ich normalnego zachowania. Zazwyczaj bowiem wydają się beznamiętni i niechętni do zabierania głosu.

Język: *Języki startowe:* Wosowie używają brzmiącego gardłowo języka Pukael (stopień 5), doskonale dostosowanego do ich głębokich głosów i całkowicie niezrozumiałego dla innych. Niektórzy znają także nieco Westron (stopień 2) lub Dunael (stopień 2). Nie znajdując zastosowania dla tradycyjnych runów lub pisma, Wosowie stworzyli własny system znaków piktograficznych – w większości bardzo prostych – którego używają do celów praktycznych, szczególnie do oznaczania ścieżek lub przekazywania wieści swoim pobratymcom, pozostającym w lesie. *Rozwój umiejętności:* Wosowie mogą również mieć okazję nauczenia się lepiej Westronu (stopień 4) lub Dunael (stopień 4).

Uprzedzenia: Wosowie nienawidzą orków, wargów i Rohirrimów. Ci ostatni organizowali sobie czasem zawody w polowaniu na Dzikich Ludzi.

Ograniczenia profesjonalne: Nie istnieją Wosowie magowie lub bardowie.

Wosowie

Opcje wyposażenia

Bronie: Pałka, sztylet, toporek, maczuga, kostur, włócznia, oskard bojowy. *Opcja, RM: blow gun, jo, throwing darts, pipebow* (metrowa dmuchawka – traktuj jak lekką kuszę – strzelająca pociskami pokrytymi Pura – trucizną konwertywną 2 poz.). Większość broni ma kamienne ostrze, czubek lub klingę i drewniane trzonki.

Zbroja: Żadnej albo skóra (zwykła lub utwardzana). Wosowie rzadko noszą zbroje, ale kiedy trzeba, najchętniej wykorzystują skorupy żółwi, skóry węgorzy i paski kory.

Ubranie: Skórzane legginsy; zamszowa przepaska biodrowa; zamszowy kołnierz, przykrywający ramiona i opadający aż do niższych żeber; spiralne wzory, malowane na ciele – twarzy, ramionach, udach i brzuchu; wysokie do kolan buty wiązane rzemykami wzdłuż zewnętrznej strony nogi.

Pieniądze: Zioła warte 20 ss (Rewk, 9 ss; Thurl, 1 ss).

Możliwości związane z pochodzeniem

Normalne pięć możliwości.

Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie. Listy czarów z wiersza „71-75" muszą być ze sfery Przepływu albo należeć do czarów strażnika lub animisty. Zamień wiersz „61-65" na: postać obdarowana przy urodzeniu zaczarowanym Tatuażem dziczy, który maskuje jego skórę (+50 do podkradania się/krycia się) w lesie; tatuaż pokrywa całe ciało, ale nie widać go, aż jego moc jest potrzebna.

Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie, ale dodajniki czarów oraz przedmioty z limitem dziennym mogą być oparte tylko na Przepływie, nie na Esencji. Rzemieślnicy Wosów używają kamienia, drewna, kory i jasnych pigmentów.

Dodatkowe pieniądze: Zioła warte 1-200 sz (Terbas, 2 sz; Berterin, 19 sz; Pura, 28 sz).

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi skórzanej i skórze utwardzanej, dowolne biegłości, Wspinaczka, Pływanie, Czytanie śladów, Używanie przedmiotów, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała, listy czarów (tylko ze sfery Przepływu). *Umiejętności drugorzędne:* Wiedza o jaskiniach, Pierwsza pomoc, Wyszukiwanie pożywienia, Medytacja, Sygnalizacja, Znajomość nieba. *Umiejętności artystyczne:* Rzeźbienie, Malowanie ciała, Tatuaż, Opowiadanie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyroby z drewna, Kamieniarstwo. *Umiejętności Oddziaływania:* Przywództwo. *Wiedza:* Wiedza o roślinach, lokalna geografia, Historia Wosów, piktogramy Wosów.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolny atrybut.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, w pewnych okolicznościach Wos ma szansę nauczyć się języka Rohirrimów (stopień 3).

D-2.5 ORKI

(Yrch, poj. Orch)

Te odrażające stworzenia to potomkowie elfów, którzy zostali odmienieni przez Morgotha w Pierwszej Erze. Choć nie są źli z natury, to jednak wykazują kulturowe i umysłowe predyspozycje ku Ciemności. Poniżej przedstawiamy opis zwykłych orków; wyższe szczepy omawiamy dalej. Ci, którzy posługują się wspólną mową, nazywają orków „goblinami".

ZWYKŁE ORKI

Zwykłe orki boją się słońca i mieszkają w jaskiniach pod górami. Hithaeglir (Góry Mgliste) oraz Ered Mithrin (Góry Szare) kryją tysiące plemion, które napastują ludzi z Rhovanionu, czasem zgodnie z rozkazami Saurona, czasem kierowani tylko własną żądzą łupów i plądrowania. Orkowie, zamieszkujący góry otaczające Mordor (Efel Duath, Ered Lithui) są silniej zdominowani przez Czarnego Władcę.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Ciężka, gruba skóra, krótkie nogi i długie, cienkie ramiona. Mają groteskowe twarze z wystającymi kłami i rosnące w przypadkowych miejscach włosy. Kobiety i mężczyźni ważą średnio 30 kg.

Kolor: Czarne lub szare włosy, czarne lub czerwonawo-brązowe oczy, ciemnoszare lub czarne skóry.

Wytrzymałość: Niesamowita. Orki mogą podróżować przez 2 dni bez potrzeby odpoczynku. Mogą również biec bez przerwy przez 12 godzin.

Obawy i braki: Naturalne światło słoneczne i głęboka, bieżąca woda. W pełnym blasku słońca ich działania mają -60 do szansy powodzenia. W równym dziennemu świetle sztucznym lub magicznym -25.

Wzrost: Mężczyźni i kobiety mierzą średnio 120 cm.

Długość życia: Nieokreślona; z pewnością mogliby żyć nawet setki lat, ale ich wojowniczy tryb życia sprawia, że niewielu przekracza pięćdziesiątkę.

Odporność: Premia +30 przeciw atakom opartym na ogniu/gorącu.

Specjalne zdolności: Orki śpią w ciągu dnia, choć wymagają odpoczynku tylko raz na trzy dni. Orczy wzrok w ciemnościach jest tak dobry, jak ludzki za dnia. Kiedy prawie nie ma światła (zachmurzona, bezksiężycowa noc; górne poziomy jaskiń, lochy), orki widzą doskonale na przynajmniej 15 metrów i całkiem dobrze do 30 metrów. W całkowitych ciemnościach (głębokie jaskinie) widzą do 3 metrów.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Skóra, futra i metalowe zbroje – prymitywne, ale dobrze wykonane i skuteczne.

Styl życia: Stworzeni jako robotnicy i wojownicy, respektują ponad wszystko siłę i terror. Łączą się i współpracują w większych grupach tylko wtedy, gdy są prowadzeni przez „skupioną wolę", jakąś niezwykle silną jednostkę. Według nich polityka jest równoważna sile i pojedyncze plemiona orków często prowadzą między sobą wojny. Kanibalizm jest u nich czymś normalnym.

Mimo to są całkiem zdolni. Ich kowale rywalizują z kowalami krasnoludów i elfów, i choć przedmioty, które wykonują nie bywają piękne, to jednak są niezwykle skuteczne. Orki są również niezłymi znachorami, choć nie przykładają wielkiego znaczenia do blizn. Ich głównym celem jest skuteczność.

Małżeństwo: Orki nie żenią się, tylko rozmnażają. Kobiety żyją razem na odosobnionych obszarach, dostępnych normalnie tylko najsilniejszym samcom. W dodatku okazują względy tylko najbardziej ognistym i atrakcyjnym z nich. To daje wyniki – najmocniejsze potomstwo. Wszystkie młode są trzymane razem i wspólnie wychowywane przez samice.

Religia: Orki oddają cześć Ciemności i potędze. Większość wielbi Saurona jak boga, szanując jego zdolność wywoływania absolutnego strachu.

Inne czynniki

Obyczaje: Orki są okrute, zazdrosne, małostkowe, ambitne, samolubne i podejrzliwe. Niemal zawsze coś im się nie podoba i wyjąwszy posiłki i bitwę nie są nigdy szczęśliwi lub spokojni.

Język: *Języki startowe:* Orki mówią przeróżnymi orczymi dialektami (stopień 5), zazwyczaj w jakiś sposób pokrewnymi Wspólnej Mowie i nieco zrozumiałymi (stopień 3) dla kogoś, kto zna Westron lub jakiś dialekt orków. *Rozwój umiejętności:* Orki mogą również mieć okazję nauczenia się Westronu (stopień 2) i Czarnej Mowy (stopień 3).

Uprzedzenia: Orki nienawidzą wszystkich ras, łącznie z orkami z innych plemion. Szczególnie nie znoszą elfów, uznając ich rasę za złośliwą, nikczemną i wykolejoną.

Ograniczenia profesjonalne: Wśród orków nie ma magów, animistów, bardów ani strażników.

Opcje wyposażenia

Bronie: Pałka, sztylet, toporek, szabla, krótki łuk, włócznia, bicz. *Opcja, RM: harpoon, barbed arrows.*

Zbroja: Żadnej, skóra lub skóra utwardzana. Skórzany hełm. Tarcze są rzadkością.

Ubranie: *Mężczyźni:* Krótki kilt ze skóry; skórzane ochraniacze na nadgarstki; skórzane buty. Skóry i futra nie są barwione. *Kobiety:* Skórzana tunika, opadająca do połowy uda; żadnego obuwia; skórzany rzemień, wkładany na głowę dla podtrzymania włosów.

Pieniądze: 20 ss różnego pochodzenia, zdobyte jako łup wojenny lub ukradzione ze skarbu plemiennego.

Możliwości związane z pochodzeniem

Zwykłe orki dostają tylko dwie możliwości.

Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie poza wierszami „56-60", „71-75", „91-95". Rozszerz wiersz „96-00" do „91-00", w pozostałych przypadkach rzuć ponownie.

Specjalne przedmioty: Przedmioty z limitem dziennym oraz dodajniki czarów nie są dostępne. Bronie i narzędzia wytwarzane przez orków nie wyglądają ładnie, ale są użyteczne. Używają żelaza, stali, skór i ścięgien.

Dodatkowe pieniądze: 1-200 sztuk złota różnego wyrobu, uzyskanych jako łup w bitwie albo skradzionych ze skarbca szczepu.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi skórzanej lub skórze utwardzanej, dowolne biegłości, poza broniami oburęcznymi, Wspinaczka, Jeździectwo (na wargach), Czytanie śladów, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Otwieranie zamków, Rozbrajanie pułapek, Budowa ciała. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Obchodzenie się ze zwierzętami (nietoperze i wargi), Wycena, Wiedza o jaskiniach, Pierwsza pomoc, Hazard, Oszukiwanie. *Umiejętności artystyczne:* Robienie totemów. *Umiejętności sportowe:* Bieganie, Zjeżdżanie po linie, Żonglerka, Skakanie, Skakanie o tyczce. *Umiejętności rzemieślnicze:* Metalurgia, Obróbka skór. *Wiedza:* Geografia jaskiń, Taktyka.

Podwyższenie atrybutu: Nie można zwiększyć Inteligencji, Intuicji ani Pewności siebie.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, zwykły ork może w pewnych okolicznościach nauczyć się następujących języków: Atliduk (stopień 2), polepszyć znajomość Czarnej Mowy (stopień 4) lub Westronu (stopień 4).

Uruk, zwykły ork, półork (od lewej do prawej)

URUK-HAI

(poj. Uruk)

Po swoim przebudzeniu w roku 1000 T.E. Sauron zaczął hodować nową rasę orków, zdolną do niezależnego, inteligentnego działania. Po wiekach prób doczekał się pierwszych Większych orków i nazwał ich Uruk-hai (w Czarnej Mowie „Rasa Orków"), byli bowiem bardziej przystosowani do tworzenia społeczeństw. Z początku Uruk-hai pozostawali blisko Saurona, służąc jako dowódcy i elitarna gwardia, ale stopniowo ich liczba zwiększała się, a plemię rosło w siłę. Ich istnienie pozostawało tajemnicą, aż Sauron postanowił pokazać swą potęgę. W roku 2475 T.E. występowali jednak w pełnych formacjach bojowych. Uruk-hai są najlepszymi oddziałami goblinów na służbie Czarnego Władcy.

Uruk-hai różnią się od Zwykłych lub Mniejszych orków na wiele sposobów:

Budowa: Uruk-hai mają bardziej „ludzki" wygląd pomimo kocich oczu, wystających kłów i czarnej lub szarej skóry; mają dłuższe, mocniejsze i bardziej proste nogi.

Wzrost: Uruk-hai mierzą średnio 165 cm i ważą 65 kg.

Specjalne zdolności: Mimo że wolą ciemność, Uruk-hai działają swobodnie w świetle dziennym.

Obyczaje: Są sprytniejsi, bardziej przebiegli niż zwykłe orki.

Język: *Języki startowe:* Czarna Mowa (stopień 5), język orków (stopień 4), ponadto dobrze znają Westron (stopień 4). *Rozwój umiejętności:* Uruk-hai mogą również mieć okazję nauczenia się Atliduk (stopień 3), Dunael (stopień 3) lub Nahaiduk (stopień 3).

Opcje wyposażenia

Bronie: Miecz, pałka, sztylet, toporek, długi łuk, maczuga, szabla, krótki łuk, krótki miecz, włócznia, bicz. *Opcja, RM: clawed club* lub *clawed mace* (używaj tabeli dla morgenszterna – *morning star*), *long sword, harpoon, barbed arrows.*

Zbroja: Dowolna poza płytową. Często spotyka się metalowe hełmy i puklerze.

Ubranie: *Mężczyźni:* Skórzana tunika bez rękawów, obcięta na wysokości pasa albo opadająca do połowy uda; skórzane spodnie z szerokim skórzanym pasem, często z dodatkowym paskiem na udzie z pochwą na sztylet lub nóż; skórzane lub stalowe bransolety ochronne; mocne skórzane buty. *Kobiety:* Skórzana tunika, opadająca do połowy uda; pas ze skóry ozdobionej stalowymi płytkami, krążkami i kolcami; skórzana kamizelka, ozdobiona odpowiednio do pasa; rzemienne sandały; obręcz ze stalowych płytek, podtrzymująca włosy.

Pieniądze: 20 ss różnego wyrobu, zdobyte jako łup wojenny albo ze skarbca szczepu w zamian za usługi dla wodza.

Możliwości związane z pochodzeniem

Uruk-Hai otrzymują trzy możliwości.

Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie poza wierszami „56-60", „71-75" oraz „91-95". Dla wyników „56-60" rzuć ponownie. Wyniki „71-75" i „91-95" traktuj jak „96-00": odporny na ból.

Specjalne przedmioty: Dodajniki czarów nie są dostępne. Bronie i narzędzia wykonywane przez Uruk-hai nie są piękne, ale działają znakomicie. Typowe materiały to żelazo, stal, skóry i ścięgna.

Dodatkowe pieniądze: 1-200 sz różnego wyrobu, pochodzących z łupów wojennych albo ze skarbca szczepu – za usługi dla wodza.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w dowolnej zbroi poza płytową, Dowolne biegłości, Wspinaczka, Jeździectwo (dosiadają wargów), Czytanie śladów, Używanie przedmiotów, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Otwieranie zamków, Rozbrajanie pułapek, Budowa ciała. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Obchodzenie się ze zwierzętami (nietoperze i wargi), Wycena, Wiedza o jaskiniach, Giętkie ciało, Pierwsza pomoc, Hazard, Sygnalizacja, Oszukiwanie. *Umiejętności sportowe:* Bieganie, Zjeżdżanie po linie, Skakanie, Skakanie o tyczce. *Umiejętności artystyczne:* Robienie totemów. *Umiejętności rzemieślnicze:* Metalurgia, Obróbka skór, Wyrób strzał. *Umiejętności Oddziaływania:* Wywieranie wrażenia, Zastraszanie, Przesłuchiwanie, Przywództwo. *Wiedza:* Geografia jaskiń, Taktyka, Strategia.

Podwyższenie atrybutu: Nie można zwiększyć Intuicji i Pewności siebie.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Uruk ma szansę w niezwykłych okolicznościach nauczyć się języka Logathig (stopień 4).

PÓŁORKI

(poj. Perorch, mn. Piryrch)

Półorki to ohydne stworzenia, zrodzone z ludzi i orków. Często myli się je z Uruk-hai, ale stanowią osobną rasę, niezbyt liczną, ale śmiertelnie niebezpieczną. Ich początki są niejasne, choć wydaje się, że po raz pierwszy użył ich Czarodziej-zdrajca, Saruman. Nadal zatrudnia je jako szpiegów, dowódców i specjalnych strażników.

Budowa: Półorki są spokrewnione z Uruk-hai, ale wyglądają bardziej jak ciemnoskórzy ludzie. Mężczyźni ważą średnio 68 kg, kobiety 60 kg.

Wzrost: Mężczyźni mierzą średnio 170 cm, kobiety 160 cm.

Język: *Języki startowe:* Znają całkiem dobrze Westron (stopień 5), ponadto większość zna również język orków (stopień 3) i trochę Czarnej Mowy (stopień 2). *Rozwój umiejętności:* Półorki mogą również mieć okazję nauczenia się języka Dunael (stopień 3) lub podciągnąć swoją znajomość Czarnej Mowy (stopień 4) lub języka orków (stopień 4).

Ograniczenia profesjonalne: Półorki nie mają ograniczeń.

Opcje wyposażenia

Bronie: Miecz, pałka, sztylet, toporek, łuk długi, maczuga, morgensztern, szabla, krótki łuk, krótki miecz, włócznia, młot bojowy, bicz. *Opcja, RM: clawed club* lub *clawed mace* (używaj tabeli dla morgensztern – *morning star*), *long sword, harpoon, barbed arrows.*

Zbroja: Dowolna. Kolczugi i zbroje płytowe wykonują z niezłej stali.

Ubranie: *Mężczyźni:* Skórzana tunika; bryczesy lub krótka skórzana spódniczka; mocny skórzany pas; krótki wełniany kaftan (krata: zieleń mchów, mętna żółć, beżowy, szarobłękitny, węglowy) lub peleryna zakładana na jedno ramię; stalowy naszyjnik; miękkie skórzane obuwie; futrzany płaszcz i czapka; włosy plecione w wiele cienkich warkoczyków. *Kobiety:* Te, które zdołają uciec z jam do rozmnażania ubierają się tak, aby uchodzić za młodych mężczyzn; te, które pozostają w niewoli noszą skórzane tuniki, sięgające do połowy uda i rzemienne sandały.

Pieniądze: 20 srebrnych monet.

Możliwości związane z pochodzeniem

Półorki otrzymują cztery możliwości.

Specjalne zdolności: Dostępne wszystkie.

Specjalne przedmioty: Dostępne wszystkie. Większość półorków otrzymuje wyposażenie ze zbrojowni Sarumana, dysponują więc czasem doskonałym sprzętem.

Dodatkowe pieniądze: Monety, klejnoty i broń warte 1-200 sz.

Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w dowolnej zbroi, dowolne biegłości, Wspinaczka, Jeździectwo, Pływanie, Czytanie śladów, Używanie przedmiotów, Czary kierowane, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Otwieranie zamków, Rozbrajanie pułapek, Percepcja, Budowa ciała, języki. *Umiejętności drugorzędne:* Aktorstwo, Obchodzenie się ze zwierzętami, Wycena, Wiedza o jaskiniach, Hazard, Sygnalizacja, Oszukiwanie. *Umiejętności artystyczne:* Opowiadanie. *Umiejętności sportowe:* Bieganie, Zjeżdżanie po linie, Skakanie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Wyroby z drewna, Metalurgia, Wyprawianie skór, Wyrób strzał, Zakładanie pułapek, Tkactwo. *Umiejętności Oddziaływania:* Uwodzenie, Przekupstwo, Manipulacja, Przywództwo. *Wiedza:* Geografia, Taktyka, Strategia.

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć dowolne atrybuty.

Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, półork ma szansę w niezwykłych okolicznościach nauczyć się następujących języków: Atliduk (stopień 3), Rohirrimów (stopień 3) lub Nahaiduk (stopień 4).

D-2.6 TROLLE

(Tereg, poj. Torog)

Wyhodowane przez Morgotha na pośmiewisko Entów. Trolle są równie twarde i głupie jak kamień, z którego zostały stworzone. Historia ich dokładnych początków jest niejasna, choć niektórzy sądzą, że są w jakiś sposób spokrewnieni z olbrzymami. W każdym razie ich istnienie przesyca esencja Ziemi.

Trolle nienawidzą wszystkich innych istot, co jest wynikiem ciemnego wpływu Morgotha. Z samej swej natury wolą pozostać samotni lub w małych grupach. Nawet ich pobratymcy są uznawani za potencjalnych wrogów.

Dzikie trolle dzielą się na kilka typów (zależnych od miejsca zamieszkania): Wzgórzowe, Leśne, Jaskiniowe i Kamienne. Ta ostatnia grupa jest najbardziej pospolita. Wszystkie przemieniają się w macierzysty kamień, gdy zostaną wystawione na światło słoneczne, zostały bowiem stworzone w ciemności, a Słońce może odczynić czar.

Kolejna grupa, służący Sarumanowi Olog-hai nie cierpią, ale mogą znieść dzienne światło. Te „Czarne trolle" i jeszcze bardziej podłe półtrolle opisujemy dalej.

DZIKIE TROLLE

Jako stworzone przez Morgotha, wszystkie trolle są podatne na wpływ Saurona. Wiele Dzikich Trolli żyje jednak niezależnie w dzikich obszarach Endoru, z dala od armii Czarnego Władcy. Siedziby trolli dają schronienie pokaźnej liczbie tych potworów, choć czasem można ich spotkać i w innych miejscach.

Jaskiniowe trolle są największymi i najpotężniejszymi z Dzikich Trolli, wielkimi samotnikami. Są kanibalami. Prawie nie widzą, ale posiadają doskonały węch i słuch. Ich łuskowata skóra jest jasna, podobnie jak u wielu istot, żyjących w jaskiniach.

Trolle Leśne są najmniej brutalne spośród Teregów. Są zwinniejsze i żyją w luźno zorganizowanych bandach, zajmując się wspólnym polowaniem. Rzadko uprawiają kanibalizm, preferując leśną zwierzynę (albo ludzi lub krasnoludy). Doskonale posługują się procami, sidłami i nożami do skóry.

Trolle Wzgórzowe żyją w niewielkich grupach, ale są dość kłótliwe i chciwe. W walce używają pałek i rzucają kamieniami. Są niezwykle przywiązane do swojego terytorium. Skradzionych przez siebie skarbów strzegą niezwykle zazdrośnie, nawet tych, które nie bardzo im się przydają (np. księgi).

Trolle Śnieżne to rzadkie istoty o szarobiałej skórze i lodowatych, błękitnych oczach. Wystawieni na światło słoneczne obracają się w kolumny lodu. Przez długi czas mogą obchodzić się bez jedzenia, ale nie sposób ich zatrzymać, kiedy już ujrzą zwierzynę.

Kamienne Trolle spędzają większość czasu, gromadząc sterty żywności i skarbów, kradnąc je sobie wzajemnie i przechwalając się bogactwami. Ich bratobójcze tendencje są zaiste niezwykłe.

Charakterystyka fizyczna

Budowa: Dzikie trolle są wielkie i niezwykle silne. Mają potężne ciała i grube kończyny. Ich gruba skóra nie zawsze jest jednorodna: wielu ma nakładające się łuski, niektórzy futro. Samce ważą średnio 380 kg, samice 290 kg.

Kolor: Skóra w różnych odcieniach brązu, zieleni lub szarości, czarne lub brązowe oczy, czarna krew.

Wytrzymałość: Przeciętna.

Wzrost: *Trolle Jaskiniowe:* Samce 360 cm, samice 305 cm. *Leśne Trolle:* Samce przeciętnie 270 cm, samice 245 cm. *Trolle Wzgórzowe:* Samce przeciętnie 310 cm, samice 290 cm. *Śnieżne Trolle:* Samce przeciętnie 330 cm, samice 305 cm. *Kamienne Trolle:* Samce przeciętnie 270 cm, samice 245 cm.

Długość życia: Różna, setki lat.

Odporność: Trolle nie znają uczucia strachu.

Specjalne zdolności: Wzrok Torogów w ciemnościach jest tak dobry, jak ludzki w słoneczne południe. W innych sytuacjach, kiedy jest jakiekolwiek światło (zachmurzenie, bezksiężycowa noc, górne pokłady jaskiń, lochy), trolle widzą przynajmniej na 15 metrów doskonale i całkiem nieźle do 30 metrów. W absolutnej ciemności (głębokie jaskinie) widzą do 3 metrów.

Kultura

Ubiór i ozdoby: Mało lub wcale, poza przypadkowymi częściami zbroi i skór.
Obawy i braki: Światło słoneczne. Wystawieni na naturalne światło słoneczne zmieniają się w kamień.
Styl życia: Trolle żyją dla zabawy i jedzenia. Dla nich zabawa oznacza zabijanie i plądrowanie, a jedzenie znaczy świeże mięso – surowe lub gotowane – lub galaretę zrobioną z wnętrzności. Jedzą najchętniej istoty rozumne i zabierają wszelkie błyskotki, jakie przy nich znajdą. Nie jednoczy ich żadna społeczność ani inne niż wymienione powyżej potrzeby wewnętrzne, łączą się w grupy tylko wtedy, jeśli zostaną do tego skłonieni. Mieszkają w jaskiniach i ruinach, zazwyczaj na obrzeżach cywilizowanego świata i wychodzą z nich tylko w nocy.
Małżeństwo: Żadnego. Samice są niezwykle rzadkie, a rozróżnienie płci – dość trudne. Trolle mnożą się niechętnie. Ich populacja rośnie tylko wskutek zewnętrznej stymulacji.
Religia: Żadnej.

Inne czynniki

Obyczaje: Zadufane, powolne, głupie i nieco leniwe.
Język: *Języki startowe:* Większość nie zna lub prawie nie zna żadnego języka i porozumiewa się przez pomruki, hałasy, sygnały i działanie. Bardziej inteligentne trolle posługują się zdegenerowanym Westronem (odpowiada stopniowi 4). *Rozwój umiejętności:* Dzikie Trolle mogą również mieć okazję nauczenia się języka Dunael (stopień 3). Ta zdolność jest szczególnie prawdopodobna u trolli z Eriadoru.
Uprzedzenia: Trolle niezbyt kimkolwiek się przejmują, chociaż szczerze nienawidzą krasnoludów.
Ograniczenia profesjonalne: Dzikie Trolle mogą zostać tylko wojownikami.

Opcje wyposażenia

Bronie: Pałka, maczuga, młot bojowy. *Opcja, RM: cudgel, fist, thrown rock.* Broń wytwarzana przez Dzikie Trolle to prymitywne narzędzia z drewna i kamieni połączone za pomocą ścięgien.
Zbroja: Żadnej lub skóra.
Ubranie: Prymitywny kaftan lub skórznia bez rękawów; pas lub pasek ze skóry, u którego wieszają broń.
Pieniądze: 20 srebrnych monet, ukradzionych podróżnym lub wrogim klanom trolli.

Możliwości związane z pochodzeniem

Dzikie trolle dostają tylko jedną możliwość.
Specjalne zdolności: Wiersze „56-60" i „71-75" są niedostępne (rzuć ponownie).
Specjalne przedmioty: Wszelkie specjalne przedmioty, które posiada Dziki Troll znalazły się w jego rękach tylko dlatego, że poprzedni właściciel utracił je przez roztargnienie lub je zrabowano. Dzikie Trolle nie robią niczego, co jest magiczne. Choć mogą posiadać dodajniki czarów oraz przedmioty z limitem dziennym, nie mogą ich używać.
Dodatkowe pieniądze: Monety, klejnoty, broń i magiczne przedmioty warte 1-200 sz.
Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi skórzanej, biegłości w broniach jednoręcznych obuchowych i miotanych, Wspinaczka, Czytanie śladów, Podkradanie się/krycie się, Budowa ciała. *Umiejętności drugorzędne:* Wiedza o jaskiniach, Wyszukiwanie pożywienia, Hazard. *Umiejętności rzemieślnicze:* Kamieniarstwo, Obróbka skór, Zakładanie pułapek (sidła). *Wiedza:* Wiedza o zwierzętach (mała zwierzyna łowna)
Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć tylko Siłę i Kondycję. Leśne Trolle mogą zwiększyć Zwinność.
Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Dziki Troll ma szansę w niezwykłych okolicznościach nauczyć się języka orków (stopień 3).

Olog-hai

(poj. Olog)

Olog-hai zostali wyhodowani przez Saurona z mniejszych trolli i aż do niedawna były rzadkością. Przebiegłe i zorganizowane, a do tego równie wielkie i silne, jak ich mniejsi pobratymcy, Ólog-hai są doskonałymi wojownikami. Nie znają strachu, łakną tylko krwi i zwycięstwa.

Olog-hai zwane są także Czarnymi Trollami, ponieważ mają czarne, łuskowate skóry i czarną krew. Większość posługuje się tarczami bez znaków i młotami bojowymi, choć potrafią znakomicie używać niemal dowolnej broni. Różnią się od starszych odmian trolli pod wieloma względami:
Odporność: Czarne Trolle ignorują krwawienie i ogłuszanie, powstające jako efekt trafienia krytycznego normalną bronią, są bowiem bardziej odporne na niemagiczny oręż.
Specjalne zdolności: Swobodnie działają w świetle dziennym.
Obyczaje: Są dość porywczy.
Języki: *Języki startowe:* Potrafią używać prawidłowo normalnej mowy i posługują się Czarną Mową (stopień 5) i Westronem (stopień 3). *Rozwój umiejętności:* Czarne Trolle mają również pod dostatkiem okazji, aby nauczyć się języka orków (stopień 4) i polepszyć swoją znajomość Wspólnej Mowy (stopień 5).

Opcje wyposażenia

Bronie: Topór bojowy, pałka, cep, maczuga, morgensztern, miecz dwuręczny, młot bojowy. *Opcja, RM: bastard sword, fist, spiked club, war mattock, thrown rock.*
Zbroja: Kolczuga z kawałkami płyt. Hełm garnczkowy i tarcza.
Ubranie: Prymitywny kaftan lub skórznia bez rękawów; skórzane ochraniacze na nadgarstki; ochraniacze na nogi, skórzane lub z siatki kolczej; skórzany pas lub pasek do zawieszania broni.
Pieniądze: 2 sztuki złota.

Możliwości związane z pochodzeniem

Czarne Trolle mają tylko jedną możliwość.
Specjalne zdolności: Wiersze „56-60" i „71-75" nie są dostępne (rzuć ponownie).
Specjalne przedmioty: Specjalne wyposażenie jest zazwyczaj wydzielane Czarnym Trollom na rozkaz ich dowódcy. Czasem przedmioty zdobywa się na polu bitwy. Najbardziej powszechne specjalne przedmioty wśród Czarnych Trolli to magiczna broń.
Dodatkowe pieniądze: Monety, klejnoty lub bronie warte 1-200 sz.
Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w zbroi skórzanej lub kolczudze, dowolne biegłości, Czytanie śladów, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Percepcja, Budowa ciała. *Umiejętności drugorzędne:* Wiedza o jaskiniach, Hazard, Sygnalizacja. *Umiejętności sportowe:* Bójka. *Umiejętności rzemieślnicze:* Metalurgia, Obróbka skór, Zakładanie pułapek. *Umiejętności Oddziaływania:* Wywieranie wrażenia, Zastraszanie, Przywództwo, Przesłuchiwanie. *Wiedza:* Strategia, Taktyka.

Dziki Troll, Olog, Półtroll (od lewej do prawej)

Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć tylko SF, KO i IG.
Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, Olog-hai ma szansę w niezwykłych okolicznościach nauczyć się następujących języków: Atliduk (stopień 3), Haradaickiego (stopień 4) lub Nahaiduk (stopień 3).

PÓŁTROLLE
(poj Pertoreg, mn. Pirtereg)

Półtrolle to wynik związków Olog-hai i ludzi spośród Wariagów. Z tego powodu często myli się ich z Czarnymi Trollami, ale są mniejsi, szybsi i nieco przypominają ludzi. Wzrost 210 cm, czarna skóra, długie, ostre czerwone języki i płonące, czerwone oczy dodatkowo podkreślają ich odmienność.

Półtrolle różnią się od Olog-hai także tym, że są bardziej zwinne, równie inteligentne jak ludzie i unikają innych trolli. Ich szczególne przymioty często powodują, że półtrolli używa się jako elitarnych gwardzistów, Zabójców albo Wodzów.

Budowa: Półtrolle są potężne, choć nie tak ogromne jak trolle. Samce ważą około 130 kg, samice 120 kg.
Wzrost: Samce mierzą około 210 cm, samice 205 cm.
Ubiór i ozdoby: Noszą prymitywne, czarne ubranie i mnóstwo broni.
Język: *Języki startowe:* Półtrolle mówią w Czarnej Mową (stopień 5) i Wspólną Mową (stopień 4). *Rozwój umiejętności:* Mogą również mieć okazję nauczenia się Varadja (stopień 3), Haradaickiego (stopień 4) i języka orków (stopień 4).

OPCJE WYPOSAŻENIA

Bronie: Topór bojowy, bolas, miecz, łuk kompozycyjny, kusza, sztylet, cep, halabarda, oszczep, maczuga, morgensztern, szabla, krótki łuk, krótki miecz, miecz dwuręczny, młot bojowy, bicz. *Opcja, RM: falchion, armored fist, war mattock, bastard sword, blow gun, boomerang, throwing darts, kynac.*
Zbroja: Dowolna. Popularne są zbroje płytowe wykute z czarnego metalu.
Ubranie: Czarna tunika ze skóry, jedwabiu lub wełny; czarny pas lub bandolier; czarne ochraniacze na nadgarstki; czarne buty; czarny płaszcz z wełny, jedwabiu lub futra ciemnoskórego zwierzęcia.
Pieniądze: 2 sz.

MOŻLIWOŚCI ZWIĄZANE Z POCHODZENIEM

Półtrolle otrzymują 2 możliwości.
Specjalne zdolności: Wiersz „71-75" nie jest dostępny (rzuć ponownie). Zmodyfikuj wiersz „56-60": zwierzę musi być z gatunku, podatnego na wpływ Saurona – węże, nietoperze, krebainy, szczury, wilki, jaszczury itp.
Specjalne przedmioty: Specjalny ekwipunek otrzymują zazwyczaj na rozkaz swego dowódcy. Czasem zdobywają specjalne przedmioty jako łup na polu bitwy. Najbardziej popularne rodzaje specjalnego sprzętu wśród półtrolli to broń i narzędzia.
Dodatkowe pieniądze: Monety, klejnoty lub broń warte I do 200 sz.
Umiejętności: *Umiejętności podstawowe:* Poruszanie się w dowolnej zbroi, Dowolne biegłości, Wspinaczka, Jeździectwo, Czytanie śladów, Zaskakiwanie, Podkradanie się/krycie się, Otwieranie zamków, Rozbrajanie pułapek, Percepcja, Budowa ciała. *Umiejętności drugorzędne:* Akrobatyka, Obchodzenie się ze zwierzętami, Wycena, Wiedza o jaskiniach, Pierwsza pomoc, Hazard, Sygnalizacja, Oszukiwanie. *Umiejętności sportowe:* Bójka, Bieganie. *Umiejętności rzemieślnicze:* Metalurgia, Wyprawianie skór, wyrób strzał. *Umiejętności Oddziaływania:* Przywództwo, Przesłuchiwanie, Uwodzenie. *Wiedza:* Taktyka, Strategia, Czarna Religia.
Podwyższenie atrybutu: Można zwiększyć każdy atrybut poza Intuicją.
Dodatkowe języki: Poza językami wymienionymi powyżej, półtroll ma szansę w niezwykłych okolicznościach nauczyć się języka Logathig (stopień 4).

DODATEK • D-3 STWORY

W tym rozdziale znajdziecie opisy wielu niezwykłych bestii zamieszkujących Śródziemie. Ich możliwości i umiejętności bojowe zostały podane w tabeli TZ-2 (str. 250).

Uwaga: *Więcej szczegółowych informacji na temat wszystkich opisanych poniżej istot zawiera opublikowany przez ICE dodatek „Stwory Śródziemia".*

D-3.1. Balrogowie

Ogromne, ogniste, przypominające ludzi demony, zaliczane do najbardziej przerażających mieszkańców Śródziemia. Są inteligentne, niezwykle przebiegłe i zdolne do dokonania zniszczeń na wielką skalę, jeśli tylko przyjdzie im na to ochota. Z broni, których używają, największą grozę budzi ognisty bicz – czasem również w drugiej łapie dzierżą dodatkowo miecz lub maczugę. Podczas rozstrzyganiu efektów ataku każdą z tych broni należy się posłużyć Tabelą Ataku Bronią Dwuręczną TA-3 (str. 233). Dotknięcie Balroga powoduje rozległe poparzenia i sprawia wiele bólu. Głupcy, którzy wpadną mu w łapy, zostaną rozerwani na części (jeśli wcześniej nie umrą ze strachu). Balrogowie „przelatują" ponad przeszkodami i nie muszą dotykać ziemi, chyba że znajdują się w zamkniętej przestrzeni; potrafią ponadto znacznie zmieniać swoje rozmiary.

Balrog

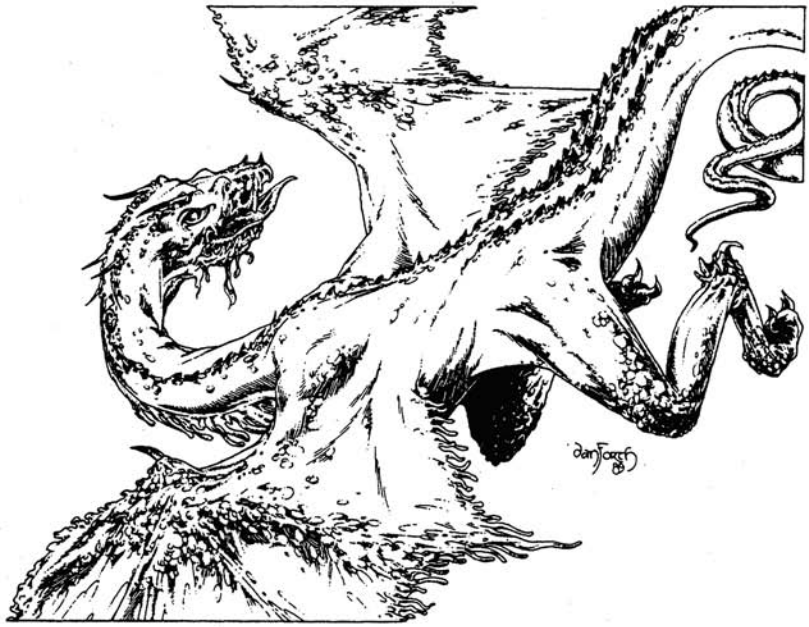
Ponieważ Balrog jest Majarem, sam jego odrażający wygląd poraża i działa jak broń – każdy, kto ujrzy rozgniewanego Balroga, musi wykonać Rzut Odporności przeciw zaklęciu z 15 poziomu. Jeżeli mu się nie uda – rzuca się do panicznej ucieczki albo, jeśli do szczęścia brakowało ponad 50 punktów, mdleje lub zastyga w bezruchu na 1-10 rund (traktuje się go – odpowiednio – jak nieprzytomnego lub oszołomionego). Jeżeli do powodzenia zabrakło więcej niż 100, bohater umiera na atak serca.

Każde trafienie ognistej broni Balroga, oprócz normalnych ran i trafień krytycznych, oznacza dodatkowo Oparzenie krytyczne i 5-50 obrażeń od ognia. Bicz ma zasięg 6 metrów, a tarcze nie są przeciw niemu skuteczną zasłoną. Każdy, kto zetknie się z ciałem Balroga odczuwa to jak skutki działania kuli ognia (+30 PA), a chroni go tylko naturalna odporność i ewentualne zaklęcia.

Jeśli Balrog postanowi wykorzystać swą niesamowitą siłę do rozerwania kogoś na dwoje, wystarczy, by złapał nieszczęśnika wykonując udany Trudny manewr dynamiczny (z wszystkimi mającymi zastosowanie premiami); następnie potrzebuje udanego rzutu w tabeli TM-I (str. 49), w kolumnie oznaczonej „Bardzo Trudny", z premią +50 minus ewentualna premia z Siły ofiary, jeśli tylko jest ona przytomna. Wynik równy 100 oznacza, że biedak zostaje rozdarty na pół i umiera; wynik poniżej tej liczby określa liczbę odniesionych obrażeń, od której odejmuje się premię z Siły ofiary (przytomnej).

Balrog z „Władcy Pierścieni" znany jest w kronikach zachodu po prostu jako „Balrog"; budzi takie przerażenie, iż istnienie innego nie mogłoby przejść nie zauważone. Istnieje jednak i taka możliwość, że po upadku ich pana inni Balrogowie trafili gdzieś pod ziemię i nie mogą się wydostać, podobnie jak ten z Morii. W takich okolicznościach ich wykrycie byłoby niemożliwe. W Pierwszej Erze Balrogowie byli liczniejsi, służyli Morgothowi, Czarnemu Nieprzyjacielowi, władcy Ciemności i mistrzowi Saurona. Kataklizm towarzyszący pokonaniu Morgotha prawie wszystkim z nich przyniósł zagładę.

Ze wszystkich działających w pojedynkę stworów Ciemności w Śródziemiu jeden tylko Sauron dysponuje większą siłą niż Balrogowie, którzy niegdyś przybyli z Nieśmiertelnych Krajów, tak jak on i Istari. Dlatego też tlko Majar lub potężny elf (Galadriella) jest w stanie stawić im czoła (boją się ich nawet smoki). Nieliczni, którzy widzieli ich i przeżyli, rozmaicie ich opisują: połączenie ognia z cieniem, ogromne i zmienne, obleśne, silniejsze od największych węży, o „skrzydłach z cienia", dzierżące ognisty bicz i miecz ogromnych rozmiarów i mocy. Jako wrogów różnie się ich określa: Legolas nazywa ich największym przekleństwem elfów, gdyby nie liczyć Władcy z Czarnej Wieży. Gandalf potrzebował dziesięciu dni na pokonanie Balroga z Morii.



Smok

D-3.2. Krebainy

Gatunek wielkich czarnych kruków, które dostały się pod zgubne wpływy Zła. Żyją głównie w Dunlandzie i Lesie Fangorn. Gromadzą się zazwyczaj w duże stada. Pozwala im to skuteczniej odszukiwać wrogów swego pana i lepiej się bronić. Przede wszystkim pełnią funkcję zwiadowców i zwykle nie atakują. W powietrzu mają premię z Percepcji równą +50.

D-3.3. Smoki

Istnieją trzy rodzaje smoków. Wszystkie zostały stworzone przez Morgotha w Pierwszej Erze. Niektóre pełzają jak węże, ale większość obdarzona jest zdolnością latania. W walce używają przede wszystkim swoich umięśnionych cielsk, niektóre zaś dodatkowo zieją ogniem. Mają od 25 do ponad 35 metrów długości, a rozpiętość skrzydeł jest o 20% większa. Całe smocze ciało pokryte jest błyszczącymi, niezwykle twardymi łuskami, większymi od ludzkiej dłoni; wygląd smoka jest równie przerażający jak Balroga, poza tym jest on bestią bardzo inteligentną, przebiegłą, próżną, o niewiarygodnie wyostrzonych zmysłach. Smoki uwielbiają niszczyć i palić, są drapieżne i chciwe.

Ich ataki są niezwykle groźne. Mistrz Gry powinien dopuścić możliwość atakowania więcej niż jednego przeciwnika – po jednym na kończynę oraz dodatkowo pysk i ogon. Każda kończyna może uderzyć w więcej niż jeden cel, a wówczas za kolejny obiekt ataku dolicza się modyfikator równy -15. Dwiema sąsiadującymi kończynami smok może też atakować tę samą ofiarę.

Najstraszliwszą wszakże bronią niektórych smoków jest zionięcie. Jeżeli zostanie skierowane przeciw pojedynczemu przeciwnikowi, rzut ataku sprawdza się w Tabeli Ataku Zaklęciem-Pociskiem TA-7 (str. 236), z PA równą 100-150 i zasięgiem 90 metrów. Jeśli zaś celem zionięcia będzie grupa istot, odwołujemy się do Tabeli Ataku Zaklęciem-Kulą TA-8 (str. 236); PA wynosi wtedy 30-50, a zasięg 45 metrów. Stożek obejmowany zionięciem ma u podstawy 15 metrów średnicy. Smok potrafi ziać co sześć rund, 4-6 razy na godzinę.

Ponieważ smoczy oddech ma siłę huraganu, nietrudno tym sposobem sprawić, że rzeka zacznie parować niczym gorąca herbata, a z tętniącego życiem ludzkiego osiedla pozostaną poczerniałe zgliszcza. Potężne, skrzydlate smoki po raz pierwszy pojawiły się na pod koniec Pierwszej Ery, kiedy to Morgoth, zamierzając zniszczyć Valarów, wypuścił na nich sforę uskrzydlonych, zionących ogniem potworów, prowadzonych przez Ankalagona Czarnego, największego z gadów (Smaug wyglądałby przy nim niczym stęskniony za domem hobbit). Na szczęście Earendil w powietrznej bitwie pokonał Ankalagona, strącił go na „Góry Tyranii", wydźwignięte przez Morgotha. Od uderzenia zatrzęsła się ziemia, a wszystkie ówczesne mapy Śródziemia przestały być aktualne.

Smoki trudno nazwać mądrymi, są jednak sprytne, okrutne i potrafią rozumować, śnić, a nawet wieszczyć. Po innych zawsze spodziewają się najgorszego, jako że same zawsze są do wszystkiego zdolne. Nic nie raduje ich bardziej, niż ograbienie miasteczka ze skarbów, zebranie łupów w stos i wylegiwanie się na nim przez sto czy dwieście lat. Mają smoki jedną autentyczną słabość: kiedy nic im nie zagraża, wyrastają na próżne i zarozumiałe monstra, lubujące się w zagadkowych przemowach. Każdy z nich wydaje się mieć swego rodzaju piętę achillesową, lub, jak kto woli – słabiznę – czyli punkt, w którym można przebić ich pancerz i zadać śmiertelną ranę.

D-3.4. Żądlice, Dumbledory

Wymieniana w hobbickich poematach rasa złośliwych uskrzydlonych owadów. Są to właściwie ważące 3-4 kilogramy czarno-żółte osy, których jad (w żądle) zadaje 2-20 obrażeń, jeśli ofiara zostanie trafiona krytycznie i nie uda jej się Rzut Odporności (Poziom Ataku równy 3).

D-3.5. Wielkie Orły

Wielkie orły są absolutnymi władcami przestworzy w górach Północy, może z wyjątkiem niektórych smoków. Przypuszcza się, iż te największe ze wszystkich ptaków są boskiego pochodzenia. Eldarowie, pierwsze elfy, wierzyli, że orły są manifestacją Myśli Manwego, Króla Valarów. I faktycznie, orły zasługują na taką cześć. Nieugięte duchem, nigdy nie podporządkowane złu, zamieszkiwały na szczytach świata, kiedy Manwe rozkazał im pobudować gniazda wśród wierzchołków i turni najwyższych gór Śródziemia, sprawować straż nad leżącymi w dole Krainami Śmiertelnych i donosić mu o wszystkim, co zobaczą i usłyszą. Te pierwsze orły były znacznie większe niż ich potomkowie z trzeciej Ery – Thorondor, Pierwszy Król orłów, miał skrzydła o rozpiętości 55 metrów!

W burzliwych czasach Pierwszej Ery orły mężnie służyły Eldarom. Po zatopieniu Beleriandu przez morze, odleciały na wschód, niektóre by osiedlić się w Górach Mglistych (wówczas zamieszkanych przez niegościnne orki), inne – w Górach Szarych, krainie zamieszkanej przez smoki. Wśród tych ośnieżonych szczytów naturalna rywalizacja między gigantycznymi stworami tylko zahartowała je jak stal. W Trzeciej Erze, krasnoludy, elfy, hobbici, Istari i zwykli ludzie pokładali w orłach nadzieję, kiedy chodziło o ratunek, informacje i obronę, a kiedy wielkie ptaki postanowiły przychylić się do ich próśb, nie sprawiały zawodu.

Wielki Orzeł

Wielkie orły Śródziemia są prawdziwie królewskimi ptakami. Szybcy, władczy i dumni myśliwi, nie okazują litości zwierzynie, na którą polują. Złapanemu w szpony wrogowi nie pozostaje nic innego, jak zamknąć oczy i przygotować się na spotkanie wieczności. Niełatwo pokonać je – są zaopatrzone w zakrzywiony dziób i zaciskające się z siłą imadła, czteropalce, szponiaste łapy, w które chwytają i którymi rozszarpują zdobycz. Mają większe oczy niż ludzie – w przeciwieństwie do innych ptaków ich siatkówka zaopatrzona jest w ogromną ilość niezwykle czułych na kolor receptorów, co pozwala im z doskonale rozróżniać barwy. Dzięki temu dostrzegają szczegóły terenu osiem razy lepiej niż ludzie – Król orłów potrafi spostrzec królika, umykającego w poszukiwaniu schronienia z ponad półtora kilometra i to przy świetle księżyca! Jakby nie dość było tej precyzji, oczy umieszczone są tak, że oprócz doskonałego widzenia na wprost, umożliwiają obserwację znacznego obszaru dookoła. Ciemność ma niewielki wpływ na widzenie orłów.

Dzięki tym właśnie darom natury orły są nieocenionymi sprzymierzeńcami podczas wojny. Mają skłonności do dominowania nad innymi, są pozbawione sentymentów, konkretne, racjonalne i niełatwo je zwieść. W przeciwieństwie do smoków, w pojedynkę dysponujących większą siłą, Orły atakują eskadrami, a ich doświadczenie i wiedza pozwala im stawić czoło prawie każdej złej istocie w Śródziemiu. Te niezwykle inteligentne i mądre stworzenia nie powinny zbyt często mieszać się w normalny bieg spraw na świecie, ale jeśli już się to zdarzy, winny interweniować z wielką mocą i skutecznością.

D-3.6. Entowie, Onodrimowie

Entowie są największą i najsilniejszą z naturalnych ras. Ich kończyny są niezwykle twarde i potrafią rozłupać skałę i metal, kiedy się ich pobudzi do czynu, co jest widokiem rzadkim (tylko niewielu chciałoby go oglądać). Wszyscy, którzy ujrzą enta w gniewie, muszą oprzeć się działaniu czaru Strach z 10 poziomu. Jeżeli do powodzenia rzutu zabraknie od 1 do 50, bohater ucieka, jeśli do szczęścia zabraknie więcej niż 50 punktów, pechowiec zastyga zmartwiały z przerażenia na 1-100 rund.

Ent, podobnie jak i olbrzym, może użyć dowolnego przedmiotu, który akurat trzyma w dłoni, jako pocisku, ale ze względu na większą siłę jego PA wynosi wtedy 110. Skóra tych stworzeń jest tak twarda, że nie oprze się jedynie najmocniejszym ciosom topora. Z tego też powodu bronie obuchowe i strzały zadają jedynie połowę obrażeń, a wykorzystanie Tabeli Trafień Krytycznych w Stworzenia Dużej Wielkości (z modyfikatorem -10) (str. 239) możliwe jest dopiero po zadaniu trafienia krytycznego typu 'E'. Ognista broń i ogień działają na entów normalnie.

Mimo iż są najstarszą z ras obdarzonych darem mowy, entowie pozostawali w stanie uśpienia do czasu nadejścia elfów. Dopiero one nauczyły ich mówić i pobudziły je do poruszania się. Teraz entowie są pasterzami lasów. Najczęściej przypominają drzewo jakiegoś konkretnego gatunku, co prowadzi do znacznego zróżnicowania ich rozmiarów i wyglądu. Z natury delikatni, nie myślą zbyt szybko i nie działają pochopnie oprócz sytuacji, kiedy są wyjątkowo rozwścieczeni.

D-3.9. Muchy Mordoru

Jedyne dzikie stworzenia zamieszkujące Mordor, szarawe, rzadko bardzo, podobne do zwykłych koni, [illegible] Ok. [illegible]

D-3.10. Olbrzymy

Wieści o tych stworach pochodzą wyłącznie z hobbickich podań. Według nich, te trzymetrowej wysokości potwory strzegą ścieżek Rhovanionu i choć są niezbyt bystre, należy ich unikać. Atak, który podano w tabeli, to cios pałki, ale giganty potrafią również miażdżyć ludzi pod stopami oraz rzucać wszystkimi dużymi przedmiotami, jakie wpadną im w ręce. Oba te rodzaje ataku wymagają udanego rzutu manewru dynamicznego, od którego odejmuje się Premię Ruchu ofiary, a następnie rzutu ataku z PA równą 90. O wyniku rzutu przedmiotem przesądza Tabela Ataku z Dystansu (obrażenia są podwójne), zaś efekty podeptania określa Tabela Ataku Bronią Dwuręczną TA-3 (str. 233) (z potrójnymi obrażeniami).

Brzęczyróg

Gigant

D-3.11. Brzęczyrogi

Te wielkie owady mają ponoć w zwyczaju atakować rycerzy w zbrojach. Przypominają komary o rozpiętości skrzydeł około 120 cm i wadze 5 kilogramów. Zamieszkują tereny bagniste i podmokłe. Atakują całym rojem każdego przechodzącego – i albo wszystkie zginą, albo uda im się wyssać krew z ofiary.

D-3.12. Huornowie

Huornowie są drzewopodobnymi istotami, zamieszkującymi lasy pod opieką entów. Z kształtu bardziej przypominają drzewa aniżeli ich pasterze – w rzeczy samej Huornowie są albo drzewami przebudzonymi przez entów z długiego snu, albo entami, które popadły w stan uśpienia.

Ci spośród nich, którzy dostali się pod wpływ Cienia, są wrogo nastawieni do kelvarów („żywych rzeczy, które potrafią uciec"). Inni, wolni od oddziaływania Władcy Ciemności, stoją w lasach rozweselanych ptasim śpiewem, rozświetlanych słońcem, na pełnych świeżego powietrza polanach. Zarówno tych złych, jak i dobrych można przekonać, by pod wodzą entów stanęli do walki z wrogiem. Większość z nich mówi językiem entów i rozumie Westron.

Słowa Merry'ego w tolkienowskich „Dwóch Wieżach" rzucają nieco więcej światła na naturę Huornów: „Drzewiec niechętnie o nich mówi, sądzę jednak, że są to entowie, którzy upodobnili się niemal całkowicie do drzew, przynajmniej z wyglądu. Stoją milczący tu i ówdzie wśród lasu albo na jego skrajach i niestrudzenie czuwają nad drzewami; w głębi ciemnych dolin jest ich, zdaje się, wiele setek.

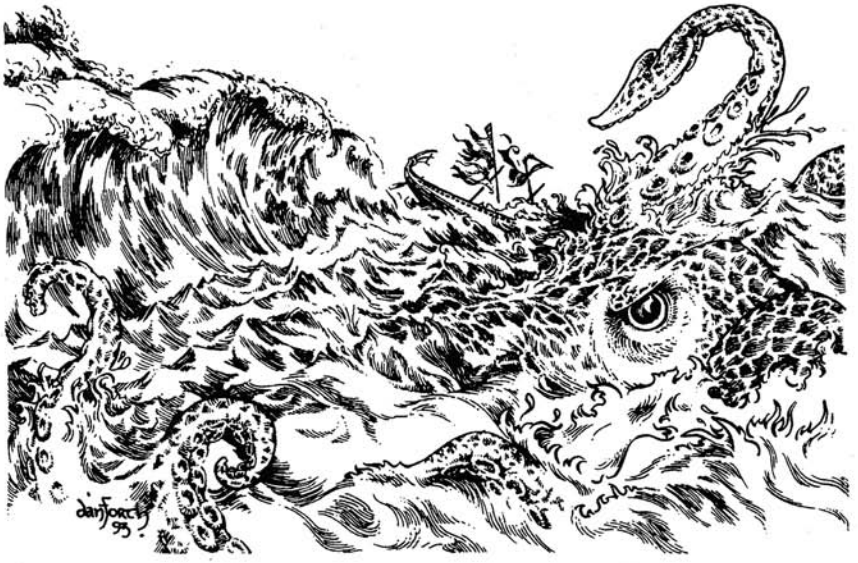
Tkwi w nich ogromna siła, a potrafią kryć się w cieniu i trudno zobaczyć ich w ruchu. Jednakże ruszają się niekiedy. Ruszają się nawet bardzo żywo, gdy wpadną w gniew. Na przykład rozglądasz się po niebie albo słuchasz szelestu wiatru i nagle spostrzegasz, że otacza cię las, tłum ogromnych drzew ciśnie się dokoła. Zachowali dotychczas głos i mogą porozumiewać się z entami, ale zdziwaczeli i zdziczeli. Są niebezpieczni."

D-3.13. Krakeny

Wszędzie, gdzie tylko siły zła potrzebują strażnika, w słodkiej wodzie czy słonej, kryje się ten przesiąknięty złem krewniak kałamarnicy. Każdy osobnik ma wiele, wiele macek i potrafi atakować trzy obiekty jednocześnie (z pełną PA). Jeżeli natomiast postanowi skoncentrować te trzy ataki na jednym celu, przy każdym ma premię +50 do PA. Może też zaatakować więcej niż trzech wrogów, ale z mniejszą skutecznością (-25 do każdego ataku na każdą z ofiar w tej samej rundzie).

Ofiara, która zostanie oplątana (trafienie krytyczne 'C' lub lepsze), nie może posługiwać się tarczą (nie ma premii z tarczy), a Kraken atakuje ją skuteczniej (+20 do każdego ataku plus modyfikatory zależne od sytuacji). Jak podano w tabeli TZ-2 (str. 250) Krakeny występują w trzech rozmiarach, różniących się głównie skutecznością ataku (PA) i twardością pancerza (typem zbroi).

Huorn



Kraken

Mearas

D-3.14. Mearasy

Wspaniałe konie Rohirrimów, cieszą się niemal ich religijną czcią. Są znacznie inteligentniejsze, szybsze i wytrzymalsze od zwyczajnych rumaków, w związku z czym znakomicie nadają się do walki (jeśli tylko komuś uda się takiego zdobyć). Żaden Rohirrim nie sprzedałby takiego wierzchowca, a poza tym żywo zainteresowałby go Mearas będący własnością kogoś innego niż szlachcic z Marchii.

Płakun

D-3.15. Płakuny (Żujpaszcze)

Płakuny są rasą pożerających ludzi duchów o złym charakterze, podobno spokrewnioną z widmami. Uwielbiają cuchnące bagniska i mokradła, gdzie stanowią poważne zagrożenie. Zabicie ich może jednak być opłacalne, ponieważ mają w zwyczaju gromadzić skarby. Jeśli uda się zmusić do ucieczki lub zabić grupę Płakun, uwieńczony sukcesem manewr Tropienia (statyczny, kolumna „Percepcja i Szukanie śladów" tabeli TM-2) z modyfikatorem -50 zaprowadzi BG do legowiska i skarbu stworzeń, pilnowanych zresztą przez kolejną, większą i przygotowaną do obrony w znanym sobie terenie grupę potworów.

D-3.16. Mumakile

Bardzo przypominają nasze wymarłe, włochate mamuty. Haradrimowie i inne południowe ludy szkolą je na bojowe wierzchowce, co jest tym łatwiejsze, że Mumakile uwielbiają walkę, ale po jej rozpoczęciu niełatwo je kontrolować. Konie, które znajdą się bliżej niż 30 metrów od Mumakila, muszą wykonać RO przeciw czarowi z 10 poziomu; w przypadku niepowodzenia – uciekają w panice (do RO dodaje się Premię z Jeździectwa jeźdźca). Strzały nie są specjalnie skuteczne przeciw Mumakilom ze względu na ich niezwykle twardą skórę i opancerzenie, toteż zadają połowę obrażeń, zaś trafienie krytyczne z Tabeli Trafień Krytycznych w Stworzenia Dużej Wielkości TK-10, str. 239 (i to z modyfikatorem -10) ma miejsce dopiero przy trafieniu krytycznym 'D' lub lepszym.

D-3.17. Nazgule

Najwirniejszymi ze Sług Saurona w Trzeciej Erze były przerażające Nazgule. Zwano je również „Upiorami Pierścienia" lub po prostu „Dziewięcioma". Stwory te powstały w Drugiej Erze – byli to sprowadzeni na drogę zła wielcy władcy ludzi. Każdy z nich pożądał wielkiej władzy i przyjął jeden z wykutych przez Saurona Dziewięciu Pierścieni . W ten właśnie sposób zostali zniewoleni, ponieważ ich pierścieniami rządzi Jedyny Pierścień, a ten należał do Władcy Ciemności. Wraz z upływem czasu Dziewięciu zyskało nieśmiertelność duszy, ale ich ciała rozpłynęły się w mgłę – stali się „Cieniami" obdarzonymi wielką mocą, a obecnie są najbardziej zaufanymi żołnierzami Saurona.

Dowodzi nimi Czarnoksiężnik z Angmaru, zwany również Władcą Morgulu. Dysponuje największą mocą i niezależnością w podejmowaniu decyzji i działań. Nazgule obawiają się głębokiej lub bieżącej wody, ognia i świętych elfich imion, takich jak „Elbereth". Według zwykłych standardów są praktycznie ślepi, ale mają zadziwiający wprost węch i mogą liczyć na pomoc innych stworów (na przykład specjalnie szkolonych koni). Za dnia moc ich słabnie. Khamul, drugi rangą po dowódcy, zdecydowanie boi się światła; cała dziewiątka w pewnym stopniu podziela tę obawę, ale wszyscy (Khamul również) potrafią nad tym zapanować.

Nazgule noszą obszerne ciemne płaszcze, kolczugi i hełmy. Pod tym strojem kryje się prawie niematerialna, mglista postać. Dysponują licznymi specjalnymi mocami, ale równie chętnie używają zwykłej broni, w rodzaju mieczy i zatrutych sztyletów. Jedną ze specjalnych zdolności jest wzbudzanie przerażenia – każdy, kto ujrzy Nazgula, czuje niepokój i strach (bez RO), zaś każdy, kto stawi im czoło w walce i spojrzy w lśniące czerwienią oczy, musi wykonać RO przeciw atakowi z 15 poziomu – niepowodzenie oznacza, że zamiera w bezruchu i daje się ściąć niczym kaczan kukurydzy.

Bohater, któremu uda się przeżyć bliskie spotkanie z Nazgulem bądź też zostanie przez niego trafiony krytycznie, wykonuje RO przeciw atakowi z 10 poziomu (Przepływ) i w razie niepowodzenia odczuwa skutki Czarnego Tchnienia (jeśli przyczyną RO było trafienie krytyczne, do RO stosuje się modyfikator -30). Efekt przypomina zamarznięcie na śmierć – nieważne, jaka jest temperatura – ale Czarne Tchnienie wraz z ciałem mrozi i niszczy duszę ofiary. Po 10 dniach następuje śmierć (liczbę dni zwiększa się o Premię z Kondycji ofiary).

Większość broni, które trafią Nazgula, rozwiewa się w powietrzu; krzywdę może mu wyrządzić jedynie oręż wykuty przez elfów lub mieszkańców Westernesse (Numenoru – przyp. tłum.), inna broń jest nieskuteczna, nawet jeśli cios będzie celny. Przy każdym trafieniu Nazgula wykonuje się dla broni RO przeciw atakowi z 10 poziomu, traktując ją jak 1-poziomową, ale stosując następujące modyfikatory: podwojoną premię broni (premia +10 oznacza dodanie 20 do RO); wyrób elfów +20; wyrób Numenorejczyków +10; Święta broń +30. Premie te dodają się (na przykład magiczny krótki miecz +15 numenorejskiej roboty daje łącznie premię +40 i RO musi wynieść 45 lub więcej).

Każdy z Nazgulów potrafi posługiwać się różnej mocy czarami – najczęściej są to zaklęcia rozkazujące lub niszczący ogień. W użyciu magii celuje zwłaszcza Czarnoksiężnik z Angmaru. Najczęściej dosiadają Nazgule wielkich czarnych rumaków lub Skrzydlatych Bestii przyzwyczajonych do ich obecności. Konie zastępują im zmysły w świecie fizycznym, ponieważ oni sami, będąc duchami, znacznie lepiej widzą w świecie duchów i w bezpośrednich kontaktach z normalną rzeczywistością są uzależnieni od symbiontów w rodzaju swoich wierzchowców.

Nazgul

D-3.18. Olog-hai

Patrz opis kultury/rasy w Dodatku D-2 (str. 146).

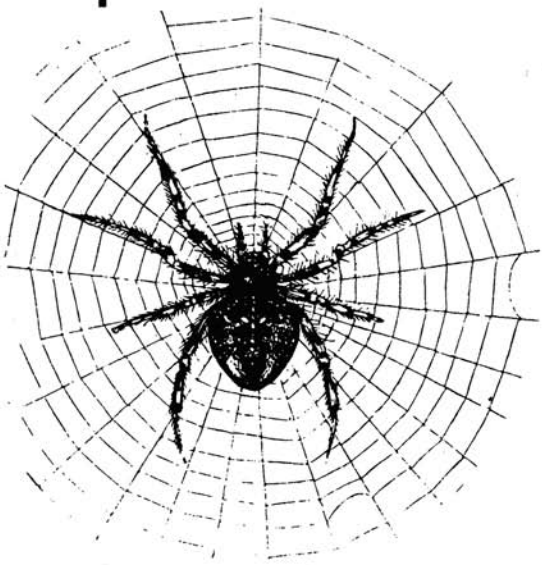
D-3.19. Orki

Patrz opis kultury/rasy w Dodatku D-2 (str. 146).

D-3.20. Wielkie Pająki

Wielkie Pająki, nadal spotykane w starych puszczach Śródziemia, są pozostałością złej rasy, wyhodowanej przez Morgotha, której pramatką była Ungolianta. Są inteligentne i potrafią mówić; ich łupem padają wszystkie istoty, oprócz tych naprawdę najdzielniejszych. Najpotężniejszym z Wielkich Pająków w Śródziemiu w Trzeciej Erze jest Szeloba. Mieszka w Kirith Ungol i nawet Sauron zostawił ją w spokoju. Większość jej mniejszych krewniaków zamieszkuje Zieloną Puszczę, w późniejszych latach przezwaną mianem Mrocznej i to właśnie ich współczynniki podano w tabeli TZ-2 (str. 250). Spotkanie z Szelobą byłoby znacznie bardziej niebezpieczne.

Nawet mniejsze sztuki są siłą, z którą należy się liczyć, zwłaszcza kiedy działają wspólnie; dysponują silną trucizną oszałamiającą i przędą sieci z niewiarygodną szybkością. Każde ukąszenie zaklasyfikowane jako trafienie krytyczne 'A' lub lepsze zmusza ofiarę do wykonania Rzutu Odporności (Atak z 5 poziomu) na przeciwdziałanie jadu – tyzykuje się utratę przytomności. Jeżeli RO był udany, kolejne wykonuje się tak, jakby ofiara była o 2 poziomy wyżej. Każdy RO, w którym do powodzenia zabraknie więcej niż 50 punktów, oznacza śmierć w ciągu 6 rund.



Wielki Pająk

D-3.21. Trolle

Patrz opis kultury/rasy w Dodatku D-2 (str. 146).

Wampir

D-3.22. Wampiry

Wampiry są kolejnymi antycznymi bestiami, wywodzącymi się z piekła Morgotha – wielu spośród jego (i Saurona również) posłańców i najwierniejszych sług przybierało tę formę. Stwory te potrafią latać, a bronią posługują się równie sprawnie, co potężnymi szponami, które wyrastają im z czołowych krawędzi skrzydeł. Ponieważ są duchami, potrafią wywierać podobnie niszczycielski wpływ na oręż, którym zostaną trafione, jak Nazgule (tyle że Poziom Ataku jest równy 3). Najsłynniejszym z wampirów była żyjąca w Pierwszej Erze Thuringwethil, której skórę przywdziała Luthien, kiedy wraz z Berenem zakradła się do Angbandu i wykradła Silmarile.

D-3.23. Wargi

Tak jak Wielkie orły są większe od zwykłych, żyjących na ziemi, tak i wargi przewyższają rozmiarami normalne wilki; są dość duże, by służyć za wierzchowce sprzymierzonym z nimi plemionom orków, a poza tym złośliwe i inteligentne.

Wilkołak

D-3.24. Wilkołaki

Te złe duchy trzymane w niewoli przez jeszcze większe Zło służyły Sauronowi podczas Wojen o Beleriand. Znają Czarną Mowę i większość języków elfów, a i to niewiele mówi o ich rzeczywistej wiedzy. Podobnie jak Balrogowie samym swym strasznym wyglądem wzbudzają strach w nieprzyjaciołach, chociaż RO wykonuje się przeciw atakowi z 5 poziomu. Niełatwo je zabić, gdyż są Majarami (z tych mniej potężnych) lub duchami innego rodzaju, ale kiedy już się to zdarzy, duch jedynie na krótko zostaje uwolniony od cielesnych cierpień i wkrótce powraca, szukając swego zabójcy.

D-3.25. Widma

Widma przybierają formę mrocznych, przypominających cienie ludzkich figur o słabo świecących oczach. Zamieszkują ten sam świat, co przerażające Nazgule i trudno ujrzeć je inaczej aniżeli jako mgliste, ciemne kształty. Specjalne środki magiczne pozwalają dostrzegać je w postaci wielkich władców ludzi, o okrutnie zimnych oczach, w poszarpanym odzieniu. Są wysłanymi przez Saurona lub Czarnoksiężnika z Angmaru posłańcami rozpaczy; zamieszkują stare grobowce Dunedainów.

Zabicie widma jest niezwykle trudne. Broń niemagiczna zadaje im zaledwie połowę obrażeń, trafienia krytyczne sprawdza się w Tabeli Trafień Krytycznych w Stworzenia Dużej Wielkości, a na stykający się z ich „ciałem" oręż działają podobnie do Nazguli (Poziom Ataku równy 3). Każde dotknięcie przez widmo lub trafienie bronią, którą włada, jest traktowane tak jak Czarne Tchnienie (Poziom Ataku równy 7), zaś ich widok budzi przerażenie (tak jak ma to miejsce w przypadku Balrogów) – RO wykonuje się przeciw atakowi z 5 poziomu.

Jedyną metodą na trwałe uśmiercenie widma jest zabicie jego fizycznej formy, otworzenie grobu, który potwór zamieszkiwał, i wyłożenie jego zawartości na zewnątrz, tak by każdy przechodzień mógł unieść ze sobą jej cząstkę i tym samym rozproszyć ją. Jeśli zaniedba się tych środków, w grobie wkrótce zamieszka podobne monstrum. W tabeli znaleźć można współczynniki dla trzech rodzajów widm; moc takiego stworzenia powinna być uzależniona od mocy, jaką dysponował możnowładca pogrzebany w zamieszkiwanym przez nie grobowcu.

Widmo

DODATEK • D-4 LISTY CZARÓW

Każda z list zaczyna się nazwą (u góry strony), później następuje zestawienie znajdujących się na niej zaklęć, po których zebrano szczegółowe opisy i wyjaśnienia dotyczące poszczególnych czarów, uporządkowane według ich poziomów (od 1 do 10). W zestawieniach podano obszar działania, czas działania i zasięg zaklęć. Poniżej znajdziecie klucz do skrótów i notacji wykorzystanych przy zapisywaniu czarów.

PARAMETRY CZARU

Na początku każdej listy czarów znajduje się ich zestawienie wraz z trzema parametrami: Obszarem Działania, Czasem Działania oraz Zasięgiem.

Obszar działania

Określa granice działania zaklęcia i zależnie od jego rodzaju może opisywać rozmiar i kształt obszaru objętego magicznym wpływem, rodzaj celu, masę substancji itd. W niektórych przypadkach obszar działania związany jest z poziomem rzucającego zaklęcie (np. r3m/poz oznacza, że czar działa w promieniu 3 metrów na poziom czarodzieja). Podana liczba (lub inne określenie) zawsze określa górne ograniczenie i może być mniejsza, jeśli tak sobie życzy rzucający.

Czas działania

Czas działania zaklęcia mówi nam, jak długo utrzymują się jego efekty. Może być wyrażony następująco:

- Krótki moment (oznaczamy „–")
- Ustalony okres (np. „1 min")
- Ustalony okres zależny od poziomu rzucającego czar (np. „1 min/poz")
- Dopóki czarodziej pozostaje skoncentrowany na zaklęciu (ozn. „K")
- Czas nieokreślony (ozn. „T" lub „zmienny").

Tu także podany przedział czasu jest górnym ograniczeniem, a rzucająca czar osoba może przerwać jego działanie – wymaga to jednej rundy koncentracji. Nie zawsze jednak będzie to oznaczało odwrócenie jego efektu (na przykład odwołanie Ściany Ognia nie usunie spowodowanych jej wpływem poparzeń).

Zasięg

Zasięg jest dopuszczalną odległością, która może dzielić czarodzieja od istoty (przedmiotu) będącej celem zaklęcia lub też jego bezpośredniego działania. Określony może być na kilka sposobów:

- Tylko bohater rzucający czar (ozn. „sam")
- Cel musi zostać dotknięty (ozn. „dotyk")
- Ustalona odległość (np. „30m")
- Odległość zależna od poziomu bohatera rzucającego czar (np. „3m/poz").

Ponownie podany zasięg stanowi górną granicę i czary można rzucać na obiekty znajdujące się bliżej. Jeśli zaklęcie działa w pewnym obszarze, środek tego obszaru (przynajmniej przybliżony) musi znaleźć się w zasięgu, chociaż jego część może leżeć już dalej.

KLASY ZAKLĘĆ

Po każdej z nazw czarów następuje, w nawiasie, nazwa *Klasy*, do której zaklęcie jest zaliczane. Wskazuje ona na to, jak działa zaklęcie w kategoriach efektu, stosowanej tabeli ataku, premii z umiejętności oraz wymagań nakładanych na Rzut Odporności. Posługiwanie się tabelami ataku, dodawanie premii z umiejętności oraz Rzuty Odporności wyjaśnia Rozdział 8.3 (str. 50).

Klasy zaklęć

Skrót	Klasa zaklęcia	RO?	Premia/Tabela Ataku
PR	Pierwotne	nie	brak/brak
PK	Pierwotne (Kula)	nie	Bazowa PA czarem/TA-8
PKR	Pierwotne (Kierowane)	nie	Czary kierowane/TA-7
S	Siły	tak	Bazowa PA Czarem/TA-9
P	Pasywne	tak*	Bazowa PA Czarem/TA-9
U	Użytkowe	tak	Bazowa PA Czarem/TA-9
I	Informacyjne	nie	brak

* – RO wykonuje się jedynie w celu sprawdzenia, czy ofiara zdaje sobie sprawę z działania czaru.

(PR) – *Czary Pierwotne.* W przypadku tych zaklęć mocy magii używa się do manipulowania żywiołami i pierwiastkami świata fizycznego (ciepło, zimno, światło, woda, ziemia, dźwięk, zapach, smak, dotyk), które to elementy właśnie (nie sam czar) zostają wykorzystane w celu wytworzenia zjawiska fizycznego oddziałującego albo na fizyczne otoczenie (jak np. czar typu „Ściana"), **albo** też na zmysły ofiary (jak np. czar „Iluzja"). Ponieważ pierwiastki są jak najbardziej rzeczywiste, ofiara zazwyczaj nie ma prawa do Rzutu Odporności.

(PK) – *Czary Pierwotne – Kule.* Są to czary pierwotne oddziałujące na pewien obszar – stąd „kule". Bazowa Premia do Ataku Czarem napastnika dodawana jest do wyniku rzutu ataku i tego rodzaju ataki rozstrzyga się zgodnie z Tabelą Ataku Zaklęciem-Kulą TA-8 (str. 236).

(PKR) – *Czary Pierwotne Kierowane.* Przy pomocy tych czarów można dokonać bezpośredniego ataku, wykorzystując żywioły i pierwiastki świata – stąd określenie „Czary – pociski". Premię z umiejętności napastnika Czary kierowane dodaje się do rzutu ataku i o wyniku przesądza Tabela Ataku Zaklęciem-Pociskiem TA-7 (str. 236).

(S) – *Czary Siłowe.* W tych zaklęciach moc spożytkowana zostaje na bezpośrednie kształtowanie materii, energii, żywiołów i żywych istot. Jeśli celem zaklęcia jest obiekt mogący opierać się jego wpływowi, wykonuje się rzut ataku (obowiązuje Ogólna Tabela Ataku Zaklęciem TA-9 (str. 235), do którego napastnik dolicza swoją Bazową premię do Ataku czarem;

następnie zaś broniący się wykonuje Rzut Odporności i sprawdza, czy zaklęcie działa na niego. Do tej klasy zalicza się większość podstawowych czarów ofensywnych.

(P) – *Czar Pośredni.* Zaklęcia należące do tej klasy zazwyczaj wywierają pośredni wpływ na obiekty, które są ich celem. Dlatego właśnie dopuszcza się wykonanie Rzutu Odporności (czy jest on konieczny – decyduje Mistrz Gry), który ma za zadanie określić, czy ofiara jest świadoma działania magii. Zaliczamy tu większość czarów ochronnych i wykrywających.

(U) – *Czar Użytkowy.* Te zaklęcia mogą oddziaływać tylko na osobę rzucającą je lub bohatera nie próbującego opierać się ich działaniu (z własnej woli bądź nie). Z tego też powodu Rzut Odporności zwykle nie jest potrzebny i choć istota będąca celem działania czaru z własnej woli czasem musi RO wykonać, to stosuje się do niego modyfikator równy -50. W tej klasie znajdziemy większość czarów uzdrawiających.

(I) – *Czar Informacyjny.* W tej klasie umieszczono czary umożliwiające zdobywanie informacji w taki sposób, że nie wymaga to Rzutu Odporności.

Uwaga: Cel zaklęcia może próbować je odeprzeć, jeśli jest istotą żywą ***lub*** *obiektem zaczarowanym czy magicznym* ***lub*** *jego specjalne właściwości dają mu szansę oparcia się działaniu czaru.*

SKRÓTY

CR. . . . Czynnik Ryzyka (Rozdział 15.3, str. 71)

rnd. . . . Runda (równa 10 sekund)

min . . . Minuta (równa 60 sekund lub 6 rund)

godz. . . Godzina (równa 60 minut lub 360 rund)

dzień . . 24 godziny (czyli 1440 minut lub 8640 rund)

cm . . . . Centymetr

m . . . . . Metr

km . . . . Kilometr

l. . . . . litr (1 dm^3)

R . . . . . Promień

/poz . . Na poziom bohatera rzucającego czar

– . . . . . Efekt trwa tylko krótką chwilę

° . . . . . Czar ten jest czarem natychmiastowym i na rzuty wykonywane przy jego rzucaniu (rzut ataku) nie ma wpływu czas spędzony na przygotowaniach. Rzucenie zaklęcia natychmiastowego pozwala w tej samej rundzie wykonać normalne działanie.

k . . . . . Rzucenie zaklęcia wymaga koncentracji (patrz niżej) lub też efekty jego działania utrzymują się dopóty, dopóki bohater, który je rzucił, pozostaje skoncentrowany.

T . . . Czar działa trwale w tym sensie, że stworzony przez niego stan fizyczny lub psychiczny staje się rzeczywistością. Na „trwałość" mogą mieć wpływ inne zaklęcia bądź siły występujące w naturze – przykładem może być czar *Zamrożenie płynu*, który zmieni wodę w lód, ale lód ten stopi się normalnie. Wszystko, co zostanie przy pomocy magii „trwale" stworzone lub przemienione, może zmienić ten stan wskutek działania praw fizyki.

 # x # x # – Wymiary fizyczne obszaru lub przedmiotu.

x% szans – Wyrażona w procentach szansa wystąpienia żądanego efektu. Wykonuje się rzut 1-100 i jeśli jego wynik jest niższy lub równy x, czar działa, jeśli jest wyższy – efekt nie występuje.

Kamienny troll

„czas" (K) – Czar działa przez cały podany „czas", ale tylko pod warunkiem, że bohater rzucający go *koncentruje się* (patrz „Definicje określeń użytych w opisach" poniżej).

„czas"/x pkt RO – Jeżeli Rzut Odporności ofiary czaru będzie nieudany, działanie zaklęcia przedłuża się o jednostkę „czas" za każde pełne x punktów, których zabrakło do powodzenia RO. Na przykład w opisie *Oślepienia* znajdujemy „10 min/10 pkt RO". Jeżeli ofiara potrzebuje wyrzucić 50, by zaklęcie odeprzeć, zaś rzuci tylko 24 – zabraknie jej 26 punktów, czyli dwóch pełnych dziesiątek; zostanie więc oślepiona na 20 minut.

DEFINICJE OKREŚLEŃ UŻYTYCH W OPISACH

Zwierzę – Żywe stworzenie, czujące i poruszające się z własnej woli, niezbyt inteligentne.

Istota – Każde stworzenie inteligentne, w tym wszystkie stwory humanoidalne, stworzenia natury magicznej itp.

Koncentracja – Jeżeli bohater „skoncentruje się", nie może wykonywać innych działań, niż poruszanie się o trzy metry na rundę; zaatakowany i trafiony – musi wykonać rzut orientacji (Rozdział 10.0, str. 56), aby utrzymać koncentrację. Oszołomienie lub utrata przytomności automatycznie przerywają ten stan. Pewne czary (o czasie trwania innym niż „K") umożliwiają rzucającemu chwilowe przerwanie koncentracji i powtórne skupienie się później (tak jest z większością zaklęć wykrywających).

Nieorganiczny – (materiał) nie pochodzący z żywych organizmów (np. żelazo, miedź, srebro, woda, szkło i in.).

Organ – Wyróżniona część organizmu, wyspecjalizowana w wykonywaniu konkretnych funkcji (np. wątroba jest organem, serce również, ale mięsień w nodze już nie).

Organiczny – (materiał) pochodzący z żywych organizmów (np. skóra, kość, wełna, bawełna i in.).

D-4.1 • OTWARTE LISTY CZARÓW ESENCJI

WZMOCNIENIE FIZYCZNE

(Otwarta lista czarów Esencji)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Odporność na ciepło	1 obiekt	1 min/poz	3 m
2 Odporność na zimno	1 obiekt	1 min/poz	3 m
3 Bystry słuch	1 obiekt	10 min/poz	3 m
4 Równowaga	1 obiekt	zmienny	3 m
5 Nocne widzenie	1 obiekt	10 min/poz	3 m
6 Widzenie panoramiczne	1 obiekt	10 min/poz	3 m
7 Nagłośnienie	1 obiekt	10 min/poz	3 m
8 Wodne widzenie	1 obiekt	10 min/poz	3 m
9 Wodne płuca	1 obiekt	10 min/poz	3 m
10 Gazowe płuca	1 obiekt	10 min/poz	3 m

1 – Odporność na ciepło (U, CR5). Cel działania czaru jest całkowicie niewrażliwy na naturalnie wytworzoną temperaturę do 90° C i dodaje premię +10 do RO przeciw czarom, których działanie opiera się na gorącu oraz -10 do rzutów ataku czarem pierwotnym, w którym ogień i podwyższenie temperatury grają rolę.

2 – Odporność na zimno (U, CR5). Działa tak jak *Odporność na ciepło*, tyle że chroni przed naturalnym chłodem do -35° C i do rzutów ataku przy czarach opartych na działaniu zimna stosuje się modyfikator -10.

3 – Bystry słuch (U, CR5). Słuch istoty poddanej działaniu zaklęcia ulega dwukrotnemu wzmocnieniu. +50 do manewrów Percepcji wymagających jedynie słyszenia, +25 do manewrów, w których oprócz słuchu inne zmysły też grają rolę.

4 – Równowaga (U, CR5). Do jednego rzutu powolnego manewru dynamicznego (np. przejście po belce szerokości 8 cm) dodaje się +50; można w ten sposób modyfikować kilka rzutów w kolejnych rundach.

5 – Nocne widzenie (U, CR5). Umożliwia widzenie w zwykłej ciemności (jak w ciemnym pokoju lub nocą) na odległość 30 metrów tak, jakby był dzień. Magiczna ciemność ogranicza skuteczność zaklęcia.

6 – Widzenie panoramiczne (U, CR5). Pole widzenia zostaje rozszerzone do 300 stopni – osoba, na którą rzucono czar, nie widzi tylko rzeczy znajdujących bezpośrednio za nią.

7 – Nagłośnienie (U, CR5). Potraja donośność głosu bohatera. Działanie tego czaru nie ma żadnego wpływu na zdolności rzucania zaklęć.

8 – Wodne widzenie (U, CR5). Działa podobnie jak *Nocne widzenie* z tą różnicą, że pozwala widzieć w wodzie (nawet mętnej) na odległość 30 metrów.

9 – Wodne płuca (U, CR5). Osoba, na którą rzucony zostanie ten czar, może oddychać wodą tak, jakby było to normalne powietrze; jej organizm nie będzie jednak funkcjonował na lądzie (bohater nie umrze, ale straci przytomność).

10 – Gazowe płuca (U, CR5). Działanie czaru jest zbliżone do *Wodnych płuc*, ale bohater może bez przeszkód oddychać dowolnym gazem (powietrzem również).

ŚCIEŻKI ESENCJI

(Otwarta lista czarów Esencji)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Wykrycie Esencji	1,5m R	1 min/poz (K)	30 m
2 Analiza tekstu I	tekst	1 min/poz (K)	sam
3 Wykrycie Przepływu	1,5m R	1 min/poz (K)	30 m
4 Wykrycie niewidzialnych	1,5m R	1 min/poz (K)	30 m
5 Wykrycie pułapek	1,5m R	1 min/poz (K)	30 m
6 Analiza tekstu II	tekst	1 min/poz (K)	sam
7 Wykrycie zła	1,5m R	1 min/poz (K)	30 m
8 Lokalizacja	1 obiekt	1 min/poz (K)	30 m
9 Wyczucie mocy	1,5m R	1 min/poz (K)	30 m
10 Poznanie	1 przedmiot	1 min/poz (K)	dotyk

1 – Wykrycie Esencji (P, CR5). Pozwala wykryć każdy przedmiot lub aktywne zaklęcie wywodzące się z sfery Esencji; co rundę bohater rzucający ten czar może koncentrować się na dowolnym obszarze o promieniu 1,5 metra, znajdującym się w zasięgu.

2 – Analiza tekstu I (I, CR1). Osoba rzucająca czar będzie potrafiła przeczytać tekst napisany w nie znanym jej języku i zrozumieć jego podstawowe znaczenie.

3 – Wykrycie Przepływu (P, CR5). Działa tak jak *Wykrycie Esencji*, ale dotyczy sfery Przepływu.

4 – Wykrycie niewidzialnych (P, CR5). Działa podobnie do *Wykrycia Esencji*, ale wykrywa istnienie obiektów niewidzialnych; ta forma wykrycia pozwala na zaatakowanie niewidzialnej istoty (od rzutu ataku odejmuje się 50); bez wykrycia atak nie jest w ogóle możliwy.

5 – Wykrycie pułapek (P, CR5). Działa podobnie do *Wykrycia Esencji*, ale daje 75% szans na wykrycie pułapki (niektóre z pułapek mogą zmieniać tę szansę).

6 – Analiza tekstu II (I, CR1). Działa tak jak *Analiza tekstu I*, ale umożliwia pełną analizę od strony technicznej (słownik i składnia), choć nadal nie daje znajomości idiomów czy żargonu, subtelnych implikacji i odniesień kulturowych.

7 – Wykrycie zła (P, CR5). Działa podobnie do *Wykrycia Esencji*, tyle że pozwala na sprawdzenie, czy przedmiot lub istota jest zła lub czy przedmiot został stworzony przez złą istotę lub czy osoba o wyraźnie złym charakterze używała go przez dłuższy czas.

8 – Lokalizacja (P, CR10). Pozwala określić odległość i kierunek, w jakim znajduje się konkretny przedmiot (lub miejsce), znany rzucającemu czar lub którego dokładnym opisem dysponuje.

9 – Wyczucie mocy (P, CR5). Działa podobnie do *Wykrycia Esencji*, ale pozwala oszacować moc (poziom lub potencjalne możliwości) drzemiącą w badanym przedmiocie, osobie lub zaklęciu.

10 – Poznanie (I, CR5). Ujawnia informacje dotyczące istotnych szczegółów konstrukcji obiektu oraz celu, w jakim został stworzony (nie odkrywa jego konkretnych możliwości).

OTWIERANIE/ZAMYKANIE PRZEJŚĆ

(Otwarta lista czarów Esencji)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Zamek	1 zamek	-	30 m
2 Magiczny zamek	1 drzwi	1 min/poz	dotyk
3 Zamkologia	1 zamek	-	dotyk
4 Otwieranie I	1 zamek	-	dotyk
5 Pułapkologia	1 pułapka	-	dotyk
6 Rozbrajanie I	1 pułapka	-	dotyk
7 Blokada drzwi	1 drzwi	T	15 m
8 Osłabienie	1 drzwi	T	15 m
9 Otwieranie II	1 zamek	-	dotyk
10 Antydrzwi	1 drzwi	T	3 m

1 – Zamek (S, CR10). Osoba posługująca się tym zaklęciem potrafi zamknąć każdy zamek w zasięgu wzroku, ale nie dalej niż 30 metrów. Jest to normalne zamknięcie i można go ponownie otworzyć zwykłym sposobem.

2 – Magiczny zamek (S, CR10). Pozwala magicznie „zamknąć" drzwi (lub np. pojemnik). W celu ich otwarcia należy je wyważyć lub rozproszyć magię czaru – inne sposoby są nieskuteczne.

3 – Zamkologia (I, CR1). Pozwala na przeanalizowanie mechanizmu zamka; jeśli osoba rzucająca zaklęcie spróbuje nastepnie go otworzyć, ma prawo do premii +20; każdy, komu opisze zamek, otwiera go z premią +10.

4 – Otwieranie I (S, CR10). Istnieje 20% szans, że zwykły zamek potraktowany tym zaklęciem otworzy się (45% w przypadku *Magicznego zamka*). W razie niepowodzenia w 10% przypadków zostają uruchomione strzegące zamknięcia pułapki. Wszystkie rzuty są rzutami otwartymi, zaś jakość zamknięcia może usprawiedliwiać wprowadzenie modyfikatorów.

5 – Pułapkologia (I, CR1). Działa podobnie do *Zamkologii*, ale odnosi się do rozbrajania pułapek.

6 – Rozbrajanie I (S, CR10). Działa podobnie do *Otwierania I* z tą różnicą, że procentowe szanse odnoszą się do prób rozbrojenia pułapek.

7 – Blokada drzwi (S, CR10). Czar ten sprawia, że drzwi zwiększają swoje rozmiary i blokują się w futrynie (rzutem 1-100 określa się, o ile się powiększyły – od lekko wciśniętych we framugę po niemożliwe do otwarcia).

8 – Osłabienie (S, CR10). O połowę zmniejsza naturalną wytrzymałość drzwi.

9 – Otwieranie II (S, CR20). Działa tak jak *Otwieranie I*, ale szanse otwarcia są równe 40% dla zwykłych zamków i 90% dla *Magicznego zamka*.

10 – Antydrzwi (S, CR40). Ten czar potrafi zamienić w obłok pary niemagiczne drzwi o wymiarach do 3 na 3 metry i do 15 cm grubości (jeśli są grubsze, zniknie tylko 15 centymetrowa warstwa). Drzwi wykonane ze specjalnych materiałów mają prawo do RO.

RAMIĘ ESENCJI

(Otwarta lista czarów Esencji)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Wibracje I	do 2 kg	1 min/poz	30 m
2 Tarcza*	sam	1 min/poz	sam
3 Nacisk I	do 2 kg	1 min/poz	30 m
4 Telekineza I	do 2 kg	1 min/poz (K)	30 m
5 Odbicie pocisku	1 pocisk	-	30 m
6 Wibracje II	do 10 kg	1 min/poz	30 m
7 Odbicie ostrza*	1 atak wręcz	-	30 m
8 Nacisk II	do 10 kg	1 min/poz	30 m
9 Telekineza II	do 10 kg	1 min/poz (K)	30 m
10 Przycelowanie*	1 pocisk	1 rnd (K)	dotyk

1 – Wibracje I (S, CR15). Wprawia dowolny obiekt (o masie poniżej 2 kg) w gwałtowne drgania; przedmioty delikatne mogą ulec zniszczeniu (np. rozbiciu) – należy wykonać RO. Jeśli ktoś trzyma w dłoniach przedmiot będący pod działaniem czaru, w każdej rundzie osoba ta wykonuje RO – niepowodzenie oznacza niemożność użycia go (w przypadku broni – trafienie pechowe).

2 – Tarcza (S*, CR10). Przed bohaterem rzucającym ten czar pojawia się niewidzialne pole siłowe, które pozwala odjąć 25 od rzutów ataku wręcz i z dystansu i działa tak jak zwykła tarcza (czyli tak, jakby jej właściciel trzymał ją), jeśli bohater nie używa już innej.

3 – Nacisk I (S, CR5). Umożliwia wywarcie 2 kg nacisku na osobę lub przedmiot. Samym *Naciskiem I* nie da się przesunąć przedmiotu; siłę można przyłożyć tylko w jednym kierunku.

4 – Telekineza I (S, CR15). Pozwala na poruszenie pojedynczego obiektu (o masie nie przekraczającej 2 kg) z szybkością 30 cm na sekundę, bez możliwości przyspieszenia. Istoty żywe lub przedmioty przez nie trzymane mają prawo do normalnego RO (do przedmiotów stosuje się rzut właściciela). Jeżeli bohater rzucający ten czar przerwie koncentrację przed upływem jego czasu działania, obiekt pozostanie nieruchomy, jakby znajdował się pod wpływem *Nacisku I*.

5 – Odbicie pocisku (S*, CR15). Pozwala zmienić tor lotu każdego pocisku przelatującego nie dalej niż o 30 metrów. Pozwala to na odjęcie 100 od rzutu ataku dotyczącego tegoż pocisku (osoba rzucająca czar musi widzieć pocisk).

6 – Wibracje II (S, CR15). Działa tak jak *Wibracje I*, ale ograniczenie masy wynosi 10 kg.

7 – Odbicie ostrza (S*, CR15). Działa podobnie do *Odbicie pocisku*, ale modyfikator -100 odnosi się do jednego rzutu ataku wręcz.

8 – Nacisk II (S, CR5). Działa tak jak *Nacisk I*, ale ograniczenie masy wynosi 10 kg.

9 – Telekineza II (S, Cr15). Działa tak jak *Telekineza I*, ale ograniczenie masy wynosi 10 kg.

10 – Przycelowanie (S*, CR20). Bohater rzucający czar koncentruje się na umyśle strzelca i locie pocisku, co pozwala doliczyć premię +50 do tego rzutu ataku. Musi w tym celu skupić się, dotknąć strzelającego i widzieć pocisk przez całą tę rundę, w której zostaje on wystrzelony.

SEKRETY MAGII

(Otwarta lista czarów Esencji)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Magazyn czarów	1 czar	zmienny	sam
2 Rozproszenie Esencji*	sam	K	sam
3 Runa I	1 czar	zmienny	dotyk
4 Rozproszenie Przepływu*	sam	K	sam
5 Runa II	1 arkusz	zmienny	dotyk
6 Likwidacja Esencji*	3m R	K	sam
7 Runa III	1 arkusz	zmienny	dotyk
8 Likwidacja Przepływu*	3m R	K	sam
9 Runa V	1 arkusz	zmienny	dotyk
10 Znak oszołomienia	30 l	zmienny	dotyk

1 – Magazyn czarów (U, CR1). To zaklęcie rzuca się tuż przed rzuceniem innego, które chce się przechować. Ten drugi czar można później rzucić w dowolnym momencie, bez ujemnych modyfikatorów. *Magazyn czarów* wymaga zużycia takiej samej ilości punktów mocy jak przechowywane zaklęcie. Kiedy jeden czar pozostaje zmagazynowany, nie wolno rzucać innych zaklęć.

2 – Rozproszenie Esencji (S°, CR10). Ten czar ułatwia rzucającemu go bohaterowi odpieranie zaklęć pochodzących z sfery Esencji. Kiedy zostanie taką magią zaatakowany, napastnik wykonuje RO przeciw *Rozproszeniu Esencji*. Jeżeli rzut mu się uda, jego czar działa normalnie, jeśli zaś nie – atakujące zaklęcie nie odnosi efektu.

3 – Runa I (S, CR1). Dzięki temu zaklęciu możliwe jest zapisanie czaru na specjalnie przygotowanym arkuszu papieru lub pergaminu (Rozdział 15.5, str. 72). Zwój można później wykorzystać jeden raz rzucając zapisane zaklęcie (zgodnie ze zwykłą procedurą). Należy rzucić kolejno *Runa I* i zapisywany czar, pochodzący z poziomu 1. Sam zwój można wykorzystać wielokrotnie.

4 – Rozproszenie Przepływu (S°, CR10). Działa podobnie do *Rozproszenia Esencji*, ale wpływa jedynie na czary z sfery Przepływu.

5 – Runa II (S, CR1). Działa tak jak *Runa I*, ale pozwala zapisywać zaklęcia z 2 poziomu.

6 – Likwidacja Esencji (S°, CR10). Działa podobnie do *Rozproszenia Esencji*, ale w promieniu 3 m od rzucającego. Działanie wszystkich wcześniejszych czarów w tym obszarze zostaje przerwane, jeśli nie powiedzie się wykonany dla nich RO z modyfikatorem +30.

7 – Runa III (S, CR1). Działa tak jak *Runa I*, ale pozwala zapisywać zaklęcia z 3 poziomu.

8 – Likwidacja Przepływu (S°, CR10). Działa podobnie do *Likwidacji Esencji*, ale wpływa tylko na czary z sfery Przepływu.

9 – Runa V (S, CR1). Działa tak jak *Runa I*, ale pozwala zapisywać zaklęcia z poziomów 1-5.

10 – Znak oszołomienia (S, CR1). *Znak* nanosi się na „nie poruszającą się" powierzchnię. Może on zadziałać w przypadku wystąpienia jednego z następujących warunków (decyduje bohater rzucający czar): po upływie ustalonego czasu, wykonaniu określonych ruchów, wydaniu określonych dźwięków, dotknięciu, odczytaniu itp. *Znak* wywołuje u ofiary oszołomienie trwające 10 min/10 pkt RO.

ZMYSŁY ESENCJI

(Otwarta lista czarów Esencji)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Chowaniec	1 obiekt	T (S)	dotyk
2 Obecność I*	3m R	1 rnd/poz (K)	sam
3 Nasłuchiwanie	zmienny	1 rnd/poz (K)	3 m
4 Obecność II*	10m R	1 rnd/poz (K)	sam
5 Słyszenie z daleka	zmienny	1 rnd/poz (K)	30 m
6 Wypatrywanie	zmienny	1 rnd/poz (K)	3 m
7 Widzenie z daleka	zmienny	1 rnd/poz (K)	30 m
8 Obserwacja	zmienny	1 rnd/poz (K)	30 m
9 Obecność III*	15m R	1 rnd/poz (K)	sam
10 Telepatia	1 obiekt	1 rnd/poz (K)	3 m

1 – Chowaniec (U, CR5). Zaklęcie wytwarza harmonijną więź łączącą rzucającego je bohatera z niewielkim zwierzęciem (zwanym jego chowańcem); musi on sam je zdobyć (zwierzątko nie może ważyć więcej niż 10% masy tej osoby) i raz dziennie (przez tydzień) poddawać je działaniu tego czaru, koncentrując się przez dwie godziny. Po takim „oswojeniu" można kontrolować poczynania zwierzęcia i postrzegać świat poprzez jego zmysły (wystarczy się skoncentrować i przebywać nie dalej niż 15m/poz od niego). Jeżeli stworzenie zostanie zabite, związany z nim bohater przez dwa tygodnie ma modyfikator -25 do wszystkich działań.

2 – Obecność I (P°, CR10). Umożliwia wyczucie obecności wszystkich świadomych/myślących istot w promieniu 3 m (rzucająca czar osoba wie, gdzie się znajdują). Wymaga koncentracji. Pozwala również odróżnić stworzenia inteligentne od zwierząt.

3 – Nasłuchiwanie (I, CR5). Bohater rzucający czar wybiera jakieś miejsce, leżące nie dalej niż 3 m od niego, i dopóki się koncentruje – słyszy wszystko, co słyszałby znajdując się w tym punkcie (a mogą go od niego oddzielać przeszkody, np. ściana). Skupienie można przerwać i później wrócić do nasłuchiwania, jeśli czar jeszcze działa.

4 – Obecność II (S°, CR10). Działa tak jak *Obecność I*, ale w promieniu 9 metrów.

5 – Słyszenie z daleka (I, CR5). Działa podobnie do *Nasłuchiwania*, ale punkt, z którego się słyszy, można przesuwać na odległość do 30 metrów z prędkością do 3m/sekundę, jeśli osoba posługująca się zaklęciem mogłaby się tam fizycznie znaleźć (czyli punkt słyszenia nie może przenikać przez ściany i zamknięte drzwi).

6 – Wypatrywanie (I, CR5). Działa podobnie do *Nasłuchiwania*, ale bohater widzi z ustalonego punktu (który można obracać).

7 – Widzenie z daleka (I, CR5). Działa podobnie do *Słyszenia z daleka*, tyle że umożliwia widzenie z ruchomego (i obracającego się) punktu.

8 – Obserwacja (I, CR5). Działa podobnie do *Nasłuchiwania* i *Wypatrywania*, umożliwiając jednoczesne widzenie i słyszenie w zasięgu do 30 m.

9 – Obecność III (S°, CR10). Działa tak jak *Obecność I*, ale w promieniu 15 metrów.

10 – Telepatia (S, CR10). Pozwala odczytać powierzchowne myśli jednej osoby. Jeśli poddany działaniu czaru bohater odeprze go (wykona RO) z ponad 25-punktowym zapasem, zda sobie sprawę z tego, co się dzieje.

ILUZJE

(Otwarta lista czarów Esencji)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Złudzenie dźwiękowe	3m R	10min/poz	30 m
2 Niewidoczność	1 obiekt	max 24 godz	3 m
3 Złudzenie świetlne	3m R	10 min/poz	30 m
4 Niewidzialność I	1 obiekt	max 24 godz	3 m
5 Złudzenie smakowe /zapachowe	3m R	10 min/poz	30 m
6 Iluzja II	zmienny	zmienny	zmienny
7 Urojenie I	3m R	1 min/poz (K)	30 m
8 Niewidzialność II	3m R	max 24 godz	3 m
9 Iluzja III	zmienny	zmienny	zmienny
10 Urojenie II	zmienny	zmienny (K)	zmienny

1 – Złudzenie dźwiękowe (PR, CR10). Umożliwia stworzenie iluzji dowolnego układu prostych dźwięków dochodzących z obszaru o średnicy nie przekraczającej 6 m. Może zagłuszyć naturalne odgłosy z tego obszaru, jeżeli nie są głośniejsze od zwykłej rozmowy.

2 – Niewidoczność (PR, CR10). Przy użyciu tego zaklęcia można jeden obiekt (lub istotę) uczynić niewidzialnym (pojedynczą część garderoby, 1 nagie ciało etc.) na 24 godziny. Wcześniejsze przerwanie działania czaru może być skutkiem silnego uderzenia (trafienia bronią, upadku itp.) **lub** wykonania ataku przez niewidzialną istotę (lub przy pomocy niewidzialnego przedmiotu).

3 – Złudzenie świetlne (PR, CR10). Umożliwia stworzenie dowolnego prostego, nie przemieszczającego się obrazu lub sceny na obszarze o średnicy nie przekraczającej 6 m. Może przyćmić naturalne światło w tym obszarze, jeśli nie jest ono jaśniejsze od świecy.

4 – Niewidzialność I (PR, CR10). Działa podobnie do Niewidoczności, ale wszystko w odległości do 30 cm od obiektu zaklęcia staje się niewidzialne, jeśli znajdowało się tam w momencie rzucenia czaru i bardziej się nie oddali.

5 – Złudzenie smakowe/zapachowe (PR, CR10). Umożliwia stworzenie dowolnej, nie przemieszczającej się kombinacji zapachów lub smaków w obszarze o średnicy nie przekraczającej 6 m. Może stłumić naturalne smaki i zapachy w obszarze.

6 – Iluzja II (PR, CR15). Umożliwia stworzenie prostego, nie przemieszczającego się obrazu lub sceny w obszarze o średnicy do 6 m. Ponadto możliwa jest jedna z następujących opcji: a) wzbogacenie iluzji o wpływ na dodatkowy zmysł **lub** b) dwukrotne przedłużenie działania zaklęcia **lub** c) dwukrotne zwiększenie zasięgu zaklęcia **lub** podwojenie średnicy obszaru działania czaru.

7 – Urojenie I (PR, CR15). Tworzy iluzję jednego przedmiotu lub istoty, która będzie poruszać się zgodnie z życzeniami bohatera, który rzucił czar, dopóki ten pozostanie skoncentrowany. Jeżeli coś wytrąci go z tego stanu, iluzja nie zniknie, ale przestanie się poruszać (bohater może później ponownie skupić się i dalej sterować ruchami swego tworu). Rozmiary obiektu muszą być tak dobrane, by mieścił się on w kuli o promieniu 3 m.

8 – Niewidzialność II (PR, CR15). Działa tak jak *Niewidzialność I*, ale w promieniu 3 metrów.

9 – Iluzja III (PR, CR15). Działa tak jak *Iluzja II*, ale wolno dodać dwie spośród opcji.

10 – Urojenie II (PR, CR15). Działa podobnie do *Urojenia I*, ale można **albo** dodać jedną z opcji dostępnych w *Iluzji II*, **albo** stworzyć i kierować ruchami dwóch obiektów (oba muszą znajdować się w polu widzenia bohatera używającego czaru).

Uwaga: *Aspekty fizyczne zaklęć z grupy iluzji zostają stworzone naprawdę (bez RO). Użycie tych czarów można wykryć tylko za pomocą innej magii lub zmysłu (zmysłów), na który (-e) nie mają wpływu. W przypadku wyjątkowo niewiarygodnych iluzji Mistrz Gry może dopuścić odkrycie ich po wykonaniu manewru Percepcji z modyfikatorem od 0 do -100.*

WŁADZA NAD UMYSŁEM

(Otwarta lista czarów Esencji)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Sen V	zmienny	zmienny	30 m
2 Urok	1 obiekt	1 godz/poz	30 m
3 Sen VII	zmienny	zmienny	30 m
4 Zmieszanie	1 obiekt	zmienny	30 m
5 Sugestia	1 obiekt	zmienny	3 m
6 Sen X	zmienny	zmienny	30 m
7 Przytrzymanie	1 obiekt	K	30 m
8 Posłuszeństwo	1 obiekt	10 min/poz	15 m
9 Prawdziwy urok	1 obiekt	1 godz/poz	30 m
10 Misja	1 obiekt	zmienny	3 m

1 – Sen V (S, CR15). Usypia jedną lub więcej istot (jest to zwykły, naturalny sen). Łącznie można uśpić 5 poziomów stworzeń (czyli np. pięć istot z 1 poziomu lub jedną z 4 i jedną z 1 lub dwie z 2 i jedną z 1 itd.). Wszystkie muszą znajdować się w polu widzenia osoby rzucającej czar.

2 – Urok (S, CR20). Obiekt działania (musi to być istota humanoidalna) wierzy, że bohater, który rzucił *Urok*, jest jego dobrym przyjacielem.

3 – Sen VII (S, CR15). Działa tak jak *Sen V*, ale obejmuje łącznie do 7 poziomów istot.

4 – Zmieszanie (S, CR15). Istota poddana działaniu zaklęcia nie może podejmować decyzji i rozpoczynać działań przez 1 rnd/5 pkt RO, może natomiast walczyć z dotychczasowym przeciwnikiem i w obronie własnej.

5 – Sugestia (S, CR20). Poddany działaniu czaru osobnik wykona jedno polecenie, nie przeczące jego naturze (np. nie popełni samobójstwa, nie oślepi się itp.).

6 – Sen X (S, CR15). Działa tak jak *Sen V*, ale obejmuje łącznie do 10 poziomów istot.

7 – Przytrzymanie (S, CR15). Poddana działaniu czaru istota humanoidalna wykonuje wszystkie działania z 25% normalnych swoich możliwości tak długo, dopóki bohater, który rzucił czar, pozostaje skoncentrowany.

8 – Posłuszeństwo (S, CR20). Przez cały czas działania zaklęcia poddana jego działaniu istota słucha poleceń rzucającego zaklęcie, tak jak w przypadku *Sugestii*. Można jej wydać dowolną liczbę poleceń, nie pozostających w sprzeczności z jej naturą.

9 – Prawdziwy urok (S, CR20). Działa tak jak *Urok*, ale będzie skuteczny wobec każdej świadomej istoty.

10 – Misja (S, CR30). Istocie, na którą zostanie rzucony ten czar, wyznacza się zadanie do wykonania. Jeśli nie wywiąże się z tego zobowiązania, spotka ją określona przez Mistrza Gry kara (zadanie nie może przekraczać jej możliwości). Karą powinna być drobna ułomność, w rodzaju obniżenia współczynników **lub** fobii (np. strach przed wodą, pająkami itp.) czy innej choroby umysłowej **lub** przypadłości fizycznej (np. okulawienie, reumatyzm, blizny itp.).

D-4.2 • LISTY CZARÓW PRZEZNACZONE TYLKO DLA MAGÓW

PRAWA OGNIA

(Lista czarów Maga)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Zagotowanie płynu	30 l/poz	T (K)	3 m
2 Podgrzanie stałej materii	30 l/poz	24 godz (K)	3 m
3 Zapalenie drewna	30cm R	-	30 cm
4 Ściana ognia	3m x 3m x 15cm	1 rnd/poz	30 m
5 Rozpalenie stałej materii	30 l/poz	1 godz (K)	3 m
6 Ognisty pocisk	1 obiekt	-	30 m
7 Wezwanie ognia	3m x 3m x 3m	1 rnd/poz	3 m
8 Kula ognia	3m R	-	30 m
9 Płomienna aura	1 obiekt	1 rnd/poz	dotyk
10 Ogniste koło	3m R x 3m x 15cm	1 rnd/poz	sam

1 – Zagotowanie płynu (S, CR5). Można zagotować każdą nieożywioną ciecz (30 l/poz) w tempie 30 l na rundę koncentracji.

2 – Podgrzanie stałej materii (S, CR5). Każde nieożywione, niemetalowe ciało stałe (30 l/poz) można ogrzać do temperatury 37 stopni z szybkością 30 l na rundę koncentracji.

3 – Zapalenie drewna (S, CR5). Umożliwia zapalenie dowolnego, wybranego kawałka drewna (lub innej nieożywionej materii organicznej), znajdującego się w promieniu 30 cm od dłoni rzucającego czar maga.

4 – Ściana ognia (PR, CR30). Pozwala stworzyć nieprzezroczystą ścianę płomieni (o maksymalnych rozmiarach 3m na 3m, 15 cm grubości). Jeden jej koniec musi stykać się ze stałą powierzchnią. Każda istota przechodząca przez płomienie doznaje Oparzenia Krytycznego 'A' (bez RO).

5 – Rozpalenie stałej materii (S, CR5). Działa tak jak *Ogrzanie stałej materii*, ale pozwala zwiększyć temperaturę do 250 stopni w tempie 50 stopni na rundę koncentracji.

6 – Ognisty pocisk (PKR, CR40). Stworzony z płomienia pocisk wystrzeliwuje z dłoni maga. Wynik ataku określa się korzystając z Tabeli Ataku Zaklęciem-Pociskiem TA-7 (str. 236).

7 – Wezwanie ognia (PR, CR30). Tworzy nieprzezroczysty sześcian płomieni (o maksymalnych wymiarach 3 x 3 x 3 metry). Jego powstanie (i rozpoczęcie skutecznego działania) wymaga 1 pełnej rundy koncentracji ze strony osoby rzucającej czar. Jedna ze ścian bryły musi stykać się ze stałą powierzchnią. Każda istota wewnątrz sześcianu lub przechodząca przezeń odczuwa skutki Oparzenia Krytycznego 'A'.

8 – Kula ognia (PK, CR50). Z dłoni maga wystrzeliwuje kula płomieni o średnicy 30 cm, by w wybranym przez niego punkcie eksplodować w promieniu 3m. Wynik ataku określa się korzystając z Tabeli Ataku Zaklęciem-Kulą TA-8 (str. 236).

9 – Płomienna aura (PR, CR20). Wokół dotkniętego przez maga obiektu (w tym obszaru o średnicy do 3 m) powstaje ognista otoczka. Płomień nie czyni krzywdy osobie, która czar rzuciła, ani właścicielowi trzymającemu przedmiot (jeśli ktoś go trzyma), natomiast inne próbujące go dotknąć osoby odczują to jak Oparzenie Krytyczne 'B' (bez RO). Jeśli czar zostanie rzucony na broń, która zada z kolei trafienie krytyczne, ofiara dodatkowo odczuje Oparzenie Krytyczne 'B' (bez RO).

10 – Ogniste koło (PR, CR30). Działa podobnie do *Ściany ognia*, ale tym razem „ściana" ma do 3 m wysokości i tworzy okrąg (o średnicy nie przekraczającej 6 m i grubości do 15 cm), w środku którego stoi mag (okrąg nie przemieszcza się).

PRAWA LODU

(Lista czarów Maga)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Zamrożenie płynu	30 l/poz	T (K)	3 m
2 Schłodzenie stałej materii	30 l/poz	24 godz (K)	3 m
3 Ściana zimna	3m x 3m x 30cm	1 rnd/poz	30 m
4 Ochłodzenie powietrza	30.000 l (30 m³) / poz	1 godz (K)	30 m
5 Zmrożenie stałej materii	30 l/poz	1 godz (K)	3 m
6 Lodowy pocisk	1 obiekt	-	30 m
7 Kula zimna	6m R	-	30 m
8 Ściana lodu	3m x 3m x 30cm	T	30 m
9 Wezwanie zimna	6x6x6 m	1 rnd/poz	3 m
10 Lodowate koło	3m R x 3m x 30cm	1 rnd/poz	sam

1 – Zamrożenie płynu (S, CR5). Każdą nieożywioną ciecz (30 l/poz) można schłodzić aż do zamarznięcia w tempie 30 l na rundę koncentracji (temperatura nie może być niższa niż -35 stopni C).

2 – Schłodzenie stałej materii (S, CR5). Każde nieożywione, niemetalowe ciało stałe (30 l/poz) można ochłodzić do temperatury -30° C z szybkością 30 l na rundę koncentracji.

3 – Ściana zimna (PR, CR30). Pozwala na stworzenie przezroczystej ściany intensywnego zimna (o rozmiarach do 3m x 3m, 30 cm grubości). Jeden jej koniec musi stykać się ze stałą powierzchnią. Każda istota przechodząca przez strefę zimna doznaje Odmrożenia Krytycznego 'A' (bez RO).

4 – Ochłodzenie powietrza (S, CR5). Pozwala obniżyć temperaturę powietrza w zamkniętym pomieszczeniu, w tempie 5 stopni na rundę koncentracji (najniższa osiągalna w ten sposób wynosi -30° C). Kiedy mag przestanie sie skupiać na tym efekcie, powietrze w naturalny sposób ogrzeje się.

5 – Zmrożenie stałej materii (S, CR5). Działa tak jak *Schłodzenie stałej materii*, ale obniżanie temperatury może postępować z szybkością do 50° C na rundę koncentracji (do minimum -130° C).

6 – Lodowy pocisk (PKR, CR40). Stworzony z lodu pocisk wystrzeliwuje z dłoni maga. Wynik ataku określa się korzystając z Tabeli Ataku Zaklęciem-Pociskiem TA-7 (str. 236).

7 – Kula zimna (PK, CR50). Z dłoni maga wystrzeliwuje kula lodu o średnicy 30 cm, by w wybranym przez niego punkcie eksplodować w promieniu 3 m. Wynik ataku określa się korzystając z Tabeli Ataku Zaklęciem-Kulą TA-8 (str. 236).

8 – Ściana lodu (PR, CR30). Tworzy lodową ścianę o wymiarach do 3m x 3m (u podstawy 1/2 metra grubości, u szczytu – 30 cm), która musi być zamocowna do stałej powierzchni. Można ją stopić (trzeba zadać jej 100 obrażeń), przerąbać się przez nią (co zajmie 50 „osobo-rund") lub przewrócić (jeśli jedna z pionowych krawędzi nie styka się ze ścianą).

9 – Wezwanie zimna (PR, CR30). Działa podobnie do *Wezwania ognia* z listy „Prawa ognia", z tą różnicą, że tworzy sześcian zimna (o rozmiarach maksymalnych 6 na 6 na 6 metrów) i przejście przez tę strefę grozi Odmrożeniami Krytycznymi.

10 – Lodowate koło (PR, CR30). Działa podobnie do *Ściany lodu*, ale tym razem „ściana" ma do 3 m wysokości i tworzy okrąg (o średnicy nie przekraczającej 6 m i grubości do 30 cm), w środku którego stoi mag (okrąg nie przemieszcza się).

PRAWA ZIEMI

(Lista czarów Maga)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Zaczarowana lina	jedna lina	K	3m/poz
2 Zmiękczenie ziemi	3000 l (3 m³)	T 30 m	
3 Zmiażdżenie kamienia	5cm x 5cm x 5cm	-	30 m
4 Ściana ziemi	3m x 3m x 50cm	1 min/poz	30 m
5 Spękanie	30000 l (30m³)	-	30 m
6 Kamienna ściana	3m x 3m x 30cm	1 min/poz	30 m
7 Kamień/ziemia	3000 l (3 m³)	T	30 m
8 Prawdziwa ściana ziemi	3m x 3m x 30cm	T	30 m
9 Ziemia/błoto	3000 l (3 m³)	T	30 m
10 Ziemia/kamień	3000 l (3 m³)	T	30 m

1 – Zaczarowana lina (S, CR5). Jeśli mag trzyma w dłoni jeden koniec liny, może sprawić, by cała poruszała się w dowolnym kierunku (pozostając w zasięgu działania) i sama wiązała się w węzły (lina nie może zatakować ani związać poruszającej się lub aktywnej istoty).

2 – Zmiękczenie ziemi (S, CR5). Przy pomocy tego czaru można poruszyć 3 m³ ziemi, czyniąc ją miękką, jak po przeoraniu.

3 – Zmiażdżenie kamienia (S, CR10). Rozgniata kamień lub jego fragment (o wymiarach 5 x 5 x 5 cm) na proszek (w grę wchodzą niemagiczne kamienie i klejnoty). Jeżeli wykona się udany rzut manewru, można w ten sposób zniszczyć pocisk z procy.

4 – Ściana ziemi (PR, CR30). Pozwala stworzyć ścianę ciasno zbitej ziemi, o rozmiarach do 3 na 3 metry i grubości od 1 metra u podstawy do 30 cm na szczycie; ściana musi spoczywać na stałym podłożu. W najwyższej części można się przez nią przekopać w 10 „osobo-rund".

5 – Spękanie (S, CR10). Wszystkie szczeliny i ukryte wady w kawałku nieożywionej materii (o wymiarach nie przekraczających 3 x 3 x 3 metrów) powiększają się do maksymalnej wielkości.

6 – Kamienna ściana (PR, CR30). Działa podobnie do *Ściany ziemi*, ale mur jest kamienny, ma 30 cm grubości i twardość zwykłej skały.

7 – Kamień/ziemia (S, CR20). Dokonuje stopniowej (trwającej 3 rundy) przemiany 3 m³ zwykłego kamienia w zbitą ziemię.

8 – Prawdziwa ściana ziemi (PR, CR30). Działa tak jak *Ściana ziemi*, ale jest czarem o trwałym działaniu.

9 – Ziemia/błoto (S, CR20). Działa podobnie do *Kamień/ziemia*, ale zmienia ziemię w miękkie błocko.

10 – Ziemia/kamień (S, CR20). Działa podobnie do *Kamień/ziemia*, ale zmienia zbitą ziemię w twardy kamień, zaś miękką ziemię w żwir.

PRAWA ŚWIATŁA

(Lista czarów Maga)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Promień światła	15m promień	10 min/poz	sam
2 Świetlny pocisk I	1 obiekt	-	30 m
3 Światło I	3m R	10 min/poz	dotyk
4 Cienie	30m R	10 min/poz	30 m
5 Błysk światła	3m R	-	30 m
6 Ciemność I	3m R	10 min/poz	dotyk
7 Światło II	15m R	10 min/poz	dotyk
8 Świetlny pocisk II	1 obiekt	-	100 m
9 Ciemność II	15m R	10 min/poz	dotyk
10 Błyskawica	1 obiekt	-	30 m

1 – Promień światła (PR, CR5). Tworzy 15-metrowy snop światła (przypominający latarkę), zaczynający się w dłoni maga, który może go włączać i wyłączać otwierając i zamykając dłoń.

2 – Świetlny pocisk (PKR, CR30). Stworzony z jasnego, silnego światła pocisk wystrzeliwuje z dłoni maga. Wynik ataku określa się korzystając z Tabeli Ataku Zaklęciem-Pociskiem TA-7 (str. 236).

3 – Światło I (PR, CR10). Rozświetla obszar w promieniu 3 metrów od dotkniętego przez maga punktu blaskiem porównywalnym z blaskiem pochodni. Jeśli punkt ten znajduje się na poruszającym się obiekcie, będzie przemieszczał się wraz z nim.

4 – Cienie (PR, CR5). Ciemność i wszystkie cienie w promieniu 30 metrów wokół wybranego punktu pogłębiają się, co pozwala dodać premię +25 do manewrów Krycia się.

5 – Błysk światła (S, CR35). Wywołuje nagły rozbłysk światła w promieniu 3 metrów. Wszyscy, którzy znajdą się w tym obszarze są oszołomieni (np. próbują przesłonić oczy) przez 1 rnd/5 pkt RO.

6 – Ciemność I (PR, CR10). Działa podobnie do *Światła I*, tyle że wynikiem jest 3-metrowej średnicy mroczny obszar – jest tak ciemno, jak w bezksiężycową noc.

7 – Światło II (PR, CR10). Działa tak jak *Światło I*, ale w promieniu do 15 metrów (zmiana promienia oświetlanego obszaru wymaga 1 rundy koncentracji).

8 – Świetlny pocisk II (PRK, CR30). Działa tak jak *Świetlny pocisk I*, ale w zasięgu do 100 metrów.

9 – Ciemność II (PR, CR10). Działa tak jak *Ciemność I*, ale w promieniu do 15 metrów (zmiana promienia oświetlanego obszaru wymaga 1 rundy koncentracji).

10 – Błyskawica (PRK, CR40). Działa podobnie do *Świetlnego pocisku I*, ale z dłoni maga wystrzeliwuje piorun.

Dodatek D-4 Listy czarów tylko dla Magów

PRAWA WIATRU

(Lista czarów Maga)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Przyzwanie bryzy	stożek o R podstawy 3m	1 rnd/poz (K)	sam
2 Ściana powietrza	3m x 3m x 1m	K lub 1 rnd/poz	30 m
3 Skroplenie	zmienny	zmienny (K)	dotyk
4 Obłok elektryczności I	1,5m R	6 rnd	3 m
5 Zatrzymanie powietrza I	3m R	K	30 m
6 Obłok elektryczności II	3m R	6 rnd	6 m
7 Próżnia	1,5m R	-	30 m
8 Zatrzymanie powietrza II	6m R	K	30 m
9 Obłok elektryczności III	6m R	6 rnd	12 m
10 Obłok śmierci	1,5m R	10 rnd	3 m

1 – Przyzwanie bryzy (PR, CR5). Wokół osoby maga budzą się podmuchy lekkiego wietrzyku, który powieje w ustalonym kierunku, unosząc ze sobą gazy i zawieszone w powietrzu drobinki (np. kurz, obłoczki pary). Od wszystkich rzutów ataku z dystansu odejmuje się 30, jeśli pocisk przelatuje przez objęty bryzą obszar; ma on kształt stożka o średnicy podstawy 6 m, a wiatr wieje z prędkością 15 km/godz.

2 – Ściana powietrza (PR, CR30). Tworzy przezroczystą ścianę (o wymiarach 3 na 3 metry, 1 metr grubości) gęstego, burzącego się powietrza. Wszelkie poruszanie się w tej „chmurze" wymaga wykonania manewru dynamicznego z modyfikatorem -25. Rzuty ataku z dystansu mają modyfikator -50, jeśli pocisk ma przelecieć przez ścianę. Czas działania zaklęcia równy jest 1 rundę na poziom lub tak długo, jak długo mag pozostaje skoncentrowany (zależy, co trwa dłużej).

3 – Skroplenie (S, CR10). 30 l wody skrapla się z powietrza w nadstawione dłonie osoby rzucającej zaklęcie (można pozwolić, by woda przelała się do ustawionego pod nimi naczynia). W czasie, kiedy płyn skrapla się, mag musi być skoncentrowany – zajmuje to od 1 rundy w bardzo wilgotnym klimacie do 10 rund w klimacie skrajnie suchym (w innych warunkach trwa to pewną pośrednią liczbę rund).

4 – Obłok elektryczności (PR, CR30). Efektem czaru jest powstanie chmurki naładowanych cząsteczek gazu 1,5-metrowej średnicy. W 1 i 2 rundzie działania razi ona Porażeniem Krytycznym 'C', w 3 i 4 rundzie – Porażeniem 'B', a w następnych dwóch rundach – Porażeniem 'A'. Obłoczek unosi się z wiatrem i razi wszystkich, którzy znajdą się w jego obrębie. Przysługuje prawo do RO (w celu uniknięcia kontaktu z chmurą).

5 – Zatrzymanie powietrza I (S, CR5). Powstrzymuje wszelki naturalny przepływ powietrza (czyli podmuchy wiatru) o szybkości nie przekraczającej 50 km/godz, w promieniu 3 metrów.

6 – Obłok elektryczności II (PR, CR30). Działa tak jak *Obłok elektryczności I* w promieniu zwiększonym do 3 m.

7 – Próżnia (PR, CR40). Tworzy sferę obniżonego ciśnienia (prawie próżni) 1,5-metrowej średnicy. Wszyscy w jej obrębie odczuwają skutki Uderzenia Krytycznego 'B', kiedy powietrze znika, a potem ponownie wypełnia pustą przestrzeń. Przysługuje prawo do RO (w celu uniknięcia kontaktu z obszarem próżni).

8 – Zatrzymanie powietrza II (S, CR5). Działa tak jak *Zatrzymanie powietrza I* w promieniu zwiększonym do 6 m.

9 – Obłok elektryczności III (PR, CR30). Działa tak jak *Obłok elektryczności I* w promieniu zwiększonym do 6 m.

10 – Obłok śmierci (PR, CR30). Działa podobnie do *Chmury elektryczności I*, ale w pierwszej i drugiej rundzie grozi Porażenie Krytyczne 'E', w rundzie 3 i 4 Porażenie 'D', w 5 i 6 Porażenie 'C', w kolejnych dwóch rundach – 'B' oraz w rundzie 9 i 10 – Porażenie Krytyczne „A".

PRAWA WODY

(Lista czarów Maga)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Skroplenie	-	T	dotyk
2 Przyzwanie mgły	3m R/poz	T	3m/poz
3 Wodna ściana	3m x 3m x 30cm	K lub 1 rnd/poz	30 m
4 Wodny pocisk I	1 obiekt	-	30 m
5 Antymgła	3m R	T	30 m
6 Uspokojenie wody	30m R	K	30 m
7 Prawdziwa wodna ściana	3m x 3m x 30cm	1 min/poz	30 m
8 Oczyszczenie wody	30000 l (30 m^3) / poz	T	30 m
9 Wodny pocisk II	1 obiekt	-	100 m
10 Przyzwanie deszczu	30m R/poz	10 min/poz	30 m/poz

1 – Skroplenie (S, CR10). 30 l wody skrapla się z powietrza w nadstawione dłonie osoby rzucającej zaklęcie (można pozwolić, by woda przelała się do ustawionego pod nimi naczynia). W czasie, kiedy płyn skrapla się, mag musi być skoncentrowany – zajmuje to od 1 rundy w bardzo wilgotnym klimacie do 10 rund w klimacie skrajnie suchym (w innych warunkach trwa to pewną pośrednią liczbę rund).

2 – Przyzwanie mgły (PR, CR10). W obrębie obszaru działania zaklęcia powstaje gęsta, naturalna mgła, która ogranicza widoczność i pozwala odjąć 50 od rzutów ataku z dystansu, jeśli pocisk przelatuje przez nią.

3 – Wodna ściana (PR, CR30). Tworzy ścianę wody (o wymiarach 3 na 3 metry, 30 cm grubości). Wszelkie poruszanie się w przez tę wodę wymaga wykonania manewru dynamicznego z modyfikatorem -50. Rzuty ataku z dystansu mają modyfikator -80, jeśli pocisk ma przelecieć przez ścianę. Ściana musi stykać się ze stałą lub ciekłą powierzchnią. Czas działania zaklęcia równy jest 1 rundę na poziom lub tak długo, jak długo mag pozostaje skoncentrowany (zależy, co trwa dłużej).

4 – Wodny pocisk I (PRK, CR40). Stworzony z wody pocisk wystrzeliwuje z dłoni maga. Wynik ataku określa się korzystając z Tabeli Ataku Zaklęciem-Pociskiem TA-7 (str. 236).

5 – Antymgła (S, CR10). W promieniu działania czaru mgła zostaje rozproszona.

6 – Uspokojenie wody (S, CR5). W promieniu działania czaru woda przestaje się burzyć, fale zmniejszają się o 6 metrów w środku obszaru i nieco mniej przy jego granicy.

7 – Prawdziwa wodna ściana (PR, CR30). Działa tak jak *Wodna ściana*, ale mag nie musi się koncentrować, a czas działania równy jest 1 min/poz.

8 – Oczyszczenie wody (S, CR5). Usuwa z wody (do 30000 l (3m^3)/poz) wszystkie osady i substancje rozpuszczone.

9 – Wodny pocisk II (PRK, CR40). Działa tak jak *Wodny pocisk I*, ale w zasięgu do 100 metrów.

10 – Przyzwanie deszczu (S, CR10). Jeśli na niebie są chmury, przez cały czas działania zaklęcia na zewnątrz pada deszcz.

POWIETRZNY MOST

(Lista czarów Maga)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Skok*	1 obiekt	1 rnd	30 m
2 Lądowanie*	1 obiekt	do wylądowania	30 m
3 Przeniesienie I	1 obiekt	-	3 m
4 Lewitacja	1 obiekt	1 min/poz	3 m
5 Latanie I	1 obiekt	1 min/poz	3 m
6 Portal	1 obiekt	1 rnd/poz	dotyk
7 Latanie II	1 obiekt	1 min/poz	3 m
8 Długie przejście	1 obiekt	-	3 m
9 Przeniesienie II	1 obiekt	-	3 m
10 Teleportacja	1 obiekt	-	3 m

1 – Skok (U*, CR10). Potraktowany tym czarem bohater może skoczyć do 15 metrów w poziomie lub do 6 metrów w pionie (dozwolone są też dowolne kombinacje tych obu wariantów) w rundzie, w której czar został rzucony.

2 – Lądowanie (U*, CR10). Zaklęcie umożliwia jednej istocie bezpiecznie wylądować po upadku z wysokości do 6 metrów na poziom maga, który czar rzucił, a także odjąć tę odległość od długości innego, poważnego upadku (tym samym mag z poziomu drugiego może zredukować skutki lotu z wysokości 15 metrów do upadku z 3 metrów).

3 – Przeniesienie I (U, CR25). Bohater rzucający ten czar teleportuje wybrany obiekt do punktu oddalonego o (najwyżej) 30 metrów pod warunkiem, że na linii łączącej go z tym miejscem nie ma żadnych przeszkód, których nie mógłby normalnie pokonać. W tym przypadku przez przeszkodę rozumie się każdy przedmiot, przez który fizycznie nie można się przedostać – i tak np. przeszkodą będą drzwi i ściany, natomiast wykopany dół – nie.

4 – Lewitacja (U, CR15). Umożliwia osobie poddanej działaniu tego zaklęcia pionowe unoszenie się i opadanie z szybkością do 3 metrów na rundę. Ruch w poziomie możliwy jest tylko przy zastosowaniu zwykłych środków.

5 – Latanie I (U, CR20). Działa podobnie do *Lewitacji*, ale bohater może latać (poruszać się poziomo i w pionie) z szybkością do 20 m/rnd (nieco ponad 7 km/godz).

6 – Portal (S, CR35). To zaklęcie umożliwia otworzenie w dowolnej stałej powierzchni portalu o wymiarach 1m na 180 cm, głębokiego na 1 metr, przez który może się przedostać dowolna istota lub obiekt nieożywiony. Wygląd powierzchni niczego nie zdradza, widać tylko słabiutką poświatę (jej zauważenie wymaga udanego rzutu percepcji).

7 – Latanie II (U, CR20). Działa tak jak *Latanie I*, ale pozwala latać z szybkością do 45 m/rnd (ponad 15 km/godz).

8 – Długie przejście (U, CR35). Działa podobnie do *Przeniesienia I*, ale mag może przenikać przez bariery, podając dokładne odległości.

9 – Przeniesienie II (U, CR25). Działa tak jak *Przeniesienie I*, ale obiekt można przemieścić maksymalnie o 100 metrów.

10 – Teleportacja (U, CR45). Działa podobnie do *Długiego przejścia*, ale pozwala poruszać się z prędkością do 15 km/poz. Użycie tego zaklęcia jest niezwykle ryzykowne. W przypadku wystąpienia błędu najpierw określa się kierunek niepożądanego przesunięcia (losowo), a następnie odległość (wykonując rzut otwarty i dzieląc wynik przez 3 otrzymuje się dystans w metrach). Poniższe zestawienie podaje procentowe szanse błędnego działania *Teleportacji*:

mag nigdy nie był w miejscu, do którego chce dokonać przeniesienia, ale dysponuje jego opisem i zna położenie 50%
krótko zapoznał się z tym miejscem (1 godz)..... 25%
poświęcił 24 godziny na poznanie tego miejsca..... 10%
dokładnie badał wybrany punkt przez tydzień..... 1%
żył w wybranym miejscu przez rok..... 0,01%

PRZEMIANY ŻYWYCH ISTOT

(Lista czarów Maga)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Bieg*	1 obiekt	10 min/poz	3 m
2 Szybkość I*	1 obiekt	1 rnd	3 m
3 Zmiana własnej wielkości	sam	1 min/poz	sam
4 Szybki bieg*	1 obiekt	10 min/poz	3 m
5 Przemiana w istotę humanoidalną	1 obiekt	10 min/poz	3 m
6 Przyspieszenie I*	1 obiekt	1 rnd	3 m
7 Szybkość III*	zmienny	zmienny	3 m
8 Sprint*	1 obiekt	10 min/poz	3 m
9 Zmiana rozmiarów	1 obiekt	10 min/poz	3 m
10 Przyspieszenie III*	zmienny	zmienny	3 m

1 – Bieg (U*, CR5). Bohater pod wpływem tego zaklęcia potrafi biec (poruszać się dwa razy szybciej niż w marszu) nie męcząc się; czar przestaje działać, jeśli zatrzyma się lub wykona inne działanie.

2 – Szybkość I (U*, CR15). Osoba poddana działaniu tego czaru potrafi przez rundę działać dwakroć szybciej (200% normalnej aktywności), ale natychmiast po tym okresie musi jedną rundę spędzić działając o połowę wolniej niż zwykle.

3 – Zmiana własnej wielkości (U, CR20). Mag potrafi dwukrotnie zmniejszyć swój ciężar (w normalnych warunkach także wzrost), przy czym nie ubywa mu przez to siły. Możliwe jest także półtorakrotne zwiększenie swojej masy – jego siła wówczas nie wzrośnie (oprócz rozpatrywania możliwości ruchu).

4 – Szybki bieg (U*, CR5). Działa tak jak *Bieg*, tylko przyspieszenie jest trzykrotne w stosunku do tempa marszu.

5 – Przemiana w istotę humanoidalną (U, CR20). Umożliwia przemianę jednej osoby w przedstawiciela dowolnej humanoidalnej rasy pod warunkiem, że masa jej nie zmieni się o więcej niż 10%.

6 – Przyspieszenie I (U*, CR15). Działa podobnie do *Szybkości I*, ale w rundzie po ustaniu działania czaru nie obowiązuje ograniczenie aktywności.

7 – Szybkość III (U*, CR15). Działa podobnie do *Szybkości I*; różnica polega na tym, że czas działania czaru wynosi 3 rundy dla jednego bohatera lub dwie rundy dla jednego i jedną dla innego; dopuszczalne są również wszelkie inne kombinacje dające w sumie 3 rundy *Szybkości*.

8 – Sprint (U*, CR5). Działa tak jak *Bieg*, ale bohater może poruszać się 4 razy szybciej niż idąc.

9 – Zmiana rozmiarów (U, CR20). Działa podobnie do *Zmiany własnej wielkości*, jednak tym razem zmiana masy ograniczona jest do 10%/poz, zaś obiektem działania czaru może być dowolna materia żywa lub taka, która kiedyś była żywa.

10 – Przyspieszenie III (U*, CR15). Działa podobnie do *Szybkości III*, ale w rundach po ustaniu działania czaru nie obowiązuje ograniczenie aktywności.

D-4.3 • LISTY CZARÓW PRZEZNACZONE TYLKO DLA BARDÓW

WIEDZA

(Lista czarów Barda)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Studiowanie I	sam	K	sam
2 Nauka języka II	sam	K	sam
3 Wiedza o języku	1 tekst	-	dotyk
4 Wgląd w umysł I	1 obiekt	1 rnd	15 m
5 Studiowanie II	sam	K	sam
6 Rozumienie mowy	1 mówca	K	sam
7 Nauka języka III	sam	K	sam
8 Wgląd w umysł III	1 obiekt	1 rnd	15 m
9 Studiowanie III	sam	K	sam
10 Pochodzenie fragmentu	sam	K	sam

1 – Studiowanie I (U, CR1). Rzucając to zaklęcie i koncentrując się bard potrafi przyswoić sobie wszystko, co czyta (lub czego się uczy) tak, jakby miał fotograficzną pamięć. Nie wpływa to na jego zdolność rozumienia materiału.

2 – Nauka języka II (U, CR1). Ten czar pozwala dwukrotnie szybciej uczyć się języka. Oznacza to, że rozwój umiejętności władania tym językiem postępuje w podwójnym tempie (czyli jeden punkt rozwoju podnosi stopień tej umiejętności o 2, zaś trzy punkty – o 4).

3 – Wiedza o języku (I, CR1). Pozwala rozpoznać, w jakim języku napisano fragment tekstu. Bard może również rozpoznać jego autora, jeśli jest on postacią znaną lub charakterystyczną, lub też jeśli widział poprzednio jakieś jego dzieła.

4 – Wgląd w umysł I (S, CR10). Pozwala na przeszukanie umysłu bohatera poddawanego działaniu zaklęcia i wyszukaniu części wiedzy na interesujący barda temat (świadomej i nieświadomej). Każda istotna informacja zostaje odkryta z prawdopodobieństwem 10%. Testowany ma prawo do RO.

5 – Studiowanie II (U, CR1). Działa podobnie do *Studiowania I*, dodatkowo dając umiejętność dwukrotnie szybszego czytania.

6 – Rozumienie mowy (P). Pozwala bardowi zrozumieć jedną mówiącą osobę bez względu na to, jakim językiem się ona posługuje. W każdej rundzie może to być inny mówiący.

7 – Nauka języka III (U, CR1). Działa tak jak *Nauka języka II*, ale daje potrójne przyspieszenie przyrostu umiejętności.

8 – Wgląd w umysł III (S, CR10). Działa tak jak *Wgląd w umysł I* z tym, że dla każdej informacji szansa wykrycia wzrasta do 30%.

9 – Studiowanie III (U, CR1). Działa podobnie do *Studiowania I*, dodatkowo dając umiejętność trzykrotnie szybszego czytania.

10 – Pochodzenie fragmentu (I, CR1). Działa podobnie do *Wiedzy o języku*, ale bard może dodatkowo stwierdzić, czy badany tekst jest tłumaczeniem, a jeśli tak, to z jakiego języka. Po dialekcie i idiomach potrafi również rozpoznać, z jakiego okresu i regionu pochodził oryginał.

PIEŚNI WŁADZY

(Lista czarów Barda)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Pieśń pokoju	1 obiekt	K	15 m
2 Pieśń powstrzymania	1 obiekt	K	15 m
3 Pieśń oszołomienia	1 obiekt	K	15 m
4 Pieśń ciszy	1 obiekt	K	15 m
5 Pieśń snu	1 obiekt	K	15 m
6 Pieśń zauroczenia	1 obiekt	K	15 m
7 Pieśń strachu	1 obiekt	K	15 m
8 Prawdziwa pieśń pokoju	1 obiekt	K + zmienny	15 m
9 Prawdziwa pieśń oszołomienia	1 obiekt	K + zmienny	15 m
10 Pieśń zapomnienia	1 obiekt	T	15 m

1 – Pieśń pokoju (S, CR15). Czar działa na wybranego bohatera uspokajająco – nie podejmie on żadnych agresywnych (ofensywnych) działań dopóki bard będzie śpiewał/grał (co wymaga koncentracji) i przebywał w zasięgu wzroku lub w zasięgu działania zaklęcia.

2 – Pieśń powstrzymania (S, CR15). Działa podobnie do *Pieśni pokoju*, ale aktywność bohatera zostaje ograniczona do 25% normalnej wartości.

3 – Pieśń oszołomienia (S, CR15). Działa podobnie do *Pieśni pokoju*, tyle że obiekt działania zaklęcia jest oszołomiony.

4 – Pieśń ciszy (S, CR15). Działa podobnie do *Pieśni pokoju*, ale tym razem obiekt działania czaru nie może mówić.

5 – Pieśń snu (S, CR15). Działa podobnie do *Pieśni pokoju*, z tą różnicą, że bohater, na którego rzucono czar, zasypia lekkim snem.

6 – Pieśń zauroczenia (S, CR15). Działa podobnie do *Pieśni pokoju*. Tym razem ofiara sądzi, że śpiewający bard jest jej dobrym przyjacielem. Co więcej, jeśli będzie on śpiewał/grał przez co najmniej 3 rundy, efekt ten utrzyma się jeszcze przez 10 minut po tym, jak skończy.

7 – Pieśń strachu (S, CR15). Działa podobnie do *Pieśni pokoju*, ale bard wzbudza w ofierze strach i ta będzie chciała się od niego oddalić.

8 – Prawdziwa pieśń pokoju (S, CR15). Działa podobnie do *Pieśni pokoju*, ale efekt utrzymuje się po przerwaniu gry/śpiewu przez tyle samo rund, ile bard grał/śpiewał wcześniej (jeśli np. śpiewał trzy rundy, jego ofiara pozostanie spokojna przez dalsze trzy).

9 – Prawdziwa pieśń ogłuszenia (S, CR15). Działa podobnie do *Prawdziwej pieśni pokoju*, ale wywołuje oszołomienie ofiary.

10 – Pieśń zapomnienia (S, CR15). Ofiara zapomni wszystko, co wydarzyło się w żądanym przez barda przedziale czasu (w granicach 1 dnia/poziom). Jego długość równa jest okresowi, przez jaki bard gra/śpiewa.

WŁADZA NA DŹWIĘKIEM

(Lista czarów Barda)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Daleki szept*	1 punkt	K	15m/poz
2 Cisza I	3m R	1 min/poz	sam
3 Dźwięczna pieśń II*	1 pieśń	jak pieśń	2 x zasięg pieśni
4 Pieśń II*	2 obiekty	jak pieśń	jak pieśń
5 Prawa dźwięku I	3m R	K	sam
6 Wielka pieśń*	3m R	jak pieśń	jak pieśń
7 Cisza II	15m R	1 min/poz	sam
8 Dźwięczna pieśń III*	1 pieśń	jak pieśń	3 x zasięg pieśni
9 Pieśń III*	3 obiekty	jak pieśń	jak pieśń
10 Prawa dźwięku III	30m R	K	sam

1 – Daleki szept (PR*, CR5). Bard może sprawić, by jego szept był słyszalny w dowolnym punkcie w granicach do 15m/poziom.

2 – Cisza I (PR, CR5). Wszystkie dźwięki dobywające się z otaczającej barda sfery o promieniu 3 m nie wydostają się poza nią.

3 – Dźwięczna pieśń II (PR*, CR10). Czar ten, rzucony jedną rundę przed zaklęciem z listy „Pieśni władzy" sprawi, że pieśń trwać będzie dwakroć dłużej.

4 – Pieśń II (PR*, CR10). Czar ten, rzucony jedną rundę przed zaklęciem z listy „Pieśni władzy" sprawi, że efekt działania pieśni obejmie dwie istoty.

5 – Prawa dźwięku I (PR, CR10). Bard może manipulować dźwiękami w promieniu 3 metrów, tworząc dowolne odgłosy, które (jeśli tak sobie życzy) mogą być słyszalne na zewnątrz tego obszaru.

6 – Wielka pieśń (PR*, CR10). Działa podobnie do *Pieśni II*, ale pozwala objąć zaklęciem z listy „Pieśni władzy" wszystkich w promieniu 3 metrów.

7 – Cisza II (PR, CR5). Działa tak jak *Cisza I* w promieniu zwiększonym do 15 m.

8 – Dźwięczna pieśń III (PR*, CR10). Działa tak jak *Dźwięczna pieśń II*, ale zasięg „Pieśni władzy" zostaje zwiększony trzykrotnie.

9 – Pieśń III (PR*, CR10). Działa tak jak *Pieśń II*, ale pozwala objąć efektem trzy istoty.

10 – Prawa dźwięku III (PR, CR10). Działa tak jak *Prawa dźwięku I*, ale w promieniu 30 metrów.

WIEDZA O PRZEDMIOTACH

(Lista czarów Barda)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Wycena metali/klejnotów	1 przedmiot	–	dotyk
2 Wycena przedmiotu	1 przedmiot	–	dotyk
3 Wykrycie mocy	1 przedmiot	–	dotyk
4 Analiza przedmiotu I	1 przedmiot	–	dotyk
5 Prawdziwa wycena	1 przedmiot	–	dotyk
6 Znaczenie przedmiotu	1 przedmiot	–	dotyk
7 Wykrycie klątwy	1 przedmiot	–	dotyk
8 Pochodzenie	1 przedmiot	–	dotyk
9 Analiza przedmiotu II	1 przedmiot	–	dotyk
10 Historia	1 przedmiot	–	dotyk

1 – Wycena metali/klejnotów (I, CR1). Bard potrafi z dokładnością do 10% określić wartość metali i kamieni szlachetnych na dowolnym rynku (czar ten pozwala np. wyznaczyć różne wartości tych samych przedmiotów w różnych, znanych mu kulturach).

2 – Wycena przedmiotu (I, CR1). Działa podobnie do *Wyceny metali/klejnotów*, ale pozwala określić wartość dowolnego wytworu cywilizacji (nie uwzględnia własności magicznych).

3 – Wykrycie mocy (I, CR1). Umożliwia wyczucie, czy w obiekcie drzemie moc (czy jest magiczny); jeśli tak, to z jakiego sfery magii pochodzi i jak bardzo jest potężna.

4 – Analiza przedmiotu I (I, CR1). Daje 10% szans na odkrycie każdej z niezwykłych możliwości magicznego przedmiotu – chodzi o wszystkie możliwe premie i czary, dla każdej z tych mocy wykonuje się jeden rzut. Początkowo zaklęcie to wolno rzucić tylko raz na każdy przedmiot, jednak w miarę awansowania na kolejne poziomy, bard może podejmować kolejne próby (raz na poziom).

5 – Prawdziwa wycena (I, CR1). Działa podobnie do *Wyceny przedmiotu*, ale tym razem można pokusić się o wycenę dowolnej rzeczy, a więc także żywego inwentarza, domów, łodzi itd. (magia nadal nie jest uwzględniana).

6 – Znaczenie przedmiotu (I, CR1). Pozwala określić, czy badany przedmiot ma jakiekolwiek znaczenie kulturowe bądź historyczne, a jeśli tak, to jakie (w przybliżeniu).

7 – Wykrycie klątwy (I, CR1). Pozwala sprawdzić, czy na przedmiocie ciąży przekleństwo oraz ujrzeć wizerunek osoby, która je rzuciła.

8 – Pochodzenie (I, CR1). Bard jest w stanie określić, jakiej rasy przedstawiciele stworzyli badany przedmiot oraz (w granicach do 100 lat i 150 km) – kiedy i gdzie powstał.

9 – Analiza przedmiotu II (I, CR1). Działa tak jak *Analiza przedmiotu I*, ale procentowa szansa wynosi teraz 20%.

10 – Historia (I, CR1). Bard, poddając przedmiot działaniu tego czaru, doświadcza wizji jednego z przeszłych wydarzeń, przy których obiekt był obecny. Szansa na ujrzenie konkretnego zdarzenia równa jest 1% dla przedmiotów starszych niż 99-letnie, w pozostałych przypadkach zaś wynosi (100 minus wiek przedmiotu)%.

D-4.4 • OTWARTE LISTY CZARÓW PRZEPŁYWU

WIEDZA O NATURZE

(Otwarta lista czarów Przepływu)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Wykrycie pułapki	1,5m R	1 min/poz (K)	3 m
2 Świadomość natury I	30m R	K	sam
3 Przewidywanie burz	1,5 km/poz	-	sam
4 Przewidywanie pogody	1,5 km/poz	-	sam
5 Świadomość natury II	100m R	K	sam
6 Przyzwanie bryzy	stożek o R podstawy 3m	1 rnd/poz	sam
7 Alarm	3m R	1 godz/poz	sam
8 Przyzwanie mgły	3m/poz	T	3 m/poz
9 Świadomość natury III	150m R	K	sam
10 Prawdziwe przewidywanie pogody	1,5 km/poz	-	sam

1 – Wykrycie pułapki (P, CR5). Bohater, który rzuci ten czar, ma 75% szans na wykrycie znajdującej się na zewnątrz pułapki w promieniu 1,5 metra od wybranego punktu, na którym się skupi. W każdej rundzie koncentracji może badać w ten sposób inny wycinek terenu.

2 – Świadomość natury (I, CR5). Pozwala śledzić naturalną aktywność w obszarze działania czaru (czyli poruszanie się, walkę i manewry). To zaklęcie można stosować tylko wówczas, gdy w promieniu działania znajdują się jakieś rośliny i/lub zwierzęta.

3 – Przewidywanie burz (I, CR1). Z 95% prawdopodobieństwem pozwala trafnie przewidzieć rodzaj i czas trwania (z dokładnością do 15 minut) deszczu i burzy, mających nastąpić w ciągu najbliższych 24 godzin.

4 – Przewidywanie pogody (I, CR1). Działa podobnie do *Przewidywania burz*, ale daje możliwość określenia czasu, natury i stopnia zmian pogody przez najbliższe 24 godziny.

5 – Świadomość natury II (I, CR5). Działa tak jak *Świadomość natury I*, ale w promieniu zwiększonym do 100 m.

6 – Przyzwanie bryzy (PR, CR5). Wokół osoby maga budzą się podmuchy lekkiego wietrzyku, który powieje w ustalonym kierunku, unosząc ze sobą gazy i zawieszone w powietrzu drobinki (np. kurz, obłoczki pary). Od wszystkich rzutów ataku z dystansu odejmuje się 30, jeśli pocisk przelatuje przez objęty bryzą obszar; ma on kształt stożka o średnicy podstawy 6 m, a wiatr wieje z prędkością 15 km/godz.

7 – Alarm (I, CR5). Działa podobnie do *Świadomości natury*, ale pozwala nastawić swego rodzaju „alarm" – osoba, która rzuciła ten czar zostanie zaalarmowana w chwili, gdy w obszarze jego działania pojawi się jakiś ruch.

8 – Przyzwanie mgły (PR, CR10). W obrębie obszaru działania zaklęcia powstaje gęsta, naturalna mgła, która ogranicza widoczność i pozwala odjąć 50 od rzutów ataku z dystansu, jeśli pocisk przelatuje przez nią.

9 – Świadomość natury III (I, CR5). Działa tak jak *Świadomość natury I*, ale w promieniu zwiększonym do 150 m.

10 – Prawdziwe przewidywanie pogody (I, CR1). Działa tak jak *Przewidywanie pogody*, ale pozwala przewidzieć warunki atmosferyczne na 1 dzień/poziom naprzód.

PORUSZANIE SIĘ W NATURZE

(Otwarta lista czarów Przepływu)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Drzewochodzenie	sam	1 min/poz	sam
2 Chodzenie po wodzie	sam	1 min/poz	sam
3 Pływanie*	sam	5 min/poz	sam
4 Bieg po piasku	sam	1 min/poz	sam
5 Połączenie z materią organiczną	sam	1 min/poz	sam
6 Bieg po gałęziach	sam	1 min/poz	sam
7 Bieg po kamieniu	sam	1 min/poz	sam
8 Bieg po wodzie	sam	1 min/poz	sam
9 Wietrzny spacer	sam	1 min/poz	sam
10 Prawdziwe pływanie*	sam	5 min/poz	sam

1 – Drzewochodzenie (U, CR5). Pozwala normalnie chodzić po prawie poziomych konarach drzew (takich, które wytrzymają ciężar), tak jak po płaskiej powierzchni.

2 – Chodzenie po wodzie (U, CR5). Umożliwia marsz (z prędkością do 15 m na rundę) po powierzchni wody, tak jak po lądzie. Chodzenie po wzburzonej wodzie wymaga rzutów manewru.

3 – Pływanie (U°, CR5). Osoba, która rzuci na siebie ten czar, potrafi pływać nie męcząc się i nie zużywając na to energii.

4 – Bieg po piasku (U, CR5). Działa podobnie do *Drzewochodzenia*, ale umożliwia poruszanie się po piaszczystej powierzchni.

5 – Połączenie z materią organiczną (U, CR10). Bohater rzucający ten czar może wtopić się w dowolny organiczny obiekt na głębokość do 30 cm (przynajmniej część jego ciała musi być zagłębiona w materię na głębokość do 30 cm). Nie może się poruszać, ale zdaje sobie sprawę, co się wokół niego dzieje i może w dowolnej chwili odłączyć się.

6 – Bieg po gałęziach (U, CR5). Działa tak jak *Drzewochodzenie*, ale pozwala poruszać się biegiem po gałęziach.

7 – Bieg po kamieniu (U, CR5). Działa tak jak *Drzewochodzenie*, ale pozwala biec po kamiennej powierzchni nachylonej pod kątem nie przekraczającym 75°.

8 – Bieg po wodzie (U, CR5). Działa tak jak *Chodzenie po wodzie*, ale pozwala poruszać się biegiem po jej powierzchni.

9 – Wietrzny spacer (U, CR15). Umożliwia bohaterowi poruszanie się normalnym krokiem w ruchomym powietrzu (na wietrze), na stałej wysokości. Przy silnych zawirowaniach powietrza niezbędne będą rzuty manewru.

10 – Prawdziwe pływanie (U°, CR5). Działa tak jak *Pływanie*, ale pozwala płynąć tak szybko, jak osoba rzucająca czar umie biec.

ODPIERANIE CZARÓW

(Otwarta lista czarów Przepływu)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Ochrona I	I obiekt	I min/poz	3 m
2 Ochrona obszaru I	3m R	I min/poz (K)	3 m
3 Neutralizacja klątwy	I klątwa	I min/poz	dotyk
4 Ochrona II	I obiekt	I min/poz	3 m
5 Ochrona obszaru II	3m R	I min/poz (K)	3 m
6 Zdjęcie klątwy	I klątwa	T	dotyk
7 Neutralizacja klątwy II	I klątwa	I godz/poz	3 m
8 Rozproszenie czaru	I czar	T	3 m
9 Ochrona III	I obiekt	I min/poz	3 m
10 Ochrona obszaru III	3m R	I min/poz (K)	3 m

1 – Ochrona I (U, CR5). Osoba pod wpływem zaklęcia może odjąć 10 od rzutów ataku czarami pierwotnymi oraz dodać 10 do RO przeciw czarom.

2 – Ochrona obszaru I (U, CR5). Działa tak jak *Ochrona I*, ale obejmuje swym wpływem wszystkie istoty w promieniu 3 m od wybranej osoby, dopóki rzucający zaklęcie pozostaje skoncentrowany.

3 – Neutralizacja klątwy (S, CR10). Na czas działania tego zaklęcia ustają efekty klątwy, przeciw której zostało skierowane. Magia klątwy nie zostaje rozproszona i przekleństwo powraca po ustaniu działania *Neutralizacji*. Wykonuje się RO dla klątwy, z modyfikatorem -20.

4 – Ochrona II (U, CR5). Działa tak jak *Ochrona I*, ale modyfikatory zostają zwiększone do 20.

5 – Ochrona obszaru II (U, CR5). Działa tak jak *Ochrona obszaru I*, ale modyfikatory zostają zwiększone do 20.

6 – Zdjęcie klątwy (S, CR10). Jeśli wynikiem RO klątwy będzie niepowodzenie, zostaje ona usunięta. Za poziom ataku przyjmuje się poziom bohatera rzucającego ten czar, za poziom broniącego się – poziom osoby, która rzuciła przekleństwo. Ta sama osoba nie może próbować zdjąć jednej klątwy więcej niż raz, dopóki nie awansuje na wyższy poziom.

7 – Neutralizacja klątwy II (S, CR10). Działa tak jak *Neutralizacja klątwy I*, ale działanie utrzymuje się przez I godz/poz rzucającego czar.

8 – Rozproszenie czaru (S, CR10). Działa podobnie do *Zdjęcia klątwy*, ale oddziałuje na dowolne istniejące zaklęcie.

9 – Ochrona III (U, CR5). Działa tak jak *Ochrona I*, ale modyfikatory zostają zwiększone do 30.

10 – Ochrona obszaru III (U, CR5). Działa tak jak *Ochrona obszaru I*, ale modyfikatory zostają zwiększone do 30.

LECZENIA

(Otwarta lista czarów Przepływu)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Uzdrowienie 10	I obiekt	T	dotyk
2 Uleczenie odmrożenia/poparzenia I	I miejsce	T	dotyk
3 Zmniejszenie oszołomienia I*	I obiekt	T	dotyk
4 Regeneracja I*	I obiekt	K	dotyk
5 Uleczenie odmrożenia/poparzenia II	zmienny	T	dotyk
6 Przebudzenie	I obiekt	T	dotyk
7 Uzdrowienie 50	I obiekt	T	dotyk
8 Uleczenie odmrożenia/poparzenia III	zmienny	T	dotyk
9 Zmniejszenie oszołomienia III*	I obiekt	T	dotyk
10 Regeneracja III*	I obiekt	K	dotyk

1 – Uzdrowienie 10 (U, CR5). Leczy 1-10 obrażeń.

2 – Uleczenie odmrożenia/oparzenia I (U, CR5). Pod wpływem tego czaru goi się jedno niezbyt poważnie odmrożone (lub poparzone pierwszego stopnia) miejsce.

3 – Zmniejszenie oszołomienia I (U*, CR5). Czar ten skraca okres oszołomienia o I rundę, czyli bohater poddany jego działaniu będzie ogłuszony o rundę krócej, niż był przed rzuceniem go (poza normalnym ubytkiem z upływem czasu).

4 – Regeneracja I (U, CR5). Każda runda koncentracji osoby rzucającej czar oznacza zmniejszenie o I liczby obrażeń odniesionych przez bohatera leczonego.

5 – Uleczenie odmrożenia/oparzenia II (U, CR5). Działa tak jak *Uleczenie odmrożenia/oparzenia I* (U, CR5), ale pozwala objąć działaniem magii 2 lekko uszkodzone obszary ciała **lub** I średnio poważnie odmrożony/oparzony (np. poparzenie drugiego stopnia).

6 – Przebudzenie (U, CR5). Obiekt działania czaru natychmiast budzi się.

7 – Uzdrowienie 50 (U, CR5). Działa tak jak *Uzdrowienie 10*, ale leczy 5-50 obrażeń.

8 – Uleczenie odmrożenia/oparzenia III (U, CR5). Działa tak jak *Uleczenie odmrożenia/oparzenia I* (U, CR5), ale pozwala objąć działaniem magii 3 lekko uszkodzone obszary ciała **lub** I bardzo poważnie odmrożony/oparzony (np. poparzenie trzeciego stopnia) **lub** kombinację I miejsca średnio i I lekko uszkodzonego termicznie.

9 – Skrócenie oszołomienia III (U*, CR5). Działa tak jak *Skrócenie oszołomienia I*, ale skraca okres oszołomienia maksymalnie o trzy rundy.

10 – Regeneracja III (U*, CR5). Działa tak jak *Regeneracja I*, ale umożliwia leczenie 3 obrażeń w rundzie.

PROTEKCJE

(Otwarta lista czarów Przepływu)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Modlitwa	1 obiekt	1 min/poz	30 m
2 Błogosławieństwo	1 obiekt	1 min/poz	30 m
3 Odporność	1 obiekt	1 min/poz	30 m
4 Odporność na ciepło i zimno	1 obiekt	1 min/poz	30 m
5 Wygląd rośliny	sam	1 min/poz	sam
6 Oddychanie pod wodą	sam	1 min/poz	sam
7 Wygląd zwierzęcia	sam	1 min/poz	sam
8 Cień	sam	1 godz/poz	sam
9 Odbicie organicznego pocisku*	sam	-	sam
10 Odbicie organicznego ostrza*	sam	-	sam

1 – Modlitwa (U, CR5). Chroniona tym czarem osoba ma prawo do premii +10 do Rzutów Odporności (RO) oraz rzutów manewru.

2 – Błogosławieństwo (U, CR5). Ten czar pozwala doliczyć 10 do Premii Do Obrony (PO) i rzutów manewru.

3 – Odporność (U, CR5). To zaklęcie dodaje 5 do Premii Do Obrony (PO) i Rzutów Odporności (RO) chronionego bohatera.

4 – Odporność na ciepło i zimno (U, CR5). Chroni przed wpływem naturalnego zimna i ciepła, w zakresie od -30° C do +90° C oraz daje premię +20 do RO przeciw zaklęciom, których działanie opiera się na działaniu zimna i ciepła.

5 – Wygląd rośliny (PR, CR10). Pozwala osobie rzucającej zaklęcie przybrać formę dowolnej rośliny, przy czym zmiana rozmiaru nie może przekroczyć 10%. Jest to tylko złudzenie wzrokowe – bohater nie będzie w zapachu ani w dotyku przypominał rośliny.

6 – Oddychanie pod wodą (U, CR5). Pozwala osobie, która rzuci ten czar, oddychać pod powierzchnią wody równie swobodnie jak w powietrzu.

7 – Wygląd zwierzęcia (PR, CR10). Działa podobnie do *Wyglądu rośliny*, ale tym razem pozwala „udawać" wybrane zwierzę.

8 – Cień (S, CR10). Bohater rzucający to zaklęcie przybiera formę cienia, co sprawia, że w ciemnym miejscu jest praktycznie niewidzialny.

9 – Odbicie organicznego pocisku (S*, CR15). Odchyla lot jednego pocisku, wystrzelonego w postać rzucającą ten czar – od jego rzutu ataku odejmuje się 100. Pocisk musi być przynajmniej w części pochodzenia organicznego.

10 – Odbicie organicznego ostrza (S*, CR15). Działa podobnia do *Odbicia organicznego pocisku*, ale pozwala odjąć 100 od jednego rzutu ataku wręcz.

WYKRYCIA

(Otwarta lista czarów Przepływu)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Wykrycie Przepływu	1,5m R	1 min/poz (K)	15 m
2 Wykrycie Esencji	1,5m R	1 min/poz (K)	15 m
3 Wykrycie zła	1,5m R	1 min/poz (K)	15 m
4 Wykrycie klątwy	1,5m R	1 min/poz (K)	15 m
5 Lokalizacja I	1 obiekt	1 min/poz (K)	30 m
6 Wykrycie pułapek	1,5m R	1 min/poz (K)	15 m
7 Lokalizacja II	1 obiekt	1 min/poz (K)	100 m
8 Wykrycie niewidzialnych	1,5m R	1 min/poz (K)	15 m
9 Lokalizacja III	1 obiekt	1 min/poz (K)	150 m
10 Historia klątwy	1 klątwa	-	3 m

1 – Wykrycie Przepływu (P, CR5). Pozwala wykryć każdy przedmiot lub aktywne zaklęcie wywodzące się z sfery Przepływu; co rundę bohater rzucający ten czar może koncentrować się na dowolnym obszarze o promieniu 1,5 metra, znajdującym się w zasięgu.

2 – Wykrycie Esencji (P, CR5). Działa tak jak *Wykrycie Przepływu*, ale dotyczy sfery Esencji.

3 – Wykrycie zła (P, CR5). Działa podobnie do *Wykrycia Przepływu*, tyle że pozwala na sprawdzenie, czy przedmiot lub istota jest **zła lub** czy przedmiot został stworzony przez **złą** istotę **lub** czy osoba o wyraźnie złym charakterze używała go przez dłuższy czas.

4 – Wykrycie klątwy (P, CR5). Działa podobnie do *Wykrycia Przepływu*, ale pozwala sprawdzić, czy na osobach lub przedmiotach ciąży przekleństwo.

5 – Lokalizacja (P, CR10). Pozwala określić odległość i kierunek, w jakim znajduje się konkretny przedmiot (lub miejsce), znany rzucającemu czar **lub** którego dokładnym opisem dysponuje.

6 – Wykrycie pułapek (P, CR5). Działa podobnie do *Wykrycia Przepływu*, daje jednak możliwość wykrycia pułapki (75% szans, niektóre pułapki magiczne mogą być trudniejsze do odnalezienia).

7 – Lokalizacja II (P, CR10). Działa tak jak *Lokalizacja I*, w zasięgu zwiększonym do 100 m.

8 – Wykrycie niewidzialnych (P, CR5). Działa podobnie do *Wykrycia Przepływu*, ale wykrywa istnienie obiektów niewidzialnych; ta forma wykrycia pozwala na zaatakowanie niewidzialnej istoty (od rzutu ataku odejmuje się 50); bez wykrycia atak nie jest w ogóle możliwy.

9 – Lokalizacja III (P, CR10). Działa tak jak *Lokalizacja I*, w zasięgu zwiększonym do 150 m.

10 – Historia klątwy (I, CR5). Umożliwia określenie natury i pochodzenia dowolnego przekleństwa, w tym również tożsamości osoby, która je rzuciła.

ŚCIEŻKI ŚWIATŁA/DŹWIĘKU

(Otwarta lista czarów Przepływu)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Promień światła	15m promień	10 min/poz	sam
2 Mowa I	1 obiekt	K	3 m
3 Światło I	3m R	10 min/poz	dotyk
4 Wyciszenie	30cm R	1 min/poz	30 m
5 Błysk światła	3m R	-	30 m
6 Mowa II	1 obiekt	K	3 m
7 Świetlny pocisk I	1 obiekt	-	30 m
8 Cisza	3m R	1 min/poz	30 mn
9 Wielkie światło	3m R	1 min/poz	dotyk
10 Opóźnione światło	3m R	zmienny	dotyk

1 – Promień światła (PR, CR5). Tworzy 15-metrowy snop światła (przypominający latarkę), zaczynający się w dłoni czarującego, który może go włączać i wyłączać otwierając i zamykając dłoń.

2 – Mowa I (U, CR5). Poddany działaniu zaklęcia bohater może porozumiewać się (podstawowe pojęcia: głodny, spragniony, pokój, łazienka etc.) w języku jednej z istot znajdujących się w obrębie 3 metrów od niego.

3 – Światło I (PR, CR10). Rozświetla obszar w promieniu 3 metrów od dotkniętego przez rzucającego czar punktu blaskiem porównywalnym z blaskiem pochodni. Jeśli punkt ten znajduje się na poruszającym się obiekcie, będzie przemieszczał się wraz z nim.

4 – Wyciszenie (PR, CR5). Wokół wybranej osoby tworzy 30-cm grubości sferę, z której dźwięk nie wydobywa się ani do której nie wnika. Obszar ten porusza się wraz z tą osobą.

5 – Błysk światła (S, CR35). Wywołuje nagły rozbłysk światła w promieniu 3 metrów. Wszyscy, którzy znajdą się w tym obszarze są oszołomieni (np. próbują przesłonić oczy) przez 1 rnd/5 pkt RO.

6 – Mowa II (U, CR5). Działa podobnie do *Mowy I*, umożliwiając wprawdzie przekazywanie bardziej złożonych pojęć, ale nadal pozostawiając sporo miejsca na nieporozumienia.

7 – Świetlny pocisk (PKR, CR30). Stworzony z jasnego, silnego światła pocisk wystrzeliwuje z dłoni rzucającego czar. Wynik ataku określa się korzystając z Tabeli Ataku Zaklęciem-Pociskiem TA-7 (str. 236).

8 – Cisza (PR, CR5). Działa tak jak *Wyciszenie*, ale w promieniu zwiększonym do 3 metrów.

9 – Wielkie światło (PR, CR10). Działa podobnie do *Światła I*, jednak jego jasność jest równa pełnemu światłu dnia. Neguje efekty magicznie wywołanej ciemności.

10 – Opóźnione światło (PR, CR10). Działa podobnie do *Światła I*, ale umożliwia opóźnienie wystąpienia efektów zaklęcia o 24 godz/poziom **lub** do chwili przejścia w pobliżu jakiejś istoty **lub** wypowiedzenia odpowiednich słów itp.

UKOJENIE UMYSŁU

(Otwarta lista czarów Przepływu)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Uspokojenie I	1 istota	1 min/poz	30 m
2 Uspokojenie II	2 istoty	1 min/poz	30 m
3 Przytrzymanie	1 istota	K	30 m
4 Dalekosiężne uspokojenie	1 istota	1 min/poz	100 m
5 Oszołomienie*	1 istota	zmienny	15 m
6 Uspokojenie III	3 istoty	1 min/poz	30 m
7 Uspokojenie IV	4 istoty	1 min/poz	30 m
8 Złota drzemka*	1 istota	zmienny	15 m
9 Uspokojenie V	5 istot	1 min/poz	30 m
10 Oślepienie*	1 istota	zmienny	15 m

1 – Uspokojenie I (S, CR10). Bohater, na którego rzucono ten czar, nie podejmie żadnych agresywnych/ofensywnych działań i będzie walczył wyłącznie w obronie własnej.

2 – Uspokojenie II (S, CR10). Działa tak jak *Uspokojenie I*, ale na dwie istoty. Obie muszą znajdować się w polu widzenia osoby rzucającej czar w chwili, kiedy zostaje on rzucony.

3 – Przytrzymanie (S, CR15). Poddana działaniu czaru istota humanoidalna wykonuje wszystkie działania z 25% normalnych swoich możliwości tak długo, dopóki bohater, który rzucił czar, pozostaje skoncentrowany.

4 – Dalekosiężne uspokojenie (S, CR10). Działa tak jak *Uspokojenie I*, ale w zasięgu zwiększonym do 100 m.

5 – Oszołomienie (S*, CR25). Bohater rzucający czar wycelowuje swoje ramię (wyprostowane w łokciu i z zaciśniętą pięścią) w kierunku ofiary i przepływa przez niego czysta moc, pochodząca wprost od jego bóstwa. Ofiara jest oszołomiona przez 1 rnd/10 pkt RO.

6 – Uspokojenie III (S, CR10). Działa tak jak *Uspokojenie I*, ale na trzy istoty.

7 – Uspokojenie IV (S, CR10). Działa tak jak *Uspokojenie I*, ale na cztery istoty.

8 – Złota drzemka (S*, CR25). Działa podobnie do *Ogłuszenia*, ale ofiara natychmiast zapada w głęboki sen, który trwa 1 rnd/10 pkt RO.

9 – Uspokojenie V (S, CR10). Działa tak jak *Uspokojenie I*, ale na pięć istot.

10 – Oślepienie (S*, CR25). Działa podobnie do *Ogłuszenia*, ale ofiara traci wzrok; efekt utrzymuje się przez 10 min/10 pkt RO.

D-4.5 • LISTY CZARÓW PRZEZNACZONE TYLKO DLA ANIMISTÓW

PRZEPŁYW BEZPOŚREDNI

(Lista czarów Animisty)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Powstrzymanie rozkładu I	I ciało	I godz/poz	3 m
2 Intuicja I	sam	-	sam
3 Wizja senna I	sam	-	sam
4 Podtrzymanie życia I	I ciało	I godz/poz	3 m
5 Intuicja III	sam	-	sam
6 Opowieść o śmierci	I ciało	-	3 m
7 Powstrzymanie rozkładu II	I ciało	I dzień/poz	3 m
8 Intuicja V	sam	-	sam
9 Wizja senna III	sam	-	sam
10 Podtrzymanie życia II	I ciało	I dzień/poz	3 m

1 – Powstrzymanie rozkładu I (U, CR5). Umożliwia zachowanie ciała w stanie, w jakim się znajduje i powstrzymanie dalszej degeneracji lub niszczenia (np. krwawienia, rozpadu komórek, rozkładu itp.). Jeśli ciało należy do wciąż żywej istoty, efektem będzie śpiączka. Czar ten **nie** zapobiegnie śmierci (czyli odłączeniu się duszy od ciała). Pełniejsze wyjaśnienia dotyczące stosowania tego czaru znaleźć można w Rozdziale 17.0 (str. 74).

2 – Intuicja I (I, CR10). Osoba używająca tego zaklęcia ujrzy wypadki, które *prawdopodobnie* będą miały miejsce w następnej rundzie, jeśli teraz wykona konkretną czynność.

3 – Wizja senna I (I, CR5). Ześle na bohatera, który rzucił ten czar, sen związany z wybranym tematem. Wymaga to 8 godzin medytacji lub snu.

4 – Podtrzymanie życia I (U, CR20). Pozwala zapobiec opuszczeniu przez duszę „martwego" ciała, a tym samym śmierci; daje zarazem istocie bliskiej śmierci szansę na powrót do pełni sił przy pomocy zwykłego, cielesnego leczenia (do przechowania ciała potrzebne będzie *Powstrzymanie rozkładu*). *Podtrzymania życia* nie można rzucić później, niż 2 minuty (12 rund) od „śmierci", w przeciwnym wypadku dusza ulecí z ciała, a przywrócenie jej wymaga posłużenia się czarem z co najmniej 12 poziomu. Pełniejsze wyjaśnienia dotyczące stosowania tego czaru znaleźć można w Rozdziale 17.0 (str. 74).

5 – Intuicja III (I, CR10). Działa tak jak *Intuicja I*, ale pozwala spojrzeć na najbliższe 3 minuty.

6 – Opowieść o śmierci (I, CR5). Animista ujrzy okoliczności śmierci dowolnej martwej istoty, widziane jej oczami, w tym i jej zabójcę, pod warunkiem, że śmierć nie nastąpiła dawniej niż rok na poziom animisty.

7 – Powstrzymanie rozkładu II (U, CR5). Działa tak jak *Powstrzymanie rozkładu I*, ale czas działania ulega wydłużeniu do 1 dnia/poziom.

8 – Intuicja V (I, CR10). Działa tak jak *Intuicja I*, ale obejmuje okres 1 dnia/poziom animisty.

9 – Wizja senna III (I, CR5). Działa tak jak *Wizja Senna I*, ale w ciągu ośmiu godzin mogą się przyśnić 3 sny, dotyczące różnych spraw.

10 – Podtrzymanie życia II (U, CR20). Działa tak jak *Podtrzymanie życia I*, ale czas działania wydłuża się do 1 dnia/poziom.

ŚCIEŻKI KRWI

(Lista czarów Animisty)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Tamowanie krwi I	I obiekt	T	dotyk
2 Gojenie ran I	I obiekt	T	dotyk
3 Naprawa drobnych naczyń	I obiekt	T	dotyk
4 Tamowanie krwi V	I obiekt	T	dotyk
5 Gojenie ran III	I obiekt	T	dotyk
6 Naprawa głównych naczyń	I rana	T	dotyk
7 Połączenie*	I kończyna	T	dotyk
8 Transfuzja krwi	I obiekt	T	dotyk
9 Tamowanie dużego krwotoku	I obiekt	T	dotyk
10 Gojenie poważnych ran	I obiekt	T	dotyk

1 – Tamowanie krwi I (U, CR5). Upływ krwi, wyrażony w obr/rnd, zostaje spowolniony o 1. Przez godzinę z tak zaleczonymi obrażeniami nie wolno walczyć ani poruszać się szybciej niż normalnym krokiem – groziłoby to ponownym otwarciem ran i krwotokiem.

2 – Gojenie ran I (U, CR5). Upływ krwi (w obr/rnd) zmniejsza się o 1.

3 – Naprawa drobnych naczyń (U, CR5). Upływ krwi (w obr/rnd) zostaje zmniejszony o 3. Jest to efektem odbudowania sieci drobnych naczyń krwionośnych, ale nie pomoże w przypadkach uszkodzenia głównych żył i tętnic (kiedy krwawienie z jednej rany przekracza 4 obr/rnd).

4 – Tamowanie krwi V (U, CR5). Działa tak jak *Tamowanie krwi I*, ale ogranicza krwotok o 3 obrażenia/rnd.

5 – Gojenie ran III (U, CR5). Działa tak jak *Gojenie ran I*, ale upływ krwi (w obr/rnd) zmniejsza się o 3.

6 – Naprawa głównych naczyń (U, CR5). Pozwala uleczyć uszkodzoną główną arterię (kiedy krwawienie z jednej rany przekracza 4 obr/rnd).

7 – Połączenie (U*, CR5). Ten czar, rzucony wraz z zaklęciami o tej samej nazwie z pozostałych dwóch list czarów uzdrawiających („Sekrety kości/mięśni" i „Sekrety organów") umożliwia przyłączenie do ciała odciętej kończyny. Rekonwalescencja trwa 1-10 dni.

8 – Transfuzja krwi (U, CR5). Przy pomocy tego zaklęcia można dokonać transfuzji ćwierć litra krwi od chętnego (lub nieprzytomnego) dawcy do wykrwawiającego się (czyli po urazie typu obr/rnd) biorcy. Bohater rzucający czar kładzie jedną dłoń na ciele dawcy, drugą na ciele biorcy. Każde otrzymane 1/4 litra oznacza usunięcie 50 obrażeń. Dawca przez następne 12 godzin ma ujemny modyfikator -20 do wszelkich działań. Nie można być raz dawcą, a raz biorcą w transfuzjach, które dzieli mniej niż 12 godzin.

9 – Tamowanie dużego krwotoku (U, CR5). Działa tak jak *Tamowanie krwi I*, ale ogranicza krwawienie o tyle obr/rnd, jaki jest poziom animisty.

10 – Gojenie poważnych ran (U, CR5). Działa tak jak *Gojenie ran I*, ale ogranicza krwawienie o tyle obr/rnd, jaki jest poziom animisty.

SEKRETY KOŚCI/MIĘŚNI

(Lista czarów Animisty)

		Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1	Wyleczenie zwichnięcia	1 zwichnięcie	T	dotyk
2	Wyleczenie drobnego złamania	1 złamanie	T	dotyk
3	Uleczenie mięśnia	1 mięsień	T	dotyk
4	Operacja chrząstek	1 staw	T	dotyk
5	Operacja ścięgna	1 ścięgno	T	dotyk
6	Wyleczenie poważnego złamania	1 złamanie	T	dotyk
7	Połączenie*	1 kończyna	T	dotyk
8	Leczenie szczęki	1 szczęka	T	dotyk
9	Operacja kości czaszki	1 czaszka	T	dotyk
10	Uleczenie stawu	1 staw	T	dotyk

1 – Wyleczenie zwichnięcia (U, CR5). Usuwa skutki zwichnięcia lub skręcenia.

2 – Wyleczenie drobnego złamania (U, CR5). Powoduje zrośnięcie się jednego, nieskomplikowanego złamania (nie uleczy złamań z przemieszczeniem, zgruchotanych kości, uszkodzonych stawów i czaszki). Powrót do pełni sił zajmuje 1-10 godz.

3 – Uleczenie mięśnia (U, CR5). Naprawia uszkodzony mięsień (nie działa na organy takie jak serce). Powrót do pełni sił zajmuje 1-10 godz.

4 – Operacja chrząstek (U, CR5). Naprawia uszkodzone chrząstki w sąsiedztwie jednego stawu. Powrót do pełni sił zajmuje 1-10 godz.

5 – Operacja ścięgna (U, CR5). Leczy jedno uszkodzone ścięgno lub więzadło. Powrót do pełni sił zajmuje 1-10 godz.

6 – Wyleczenie poważnego złamania (U, CR5). Usuwa skutki jednego prostego lub skomplikowanego złamania (nie obejmuje zgruchotanych kości, uszkodzeń stawów i czaszki). Powrót do pełni sił zajmuje 1-10 godz. Proste złamanie zostanie usunięte natychmiast (bez potrzeby 1-10 godz. rekonwalescencji).

7 – Połączenie (U*, CR5). Ten czar, rzucony wraz z zaklęciami o tej samej nazwie z pozostałych dwóch list czarów uzdrawiających („Ścieżki krwi" i „Sekrety organów") umożliwia przyłączenie do ciała odciętej kończyny. Rekonwalescencja trwa 1-10 dni. Jeżeli rzuci się tylko ten czar, pozwoli on nastawić uszkodzony staw i wyleczyć spowodowane dyslokacją urazy.

8 – Leczenie szczęki (U, CR5). To zaklęcie leczy wszystkie urazy szczęki i zębów (oprócz zmiażdżonych kości), w tym także ubytki w zębach, stany zapalne, pęknięcia i złamania. Jeśli ząb został wybity lub strzaskany, zaklęcie odnowi go, jeśli uda się odzyskać większy jego kawałek.

9 – Operacja kości czaszki (U, CR5). Leczy pojedyncze uszkodzenie kości czaszki (oprócz zmiażdżeń). Powrót do pełni sił zajmuje 1-10 godz.

10 – Uleczenie stawu (U, CR5). Przywraca sprawność uszkodzonemu stawowi (oprócz strzaskanych). Powrót do pełni sił zajmuje 1-10 dni.

SEKRETY ORGANÓW

(Lista czarów Animisty)

		Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1	Operacja nosa	1 nos	T	dotyk
2	Drobna naprawa nerwów	1 obszar	T	dotyk
3	Drobna operacja ucha	1 ucho	T	dotyk
4	Drobna operacja oka	1 oko	T	dotyk
5	Poważna naprawa nerwów	1 obszar	T	dotyk
6	Poważna operacja ucha	1 ucho	T	dotyk
7	Połączenie *	1 kończyna	T	dotyk
8	Poważna operacja oka	1 oko	T	dotyk
9	Prawdziwe uleczenie nerwów	1 obszar	T	dotyk
10	Operacja organu	1 organ	T	dotyk

1 – Operacja nosa (U, CR5). Leczy wszystkie urazy nosa poza kompletnym jego zniszczeniem. Skutkuje w przypadku odmrożenia.

2 – Drobna naprawa nerwów (U, CR5). Naprawia uszkodzony system nerwowy w jednym miejscu. Powrót do pełni sił zajmuje 1-10 godz.

3 – Drobna operacja ucha (U, CR5). Leczy wszelkie zewnętrzne uszkodzenia ucha, w tym jego utratę (regeneracja trwa 1-10 godzin).

4 – Drobna operacja oka (U, CR5). Leczy każde nieznaczne uszkodzenie oka (np. odklejoną siatkówkę, zadrapanie rogówki, pozwala usunąć ciało obce).

5 – Poważna naprawa nerwów (U, CR5). Działa tak jak *Drobna naprawa nerwów*, ale pozwala usunąć skutki poważnego uszkodzenia. Powrót do pełni sił zajmuje 1-10 godz.

6 – Poważna operacja ucha (U, CR5). Działa podobnie do *Drobnej operacji ucha*, ale pozwala leczyć również uszkodzenia wewnętrzne (np. przywrócić słuch).

7 – Połączenie (U*, CR5). Ten czar, rzucony wraz z zaklęciami o tej samej nazwie z pozostałych dwóch list czarów uzdrawiających („Ścieżki krwi" i „Sekrety mięśni/kości") umożliwia przyłączenie do ciała odciętej kończyny. Rekonwalescencja trwa 1-10 dni.

8 – Poważna operacja oka (U, CR5). Działa podobnie do *Drobnej operacji oka*, ale pozwala usunąć skutki każdego urazu oka (np. cięcia krytycznego 87-89), poza całkowitą utratą organu wzroku.

9 – Prawdziwe uleczenie nerwów (U, CR5). Działa tak jak *Poważna naprawa nerwów*, ale powrót do zdrowia jest natychmiastowy.

10 – Operacja organu (U, CR5). Usuwa skutki jednego urazu, który nie spowodował całkowitego zniszczenia organu. Powrót do pełni sił zajmuje 1-10 godz. Czar nieskuteczny przy urazach mózgu.

WŁADZA NAD ZWIERZĘTAMI

(Lista czarów Animisty)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Uśpienie zwierzęcia	1 zwierzę	1 min/poz	30 m
2 Maskowanie	sam	1 min/poz	sam
3 Wezwanie I	-	1 min (K)	30 m
4 Języki zwierząt	sam	1 min/poz	sam
5 Władza nad zwierzętami	1 zwierzę	K	30 m
6 Wezwanie III	-	zmienny (K)	30 m
7 Lokalizacja zwierząt	1,5km R	-	1,5 km
8 Zaprzyjaźnienie się	15m R	K	sam
9 Empatia	1 zwierzę	K	30 m
10 Wezwanie V	-	zmienny (K)	30 m

1 – Uśpienie zwierzęcia (S, CR15). Poddane działaniu tego zaklęcia zwierzę zasypia. Czar nie działa na istoty magiczne i „inteligentne". Dla celów tego czaru za zwierzę uważa się stworzenie o ograniczonej inteligencji, którego działaniami kieruje szkolenie lub instynkt.

2 – Maskowanie (PR, CR10). Animista potrafi wtopić się w otoczenie i stać prawie niewykrywalnym dla zwierząt. Przy próbach ukrycia się przed innymi stworzeniami czar ten daje premię +30 do rzutu manewru Krycia się.

3 – Wezwanie I (S, CR25). Animista może wezwać do siebie nieinteligentne stworzenie z pierwszego poziomu, które pozostanie przy nim przez minutę, po czym ucieknie (nie ma RO). Osoba, która rzuci czar, może stworzenie kontrolować, jeśli się skoncentruje (nie ma RO); rodzaj przyzywanego zwierzęcia określa się tylko w przybliżeniu, nie wiedząc, na co rzeczywiście można liczyć (np. gdy animista zażyczy sobie, by przybiegło „coś czworonogiego, z kopytami", pojawi się zebra, koń lub wielbłąd itp.).

4 – Języki zwierząt (I, CR1). Animista nabywa zdolność porozumiewania się w dowolnym zwierzęcym języku (przedstawiciel tego gatunku musi znajdować się w promieniu 30 m) przez cały czas działania zaklęcia. Przez język zwierząt rozumie się dowolną formę komunikacji.

5 – Władza nad zwierzętami (S, CR20). Jeśli animista skoncentruje się, będzie mógł kontrolować poczynania jednego dowolnego zwierzęcia.

6 – Wezwanie III (S, CR25). Działa podobnie do *Wezwania I*, ale tym razem daje możliwość przyzwania zwierzęcia z 3 poziomu na 1 minutę **lub** trzech zwierząt z 1 poziomu na 1 minutę **lub** 1 zwierzęcia z 1 poziomu na 3 minuty itd. Innymi słowy suma „poziomo-minut" nie może przekroczyć 3.

7 – Lokalizacja zwierząt (P, CR5). Animista potrafi przy użyciu tego zaklęcia wskazać, gdzie znajdują się osobniki jakiegoś gatunku lub stwierdzić, jakie zwierzęta przebywają w zasięgu działania czaru.

8 – Zaprzyjaźnienie się (P, CR10). Wszystkie zwierzęta znajdujące się w promieniu 15 metrów będą się przyjaźnie odnosić do animisty; on jednak nie może ich kontrolować.

9 – Empatia (P, CR10). Daje możliwość zrozumienia i wizualizacji myśli i emocji dowolnego zwierzęcia.

10 – Wezwanie V (S, CR25). Działa tak jak *Wezwanie III*, ale suma nie może być wyższa od 5.

WŁADZA NAD ROŚLINAMI

(Lista czarów Animisty)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Znajomość rośliny	1 roślina	-	dotyk
2 Języki roślin	sam	1 min/poz	sam
3 Natychmiastowe działanie	1 ziele	-	dotyk
4 Wzmocnienie ziela	1 ziele	T	dotyk
5 Lokalizacja roślin	1,5km R	-	1,5 km
6 Oczyszczenie ziół	1 ziele	T	3 m
7 Przyspieszenie wzrostu	10 R	1 dzień	3 m
8 Produkcja ziół	1 ziele	T	dotyk
9 Przerost	1 roślina	T	dotyk
10 Kontrola nad rośliną	1 roślina	1 min/poz	30 m

1 – Znajomość rośliny (I, CR1). Animista może rozpoznać naturę i historię dowolnej rośliny, której dotknie. Jeśli dysponuje całą rośliną lub większym jej fragmentem – automatycznie uzyskuje te informacje, jeśli zaś ma w ręku mniej niż jej połowę (np. liść, jagodę, orzeszek itp.), szansa uzyskania informacji równa jest (5 x poziom animisty)%. W przypadku każdej roślinki czar ten można rzucić tylko jeden raz (także w przypadku mniej niż połowy).

2 – Języki roślin (I, CR1). Na cały czas działania czaru animista zyskuje znajomość dowolnego roślinnego języka (przedstawiciel wybranego gatunku musi znajdować się w promieniu 30 m).

3 – Natychmiastowe działanie (U, CR5). Pozwala odmienić dowolne ziele tak, by po zastosowaniu go efekty działania były natychmiastowe. W ten sposób płynące z niego korzyści/zagrożenia dadzą się od razu poznać przy próbie użycia.

4 – Wzmocnienie ziela (U, CR5) Umożliwia zdwojenie skuteczności dowolnego zioła (jeszcze rosnącego lub nie). Na każdą porcję ziela czar może zostać rzucony tylko raz, za to można wykorzystać go na połowę normalnej dawki i uzyskać taki efekt, jak przy zastosowaniu pełnej.

5 – Lokalizacja roślin (P, CR10). Animista potrafi przy użyciu tego zaklęcia zlokalizować egzemplarze wybranego gatunku roślin lub określić, jakie gatunki znajdują się w obszarze działania zaklęcia.

6 – Oczyszczenie ziół (U, CR5). Pozwala na usunięcie wszystkich trucizn i szkodliwych substancji wywołujących efekty uboczne z jednej porcji ziół.

7 – Przyspieszenie wzrostu (U, CR10). W obrębie działania czaru wszystkie egzemplarze wybranego gatunku rosną 100 razy szybciej (np. wszystkie trawy w promieniu 3 metrów).

8 – Produkcja ziół (U, CR10). Pozwala w 1-10 rund wyhodować ziele z nasienia (ten egzemplarz nie produkuje nasion).

9 – Przerost (U, CR10). Pozwala w przeciągu 1 dnia podwoić wielkość dowolnej rośliny. Jeśli roślinka nie jest jeszcze w pełni dojrzała, w postaci dorosłej będzie również 2 razy większa od przeciętnego przedstawiciela swojego gatunku.

10 – Kontrola nad rośliną (S, CR20). Animista może kontrolować automatycznie i/lub umysłowe procesy wybranej rośliny; jeśli potrafi się ona poruszać, może także sterować jej ruchem.

OCZYSZCZENIA

(Lista czarów Animisty)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Oczyszczenie pożywienia/wody	30cm R	-	3 m
2 Wykrycie choroby	1,5m R	1 min/poz (K)	30 m
3 Wygnanie choroby	1 obiekt	T	3 m
4 Wykrycie trucizny	1,5m R	1 min/poz (K)	30 m
5 Usunięcie trucizny	1 obiekt	T	3 m
6 Odporność na choroby	1 obiekt	1 min/poz	3 m
7 Odporność na trucizny	1 obiekt	1 min/poz	3 m
8 Neutralizacja chorób	3m R	T	3 m
9 Neutralizacja trucizn	3m R	T	3 m
10 Leczenie psychiczne	1 obiekt	T	3 m

1 – Oczyszczenie pożywienia/wody (U, CR5). Usuwa choroby i trucizny z pożywienia i napojów w promieniu działania. W przypadku niektórych szczególnie silnych lub magicznych trucizn i chorób wykonuje się RO.

2 – Wykrycie choroby (P, CR5). Wykrywa chorobę lub źródło takowej. W każdej kolejnej rundzie animista może skupiać swą uwagę na innym 1,5-metrowym obszarze.

3 – Wygnanie choroby (U, CR5). Przerywa rozprzestrzenianie się choroby (także infekcji) w ciele ofiary, wobec czego choroba nie poczyni dalszych szkód.

4 – Wykrycie trucizny (P, CR5). Działa podobnie do *Wykrycia choroby* z tym, że wykrywa istnienie trucizny.

5 – Usunięcie trucizny (U, CR5). Neutralizuje działanie trucizny w organizmie jednej istoty. Nie leczy szkód, które trucizna zdążyła spowodować.

6 – Odporność na choroby (U, CR5). Osoba poddana działaniu tego czaru ma prawo do dodatkowego RO przeciw chorobom (czyli wolno jej wykonać dwa RO i wybrać korzystniejszy wynik).

7 – Odporność na trucizny (U, CR5). Działa podobnie do *Odporności na choroby*, ale daje prawo do dodatkowego RO przeciw truciznom.

8 – Neutralizacja chorób (U, CR5). Wszystkie choroby w promieniu 3 metrów przestają istnieć (istoty zostają wyleczone, a przyczyny chorób usunięte).

9 – Neutralizacja trucizn (U, CR5). Wszystkie trucizny w promieniu 3 metrów przestają działać.

10 – Leczenie psychiczne (U, CR5). Bohater, na którego rzuci się ten czar, zostanie wyleczony z choroby psychicznej (takiej jak neuroza, paranoja, fobia, psychoza itp.). Pełnię władz umysłowych odzyska po 1-50 dniach.

TWORZENIE

(Lista czarów Animisty)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Samowystarczalność	sam	1 dzień	sam
2 Ściana powietrza	3m x 3m x 1m	K lub 1 min/poz	15 m
3 Stworzenie wody	-	T	3 m
4 Stworzenie pożywienia	-	T	3 m
5 Wodna ściana	3m x 3m x 30cm	K lub 1 min/poz	15 m
6 Ściana drewna	3m x 3m x 5cm	K lub 1 min/poz	15 m
7 Ściana ziemi	3m x 3m x 50cm	K lub 1 min/poz	15 m
8 Ściana lodu	3m x 3m x 30cm	T	15 m
9 Sprowadzenie żywności	-	T	3 m
10 Dół	15000-30000 l (15-30m³)	T	15 m

1 – Samowystarczalność (U, CR5). Czar ten pokrywa całodzienne zapotrzebowanie animisty na pożywienie i wodę.

2 – Ściana powietrza (PR, CR30). Tworzy przezroczystą ścianę (o wymiarach 3 na 3 metry, 1 metr grubości) gęstego, burzącego się powietrza. Wszelkie poruszanie się w tej „chmurze" wymaga wykonania manewru dynamicznego z modyfikatorem -25. Rzuty ataku z dystansu mają modyfikator -50, jeśli pocisk ma przelecieć przez ścianę. Czas działania zaklęcia równy jest 1 minutę na poziom lub tak długo, jak długo animista pozostaje skoncentrowany (zależy, co trwa dłużej).

3 – Stworzenie wody (PR, CR10). W dowolnym dostępnym naczyniu animista wytwarza ilość wody wystarczającą dla jednej osoby.

4 – Stworzenie żywności (PR, CR10). Animista potrafi wytworzyć taką ilość pożywienia, która zaspokoi nawet najbardziej wygłodniałą osobę. Jeśli pożywienie nie zostanie zjedzone w ciągu 24 godzin – zepsuje się.

5 – Wodna ściana (PR, CR30). Tworzy ścianę wody (o wymiarach 3 na 3 metry, 30 cm grubości). Wszelkie poruszanie się w przez tę wodę wymaga wykonania manewru dynamicznego z modyfikatorem -40. Rzuty ataku z dystansu mają modyfikator -80, jeśli pocisk ma przelecieć przez ścianę. Ściana musi stykać się ze stałą lub ciekłą powierzchnią. Czas działania zaklęcia równy jest 1 minutę na poziom lub tak długo, jak długo animista pozostaje skoncentrowany (zależy, co trwa dłużej).

6 – Ściana drewna (PR, CR30). Pozwala stworzyć drewniany mur (o wymiarach 3 m x 6 m, 5 cm grubości). Ściana musi opierać się na stałym podłożu. Można ją przepalić na wylot (wypalenie metrowej średnicy otworu wymaga zadania 50 obrażeń) **lub** przerąbać się przez nią (20 „osobo-rund") **lub** przewrócić, jeśli jedna z krawędzi nie styka się ze ścianą (inna od tej wspartej na podłodze). Czas działania zaklęcia równy jest 1 minutę na poziom lub tak długo, jak długo animista pozostaje skoncentrowany (zależy, co trwa dłużej).

7 – Ściana ziemi (PR, CR30). Działa podobnie do *Ściany drewna*, ale pozwala stworzyć ścianę ciasno zbitej ziemi, o rozmiarach do 3 na 3 metry i grubości od 1 metra u podstawy do 30 cm na szczycie. W najwyższej części można się przez nią przekopać w 10 „osobo-rund".

8 – Ściana lodu (PR, CR30). Działa podobnie do *Ściany drewna*, ale tworzy lodową ścianę o wymiarach do 3m x 3m (u podstawy 1/2 metra grubości, u szczytu – 30 cm). Można ją stopić (trzeba zadać jej 100 obrażeń), przerąbać się przez nią (co zajmie 50 „osobo-rund") lub przewrócić (jeśli jedna z pionowych krawędzi nie styka się ze ścianą). Zaklęcie działa trwale (tzn. dopóki lód nie stopi się w sposób naturalny).

9 – Sprowadzenie żywności (S, CR10). Animista potrafi stworzyć 1 bochenek pieczywa podróżnego, ważący 5 dag (0,05 kg), który jednej osobie wystarczy na 1 dzień. Tę niezwykłą właściwość chleb traci po miesiącu.

10 – Dół (PR, CR40). Przed animistą otwiera się dół (do 15000 l (15 m³)w kamieniu, a 30000 l (30 m³) w ziemi lub lodzie). Cała jama musi znajdować się nie dalej niż 15 m od osoby rzucającej zaklęcie.

D-4.6 • LISTY CZARÓW PRZEZNACZONE TYLKO DLA STRAŻNIKÓW

TAJEMNICE DRÓG

(Lista czarów Strażnika)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Ścieżkologia	3m R	-	sam
2 Wykrycie pułapki	1,5m R	1 min/poz (K)	3 m
3 Tropienie	sam	K	sam
4 Historia ścieżki	sam	-	sam
5 Mapa ścieżek I	1,5km R	K	1,5 km
6 Czytanie ze śladów	-	-	dotyk
7 Wykrycie zasadzki	15m R	10 min/poz	sam
8 Przeszłość przedmiotu	-	-	dotyk
9 Mapa ścieżek II	8 km R	K	8 km
10 Języki zwierząt	sam	1 min/poz	sam

1 – Ścieżkologia (I, CR5). Stojącemu na ścieżce strażnikowi ukazują się najbliższe miejsca, do których prowadzi ścieżka w obu kierunkach. Przez „miejsce" rozumie się tutaj dowolną budowlę istot cywilizowanych (most, dom, zamek, miasto, bramę, drzwi itp.) lub fizyczną przeszkodę (koniec ścieżki, bród, skrzyżowanie, jar itp.).

2 – Wykrycie pułapki (P, CR5). Bohater, który rzuci ten czar, ma 75% szans na wykrycie znajdującej się na zewnątrz pułapki w promieniu 1,5 metra od wybranego punktu, na którym się skupi. W każdej rundzie koncentracji może badać w ten sposób inny wycinek terenu.

3 – Tropienie (U, CR5). Pozwala dodać premię +50 do manewrów Czytania śladów.

4 – Historia ścieżki (I, CR5). Ten czar daje możliwość ujrzenia istot, które przemierzały daną ścieżkę nie wcześniej niż 1 godz/poziom strażnika.

5 – Mapa ścieżek I (I, CR5). Po rzuceniu tego zaklęcia w umyśle strażnika pojawia się plan wszystkich ścieżek i miejsc, do których prowadzą, w promieniu 1,5 km. Czar ten nie działa we wnętrzach.

6 – Czytanie ze śladów (I, CR5). Ten czar daje możliwość ujrzenia istoty, która pozostawiła obserwowany właśnie trop i pozwala dodać premię +25 do prób tropienia tego stworzenia.

7 – Wykrycie zasadzki (P, CR5). Umożliwia wykrycie wszystkich wrogo nastawionych stworzeń w promieniu 15 metrów – znany jest jednak tylko kierunek, nie zaś odległość.

8 – Przeszłość przedmiotu (I, CR5). Dotykając przedmiotu strażnik ujrzy i usłyszy wizerunki wszystkich istot, które stykały się z nim w ostatnim czasie (do 1 godz./poz).

9 – Mapa ścieżek II (I, CR5). Działa tak jak *Mapa ścieżek I*, ale w promieniu zwiększonym do 8 km.

10 – Języki zwierząt (I, CR1). Strażnik nabywa zdolność porozumiewania się w dowolnym zwierzęcym języku (przedstawiciel tego gatunku musi znajdować się w promieniu 30 m) przez cały czas działania zaklęcia.

Uwaga: *W powyższych opisach przez „ścieżkę" rozumie się dróżkę, większą drogę, szlak i każde inne przejście wydeptane przez istoty inteligentne lub zwierzęta. Może to być również korytarz, podziemne przejście lub tunel, jeśli nie wyklucza ich opis konkretnego czaru.*

SPOSOBY PORUSZANIA SIĘ

(Lista czarów Strażnika)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Bieg po kamieniu	sam	1 min/poz	sam
2 Drzewochodzenie	sam	1 min/poz	sam
3 Pływanie*	sam	5 min/poz	sam
4 Bieg po piasku	sam	1 min/poz	sam
5 Chodzenie po wodzie	sam	1 min/poz	sam
6 Bieg po gałęziach	sam	1 min/poz	sam
7 Przejście bez śladu	sam	K	sam
8 Ukrycie śladów	-	K	15 m
9 Bieg po wodzie	sam	1 min/poz	sam
10 Prawdziwe pływanie	sam	5 min/poz	sam

1 – Bieg po kamieniu (U, CR5). Pozwala biec po kamiennej powierzchni nachylonej pod kątem nie przekraczającym 75°.

2 – Drzewochodzenie (U, CR5). Pozwala normalnie chodzić po prawie poziomych konarach drzew (takich, które wytrzymają ciężar), tak jak po płaskiej powierzchni.

3 – Pływanie (U*, CR5). Osoba, która rzuci na siebie ten czar, potrafi pływać nie męcząc się i nie zużywając na to energii.

4 – Bieg po piasku (U, CR5). Działa podobnie do *Biegu po kamieniu*, ale umożliwia poruszanie się po piaszczystej powierzchni.

5 – Chodzenie po wodzie (U, CR5). Umożliwia marsz po powierzchni wody, tak jak po lądzie. Chodzenie po wzburzonej wodzie wymaga rzutów manewru.

6 – Bieg po gałęziach (U, CR5). Działa tak jak *Drzewochodzenie*, ale pozwala poruszać się biegiem po gałęziach.

7 – Przejście bez śladu (U, CR5). Dopóki strażnik pozostaje skoncentrowany, potrafi iść nie zostawiając za sobą żadnych widocznych śladów przejścia.

8 – Ukrycie śladów (U, CR5). Działa tak jak *Przejście bez śladu*, ale dodatkowo pozwala ukryć ślady innej istoty, za którymi podąża strażnik.

9 – Bieg po wodzie (U, CR5). Działa tak jak *Chodzenie po wodzie*, ale pozwala poruszać się biegiem po jej powierzchni.

10 – Prawdziwe pływanie (U*, CR5). Działa tak jak *Pływanie*, ale pozwala płynąć tak szybko, jak osoba rzucająca czar umie biec.

PRZEBRANIE/MASKOWANIE

(Lista czarów Strażnika)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Barwy ochronne	sam	1 min/poz	sam
2 Cienie	30m R	10 min/poz	dotyk
3 Zamrożenie	30 l/rnd	K	3 m
4 Ciche ruchy	sam	1 min/poz	sam
5 Kamuflaż	sam	K	sam
6 Światło	3m R	10 min/poz	dotyk
7 Ciemność	3m R	10 min/poz	dotyk
8 Cień	sam	1 godz/poz	sam
9 Wygląd rośliny	sam	1 min/poz	sam
10 Puste myśli	sam	K	sam

1 – Barwy ochronne (PR, CR5). Bohater rzucający czar, wraz z ekwipunkiem znajdującym się w promieniu 30 cm od jego ciała, przybiera kolor wybranego organicznego obiektu, którego musi dotykać. Ma wówczas prawo do premii +50 do prób Krycia się.

2 – Cienie (PR, CR5). Ciemność i wszystkie cienie w promieniu 30 metrów wokół wybranego, dotkniętego punktu pogłębiają się, co pozwala dodać premię +25 do manewrów Krycia się.

3 – Zamrożenie (PR, CR5). Każdą nieożywioną ciecz (30 l/poz) można schłodzić aż do zamarznięcia w tempie 30 l na rundę koncentracji (temperatura nie może być niższa niż -35 stopni C).

4 – Ciche ruchy (PR, CR5). Strażnik może poruszać się w absolutnej ciszy, dopóki nie spowoduje odgłosu dobywającego się z odległości większej niż 30 cm od jego ciała (np. trzaśnięcie drzwiami, uderzenie w półtorametrową gałąź itp.).

5 – Kamuflaż (PR, CR5). Strażnik wtapia się całkowicie w otoczenie i ma prawo do premii +75 do manewrów Krycie się, dopóki się nie porusza (może wykonywać drobne ruchy, takie jakich wymaga np. oddychanie czy napinanie mięśni).

6 – Światło (PR, CR10). Rozświetla obszar o średnicy 6 m wokół dotkniętego punktu.

7 – Ciemność (PR, CR10). Działa podobnie do *Światła*, ale efektem jest strefa ciemności (takiej jak w bezksiężycową noc) o promieniu 3 m.

8 – Cień (PR, CR10). Bohater rzucający czar, wraz z ekwipunkiem znajdującym się w promieniu 30 cm od jego ciała, przybiera wygląd cienia, dzięki czemu w ciemnych miejscach jest praktycznie niewidoczny.

9 – Wygląd rośliny (PR, CR10). Strażnik przybiera wygląd rośliny, ale efekt jest wyłącznie wizualny – w dotyku ani w zapachu nie przypomina rośliny; poza tym nie zmienia rozmiaru.

10 – Puste myśli (U, CR1). Dopóki bohater używający tego czaru pozostanie skoncentrowany, jego umysł będzie z zewnątrz przypominał umysł wybranego przezeń zwierzęcia. Służy to zmyleniu czarów wykrywających w rodzaju *Obecności*.

SEKRETY NATURY

(Lista czarów Strażnika)

	Obszar działania	Czas działania	Zasięg
1 Znajdowanie wody	1,5km R	-	sam
2 Rozpalanie ognia	30cm R	T	dotyk
3 Ciepłoodporność*	sam	1 min/poz	sam
4 Zimnoodporność*	sam	1 min/poz	sam
5 Znajdowanie pożywienia	1,5km R	-	sam
6 Wyjałowienie	30 l/poz	-	dotyk
7 Znajdowanie schronienia	1,5km R	-	sam
8 Mniejsze pułapki	zmienny	T	dotyk
9 Przewidywanie pogody	1,5km R	-	sam
10 Świadomość natury	30m R	K	sam

1 – Znajdowanie wody (I, CR1). Pozwala zlokalizować wszystkie źródła bieżącej wody powierzchniowej, podziemnej – płynącej po powierzchni ziemi – itp. powyżej 5 litrów. Daje również informacje dotyczące wielkości źródła i jakości wody.

2 – Rozpalanie ognia (S, CR5). Umożliwia zapalenie dowolnego, wybranego kawałka drewna znajdującego się w promieniu 30 cm od dłoni rzucającego czar strażnika (lub innej nieożywionej materii organicznej, jeśli zapali się ona w temperaturze niższej od temperatury zapłonu drewna).

3 – Ciepłoodporność (U*, CR5). Strażnik zostaje zabezpieczony przed wpływem naturalnego gorąca nie przekraczającego 90° C i dodaje 20 do RO przeciw czarom, których działanie opiera się na gorącu oraz -20 do rzutów ataku czarem pierwotnym, w którym ogień i podwyższenie temperatury grają rolę.

4 – Zimnoodporność (U*, CR5). Strażnik zostaje zabezpieczony przed wpływem naturalnego zimna nie przekraczającego -30° C i dodaje 20 do RO przeciw czarom, których działanie opiera się na zimnie oraz -20 do rzutów ataku czarem pierwotnym opartym na zimnie.

5 – Znajdowanie pożywienia (I, CR1). Strażnik zdobywa informacje o położeniu, przybliżonej ilości i rodzaju jadalnych obiektów w zasięgu działania czaru (mogą to być zwierzęce ciała lub jakieś jadalne rośliny).

6 – Wyjałowienie (PR, CR5). Sterylizuje do 30 l/poz dowolnej nieożywionej materii, czyli usuwa z niej żywe organizmy mniejsze od 0,5 cm, ale nie ma wpływu na większe istoty ani truciznę itp.

7 – Znajdowanie schronienia (I, CR1). Strażnik zdobywa informacje o położeniu, przybliżonej wielkości i rodzaju najbliższego nieprzemakającego, zadaszonego schronienia, większego niż 4 m³ i z otworem wejściowym (wychodzącym na otwartą przestrzeń) o średnicy powyżej 120 cm.

8 – Mniejsze pułapki (U, CR10). Ten czar pozwala na skonstruowanie w ciągu 1 minuty niewielkiej pułapki na zewnątrz budynku; zada ofierze trafienie krytyczne typu 'B' (może to być np. płytki dół z zaostrzonymi palami w dnie, pętla, która opłącze ofiarę itp.).

9 – Przewidywanie pogody (I, CR1). Pozwala z 95% dokładnością przewidzieć czas, rodzaj i wielkość zmian pogody w ciągu następnych 24 godzin.

10 – Świadomość natury (I, CR5). Pozwala śledzić naturalną aktywność w obszarze działania czaru (czyli poruszanie się, walkę i manewry). To zaklęcie można stosować tylko wówczas, gdy w promieniu działania znajdują się jakieś rośliny i/lub zwierzęta.

DODATEK • D-5
UMIEJĘTNOŚCI DRUGORZĘDNE

Umiejętności drugorzędnych nie używa się w czasie gry tak często jak podstawowych. Często są związane lub wręcz biorą swój początek w przeszłości bohatera lub zajęciu jego rodziny. W Rozdziale 5.4.3 (str. 35) znajdziesz dokładne omówienie zasad, jakie rządzą użyciem umiejętności drugorzędnych.

Niniejszy Dodatek podaje krótkie opisy sugerowanych w Rozdziale 5.4.3 (str. 35) umiejętności drugorzędnych.

UMIEJĘTNOŚCI STANDARDOWE

Akrobatyka – Premia z tej umiejętności przydaje się przy

zbierania wokół siebie, zaprzyjaźniania się i manipulowania zachowaniami zwierząt. Typowe możliwości to: tresowanie zwierząt, leczenie ich, kierowanie pojazdami ciągnionymi przez zwierzęta, ładowanie pojazdów ciągniętych przez zwierzęta, hodowla zwierząt udomowionych (np. owce, bydło, itp.).

Pierwsza pomoc – Ta umiejętność pozwala na stosowanie środków opatrunkowych i pomaganie rannym i poszkodowanym, na przykład przy próbach powstrzymania lub zmniejszenia krwotoku albo opatrzenia rany. Patrz Rozdział 17.0 (str. 74).

a *nie* do specjalnych i magicznych zdolności (np. przy pomocy tej umiejętności *nie* da się stwierdzić, że miecz jest „zabójcą orków", że różdżka potrafi rzucić *Ognistą Kulę*, a wytrych pozwala posłużyć się *Wykryciem pułapek*, itp.).

Wyszukiwanie pożywienia – Tej umiejętności używa się do znajdowania wszelkich lokalnych źródeł pitnej wody, ziół lub jadalnych roślin i zwierząt. Można jej także użyć do tych samych celów w środowisku miejskim (pieczeniarstwo).

Znajomość nieba – Te premii używa się do obserwacji nieba, nawigacji i przepowiadania pogody. Może posłużyć do prób określenia daty, kierunków, dokładnej lokacji i pogody w najbliższej okolicy na 24 godziny z góry.

GRUPY UMIEJĘTNOŚCI DRUGORZĘDNYCH

Każda z Grup Umiejętności Drugorzędnych to zestaw powiązanych umiejętności, które mają tę samą premię z atrybutu, ten sam rodzaj umiejętności (MS lub MD) oraz związaną kategorię umiejętności podstawowych. Każda umiejętność w grupie musi jednak być rozwijana oddzielnie.

Umiejętności artystyczne

Używa się ich do przedsięwzięć twórczych, takich jak malowanie, rzeźbienie, improwizacja poetycka, opowiadanie historii, taniec, gra na instrumentach, itp.

Umiejętności sportowe (sporty)

Są to wyspecjalizowane działania sportowe. Przykładowe umiejętności: narciarstwo, łyżwiarstwo, surfing, bieganie, zjeżdżanie po linie, żonglerka, skakanie, skakanie o tyczce, chodzenie na szczudłach, chodzenie po linie, itp.

Rzemiosła (umiejętności rzemieślnicze)

Tych premii używa się do przedsięwzięć rzemieślniczych, takich jak robienie przedmiotów z drewna (stolarka, ale nie tylko), kamieniarstwo, metalurgia (kowalstwo), obróbka skóry, itp. Używa się ich przy wytwarzaniu i naprawach ekwipunku zrobionego z odpowiedniego materiału. Można również stworzyć rzemiosła poświęcone konkretnemu produktowi, który składa się z kilku rodzajów materiału, na przykład:

Wyrób strzał – Tej premii używa się do robienia strzał z dostępnego drewna, metalu oraz papieru i/lub piór.

Zakładanie pułapek – Ta umiejętność przydaje się do budowania pułapek z dostępnych zasobów. Premia z tej umiejętności odejmuje się od wszelkich rzutów Percepcji, które wykonuje się w celu znalezienia pułapki założonej przy jej wykorzystaniu.

Umiejętności oddziaływania

Te umiejętności służą wywieraniu wrażenia, zabawianiu lub manipulowaniu jednostkami lub grupami ludzi. Sugerowany zestaw: przemawianie publiczne, dyplomacja, uwodzenie, handel, przesłuchiwanie, przywództwo, przekupstwo oraz załatwianie spraw z biurokratami.

Wiedza

Umiejętności z tej kategorii odzwierciedlają wiedzę bohatera. Ilość możliwych umiejętności z tej kategorii jest nieograniczona. Niektóre z możliwych umiejętności Wiedzy to: wiedza o zwierzętach, wiedza o roślinach, wiedza o specjalnych istotach, ogólna historia, geografia, taktyka, historia kultury/rasy (jedna umiejętność na każdą kulturę/rasę), religia, fizyka, matematyka, itp.

Lista umiejętności drugorzędnych

Umiejętność	Używana premia za atrybut	Rodzaj umiejętności	Pokrewne kategorie umiejętności
Akrobatyka	ZW	MD	Ogólne, Ruch
Aktorstwo	PS	MS	Ogólne, Podstępy
Giętkie ciało	ZW	MS	Ogólne, Ruch
Gotowanie	IT	MS	Ogólne
Hazard	IT	MS	Ogólne, Podstępy
Kuglarstwo	PS	MS	Podstępy
Medytacja	PS	MS	Ogólne, Magiczne
Obchodzenie się ze zwierzętami	PS	MS	Ogólne
Pierwsza pomoc	IG	MS	Ogólne
Sygnalizacja	IG	MS	Ogólne
Użycie liny	IG	MS	Ogólne
Używanie łodzi	IT	MS,MD	Ogólne, Ruch
Wiedza o jaskiniach	IG	MS,MM	Ogólne, Ruch
Wycena	IG	MS	Ogólne
Wyszukiwanie pożywienia	IT	MS	dowolna
Znajomość nieba	IT	MS	dowolna
Grupy umiejętności drugorzędnych †			
Sporty	ZW	MD	Ogólne, Ruch
Oddziaływanie	PS	MS	Ogólne, Podstępy, Języki
Rzemiosła	ZW	MS	Ogólne, Biegłości
Umiejętności Artystyczne	IT	MS	Ogólne, Magiczne
Wiedza	IG	MS	dowolna

† — Każda grupa umiejętności drugorzędnych to zestaw podobnych umiejętności, które mają przypisaną tę samą premię za atrybut, rodzaj umiejętności (MD lub MS) oraz związaną z nimi kategorię umiejętności pierwszorzędnych. Każdą umiejętność w grupie trzeba jednak rozwijać osobno.

DODATEK • D-6
ZASADY OPCJONALNE

Podane w niniejszym rozdziale zasady przydadzą się Mistrzom Gry, którzy opanowali już MERP, a teraz chcą, aby ich sesje stały się bardziej szczegółowe i nastrojowe. Sugerujemy, żeby zarówno gracze, jak i Mistrz Gry nieco pograli używając normalnych zasad gry *Śródziemie* zanim zaczną używać zasad opcjonalnych.

D-6.1 • PROFESJE

Poniżej przedstawiamy kilka nowych profesji:

Barbarzyńca	Odkrywca	Zmiennokształtny
Włamywacz	Mnich	Wojownik-Mnich
Czarownik	Rozbójnik	Czarodziej
Obywatel	Uczony	

Barbarzyńca

Podstawowy atrybut – Siła
Premie profesjonalne – +2 na poziom do biegłości
+3 na poziom do umiejętności ogólnych
+2 na poziom do Budowy ciała
Ograniczenia w nauce czarów – Nie może się uczyć żadnych zaklęć.

Barbarzyńca to postać z niezbadanej dziczy, który nie miał zbyt wiele do czynienia z cywilizacją. Podstawowymi sferami rozwoju są dla niego biegłości, umiejętności ogólne i budowa ciała. Barbarzyńcy nie mogą się w ogóle uczyć czarów. Preferują broń i zbroje, które łatwo wykonać dysponując ograniczonymi zasobami, czyli na przykład pałki, włócznie, proce, krótkie łuki, bicze, bolas i zbroje skórzane.

Uwaga: *Gra „Śródziemie" została zaprojektowana dla bohaterów z cywilizowanych części Śródziemia, gdzie – jak oczekują autorzy gry – będzie się prawdopodobnie rozgrywać większość przygód. Kulturowy wpływ Eldarów i Dunedainów nie rozciąga się na cały świat. Wiele kultur odrzuciło ten wpływ.*

Plemiona barbarzyńców żyją z rolnictwa, łowiectwa i hodowli. Na wschód od Ered Luin istniało w Pierwszej i Drugiej Erze wiele takich plemion, ale zostały one stopniowo ucywilizowane przez elfów i Dunedainów. W czasie Trzeciej Ery można znaleźć plemiona barbarzyńców w Dunlandzie, Mrocznej Puszczy, Rhovanionie i na wschodzie. Każde z plemion ma własne zwyczaje i kulturę różniącą je od innych. Członkowie plemienia trzymają się razem i zazwyczaj traktują obcych z pogardą albo podejrzliwie.

Spośród kultur/ras opisanych w zasadach „Śródziemia", następujące można uznać za barbarzyńskie: Dunlandczycy, Lossothowie, Leśni Ludzie, Wariagowie, Wosowie, niektóre grupy Easterlingów, orki, trolle i Umli (Wosowie posiadają pewne umiejętności i zdolności magiczne).

Młodzi barbarzyńcy są zazwyczaj na 1 poziomie, przeciętny dorosły osiąga 2-4 poziom, doświadczeni wojownicy to 5-8 poziom, zaś wodzowie – 8 i wyżej. Oczywiście, jest to tylko generalna wskazówka, z pewnością istnieją są i tacy, którzy osiągnęli o wiele wyższe poziomy.

Włamywacz

Podstawowy atrybut – Zwinność
Premie profesjonalne – +1 na poziom do umiejętności ogólnych
+3 na poziom do podstępów
+3 na poziom do Percepcji
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów z jednego królestwa (wedle własnego wyboru). Może rzucać tylko zaklęcia z 1, 2 i 3 poziomu.

Włamywacz to postać doskonale wyćwiczona w sztuce podstępów. Jego podstawowym obszarem rozwoju są umiejętności z kategorii „Podstępy".

Czarownik

Podstawowy atrybut – Inteligencja i Intuicja
Premie profesjonalne – +1 na poziom do umiejętności magicznych
+1 na poziom do podstępów
+1 na poziom do Bazowej PA czarem
+1 na poziom do Percepcji
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów z obu królestw. Może jednak rzucać tylko zaklęcia z 1, 2, 3, 4 oraz 5 poziomu. Dla uzyskania ilości Punktów Mocy weź średnią z Inteligencji i Intuicji (Rozdział 5.6, str. 36).

Czarownik to postać ćwiczona w podstępach i rzucaniu *pomniejszych* zaklęć z obu królestw magii. Nie posiada jednak żadnych własnych, przeznaczonych tylko dla niego list czarów. Głównymi obszarami jego zainteresowań są umiejętności magiczne, uczenie się list czarów i podstępy. Trudność sprawia mu nauczenie się jak korzystać z broni i zbroi. Czarownik nie może mieć na sobie żadnej zbroi, hełmu ani ochraniaczy przy rzucaniu zaklęć Esencji. Nie może mieć na sobie metalowej zbroi, hełmu ani ochraniaczy przy rzucaniu czarów Przepływu.

Odkrywca

Podstawowy atrybut – Kondycja
Premie profesjonalne – +1 na poziom do biegłości
+3 na poziom do umiejętności ogólnych
+2 na poziom do podstępów
+2 na poziom do Percepcji
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów z jednego królestwa (jego wybór). Może rzucać zaklęcia tylko z 1, 2 albo 3 poziomu.

Odkrywca to postać ćwiczona w tym, co pomaga w jego podstawowym zajęciu: odkrywaniu. Głównym obszarem jego rozwoju są umiejętności ogólne, podstępy i Percepcja.

Mnich

Podstawowy atrybut – Zwinność
Premie profesjonalne – +1 na poziom do umiejętności ogólnych
+1 na poziom do podstępów
+1 na poziom do umiejętności ogólnych
+2 na poziom do sztuk walki
+1 na poziom do Percepcji
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów z obu królestw. Może jednak posługiwać się tylko zaklęciami z 1, 2 i 3 poziomu. Przy wyznaczaniu ilości Punktów Mocy weź pod uwagę średnią IT i IG.

Mnich to postać, która przeszła pewien trening w walce bez broni (Rozdział D-6.2, str. 218) oraz większości pozostałych kategorii umiejętności. Jedynym podstawowym obszarem rozwoju pozostają sztuki walki, ale może się także nauczyć pomniejszych zaklęć z obu królestw.

Uczony

Podstawowy atrybut – Inteligencja
Premie profesjonalne – +2 na poziom do Percepcji
+4 na poziom do umiejętności drugorzędnych z kategorii „Wiedza"
+1 na poziom do wszystkich innych umiejętności drugorzędnych
Ograniczenia w nauce czarów – Nie może się uczyć żadnych zaklęć.

Uczony (mędrzec) to osoba kształcona w zdobywaniu i systematyzowaniu wiedzy. Główną dziedziną jego rozwoju są umiejętności drugorzędne (np. Wiedza, Znajomość Nieba, Wycena, itp.). Uczeni nie mogą się uczyć żadnych zaklęć. Ciekawość uczonego stanowi motywację do wyruszania w poszukiwaniu przygód.

Uwaga: *Dla Mistrzów Gry, którzy pragną ograniczyć dostępność magii w swoich kampaniach w Śródziemiu, Uczony (Mędrzec) może zostać użyty zamiast maga i animisty. To pozwala graczom wybrać postać o intelektualnej orientacji nie używającą magii.*

Wojownik-mnich

Podstawowy atrybut – Siła
Premie profesjonalne – +1 na poziom do umiejętności ogólnych
+3 na poziom do sztuk walki
+2 na poziom do Budowy ciała
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się list czarów z jednego królestwa (wedle swojego wyboru). Może posługiwać się tylko zaklęciami z 1, 2 oraz 3 poziomu.

Wojownik-Mnich to postać doskonale wyćwiczona w sztukach walki bez broni. Podstawową dziedziną, w jakiej się rozwija jest Budowa ciała, sztuki walki oraz Obrona Adrenalna (patrz Rozdział D-6.2, str. 218). Jest mu trudno nauczyć się podstępów, czarów, używania magicznych przedmiotów i języków. Nie wykazuje zainteresowania ani zdolności w tym kierunku.

Frodo dźga mieczykiem w stopę trolla

Rozbójnik

Podstawowy atrybut – Siła
Premie profesjonalne – +2 na poziom do biegłości
+2 na poziom do umiejętności ogólnych
+2 na poziom do podstępów
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów z jednego królestwa (jego wybór). Może posługiwać się tylko zaklęciami z 1, 2 i 3 poziomu.

Rozbójnik to postać ćwiczona w wielu umiejętnościach. Podstawowe obszary jego zainteresowań to biegłości, umiejętności ogólne i podstępy.

Czarodziej

Podstawowy atrybut – Inteligencja i Intuicja
Premie profesjonalne – +2 na poziom do umiejętności magicznych
+2 na poziom do Bazowej PA czarem
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się otwartych list czarów z obu królestw. Do wyznaczenia ilości Punktów Mocy użyj średniej IG i IT (Rozdział 5.6, str. 36).

Czarodziej to postać wyćwiczona w czarach z obu królestw, nie posiada jednak własnych Podstawowych zaklęć. Głównymi dziedzinami, w których się rozwija są umiejętności magiczne i uczenie się list czarów. Rzeczą trudną dla czarodzieja jest nauczenie się posługiwania się bronią. Czarodziej nie może mieć na sobie żadnej zbroi, hełmu ani ochraniaczy, kiedy rzuca czary Esencji. Nie może mieć na sobie metalowej zbroi, hełmu ani ochraniaczy przy rzucaniu zaklęć Przepływu.

Obywatel

Podstawowy atrybut – Dowolny atrybut związany z „Zawodem"

Premie profesjonalne –
+4 na poziom do umiejętności „zawodowych"
+2 na poziom do umiejętności związanych z „zawodowymi"

Ograniczenia w nauce czarów – Nie może uczyć się zaklęć, o ile MG nie zdecyduje, że są one związane z jego „zawodem".

Obywatele to zwyczajni ludzie żyjący w Śródziemiu, głównie farmerzy, rybacy, hodowcy, rzemieślnicy, itp. Nie da się ich łatwo dopasować do standardowych profesji w grze. Każdy obywatel ma „zawód", który określa, jakie umiejętności przychodzą mu z łatwością.

Obywatel może użyć swoich Punktów Rozwoju dla podnoszenia poziomu *Umiejętności zawodowych* oraz *umiejętności związanych z zawodem* w specjalny sposób. W każdym okresie rozwoju (Rozdział 24.0, str. 90) może podnieść poziom swoich umiejętności Zawodowych następująco:

- Jeden stopień za jeden PR
- Dwa stopnie tylko za dwa PR
- Trzy stopnie za jedyne cztery PR

W każdym okresie rozwoju (Rozdział 24.0, str. 90) może podnieść poziom swoich umiejętności Zawodowych jak następuje:

- Jeden stopień za jeden PR
- Dwa stopnie za jedyne dwa PR

Mistrz Gry musi określić umiejętności Zawodowe i Związane z zawodem dla każdego z zawodów. Tabela obok podaje kilka przykładów.

Zawód	Umiejętności „Zawodowe"	Umiejętności związane*
Akrobata	Akrobatyka	umiejętności sportowe, Używanie Liny
Aktor	Aktorstwo	umiejętności oddziaływania, umiejętności artystyczne
Artysta	jedna szczególna umiejętność artystyczna	pozostałe umiejętności artystyczne, związane
Biurokrata	umiejętności oddziaływania	umiejętności rzemieślnicze języki
Hodowca	Obchodzenie się ze zwierzętami	umiejętność rzemieślnicza: wyroby ze skóry
Kowal	umiejętność rzemieślnicza: Kowalstwo	umiejętności rzemieślnicze
Kupiec	umiejętności oddziaływania	Wycena
Farmer	umiejętność rzemieślnicza: Rolnictwo	Obchodzenie się ze zwierzętami, Znajomość Nieba
Mędrzec	wiedza	języki
Rybak	Wyszukiwanie pożywienia, Używanie łodzi	związane umiejętności rzemieślnicze
Stolarz	umiejętność rzemieślnicza: wyroby z drewna	umiejętności rzemieślnicze

* – Wszystkie zawody mają „związane dziedziny wiedzy", podobnie jak związane umiejętności.

Most w Rivendell

Tabela punktów rozwoju dla opcjonalnych profesji

Kategoria/umiejętność	Barbarzyńca	Włamywacz	Czarownik	Obywatel	Odkrywca	Mnich	Rozbójnik	Uczony	Zmienno-kształtny	Wojownik-Mnich	Czarodziej
Poruszanie	1	2	0	0	2	0	2	1	1	0	0
Biegłości	5	1	1	1	2	1	4	1	1	1	0
Umiejętności ogólne	5	2	1	2	5	2	3	3	1	1	2
Podstępy	1	8	4	0	4	2	3	0	1	2	0
Umiejętności magiczne	0	0	3	0	0	1	1	0	0	0	5
Budowa ciała	3	1	1	1	1	1	2	1	3	3	1
Języki	0	1	1	0	1	1	0	4	1	0	2
Listy czarów	0	0	4	0	0	2	0	0	0	0	5
Sztuki walki	0	0	0	0	0	3	0	0	3	5	0
Obrona Adrenalna	0	0	0	0	0	2	0	0	3	3	0
Umiejętności drugorzędne*	0	0	0	11	0	0	0	5	0	0	0

* – umiejętności drugorzędne mogą używać punktów ze związanych kategorii (Rozdział 24.0, str. 90)

Zmiennokształtny

Podstawowy atrybut – Pewność siebie
Premie profesjonalne – +1 na poziom do Ruchu
+2 na poziom do sztuk walki
+2 na poziom do budowy ciała
+5 na poziom do Zmiany Kształtu
Ograniczenia w nauce czarów – Może uczyć się list czarów z jednego, wybranego przez siebie królestwa. Może się posługiwać tylko zaklęciami z 1, 2 oraz 3 poziomu.

Zmiennokształtny to postać, która może przemienić się w zwierzę, zachowując swą ludzką osobowość (podobnie jak Beorn w *Hobbicie*). Głównymi dziedzinami jego rozwoju są sztuki walki oraz budowa ciała. W „Śródziemiu" zmiennokształtni muszą być Beorningami, którzy zmieniają się w niedźwiedzie **oraz** posiadają specjalną umiejętność drugorzędną, Zmiana kształtu, którą tylko oni potrafią opanować. Umiejętność ta używa premii za atrybut PS i należy do kategorii MS, można ją również rozwijać przenosząc punkty z dowolnej innej kategorii z przelicznikiem jeden-za-jeden.

Zmiennokształtny może próbować z własnej woli zmienić kształt (z ludzkiego na zwierzęcy lub odwrotnie). Bohater musi wykonać manewr statyczny:

- Otwarty rzut 1-100
  + premia ze Zmiany kształtu
  +5 za każdą kolejną rundę, podczas której się koncentruje (patrz Dodatek D-4, str. 190)
  +20 za udany manewr statyczny Medytacji.
- Jeśli wynik jest większy niż 100, następuje przemiana.
- Jeśli wynik jest 76-99, nie następuje przemiana, ale można spróbować jeszcze raz w kolejnej rundzie (wszystkie rundy koncentracji pozostają w kolejce).
- Jeśli wynik jest mniejszy niż 76, przemiana nie następuje, a postać traci koncentrację (musi zacząć od nowa z zerem rund koncentracji).

Zmiennokształtny może również mimowolnie zmienić formę z ludzkiej w zwierzęcą, jeśli jest rozgniewany, zostanie trafiony lub padnie. W takim przypadku będzie się zachowywać jak dzika bestia (np. zaatakuje przyczynę swego gniewu, tego kto go uderzył, albo najbliższy dostępny cel – wybór Mistrza Gry). Będzie się tak zachowywał dopóki nie wykona udanego manewru Zmiany Kształtu zgodnie z zasadami podanymi powyżej (może próbować co rundę).

Możliwości zmiennokształtnego zmieniają się, kiedy jest w formie zwierzęcia:

- Następujące premie z umiejętności ulegają *podwojeniu*: Obrażenia, Percepcja, Wspinaczka, Czytanie śladów, Poruszanie bez zbroi oraz Wyszukiwanie pożywienia.
- Następujące premie i umiejętności pozostają na *normalnym* poziomie: wiedza, rozumienie języków, sztuki walk, Zmiana kształtu, Pływanie, Podkradanie się/krycie się, Obrona Adrenalna, Medytacja, wszystkie premie z Atrybutów, wszystkie premie do RO.
- Następujące premie i umiejętności ulegają *społowieniu*: Zaskakiwanie, Akrobatyka, Obchodzenie się ze zwierzętami, Wiedza o jaskiniach, Giętkie ciało i Sygnalizacja.
- Wszystkie inne umiejętności i premie są zazwyczaj w ogóle bezużyteczne (decyzja MG).
- Jego PO jest modyfikowane jakby miał na sobie zbroję Skórzaną.
- Wszelkie trafienia krytyczne w niego są sprawdzane w Tabelach Trafień Krytycznych w Stworzenia Dużej Wielkości TK-10 i TK-11 (str. 239).
- Jego PO równa jest sumie premii ze Zwinności **plus** 10 **plus** premia z Obrony Adrenalnej (Rozdział D-6.2, str. 218).
- Jego Atak to albo atak Zębami i Pazurami (TA-5) albo Pochwycenie i Wytrącenie (TA-6). Premia do Ataku równa jest 25 **plus** odpowiednia premia za sztuki walki (Rozdział D-6.2, str. 218). Rozmiar ataku jest o jeden większy niż stopień umiejętności w sztukach walki użytych przy ataku (tzn. mały staje się średni, średni staje się duży, a duży staje się ogromny).
- Nie może mówić swoim normalnym, ludzkim językiem, ale rozumie, co mówią inni. Może porozumiewać się płynnie z innymi niedźwiedziami oraz ze stopniem 1 z borsukami i innymi „niedźwiedziowatymi" stworzeniami.

D-6.2 • SZTUKI WALKI I OBRONA ADRENALNA

Opcjonalne Profesje opisane w Rozdziale D-6,I wymagają dodania nowej kategorii umiejętności (Sztuki Walki) oraz nowej umiejętności (Obrona Adrenalna). Gracz, który chce zostać mnichem, wojownikiem-mnichem albo zmiennokształtnym (Rozdział D-6.1, str. 214) może przenieść (przeliczając jeden-za-jeden) dowolną ilość stopni umiejętności w biegłościach nabytych w okresie Dorastania na Obronę Adrenalną i/lub Sztuki Walki (w sztukach walki jest Początkującym).

Obrona Adrenalna

Jeśli bohater nie używa żadnej zbroi ani tarczy i porusza się przynajmniej o 1,5 metra w czasie rundy, jego premię za Obronę Adrenalną dodaje się do normalnej Premii do Obrony. To odnosi się do wszystkich ataków wręcz, strzałów i zaklęć w niego wymierzonych, których jest świadomy (tzn. nie odnosi się to do ataków, które go zaskakują). Żadna z pierwotnych Profesji „Śródziemia" nie otrzymuje Punktów Rozwoju na tę umiejętność. Nie ma dla tej umiejętności premii z atrybutu.

Sztuki walki

Kategoria umiejętności „Sztuki Walki" składa się z sześciu umiejętności typu PA (Premia do Ataku). „Cios" oznacza „twarde" ataki, podobne do karate, podczas gdy „Chwyty" to ataki „miękkie", podobne do judo.

Żadna z oryginalnych Profesji w „Śródziemiu" nie otrzymuje Punktów Rozwoju dla tych umiejętności. Tabela Sztuk Walki podaje premie za atrybuty, Tabelę Ataku, rozmiar ataku oraz rodzaj krytycznego dla każdego rodzaju ataku wykorzystującego Sztuki Walki. Każda premia umiejętności Początkujących musi być większa niż odpowiednia premia umiejętności Standardowych, a ta z kolei musi być większa niż odpowiednia premia umiejętności Zaawansowanych.

Tabela sztuk walki

Rodzaj ataku	Premia z atrybutu	Tabela Ataku	Rozmiar Ataku	Rodzaj Krytycznego
Cios Początkującego	SF	TA-5	Mały	Uderzenie
Cios Standardowy*	SF	TA-5	Średni	Uderzenie
Cios Zaawansowanego**	SF	TA-5	Duży	Uderzenie
Chwyty Początkującego	ZW	TA-6	Mały	Pochwycenie
Chwyty Standardowe †	ZW	TA-6	Średni	Pochwycenie
Chwyty Zaawansowanego ‡	ZW	TA-6	Duży	Pochwycenie

* – PA nie może być większa niż PA Ciosów Początkującego.
** – PA nie może być większa niż PA Ciosów Standardowych.
† – PA nie może być większa niż PA Chwytów Początkującego.
‡ – PA nie może być większa niż PA Chwytów Standardowych.

D-6.3 • ATRYBUTY KOBIET

W naszym świecie i w Śródziemiu kobiety ważą przeciętnie mniej niż mężczyźni. Wynika to z mniejszego przeciętnego wzrostu – kobiety ogólnie są nieco bardziej krępe od mężczyzn. Wobec tego postacie kobiece w „Śródziemiu" mają mniejszą przeciętną nośność, co odbija się w Modyfikatorze Obciążeniowym (Rozdział 5.7, str. 36).

Aby zrównoważyć tę niedogodność, postacie płci żeńskiej w „Śródziemiu" mogą skorzystać z faktu, że kobiety są zazwyczaj zwinniejsze i mają lepszą kondycję niż mężczyźni. Mistrz Gry może zechcieć dodać premię +3 albo do Premii ze Zwinności, **albo** do Premii z Kondycji dla każdej postaci kobiecej (poza hobbitkami). Dodatek ten powinno się przydzielać do tego z atrybutów (ZW lub KO), którego premia jest niższa.

D-6.4 • UŻYWANIE ATHELAS

Niniejszy rozdział podaje bardziej szczegółową interpretację sposobów używania zioła athelas (Tabela TZ-5, str. 256).

Każdy może użyć athelas, aby wyleczyć ból głowy albo znieść efekty przeziębienia na jeden dzień. Tylko prawdziwi Numenorejczycy (tj. Dunedainowie albo Czarni Numenorejczycy) mają jakiekolwiek szanse użycia „Królewskich Liści" do innego rodzaju leczenia. Szansa owa zależy od urodzenia postaci, co podaje poniższa tabela:

Urodzenie	Szansa wyleczenia	Rzut urodzenia
Pełnej krwi		
Numenorejczyk (nie szlachcic)	1%	01-67
Pomniejsza szlachta Numenoru	2%	68-87
Wyższa szlachta Numenoru	5%	88-97
Odległe pokrewieństwo z rodziną królewską	10%	98-99
Bliskie pokrewieństwo z rodziną królewską	20%	100*
W bezpośredniej linii następców	50%	100*
Rządzący władca, ale bez namaszczenia	70%	—
Namaszczony król Czarnych Numenorejczyków	80%	—
Namaszczony król Dunedainów	90%	—

* – rzuć ponownie: jeśli wynik jest 01-83, to otrzymujesz „bliskie pokrewieństwo z rodziną królewską"; 84-100 oznacza „bezpośrednia linia następców".

Jeśli nie ma innych danych, MG może wykonać rzut zgodnie z powyższymi wskazówkami, aby określić urodzenie postaci Dunedaina albo Czarnego Numenorejczyka.

Athelas może wyleczyć wszelkie rany, ale nie może przywracać życia (Rozdział 17.0, str. 74). Jeśli próba użycia athelas zawiedzie, następuje zużycie dawki leku, ale nie ma żadnych efektów ubocznych i można próbować dalej, jeśli tylko dostępne są dalsze porcje.

TABELA OPCJONALNYCH BRONI

Broń	Zakres pechowy	Podstawowy krytyczny	Wtórny krytyczny	Bazowy zasięg	Specjalne modyfikatory
1-R Tnące (można ich używać z tarczą):					
Bastard (1-R)	1-4	Cięcie	–	–	-5 PA
Podwójny topór (1-R)	1-5	Cięcie	–	–	+5 PA (kolczuga/płytowa), -5 PA (inne)
Dwuręczne (nie można używać wraz z tarczą):					
Bastard (2-R)	1-5	Cięcie	Zmiażdżenie (B)	–	-5 PA
Podwójny topór (2-R)	1-6	Cięcie	Zmiażdżenie (B)	–	+5 PA (kolczuga/płytowa), -5 PA (inne)

D-6.5 • MODYFIKACJE DO ATAKÓW CZARAMI PIERWOTNYMI

Opcjonalne modyfikacje czynią ataki czarem-pociskiem i czarem-kulą bardziej skuteczne:

- Zamiast modyfikatora +35 dla odległości 0-3 metry użyj +50, jeśli rzucający zaklęcie dotyka ofiary. W przypadku Kuli, osoba dotykająca ofiary również odczuje skutki działania czaru.
- Jeśli bohater lub istota posiada modyfikator za Odporność na Zimno (lub Ciepło), to dodawaj je do wszelkich rzutów ataku czarami Pierwotnymi oraz do wszystkich trafień krytycznych, które wynikną z tych ataków.
- Dodaj „Specjalne modyfikacje" podane w Tabeli TW-3 (str. 232) zarówno do obu rzutów ataku, jak i do wszelkich trafień krytycznych wynikających z tych ataków.

D-6.6 • UCZENIE SIĘ LIST CZARÓW

W normalnych zasadach gry *Śródziemie* każdy Punkt Rozwoju wydany na naukę listy czarów dawał bohaterowi 20% na nauczenie się całej listy. Jeśli Mistrz Gry użyje opcjonalnej reguły podanej poniżej, może wyeliminować element losowy z procesu uczenia się zaklęć. **Uwaga:** ta metoda prowadzi do tego, że postacie z niskich poziomów mogą od początku posługiwać się o wiele większą liczbą zaklęć niż pozwalają na to normalne zasady.

Za każdy PR, który gracz wyda na uczenie się listy czarów, jego postać uczy się automatycznie dwóch najniższych poziomem zaklęć, których jeszcze nie zna z danej listy. Zatem przydzielając pięć PR do jednej listy można nadal nauczyć się jej całej, ale teraz wydanie każdego kolejnego PR daje dostęp do dwóch kolejnych zaklęć na liście. Oczywiście, bohater może rzucać tylko zaklęcia, których poziom nie przekracza jego własnego.

Przykład: *Galadhil wydaje jeden PR na uczenie się listy Przebranie/maskowanie (patrz przykład na str. 22). Ponieważ nie zna jeszcze żadnych zaklęć z tej listy, uczy się automatycznie czaru z pierwszego poziomu, Barwy Ochronne, oraz czaru z drugiego poziomu, Cienie. Gdyby wydał dwa PR, nauczyłby się czarów z 1, 2, 3 i 4 poziomu.*

D-6.7 • BRONIE

W niniejszym rozdziale przedstawiamy dwie opcjonalne bronie, których można używać jednoręcznie lub dwuręcznie. Opisy i atrybuty owych broni podajemy poniżej.

BASTARD

Bastard to ciężki, obosieczny miecz, ważący około 3 kg – znany również jako miecz półtoraręczny. Można go używać jednoręcznie, stosując biegłość w broniach jednoręcznych tnących, albo dwuręcznie, stosując biegłość w broniach dwuręcznych. Jego skrótem jest "bd", kosztuje 18 ss.

PODWÓJNY TOPÓR

Podwójny topór to ciężki, obosieczny topór, ważący około 4.5 kg. Można go używać jednoręcznie, stosując biegłość w broniach jednoręcznych tnących, albo dwuręcznie, stosując biegłość w broniach dwuręcznych. Jego skrót to "dt". Podwójne topory to rzadkość, zazwyczaj nie można ich dostać na rynku. Bohater pragnący posługiwać się taką bronią może zostać zmuszony do zdobycia projektu, a następnie zamówienia jej u zbrojmistrza (i zapłacić około 39 ss).

Uwaga: *Jednym z najsławniejszych ludzkich bohaterów w czasie Pierwszej Ery Śródziemia był Hurin. Jego broń była niemal tak samo szeroko znana jak on sam: ciężki, podwójny topór, którego można było używać zarówno jedną jak i dwiema rękami. W czasie Nirnaeth Arnoediad pobił tym toporem hordy nieprzyjaciół, a legendy mówią, że stal parowała od czarnej krwi trolli.*

Młoda hobbitka

DODATEK • D-7
ZASADY KONWERSJI Z INNYCH SYSTEMÓW

D-7.1 • PRZENOSZENIE BOHATERÓW Z „WŁADCY PIERŚCIENI" DO „ŚRÓDZIEMIA"

Nie jest trudno dokonać konwersji postaci pochodzącej z „WP" na bohatera gry „Śródziemie" – oba systemy zostały tak zaprojektowane, aby było to łatwe.

SZABLONY POSTACI

Najprościej będzie dokonać tego typu zamiany wykorzystując opisane w Rozdziale 3.0 (str. 21) szablony postaci. Najpierw trzeba określić, który z szablonów „Śródziemia" najbliżej odpowiada waszemu bohaterowi z „WP". W Rozdziale 3.0 (str. 21) znajdziecie pełną listę szablonów, zaś w poniższym zestawieniu – nasze sugestie, jakiego wyboru dokonać:

Bohater z „WP"	Zalecany szablon postaci ze „Śródziemia"
Hobbit – Zwiadowca	Hobbit – Zwiadowca (str. 124)
Elf – Zwiadowca	Leśny Elf – Zwiadowca (str. 128)
Człowiek – Wojownik	Wojownik Rohirrimów (str. 116)
Krasnolud – Wojownik	Krasnolud Wojownik (str. 118)
Elf – Wojownik	Sindar (elf) – Wojownik (str. 120)
Człowiek – Ranger	Dunedain – Strażnik (str. 130)
Pół-Elf – Ranger	Półelf – Animista (str. 142)
Człowiek – Mag	Bard z Dorwinionu (str. 134)
Elf – Mag	Noldor (elf) – Bard (str. 136)

Kolejna sprawa, którą trzeba się zająć, to określenie poziomu i liczby Punktów Doświadczenia w „Śródziemiu". Zamieszczona poniżej tabelka powinna pomóc w dokonywaniu przeliczeń z „WP".

Punkty Doświadczenia z „WP"	Poziom w „Śródziemiu"
poniżej 300	1
300 – 599	2
600 – 899	3
900 – 1199	4
1200 – 1499	5
1500 – 2099	6
2100 – 2699	7
2700 – 3299	8
3300 – 3899	9
powyżej 3899	10

Punkty Doświadczenia w „Śródziemiu" =
= 10.000 + [(Punkty Doświadczenia z „WP"/150) x 5000].

Teraz mamy już wybrany Szablon Postaci ze „Śródziemia", określiliśmy również poziom postaci i ilość Punktów Doświadczenia. Teraz można zgodnie z instrukcjami z Rozdziału 3.1 wypełnić Szablon. Wraz z Mistrzem Gry możecie swobodnie zmieniać podane tu dane tak, by całość lepiej pasowała do bohatera prowadzonego przez was w „WP".

POSŁUGIWANIE SIĘ SYSTEMEM TWORZENIA BOHATERÓW W „ŚRÓDZIEMIU"

Aby przenieść bohatera z „WP" do „Śródziemia" używając systemu tworzenia postaci wystarczy skopiować Kartę Postaci KP-I (str. 227) i wypełnić jej rubryki zgodnie ze wskazówkami, które znajdziecie w dalszej części niniejszego rozdziału.

PROFESJA I KULTURA/RASA

Rodzaj bohatera prowadzonego w „WP" dokładnie określa Profesję i Kulturę/Rasę jego odpowiednika w „Śródziemiu". Jedyna różnica polega na tym, że elf z „WP" staje się Leśnym Elfem w „Śródziemiu", zaś człowiek – Dunedainem. I tak na przykład hobbit zwiadowca z pierwszej gry stanie się bohaterem o Profesji – zwiadowca i kulturze/rasie – hobbit.

INFORMACJE OGÓLNE

Przez ogólne informacje rozumie się w tym miejscu imię, wiek, płeć, wzrost, wagę, kolor włosów i oczu itd. Jeśli grając w „WP" nie określiłeś jeszcze tych szczegółów wyglądu twojej postaci, możesz zrobić to odwołując się do opisu ras i kultur w Dodatku D-2 (str. 146).

ATRYBUTY

Określenie sześciu podstawowych atrybutów w grze „Śródziemie" powinno odbyć się zgodnie z procedurą opisaną w Rozdziale 19.0 (str. 79). Wyniki rzutów należy przyporządkować następująco:

- Jeśli twój bohater jest Leśnym Elfem, musisz przeznaczyć jeden z trzech najwyższych rzutów na Pewność siebie.
- Musisz przypisać najwyższy wynik atrybutowi, który odpowiada cesze z „WP", z której miałeś najwyższą premię (patrz zestawienie poniżej).
- Drugi od końca wynik musisz przypisać atrybutowi, który odpowiada cesze z „WP", z której miałeś najniższą premię.
- Ponieważ już wcześniej dokonałeś określenia Profesji bohatera, możesz wpisać „90" jako wartość najważniejszego atrybutu.

Cecha z „WP"	Odpowiedni atrybut ze „Śródziemia"
Siła	Siła, Kondycja
Zwinność	Zwinność
Inteligencja	Inteligencja, Intuicja, Pewność Siebie

Arwena

Czar z „WP"	Odpowiadające mu Listy Czarów ze „Śródziemia"
Siła	Wzmocnienie fizyczne
Tarcza	Ramię Esencji
Szybkość	Przemiany żywych istot
Równowaga	Wzmocnienie fizyczne
Kamuflaż	Przebranie/maskowanie, Iluzje
Koncentracja	Wzmocnienie fizyczne
Analiza przedmiotu	Wiedza o przedmiotach
Jasnowidztwo	Przepływ bezpośredni
Leczenie	Leczenie
Szczęście	nie ma odpowiednika
Ochrona przed magią	Sekrety magii, Odpieranie czarów
Żywność	Tworzenie
Spokój	Ukojenie umysłu
Zauroczenie zwierząt	Władza nad zwierzętami
Ognisty grom	Prawa ognia

Konwersja powyżej pierwszego poziomu

Jeśli twój bohater z „WP" ma więcej niż 300 Punktów Doświadczenia, powinieneś określić jego poziom w „Śródziemiu" zgodnie z podanymi na poprzedniej stronie zasadami, a następnie rozwinąć jego umiejętności (Rozdział 24.0, str. 90) jeden raz, na każdy poziom powyżej pierwszego. Ponownie powinieneś wydać Punkty Rozwoju w taki sposób, by jak

D-7.2 • ROZSZERZANIE *ŚRÓDZIEMIA* PRZY POMOCY GRY *ROLEMASTER*

Gra *Śródziemie* zawiera sześć profesji i listy czarów do 10 poziomu. Sam system jest jednak zgodny z systemem gry *Rolemaster*, zawierającym 19 profesji oraz listy czarów do 50 poziomu włącznie, przeznaczonych dla tych profesji. W tym rozdziale odpowiadamy na dwa podstawowe pytania:

1) Jak używać profesji z *Rolemastera* w kampaniach rozgrywanych w warunkach *Śródziemia*, oraz
2) Jak przekształcić istniejące postacie z gry *Śródziemie* w odpowiednich bohaterów z *Rolemastera*.

Uwaga: *Ponieważ systemy Rolemaster oraz (opisywany w kolejnym rozdziale) Fantasy Hero nie ukazały się w języku polskim, więc nazwy atrybutów, czarów itp. zachowujemy w ich oryginalnym brzmieniu, aby ułatwić grę tym, którzy korzystają z angielskich wersji wspomnianych systemów.*

UŻYWANIE PROFESJI Z ROLEMASTERA W ŚRÓDZIEMIU

Większość profesji w grze *Rolemaster* wymaga używania list czarów z podręcznika *Spell Law* (opisującego system magii w *Rolemasterze*). Wobec tego, nawet w *Śródziemiu* należy używać *Spell Law*, aby określić, których list czarów może nauczyć się postać o profesji wziętej z *Rolemastera*. Gdy już mamy te listy czarów, to wszystkie inne elementy profesji z *Rolemastera* bardzo łatwo dadzą się przełożyć na profesje ze *Śródziemia*.

- Profesje z RM: *Fighter, Thief* i *Ranger* powinno się traktować odpowiednio jako wojownika, zwiadowcę oraz strażnika.
- Profesjom: *Magician, Illusionist, Alchemist, Sorceror* oraz *Mystic* należy przypisywać właściwości maga w grze *Śródziemie*. Dotyczy to Podstawowego Atrybutu (Inteligencja), Punktów Rozwoju (TTP-4, str. 90) oraz Premii Profesjonalnych (TP-6, str. 82). Profesje *Cleric, Animist, Healer* oraz *Astrologer* z RM należy traktować w *Śródziemiu* jak Animistów.
- *Bard* z *Rolemastera* odpowiada dokładnie bardowi w grze *Śródziemie*, należy tylko używać Pewności siebie jako podstawowego atrybutu.
- *Mentalist, Lay Healer* oraz *Seer* używają także Pewności siebie jako atrybutu podstawowego, ponadto wykorzystuje się przy nich Premie profesjonalne Animisty, zaś Punkty Rozwoju przydziela jak następuje: biegłości: 1 PR; umiejętności ogólne: 1 PR; podstępy: 1 PR; umiejętności magiczne: 3, PR; Budowa ciała: 2 PR; Języki: 2 PR, listy czarów: 5 PR.
- *Rogue* z *Rolemastera* zmienia się na Wojownika, ale należy używać Punktów Rozwoju podanych dla „Rozbójnika" w Dodatku D-6.1 (strona 214).
- *Warrior Monk* z RM to Wojownik w *Śródziemiu*, należy jednak używać Punktów Rozwoju podanych dla „Wojownika-Mnicha" w Dodatku D-6.1 (strona 214). Należy również użyć opcjonalnych zasad dotyczących Sztuk Walki (Dodatek D-6.2, str. 218).
- *Monk* z RM odpowiada Strażnikowi w grze *Śródziemie*, należy jednak używać Punktów Rozwoju podanych dla „Mnicha" w Dodatku D-6.1 (strona 214). Należy również użyć opcjonalnych zasad dotyczących Sztuk Walki (Dodatek D-6.2, str. 218).

KONWERSJA POSTACI ZE ŚRÓDZIEMIA DO ROLEMASTERA

Używając materiałów z *Rolemastera* (RM) w grze *Śródziemie*, Mistrz Gry powinien zdawać sobie sprawę, że choć oba systemy zostały zaprojektowane tak, aby być zgodne, to jednak RM jest bardziej skomplikowany i bierze pod uwagę więcej szczegółów. Dodatkowa elastyczność w możliwościach bohaterów wymagać będzie od MG podejmowania pewnych decyzji przy konwersji postaci ze *Śródziemia* do systemu *Rolemaster*. Oto kilka wskazówek dotyczących profesji (podano możliwe pary: postać ze *Śródziemia* – postać z *Rolemastera*):

- Wojownik – *Fighter*
- Zwiadowca – *Thief*
- Strażnik – *Ranger*
- Mag – *Magician*
- Bard – *Bard*, jednak dla barda z RM, jego sferą wpływów dla czarów (*realm of power*) będzie Esencja (tzn. jego czary muszą być traktowane jak czary Esencji, a sam bard będzie miał dostęp do Otwartych list czarów Esencji, a nie do otwartych list czarów sfery *Mentalism*).
- Animista – *Cleric* albo *Animist* w RM. Mistrz Gry może podjąć decyzję w zależności od natury bohatera i tego, jakich używał list czarów w grze *Śródziemie*, albo może pozwolić zadecydować graczowi.

Dla odpowiednich postaci, Mistrz Gry może dopuścić także inne konwersje profesji. Na przykład, wojownik, który skupił się na lekkich zbrojach i cichym chodzeniu może mieć w RM przypisaną profesję *Rogue*; mag, który często używał list czarów Iluzji może wybrać *Illusionist* przy przechodzeniu do RM; animista, który specjalizował się w leczeniu może przybrać profesję *Healer* w RM, itp.

Po konwersji rozwój postaci powinien przebiegać zgodnie z zasadami gry *Rolemaster* dla tworzenia i rozwijania postaci. Sugerujemy, żeby MG pozwolił bohaterom z gry *Śródziemie* zachować ich premie profesjonalne (*Śródziemie*, Tabela TP-6, str. 82), ale należy ograniczyć te premie do 10 poziomu.

Mistrz Gry może zamiast tego zezwolić postaciom na dalsze używanie zasad rozwoju postaci z gry *Śródziemie* i użyć jedynie list czarów podanych w *Spell Law*.

Opcjonalne profesje w Śródziemiu

Oto lista przybliżonych odpowiedników opcjonalnych profesji z gry *Śródziemie* (pary *Śródziemie* – RM)

- Barbarzyńca – *Fighter*
- Włamywacz – *Thief*
- Czarownik – *Bard*. Podstawowe listy czarów czarownika nie odpowiadają podstawowym listom *barda*. Zamiast tego należy wybrać sześć list podstawowych spośród otwartych list Esencji i Przepływu.
- Obywatelowi odpowiada „Brak profesji" z RM.
- Odkrywca – *Rogue*, z kosztami rozwoju umiejętności drugorzędnych jak dla profesji *Ranger*.
- Monk – *Monk*
- Rozbójnik – *Rogue*

- Uczony – kombinacja *Rogue* oraz *Seer* ze względu na Rozwijanie postaci. Używaj niższego kosztu Rozwoju dla obu profesji dla wszystkich umiejętności drugorzędnych i lingwistycznych, a wyższego kosztu dla pozostałych umiejętności. Może się uczyć list czarów tylko jako *Rogue*.
- Zmiennokształtny – *Rogue*, z uwzględnieniem specjalnych zasad opisanych w Dodatku D-6.1.
- Wojownik-Mnich – *Warrior Monk*
- Czarodziej – *Sorceror*, *Mystic* lub *Astrologer* (do wyboru przez Mistrza Gry). Podstawowe listy zaklęć czarodzieja nie odpowiadają listom dla profesji z *Rolemastera*. Zamiast nich należy wybrać sześć podstawowych list spośród otwartych i zamkniętych list Esencji i Przepływu.

Konwersja atrybutów

Atrybuty ze *Śródziemia* można bezpośrednio przekształcić na atrybuty w systemie *Rolemaster*. Należy kierować się następującym schematem:

Śródziemie	Odpowiedni atrybut z *RM*
Siła	*Strength*
Zwinność	*Agility, Quickness*
Kondycja	*Constitution*
Inteligencja	*Empathy, Reasoning*
Intuicja	*Intuition, Memory*
Pewność siebie	*Presence, Self Discipline*

Konwersja poziomów umiejętności

Większość poziomów umiejętności ze *Śródziemia* można bezpośrednio przenieść do *Rolemastera*, zachowują nawet nazwę umiejętności. Wyjątkami są:

- Umiejętność Ruch bez zbroi nie ma odpowiadającej umiejętności w systemie *Rolemaster*. Można rozdzielić ewentualne poziomy tej umiejętności pomiędzy inne umiejętności z tej kategorii.
- Niektóre zdolności ze *Śródziemia* odpowiadają całym kategoriom umiejętności w systemie *Rolemaster* – wszystkie biegłości oraz Czary kierowane. Dla każdej z tych umiejętności należy podwoić jej poziom w grze *Śródziemie*, po czym rozdzielić uzyskane punkty pomiędzy odpowiednie umiejętności w RM (nie więcej niż połowa do każdej z tych umiejętności).

Konwersja List Czarów

Przy konwersji do systemu *Rolemaster* należy dokładnie rozważyć, jakie listy czarów zna bohater w *Śródziemiu*. Dla każdej ze „znanych" list czarów, Mistrz Gry powinien wraz z graczem podjąć decyzję, czy: 1) zatrzymać listę czarów ze *Śródziemia*, czy też 2) zamienić ją na jedną z odpowiadających jej list w systemie *Rolemaster* (podane dalej w tym rozdziale). Obie możliwości są ograniczone do czarów nie wyższych niż 10 poziom.

Bohaterowie mogą uczyć się dodatkowych list czarów oraz części list czarów, które są normalnie dostępne dla ich profesji w systemie *Rolemaster*. Jeśli bohater „zna" jakąś listę czarów z systemu *Śródziemie*, to automatycznie uznaje się, że „zna" również jedną z odpowiadających jej list czarów w systemie *Rolemaster* (wybiera ją MG lub gracz), włączając w to zaklęcia z poziomów 11-20 (i wyższych). Poniższe zestawienie podaje odpowiedniki list czarów w obu systemach.

Lista czarów ze *Śródziemia*	Odpowiednia lista z *RM*
Otwarte listy czarów Esencji (wszystkie są „Open or Closed Essence Lists")	
Ramię Esencji	*Essence Hand, Shield Mastery*
Sekrety Magii	*Rune Mastery, Dispelling Ways*
Władza nad umysłem	*Spirit Mastery*
Ścieżki Esencji	*Detecting Ways, Delving Ways*
Zmysły Esencji	*Essence's Perceptions*
Wzmocnienie fizyczne	*Physical Enhancement, Elemental Shields*
Iluzje	*Lesser Illusions, Invisible Ways*
Otwieranie/Zamykanie przejść	*Unbarring Ways*
Listy Maga (wszystkie są „Closed Essence" lub „Magician Base Lists")	
Prawa Ognia	*Fire Law*
Prawa Lodu	*Ice Law*
Prawa Światła	*Light Law*
Prawa Wody	*Water Law*
Prawa Wiatru	*Wind Law*
Prawa Ziemi	*Earth Law*
Przemiany żywych istot	*Living Change, Rapid Ways*
Powietrzny most	*Lofty Bridge*
Listy Barda (wszystkie są „Bard Base Lists")	
Wiedza	*Lore*
Władza nad dźwiękiem	*Sound Control, Sound Projection*
Pieśni Władzy	*Controlling Songs*
Wiedza o przedmiotach	*Item Lore*
Otwarte Listy Przepływu (wszystkie są „Open or Closed Channeling", „Base Cleric" lub „Base Animist Lists")	
Wykrycia	*Detection Mastery, Locating Ways, Lore*
Leczenia	*Surface Ways, Concussion's Ways*
Ścieżki światła/dźwięku	*Sound's Way, Light's Way*
Ukojenie umysłu	*Calm Spirits, Channels*
Poruszanie się w Naturze	*Nature's Movement, Lofty Movements*
Protekcje	*Protections, Nature's Lore*
Odpieranie czarów	*Spell Defense, Repulsions*
Wiedza o Naturze	*Nature's Lore, Weather Ways, Nature's Law*
Listy Animistów (wszystkie są „Open or Closed Channeling, Base Cleric, Base Healer, or Base Animist Lists")	
Ścieżki krwi	*Blood Ways, Blood Law*
Sekrety organów	*Organ Ways, Organ Law, Nerve Law*
Oczyszczenia	*Purifications*
Sekrety kości/mięśni	*Bone Ways, Muscle Ways, Bone Law, Muscle Law*
Władza nad roślinami	*Plant Mastery, Herb Mastery*
Przepływ bezpośredni	*Life Mastery, Communal Ways*
Władza nad zwierzętami	*Animal Mastery, Summons*
Tworzenie	*Creations, Barrier Law*
Listy Strażnika (wszystkie są „Ranger Base Lists")	
Tajemnice dróg	*Path Mastery*
Sposoby poruszania się	*Moving Ways*
Sekrety Natury	*Nature's Ways, Inner Walls*
Przebranie/Maskowanie	*Nature's Guises*

D-7.3 • KONWERSJA Z INNYCH SYSTEMÓW

Różne systemy gier fabularnych posiadają swoje „parametry", które są w jakiś sposób związane z mechaniką gry. W tym rozdziale podajemy wskazówki dotyczące konwersji owych „parametrów" do atrybutów systemu *Śródziemie*. Ponieważ istnieje wielkie mnóstwo innych systemów, zdecydowaliśmy się ograniczyć szczegółowe wskazówki tylko do dwóch: *Fantasy Hero*™ (system oparty na umiejętnościach) * oraz AD&D® (system oparty na poziomach). Ponieważ *Śródziemie* jest systemem opartym zarówno na umiejętnościach jak i na poziomach, każdy Mistrz Gry może użyć opisanych poniżej technik żeby dokonać konwersji z lub do dowolnego systemu.

Uwaga: *AD&D® jest znakiem handlowym TSR (Lake Geneva, WI) określającym fabularną grę fantasy. Użycie go tutaj w żadnym wypadku nie ma oznaczać, że ICE posiada licencję udzieloną przez TSR na ten czy jakikolwiek inny z ich produktów.*

KONWERSJA POMIĘDZY MERP A FANTASY HERO

Fantasy Hero™ *(FH)*, produkt Hero Games, jest częścią rodziny systemów gier fabularnych ***Hero System***. Wszystkie one używają bardzo odmiennych od MERP/RM zasad rozstrzygania walki i rzucania czarów. Konwersja postaci oraz stworów pomiędzy obydwoma systemami wymaga nieco matematyki, ale jeśli grasz w oba, nie powinna nastręczyć poważniejszych trudności.

Czas

W czasie walki lub innych sytuacji, w których precyzyjnie odmierza się upływający w świecie gry czas, *Fantasy Hero*™ używa dwunastosekundowych „tur" (*turns*), podzielonych z kolei na jednosekundowe „segmenty" (*segments*). W MERP/RM stosuje się minutowe „tury", podzielone na dziesięciosekundowe „rundy". Dla potrzeb przeliczania czasu sugerujemy:

- 1 Runda w MERP/RM = 3 „segmenty"
- 1 Tura w MERP/RM = 18 „segmentów" lub 1.5 „tury"

Ze względu na działanie różnych mechanizmów gry, podane tutaj przeliczenia nie zawsze będzie można zastosować dokładnie.

Umiejętności i premie z umiejętności

Umiejętności (*skills*) z *Fantasy Hero*™ można przenieść do MERP przez proste porównanie ich nazw. Premie przelicza się wedle zasady:

- Premia +10 w MERP = premia +1 w FH

Broń i zbroje

Ponieważ biegłości w MERP są zdefiniowane niezbyt ostro, w terminach grup broni, konwersja będzie tym łatwiejsza. Kategorie biegłości w *Fantasy Hero*™ są całkiem podobne do tych, które można znaleźć w systemie *Śródziemia*, więc wystarczy kierować się poniższym zestawieniem:

MERP	*Fantasy Hero*™
Jednoręczne Tnące	*Swords*
Jednoręczne Obuchowe	*Axes, Maces, Hammers, etc.*
Oburęczne	*2-hand*
Drzewcowe	*Pole Arms*
Strzeleckie	*Missile*
Miotane	*Thrown, Javelin*

Atrybuty (*characteristics*)

W systemach MERP/RM używa się do opisania atrybutów postaci (*characteristics*) wartości procentowych (1-100). W FH istnieje system otwarty, w którym większość wartości mieści się pomiędzy 5 a 20. Sugerujemy następujące przeliczenia:

- Atrybut z MERP/RM = atrybut z FH x 5
- Atrybut z FH = atrybut z MERP/RM / 5 (minimalna wartość 8)

W ten sposób bohater stworzony w systemie *Fantasy Hero* z atrybutem (*characteristic*) o wartości 8 miałby w MERP/RM atrybut między 1 a 42. Poniższa tabela pokazuje, jakie są wzajemne odpowiedniki parametrów w obu systemach.

Tam, gdzie dwa atrybuty z MERP/RM odpowiadają jednemu parametrowi z FH (np. DEX, INT, EGO), użyj największego atrybutu. Aby otrzymać Kondycję z MERP/RM weź średnią z CON i BODY dla postaci z FH.

Atrybut MERP/RM	*Atrybut z Fantasy Hero*™
SF (Siła)	*STR (Strength)*
ZW (Zwinność)	*DEX (Dexterity)*
KO (Kondycja)	*CON (Constitution), BODY*
IG (Inteligencja)	*INT (Intelligence)*
IT (Intuicja)	*EGO (Ego)*
PS (Pewność Siebie)	*PRE (Presence)*
WG (Wygląd)	*COM (Comeliness)*
QU (Quickness)*	*DEX (Dexterity)*
RE (Reasoning)*	*INT (Intelligence)*
ME (Memory)*	*INT (Intelligence)*
EM (Empathy)*	*EGO (Ego)*

* – te atrybuty pochodzą z systemu *Rolemaster*.

Konwersja czarów

Nie ma tu miejsca na wypisanie wszystkich list czarów i ogromnej liczby opisów zaklęć z systemów MERP/RM, nie ma również miejsca na opis zasad konstrukcji czarów w systemie *Fantasy Hero*. Najprościej będzie użyć następującego przeliczenia (*Character Points*, które zużywa czarodziej w FH przy konstrukcji czaru na „wyuczone" listy czarów w MERP/RM):

1 „wyuczona" w MERP/RM lista czarów = 10 do 15 *Character Points* w FH.

Warto uważać, aby zachować wspólne elementy list czarów przy konwersji (np. czary „ogniste" mogą odpowiadać liście Prawa Ognia).

Konwersja stworów

Następujące wskazówki mogą okazać się pomocne przy przenoszeniu potworów:

* – Nie ukazało się po polsku, określenia pozostają w oryginale – przyp. tłum.

MERP/RM	*Fantasy Hero*™
Premia do Ataku (PA)/15	*OCV*
Premia do Ataku (PA)/10	*Damage Class*
Premia do Ataku (PA)/7	*DCV*
Armor Type (AT)*/2	*resistant ED* oraz *PD*
Armor Type (AT)*x2	*total ED* oraz *PD*
Bazowy zasięg ruchu/10	Ruch w calach na fazę (*phase*)
Obrażenia/10	*BODY (min. 10)*

* – *Rolemaster*

Jeśli dla jednego atrybutu podano dwa odpowiedniki z FH (np. *ED* oraz *PD* dla *Armor Type*), uśrednij je przed przeliczeniem na MERP/RM. Jeśli dla jednej z charakterystyk z MERP/RM (np. PA i *AT*) podano dwa odpowiedniki, to oblicz obie wartości i weź ich średnią jako ostateczny wynik.

KONWERSJA Z „AD&D"

Mechanizmy walki i rzucania czarów w „AD&D" różnią się dość znacznie od zastosowanych w „Śródziemiu". Dlatego też przeniesienie bohaterów i stworów z „AD&D" wymaga trochę wysiłku, ale jeśli znasz przynajmniej jedną z tych gier, nie powinno być dużym problemem.

Po określeniu poziomu bohatera, jego profesji i kultury/rasy, do konwersji możesz wykorzystać Szablony Bohaterów. Wskazówki jak tego dokonać znajdziesz w Rozdziale 3.0 (str. 21) oraz Dodatku D-7.1 (str. 220).

Poziom

Aby otrzymać poziom bohatera w „Śródziemiu" należy poziom z „AD&D" pomnożyć przez 1,5, przy czym jest to zaledwie generalna zasada i Mistrz Gry powinien dokładniej przyjrzeć się bohaterowi, czy nie będą potrzebne jakieś poprawki.

Premie

Współczynniki w „AD&D" oparte są na systemie 1-20 („dwudziestkowym"), podczas gdy w „Śródziemiu" określane są jako 1-100 (procentowo). Stąd wniosek, że aby otrzymać wartość premii w „Śródziemiu", wystarczy odpowiedni współczynnik z „AD&D" pomnożyć przez 5 – w ten sposób np. maczuga +3 z „AD&D" stanie się maczugą +15 w „Śródziemiu".

Obrażenia

Aby otrzymać dopuszczalną liczbę Obrażeń w „Śródziemiu" mnożymy Punkty Życia z „AD&D" przez 3 (np. wyliczając Obrażenia stwora).

Rodzaj zbroi

Poniższa tabelka przedstawia sposób przeliczania wartości występującej w „AD&D" Klasy Pancerza (KP) na rodzaj zbroi stosowany w „Śródziemiu". Jeżeli bohater posługuje się tarczą, należy przed konwersją odjąć 1 od jego KP.

AD&D	Śródziemie
KP 10	brak zbroi
KP 8	zbroja skórzana
KP 6	utwardzana skóra
KP 4	kolczuga
KP 2	zbroja płytowa

Profesja i kultura/rasa

„Klasa postaci" z „AD&D" może służyć za wskazówkę przy określaniu profesji bohatera, zaś wybór właściwej kultury/rasy powinien być łatwy – należy po prostu wybrać z ras i kultur „Śródziemia" takie zestawienie, które najlepiej będzie odpowiadało rasie istoty z „AD&D".

Atrybuty

Zależność między atrybutami bohatera w „Śródziemiu" i cechami w „AD&D" jest prosta i jednoznaczna, toteż konwersja nie nastręcza trudności:

Atrybut w „Śródziemiu"	Cecha w „AD&D"
Siła	Siła
Zwinność	Zręczność
Kondycja	Kondycja Fizyczna
Inteligencja	Inteligencja
Intuicja	Mądrość
Pewność siebie	Charyzma

Uwaga: *Przy opracowywaniu reguł konwersji autorzy „Śródziemia" posługiwali się pierwszą edycją „AD&D", stąd nie wszystkie terminy będą znane polskiemu czytelnikowi, jako że w Polsce wydano od razu drugą edycję tego systemu – przyp. tłum.*

„AD&D"	„Śródziemie" – standard	„Śródziemie" – opcje
Paladyn	Strażnik	-
Barbarzyńca	Wojownik	Barbarzyńca
Zabójca	Zwiadowca	Rozbójnik
Iluzjonista	Mag	-
Druid	Animista	-
Łowca	Strażnik	-
Bard	Bard	-
Mnich	Zwiadowca	Mnich wojownik
Zbrojny	Wojownik	-
Kleryk	Animista	-
Złodziej	Zwiadowca	Włamywacz
Mag	Mag	-
Zbrojny ze zdolnościami psionicznymi	Strażnik	Mnich
Kleryk ze zdolnościami psionicznymi	Strażnik	Czarodziej
Złodziej ze zdolnościami psionicznymi	Bard	-
Mag ze zdolnościami psionicznymi	Mag	Czarodziej
Zbrojny – wieloklasowiec	Wojownik	Odkrywca
Złodziej – wieloklasowiec	Zwiadowca	Rozbójnik
Druid – wieloklasowiec	Strażnik	Czarodziej
Kleryk – wieloklasowiec	Mnich	Czarodziej
Mag – wieloklasowiec	Bard	Czarodziej

Atrybut ze „Śródziemia"	Premia z atrybutu ze „Śródziemia	Cecha z „AD&D"	Premia z cechy z „AD&D"
102+	+35	20+	+5
101	+30	19	+4
100	+25	18	+3
98-99	+20	17	+2
95-97	+15	16	+2
90-94	+10	15	+1
75-89	+5	13-14	+1
25-74	0	9-12	0
10-24	-5	7-8	-1
5-9	-10	6	-1
3-4	-15	5	-2
2	-20	4	-2
1	-25	3	-3

DODATEK • D-8
WYBÓR LEKTUR

Grę "Śródziemie" oparto w głównej mierze na „Hobbicie" i „Władcy Pierścieni", ze szczególnym uwzględnieniem dodatków do „Powrotu króla", trzeciej części trylogii. Wielkiego wysiłku wymagało zapewnienie zgodności z materiałami źródłowymi. Ze względu na to, że cały cykl ICE zawiera przede wszystkim informacje pochodzące z Trzeciej Ery, „Władca Pierścieni" stanowi najważniejszą z lektur.

Wiele informacji istotnych dla kampanii rozgrywających się w Pierwszej lub Drugiej Erze znaleźć można w „Silmarillionie" i „Niedokończonych opowieściach" – pierwsza z tych pozycji jest z pewnością kluczową dla jakichkolwiek głębszych analiz kosmologicznych. Produkty ICE z serii „Śródziemia" odnoszą się do czasów późniejszych, tym niemniej mogą okazać się pomocne także dla tych, których interesuje Pierwsza i Druga Era.

Almgren, Bertil „The Viking". New York 1975

Beiser, Arthur „The Earth" New York 1963

Carpenter, Humphrey „Tolkien: A Biography" Boston 1977

Connolly, Peter „Greece and Rome at War" Hong Kong 1981

Day, David „A Tolkien Bestiary" New York 1979

Fonstad, Karen Wynn „The Atlas of Middle-earth" Boston 1981

Foster, Robert „The Complete Guide to Middle-earth" New York 1978

Foster, Robert „A Guide to Middle-earth" New York 1971

Hitchcock, Susan Tyler „Gather Ye Wild Things" New York 1980

Hogarth, Peter „Dragons" New York 1979

Julius, John ed. „Great Architecture of the World" New York 1971

Knauth, Percy „The Metalsmiths" New York 1974

Langacker, Ronald W. „Fundamentals of Linguistic Analysis" New York 1972

Larkin, David ed. „Giants" New York 1979

Leopold, A. Starker „The Desert" New York 1962

Milne, Lorus J. and Margery „The Mountains" New York 1962

Morgan, Gwyneth „Life in a Medieval Village" Cambridge 1975

Norton-Taylor, Duncan „The Celts" New York 1974

Oman, Charles, KBE „Castles" London 1926

Post, J. B. ed. „An Atlas of Fantasy" New York 1979

Shepard, William R. „Shepard's Historical Atlas" New York 1976

Strachey, Barbara „Podróże Froda"

Tolkien, J. R. R. „Drzewo i liść"

Tolkien, J. R. R. „Dwie wieże" tłum. Maria Skibniewska, Czytelnik, CiA-Books/SVARO, Warszawa 1990

Tolkien, J. R. R. „Hobbit, czyli tam i z powrotem" tłum. Maria Skibniewska, Iskry, Warszawa 1985

Tolkien, J. R. R. „Niedokończone opowieści" tłum. Paulina Braiter i Agnieszka Sylwanowicz, Atlantis – Rubicon, Warszawa 1994

Tolkien, J. R. R. „Pictures by J. R. R. Tolkien" Boston 1979

Tolkien, J. R. R. „Powrót króla" tłum. Maria Skibniewska, Czytelnik, CiA-Books/SVARO, Warszawa 1990

Tolkien, J. R. R. „Przygody Toma Bombadila", tłum. Agnieszka Kreczmar, Iskry, Warszawa 1994

Tolkien, J. R. R. „Silmarillion" tłum. Maria Skibniewska, Czytelnik, Warszawa 1985

Tolkien, J. R. R. „The Tolkien Reader" New York 1976

Tolkien, J. R. R. „Wyprawa" tłum. Maria Skibniewska, Czytelnik, CiA-Books/SVARO, Warszawa 1990

Tolkien, J. R. R. i Donald Swann „The Road Goes Ever On: A Song Cycle, 2nd ed." Boston 1978

Thompson, A. Hamilton „Military Architecture in Medieval England" East Ardsley 1975

Toy, Signey „A History of Fortifications from 3000 B.C. to A.D. 1700" London 1955

Tyler, J.E.A. „Tolkien. Przewodnik encyklopedyczny" CiA-Books-SVARO, Ltd., Poznań 1992

KP-I Karta Postaci

Imię.....
Kultura/Rasa.....
Profesja..... Wiek.....
Królestwo..... Płeć.....
Wzrost..... Waga.....
Włosy..... Oczy.....
Obyczaje.....
Osobowość.....
Motywacja.....
Światopogląd.....
Specjalne.....

Listy czarów: **Szansa**

1) ..... [ ]
2) ..... [ ]
3) ..... [ ]
4) ..... [ ]
5) ..... [ ]
6) ..... [ ]
7) ..... [ ]
8) ..... [ ]
9) ..... [ ]
10) ..... [ ]

Języki: **Stopień**

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....

Atrybut (Skr.)	Wartość	Premia Normalna	Premia z Rasy	Premie Razem
Siła (SF)	.....	.....	.....	.....
Zwinność (ZW)	.....	.....	.....	.....
Kondycja (KO)	.....	.....	.....	.....
Inteligencja (IG)	.....	.....	.....	.....
Intuicja (IT)	.....	.....	.....	.....
Pewność Siebie (PS)	.....	.....	.....	.....
Wygląd (WG)	.....	.....	.....	.....

Mod. Obciążeniowy: .... = SF .... – Mod. Wag. ....

Poziom: ..... Tarcza (+25 PO) ☐
Doświadczenie: ..... Hełm (-5 Percepcji) ☐
Punkty Mocy: ..... Naramienniki (-5 PA) ☐
Zbroja: ..... Nagolenniki (-5 Ruch) ☐

	Atrybuty	Przedmioty	Specjalne	Premie razem
Premia do Obrony (PO)	ZW....	....	....	.....PO
Premia RO, Esencja	IG.....	....	....	.....RO
Premia RO, Przepływ	IT.....	....	....	.....RO
Premia RO, Trucizny	KO....	....	....	.....RO
Premia RO, Choroby	KO....	....	....	.....RO

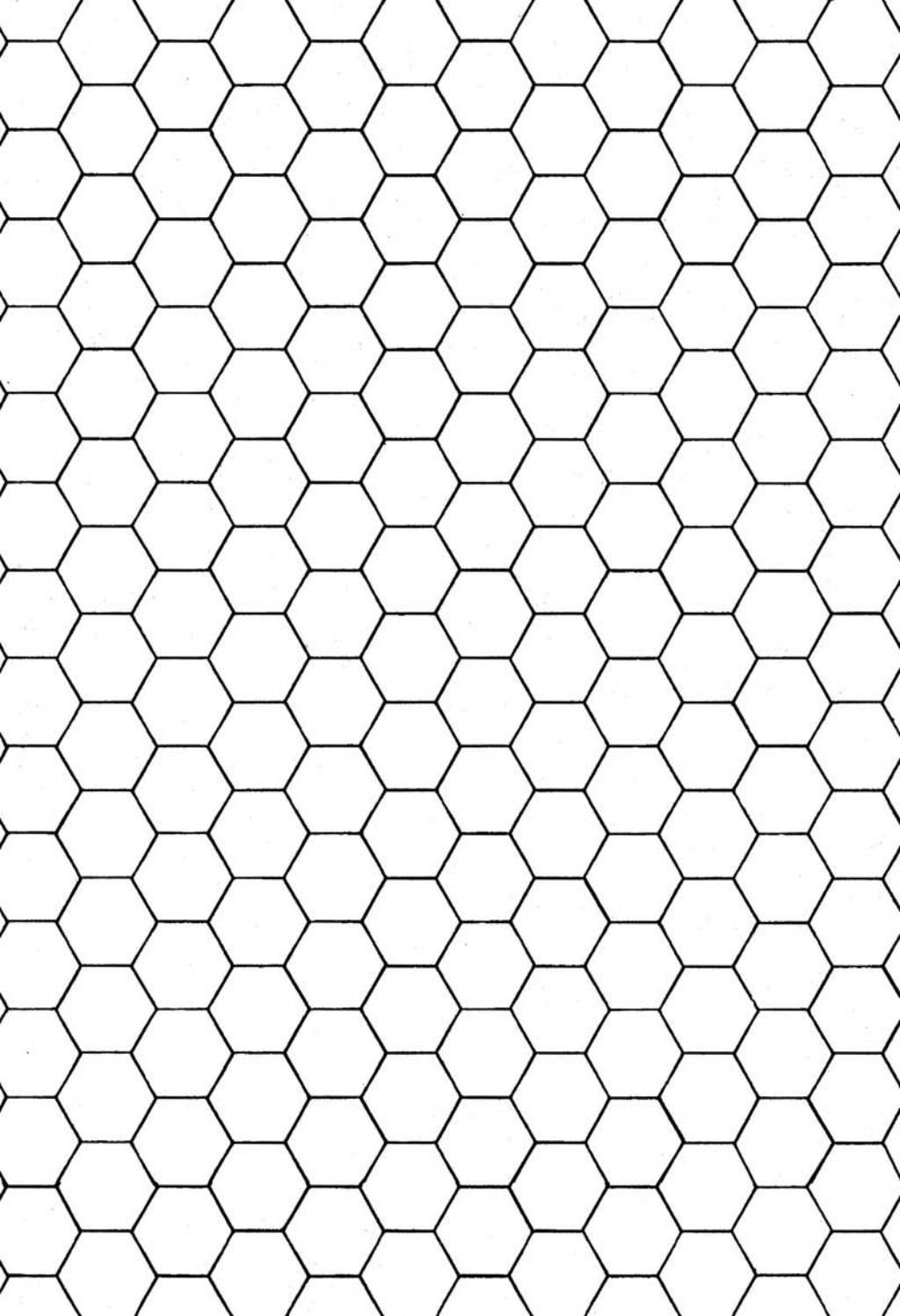
Umiejętność	5% stopnie	2% stopnie	Premia za stopień	Premia za Atrybut	Premia za profesję	Premia Przedmiotów	Premia Specjalna	Premia Specjalna	Premie razem
Ruch:									
Bez zbroi	☐☐ — maksymalny		.....	ZW....	xxxxx	.....	.....	+0	....MD
Skóra	☐☐☐ — możliwy		.....	ZW....	xxxxx	.....	.....	-15	....MD
Skóra utwardzana	☐☐☐☐☐ — stopień		.....	ZW....	xxxxx	.....	.....	-30	....MD
Kolczuga	☐☐☐☐☐ ☐☐ —		.....	SF....	xxxxx	.....	.....	-45	....MD
Płytowa	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ —		.....	SF....	xxxxx	.....	.....	-60	....MD
Biegłości:									
1-R tnące	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	SF....	.....	.....	.....	.....	....PA
1-R obuchowe	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	SF....	.....	.....	.....	.....	....PA
Oburęczne	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	SF....	.....	.....	.....	.....	....PA
Miotane	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	ZW....	.....	.....	.....	.....	....PA
Strzeleckie	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	ZW....	.....	.....	.....	.....	....PA
Drzewcowe	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	SF....	.....	.....	.....	.....	....PA
Umiejętności ogólne:									
Wspinaczka	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	ZW....	.....	.....	.....	.....	....MD
Jeździectwo	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	IT....	.....	.....	.....	.....	....MD
Pływanie	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	ZW....	.....	.....	.....	.....	....MD
Czytanie śladów	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	IG....	.....	.....	.....	.....	....MS
Podstępy:									
Zaskakiwanie	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	XXxxxxx	xxxxx	xxxxx	.....	.....	....MS
Podkradanie się /krycie się	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	PS....	.....	.....	.....	.....	....MD /MS
Otwieranie zamków	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	IG....	.....	.....	.....	.....	....MS
Rozbrajanie pułapek	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	IT....	.....	.....	.....	.....	....MS
Umiejętności Magiczne:									
Czytanie runów	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	IG....	.....	.....	.....	.....	....MS
Używanie przedmiotów	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	IT....	.....	.....	.....	.....	....MS
Czary kierowane	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	ZW....	.....	.....	.....	.....	....PA
Różnorakie i Drugorzędne Umiejętności i Premie:									
Percepcja	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	IT....	.....	.....	.....	.....	....MS
Budowa ciała	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	KO....	.....	.....	.....	+5	....SP
Bazowa PA czarem	.....		xxxxx	XXxxxxx	.....	.....	.....	.....	....PA
.....	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	..	.....	.....	.....	.....	.... ..
.....	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	.....	..	.....	.....	.....	.....	.... ..

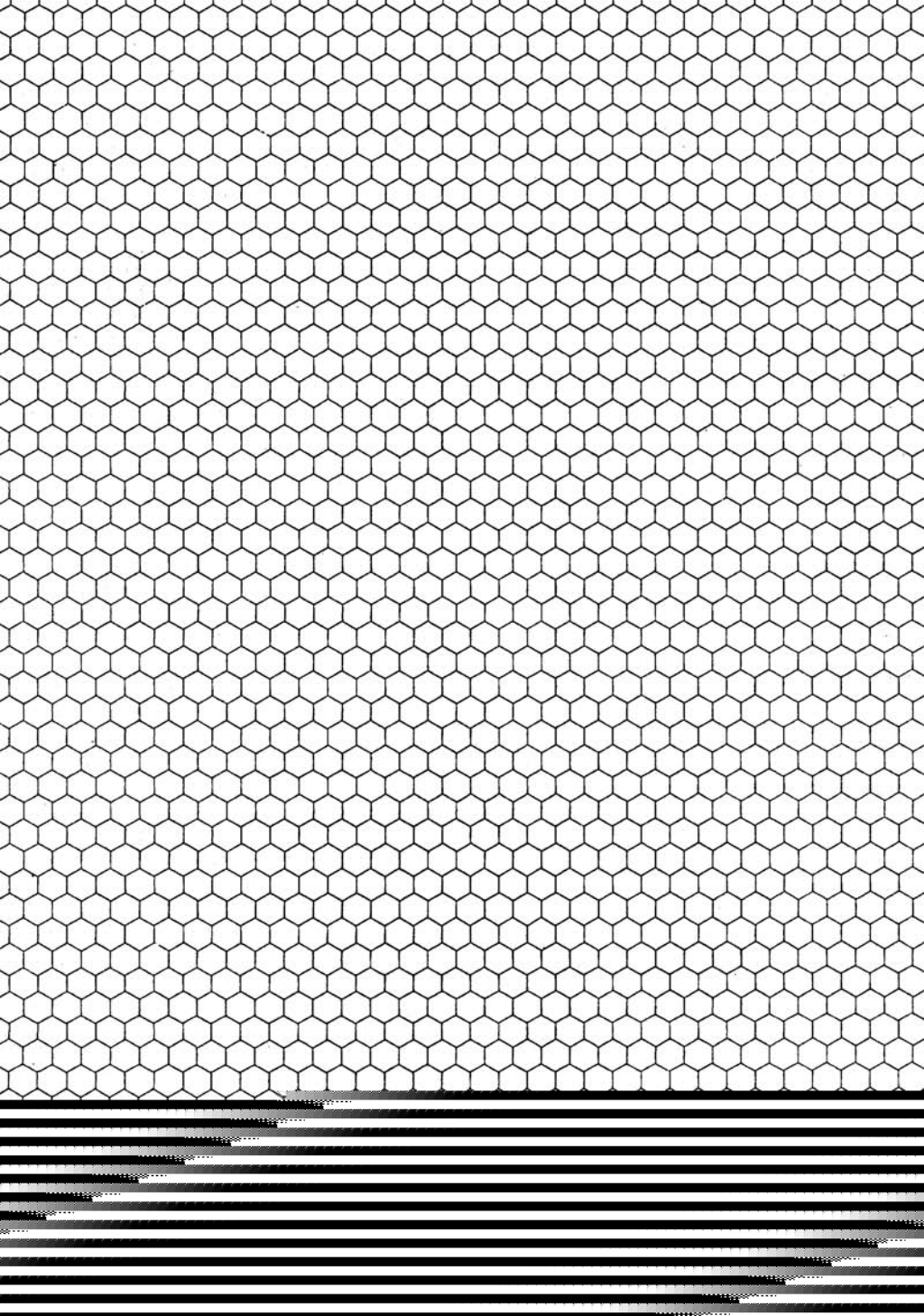
KP-2 — Karta urazów

Walczący/Bohater	Odniesione obrażenia	Obrażenia odnoszone w każdej rundzie	Ujemne mody-fikatory premii	Liczba rund, w których bohater jest nieprzytomny	Liczba rund do śmierci	Specjalne

KP-3 — KARTA PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

BOHATER							
OBRAŻENIA *(zgodnie z całkowitą ilością obrażeń)*							
PUNKTY ZA TRAFIENIA KRYTYCZNE *(zależne od poziomu przeciwnika i siły krytyka)*							
PUNKTY ZA ZABICIE *(zależne od poziomu przeciwnika i bohatera)*							
PUNKTY ZA MANEWRY *(zależne od stopnia trudności manewru)*							
PUNKTY ZA CZARY *(zależne od poziomu zaklęcia i bohatera)*							
PUNKTY RÓŻNE							
PUNKTY ZA PODRÓŻ							
SUMA POŚREDNIA							
PUNKTY ZA POMYSŁY *(wyliczone na podstawie połowy liczby punktów całej grupy)*							
SUMA							





TA-1 – TABELA ATAKU JEDNORĘCZNĄ BRONIĄ TNĄCĄ

Rzut	Zbroja płytowa	Kolczuga	Utwardzana skóra	Skóra	Brak zbroi
RN 01-08	Możliwe trafienie pechowe				
09-45	0	0	0	0	0
46-50	1	0	0	0	0
51-55	1	1	0	0	0
56-60	2	1	0	0	0
61-65	2	2	0	0	0
66-70	3	3	2	3	0
71-75	3	4	3	5	0
76-80	4	5	5	7A	7
81-85	5	6	6	9A	9A
86-90	5	7	7A	10B	10A
91-95	6	8	9A	12B	11B
96-100	6	9	10B	13B	13C
101-105	7	10A	11B	14C	15C
106-110	8	11A	12B	15C	17D
111-115	8A	12B	13C	17C	19D
116-120	9A	13B	15C	18D	20D
121-125	9A				

TA-2 – TABELA ATAKU BRONIĄ JEDNORĘCZNĄ OBUCHOWĄ

Rzut	Zbroja płytowa	Kolczuga	Utwardzana skóra	Skóra	Brak zbroi
RN 01–08	Możliwe zdarzenie pechowe				
09–30	0	0	0	0	0
36–40	1	0	0	0	0
41–45	1	1	0	0	0
46–50	2	2	0	0	0
51–55	3	3	0	0	0
56–60	3	4	0	0	0
61–65	4	5	0	0	0
66–70	5	6	2	3	0
71–75	5	7	3	5	0
76–80	6	8	4	6	0
81–85	7	9	6	7A	6
86–90	8	10	7A	8A	8
91–95	8	11	8A	9A	9A
96–100	9	12A	9B	10B	10B
101–105	10	13A	10B	11B	12C
106–110	10A	14B	11B	12B	13C

TW-2 – Tabela atrybutów zwierząt

Rodzaj ataku	(Skrót)	Podstawowa Tabela Ataku	Podstawowy krytyczny	Wtórny krytyczny
Kleszcze/dziób	(Kl)	Zęby i Pazury	Cięcie	Zmiażdżenie*
Ugryzienie	(Ug)	Zęby i Pazury	Przebicie	Cięcie(C)
Szpony/Pazury	(Sz)	Zęby i Pazury	Cięcie	Przebicie(B)*
Rogi/Kły/Żądło	(Ro)	Zęby i Pazury	Przebicie	Zmiażdżenie(C)*
Pochwycenie/Chwyt/Oplątanie/Połknięcie	(Po)	Chwyty i obalanie	Pochwycenie	Wytrącenie(C)
Uderzenie głową/Walnięcie	(Ud)	Chwyty i obalanie	Wytrącenie	Zmiażdżenie(C)*
Małe zwierzęta	(Mz)	Zęby i pazury	Cięcie(T)	—
Nadepnięcie/Tratowanie	(Nd)	Zęby i pazury	Zmiażdżenie	Zmiażdżenie*
Upadek/Miażdżenie †	(Up)	Zęby i pazury	Zmiażdżenie	Zmiażdżenie*
Pięść/Kopnięcie ‡	(Pi)	Zęby i pazury	Wytrącenie(A)	—
Wrestling/Trzymanie ‡	(Wr)	Chwyty i obalanie	Pochwycenie(A)	—

Podstawowy krytyczny: Rodzaj trafienia krytycznego zadawanego przez broń. Litera w nawiasie oznacza maksymalny typ trafienia krytycznego, jaki można uzyskać (jeśli nie ma litery, to „E"). Wyższe krytyczne traktuj jak podane maksimum.

Wtórny krytyczny: Jeśli uzyska się trafienie krytyczne wyższe niż „B", to następuje dodatkowe trafienie krytyczne podanego tu typu (poza właśnie zadanym). Wtórne trafienie jest o dwa stopnie słabsze niż podstawowe (tzn. podstawowy krytyczny „E" oznacza wtórny krytyczny „C", podstawowy „C" daje wtórny „A" itp.). Na każdy krytyczny należy wykonać osobny rzut.

* – Dla tych ataków tylko „Duże" i „Ogromne" mogą uzyskać wymieniony wtórny krytyczny.

† – Jeśli bohater spada, to należy wykonać rzut na atak, dodając do wyniku wysokość, z jakiej spada postać (w stopach – 3 razy wysokość w metrach) i odjąć atrybut Zwinność spadającego. Rozmiar ataku zależy od wysokości: 0.25–3 metry (Mały), 4–15 metrów (Średni), 16–30 metrów (Duży), ponad 100 metrów (Ogromny).

‡ – Te rodzaje ataków obowiązują dla ataków wręcz wykonywanych przez istoty humanoidalne. PA atakującego jest równa sumie jego Siły i Zwinności.

TA-5 – Tabela ataków, Zęby i Pazury

Rzut	Zbroja płytowa	Kolczuga	Utwardzana skóra	Skóra	Brak zbroi
RN 01–08	— Możliwy atak pechowy —				
09–45	0	0	0	0	0
46–50	0	0	0	0	1
51–55	0	0	0	0	2
56–60	1	0	0	1	4
61–65	1	1	1	2	5T
66–70	2	2	2	4	6T
71–75	3	3	3	5	8T
76–80	4	4	5	7T	9A
81–85	5	5	7T	9T	10A
— Maksymalne wyniki dla Maleńkich ataków —					
86–90	6	6T	8T	10A	12A
91–95	6T	7T	9A	11A	13B
96–100	7T	8A	10A	12A	14B
101–105	7A	9A	11A	13B	15B
— Maksymalne wyniki dla Małych ataków —					
106–110	8A	10A	12B	15B	17C
111–115	9A	11B	13B	16C	19C
116–120	10B	11B	14C	17C	20D
— Maksymalne wyniki dla Średnich ataków —					
121–125	14B	15B	18C	20C	26D
126–130	16B	18C	20C	23D	28E
131–135	18C	20C	22D	25D	30E
— Maksymalne wyniki dla Dużych ataków —					
136–140	20C	23D	26D	30E	36E
141–145	22D	25D	29E	33E	38E
146–150	24E	27E	32E	36E	40E
— Maksymalne wyniki dla Ogromnych ataków —					

Trafienie Krytyczne:

A Od rzutu odejmuje się 20
B Od rzutu odejmuje się 10
C Do rzutu dodaje się 0
D Do rzutu dodaje się 10
E Do rzutu dodaje się 20

Rodzaj trafienia krytycznego zależy od rodzaju ataku zwierzęcia (patrz TW-2, str.#).

TA-6 – Tabela ataków, Chwyty i Obalanie

Rzut	Zbroja płytowa	Kolczuga	Utwardzana skóra	Skóra	Brak zbroi
RN 01–08	— Możliwy atak pechowy —				
09–55	0	0	0	0	0
56–60	1	0	0	0	0
61–65	1	0	0	0	1
66–70	2T	1	0	1	1
71–75	2A	2T	1	3	2
76–80	3A	3T	2	4T	4
81–85	3A	4A	4T	6T	5
— Maksymalne wyniki dla Maleńkich ataków —					
86–90	4A	4A	5T	7T	7T
91–95	4A	5A	6T	8A	8T
96–100	5B	6A	7A	9A	10T
101–105	5B	7A	8A	10A	11A
— Maksymalne wyniki dla Małych ataków —					
106–110	6C	8B	10A	12B	14A
111–115	7C	9C	11B	13B	15A
116–120	8C	10C	12B	14C	16B
— Maksymalne wyniki dla Średnich ataków —					
121–125	10D	11C	14B	16C	18B
126–130	11D	13D	16C	18C	20B
131–135	12D	15D	18C	20D	22C
— Maksymalne wyniki dla Dużych ataków —					
136–140	14E	19D	22C	26D	28C
141–145	16E	21E	25D	28D	30C
146–150	18E	23E	27E	30E	33D
— Maksymalne wyniki dla Ogromnych ataków —					

Modyfikatory: PA napastnika-PO broniącego się

+15 ..... Atak z flanki*
+20 ..... Atak z tyłu (oprócz premii za atak z flanki)*
+20 ..... Broniący się zaskoczony*
+20 ..... Broniący się leży lub jest oszołomiony*
-30 ..... Napastnik wyciąga lub zmienia broń
-20 ..... Napastnik odniósł ponad połowę dopuszczalnych obrażeń
-10 ..... Za każde 10 stóp (powyżej pierwszych 10), o które przesunął się napastnik
- zmienna ..... Broniący się może spożytkować część swej PA do parowania ciosów.

Tabela TW-2

Tabele ataku TA-5 TA-6

TA-9 – Bazowa tabela ataku czarem

(wynik dodaje się do RO, którego efekt sprawdza się w Tabeli TRO)

Rzut	Zbroja płytowa	Skóra	Brak zbroi	Rzut
RN 01–02	P	P	P	01–02 RN
03–04	P	P	P	03–04
05–08	P	P	+70	05–08
09–12	P	P	+65	09–12
13–16	P	+45	+60	13–16
17–20	+45	+40	+50	17–20
21–24	+40	+35	+45	21–24
25–28	+35	+30	+35	25–28
29–32	+30	+25	+30	29–32
33–36	+25	+20	+20	33–36
37–40	+20	+15	+15	37–40
41–44	+15	+10	+5	41–44
45–48	+10	+5	+0	45–48
49–52	+5	+0	+0	49–52
53–56	+0	+0	-5	53–56
57–60	+0	-5	-10	57–60
61–64	-5	-5	-15	61–64
65–68	-5	-10	-20	65–68
69–72	-10	-15	-25	69–72
73–76	-25	-20	-30	73–76
77–80	-30	-25	-35	77–80
81–84	-35	-30	-40	81–84
85–88	-40	-35	-45	85–88
89–92	-45	-40	-50	89–92
93–96	-50	-45	-55	93–96
RN 97–99	-65	-65	-65	97–99 RN
RN 100	-90	-90	-90	100 RN

Uwaga: wyniki z tej tabeli są modyfikatorami dla Rzutów Odporności, które musi wykonać ofiara (patrz Tabela TRO). „P" oznacza, że czar nie wyszedł i wymaga rzutu na pechowe czary (patrz Tabela TZP-3, str #).

Dla czarów Przepływu: Jeśli ofiara ma na sobie zbroję skórzaną, użyj kolumny „Bez zbroi"; jeśli ofiara ma na sobie kolczugę lub zbroję płytową, od rzutu ataku należy odjąć 10.

Modyfikatory za odległość:

+30.....Dotyk
+10.....0–3 m
+0.....4–15 m
-10.....16–30 m
-20.....31–100 m
-30.....100 m i dalej

Modyfikatory atakującego: + Bazowa PA Czarem atakującego

+20 Jeśli bohater poświęcił 4 rundy przygotowując zaklęcie.
+10 Jeśli bohater poświęcił 3 rundy przygotowując zaklęcie.
+0 Jeśli bohater poświęcił 2 rundy przygotowując zaklęcie.
-15 Jeśli bohater poświęcił 1 rundę przygotowując zaklęcie.
-30 Jeśli bohater poświęcił 0 rund przygotowując zaklęcie.

Modyfikatory ofiary:

-10 do -30.....Jeśli ofiara schowa się za osłoną (rzut manewru i decyzja MG)
+10.....Jeśli ofiara jest nieruchoma (wcale się nie porusza)

Różne: (Decyzja MG, specjalny przedmiot, czar lub zdolność)

TRO – Tabela Rzutów Odporności

Poziom ofiary	Poziom Ataku* 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	**
0	55	60	65	70	75	78	81	84	87	90	92	94	96	98	100	
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	1
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	5
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	
7	24	29	34	39	44	37	50	53	56	59	61	63	65	67	69	
8	21	26	31	36	41	44	48	50	53	56	58	60	62	64	66	
9	18	23	28	33	38	41	44	48	50	53	55	57	59	61	63	
10	15	20	25	30	35	38	41	44	48	50	52	54	56	58	60	10
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	
15	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	15
**	1				5					10					15	

Uwaga: Wszystkie Rzuty Odporności są rzutami otwartymi. Aby obrona się udała, RO ofiary musi być większy lub równy liczbie podanej wyżej.

* – Dla czarów, poziom ataku jest równy poziomowi czarującego.

** – Dla każdego poziomu powyżej 15 poziom ataku podnosi wynik o 1; poziom ofiary obniża wynik o 1.

Modyfikacje Rzutu Odporności: + odpowiednia premia do RO ofiary.

-90 do +70.....Modyfikacja wynikająca z bazowego rzutu ataku.
-50.....Ofiara przyjmuje dobrowolnie czar.

Różne: (Decyzja MG, specjalne przedmioty, czary lub zdolności)

Tabela ataku TA-9

Tabela TRO

TW-3 – Tabela Zaklęć

Zaklęcie	Podstawowy krytyczny	Wtórny krytyczny	Specjalne modyfikacje
Świetlny pocisk	Porażenie	–	+10 PA (kolczuga/płytowa)
Wodny pocisk	Uderzenie	–	-10 PA (płytowa/skóra utwardzana)
Lodowy pocisk	Uderzenie	Odmrożenie	-5 PA (płytowa/skóra utwardzana)
Ognisty pocisk	Oparzenie	–	–
Błyskawica	Porażenie	Uderzenie	+10 PA (kolczuga/płytowa)
Kula zimna	Odmrożenie	–	–
Kula ognia	Oparzenie	–	–

PA = Premia do Ataku

Podstawowy krytyczny: Rodzaj trafienia krytycznego zadawanego danym czarem. Litera w nawiasie oznacza maksymalny typ trafienia krytycznego, jaki można uzyskać (jeśli nie ma litery, to „E"). Wyższe krytyczne traktuj jak podane maksimum.

Wtórny krytyczny: Jeśli uzyska się trafienie krytyczne wyższe niż „B", to następuje dodatkowe trafienie krytyczne podanego tu typu (poza właśnie zadanym). Wtórne trafienie jest o dwa stopnie słabsze niż podstawowe (tzn. podstawowy krytyczny „E" oznacza wtórny krytyczny „C", podstawowy „C" daje wtórny „A" itp.). Na każdy krytyczny należy wykonać osobny rzut.

TA-7 – Tabela ataku zaklęciem-pociskiem

Rzut	Zbroja płytowa	Kolczuga	Utwardzana skóra	Skóra	Brak zbroi
RN 01–02	P	P	P	P	P
03–10	P	P	P	P	P
11–20	P	P	0	0	0
21–35	0	0	0	0	0
36–40	1	0	0	0	0
41–45	2	1	0	0	0
46–50	3	1	0	1	0
51–55	4	2	1	1	0
56–60	5	2	2	2	0
61–65	6	3	4	3	8A
66–70	7A	4	5	4A	10A
71–75	7A	5A	6	5A	11B
76–80	8A	6A	7A	6B	12B
81–85	8A	7A	8A	7B	13B
86–90	9A	8A	9B	8B	14B
— Maksymalny wynik dla Świetlnego Pocisku —					
91–95	9A	9B	10B	10B	15C
96–100	10A	10B	11B	12C	16C
101–105	10B	11B	12C	14C	18C
106–110	11B	12C	13C	16C	20C
— Maksymalny wynik dla Wodnego Pocisku —					
111–115	12B	13C	14C	18C	22D
116–120	12C	14C	15C	20D	24D
121–125	13C	15C	16D	22D	26E
126–130	14C	16D	17D	24E	28E
— Maksymalny wynik dla Lodowego Pocisku —					
131–135	15C	17D	18E	26E	30E
136–140	16D	18D	19E	28E	32E
141–145	17D	20E	20E	30E	34E
146–150	18E	22E	22E	31E	36E
— Maksymalny wynik dla Ognistego Pocisku i Błyskawicy —					

Uwaga: „P" oznacza konieczność rzutu na zdarzenie pechowe (patrz Tabela TZP-3, str #)
RN = Rzut Naturalny

Modyfikatory za odległość: +35.....0–3 m 0.....4–15 m
-20.....16–30 m -40.....31–60 m
-55.....61–100 m -75.....100 m i dalej

Modyfikatory atakującego: +PA z Umiejętności Czary kierowane.
+20 .....Jeśli bohater poświęcił 4 rundy przygotowując zaklęcie.
+10 .....Jeśli bohater poświęcił 3 rundy przygotowując zaklęcie.
+0.....Jeśli bohater poświęcił 2 rundy przygotowując zaklęcie.
-15 .....Jeśli bohater poświęcił 1 rundę przygotowując zaklęcie.
-30 .....Jeśli bohater poświęcił 0 rund przygotowując zaklęcie.

Modyfikatory ofiary: - Premia ze Zwinności
-10 do -60 .....Jeśli ofiara schowa się za osłoną (rzut manewru i decyzja MG).
-20.....jeśli ofiara posiada tarczę zwróconą w kierunku, z którego nadchodzi atak.

Różne: (Decyzja MG, specjalny przedmiot, czar lub zdolność)

TA-8 – Tabela ataku zaklęciem-pociskiem

Rzut	Zbroja płytowa	Kolczuga	Utwardzana skóra	Skóra	Brak zbroi
RN 01–04	P	P	P	P	P
05–08	P	P	P	P	P
09–12	0	0	0	0	1
13–16	0	0	0	0	2
17–20	1	0	0	0	3
21–24	2	1	0	0	4
25–28	3	2	1	0	5A
29–32	4	3	2	0	6A
33–36	5A	4	3	1	7A
37–40	6A	5A	4	2	8A
41–44	7A	6A	5A	3	9A
45–48	8A	7A	6A	4	10B
49–52	9A	8A	7A	5	11B
53–56	10B	9A	8A	6A	12B
57–60	11B	10B	9A	7A	13B
61–64	12B	11B	10B	8A	14B
65–68	12B	11B	10B	9A	15C
69–72	13B	12B	11B	10A	16C
73–76	13C	12B	11B	10A	17C
77–80	14C	13C	12B	11B	18C
81–84	14C	13C	12C	11B	19C
85–88	15C	14C	13C	12B	20C
89–92	15C	14C	13C	12B	21C
93–96	16C	15C	14C	13C	22C
RN 97–99	19D	18D	17D	16D	28D
RN 100	22E	21E	20E	19E	34E

Uwaga: „P" oznacza konieczność rzutu na zdarzenie pechowe (patrz Tabela TZP-3)
RN = Rzut Naturalny

Modyfikatory za odległość: +35...0–3 m 0.....4–15 m
-20.....16–30 m -40...31–60 m
-55.....61–100 m -75...100 m i dalej

Modyfikatory atakującego: + Bazowa PA Czarem atakującego
+20 .....Jeśli ofiara znajduje się w miejscu, które czarujący wyznaczył jako centrum efektu zaklęcia.
+20 .....Jeśli bohater poświęcił 4 rundy przygotowując zaklęcie.
+10 .....Jeśli bohater poświęcił 3 rundy przygotowując zaklęcie.
+0.....Jeśli bohater poświęcił 2 rundy przygotowując zaklęcie.
-15 .....Jeśli bohater poświęcił 1 rundę przygotowując zaklęcie.
-30 .....Jeśli bohater poświęcił 0 rund przygotowując zaklęcie.

Modyfikatory ofiary:
- Premia ze Zwinności, jeśli zdaje sobie sprawę, że za chwilę zadziała czar.
-10 do -80 .....Jeśli ofiara schowa się za osłoną (rzut manewru i decyzja MG).

Różne:
(Decyzja MG, specjalny przedmiot, czar lub zdolność)

Tabela TW-3

Tabela ataku TA-7 TA-8

	TK-6 TABELA OPARZEŃ KRYTYCZNYCH	TK-7 TABELA ODMROŻEŃ KRYTYCZNYCH	TK-8 TABELA PORAŻEŃ KRYTYCZNYCH	TK-9 TABELA UDERZEŃ KRYTYCZNYCH
-49-05	Gorący podmuch. +0 obrażeń.	Chłodny powiew. +0 obrażeń.	Włosy stają dęba. +0 obrażeń.	Nie ma nawet zadraśnięcia. +0 obrażeń.
06-20	Gorąco, ale skutki niewielkie. +3 obrażenia.	Uderzenie zimna, +3 obrażenia. Jeśli bohater nie ma płaszcza ani zbroi: +6 obrażeń i oszołomienie na 1 rundę.	Niewielki ładunek. +3 obrażenia. Jeśli w metalowej zbroi: oszołomienie na 1 rundę.	Draśnięcie. +5 obrażeń.
21-35	Nieznaczne poparzenia. +8 obrażeń, 1 obr./rundę.	Uczucie „oparzenia", +7 obrażeń, 1 obr./ rundę.	Eksplozja światła, oszołomienie na 1 rundę.	Cios wytrącający z równowagi. +10 obrażeń. Oszołomienie na 1 rundę.
36-50	Oślepiony gorącym dymem. +12 obrażeń, oszołomienie na 1 rundę.	Średnio poważne odmrożenie. +5 obrażeń, 2 obr./rundę i -10 do aktywności.	Średni ładunek. +6 obrażeń, -5 do aktywności. W metalowej zbroi – oszołomienie na 2 rundy.	Uderzenie w tamię sprawia, że trafiony zatacza się 3 metry do tyłu. +12 obrażeń. Jeśli nie ma zbroi – oszołomienie na 2 rundy.
51-65	Zapaliło się na tobie ubranie, dwie rundy gasisz płomienie. +12 obrażeń. 8 obr./rnd w ogniu. Oszołomienie na 1 rundę.	Trafienie w plecy. +9 obrażeń, 2 obr./rundę. Drewniane części ekwipunku trzymane na plecach są bezużyteczne – rozpryskują się.	Solidne kopnięcie. +9 obrażeń. -10 do aktywności. Oszołomienie na 1 rundę, w metalowej zbroi – 3 rundy.	Trafienie w nogę, upadek. +8 obrażeń. Jeśli nogi nie chroni zbroja: oszołomienie na 2 rundy.
66-79	Ognisty podmuch powala cię na ziemię. Osłona stóp i podudzia zniszczona, jeśli była pochodzenia organicznego. +10 obrażeń.	Silny, nisko wymierzony podmuch. Oszołomienie na 1 rundę. Okrycie stóp zniszczone; jeśli nie miałeś żadnego: odmrożenie, -30 do aktywności.	Porażenie ramienia z tarczą. +12 obrażeń, -20 do aktywności. W metalowej zbroi i bez tarczy – utrata przytomności na 1 dzień.	Uderzenie w ramię z tarczą. +10 obrażeń. Tarcza lub pancerz na ramieniu zniszczone, jeśli ramię nie było chronione – złamanie, ręka bezużyteczna, oszołomienie na 3 rundy.
80	Oparzenia głowy, koszmarne blizny na twarzy. Utrata przytomności. +15 obrażeń, 5 obr./rundę. Jeśli brak hełmu – miesiąc śpiączki.	Lodowaty powiew sięga głowy. Miesiąc śpiączki (i przeziębienia). Wskutek szoku i poważnych odmrożeń – utrata nosa.	Porażenie trafia w bok ciała, uszkadzając system nerwowy. Poważny wstrząs. Ofiara przez miesiąc egzystuje zaledwie na poziomie rośliny.	Cios w głowę. +12 obrażeń, hełm strzaskany. Upadek, utrata przytomności na 1 dzień. W przypadku braku hełmu – rozbicie czaszki, śmierć w 3 rundy.
81-86	Płomienie obejmują całą tylną część ciała. Upadek, wszelkie organiczne przedmioty na plecach zniszczone. 2 obr./rundę, oszołomienie na 1 rundę.	Chłód obejmuje nogę. Upadek, oszołomienie na 3 rundy. Jeśli nogi nie chroni zbroja: odmrożenie, podudzie bezużyteczne, -40 do aktywności.	Trafienie ręki z bronią. 2 obr./rundę. Jeśli ramienia nie chroni skórzana zbroja – mięśnie i chrząstki zniszczone, ręka bezużyteczna, oszołomienie na 6 rund.	Uderzenie w udo rozdziera mięśnie. +15 obrażeń, -10 do aktywności. Jeśli nogi nie chroni zbroja – -20 do aktywności i oszołomienie na 3 rundy.
87-89	Poparzenia głowy. Oślepienie na 6 rund. Organiczne okrycie głowy zniszczone. Jeśli głowy nie chroni hełm – spalone włosy.	Zimno trafia w okolice szyi. Utrata przytomności i małżowin usznych. Jeśli szyi/karku nie chroni zbroja: zamrożenie i śmierć po 9 rundach, bez ruchu.	Elektryczność przenika całe ciało i przestawia połączenia systemu nerwowego. Upadek i śmierć w szoku po 12 rundach.	Cios w szyję. +12 obrażeń, oszołomienie na 5 rund. Przez tydzień nie może mówić. Jeśli karku nie chroni pancerz, utrata głosu jest stała.
90	Z głowy zostają zwęglone szczątki. Niestety, ten stan jest nie do przyjęcia – śmierć na miejscu.	Podmuch zamraża głowę. Śmierć w 2 rundy. Czaszka i mózg są kruche i martwe.	Ładunek trafia w głowę. Jeśli chroni ją skórzany hełm, zostaje natychmiast zniszczony, a ofiara zapada w 2-tygodniową śpiączkę, jeśli nie – śmierć na miejscu (usmażenie mózgu).	Trafienie w szyję. +20 obrażeń, paraliż od linii ramion w dół. Ofiara wpada w melancholijny nastrój.
91-96	Upieczone ramię trzymające tarczę, która zostaje wraz z nim zniszczona. Oszołomienie na 5 rund. Jeśli nie było tarczy – utrata ręki i przytomności..	Udo lodowacieje. Strzaskanie kości, odmrożenie. 5obr./rundę., -30 do aktywności, oszołomienie na 4 rundy.	Porażenie dosięga klatki piersiowej. Jeśli zbroja jest metalowa – przeciwnik zostaje zaspawany i unieruchomiony w jej wnętrzu, jeśli nie – traci przytomność na 6 godzin.	Cios trafia w kolano, wybijając je i rozdzierając ścięgna i chrząstki. +15 obrażeń, -50 do aktywności, oszołomienie na 9 rund.
97-99	Poparzenie uda i wskutek zniszczenia tkanki utrata władzy w nodze. 2 obr./rundę. -60 do aktywności, oszołomienie na 6 rund.	Lodowaty podmuch uderza w bok, zamrażając i roztrzaskując miednicę. Śmierć w 12 rund, z powodu wstrząsu i uszkodzenia nerwów.	Elektryzujące doznanie. Mózg pada ofiarą rozległego szoku i poparzeń powierzchniowych. Utrata przytomności i śmierć w 6 rund.	Uraz brzucha. +18 obrażeń, oszołomienie na 12 rund. Jeśli brzucha nie chroni zbroja – śmierć w 6 rund na skutek zniszczenia organów wewnętrznych.
100	Ogień dosięga kręgosłupa i stapia skórę z odzieniem. Nagły paraliż. +25 obrażeń.	Powiew trafia w głowę. Oczy zamarzają; paraliż od szyi w dół; 3 tygodnie śpiączki.	System nerwowy działa jak nadprzewodnik. Natychmiastowa śmierć dostarcza wszystkim pokazu sztucznych ogni.	Trafienie w głowę powoduje pęknięcie czaszki. 3 tygodnie śpiączki, a w razie braku hełmu – śmierć na miejscu.
101-106	Oddech ognia ogarnia nogę. 2 obr./rundę. -20 do aktywności. Jeśli nogi nie chroni zbroja: obszerne uszkodzenia tkanek, -70 do aktywności.	Zamarzają obie dłonie. Przez godzinę utrata władzy w rękach. 6 obr./rundę. Oszołomienie na 5 rund.	Ładunek trafia w twarz. Utrata nosa, oszołomienie na 8 rund, oślepienie na 2 tygodnie, w przypadku braku hełmu – powalenie na ziemię.	Cios w szczękę łamie ją. Do czasu wyleczenia nie można mówić i spożywać stałych pokarmów. +15 obrażeń, oszołomienie na 7 rund.
107-109	Podmuch sięga głowy. Jeśli chroni ją hełm – oślepienie na 2 tygodnie, jeśli nie – śmierć w 6 rnd. na skutek wstrząsu i uszkodzenia mózgu.	Nagłe zamrożenie serca i płuc. Śmierć następuje po 6 rundach szoku i duszenia się.	Porażenie niszczy serce i płuca. Jeśli klatkę piersiową chroni metalowa zbroja – zaspawanie w środku, śmierć w 6 rund, jeśli nie – śmierć na miejscu.	Uderzenie w bok. Złamana kość przebija nerki, śmierć w 6 rund.
110	Tułów zmieniony w parę. Przecięty na pół bohater umiera. Ubranie, zbroja i cały ekwipunek zniszczony.	Przejmujące zimno ogarnia klatkę piersiową i mrozi wszystkie płyny życiowe. Śmierć w 3 rundy.	Głowa nie nadaje się już do użytku. Dym i zapach ozonu unoszą się wokół pozbawionego życia ciała.	Klatka piersiowa zdruzgotana, płuca i serce niemal eksplodują od uderzenia. Śmierć na miejscu. Wszystko upadkane.
111-116	Ogień obejmuje klatkę piersiową. Chroniąca ją zbroja zniszczona. +12 obrażeń, oszołomienie na 3 rundy. Jeśli tułowia nie chroni zbroja: upadek, 6 obr./rundę.	Ziąb ogarnia górną cześć tułowia. Upadek, utrata przytomności. Jeśli tułowia nie chroni zbroja: śmierć w 10 rund – serce jak lód.	Ładunek trafia w brzuch. Oszołomienie na 7 rund. 6 obr./rundę. Jeśli brzucha nie chroni zbroja – śmierć w 12 rund, wskutek wstrząsu i krwotoku.	Przeciwnik zatacza się od ciosu. Upadek, złamanie obu rąk, -60 do aktywności. Oszołomienie na 3 rundy.
117-119	Ogień ogarnia całe ciało. Wszelkie przedmioty pochodzenia organicznego zniszczone. Śmierć spowodowana szokiem i uszkodzeniem nerwów następuje w 6 rund. +25 obrażeń.	Zamrożony w posąg – nieźle zachowany, ale zupełnie martwy.	Zniszczenie obu płuc i przecięcie ciała na pół. Ładunek sięga 3 metry dalej, zadając osobom stojącym na jego drodze Porażenie krytyczne 'A'.	Czaszka rozpryskuje się na tysiące cząstek Śmierć na miejscu. Ładne, bezpośrednie trafienie.
120	Wszystko, co pozostaje, to zwęglone resztki kości i zębów.	Ciało zamarza, by zaraz potem upaść na ziemię i rozprysnąć się na miliony kawałeczków.	Ładunek niszczy strukturę komórek i obraca ciało w popiół.	Uderzenie unicestwia szkielet, przerabiając przeciwnika na galaretowatą masę. Spróbujcie łyżeczką.

Modyfikatory:
-50.....trafienie krytyczne 'T'; -20.....trafienie krytyczne 'A'; -10.....trafienie krytyczne 'B';
+0.....trafienie krytyczne 'C' +10.....trafienie krytyczne 'D'; +20.....trafienie krytyczne 'E'

Tabele TK-6, TK-7, TK-8, TK-9

	TK-1 TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH, ZMIAŻDŻENIA	TK-2 TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH, CIĘCIA	TK-3 TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH, PRZEBICIA	TK-4 TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH, WYTRĄCENIA Z RÓWNOWAGI
-49-05	Słaby chwyt – bez dodatkowych urazów. +0 obrażeń.	Słaby cios – żadnych dodatkowych ran. +0 obrażeń.	Broń ześlizguje się, nie zadając dodatkowych obrażeń.	Raczej słabo. +0 obrażeń. Tylko świsnęło.
06-20	Drobne pęknięcie żeber. +5 obrażeń, -5 do aktywności.	Niewielkie zranienie w łydkę. 1 obr./rundę.	Cios ześlizgnął się, ale trafił w bok. +3 obrażenia.	Uderzenie w ramię. +2 obrażenia, -5 do aktywności przez 2 rundy.
21-35	Cios w bok, +4 obrażenia, -40 do aktywności przez 1 rundę.	Trafienie w udo. +5 obrażeń. Jeśli nogi nie chroni zbroja: +3 obrażenia i +2 obr./rundę.	Dziabnięcie w udo. +3 obrażenia, jeśli nogi nie chroni zbroja – 3 obr./rundę.	Trafienie w nogę, +4 obrażenia. Jeśli nogi nie chroni zbroja – oszołomienie na 1 rundę.
36-50	Trafienie w przedramię, +5 obrażeń; jeśli nie chroni go zbroja – oszołomienie, na 1 rundę.	Niewielka rana klatki piersiowej. +3 obrażenia, 1 obr./rundę, -5 do aktywności.	Niewielka rana przedramienia. +2 obrażenia. Jeśli ręki nie chroni zbroja – oszołomienie na 1 rundę.	Uderzenie trafia w klatkę piersiową i odrzuca przeciwnika 3 metry do tyłu. +5 obrażeń, -10 do aktywności przez 2 rundy.
51-65	Trafienie w ramię z tarczą rozbija tarczę, a jeśli jej w ogóle nie ma – łamie rękę, czyniąc ją bezużyteczną.	Nieznaczna rana przedramienia. +4 obrażenia, 2 obr./rundę. Oszołomiony 1 rundę.	Cios w bok na wysokości piersi. 1obr./rundę, oszołomienie na 1 rundę.	Uderzenie dosięga ramienia z tarczą i zrywa ją, +5 obrażeń. W przypadku braku tarczy – +8 obrażeń i oszołomienie na 2 rundy.
66-79	Złamanie kości nogi, +12 obrażeń, -40 do aktywności. Oszołomienie na 2 rundy.	Średnio poważna rana uda. +6 obrażeń, 1 obr./rundę, -10 do aktywności. Oszołomiony 2 rundy.	Przebicie podudzia rozdziera ścięgna. +3 obrażenia, -25 do aktywności, oszołomienie na 1 rundę.	Trafienie w łokieć, ręka drętwieje. +8 obrażeń, upuszczenie broni, -10 do aktywności przez 10 rund.
80	Uderzenie w czoło, +30 obrażeń. Jedno oko stracone. Oszołomienie na 24 rundy. W przypadku braku hełmu – 1 miesiąc śpiączki.	Trafienie w szyję uszkadza tętnicę szyjną. Kark złamany. Śmierć po trwającej 1 rundę agonii.	Przekłucie szyi uszkadza nerwy i naczynia krwionośne. Śmierć wskutek niewydolności serca.	Brutalny cios w biodro – upadek na ziemię, zerwanie ścięgna i strzaskanie stawu. Noga bezużyteczna, -80 do aktywności.
81-86	Cios dosięga ręki z bronią. +8 obrażeń, oszołomienie na 2 rundy. Jeśli tamienia nie chroni zbroja – zniszczenie ścięgna i złamanie kości, ramię bezużyteczne.	Cięcie w rękę z bronią. +10 obrażeń, 1 obr./rundę. Jeśli tamienia nie chroni zbroja: zniszczenie mięśni i ścięgien, ręka bezużyteczna.	Trafienie w rękę z bronią, +10 obrażeń. Jeśli tamienia nie chroni zbroja – złamanie kości, oszołomienie na 3 rundy.	Uderzenie z boku odrzuca przeciwnika o 1,5 metra i powoduje upuszczenie wszystkiego, co trzymał. Oszołomienie na 3 rundy.
87-89	Strzaskanie kolana. +9 obrażeń, -60 do aktywności. Upadek i oszołomienie na 3 rundy.	Wybicie oka. +10 obrażeń, oszołomienie na 30 rund.	Dźgnięcie w podudzie uszkadza mięsień. -50 do aktywności, oszołomienie na 3 rundy.	Cios pod żebra. Przeciwnik niezgrabnie potyka się i podstawia pod kolejne uderzenie. Oszołomienie na 6 rund.
90	Trafienie w szyję. Paraliż od ramion w dół. +25 obrażeń. Przeciwnik nieźle oszołomiony.	Wyprowasz przeciwnikowi flaki, śmierć na miejscu. Istnieje 25% szans, że broni nie da się wyciągnąć przez 2 rundy.	Przebicie obu płuc, upadek, utrata przytomności, śmierć w 6 rund.	Trafienie w plecy kończy się krótkim (3 m) lotem i lądowaniem na twarzy oraz poważnym uszkodzeniem nerwów i paraliżem od pasa w dół.
91-96	Trwająca 4 godziny utrata przytomności, wywołana uderzeniem w skroń. W przypadku braku hełmu – czaszka zmiażdżona. +20 obrażeń.	Ogłuszenie na 6 godzin ciosem w bok głowy. +15 obrażeń. Jeżeli nie ma hełmu, śmierć na miejscu.	Trafienie w skroń – utrata przytomności na 6 godzin, +10 obrażeń. W przypadku braku hełmu – śmierć na miejscu.	Mocne uderzenie w głowę odrzuca przeciwnika o 3 metry do tyłu i oszałamia go na 6 rund. W przypadku braku hełmu – utrata przytomności na 24 godziny.
97-99	Po ciosie w klatkę piersiową żebra przebijają płuca. Upadek i śmierć w 6 rund. Piekielne trafienie.	Odcięcie podudzia. 20 obrażeń/rundę. Upadek i utrata przytomności.	Broń przebija szyję i uszkadza kręgosłup. Nagły paraliż od szyi w dół.	Paskudne trafienie powala wroga na kolana. Jeśli posługiwał się 1 bronią ręczną – wylatuje mu ona z ręki i ląduje 3 metry za nim. Oszołomienie na 15 rund.
100	Uderzenie w szczękę wbija ją w mózg. Śmierć na miejscu.	Cięcie w bok. Przeciwnik pada, traci przytomność i umiera w 3 rundy na skutek poważnych obrażeń wewnętrznych.	Orężprzechodzi przez oko, śmierć na miejscu. Niezłe oko.	Trafienie w bark odrzuca wroga 3 metry w bok. Upadek, złamanie obu rąk, 2 miesiące śpiączki.
101-106	Złamanie biodra, +15 ob., -75 do aktywności. Upadek i oszołomienie na 3 r.	Duża rana podbrzusza. +10 obr., 8 obr./rundę, -10 do aktywności. Oszołomienie na 4 r.	Poważna rana brzucha, +10 obrażeń, 6 obr./rundę, -20 do aktywności, oszołomienie na 4 rundy.	Złamanie nogi, +12 obrażeń, -50 do aktywności, oszołomienie na 1 rundę.
107-109	Trafienie w szyję miażdży tchawicę. Przeciwnik nie może oddychać i jest przez 12 rund oszołomiony. Potem, biedaczysko, umiera.	Odcięcie ręki z bronią. 15 obr./rundę. Przeciwnik pada i traci przytomność.	Trafienie z tyłu w okolice lędźwi. Upadek, utrata przytomności, śmierć spowodowana obrażeniami wewnętrznymi i szokiem następuje w 6 rund.	Cios trafia w głowę i odrzuca przeciwnika 3 metry do tyłu. +9 obrażeń, oszołomienie na 6 rund. W przypadku braku hełmu – 4 tygodnie śpiączki.
110	Zmiażdżenie biodra, +35 obr., oszołomienie na 2 r. Przez kolejne 2 przeciwnik działa normalnie, by potem umrzeć wskutek uszkodzenia nerwów.	Przebicie serca. Śmierć na miejscu. Serce zniszczone. Istnieje 30% szans, że broni nie da się wyciągnąć przez 3 r.	Pchnięcie w serce sprawia, że przeciwnik zatacza się 3 m. w poszukiwaniu miejsca, w którym mógłby umrzeć. Broni nie da się wyjąć z zataczającej się ofiary przez co najmniej 3 r.	Wściekłe uderzenie w głowę, upadek. Śmierć w 12 rund na skutek upływu krwi z uszkodzonych żył.
111-116	Strzaskanie łokcia ręki z bronią. Ramię bezużyteczne, oszołomienie na 5 rund.	Obcięcie dłoni. Przeciwnik pada na ziemię. 12 obr./rundę. Oszołomienie na 6 rund.	Przekłucie nogi uszkadza tętnicę. Upadek i utrata przytomności, 12 obr./rundę.	Wspaniały cios w bok powala na ziemię i miota przeciwnikiem na 1,5 metra. Złamanie kości podudzia, oszołomienie na 7 rund, -40 do aktywności.
117-119	Cios w bok gruchocze klatkę piersiową. Upadek i śmierć po 3 rundach.	Przecięcie kręgosłupa, natychmiastowy upadek. Stały paraliż od szyi w dół. +20 obrażeń.	Przebicie nerek, +9 obrażeń. Upadek i śmierć po 6 rundach strasznej agonii. Smutne to.	Trafienie ręki z tarczą. Oszołomienie na 9 rund, -20 do aktywności, W przypadku braku tarczy – utrata przytomności i strzaskanie górnej części tamienia.
120	Trafienie w klatkę piersiową druzgocze serce. Śmierć na miejscu. +25 obrażeń. Ładna robota.	Trafienie w głowę niszczy mózg. Ciężkie jest życie głupka, gdy na dodatek ma pecha. Od razu zmienia się w bezwładne ścierwo.	Przebicie obojga uszu. Uszkodzenie słuchu, śmierć na miejscu. Straszliwe trafienie.	Przerażający cios w skroń odrzuca przeciwnika 6 metrów do tyłu. Śmierć na miejscu. Niemiłe.
Tabele TK-1 TK-2 TK-3 TK-4	**Modyfikatory:** -50 – trafienie krytyczne 'T' -20 – trafienie krytyczne 'A' -10 – trafienie krytyczne 'B' +0 – trafienie krytyczne 'C' +10 – trafienie krytyczne 'D' +20 – trafienie krytyczne 'E'	**Modyfikatory:** -50 – trafienie krytyczne 'T' -20 – trafienie krytyczne 'A' -10 – trafienie krytyczne 'B' +0 – trafienie krytyczne 'C' +10 – trafienie krytyczne 'D' +20 – trafienie krytyczne 'E'	**Modyfikatory:** -50 – trafienie krytyczne 'T' -20 – trafienie krytyczne 'A' -10 – trafienie krytyczne 'B' +0 – trafienie krytyczne 'C' +10 – trafienie krytyczne 'D' +20 – trafienie krytyczne 'E'	**Modyfikatory:** -50 – trafienie krytyczne 'T' -20 – trafienie krytyczne 'A' -10 – trafienie krytyczne 'B' +0 – trafienie krytyczne 'C' +10 – trafienie krytyczne 'D' +20 – trafienie krytyczne 'E'

	TK-5 TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH, POCHWYCENIA	TK-10 TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH W STWORZENIA DUŻEJ WIELKOŚCI	TK-11 TABELA KRYTYCZNYCH EFEKTÓW DZIAŁANIA CZARÓW DLA STWORZEŃ DUŻEJ WIELKOŚCI
-49-05	Stracona szansa.	+10 obrażeń, 20% szans, że zwyczajna broń się złamie, 1% – że magiczna.	Wielkość stwora przeraża cię. +0 obrażeń.
06-20	Muśnięcie. +2 obrażenia.	+6 obrażeń.	+5 obrażeń.
21-35	Przeciwnik odbił atak, +3 obrażenia. Jeśli zbroja chroni ramiona – oszołomienie na 1 rundę.	+12 obrażeń.	+8 obrażeń.
36-50	Atak wymierzony w nogę. Przeciwnik okręcił się, ale udało mu się wytrwać. Jeśli ma pancerz na nogach – oszołomienie na 1 rundę.	+18 obrażeń.	+10 obrażeń.
51-65	Zaplątanie ramienia z tarczą. -50 do aktywności do chwili wypuszczenia tarczy (jeśli brak tarczy, to -50 do aktywności).	Stwór zatacza się pod ciosem. +20 obrażeń, -10 do aktywności, oszołomienie na 2 rundy.	+12 obrażeń.
66-79	Pochwycenie ręki z bronią i rozbrojenie. Zwichnięcie nadgarstka, oszołomienie na 2 rundy. -25 do aktywności.	Piękne trafienie w nogę, +18 obrażeń, 5 obr./rundę, -20 do aktywności, oszołomienie na 2 rundy.	+15 obrażeń.
80	Oplątanie obu nóg, upadek i utrata przytomności. +9 obrażeń.	Dobrze mierzony cios sięga szyi i uszkadza główną tętnicę. Śmierć w 6 rund, a do tego czasu -60 do aktywności.	Cios zachwiał lekko stworem. +15 obrażeń.
81-86	Oplątanie ramienia z bronią, zerwanie wiązadeł i naciągnięcie mięśni. Rozbrojenie i oszołomienie na 3 rundy. -40 do aktywności.	Silne uderzenie, +25 obrażeń, -10 do aktywności, oszołomienie na 2 rundy.	Potknięcie się wywołane trafieniem, +20 obrażeń, oszołomienie na 1 rundę.
87-89	Całkowite oplątanie i unieruchomienie, upadek na ziemię, bez utraty przytomności. Jakiekolwiek działania uniemożliwione.	Trafienie uszkadza tętnicę w nodze. Przez 4 rundy istota funkcjonuje z -30 do aktywności, potem upada i po dalszych 6 rundach umiera.	Energia zaklęcia dosięga nogi, +15 obrażeń, -20 do aktywności, oszołomienie na 2 rundy.
90	Wredne oplątanie szyi i naciągnięcie ścięgien. Utrata przytomności. -60 do aktywności.	Uszkodzenie żył w dolnej części kończyny przedniej, +20 obrażeń. Oszołomienie na 6 rund, następnie śmierć.	Trafienie w pysk, upadek. Miesiąc śpiączki, +30 obrażeń.
91-96	Pochwycenie głowy. Oszołomienie na 9 rund. W przypadku braku hełmu – 1-10 dni śpiączki, wywołanej pęknięciem czaszki.	Trafienie w nogę, +15 obrażeń, -20 do aktywności, 2 obr./rundę, oszołomienie na 3 rundy.	Impet okręca stwora dookoła i wytrąca go z równowagi. +18 obrażeń, -10 do aktywności, oszołomienie na 1 rundę.
97-99	Oplątanie i przyszpilenie obu ramion do tułowia. Przeciwnik nie ma żadnego pożytku z rąk, dopóki się nie uwolni, -75 do aktywności.	Trafienie w głowę uszkadza czaszkę. +30 obrażeń i nokaut. Piękny strzał.	Trafienie w bok, +25 obrażeń, -20 do aktywności wskutek połamania żeber. Oszołomienie na 3 rundy.
100	Oplątanie szyi. Jeśli chroni ją pancerz: -60 do aktywności (nadwerężenie ścięgien) i oszołomienie na 3 rundy; jeśli nie – skręcenie karku i śmierć na miejscu.	Cios w serce, śmierć na miejscu. Broń klinuje się w ranie i dostaje się pod upadające cielsko. Szansa na jej złamanie wynosi 60%-premia broni.	Cios w tułów, przebicie pęcherza, śmierć w 4 rundy, ale do tego czasu normalna aktywność.
101-106	Oplątanie klatki piersiowej i zmiażdżenie żeber. Oszołomienie na 5 rund, -10 do aktywności.	Strzaskanie ramienia z bronią, +15 obrażeń, oszołomienie na 3 rundy, tęka całkiem bezużyteczna.	Trafienie w głowę wywołuje nagłe zmieszanie. +20 obrażeń, oszołomienie na 2 rundy.
107-109	Oplątanie i całkowite unieruchomienie nóg, upadek i złamanie ręki z bronią. Rozbrojenie i utrata przytomności. +20 obrażeń.	Wstrętne uderzenie z ukosa. Przeciwnik oślepiony i rozzłoszczony. Oszołomienie na 2 rundy, ale potem żałosny stwór miota się dookoła.	Cios aż wygina nogę – poważna rana uda, +25 obrażeń. Śmierć w 5 rund na skutek uszkodzenia nerwów, ale do tego czasu normalne możliwości działania.
110	Oplątanie szyi. Jeśli chroni ją pancerz: rozbrojenie i oszołomienie na 5 rund; jeśli nie – śmierć w 6 rund.	Cios przebija policzki. Śmierć na miejscu. Niestety, broń klinuje się w kości na 2 rundy.	Paskudny cios – słychać chrupnięcie karku, kręgosłup uszkodzony, upadek i śmierć w 3 rundy.
111-116	Zaplątanie jednej ze stóp. Potknięcie, upadek, przy uderzeniu o ziemię złamanie broni, oszołomienie na 2 rundy. Jeśli klatki piersiowej nie chroni pancerz – trafienie krytyczne, zmiażdżenie 'D'.	Trafienie w podbródek i zdruzgotanie szczęki. +60 obrażeń i 1 miesiąc śpiączki.	Energia zaklęcia dosięga oczu – oślepienie na 2 rundy, +15 obrażeń, -20 do aktywności.
117-119	Splątanie obu nóg, powalenie na ziemię i utrata przytomności. Złamanie ramienia i kostki jest przyczyną -80 do aktywności i +20 obrażeń.	Broń przez oko sięga głębiej. Śmierć na miejscu – stwór upada na atakującego, zadając mu 20 obrażeń i przygniatając go do ziemi na 6 rund.	Potężny ładunek magii trafia w cielsko i druzgocze rozmaite organy. Śmierć w 3 rundy, ale do tego czasu stwór, nieświadom niczego, jest w pełni sprawny.
120	Zmiażdżenie tchawicy, śmierć na miejscu wskutek rozległego wstrząsu i uduszenia.	Cios przez ucho trafia w mózg. Nieszczęsna oferma umiera natychmiast, pozbywając się zarazem woskowiny z uszu.	Fantastyczne trafienie – i żebro przebija serce. Upadek i śmierć po trwającej 6 rund agonii.
	Modyfikatory: -50 – trafienie krytyczne 'T' -20 – trafienie krytyczne 'A' -10 – trafienie krytyczne 'B' +0 – trafienie krytyczne 'C' +10 – trafienie krytyczne 'D' +20 – trafienie krytyczne 'E'	**Modyfikatory:** -20 – Zwykła broń **lub** zęby i pazury -10 – Broń magiczna +0 – Broń z mithrilu +10 – Święta broń +20 – Broń zabójcza dla tego rodzaju istot -10 – Istota Ogromna	**Modyfikatory:** -50 – trafienie krytyczne 'T' -20 – trafienie krytyczne 'A' -10 – trafienie krytyczne 'B' +0 – trafienie krytyczne 'C' +10 – trafienie krytyczne 'D' +20 – trafienie krytyczne 'E'

Tabele TK-5 TK-10 TK-11

	TZP-1 TABELA TRAFIEŃ PECHOWYCH BRONIĄ RĘCZNĄ	TZP-2 TABELA TRAFIEŃ PECHOWYCH Z DYSTANSU	TZP-3 TABELA ZAKLĘĆ PECHOWYCH	TZP-4 TABELA PECHOWYCH MANEWRÓW DYNAMICZNYCH
-49-05	Straciłeś pewność siebie. W tej rundzie nic już nie możesz zrobić.	Tracisz chwyt na broni. W tej rundzie nic więcej już nie zrobisz.	Dekoncentracja wywołana napięciem nerwowym. Czar przepada, ale bez straty punktów mocy.	Zawahałeś się i nie uczyniłeś ruchu.
06-20	Poślizgnąłeś się. Twoja broń łamie się, jeśli jest jednoręczna i niemagiczna.	Jak ktoś ma dwie lewe ręce, to nie będzie umiał załadować broni. Tracisz tę rundę.	Chwila namysłu. W następnej rundzie nie można rzucać ani przygotowywać żadnego czaru.	Namyśliłeś się i postanowiłeś rundę poczekać.
21-35	Źle wykończyłeś cios. Tracisz szansę, dostajesz 2 obrażenia.	Pocisk wypadł ci z dłoni. Tracisz tę rundę, -50 do aktywności w następnej.	Brak zdecydowania, niegroźne zachwianie umysłu. Zaklęcie opóźnione o 1 rundę.	Poślizgnąłeś się. 30% szans na upadek, -20 do rzutów manewrów przez najbliższe 2 rundy.
36-50	Upuściłeś broń; 2 rundy zajmie ci podniesienie jej, 1 rundę sięgnięcie po nową.	Pocisk łamie się, tracisz zimną krew. -30 do aktywności przez 3 rundy.	Poważny błąd. Czar przepada, ale bez straty punktów mocy. -30 do aktywności przez 3 rundy.	Potykasz się, 45% prawdopodobieństwo upadku, -30 do manewrów przez 2 rundy.
51-65	Tracisz impet; uświadamiasz sobie, że powinieneś się odprężyć. Przez 2 rundy masz -40 do aktywności.	Upuściłeś pocisk. W tej i następnej rundzie jesteś oszołomiony, zastanawiając się, czy go podnieść.	Przeciążenie umysłu, niewielkie, ale poważne, czar stracony wraz z punktami mocy.	Uderzyłeś się w palec u nogi, 60% szans na upadek, +3 obrażenia, -10 do aktywności.
66-79	Potknąłeś się. Ten pozbawiony klasy wyczyn oszołamia cię na dwie rundy. Przy odrobinie szczęścia możesz to przeżyć.	Nie umiesz obchodzić się z tą bronią. Oszołomienie na 2 rundy.	Podświadomy strach, czar stracony wraz z punktami mocy, oszołomienie na 2 rundy.	Poślizgnięcie, 75% szans na upadek. oszołomienie na 2 rundy.
80	Niesamowicie nieporadny ruch. Zadałeś sobie trafienie krytyczne, zmiażdżenie 'B'. Jeżeli przeciwnik posługuje się bronią tnącą, twój oręż pęka.	Niezbyt zręczny ruch. +5 obrażeń. Jeśli nie strzelałeś z kuszy – strzała wymknęła ci się – i trafiła w ucho, usuwając je i zadając 2 obr./rundę.	Działanie czaru skierowane do wewnątrz. +15 obrażeń, upadek, oszołomienie na 1 rundę. +1 PZ*.	Skręciłeś nogę w kostce, +5 obrażeń, -10 do aktywności.
81-86	W napięciu przygryzłeś sobie język, niemal się nim dławiąc. Oszołomienie trwa 2 rundy.	Pęknięcie cięciwy. Dobycie nowej broni zajmie 2 rundy, naprawienie cięciwy -6 rund.	Silne przeciążenie psychiczne. Czar przepada, ale bez straty punktów mocy. Oszołomienie na 3 rundy.	Upadasz na ziemię, +3 obrażenia, -20 do aktywności przez 3 rundy.
87-89	Tracisz kontakt z bronią i z rzeczywistością. Oszołomienie trwa 3 rundy.	Ręce ci drżą, kiedy ładujesz broń. Amunicja rozsypuje się dookoła w promieniu 3 metrów.	Skierowanie energii zaklęcia do wewnątrz powoduje przeciążenie zmysłów. +20 obrażeń, oślepienie i ogłuszenie na 10 minut. +1 PZ*.	Zwichnąłeś sobie nogę w kostce i zerwałeś niektóre ścięgna. +7 obrażeń, -20 do aktywności, oszołomienie na 1 rundę.
90	Kiepskie wykonanie. Próbujesz się właśnie okaleczyć, kiedy twoja broń łamie się. Trafiasz się krytycznie, cięcie 'C'.	Broń łamie się. Jesteś przez 4 rundy oszołomiony – powodzenia, stary.	Stres wywołuje nagły, niezbyt poważny wylew krwi do mózgu. +20 obrażeń, utrata przytomności na 12 godzin. +3 PZ*.	Upadasz, łamiąc sobie nogę. +8 obrażeń, -30 do aktywności, oszołomienie na 3 rundy.
91-96	Niewiarygodnie chybiony zamach. Trafiasz krytycznie jednego z własnych sprzymierzeńców, zmiażdżenie 'B'	Zbyt wcześnie wypuściłeś strzałę – trafiasz 6 metrów przed cel. -30 do aktywności przez 3 rundy.	Nadmierne napięcie sprawia, że z czaru nic nie wychodzi. +5 obrażeń, oszołomienie na 3 rundy. +1 PZ*.	Przy upadku łamiesz nadgarstek. +12 obrażeń, -20 do aktywności, oszołomienie na 2 rundy.
97-99	Potykasz się o niewidzialnego, wyimaginowanego, martwego żółwia. Jesteś bardzo zmieszany. Oszołomienie trwa 3 rundy.	Najwyraźniej wydaje ci się, że twój łuk to pałka. Broń wyślizguje ci się z ręki, a kiedy próbujesz ją złapać, upada 1,5 metra przed tobą.	Esencja zaatakowanego obiektu sprawia, że zaklęcie odwraca się przeciw osobie, która je rzuciła. W. opisie działania czaru należy zamienić tolami rzucającego i cel ataku. +2 PZ*.	Upadając całym ciężarem na rękę – łamiesz ją sobie. +14 obrażeń, -30 do aktywności, oszołomienie na 4 rundy.
100	Najgorszy od wieków ruch w walce. -60 do aktywności – naciągnąłeś ścięgna w pachwinie. Twój przeciwnik jest przez 2 rundy oszołomiony – ze śmiechu.	W momencie wystrzału pocisk ześlizgnął się i trafił cię w dłoń – nie możesz się nią posługiwać. +8 obrażeń, 2 obr./rundę.	Kryzys tożsamości. Utrata zdolności rzucania czarów na 2 tygodnie. +5 PZ*.	Próbując zamortyzować upadek łamiesz obie ręce. Nie masz z nich już żadnego pożytku. +30 obrażeń, oszołomienie na 6 rund.
101-106	Nie udaje ci się próba samobójstwa. Oszołomiony 3 rundy. Jeśli posługujesz się bronią drzewcową, drzewce łamie się.	Poślizgnięcie się i upadek, strzał na wiwat. Oszołomienie na 5 rund.	Ogromne napięcie psychiczne uniemożliwia prawidłowe działanie zaklęcia. Upadek. +10 obrażeń, oszołomienie na 6 rund. +4 PZ*.	W chwili upadku podwijasz pod siebie jedną z nóg i łamiesz ją. +15 obrażeń, -50 do aktywności, oszołomienie na 3 r.
107-109	Na skutek swej niezdarności łamiesz oręż. Oszołomienie trwa 4 rundy.	Brzechwa strzały drasnęła cię w oko. +5 obrażeń, -20 do aktywności, oszołomienie na 2 rundy.	Działanie czaru skierowane do wewnątrz. Utrata zdolności rzucania czarów na 3 tygodnie. +25 obrażeń, utrata przytomności na 3 godziny. +8 PZ*.	Uderzasz kolanem w twardy przedmiot i upadasz; kolano strzaskane, +10 obrażeń, -80 do aktywności, oszołomienie na 4 rundy.
110	Potykasz się, wbijając broń w ziemię. Oszołomienie trwa 5 r. Jeśli atakowałeś konno, skaczesz 10 m jak o tyczce, a lądując zaliczasz krytyka, zmiażdżenie 'C'.	Grot pocisku zawadza o najbliższy przedmiot i odłamuje się, zadając (jeśli to możliwe) Trafienie krytyczne, Przebicie 'A'.	Stres wywołuje poważny wylew. Paraliż od pasa w dół. +15 PZ*.	Upadasz, a wywołany uderzeniem wstrząs przynosi efekt w postaci trwającej tok śpiączki.
111-116	Twój wierzchowiec nagle się cofa. Oszołomienie trwa 3 rundy.	Palec ześlizguje ci się po spuście, kiedy unosisz broń do strzału. Jest to równoznaczne z zaatakowaniem (bez modyfikatorów) najbliższego z walczących.	Energia zaklęcia zbacza z wytyczonego toru i trafia w punkt odległy o 6 metrów na prawo od zamierzonego. Trafia wszystkich znajdujących się na linii strzału (atak niemodyfikowany). Oszołomienie na 3 rundy. + 6 PZ*.	Upadasz i uderzasz o ziemię dolną częścią kręgosłupa. Od pasa w dół jesteś sparaliżowany. +30 obrażeń.
117-119	Nie najlepiej zgrałeś własne ruchy z manewrami wierzchowca. -90 do aktywności przez najbliższe 3 rundy – próbujesz utrzymać się w siodle.	Śniąc na jawie podsuwasz dłoń pod wystrzeliwany właśnie pocisk. Tracisz palec, +4 obrażenia, 2 obr./rundę.	Energia zaklęcia zbacza z wytyczonego toru i trafia w punkt odległy o 6 metrów na lewo od zamierzonego. Trafia wszystkich znajdujących się na linii strzału (atak niemodyfikowany). Oszołomienie na 3 rundy. + 10 PZ*.	Upadasz i zostajesz sparaliżowany od szyi w dół. +20 obrażeń.
120	Spadasz z konia. Trafienie krytyczne, zmiażdżenie 'D'.	Poślizgnąłeś się i przyszpiliłeś sobie stopę do ziemi własnym bełtem. +10 obrażeń, 2 obr./rundę, -30 do aktywności, oszołomienie na 3 rundy.	Załamanie nerwowe. Czar zostaje rzucony w kierunku przeciwnym do zmierzonego. Utrata zdolności rzucania czarów na 3 miesiące. +20 PZ*.	Zamiast zwyczajnie upaść, nurkujesz głową naprzód, rozbijasz sobie czaszkę i umierasz na miejscu.
Tabele TZP-1 TZP-2 TZP-3 TZP-4	**Modyfikatory:** -20 – jednoręczna broń obuchowa -10 – jednoręczna broń tnąca +0 – bronie dwuręczne +10 – bronie drzewcowe +20 – walka konno	**Modyfikatory:** -20 – Proca -10 – Krótki łuk +0 – Łuk kompozytowy +10 – Długi łuk +20 – Kusza	**Modyfikatory:** -20 – Czar klasy 'I' -10 – Czar klasy 'U' +0 – Czar klasy 'P' +10 – Czar klasy 'PR' lub 'S' +20 – Czar klasy 'PRK' lub 'PK' ** – Punkty Zepsucia, Rozdział 15.4, str. 71.*	**Modyfikatory:** -50 – Rutynowy -35 – Bardzo łatwy -20 – Łatwy -10 – Średnio trudny +0 – Trudny +5 – Bardzo trudny +10 – Niezwykle trudny +15 – Czyste szaleństwo +20 – Absurd

TD-1: Tabela punktów za trafienia krytyczne

Poziom przeciwnika	Rodzaj trafienia krytycznego A	B	C	D	E
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225

TD-3 – Tabela Punktów za manewry

Rutynowy	0
Bardzo Łatwy	5
Łatwy	10
Średnio Trudny	50
Trudny	100
Bardzo Trudny	150
Niezwykle Trudny	200
Czyste Szaleństwo	300
Absurd	500

Uwaga: Wynik to ilość punktów doświadczenia, które otrzyma postać wykonująca manewr.

TABELA MANEWRÓW DYNAMICZNYCH TM-I

Rzut otwarty	Rutynowy	Bardzo łatwy	Łatwy	Średnio trudny	Trudny	Bardzo trudny	Niezwykle trudny	Czyste szaleństwo	Absurd
Mniej niż (-150)	P	P	P	P	P	P	P	P	P
(-150) – (-101)	10	P	P	P	P	P	P	P	P
(-100) – (-51)	30	10	P	P	P	P	P	P	P
(-50) – (-26)	50	30	10	P	P	P	P	P	P
(-25) – 0	70	50	30	5	P	P	P	P	P
01-20	80	60	50	10	5	P	P	P	P
2140	90	70	60	20	10	5	P	P	P
41-55	100	80	70	30	20	10	5	P	P
56-65	100	90	80	40	30	20	10	P	P
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	P
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	P
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
Ponad 275	160	150	150	140	130	130	120	110	100

Wyniki:

P – Pech, rzuć i sprawdź wynik w Tabeli Zdarzeń Pechowych TZP-4 (str. #).

x – Zależnie od sytuacji (decyduje MG) liczba oznacza:

(1) procentową część manewru, jaką udało się zrealizować (np. wynik „70" mówi nam, że manewr w 70 % powiódł się). Wynik wyższy od 100 (równy x) oznacza, że manewr zakończył się powodzeniem, a wykonujący go bohater przebył dystans większy od planowanego o x-100 %.

(2) szansę powodzenia manewru (w tym wypadku „70" oznacza, że istnieje 70 % szans, iż manewr się powiódł).

(3) zmodyfikowanie aktywności w następnej rundzie o 100-x (np. w przypadku „70" manewr się udał, ale do następnego działania bohater ma modyfikator -30).

Modyfikatory:

+ Premia Ruchu

+ Premia z odpowiedniej umiejętności/zdolności

-50 – jeżeli bohater jest oszołomiony

-70 – jeśli bohater leży

-30 – jeśli bohater nie włada jedną z kończyn

UWAGI DO TABELI TM-2

Oddziaływanie: Trudność manewru i inne modyfikatory zależą od nastawienia widzów (lub słuchaczy) do wykonującego manewr oraz od tego, co bohater próbuje osiągnąć.

Percepcja i Szukanie śladów: Ilość informacji, jaką można uzyskać po udanym rzucie percepcji uzależniona jest od zbadanego obszaru oraz środków, którymi bohater dysponuje (zwykle są to jego zmysły). Powód rzutu może być wprost określony przez bohatera aktywnie poszukującego informacji (na przykład kiedy mówi: „Szukam pułapek") lub wynikać z okoliczności (jak wtedy, gdy trzeba sprawdzić, czy zauważy podkradającego się od tyłu napastnika).

Percepcja i Szukanie śladów: Podczas tropienia rzut manewru wymagany jest co pięć minut (30 rund).

Tabela TM-2 – Manewry Statyczne

RÓŻNE	ODDZIAŁYWANIE	ROZBRAJANIE PUŁAPEK I OTWIERANIE ZAMKÓW	CZYTANIE RUNÓW I UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH	PERCEPCJA I SZUKANIE ŚLADÓW	
(zaliczamy tu wszystkie statyczne manewry, nie uwzględnione w innych kolumnach). **Katastrofa:** Twoja klęska jest nawet widowiskowa. Jeśli to tylko możliwe, twoje poczynania mają efekt wprost przeciwny do zamierzonego.	**Katastrofa:** Twoje nieudolne próby wywarcia wpływu na ludzi sprawiają, że zwtacasz swoich słuchaczy przeciwko sobie. Mają zamiar zrobić rzecz dokładnie odwrotną do tej, do której próbowałeś ich przekonać. Nie masz na nich żadnego wpływu aż do czasu nastąpienia jakichś znaczących zmian.	**Katastrofa:** Przy próbie otwarcia zamka złamałeś wytrych, który jeszcze utknął w zamku, uniemożliwiając otworzenie go aż do usunięcia (w tym celu ktomuś innemu musi udać się posłużyć się wytrychem); udało ci się uruchomić wszystkie pułapki przy zamku. Przy próbie rozbrojenia pułapki – doprowadziłeś do jej zadziałania.	**Katastrofa:** Czary i inne specjalne właściwości przedmiotu lub zwoju runicznego działają, ale skierowane są przeciwko tobie. Runy znikają z papieru; nigdy już nie będziesz zdolny wykorzystać tkwiących w przedmiocie mocy.	**Katastrofa:** Nie dość, że nie udaje ci się uzyskać żadnych istotnych informacji, to jeszcze wskutek błędnego podejścia do sprawy lub złej interpretacji szczegółów – zyskujesz fałszywe. Na tym obszarze nie wolno ci już „podchodzić" do tego samego problemu.	Mniej niż -25
Całkowite niepowodzenie: Bezgraniczna niekompetencja powoduje załamanie psychiczne. Przez najbliższe 10 minut (60 rund) wszystkie statyczne działania skazane są na niepowodzenie (patrz 05-75 poniżej).	**Całkowite niepowodzenie:** Publiczność odrzuca twoje słowa; tracisz pewność siebie i autorytet. Przez najbliższe parę godzin żadne próby wywarcia presji na innych nie mogą ci się udać (patrz 05-75 poniżej).	**Całkowite niepowodzenie:** W twoim umyśle pojawiła się mentalna blokada – nie powiodą ci się żadne próby otwarcia tego zamka (lub rozbrojenia pułapki). Masz 50 % szans, że pułapka zadziała (dotyczy to również zabezpieczonych pułapkami zamków).	**Całkowite niepowodzenie:** W twoim umyśle pojawiła się mentalna blokada i wszelkie twoje próby użycia tego przedmiotu/odczytania runy spełzną na niczym. Masz 50 % szansy, że zaklęcie zadziałało (dotyczy to również przedmiotów, które dają moc rzucenia czaru).	**Całkowite niepowodzenie:** Zamęt wśród danych wpędza cię w psychiczny dołek. Zarówno ten, jak i następne rzuty percepcji, wykonane przez najbliższe 10 minut (60 rund), zakończą się niepowodzeniem (patrz 05-75 poniżej).	Od -25 do 04
Niepowodzenie: Nie udało ci się. Nie możesz próbować tego samego manewru w tym samym miejscu przez 1 dzień.	**Niepowodzenie:** Nie udało ci się. Przynajmniej przez 1 dzień publiczność nie będzie podatna na twoje wpływy.	**Niepowodzenie:** Nie masz pojęcia, jak dobrać się do tego zamka/tej pułapki. Po 24 godzinach możesz wykonać rzut percepcji i jeżeli będzie udany, wolno podjąć ci kolejną próbę. Masz 20 % szans, że pułapka zadziała (dotyczy to również zabezpieczonych pułapkami zamków).	**Niepowodzenie:** W tej chwili nie masz pomysłu, jak podejść do zagadnienia przeczytania tej runy/użycia tego przedmiotu. Możesz dokonać ponownej próby po tym, jak awansujesz na kolejny poziom. Masz 20 % szans, że zaklęcie zadziałało (dotyczy to również przedmiotów, które dają moc rzucenia czaru).	**Niepowodzenie:** Nie udaje ci się zdobyć żadnych informacji, ale jesteś zdania, że dowiedziałeś się wszystkiego, co tylko można. Nie możesz brać się za tę sprawę w tym samym miejscu co najmniej przez 1 dzień.	Od 05 do 75
Częściowy sukces: Jeśli możliwe jest częściowe powodzenie twojego przedsięwzięcia, udaje ci się je wypełnić w 20 %. Nie możesz próbować tego samego manewru w tym samym miejscu przez 1 godzinę.	**Częściowy sukces:** Wciąż cię słuchają. Możesz nadal próbować na nich wpłynąć.	**Częściowy sukces:** Rozpracowałeś część zamka/pułapki i masz przeczucie co do działania pozostałych elementów. Na razie jednak dalsze wysiłki byłyby niewskazane. Możesz spróbować ponownie za 10 minut.	**Częściowy sukces:** Intuicyjnie wyczuwasz ideę runy/działanie przedmiotu. Udaje ci się odkryć, jakie drzemią w nich moce, ale nie potrafisz ich uaktywnić. Możesz znów spróbować, nie wcześniej jednak, niż po upływie tygodnia.	**Częściowy sukces:** Udaje ci się co nieco dowiedzieć na temat, który wymagał rzutu percepcji, ale nie zdajesz sobie sprawy z tego, że coś ci umknęło. Przez najbliższą godzinę nie możesz podjąć kolejnej próby.	Od 76 do 90
Prawie sukces: Jeśli możliwe jest częściowe powodzenie twojego przedsięwzięcia, udaje ci się je wypełnić w połowie. Możesz spróbować ponownie po 3 rundach kontemplacji.	**Prawie sukces:** Mów, mów dalej, publiczność zaczyna ci być przychylna. Do następnego rzutu zastosuj modyfikator +20.	**Prawie sukces;** Prawie ci się udało. Jeśli spędzisz teraz dwie rundy rozmyślając nad tą próbą (żadnych innych działań) możesz spróbować ponownie ze specjalną premią +5.	**Prawie sukces:** Prawie ci się udało. Poznałeś wszystkie możliwości przedmiotu/runy. Poczekaj 24 godziny i zastanów się nad tym problemem przez dalsze dwie (żadnych innych działań), a kolejną próbę będziesz mógł podjąć z modyfikatorem +10.	**Prawie sukces:** Udaje ci się co nieco dowiedzieć na temat, który wymagał rzutu percepcji i zdajesz sobie sprawę z tego, że coś przegapiłeś. Po trzech rundach namysłu możesz próbować ponownie.	Od 91 do 110
Sukces: Udało ci się wykonać zaplanowany manewr statyczny.	**Sukces:** Przekonałeś swoją publiczność.	**Sukces:** Zamek jest otwarty/pułapka jest rozbrojona. Przysługuje ci premia +50 przy kolejnych próbach otwierania tego zamka/rozbrajania tej pułapki.	**Sukces:** Nauczyłeś się 1 czaru lub wiesz, jak wykorzystać 1 z mocy przedmiotu/zwoju runicznego. Będziesz mógł teraz użyć ich, trzymając w ręku przedmiot/zwój (moc runów można wykorzystać tylko raz). Dowiedziałeś się też, jakie inne możliwości daje zwój/przedmiot i masz prawo do dalszych rzutów, które być może pozwolą ci je opanować.	**Sukces:** Dowiadujesz się wszystkiego, co cię interesowało, kiedy wykonywałeś rzut percepcji.	Od 111 do 175
Całkowity sukces: Manewr powiódł się, a przez następne 10 minut (60 rund) masz premię +10 do wszystkich podejmowanych manewrów statycznych.	**Całkowity sukces:** Nie dość, że przekonałeś ich do tego, co chciałeś, to jeszcze za każdym razem, kiedy będziesz próbował na nich wpłynąć, masz +50 do rzutu manewru – aż do czasu, gdy stracisz ich zaufanie.	**Całkowity sukces:** Odtąd możesz automatycznie otworzyć ten zamek/rozbroić tę pułapkę (zajmuje to rundę) – oraz każdy identyczny. Przysługuje ci premia +10 przy otwieraniu/rozbrajania podobnych.	**Całkowity sukces:** Poznałeś wszystkie drzemiące w zwoju runicznym/przedmiocie moce i potrafisz się nimi posłużyć, kiedy tylko będziesz trzymał zwój/przedmiot (moc runów można wykorzystać tylko raz).	**Całkowity sukces:** Zdobyłeś wszelkie dostępne w tym miejscu informacje (łącznie z takimi, które nie wiążą się z interesującym cię problemem). Przez najbliższe 10 minut masz premię + 10 do wszystkich rzutów percepcji.	Więcej niż 175
Modyfikatory: Trudność - +30.....Rutynowy +20.....Bardzo łatwy +10.....Łatwy +0 .....Średnio trudny -10.....Trudny -20.....Bardzo trudny -30.....Niezwykle trudny -50.....Czyste szaleństwo -70.....Absurd	**Modyfikatory:** Trudność – patrz * w kolumnie Różne +50 – publiczność jest personalnie lojalna wobec bohatera lub szczególnie mu oddana +20 – przekonywani zostali wynajęci przez bohatera + Premia z umiejętności Oddziaływanie	**Modyfikatory:** Trudność – patrz * w kolumnie „Różne" + premia z umiejętności Otwieranie Zamków lub Rozbrajanie Pułapek	**Modyfikatory:** – (poziom czaru) -30 – jeśli królestwo magii czaru i rzucającego go Bohatera są różne -10 – jeśli zaklęcie (lub zdolność) *nie jest* znane +20 – jeśli zaklęcie (lub zdolność) jest znane +30 – jeśli Bohater sam z siebie potrafi rzucić ten czar + Premia z umiejętności Czytanie Runów bądź Używanie Przedmiotów	**Modyfikatory:** Trudność – patrz * w kolumnie „Różne" +20 – jeśli gracz zaznaczy, że jego Bohater poszukuje konkretnych informacji. Liczba spędzonych na poszukiwaniach rund ma wpływ na stopień trudności. + Premia z umiejętności Percepcja lub Czytanie śladów.	Tabela manewrów TM-2

TP-2 – TABELA EFEKTÓW PREMII Z ATRYBUTÓW

Umiejętność lub cecha	Odpowiadający Atrybut
Ruch:	
bez zbroi, skóra, utwardzana skóra	ZW
kolczuga, płytowa	SF
PA – zwarcie	SF
PA do strzelanie i rzucanie	ZW
Wspinaczka	ZW
Jeździectwo	IT
Pływanie	ZW
Czytanie śladów	IG
Zasadzki	brak
Podkradanie się/krycie się	PS
Otwieranie zamków	IG
Rozbrajanie pułapek	IT
Czytanie runów	IG
Używanie przedmiotów	IT
Czary kierowane	ZW
Percepcja	IT
Budowa ciała	KO
Premia do obrony	ZW
Rzut Odporności, Esencja	IG
Rzut Odporności, Przepływ	IT
Rzut Odporności, Trucizny	KO
Rzut Obronny, Choroby	KO

TP-4 – TABELA PREMII ZA STOPIEŃ UMIEJĘTNOŚCI

Poziom umiejętności	Premia za poziom umiejętności: Normalne umiejętności*	Tylko do Zaskakiwania*	Tylko do Budowy ciała†
0	-25	-25	rzuć 1-10
1	+5	+1	rzuć 1-10
2	+10	+2	rzuć 1-10
3	+15	+3	rzuć 1-10
4	+20	+4	rzuć 1-10
5	+25	+5	rzuć 1-10
6	+30	+6	rzuć 1-10
7	+35	+7	rzuć 1-10
8	+40	+8	rzuć 1-10
9	+45	+9	rzuć 1-10
10	+50	+10	rzuć 1-10
11	+52	+11	rzuć 1-10
12	+54	+12	rzuć 1-10
13	+56	+13	rzuć 1-10
14	+58	+14	rzuć 1-10
15	+60	+15	rzuć 1-10
16	+62	+16	rzuć 1-10
17	+64	+17	rzuć 1-10
18	+66	+18	rzuć 1-10
19	+68	+19	rzuć 1-10
20	+70	+20	rzuć 1-10

* – +1 za każdy poziom powyżej 20 (np. +72 za poziom 22)
† – Rzuć 1-10 za każdy poziom powyżej 20

TP-3 – TABELA SPECJALNYCH PREMII RASOWYCH

	Modyfikatory premii z atrybutów						Modyfikatory rzutów odporności			
	SF	ZW	KO	IG	IT	PS	ESENCJA	PRZEPŁYW	TRUCIZNY	CHOROBY
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Krasnolud	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wos	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Człowiek	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dunedain	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Półelf	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Leśny Elf	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Sindar	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Noldor	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Półork	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Ork	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-Hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Półtroll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-Hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

SF – Siła; ZW – Zwinność; KO – Kondycja; IG – Inteligencja; IT – Intuicja; PS – Pewność siebie

TP-1: TABELA PREMII Z ATRYBUTÓW		
Atrybut	Premia	Punkty Mocy*
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0

TTP-1 – Tabela poziomów znajomości języka

Poziom 1 – Pozwala na prostą komunikację werbalną za pomocą prostych zdań (np. Można to zjeść? Niebezpieczeństwo? Ile to kosztuje? Gdzie jest łaźnia?, itp.). Żadnej możliwości pisania ani czytania.

Poziom 2 – Pozwala na rozmowy na bardzo proste tematy, prostymi zdaniami, jeśli obaj rozmówcy mówią powoli i wyraźnie. Umożliwia czytanie prostych zdań i uzyskanie tą drogą ogólnego rozumienia sensu, ale bez większej ilości szczegółów i żadnej możliwości pisania.

Poziom 3 – Dopuszcza mówienie z biegłością odpowiadającą przeciętnej osobie, dla której ten język jest głównym językiem, ale bez oddania subtelności wymowy (wymowa z dziwnym akcentem). Pozwala na czytanie i pisanie przeciętnie skomplikowanych tekstów, ale nie daje rozumienia bardziej subtelnych pojęć (odpowiada mniej więcej piątej klasie szkoły powszechnej).

Poziom 4 – Mowa jak na Poziomie 3, ale zdolność pisania i czytania na poziomie przeciętnie wykształconego człowieka (odpowiada mniej więcej początkom szkoły średniej).

Poziom 5 – Pełna płynność w mowie i piśmie, bez obcego akcentu i z pełnym rozumieniem pojęć.

TTP-3 – Tabela Rasa/Kultura

Pierwszy rzut	Rasa	Drugi rzut	Rasa lub Kultura
01-03	Hobbit	01-05	Dunedain
04-08	Umli	06-10	Rohirrim
09-21	Krasnolud	11-15	Beorning
22-25	Wos	16-20	Leśny Człowiek
26-75	Człowiek†	21-25	Dorwiniończyk
76-78	Półelf	26-30	Lossoth
79-91	Leśny Elf	31-54	Eriadorczyk
92-97	Sindar	55-78	Gondorczyk
98-00	Noldor	79-83	Dunlandczyk
*	Ork	84-86	Easterling
*	Uruk-Hai	87-89	Haradrim
*	Półork	90-92	Korsarz
*	Półtroll	93-95	Wariag
*	Dziki Troll	96-00	Czarny Numenorejczyk
*	Olog		

* – Te rasy nie są normalnie dostępne dla graczy.
† – Zawiera się tu wiele oddzielnych podras (albo kultur). Można wykonać drugi rzut, aby określić konkretną rasę (lub kulturę).

TTP-4 – Tabela Punktów Rozwoju

	PROFESJA					
Kategoria	Wojownik	Mag	Animista	Zwiadowca	Strażnik	Bard
Ruch	3	0	1	1	2	0
Biegłości	5	0	1	3	3	2
Umiejętności Ogólne	2	2	2	3	4	2
Podstępy	2	0	1	5	2	2
Umiejętności Magiczne	0	5	2	0	0	3
Budowa Ciała	3	1	1	2	2	1
Języki	0	2	2	1	1	3
Listy Czarów *	0	5	5	0	1	2

* – Specjalne, patrz wyżej.

KATEGORIE:

Ruch	Biegłości	Umiejętności Ogólne	Podstępy	Umiejętności Magiczne
Bez zbroi	I-R tnące	Wspinaczka	Zaskakiwanie	Czytanie runów
Skóra	I-R Obuchowe	Jeździectwo	Podkradanie się/krycie się	Używanie przedmiotów
Skóra utwardzana	Dwuręczne	Pływanie	Otwieranie zamków	Czary kierowane
Kolczuga	Miotane	Czytanie śladów	Rozbrajanie pułapek	
Płytowa	Strzeleckie			
	Drzewcowe			

LISTY CZARÓW: Każdej listy trzeba się uczyć osobno.

JĘZYKI: W każdym z nich stopień uzyskuje się niezależnie.

BUDOWA CIAŁA: Określa obrażenia postaci.

PERCEPCJA: – Tę umiejętność można rozwijać przy pomocy punktów z dowolnej innej kategorii lub ich kombinacji.

UMIEJĘTNOŚCI DRUGORZĘDNE: – Do rozwoju każdej z umiejętności drugorzędnych można użyć PR z jednej lub więcej kategorii umiejętności podstawowych. Kategorie, które odpowiadają poszczególnym umiejętnościom drugorzędnym wymieniono w Dodatku D-5 oraz Rozdziale 5.4.3 (str. 35).

Tabele tworzenia postaci
TTP-1
TTP-3
TTP-4

TTP-2 – TABELA MOŻLIWOŚCI STWARZANYCH PRZEZ POCHODZENIE

UMIEJĘTNOŚCI – HOBBY

Zwiększenie jednej z umiejętności podstawowych o 2 stopnie lub jednej z drugorzędnych o 5 stopni.

PODWYŻSZENIE ATRYBUTÓW

Zwiększenie jednego z atrybutów o 2 albo zwiększenie trzech atrybutów o 1.

JĘZYKI

Nauczenie się jednego języka do stopnia umiejętności 5.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI –

Rzut	Zdolność
01-50	Specjalna premia +5 do jednej (wybranej) umiejętności podstawowej.
51-55	Specjalna premia +15 do jednej (wybranej) umiejętności drugorzędnej.
56-60	Empatia z gatunkiem zwierząt: postać rozpoczyna grę z jedną maskotką lub lojalnym towarzyszem z tego gatunku (np. sokół, jastrząb, łasica, kot, pies, koń, itd.). Specjalna premia +50 do umiejętności Obchodzenie się ze zwierzętami, jeśli ma do czynienia z tym zwierzakiem. Dowolny manewr wykonywany na lub z tym zwierzęciem jest łatwiejszy o +25 (premia).
61-65	Infrawizja: zdolność do widzenia źródeł ciepła w ciemności. Zasięg do 30 metrów (zamiast tego można w podobny sposób wzmocnić dowolny inny zmysł).
66-70	Odporność: specjalna premia +10 do RO przeciw jednemu rodzajowi zagrożenia, zazwyczaj czarom Esencji, czarom Przepływu, chorobom lub truciznom.
71-75	Biegły w czarach: rozpoczyna grę z wyuczoną jedną dodatkową listą czarów (tę możliwość można wykorzystać tylko raz). Rodzaj listy czarów podlega normalnym ograniczeniom związanym z profesją i rasą.
76-80	Uzdolniony ruchowo: specjalna premia +10 do wszelkich manewrów dynamicznych
81-85	Bardzo Spostrzegawczy: specjalna premia +10 do umiejętności Percepcja i Czytanie śladów.
86-90	Błyskawiczne Reakcje: +5 do PO i +5 do wszystkich PA.
91-95	Charyzmatyczny: specjalna premia +10 do wszystkich umiejętności Oddziaływania.
96-00	Odporny na ból: +3 do każdego rzutu K10 na obrażenia przy podnoszeniu umiejętności Budowa ciała.

SPECJALNE PRZEDMIOTY

Rzut	Przedmiot
01-60	**Przedmiot magiczny** dający premię +10 do dowolnej umiejętności, która wykorzystuje ów przedmiot (np. maczuga +10 zwiększa o 10 PA, kiedy użyje się jej w walce, wytrych +10 dałby premię +10 przy otwieraniu zamków, zbroja +10 zwiększyłaby o 10 PO itd.). Gracz może sam wybrać rodzaj przedmiotu. **ALBO** **dodajnik +1**: Pozwala czarującemu rzucić jeden dodatkowy czar w ciągu dnia nie wydając na niego punktów mocy (patrz Rozdział 15.5, str. 72). Dobrze byłoby, żeby taki przedmiot miał przynajmniej 3 stopy długości i wymagał trzymania w ręku.
61-89	**Przedmiot z limitem dziennym**: przedmiot, który pozwala rzucić czar określoną liczbę razy w ciągu dnia bez wydawania na to Punktów Mocy (patrz 15.5, str. 72): czary z pierwszego poziomu cztery razy dziennie, czary z drugiego poziomu – trzy razy, czary z trzeciego poziomu – dwukrotnie w ciągu dnia lub czar z 4 poziomu raz dziennie. Gracz może wybrać dowolny czar (z poziomu 4 lub niżej) oraz rodzaj przedmiotu (jeśli MG uzna to za dopuszczalne), **lub** Mistrz Gry i gracz mogą uzgodnić, że postać posiada pewien specjalny magiczny przedmiot (manierkę, która sama napełnia się raz dziennie, linę, która sama się zawiązuje i rozwiązuje, plecak, który nic nie waży niezależnie od zawartości, itd.).
90-00	**Przedmiot magiczny** +15 (jak wyżej) **lub** dodajnik +2 (jak wyżej)

PIENIĄDZE

Rzut	Ilość
01-02	1 sz
03-05	2 sz
06-15	5 sz
16-25	10 sz
26-35	15 sz
36-45	20 sz
46-55	30 sz
56-65	35 sz
66-70	40 sz
71-75	50 sz
76-80	60 sz
81-85	70 sz
86-90	80 sz
91-94	100 sz
95-97	125 sz
98-99	150 sz
00	200 sz

TTP-5 – Tabela Umiejętności okresu Dorastania

	Krasnoludy	Umli	Nadtorcze	Sindarowie	Leśne Elfy	Półelfy	Hobbici	Beorningowie	Czarni Numenorejczycy	Korsarze	Dorwinionczycy	Dunedainowie	Dunlandczycy	Easterlingowie	Eriadorczycy	Gondorczycy	Haradrimowie	Lossothowie	Rohirrimowie	Warrigowie	Leśni Ludzie	Wósowie	Orkowie	Uruk-Hai	Półorki	Trolle	Olog-Hai	Półtrolle
Ruch:																												
Bez zbroi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Skóra	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	0	1	1	3	1	1	1	0	0	1
Skóra utwardzana	1	3	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	3	3	0	0	2
Kolczuga	3	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	2	3	1	0	0	3
Biegłości:																												
I-R tnące	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	0	2	0	1	1	1	1	0	2	2	1	2	0	4	0	0	0	0
I-R obuchowe	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	3	0	0	0
Obuteczne	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	5	4
Miotane	1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	0	2	1	1	0	1	3	0	1	1	4	1	1	1	1	2	2
Strzeleckie	0	0	1	2	3	2	2	0	1	1	1	1	1	2	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0
Drzewcowe	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	2	2	1	0	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
Umiejętności ogólne:																												
Wspinaczka	1	0	0	1	2	1	2	2	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	3	3	1	1	1	1	1	1
Jeździectwo	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	2	1	0	5	1	0	7	0	8	4	0	0	0	1	0	0	0	0
Pływanie	0	1	2	2	3	1	0	2	3	5	1	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0
Podstępy:																												
Zaskakiwanie	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0
Podkradanie się/krycie się	0	1	2	3	4	2	5	4	0	0	0	0	2	0	1	0	0	4	0	1	4	4	0	0	0	0	0	0
Otwieranie zamków	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rozbrajanie pułapek	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Umiejętności Magiczne:																												
Czytanie Runów	0	0	2	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Używanie przedmiotów	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Różnorakie i Drugorzędne Umiejętności i Premie:																												
Percepcja	2	1	3	3	3	1	4	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
Budowa ciała	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	5	5	4
% szansy nauczenia się listy czarów *	3	5	40	30	20	10	0	3	10	5	10	10	2	2	3	15	2	5	3	5	3	5	0	0	0	0	0	0
ilość dodatkowych stopni języków †	4	3	10	8	6	4	3	3	6	5	5	6	2	2	4	5	3	1	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2
ilość możliwości z pochodzenia	4	4	2	3	4	3	5	5	3	5	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	2	2	3	1	1	2

* – Jeśli gracz rzuci (1-100) poniżej lub tyle samo, ile podano w tabeli, to jego postać uczy się listy czarów. Wybór tej listy podlega wszelkim ograniczeniom profesji (patrz Rozdział 21.0, str. 82) oraz rasy (patrz Rozdział 20.0, str. 80).

† – Pozwala graczowi na zwiększenie stopni języków, które już zna ze względu na swoją rasę (maksymalnie do stopnia 5), albo umożliwia wybór innych języków i uzyskanie w nich stopnia, albo dowolną kombinację tych dwóch możliwości.

TUU-1 TABELA DEGENERACJI ATRYBUTÓW

	LICZBA RUND OD CHWILI ZGONU		
Rzut	1-6	7-18	Więcej niż 18
1-10	0	0	0
11-25	0	0	1
26-50	0	1	2
51-75	1	2	3
76-90	1	2	4
91-00	1	3	5

TUU-2 TABELA POWROTU DO ZDROWIA

	STOPIEŃ URAZU		
Rodzaj urazu	Lekki	Średni	Poważny
Oparzenie/Tkanka	3 dni	10 dni	25 dni
Kość/Mięsień/ /Ścięgno	5 dni	15 dni	35 dni
Głowa/Organy wewnętrzne	2 tygodnie	2 miesiące	zmienny

TUU-3 TABELA EFEKTÓW I KOSZTÓW PRZYWRACANIA ŻYCIA

Poziom rzucającego czar	% szansa niepowodzenia	Liczba dni na odzyskanie sił	Sugerowana cena
12	10% x lbdo	100 x lbdo	150 sz
15	5% x lbdo	50 x lbdo	250 sz
17	2% x lbdo	20 x lbdo	350 sz
20	1% x lbdo	5 x lbdo	500 sz
25	1% x lbdo	0	800 sz

lbdo – liczba dni od zgonu

TZ-I – Języki Śródziemia

Adunaicki – *Czarni Numenorejczycy* (5), Korsarze (5), Dunedainowie (4), Noldorowie (3).
Apysaicki – Północni Haradrimowie (4), *Południowi Haradrimowie* (5).
Atliduk – *Beorningowie* (5).
Czarna Mowa (Morbeth) – Półorki (2), *Półtrolle* (5), *Uruk-Hai* (5), *Olog-Hai* (5).
Dunael – *Dunlandczycy* (5), Rohirrimowie (1), Wosowie (2)
Haradaicki – Czarni Numenorejczycy (5), Korsarze (4), *Północni Haradrimowie* (5), Południowi Haradrimowie (3), Wariagowie (3).
Khuzdul (krasnoludzki) – Krasnoludy (5), Umli (1).
Kuduk (hobbicka odmiana Westronu) – *Hobbici* (5).
Labba – *Lossothowie* (5), Umli (2).
Logathig – *Dorwiniończycy* (5), *Easterlingowie* (5).
Nahaiduk – Beorningowie (5), *Leśni Ludzie* (5).
Orkowy – Półorki (3), *Orkowie* (5), Uruk-Hai (4).
Pukael – *Wosowie* (5).
Quenya – Dunedainowie (1), Półelfy (3), *Noldorowie* (5), Leśne Elfy (2), Sindarowie (3).
Rohirrimów – *Rohirrimowie* (5)
Sindarin – Dunedainowie (4), Krasnoludy (3), Półelfy (5), Lossothowie (2), Leśni Ludzie (2), Noldorowie (5), Leśne Elfy (5), *Sindarowie* (5).
Leśnych Elfów (Bethteur) – *Leśne Elfy* (5), Sindarowie (4)
Umitycki – *Umli* (5)
Varadja – *Wariagowie* (5)
Waildyth (sygnały natury) – *Beorningowie* (5)
Westron (Wspólna Mowa) – Berningowie (5), Czarni Numenorejczycy (5), Korsarze (5), Dorwiniończycy (5), Dunedainowie (5), Dunlandczycy (4), Krasnoludy (5), Easterlingowie (2), Półelfy (5), *Półorki* (5), Półtrolle (3), Hobbici (5), Lossothowie (2), Noldorowie (5), Północni Haradrimowie (5), Olog-Hai (3), Orkowie (3), Rohirrimowie (5), *Wieśniacy* (5), Leśne Elfy (4), Sindarowie (5), Południowi Haradrimowie (3), *Dzikie Trolle* (4), *Mieszczanie* (5), Uruk-Hai (4), Umli (2), Wariagowie (2), Leśni Ludzie (2), Wosowie (2).

Uwaga: Liczby w nawiasach, podane przy każdej rasie mówiącej danym językiem, określają przeciętny stopień opanowania języka wśród członków tej rasy. Jeśli nazwę rasy podano przy języku kursywą, znaczy to, że jest to dla tej rasy język ojczysty.

TZ-2 – Tabela Stworów

Żaden świat nie jest kompletny bez zwierząt oraz występujących w nim krwiożerczych bestii. Dla wygody „normalne" zwierzęta Śródziemia zostały w poniższych tabelach oddzielone od nietypowych i śmiercionośnych zwierząt oraz potworów, specyficznych dla świata Tolkiena.

Poniższa tabela podaje umiejętności walki zwierząt, które można najczęściej napotkać podczas przygód w świecie Śródziemia. Wszystkie te stworzenia powinny być graczom znane, więc nie zostały opisane szczegółowo. Nazwy są raczej ogólne (np. „mały kot" lub „duży pies"). Zawsze, gdy następuje spotkanie ze zwierzęciem MG powinien posłużyć się najlepiej odpowiadającym mu zestawem atrybutów. Na przykład, szarżujący tygrys odpowiada wierszowi opisującemu „wielkiego kota", a bawół wodny – wierszowi „bawół". Należy pamiętać zawsze, że większość zwierząt nie zaatakuje z własnej woli człowieka. Spotkania ze zwierzętami powinny mieć jakieś uzasadnienie – zwierzę może np. zostać przyzwane albo walczyć w obronie swoich młodych. Zazwyczaj nie spotyka się w lesie szwadronów łosi szukających grupy awanturników, których można by potraktować rogami.

OBJAŚNIENIA

Zwierzę i Rodzaj – Nazwa i klasyfikacja istoty.

Poziom – Poziom istoty potrzebny do wyznaczania Rzutów Odporności i punktów doświadczenia. Poziom 0 oznacza poziom zerowy ze względu na doświadczenie i pierwszy ze względu na RO.

Liczba – Sugerowana, przybliżona liczba zjawiających się przy przeciętnym spotkaniu stworzeń, przyjmując, że grupa liczy 4-6 postaci.

Szybkość – Relatywna szybkość napotkanej istoty. Obejrzyj Tabelę Szybkości na kolejnej stronie.

ZWYCZAJNE ZWIERZĘTA ŚRÓDZIEMIA

Zwierzę	Rodzaj	Poziom	Liczba	Szybkość	Obrażenia	Rodzaj zbroi	PO	PA/ Atak	Rozmiar ataku	Rodzaj krytycznego
Małpa	mała	I	I–25	Szybki	45	Żadnej	25	35Ug	Mały	Normalny
	wielka	2	I–I5	Szybki	I00	Żadnej	20	60Ug	Średni	Normalny
	ogromna	3	I–I0	Szybki	I40	Skóra	20	90Po	Duży	Duży
Nietoperz	mały	0	I–I00	Bardzo szybki	5	Żadnej	60	35Ug	Maleńki	Normalny
	gigantyczny	2	I–20	Bardzo szybki	60	Żadnej	50	50Ug	Mały	Normalny
Niedźwiedź	wielki	3	I–5	Przeciętnie szybki	I50	Skóra	30	70Ud	Duży	Normalny
	gigantyczny	7	I–3	Przeciętnie szybki	250	Skóra	40	95Ud	Ogromny	Duży
Ptak	mały	0	I–I00	Przeciętnie szybki	5	Żadnej	40	25Kl	Maleńki	Normalny
	gigantyczny	I	I–4	Szybki	30	Żadnej	30	40Kl	Średni	Normalny
Dzik		3	I–6	Przeciętnie szybki	I10	Skóra	40	55Ro	Duży	Normalny
Bawół		3	I	Przeciętnie szybki	I90	Żadnej	25	50Ud	Duży	Normalny
Kot	mały	I	I–3	Przeciętnie szybki	20	Żadnej	25	40Sz	Mały	Normalny
	średni	2	I–6	Bardzo szybki	50	Żadnej	35	60Sz	Mały	Normalny
	wielki	3	I–I0	Szybki	I00	Skóra	35	80Sz	Średni	Normalny
Sarna	samica	I	I–I5	Bardzo szybki	50	Żadnej	25	I5Ud	Mały	Normalny
	samiec	2	I	Bardzo szybki	70	Żadnej	25	50Ro	Duży	Normalny
Pies	mały	I	I–I0	Powolny	30	Żadnej	20	40Kl	Mały	Normalny
	średni	2	I–20	Umiarkowanie szybki	70	Żadnej	25	50Kl	Średni	Normalny
	duży	3	I–20	Przeciętnie szybki	I10	Skóra	25	70Kl	Duży	Normalny
Delfin		3	I–30	Szybki	70	Żadnej	40	50ud	Średni	Normalny
Jeleń		4	I–I5	Umiarkowanie szybki	230	Skóra	35	75Ud	Ogromny	Duży
Koń	mały	2	I–50	Bardzo szybki	90	Żadnej	30	30Ud	Średni	Normalny
	duży	3	I–50	Szybki	I40	Żadnej	30	45ud	Duży	Normalny
Jaszczur	mały	0	I	Bardzo powolny	5	Żadnej	50	20Kl	Maleńki	Normalny
	średni	I	I	Powolny	I5	Żadnej	40	25Kl	Mały	Normalny
	wielki	2	I	Średnio szybki	35	Żadnej	30	45Kl	Mały	Normalny
Łoś		2	I–I0	Szybki	200	Żadnej	30	45ud	Średni	Normalny
Kuc		2	I–50	Przeciętnie szybki	65	Żadnej	25	30Ud	Mały	Normalny
Rekin	olbrzymi	3	I–30	Szybki	I20	Skóra	30	75Ug	Ogromny	Normalny
Wąż	mały	0	I+	Powolny	5	Żadnej	40	30Ro	Maleńki	Normalny
	średni	I	I+	Umiarkowanie szybki	20	Żadnej	30	35Ro	Mały	Normalny
	wielki	2	I+	Powolny	35	Skóra	20	50Ro	Mały	Normalny
Pająk	mały	0	I-I00	Pełzający	I	Żadnej	I0	I0Ro	Maleńki	Normalny
	średni	0	I–50	Pełzający	5	Żadnej	5	I0Ro	Mały	Normalny
	wielki	I	I–50	Bardzo powolny	I0	Żadnej	0	20Ro	Mały	Normalny
Wieloryb		I0	I–20	Przeciętnie szybki	450	Skóra	60	90Ud	Ogromny	Ogromny
Wilk		3	I–20	Przeciętnie szybki	I10	Skóra	30	70Ug	Duży	Normalny

Obrażenia – Ilość ran, jakie może przeżyć przeciętny okaz danego rodzaju istot nie tracąc przytomności. Mistrz Gry może zmienić tę ilość o 20% lub więcej.

Zbroja – Rodzaj zbroi istoty:

Skóra utw. = Skóra Utwardzana

PO – Premia do Obrony istoty. Zmienia się w zależności od okoliczności; użyj Tabeli Szybkości.

PA/Atak – PA istoty oraz rodzaj ataku. Klucz do podanych skrótów znajdziesz w tabeli TW-2 (str. #).

Rozmiar ataku – Maksymalne ograniczenie efektywności ataku dla danej istoty.

Rodzaj krytycznego – Tabela trafień Krytycznych, której należy użyć, jeśli nastąpi takie trafienie w istotę:

Normalny = tabela normalnych krytycznych (TK-1 do TK-9)

Duży = Tabela Trafień Krytycznych W Stworzenia Dużych Rozmiarów (TK-10, TK-11)

Ogromny = Tabela Trafień Krytycznych W Stworzenia Dużych Rozmiarów z modyfikatorem -10.

* – Ten potwór ma specjalne ataki lub zdolności. Szczegółowe opisy podają wszelkie potrzebne informacje.

TABELA SZYBKOŚCI

	Ruch †		Modyfikator PO ‡	
	*Bazowy zasięg**	*Premia do Ruchu*	*Szarża /wypad*	*Ucieczka /Unik*
Pełzający	5	0	0	0
Bardzo powolny	15	0	0	0
Powolny	25	5	0	5
Średnio szybki	50	10	-5	10
Umiarkowanie szybki	75	20	-10	15
Szybki	100	30	-15	20
Bardzo szybki	125	40	-20	30
Błyskawiczny	150	50	-20	40

* – To jest podstawowe tempo poruszania się istoty, bez modyfikacji wynikającej z Premii do Ruchu oraz biegania

‡ – Te modyfikatory dodaje się do PO zwierzęcia lub potwora, kiedy zajdzie właściwa sytuacja. Szarża/Wypad następuje, gdy zwierzę atakuje kogoś, kto nie jest zaskoczony. Modyfikator ten stosuje się tylko do celu wybranego przez szarżujące zwierzę oraz osób atakujących je i znajdujących się nie dalej niż 1,5 metra. Modyfikatory z kolumny Ucieczka/Unik stosują się, jeśli zwierzę jest oddalone przynajmniej o 15 metrów i oddala się albo przebiega przez pole widzenia strzelca.

MITYCZNE TOLKIENOWSKIE ZWIERZĘTA I POTWORY

Zwierzę		Poziom	Liczba	Szybkość	Obrażenia	Rodzaj zbroi	PO	PA/ Atak	Rozmiar ataku	Rodzaj krytycznego
Balrogowie		60	1	Bardzo szybcy	400	Płytowa	60	240Br*	–	Ogromny
Krebainy		2	1–100	Szybkie	10	Żadnej	50	25Ug	Mały	Normalny
Smoki		25	1	Bardzo szybkie	260	Płytowa	40	175Ug*	Ogromny	Ogromny
Dumbledory (Żądlice)		1	1–100	Szybkie	3	Żadnej	40	10Ug	Maleńki	Normalny
Wielkie Orły		30	1–10	Błyskawiczne	250	Skóra utw.	60	110Kl*	Ogromny	Ogromny
Entowie (Onodrimowie)		35	1+	Średnio szybcy	400	Płytowa	30	170Up*	Ogromny	Ogromny
Fastitokalony		15	1	Średnio szybkie	250	Płytowa	35	120Kl	Ogromny	Ogromny
Skrzydlate bestie		20	1–2	Szybkie	210	Kolczuga	35	95Ug*	Ogromny	Ogromny
Muchy Mordoru		1	1–100	Szybkie	2	Żadnej	35	15Ug*	Maleńki	Normalny
Olbrzymy		20	1–3	Średnio szybkie	350	Skóra utw.	30	140Ud*	Ogromny	Ogromny
Brzęczyrogi		3	1–20	Bardzo szybkie	35	Żadnej	50	50Ro*	Średni	Normalny
Huornowie		20	20	Bardzo powolni	350	Kolczuga	20	75Pi	Duży	Ogromny
Kraken	mały	15	1	Umiarkowanie szybki	150	Żadnej	50	75Po*	Średni	Duży
	średni	25	1	Średnio szybki	300	Skóra	40	125Po*	Duży	Duży
	wielki	35	1	Powolny	400	Skóra utw.	40	150Po*	Ogromny	Ogromny
Mearasy		10	1–15	Błyskawiczne	200	Żadnej	40	75Pi	Duży	Normalny
Płakuny (Zujpaszcze)		4	2–20	Umiarkowanie szybkie	60	Żadnej	35	55Br	–	Normalny
Mumakile		7	1–10	Szybkie	300	Skóra utw.	25	85Ud	Ogromny	Duży
Nazgule		20	1–9	Szybkie	200	Kolczuga	75	175Br*	–	Ogromny
Olog-Hai		15	1+	Umiarkowanie szybkie	150	Płytowa	45	160Br	–	Duży
Orkowie	słabi	1	1+	Średnio szybkie	35	Żadnej	25	35Br	–	Normalny
	średni	3	1+	Średnio szybkie	60	Skóra utw.	30	60Br	–	Normalny
	silni	5	1+	Średnio szybkie	85	Kolczuga	30	75Br	–	Normalny
Wielkie pająki		5	1–20	Umiarkowanie szybkie	50	Kolczuga	20	60Kl*	Średni	Normalny
Trolle		12	1–10	Średnio szybkie	180	Skóra utw.	35	150Sz	Ogromny	Duży
Wampiry		15	1	Szybkie	150	Żadnej	65	100Sz*	Ogromny	Duży
Wargowie		8	4–20	Bardzo szybcy	150	Żadnej	55	90Ug	Duży	Normalny
Wilkołaki		10	1–5	Bardzo szybkie	250	Skóra utw.	65	120Ug*	Ogromny	Duży
Zjawy	pomniejsze	10	1	Średnio szybkie	100	Żadnej	40	95Br*	–	Duży
	niższe	15	1	Średnio szybkie	125	Żadnej	50	115Br*	–	Duży
	duże	25	1	Umiarkowanie szybkie	175	Żadnej	60	170Br*	–	Ogromny

TZ-3 – Tabela Bohaterów Mistrza Gry

Tabela Bohaterów Mistrza Gry zawiera skrócone informacje o różnych modyfikatoraach dla każdej z sześciu profesji. Są to przeciętne modyfikatory, których wartość jest uzależniona od poziomu bohatera. Informacje te będą pomocne do określania zdolności bohaterów niezależnych. Pamiętaj, rozwijanie umiejętności jest procesem bardzo skomplikowanym. Poniższe modyfikatory pokazują tylko jedną z wielu możliwych dróg.

Założenia – Powyższe modyfikatory zostały przyznane z uwzględnieniem typowego procesu rozwoju bohatera. Są oparte na następujących założeniach. Wojownicy, zwiadowcy, strażnicy i animiści są Eriadorczykami; bardowie i magowie są Gondorczykami. Pełne modyfikatory są podane poniżej dla każdej profesji:

Zwiadowca – S (+10), ZW (+15), KON (+5), pozostałe (+0)
Strażnik – S (+10), ZW (+5), KON (+10),, IT (+5), pozostałe (+0)
Wojownik – S (+15), ZW (+10), KON (+5), pozostałe (+0)
Umiejętnościami wynikającymi z pochodzenia dla wojowników, strażników i zwiadowców są:
1) +10 do Głównej broni.
2) Specjalna zdolność Błyskawiczne reakcje.
3) 30 sztuk złota
4) Jedna umiejętność drugorzędna na poziomie 5.

Mag – ZW (+5), INT (+15), IT (+5), PS (+5), pozostałe (+0)
Animista – S (+5), ZW (+5), INT (+5), IT (+15), pozostałe (+0)
Bard – ZW (+5), INT (+10), IT (+5), PS (+10), pozostałe (+0)
Umiejętnościami wynikającymi z pochodzeni dla magów, animistów i bardów są:
1) Dodajnik czarów +2
2) Dodatkowa lista czarów
3) 30 sztuk złota
4) Jedna umiejętność drugorzędna na poziomie 5.

MAG

	Poziom									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bez Zbroi	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+15	+15
Premia do Obrony – +5 (+ możliwe modyfikacje za czary).										
Główna broń	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Druga broń	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Wspinaczka	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Jeździectwo	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Pływanie	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Czytanie śladów	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Podkradanie się/krycie się	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Otwieranie zamków	-10	-10	-10	-10	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Rozbrajanie pułapek	-20	-20	-20	-20	-20	-20	+10	+10	+10	+10
Czytanie runów	+27	+34	+41	+48	+55	+62	+69	+81	+87	+91
Używanie przedmiotów	+17	+24	+31	+38	+45	+57	+69	+73	+77	+81
Czary kierowane	+18	+31	+44	+57	+70	+75	+80	+85	+90	+95
Percepcja	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+20
Budowa ciała (Obrażenia)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Bazowa PA czarem	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Ilość języków	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
Ilość list czarów	2	3	5	6	7	9	10	11	13	14

ANIMISTA

	Poziom									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bez Zbroi	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Skóra	-5	-5	-5	-5	-5	+0	+5	+5	+5	+5
Skóra utwardzana	-20	-15	-10	-5	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Premia do Obrony – +5 (+ możliwe modyfikacje za czary).										
Główna broń	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Druga broń	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Trzecia broń	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Wspinaczka	+11	+12	+18	+24	+25	+31	+37	+38	+44	+50
Jeździectwo	+21	+27	+28	+34	+40	+41	+47	+53	+59	+65
Pływanie	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Czytanie śladów	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Podkradanie się/krycie się	+5	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
Otwieranie zamków	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Rozbrajanie pułapek	-10	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Czytanie runów	+11	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Używanie przedmiotów	+21	+27	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Czary kierowane	-18	+14	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Percepcja	+21	+27	+33	+34	+40	+46	+47	+53	+59	+65
Budowa ciała (Obrażenia)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Bazowa PA czarem	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Ilość języków	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
Ilość list czarów	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

TZ-3 – Tabela Bohaterów Mistrza Gry

WOJOWNIK

	Poziom									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bez Zbroi	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20
Skóra	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+5	+10
Skóra utwardzana	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Kolczuga	-25	-15	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Płytowa	-70	-70	-70	-35	-20	-5	+0	+0	+0	+0
Premia do Obrony – +15 (+40 z tarczą)										
Główna broń	+43	+56	+69	+82	+95	+100	+105	+110	+115	+120
Druga broń	+28	+36	+44	+52	+60	+73	+86	+91	+96	+101
Trzecia broń	+33	+41	+49	+57	+65	+73	+81	+94	+97	+100
Inne	+28	+31	+34	+37	+40	+43	+46	+49	+57	+65
Wspinaczka	+16	+22	+23	+24	+25	+31	+32	+33	+34	+40
Jeździectwo	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Pływanie	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Czytanie śladów	+6	+7	+13	+14	+20	+21	+27	+28	+34	+35
Zaskakiwanie	-25	-25	-25	1	1	1	1	2	2	2
Podkradanie się/krycie się	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Otwieranie zamków	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Rozbrajanie pułapek	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Czytanie runów	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+10	+10
Używanie przedmiotów	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+10
Czary kierowane	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Percepcja	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Budowa ciała (Obrażenia)	34	47	60	73	86	99	106	114	121	129
Bazowa PA czarem	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Ilość języków	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Ilość list czarów	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ZWIADOWCA

	Poziom									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bez Zbroi	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Skóra	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Skóra utwardzana	-10	-5	+0	+5	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Kolczuga	-30	-30	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-10	-5
Płytowa	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Premia do Obrony – +20 (+45 z tarczą)										
Główna broń	+41	+52	+63	+74	+80	+83	+86	+89	+82	+95
Druga broń	+31	+37	+43	+49	+55	+61	+67	+73	+79	+82
Trzecia broń	+21	+22	+23	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Inne	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Wspinaczka	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+75
Jeździectwo	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Pływanie	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Czytanie śladów	+6	+12	+18	+24	+25	+26	+27	+33	+39	+45
Zaskakiwanie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Podkradanie się/krycie się	+12	+19	+26	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Otwieranie zamków	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Rozbrajanie pułapek	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Czytanie runów	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Używanie przedmiotów	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5
Czary kierowane	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Percepcja	+13	+21	+29	+37	+45	+48	+51	+59	+67	+75
Budowa ciała (Obrażenia)	27	32	38	43	49	54	60	65	71	76
Bazowa PA czarem	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Ilość języków	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
Ilość list czarów	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

TZ-3 – Tabela Bohaterów Mistrza Gry

STRAŻNIK	Poziom									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bez Zbroi	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Skóra	-5	-5	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Skóra utwardzana	-10	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Kolczuga	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-5	+0	+0	+0
Płytowa	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-45	-35	-25
Premia do Obrony – +10 (+35 z tarczą)										
Główna broń	+42	+54	+66	+78	+85	+89	+93	+97	+101	+105
Druga broń	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+82
Trzecia broń	+17	+19	+21	+23	+30	+37	+44	+51	+58	+65
Inne	-8	-6	-4	-2	+0	+2	+4	+6	+8	+10
Wspinaczka	+13	+21	+29	+37	+45	+53	+61	+69	+77	+85
Jeździectwo	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+87

TZ-4 – Tabela Ekwipunku i Cen

BRONIE

Broń	Skrót	Cena	Waga	Rodzaj broni
Topór bojowy	(tb)	13 ss	3.5 kg	Dwuręczna
Bolas	(bo)	5 ss	1.5 kg	Strzelecka
Miecz	(mi)	10 ss	2 kg	1-R Tnąca
Pałka	(pa)	1 md	2.5 kg	1-R Obuchowa
Łuk Kompozytowy	(lm)	17 ss	1.5 kg	Strzelecka
Kusza	(ku)	25 ss	4 kg	Strzelecka
Sztylet	(sz)	3 ss	0.5 kg	1-R Tnąca
Cep	(ce)	19 ss	3 kg	Dwuręczna
Halabarda	(ha)	14 ss	3.5 kg	Dwuręczna Drzewcowa
Toporek	(to)	5 ss	2.5 kg	1-R Tnąca
Oszczep	(os)	3 ss	2 kg	1-R Drzewcowa
Łuk długi	(ld)	10 ss	1.5 kg	Strzelecka
Maczuga	(mc)	6 ss	2.5 kg	1-R Obuchowa
Korbacz	(kr)	16 ss	2.5 kg	1-R Obuchowa
Kopia	(kp)	5 ss	5 kg	Dwuręczna Drzewcowa
Sieć	(si)	7 ss	1.5 kg	1-R Obuchowa
Kostur	(ko)	5 md	2 kg	Dwuręczna
Szabla	(sz)	10 ss	2 kg	1-R Tnąca
Łuk krótki	(lk)	6 ss	1 kg	Strzelecka
Miecz krótki	(mk)	7 ss	1.5 kg	1-R Tnąca
Proca	(pr)	9 sb	0.25 kg	Strzelecka
Włócznia	(wł)	23 sb	2.5 kg	1-R Drzewcowa
Miecz dwuręczny	(md)	20 ss	4 kg	Dwuręczna
Młot bojowy	(mb)	15 ss	2.5 kg	1-R Obuchowa
Bicz	(bi)	2 ss	1.5 kg	1-R Obuchowa

JEDZENIE I MIESZKANIE

Towar/Usługa	Cena	Uwagi
Piwo/Ale	2 sc	0.5 litra
Brandy	10 sc	0.25 litra
Jabłecznik	1 sc	0.5 litra
Miód	5 sc	0.5 litra
Wino	6 sc	0.5 litra
Posiłek: Lekki / Normalny / Obfity	**Koszt:** 6 sc / 1 md / 12 sc	
Normalne racje (1 tydz.)	5 md	Normalna trwałość. Ważą 9 kg.
Racje podróżne (1 tydz.)	1 sb	Zakonserwowany; waży 7 kg
Chleb (1 tydz.)	3 sz	Zakonserwowany; waży 2 kg
Pieczywo podróżne (1 miesiąc)	15 sz	Zakonserwowany; waży 2 kg
Kiepska kwatera	1 md	Wspólne posłanie
Przeciętna kwatera	2 md	Osobne łóżko
Dobra kwatera	22 sc	Osobny pokój
Stajnia	2 sc	Wliczony pokarm dla zwierząt

TRANSPORT

Środek transportu	Koszt	Prędkość § (m/r)	Premia Nośność jeźdźca †	
Mul/osioł	32 ss	50	125 kg	-10
Dorosły kuc	40 ss	50	90 kg	+5
Lekki koń	45 ss	75	100 kg	+0
Średni koń	60 ss	60	150 kg	+0
Ciężki koń	80 ss	50	200 kg	+0
Mniejszy koń bojowy	20 sz	60	175 kg	+15
Większy koń bojowy	75 sz ‡	50	185 kg	+30
Wielbłąd	12 sz ‡	30	110 kg	-15
Słoń	50 sz ‡	25	450 kg	-10
Prom (usługa)	2 md/milę	3 km/h	–	–
Dyliżans (usługa)	1 md/milę	10 km/h	450 kg	–
Wóz (długość 2.5 m)	6 sz	15	670 kg	–
Mała łódź (3 m)	7 sz	10	450 kg	–
Średnia łódź (6 m)	11 sz	żagle	1400 kg	–
Duża łódź (9 m)	40 sz	żagle	2250 kg	–

WYPOSAŻENIE OCHRONNE

Wyposażenie	Cena	Waga *
Tarcza	55 sb	5 kg **
Naramienniki skórzane	2 ss	1 kg
Nagolenniki skórzane	2 ss	1 kg
Naramienniki metalowe	4 ss	1.5 kg
Nagolenniki metalowe	4 ss	1.5 kg
Hełm skórzany	25 sb	1 kg
Hełm metalowy	4 ss	1.5 kg
Zbroja skórzana	3 ss	6 kg
Skóra utwardzana	10 ss	7 kg
Kolczuga	35 ss	10 kg
Zbroja płytowa	50 ss	12 kg

PRZYBORY

Przedmiot	Cena	Waga	Uwagi
Buty*	1 ss	1.5 kg	–
Płaszcz*	9 sb	1 kg	–
Kaftan*	15 sb	3 kg	–
Spodnie*	25 md	0.5 kg	–
Koszula*	3 sb	0.5 kg	–
Surdut*	9 sb	0.5 kg	–
Strzały (20)	4 sb	1.5 kg	–
Plecak	2 sb	1 kg	Pojemność 10 kg, 10 litrów
Bandaż	1 md	0.1 kg	–
Śpiwór (wełniany)	2 sb	2.5 kg	Koc
Sakiewka	2 md	0.05 kg	Pojemność 0.5 kg, 1 litr
Kolce (5)	8 sb	1 kg	–
Bełty do kuszy (20)	11 sb	1.5 kg	–
Kociołek do gotowania	2 sb	0.25 kg	Można w nim sporządzać wywary
Przybór do rozpalania ognia	8 sc	0.25 kg	Potrzeba 5 minut
Krzesiwo i hubka	1 sb	0.25 kg	Potrzeba 3 minuty
Plecak ze stelażem	33 md	1.5 kg	Pojemność 23 kg, 20 litrów
Latarnia	12 sb	1 kg	Oświetla w pr. 8 m przez 6 h
Zestaw wytrychów	1 ss	0.25 kg	Premia +5
Flaszka oleju	3 sb	0.5 kg	Wystarcza na 6 h
Kołki (10 drewnianych)	9 sc	1 kg	–
Haki wspinaczkowe (10 żelaznych)	2 sb	1.5 kg	–
Tyczka (3 m)	5 md	4 kg	–
Kołczan (na 20 strzał)	1 sb	0.25 kg	Pojemnik na bełty/strzały
Lina	4 sb	3 kg	15 metrów
Lina (doskonała)	12 sb	1.5 kg	15 metrów
Worek (25 kg)	8 md	1 kg	Pojemność 25 kg, 30 litrów
Kaleta	1 sb	0.5 kg	Pojemność 5 kg, 5 litrów
Pochwa	25 sb	0.5 kg	–
Kamienie do procy (20)	0	1.5 kg	–
Płachta biwakowa (1.5x2.5 m)	1 sb	2 kg	–
Namiot	2 ss	4.5 kg	Na dwie osoby
Pochodnia	3 sc	0.5 kg	Oświetla w promieniu 3 m, 1 gh
Bukłak (0.5 litra)	1 md	0 kg	Pełny waży 0.5 kg
Pas z bronią	5 sb	0.5 kg	–

* – Wlicza się do obciążenia tylko jeśli postać nie ma go na sobie (przenosi). Wagi podane dla normalnego wyposażenia dla człowieka (165 cm, 70 kg).

** – 4 kg, jeśli właściciel jest niższy niż 150 cm, 2.5 kg, jeśli niższy niż 120 cm.

§ – To jest normalne tempo poruszania się w sytuacji taktycznej. Można je podwoić, jeśli jeździec zechce pogalopować (patrz Rozdział 8.1, str. 45).

† – Szczególnie inteligentny okaz może dać premię +10, ale będzie więcej kosztować.

‡ – Rzadko dostępne, możliwy zakup od władcy albo bogatego kupca w specjalnych obszarach.

TZ-5 – Tabela ziół, trucizn i chorób

ZIOŁA

Nazwa	Kody	Forma/Stosowanie	Cena	Efekt
Leczenie złamań –				
Arfandas	c-F-5	łodyżka/okład	2 ss	Podwaja tempo leczenia złamań.
Bursthelas	t-S-7	łodyga/wywar	110 sz	Leczy skruszone kości i stawy.
Edram	c-F-6	mech/pokarm	31 sz	Klei kość.
Leczenie oparzeń i odmrożeń –				
Aloes	t-H-4	liście/okład	5 sb	Podwaja tempo leczenia oparzeń i małych rozcięć.
Kulkas	a-Z-4	liście/okład	35 sz	Leczy 1 metr kwadratowy oparzeń.
Jojojopo	f-M-4	liście/okład	9 ss	Pomaga przy odmrożeniach. Leczy 2-30 obrażeń powstałych wyniku działania zimna.
Kelventari	t-T-3	jagody/okład	19 sz	Leczy oparzenia 1 i 2 stopnia i 1-10 obrażeń powstałych w wyniku działania gorąca.
Leczenie krwawień –				
Anserke	h-O-6	korzeń/okład	75 sz	Zatrzymuje krwawienie przez ścinanie krwi i zamykanie rany. Potrzeba 3 rund, żeby zaczęło działać. Pacjent nie może poruszać się przez 5 minut, żeby rana się nie otworzyła.
Belan	h-O-5	orzech/pokarm	40 sz	Zatrzymuje dowolne krwawienie. Potrzeba 1-10 rund, żeby zadziałało. Pacjent nie może się poruszać przez godzinę, żeby rana nie otworzyła się.
Hatfy	s-S-6	żywica/okład	150 sz	Natychmiast zatrzymuje dowolną formę krwawienia.
Leczenie Obrażeń –				
Arlan	t-T-2	liście/okład	13 ss	Leczy 4-9 obrażeń.
Darsurion	c-M-3	liście/okład	3 ss	Leczy 1-6 obrażeń.
Draaf	s-O-2	liście/pokarm	5 ss	Leczy 1-10 obrażeń.
Gariig	a-Z-3	kaktus/pokarm	55 sz	Leczy 30 obrażeń.
Gefnul	e-V-5	porost/pokarm	90 sz	Leczy [illegible]

KODY

Podane Kody: małe litery oznaczają klimat, w którym dane zioło (lub trucizna) normalnie występuje, duże litery oznaczają rodzaj otoczenia, w którym można znaleźć zioło, liczba oznacza trudność znalezienia dawki tego zioła/trucizny (patrz Rozdział 14.3, str. 168).

KODY KLIMATÓW

a .....suchy
c .....zimny
e .....wiecznie zimny
f.....skrajnie zimny (lodowaty)
h.....gorący i wilgotny
m .....umiarkowany
s .....półsuchy

TZ-5 – Tabela ziół, trucizn i chorób

Nazwa	Kody	Forma/Stosowanie	Cena	Efekt
Leczenie mięśni, chrząstek i ścięgien –				
Amuminas	m-S-2	liście/okład	6 sb	Podwaja tempo leczenia uszkodzonych ścięgien, chrząstek i mięśni.
Arpsusar	t-F-5	łodyga/wywar	30 sz	Leczy uszkodzone mięśnie.
Dagmather	s-S-5	kolce/wywar	28 sz	Leczy uszkodzenia chrząstek.
Ebur	m-O-4	kwiat/pokarm	22 sz	Leczy naciągnięcia.
Leczenie nerwów –				
Belramba	s-C-6	porost/wywar	60 sz	Leczy uszkodzone nerwy.
Terbas	m-D-3	liście/okład	2 sz	Podwaja tempo leczenia uszkodzeń nerwów.
Konserwacja i leczenie organów –				
Aldaka	c-M-5	korzeń/wywar	102 sz	Przywraca wzrok.
Berterin	m-D-3	mech/wywar	19 sz	Konserwacja organicznej materii (do rozmiarów ciała) przez jeden dzień.
Febfendu	c-F-4	korzeń/wywar	90 sz	Przywraca słuch.
Siran	s-S-6	ząbek/pokarm	80 sz	Przywraca jeden organ. Efekt uboczny: choroba skóry (PS zredukowana do 10% pierwotnej).
Sitiena	s-S-5	trawa/okład	70 sz	Konserwacja organicznej materii do rozmiarów ciała przez tydzień.
Tarnas	h-J-6	guzek/wywar	220 sz	Leczy uszkodzone organy.
Zmiany i wzmocnienie ciała –				
Arigax	f-H-4	korzeń/wywar	40 sz	Chroni oczy przed silnym światłem lub blaskiem. Pozwala widzieć pomimo nagłych błysków lub oślepiającego światła. Działa przez 9 godzin.
Brelidar	m-V-4	kwiat/pokarm	25 sz	Odejmuje 30 przy manewrach i w zwarciu. Dodaje 50 do czarów i ataków strzeleckich. Euforia. Działa przez 1 godzinę.
Gylvir	m-O-5	alga/pokarm	45 sz	Pozwala oddychać pod wodą (tylko) przez 4 godziny.
Kathkusa	f-W-3	liście/pokarm	50 sz	Podwojenie siły (1-10 rund), +10 do PA; podwójne obrażenia zadawane wrogom.
Kilmakur	h-S-5	korzeń/wywar	65 sz	Chroni przed płomieniem i gorącem przez 1-10 godzin.
Klagul	s-S-4	pąk/wywar	27 sz	Daje wzrok równy elfiemu (6 godzin).
Megillos	c-M-3	liście/pokarm	12 ss	Wzmacnia percepcję wizualną (zasięg i siłę) na 10 minut.
Yaran	t-S-2	pyłek/pokarm	9 ss	Wyostrzenie smaku i węchu (1 godzina).
Zulsendura	a-U-4	grzyb/pokarm	70 sz	Przyspieszenie (3 rundy).
Zur	c-U-4	grzybnia/wywar	12 sz	Wyostrza smak i [illegible]

FORMA/STOSOWANIE

(Forma występowania i wymagane przygotowania do zastosowania)

Wywar – Potrzeba 20 rund parzenia po zagotowaniu wody, potem można go wypić.

Pokarm – Można zjeść, żuć, wypić lub wdychać, zależnie od okoliczności i formy ziela.

Okład – Potrzeba 1-10 rund na przygotowanie. Później ziele przykłada się na chore miejsce.

Pasta – Truciznę rozrabia się na pastę, którą później można posmarować ostrze lub czubek broni tnącej lub kłującej. Pozostaje aktywna przez 1 tydzień albo do chwili trafienia przeciwnika. Jeśli uzyska się trafienie kytyczne, trafiony przeciwnik musi wykonać Rzut Odporności albo ucierpi od efektu działania trucizny. Jeśli efektem ataku są tylko obrażenia, trucizna nie działa. Można ją również wlać do jadła lub napoju.

TZ-6 – Tabela skarbów

Określanie składu skarbu

W większości przypadków Mistrz Gry sam określi skarb odpowiedni dla danego miejsca przygód. Czasem może jednak okazać się konieczne szybkie stworzenie przypadkowego skarbu lub części skarbu.

Poniższe tabele zostały opracowane z myślą o ułatwieniu tego zadania MG. Mistrz Gry musi określić względną obfitość (bardzo mały, mały, normalny, bogaty, bardzo bogaty) skarbu w kosztownościach (monety, drogocenne kamienie i klejnoty) oraz w magicznych przedmiotach. Oba czynniki mogą się różnić. Na przykład, skarb może być bardzo bogaty pod względem złota i klejnotów, ale mały, jeśli chodzi o magiczne przedmioty. Dla każdej z części podajemy tabelkę do losowania obfitości, ale Mistrz Gry może po prostu z góry narzucić wielkość skarbu. Rozmiar skarbu uwidoczniony jest ilością rzutów, które należy wykonać sprawdzając wyniki w tabelce „Skład" w odpowiedniej kategorii skarbu. Poniższe tabele są pomyślane tylko jako pomoc dla MG. Powinien używać ich zgodnie ze swoim uznaniem.

MONETY, KAMIENIE I KLEJNOTY

Wykonaj pierwszy rzut, aby określić rozmiar skarbu (ilość rzutów na skład do wykonania). Następnie wykonaj wskazaną ilość rzutów, aby określić dokładny skład skarbu.

Kamienie i Klejnoty – (Kam. = Kamień, Kl. = Klejnot). Drogocenne kamienie i klejnoty (biżuteria) są bardziej przenośne niż monety. Są również łatwiejsze do rozpoznania, a ich wycena trudniejsza. Wartość w nawiasach podana po „Kam." lub „Kl." określa przybliżoną wartość w sztukach złota.

Monety – MG powinien pamiętać, że większość pieniędzy występuje w formie monet cynowych (sc) oraz miedzianych (md), inne formy monet spotyka się odpowiednio coraz rzadziej: sztuki brązu (sb), sztuki srebra (ss), sztuki złota (sz) oraz sztuka mithrilu (sm). Często sama masa znalezionych pieniędzy może uniemożliwić wyniesienie całego skarbu.

ROZMIAR SKARBU (Pieniądze, klejnoty i biżuteria):

Pierwszy rzut	Ilość rzutów określających Skład
01–30	1
31–55	2
56–75	3
76–90	4
91–100	5

SKŁAD:

WZGLĘDNA OBFITOŚĆ

Drugi rzut	Bardzo mały	Mały	Normalny	Bogaty	Bardzo bogaty
01–10	50 sc	500 sc	1000 sc	5000 sc	10000 sc
11–20	100 sc	1500 sc	3000 sc	7500 sc	5000 sc
21–30	500 sc	2500 sc	5000 sc	1000 md	10000 md
31–35	1000 sc	500 md	1000 md	1750 md	1500 sb
36–40	2000 sc	750 md	1500 md	2500 md	2000 sb
41–45	300 md	1000 md	2000 md	400 sb	250 ss
46–50	400 md	1250 md	250 sb	500 sb	300 ss
51–55	500 md	150 sb	300 sb	600 sb	400 ss
56–60	600 md	200 sb	350 sb	70 ss	60 sz
61–65	70 sb	250 sb	40 ss	90 ss	80 sz
66–70	80 sb	30 ss	50 ss	110 ss	100 sz
71–75	90 sb	35 ss	60 ss	15 sz	125 sz
76–80	100 sb	40 ss	70 ss	25 sz	150 sz
81–85	12 ss	50 ss	8 sz	35 sz	2 sm
86–90	15 ss	60 ss	10 sz	45 sz	Kam. (250)
91–94	20 ss	7 sz	15 sz	Kam. (60)	Kam. (300)
95–97	3 sz	8 sz	Kam. (20)	Kam. (80)	Kl. (400)
98–99	5 sz	Kam. (10)	Kam. (50)	1 sm	Kl. (600)
100	Kam. (10)	Kl. (25)	Kl. (100)	Kl. (500)	Kl. (1000)

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Wykonaj pierwszy rzut, aby określić rozmiar skarbu (ilość rzutów na skład). Następnie wykonaj wskazaną ilość rzutów i odczytaj z tabeli „Skład" poniżej dokładną zawartość skarbu. Jeśli wynikiem jest „Czar", należy wykonać kolejne rzuty, aby określić, jakiego rodzaju przedmiot znaleziono i jaki czar ów przedmiot zawiera.

Normalny ekwipunek („Normalny") – Wiele skarbów będzie zawierać mnóstwo zwykłego, niemagicznego wyposażenia (np. bronie, liny, narzędzia, ubrania, księgi i rękopisy, itp.).

Lekki ekwipunek („Lekki x%") – Ekwipunek, który waży jedynie x% normalnej wagi. Ciężar wyposażenia (np. broni, zbroi, tarczy, pożywienia, itp.) jest często wielkim problemem dla bohaterów. Część wyposażenia, która będzie lżejsza niż normalnie jest często bardzo cenna dla awanturnika.

Magiczne przedmioty z premiami („Premia +x") – Przedmiot dający premię +x. Patrz Rozdział 15.5 ,str. 72.

Przedmioty dodające czarów – („Dodajnik +..." lub „Mnożnik x...") Dodajnik + # lub Mnożnik x ... Patrz Rozdział 15.5, str. 72.

Magazyny czarów („Czar") – Przedmiot – magazyn czarów, rzuć 1-100 i sprawdź wynik w Tabeli List Czarów oraz w Tabeli Poziomów Przedmiotów i Czarów (str. 259). Patrz Rozdział 15.5, str. 72.

Specjalne przedmioty (Specjalne) – MG może stworzyć (wymyślić) dowolny magiczny przedmiot, jakiego sobie życzy (albo rzucić raz jeszcze i odczytać wynik z bogatszej kolumny tabeli). Często przedmioty takie nie będą się mieściły w wyżej wymienionych kategoriach. Dobrym przykładem takiego przedmiotu jest „mordercza" broń, która okazuje się szczególnie śmiercionośna, jeśli użyć jej przeciwko pewnym rodzajom istot. Na przykład, miecz „Zabójca Orków" działa jak zwykły miecz przeciwko wszelkim nie-orkom. Jeśli jednak zadać tym mieczem cios krytyczny orkowi, to ofiara odniesie dwa krytyczne trafienia (dwa osobne rzuty): normalny krytyczny i dodatkowy krytyczny, który należy odczytać z Tabeli TK-10 (str. 239).

Artefakty (Artefakt) – Artefakty to szczególne przedmioty, które są bardzo potężne i często dysponują wieloma mocami i zdolnościami. Jedyny, Prawdziwy Pierścień oraz Trzy Pierścienie Władzy Elfów to przykłady artefaktów. Zazwyczaj przedmioty te mają własną historię oraz wielkie kulturalne i polityczne znaczenie.

ROZMIAR SKARBU (Magiczne przedmioty):

WZGLĘDNA OBFITOŚĆ

Pierwszy rzut	Bardzo mały	Mały	Normalny	Bogaty	Bardzo bogaty
01–20	0	0	0	0	2
21–40	0	0	0	1	2
41–55	0	0	1	2	2
56–70	0	1	1	2	3
71–80	0	1	2	2	3
81–90	1	1	2	3	4
91–95	1	2	3	4	5
96–98	2	3	4	4	5
99–100	3	3	4	5	6

SKŁAD:

WZGLĘDNA OBFITOŚĆ

Drugi rzut	Bardzo mały	Mały	Normalny	Bogaty	Bardzo bogaty
01–10	Normalny	Normalny	Normalny	Lekki 80%	Lekki 60%
11–20	Normalny	Normalny	Lekki 80%	Lekki 60%	Lekki 40%
21–30	Normalny	Lekki 80%	Lekki 60%	Lekki 40%	Czar
31–40	Lekki 80%	Lekki 60%	Lekki 40%	Premia +5	Czar
41–50	Lekki 80%	Lekki 60%	Premia +5	Premia +10	Czar
51–55	Lekki 60%	Premia +5	Premia +5	Premia +10	Premia +5
56–60	Lekki 60%	Premia +5	Premia +10	Premia +15	Premia +10
61–65	Premia +5	Premia +5	Premia +10	Premia +15	Premia +10
66–70	Premia +5	Premia +5	Premia +10	Czar	Premia +15
71–75	Premia +5	Premia +10	Premia +15	Czar	Premia +20
76–80	Premia +5	Premia +10	Czar	Czar	Dodajnik +1
81–85	Premia +10	Premia +15	Czar	Czar	Dodajnik +2
86–90	Premia +10	Czar	Czar	Dodajnik +1	Mnożnik x2
91–94	Czar	Czar	Dodajnik +1	Dodajnik +2	Dodajnik +3
95–97	Czar	Dodajnik +1	Dodajnik +2	Mnożnik x2	Mnożnik x3
98–99	Dodajnik +1	Dodajnik +2	Mnożnik x2	Dodajnik +3	Specjalny
100	Specjalny	Specjalny	Specjalny	Specjalny	Artefakt

TZ-6 – Tabela skarbów

Uwaga: Przeczytaj opisy magicznych przedmiotów, aby określić rodzaj znalezionego skarbu. Sugerowane przedmioty to: bronie, zbroje, hełmy, ochraniacze, tarcze, narzędzia, siodła, płaszcze, buty, rękawice, szkła itp. Mistrz Gry powinien określić rodzaj przedmiotu w zależności od miejsca przygody i okoliczności.

WYBÓR CZARU I PRZEDMIOTU Z CZAREM

Z rzutów wykonanych zgodnie z Sekcją „Magiczne Przedmioty" na poprzedniej stronie może wynikać, że w skarbie znalazł się przedmiot-magazyn czarów (lub po prostu czar), albo MG może chcieć wybrać przypadkowy czar do przedmiotu. Dwie tabele poniżej podają metodę wyboru takiego zaklęcia. Rzuć 1-100 i odczytaj z Zestawienia List Czarów, do jakiego rodzaju listy czarów należy losowane zaklęcie; rzuć ponownie i odczytaj nazwę listy czarów. Następnie można użyć Tabeli Poziomów Przedmiotów i Czarów do określenia rodzaju przedmiotu (jeśli MG jeszcze tego nie zdecydował) oraz do określenia poziomu zaklęcia. Jeśli uzyskany w ten sposób czar jest nieodpowiedni, wystarczy powtórzyć całą procedurę lub jej część, stosownie do potrzeb.

ZESTAWIENIE LIST CZARÓW

Rzut pierwszy: określa rodzaj listy czarów

Rzut drugi	01-30 Otwarte listy czarów Esencji	31-60 Listy czarów Maga	61-75 Otwarte listy czarów Przepływu	76-90 Listy czarów Animisty	91-100 Listy czarów Barda i Strażnika
01-02	Przekleństwo	Przekleństwo	Przekleństwo	Przekleństwo	Przekleństwo
03-14	Wzmocnienie fizyczne	Prawa ognia	Wiedza o naturze	Przepływ bezpośredni	Wiedza
15-26	Ścieżki Esencji	Prawa lodu	Poruszanie się w naturze	Ścieżki krwi	Pieśni władzy
27-38	Otwieranie/zamykanie przejść	Prawa ziemi	Odpieranie czarów	Sekrety kości/mięśni	Władza nad dźwiękiem
39-50	Ramię Esencji	Prawa światła	Leczenia	Sekrety organów	Wiedza o przedmiotach
51-62	Sekrety magii	Prawa wiatru	Protekcje	Władza nad zwierzętami	Tajemnice dróg
63-74	Zmysły Esencji	Prawa wody	Wykrycia	Władza nad roślinami	Sposoby poruszania się
75-86	Iluzje	Powietrzny most	Ścieżki dźwięku/światła	Oczyszczenia	Przebranie/maskowanie
87-98	Władza nad umysłem	Przemiany żywych istot	Ukojenie umysłu	Tworzenie	Sekrety natury
99-100	Czar specjalny	Czar specjalny	Czar specjalny	Czar specjalny	Czar specjalny

Przekleństwo – czar w jakiś sposób zmienia się w klątwę, uderzając bezpośrednio w bohatera, który go rzucił lub w inny sposób uprzykrzając mu życie (np. choroba, trucizna, obniżenie wartości atrybutów, fobia itp.) – tu Mistrzowi Gry zostawiamy spore pole do popisu.

Czar specjalny – Mistrz Gry może wymyślić zupełnie nowe zaklęcie lub stworzyć zaklęcie z wyższego poziomu oparte na innych, istniejących (np. *Ognisty pocisk* o zwiększonym zasięgu, *Przyspieszenie V itp.*).

POZIOMY PRZEDMIOTÓW I CZARÓW

Pierwszy rzut (jeśli jest potrzebny) określa rodzaj przedmiotu.

Drugi rzut	01–40 Zwój runiczny	41–65 Mikstura	66–70 I	71–75 II	76–80 III	81–85 IV	86–94 Różdżka	95–98 Pałeczka	99–00 Laska
01–20	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21–25	2	1	1	1	1	1	1	1	2
26–30	2	1	1	1	1	1	1	1	2
31–35	2	2	1	1	1	1	1	2	3
36–40	2	2	2	1	1	1	1	2	3
41–45	3	2	2	2	1	1	1	2	4
46–50	3	2	2	2	2	1	1	2	4
51–55	3	2	3	2	2	1	1	2	5
56–60	4	3	3	2	2	2	2	3	5
61–65	4	3	3	3	2	2	2	3	6
66–70	4	3	4	3	2	2	2	3	6
71–75	5	4	4	3	3	2	2	3	7
76–80	5	4	5	4	3	2	2	4	7
81–85	6	5	5	4	3	2	2	4	8
86–90	7	6	6	5	3	3	2	4	8
91–94	8	7	7	5	4	3	2	5	9
95–97	9	8	8	6	4	3	2	5	9
98–99	10	9	9	7	5	3	2	5	10
100	10	10	10	7	5	3	2	5	10

Uwaga: Mistrz Gry powinien określić ilość ładunków pozostałych w pałeczce (maksymalnie 10), różdżce (maksymalnie 30) lub lasce (maksymalnie 100). Może w tym pomóc rzut 1-100: niskie wyniki wskazywać mogą na niewiele ładunków, a wysokie rzuty – na wiele ładunków. MG może również dołączyć dodatkowe ładunki (lub dawki) na specjalnych zwojach lub w miksturach. Przedmiotu z Limitem Dziennym x można użyć do rzucenia czaru określoną ilość razy (x) w ciągu dnia (np. przedmiotu z Limitem Dziennym III można użyć trzy razy dziennie) i mogą występować w dowolnej postaci, jakiej zażyczy sobie Mistrz Gry (np. pierścień, broń, bransoleta, kolczyk, różdżka, itp).

TZ-7 TABELA WYCENY PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH

CENA =

(Bazowa Cena + Koszty Dodatkowe) * Mnożniki

MNOŻNIKI:

Wynikające z premii:	Wynikające z ciężaru:
*10 premia +5	*1 100 % zwykłego ciężaru
*50 premia +10	*10 80-99 % zwykłego ciężaru
*250 premia +15	*50 60-79 % zwykłego ciężaru
*1000 premia +20	*100 40-59 % zwykłego ciężaru
*5000 premia +25	

BAZOWA CENA:

- Pergamin runiczny (na jedno zaklęcie) ..... 1 sz
- Fiolka Mikstury (jedno zaklęcie) ..... 10 sz
- Przedmiot ładowany:
  - Pałeczka ..... 10 sz + normalna cena przedmiotu
  - Różdżka ..... 30 sz + normalna cena przedmiotu
  - Laska ..... 100 sz + normalna cena przedmiotu
- Przedmiot z Limitem Dziennym ..... 20 sz + normalna cena przedmiotu
- Dodajnik +1 ..... 50 sz
- Dodajnik +2 ..... 100 sz
- Dodajnik +3 ..... 200 sz
- Dodajnik +4 ..... 400 sz
- Mnożnik *2 ..... 200 sz
- Mnożnik *3 ..... 400 sz
- Przedmiot z premią ..... normalna cena przedmiotu

KOSZT DODATKOWY (w sztukach złota) ZWIĄZANY Z CZARAMI W PRZEDMIOCIE

Rodzaj przedmiotu lub premii	Poziom czaru zmagazynowanego w przedmiocie*									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Zwój runiczny	3	10	20	30	40	60	80	100	125	150
Mikstura	5	15	30	45	60	90	120	150	200	225
Przedmiot z Limitem Dziennym **	15	50	100	150	200	300	400	500	600	750
Pałeczka	10	30	-	-	-	-	-	-	-	-
Różdżka	40	80	120	150	200	-	-	-	-	-
Laska	100	150	200	250	300	400	500	600	700	800

Uwaga: Ponowne naładowanie pałeczki, różdżki lub laski po tym, jak wyczerpały się ładunki, kosztuje o połowę mniej – za to znalezienie kogoś o odpowiednich umiejętnościach i to w dodatku chętnego, aby coś takiego zrobić może być trudne.

* – przy czarach Przepływu koszt ulega podwojeniu.

** – Koszt jednego użycia dziennie; za każde następne należy dodać połowę sumy wymienionej w tabeli.

Stary mmost w Beleriandzie

TZ-8 – Tabela Pogody

NORMALNE OPADY

Miesiąc	Deszczowo	Wilgotno	Umiarkowanie	Mokro i Sucho	Sucho	Pustynnie
1. Narwain (zima)	27 (90)	5 (20)	5 (20)	2.5 (10)	0.5 (02)	– (01*)
2. Ninui (zima)	23 (85)	6 (25)	4 (15)	0.5 (02)	0.5 (02)	– (01*)
3. Gwacron (zima)	27 (90)	9 (20)	5 (02)	0.5 (02)	0.5 (02)	– (01*)
4. Gwirith (wiosna)	28 (90)	10 (75)	4 (15)	2 (08)	0.5 (03)	– (01*)
5. Lothron (wiosna)	20 (80)	11(80)	4 (20)	6 (20)	0.5 (03)	0.5 (02)
6. Norui (wiosna)	10 (40)	14 (85)	4 (20)	5 (20)	2 (07)	0.5 (03)
* Loende (dzień przestępny: Środek Roku)						
7. Cerbeth (lato)	6 (25)	11 (80)	8 (30)	8 (30)	4 (15)	– (01*)
8. Urui (lato)	4 (15)	10 (75)	8 (30)	11 (45)	4 (15)	– (01*)
9. Ivanneth (lato)	5 (20)	16 (95)	6 (25)	13 (50)	4 (15)	– (01*)
10. Narbeleth (jesień)	13 (50)	16 (90)	9 (35)	28 (95)	2.5 (10)	– (01*)
11. Hithui (jesień)	15 (60)	8 (45)	6 (25)	30 (99)	0.5 (03)	– (01*)
12. Girithron (jesień)	20 (80)	6 (25)	6 (25)	18 (70)	0.5 (02)	– (01*)
* Mettare (dzień przestępny: Koniec Roku)						

Pierwsza liczba podaje średni opad w milimetrach; druga (w nawiasach) to prawdopodobieństwo. Rzuć dla każdego dnia kostką, a jeśli wynik jest równy lub mniejszy od podanej szansy, to oznacza, że danego dnia będzie padało. Im mniejszy wynik, tym większy nastąpi opad w danym czasie.

Wyznaczanie rodzaju opadu zależy od temperatury panującej danego dnia: śnieg – poniżej 0 stopni; śnieg z deszczem przy zerze; deszcz – powyżej zera. Jeśli pada śnieg, to jest 1% szansa na grad i 4% na burzę lodową. *=50% szansa na rosę lub mgłę, ale bez dalszych opadów.

Deszczowo – ciepło lub gorąco; jeden lub dwa suche miesiące, reszta roku mokra. Częste obfite deszcze.

Wilgotno i Umiarkowanie – opady we wszystkich porach roku; słabe do umiarkowanych opadów rozciągniętych na wiele dni, choć czasem zdarzają się obfite ulewy; gęste mgły na wyżynach lub wzdłuż brzegów.

Mokro i Sucho – rozdzielone i ekstremalnie mokre lub suche pory roku; bardzo obfite opady w czasie pory deszczowej; brak lub niewielkie opady w czasie pory suchej.

Sucho – obszary o klimatach zimnych albo gorących; przecietne opady skupione w okresach panowania ciepłej, umiarkowanej temperatury; reszta roku sucha.

Pustynnie – skrajnie zimne lub gorące obszary; brak lub rzadkie opady; szybkie parowanie albo wchłanianie wody przez glebę.

STANDARDOWE TEMPERATURY

Poniższa tabela podaje zakresy temperatur dla różnych obszarów. Mistrz Gry powinien (a) zapisać rozmiar zakresu, (b) rzucić kostką i (c) zastosować wynik, wysokie liczby powinny odpowiadać wyższym temperaturom.

Miesiąc	Gorąco	Ciepło	Umiarkowanie	Chłodno	Zimno
1	16–24	7–18	(-12)–10	(-18)–2	(-40)–(-18)
2	13–21	4–16	(-18)–7	(-29)–(-1)	(-46)–(-18)
3	13–24	7–16	(-12)–13	(-23)–4	(-43)–(-12)
4	18–29	27–21	(-4)–18	(-9)–13	(-32)–(-4)
5	24–35	16–32	10–24	(-7)–16	(-18)–4
6	27–41	21–35	16–32	4–27	(-7)–10
7	32–46	29–41	18–35	8–29	2–16
8	32–46	21–41	21–38	4–27	2–18
9	24–38	18–35	13–29	(-1)–16	(-7)–10
10	21–32	16–29	7–21	(-7)–13	(-18)–4
11	18–29	13–24	(-1)–18	(-12)–7	(-29)–(-4)
12	16–29	10–21	(-7)–13	(-18)–4	(-34)–(-9)

TZ-9 – TABELA RUCHU

Sposób poruszania się	RODZAJ TERENU: Droga	Teren otwarty	Las	Teren pofałdowany	Las + T. pofałdowany	Góry
Skradanie się	6,5	6,5	5	3	3	1,5
Ostrożny marsz	13	11	6,5	6,5	5	3
Normalny marsz	16	13	9,5	5	5	3
Trucht/szybki marsz	25*	20*	14,5*	11*	6,5**	5**
Jazda stępa	25	20	14,5*	11*	6,5*	5**
Galop	40	30*	20**	16**	9,5**	6,5**

Uwaga: Liczby oznaczają liczbę kilometrów przebytych w ciągu czterech godzin.
* – co 4 godziny każdy z bohaterów musi wykonać rzut manewru.
** – co 2 godziny każdy z bohaterów musi wykonać rzut manewru.

TZ-10 TABELA SPOTKAŃ

Rzut spotkania	Gęstość zaludnienia: Duża	Umiarkowana	Mała	Bardzo mała	Pustkowie
01-30	d/-	-/-	-/-	-/-	-/-
31-50	t/-	d/-	-/d	-/d	-/-
51-60	t/-	d/-	d/d	-/d	-/-
61-70	t/-	t/-	d/d	-/d	-/d
71-80	t/-	t/d	d/d	-/d	-/d
81-90	t/-	t/d	t/d	-/d	-/w
91-100	w/d	t/d	t/d	-/w	-/w
101-120	w/w	t/d	t/w	d/w	-/w
121-140	a/w	w/w	w/w	t/w	d/a
141-160	a/a	a/w	w/w	t/w	t/a
161-180	a/a	a/a	a/w	w/a	w/a
181-200	p/a	a/a	a/a	a/a	a/p
201+	p/p	p/p	p/p	p/p	p/p

Uwaga: Niniejsza tabela uwzględnia najczęstsze rodzaje spotkań bohaterów z bohaterami niezależnymi oraz zwierzętami zamieszkującymi obszar, w którym bohaterowie się znajdują. Kolumny opisane jako „Gęstości zaludnienia" dotyczą istot żyjących w społeczeństwach. „Rzut spotkania" to różnica pomiędzy *Rzutem Aktywności* Mistrza Gry i *Rzutem Uniknięcia* grupy podróżnych (patrz Rozdział 14.2, str. 66).

Wyniki: Oznaczenia literowe przed znakiem „/" opisują wzajemne kontakty z istotami społecznymi; oznaczenia następujące po nim – spotkania z dzikimi zwierzętami. Jeżeli po obu stronach „/" znajdują się jakieś litery, konieczny jest jeszcze jeden rzut: tym razem niski wynik (01-50) oznacza, że grupa natknęła się na zwierzę, natomiast wysoki – że napotkała istoty inteligentne.

Oznaczenia spotkań:

p – pułapka, zasadzka lub atak z zaskoczenia
a – atak innej grupy
w – grupa wrogo nastawiona
t – typowe spotkanie
d – dostrzeżenie innej grupy

Powyższe oznaczenia są nader względne i ogólnikowe. Typowe spotkanie z przedstawicielami wyjątkowo brutalnej lub podejrzliwej kultury może okazać się znacznie groźniejsze od wrogo nastawionej grupy mniej wojowniczych istot. Mistrz Gry powinien zawczasu wynotować sobie, jakie zwierzęta i jakich mieszkańców może napotkać grupa, jak też informacje o ich potencjalnej sile. Zasada numer jeden: im wyższy był Rzut Spotkania (czyli różnica Rzutu Aktywności i Rzutu Uniknięcia), tym bardziej niebezpieczne spotkanie. MG może odpowiednio do sytuacji zmodyfikować możliwości mieszkańców obszaru i zwierząt. W wielu modułach i leksykonach do „Śródziemia" znajdą się Specjalne Tabele Spotkań, stworzone specjalnie z myślą o konkretnych okolicach.

Modyfikatory Rzutu Aktywności:

Teren:
+30.....Droga
+20.....Teren pofałdowany
-10.....Las
-15.....Teren pofałdowany
-30.....Las + teren pofałdowany
-40.....Góry

Działania mieszkańców:
+25.....Wrogie nastawienie
+50.....Obszar patrolowany
+100.....Grupa ścigana
+30.....Mieszkańcy prowadzący nocny tryb życia, spotkanie nocą
-30.....Mieszkańcy prowadzący nocny tryb życia, spotkanie za dnia

Ogólne:
-50.....Podróżowanie nocą*
-10.....Percepcja
modyfikator zmienny.....Czary wykrywające

Modyfikatory Rzutu Uniknięcia:

Liczebność grupy:**
+50.....jeden
+20.....dwoje
+0.....3-4
-10.....5-7
-20.....8-10
-50.....11-20
-75.....21-50
-100.....51+

Sposób poruszania się:
+50.....Skradanie się
+20.....Ostrożny marsz
+0.....Normalny marsz
-10.....Trucht/szybki marsz
-20.....Jazda stępa
-40.....Galop
modyfikator zmienny.....Latanie, łódź, statek etc.

Ogólne:
+30.....Jeśli grupa aktywnie czegoś poszukuje
modyfikator zmienny....Czar użyty przez członków grupy
-20.....W obozowisku po 12-godzinnej podróży
-40.....W obozowisku po 16-godzinnej podróży

* – tę wielkość można obniżyć zależnie od oświetlenia (np. księżyc lub gwiazdy w pogodną noc).
** – Strażników, elfów i hobbitów liczymy jako 1/2.

TZ-11 – Tabela Działań

Działanie	Dodatkowe informacje i opcje
Przygotowanie czaru	Dopuszczalny późniejszy ruch o 3 metry
Rzucenie czaru	Dopuszczalny późniejszy ruch o 6 metrów
Strzelanie	Dopuszczalny późniejszy ruch o 3 metry
Załadowanie/przeładowanie	Dopuszczalny późniejszy ruch o 3 metry
Sparowanie pocisku	Od jednego ataku z dystansu odejmuje się połowę PA. Później dopuszczalny ruch o połowę Ruchu lub atak z połową PA
Manewr dynamiczny	Przy wykonywaniu manewru nie można pokonać dystansu większego niż połowa wynikającego z Ruchu
Atak wręcz	Dopuszczalny ruch o 3 metry oraz przemieszczenie ekwipunku, w którym to przypadku za każdy przedmiot (wyciągany, chowany lub zdejmowany) PA zmniejsza się o 30. Część PA może zostać wykorzystana przy parowaniu jednego ataku przeciwnika (parowanie w zwarciu)
Ruch	Dopuszczalne przemieszczenie zmniejsza się o 3 metry za każdy „przemieszczony" przedmiot
Manewr statyczny	Żadne dodatkowe działanie nie jest dopuszczalne

Odwoływanie działań – każde działanie można odwołać zanim zostanie określony jego wynik. We właściwym momencie rundy bohater może wówczas wybrać jedną z poniższych możliwości:

1) Zaatakować wręcz z połową normalnej Premii do Ataku.
2) Poruszyć się (może przebyć o połowę mniej niż wynika to z jego Ruchu).
3) Wykonać manewr z modyfikatorem -30.

Działania w zawieszeniu – Każde działanie można opóźnić, zawieszając jego podjęcie. Po takiej decyzji nie można jednak zrobić nic innego, dopóki nie odwoła się lub nie wykona zawieszonego działania; można je wykonać w dowolnym momencie bieżącej lub następnej rundy.

Uwaga: *Jeżeli Mistrz Gry kontroluje, w którą stronę zwrócony jest każdy z Bohaterów Graczy (patrz Rozdział 9.0, strona 65), odwrócenie się postaci można połączyć z ruchem, nawet jeśli ruch wykonuje się dodatkowo, oprócz innego działania.*

TZ-12 – TABELA RYZYKA UŻYCIA CZARU

Za każdym razem, gdy bohater rzuci czar, Mistrz Gry powinien wykonać rzut otwarty i dodać Czynnik Ryzyka dla danego zaklęcia oraz Modyfikator Czasowy:

Rzut ryzyka użycia czaru = rzut otwarty + Czynnik Ryzyka + Modyfikator Czasowy.

Wczesna Trzecia Era.....-15
Środek Trzeciej Ery.....+0
Późna Trzecia Era.....+25
Czwarta Era.....-25

Jeśli po modyfikacjach wynik osiągnie lub przekroczy 100, to jedna z „Mrocznych Sił" zauważyła próbę – należy wykonać kolejny rzut otwarty, tym razem odwołując się do zamieszczonej poniżej Tabeli Ryzyka Użycia Czarów TZ-12. Jeśli zaś wynik jest niższy od 100 – nic się nie dzieje.

Efekty opisane w poniższej tabeli mają służyć MG tylko jako pewne wskazówki przy określaniu konsekwencji rzucenia czaru i Mistrz powinien odpowiednio je zmieniać, by uwzględnić wszystkie okoliczności. Na przykład, zastosowanie tych efektów może się opóźnić o całe dni.

	RODZAJ OBSZARU							
Rzut	Schronienie	Cywilizowany/Miasto	Cywilizowany/Wieś	Pogranicze/Miasto	Pogranicze/Wieś	Dzicz	Krainy Cienia	Siedziby Cienia
<= 50	nic	nic	nic	nic	nic	nic	nic	Orientacja
06–20	nic	nic	nic	Orientacja	nic	nic	Orientacja	Spostrzeżenie
21–30	nic	Orientacja	nic	Orientacja	Orientacja	nic	Spostrzeżenie	Istota
31–40	nic	Orientacja	Orientacja	Spostrzeżenie	Orientacja	Orientacja	Spostrzeżenie	Istota
41–50	nic	Orientacja	Orientacja	Spostrzeżenie	Spostrzeżenie	Spostrzeżenie	Istota	Patrol
51–60	nic	Spostrzeżenie	Spostrzeżenie	Spostrzeżenie	Spostrzeżenie	Istota	Istota	Patrol
61–70	nic	Spostrzeżenie	Spostrzeżenie	Zasadzka	Istota	Istota	Patrol	Zasadzka
71–80	Orientacja	Zasadzka	Istota	Porwanie	Istota	Istota	Patrol	Armia
81–90	Orientacja	Porwanie	Zasadzka	Porwanie	Zasadzka	Istota	Zasadzka	Armia
91–100	Spostrzeżenie	Zabójca	Zabójca	Zabójca	Patrol	Zasadzka	Armia	Specjalne
101–150	Spostrzeżenie	Porwanie	Porwanie	Porwanie	Zabójca	Patrol	Specjalne	Specjalne
151–200	Porwanie	Zabójca	Zabójca	Zabójca	Specjalne	Specjalne	Specjalne	Specjalne
201+	Zabójca	Specjalne	Specjalne	Specjalne	Specjalne	Specjalne	Specjalne	Specjalne

RODZAJ OBSZARU – przykłady z późnego okresu Trzeciej Ery.

Schronienie: Obszar całkowicie oczyszczony z jakichkolwiek jawnych sił Cienia (np. Rivendell, Lorien, Szara Przystań, Edhellond, itp.). Ukryci agenci lub zdrajcy mogą mimo to działać.

Cywilizowany/Miasto: Miasto lub miasteczko w regionach względnie wolnych od sił Ciemności (np. Minas Tirith, Dol Amroth, Pelargir, itp).

Cywilizowany/Wieś: Obszary wiejskie w rejonach względnie wolnych od sił Ciemności (np. Shire, Południowy Godnor, itp.)

Pogranicze/Miasto: Miasta lub miasteczka w mniej cywilizowanych regionach, na granicy dziczy lub terytorium Saurona (np. Tharbad, Miasto na Jeziorze, Bree, Edoras, itp.).

Pogranicze/Wieś: Obszary wiejskie w mniej cywilizowanych regionach, na granicy dziczy lub terenów Saurona (np. Rohan, Zachodni Godnor, Żelazne Wzgórza, Północno-wschodnia Mroczna Puszcza, itp.).

Dzicz: Rzadko zaludnione, niecywilizowane regiony pokrywające większość północno-zachodniego Śródziemia w Trzeciej Erze (np. Stary Kraj Pukelów).

Krainy Cienia: Rejony z aktywnymi siłami Ciemności i ich osadami (np. Moria, Południowy Mordor, Południowa Mroczna Puszcza, Bliski Harad, itp.).

Siedziby Cienia: Rejony o wielkiej koncentracji sił Ciemności i ich siedzib (np. Angmar, Dol Guldur, Gorgoroth, itp.).

RODZAJ OBSZARU

Orientacja: Dowolna siła Ciemności na danym obszarze jest świadoma faktu użycia czaru oraz ogólnego kierunku prowadzącego do tego, który go rzucił. To może doprowadzić do „pogoni" (albo ogólnego larum w rejonach, gdzie działają siły Saurona albo w Garnizonach Saurona). Patrz Rozdział 14.2, (str. 66)

Spostrzeżenie: Włącza efekty „Orientacji" oraz przynajmniej jedna z okolicznych sił Ciemności zna dokładny kierunek i przybliżoną odległość do używającego czarów.

Istota: Istota Ciemności (patrz Dodatek D-3, str. 180) znajdująca się w pobliżu, wyczuwa zaklęcie i zaczyna ścigać, skradać się, atakować lub zastawiać zasadzkę na czarodzieja.

Patrol: Włącza efekty „Spostrzeżenia" oraz przynajmniej jeden zorganizowany patrol sił Saurona zaczyna ścigać, podkradać się, atakować lub zastawiać zasadzkę na czarodzieja.

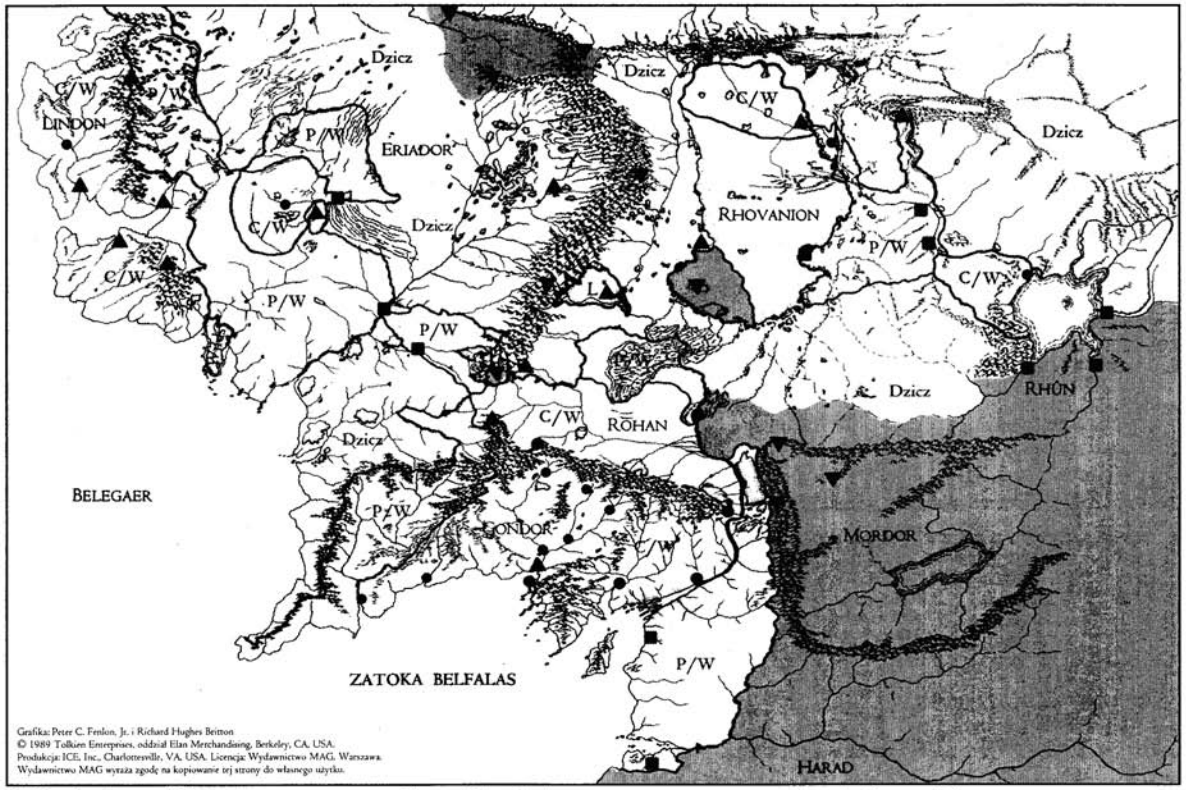
Zasadzka: Włącza efekty „Spostrzeżenia" oraz przynajmniej jedna z sił w danym obszarze znalazła się w pozycji dogodnej do podjęcia próby zastawienia pułapki.

Armia: Włącza efekty „Patrolu" oraz przynajmniej jedna duża, zorganizowana jednostka siła Saurona jest w dogodnej pozycji, aby bezpośrednio zaatakować czarodzieja.

Porwanie: Włącza efekty „Spostrzeżenia" oraz przynajmniej jedna z sił Ciemności wyczuwających zaklęcie będzie próbowała porwać czarodzieja.

Zabójca: Włącza efekty „Spostrzeżenia" oraz przynajmniej jedna z sił Ciemności wyczuwających zaklęcie jest zabójcą - wysłannikiem Saurona, który będzie próbował zabić czarodzieja.

Specjalne: Włącza efekty „Spostrzeżenia" oraz przynajmniej jedna z pobliskich sił Ciemności wyczuwających zaklęcie jest bardzo potężnym agentem lub wodzem sił Saurona, być może jest to nawet Nazgul lub jakiś inny potężny czarownik i jego świta.



Grafika: Peter C. Fenlon, Jr. i Richard Hughes Britton
© 1989 Tolkien Enterprises, oddział Elan Merchandising, Berkeley, CA, USA.
Produkcja: ICE, Inc., Charlottesville, VA, USA. Licencja: Wydawnictwo MAG, Warszawa.
Wydawnictwo MAG wyraża zgodę na kopiowanie tej strony do własnego użytku.

C/W = Cywilizowany/Wieś
P/W = Pogranicze/Wieś
n = Pogranicze/Miasto

Szary = Krainy Cienia
L = Lorien (Schronienie)
Obszary górskie = Dzicz

1 = Cywilizowany/Miasto
▼ = Siedziba Cienia
▲ = Schronienie

INDEKS

• A-B •

AD&D®, konwersja 2256
Ainutowie 6
akrobatyka, umiejętność
  drugorzędna 35, 212
aktorstwo, umiejętność
  drugorzędna 35, 212
aktywność 50
aktywności, rzut 66, 262
Aman 5
animista 30, 82-83
Arda 5
Arms Law 26, 42, 78
artefakty 258-259
artystyczne, grupa umiejętności 35, 213
atak w zwarciu 55
ataki 50-54
  czary kierowane 52, 236
  czary pierwotne 219
  modyfikatory 50
  ogólne zaklęciem 52, 235
  rozmiar 52, 234, 250-251
  rozstrzyganie 50
  rzuty 32
  strzelecki 54, 233
  tabele 233-236
  w zwarciu 33, 54, 233
  wyniki 50-52
  z flanki, z tyłu, z zaskoczenia .. 233
  zaklęcia-pociski
    i zaklęcia-kule 52, 236
  zaklęciem 52
  zbliżenie się do
    przeciwnika 49
  zwierzęta 54, 234
ataki z dystansu 52
Athelas 218, 256
atrybut 19, 26, 27, 79, 96
  degeneracja 74
  określanie 79
  podstawowy 79, 82
  zwiększanie 28, 84-85
  żeńskie 218
atrybut podstawowy 79, 82
Avari 5
Balrogowie 6, 60, 180, 251
barbarzyńca 214
bard 30, 82-83
Beorningowie 28, 157-158
bez zbroi, umiejętność poruszania . 32
bibliografia 226
bieganie 37, 45, 49
bohater gracza ..... (patrz bohater)
bohater niezależny ..... (patrz bohater)
bohaterowie 26-41
  graczy 19, 21, 26, 60-61
  niezależni (BN) .. 19, 21, 26, 59-61
  przygotowani do gry 21
  tabela 252-254
  tabele tworzenia 246-248
  tworzenie 78-97
  wynajmowanie 61
bronie 32, 219, 232
  biegłości 32
  tabela 232

czar-pocisk 52
Czarni Numenorejczycy 28, 80, 158-159
czarodziej 215
czarownik 214
czary 36, 54, 70-73
  ataki 52
  efekty 57
  kierowane 52
  klasy i czas trwania 190
  natychmiastowe 55
  obszar działania 190
  ograniczenia 82-83, 214-217
  parametry i zasięg 190
  poziom 55
  przygotowywanie 54
  rzucanie 36, 54
  skróty i definicje 191
  tabela czarów 236
  tabela czynników tyzyka 264
  w przedmiotach 72
  według nazw ..... (patrz Indeks Czarów, str. 268)
czary kierowane, umiejętność 33
czynniki ryzyka 71
czytanie runów, umiejętność 33
definicje 19
doświadczenie 38-41
  karta punktów doświadczenia .. 229
  poziom (patrz także: poziom) ... 35
  punkty 21, 35, 38-41, 97
  tabele 241
dodatki 113-265
Dorwiniończycy 28, 80, 161-162
dumbledory 60, 182, 251
Dunedainowie 28, 80, 163-164
Dunlandczycy 28, 80, 164-165
działania 19, 52-54
  jeździeckie 45
  konflikt 56
  odwoływanie 43, 46
  ograniczenie 57
  tabela 263
  w zawieszeniu 43
działania w zawieszeniu 43
dzikie zwierzę 19
dzikie zwierzęta 19, 180-189

• E-F •

Easterlingowie 28, 80, 166
ekwipunek 32, 37, 92-93
  obronny 96
  tabela 255
Endor 5
entowie 60, 182, 251
Eriadorczycy 28, 80, 167
Eru 6, 74
Esencja . 19, 30, 36, 70, 82-83, 214-217
Fantasy Hero, konwersja 224
Fastitokalon 60, 183, 251
fauna 60
flora 60

• G-H •

giętkie ciało, umiejętność 35, 212
Gondorczycy 28, 80, 168
gospodarka 77
gotowanie, umiejętność 35, 212
gracze 3, 14, 19, 26

• I-L •

ICE, inne produkty 58
informacje 65
Inteligencja (IG) 27, 79
intryga 64
Intuicja (IT) 27, 79
języki 28, 29, 81, 84-85, 96
  tabele 246, 249
  umiejętność 34
jeździectwo, umiejętność 33
jednoręczne obuchowe
  (bronie), umiejętność 32
jednoręczne tnące (bronie),
  umiejętność 32
kampania 19
karta postaci 21, 78-97, 227
karty postaci i mapy 227-231
Khazad 146-147
kierunek patrzenia 55
kolczuga, umiejętność z kategorii
  „ruch" 32
kolejność działań 42-43
koncentracja 191
Kondycja (KO) 27, 45, 79
konflikt działań 56
konwencje rzutów kostkami 18
konwersja, uwagi 220-225
Korsarze 28, 80, 160-161
kraken 60, 185, 251
krasnoludy 28, 80, 146-147
Krebainy 60, 181, 251
krycie się, umiejętność 33
krytyczne obrażenia 32
krytyczne trafienia 19, 50
  tabele 237-239
kuduk 155
kultura/rasa 28-29, 36, 88-89
  modyfikatory 29, 80-81
  ograniczenia 80
  opisy 146-179
  wybór 80-81
kupowanie 65, 76
Leśne Elfy 28, 80, 152-153
Leśni Ludzie 28, 80, 173
listy czarów . 19, 21, 36, 97, 190-211
  uczenie się 34, 36, 88, 90, 219
  umiejętność 34
  według nazw ..... (patrz Indeks Czarów, str 268)
Lossothowie 28, 80, 170
ludzie 157

• M-N •

mag 30, 82-83
magia 6-7, 70-73
Majarowie 6
maksymalne wyniki 52
manewr statyczny 31
manewry .. 19, 31, 43, 45, 46-49, 56, 68
  bieganie 32
  dynamiczne 48-49
  punkty za manewry 39
  statyczne 46-47
  tabele 242-243
mearasy 60, 186, 251
medytacja, umiejętność 35, 212
miejsca przygód 62-63
  przykładowe ... 102-110, 111-112
miejsca przygód, otoczenie 63

motywy kierujące bohaterami graczy .. 64
muchy Mordoru 60, 183, 251
Mumakil 60, 186, 251
nagolenniki 32, 37, 70, 96
naramienniki 32, 37, 70, 96
Nazgul 8-13, 60, 187, 251
niebezpieczeństwa 63
Noldor 28, 80, 149-150

• O-R •

obchodzenie się ze zwierzętami .. 35, 212
obciążenie 37
  modyfikator 37, 93
obrażenia 19, 34, 38, 50, 75
Obrona Adrenalna 218
obserwacja nieba, umiejętność .. 35, 213
obszary dzikie 60, 66-68, 101
oburęczne (bronie), umiejętność ... 32
obywatel 216
oddziaływanie, grupa
  umiejętności 35, 213
odkrywca 214
odporność 19
odwoływanie działań 43
olbrzymy 60, 184, 251
Olog-Hai 28, 60, 80, 178-179, 187, 251
Onodrimowie (Enty) ... 60, 182, 251
orły, wielkie 60, 182, 251
orientacja 57
orki, zwykłe 28, 80, 175-176
Orki 28, 60, 80, 175, 187, 251
osobowość 20, 24-25, 92
osobowość 92
oszołomienie 50
oszukiwanie, umiejętność 35, 213
otoczenie 3, 62-63
  przykład 98-112
otoczenie strategiczne 65-69
płakuny 60, 186, 251
pływanie, umiejętność 33
półelfy 28, 80, 154
półorki 28, 80, 177
półtrolle 28, 80, 179
Pająki, Wielkie 60, 188, 251
parowanie 19, 52, 55
pech 19, 45, 48, 50
  tabele 241
percepcja 56
  premia 37
  umiejętność 34, 90
Peredhil (półelfy) 154
Pewność siebie (PS) 27, 79
pieniądze ... 28, 37, 76, 84-85, 92-93
pierwsza pomoc 75
  umiejętność 35, 212
pochodzenie 84-87
  możliwości 28, 84-85
  szczegóły 28, 86
podkradanie się/krycie się,
  umiejętność 33
podstępy (umiejętności) 33
podtrzymanie życia 74-75
pogoda 76
  tabela 261
pojedynki 69
polityka 64

INDEKS CZARÓW

• A-C •

Alatm 202
Analiza przedmiotu I, II 201
Analiza tekstu I, II 192
Antydrzwi 193
Antymgła 198
Barwy ochronne 211
Bieg 199
Bieg po gałęziach 202, 210
Bieg po kamieniu 202, 210
Bieg po piasku 202, 210
Bieg po wodzie 202, 210
Blokada drzwi 193
Błogosławieństwo 204
Błysk światła 197, 205
Błyskawica 197
Bystry słuch 192
Chodzenie po wodzie 202, 210
Chowaniec 194
Ciche ruchy 211
Ciemność 211
Ciemność I, II 197
Cienie 211
Cień 204, 211
Ciepłoodporność 211
Cisza 205
Cisza I, II 201
Czytanie ze śladów 210

• D-F •

Daleki szept 201
Dalekosiężne uspokojenie 205
Długie przejście 199
Dół 209
Drobna naprawa nerwów 207
Drobna operacja oka 207
Drobna operacja ucha 207
Drzewochodzenie 202, 210
Dźwięczna pieśń II, III 201
Empatia 208

• G-K •

Gazowe płuca 192
Gojenie poważnych ran 206
Gojenie ran I, III 206
Historia 201
Historia klątwy 204
Historia ścieżki 210
Iluzje, Iluzja II, III 195
Intuicja I, III, V 206
Języki roślin 208
Języki zwierząt 208, 210
Kamienna ściana 197
Kamień/ziemia 197
Kamuflaż 211
Kontrola nad rośliną 208
Kula ognia 196
Kula zimna 196

• L-M •

Latanie I, II 199
Lądowanie 199
Leczenia 203
Leczenie psychiczne 209
Leczenie szczęki 207
Lewitacja 199
Likwidacja Esencji 194
Likwidacja Przepływu 194
Listy czarów Animisty 206-209
Listy czarów Barda 200-201
Listy czarów Maga 196-199
Listy czarów Strażnika 210-211
Lodowate koło 196
Lodowy pocisk 196
Lokalizacja 192
Lokalizacja I, II, III 204
Lokalizacja roślin 208
Lokalizacja zwierząt 208
Magazyn czarów 194
Magiczny zamek 193
Mapa ścieżek I, II 210
Maskowanie 208
Misja 195
Mniejsze pułapki 211
Modlitwa 204
Mowa I, II 205

• N-P •

Nacisk I, II 193
Nagłośnienie 192
Naprawa drobnych naczyń 206
Naprawa głównych naczyń 206
Nasłuchiwanie 194
Natychmiastowe działanie 208
Nauka języka II, III 200
Neutralizacja chorób 210
Neutralizacja klątwy 203
Neutralizacja klątwy II 203
Neutralizacja trucizn 210
Niewidoczność 195
Niewidzialność I, II 195
Nocne widzenie 192
Obecność I, II, III 194
Oblok elektryczności I, II, III 198
Oblok śmierci 198
Obserwacja 194
Ochłodzenie powietrza 196
Ochrona I, II, III 203
Ochrona obszaru I, II, III 203
Oczyszczenia 209
Oczyszczenie pożywienia/wody 209
Oczyszczenie wody 198
Oczyszczenie ziół 208
Odbicie organicznego ostrza 204
Odbicie organicznego pocisku 204
Odbicie ostrza 193
Odbicie pocisku 193
Oddychanie pod wodą 204
Odpieranie czarów 203
Odporność 204
Odporność na choroby 209
Odporność na ciepło 192
Odporność na ciepło i zimno 204
Odporność na trucizny 209
Odporność na zimno 192
Ogniste koło 196
Ognisty pocisk 196
Operacja chrząstek 207
Operacja kości czaszki 207
Operacja nosa 207
Operacja organu 207
Operacja ścięgna 207
Opowieść o śmierci 206
Opóźnione światło 205
Osłabienie 193
Oszołomienie 205
Oślepienie 205
Otwarte listy czarów Esencji 192-195
Otwarte listy czarów Przepływu 202-205
Otwieranie I, II 193
Otwieranie/zamykanie przejść 193
Pieśni władzy 200
Pieśń ciszy 200
Pieśń II, III 201
Pieśń oszołomienia 200
Pieśń pokoju 200
Pieśń powstrzymania 200
Pieśń snu 200
Pieśń strachu 200
Pieśń zapomnienia 200
Pieśń zauroczenia 200
Płomienna aura 196
Pływanie 202, 210
Pochodzenie 201
Pochodzenie fragmentu 200
Podgrzanie stałej materii 196
Podtrzymanie życia I, II 206
Połączenie 206, 207
Połączenie z materią organiczną 202
Portal 199
Poruszanie się w naturze 202
Posłuszeństwo 195
Poważna naprawa nerwów 207
Poważna operacja oka 207
Poważna operacja ucha 207
Powietrzny most 199
Powstrzymanie rozkładu I, II 206
Poznanie 192
Prawa dźwięku I, III 201
Prawa lodu 196
Prawa ognia 196
Prawa światła 197
Prawa wiatru 198
Prawa wody 198
Prawa ziemi 197
Prawdziwa pieśń oszołomienia 200
Prawdziwa pieśń pokoju 200
Prawdziwa ściana ziemi 197
Prawdziwa wodna ściana 198
Prawdziwa wycena 201
Prawdziwe pływanie 202, 210
Prawdziwe przewidywanie pogody 202
Prawdziwe uleczenie nerwów 207
Prawdziwy urok 195
Produkcja ziół 208
Promień światła 197
Protekcje 204
Próżnia 198
Przebranie/maskowanie 211
Przebudzenie 203
Przejście bez śladu 210
Przemiana w istotę humanoidalną 199
Przemiany żywych istot 199
Przeniesienie I, II 199
Przepływ bezpośredni 206
Przerost 208
Przeszłość przedmiotu 210
Przewidywanie burz 202
Przewidywanie pogody 211
Przycelowanie 193
Przyspieszenie I, III 199
Przyspieszenie wzrostu 208
Przytrzymanie 195, 205
Przywołanie bryzy 198, 202
Przywołanie deszczu 198
Przywołanie mgły 198, 202
Pułapkologia 193
Puste myśli 211

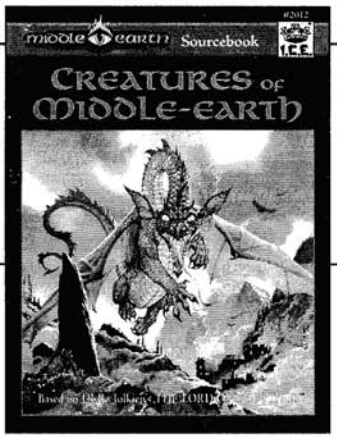
• R-Ś •

Ramię Esencji 193
Regeneracja I, III 203
Rozbrajanie I 193
Rozpalenie stałej materii 196
Rozproszenie czaru 203
Rozproszenie Esencji 194
Rozproszenie Przepływu 194
Rozumienie mowy 200
Równowaga 192
Run I, II, III, V 194
Samowystarczalność 209
Schłodzenie stałej materii 196
Sekrety kości/mięśni 207
Sekrety magii 194
Sekrety natury 211
Sekrety organów 207
Sen V, VII, X 195
Skok 199
Skroplenie 198
Słyszenie z daleka 194
Spękanie 197
Sposoby poruszania się 210
Sprint 199
Sprowadzenie żywności 209
Studiowanie I, II, III 200
Stworzenie wody 209
Stworzenie żywności 209
Sugestia 195
Szybki bieg 199
Szybkość I, III 199
Ściana drewna 209
Ściana lodu 196, 209
Ściana ognia 196
Ściana powietrza 198, 209
Ściana ziemi 197, 209
Ściana zimna 196
Ścieżki dźwięku/światła 205
Ścieżki Esencji 192
Ścieżki krwi 206
Ścieżkologia 210
Świadomość natury 211
Świadomość natury I, II, III 202
Światło 211
Światło I, II 197, 205
Świetlny pocisk I, II 197, 205

• T-Z •

Tajemnice dróg 210
Tamowanie dużego krwotoku 206
Tamowanie krwi I, V 206
Tarcza 193
Telekineza I, II 193
Telepatia 194
Teleportacja 199
Transfuzja krwi 206
Tropienie 210
Tworzenie 209
Ukojenie umysłu 205
Ukrycie śladów 210
Uleczenie mięśnia 207
Uleczenie odmrożenia/poparzenia I, II, III 203
Uleczenie stawu 207
Urojenie I, II 195
Urok 195
Uspokojenie I, II, III, IV, V 205
Uspokojenie wody 198
Usunięcie trucizny 209
Uśpienie zwierzęcia 208
Uzdrowienie 10, 50 203
Wezwanie I, III, V 208
Wezwanie ognia 196
Wezwanie zimna 196
Wgląd w umysł I, III 200
Wibracje I, II 193
Widzenie panoramiczne 192
Widzenie z daleka 194
Wiedza 200
Wiedza o języku 200
Wiedza o naturze 202
Wiedza o przedmiotach 201
Wielka pieśń 201
Wielkie światło 205
Wietrzny spacer 202
Wizja senna I, III 206
Władza nad dźwiękiem 201
Władza nad roślinami 208
Władza nad umysłem 195
Władza nad zwierzętami 208
Wodna ściana 198, 209
Wodne płuca 192
Wodne widzenie 192
Wodny pocisk I, II 198
Wycena metali/klejnotów 201
Wycena przedmiotu 201
Wyciszenie 205
Wyczucie mocy 192
Wygląd rośliny 204, 211
Wygląd zwierzęcia 204
Wygnanie choroby 209
Wyjałowienie 211
Wykrycia 204
Wykrycie choroby 209
Wykrycie Esencji 192, 204
Wykrycie klątwy 201, 204
Wykrycie mocy 201
Wykrycie niewidzialnych 192, 204
Wykrycie Przepływu 192, 204
Wykrycie pułapek 192, 204
Wykrycie pułapki 202, 210
Wykrycie trucizny 209
Wykrycie zasadzki 210
Wykrycie zła 192, 204
Wyleczenie drobnego złamania 207
Wyleczenie poważnego złamania 207
Wyleczenie zwichnięcia 207
Wypatrywanie 194
Wzmocnienie fizyczne 192
Wzmocnienie ziela 208
Zaczarowana lina 197
Zagotowanie płynu 196
Zamek 193
Zamkologia 193
Zamrożenie płynu 196
Zamrożenie 211
Zapalenie drewna 196
Zaprzyjaźnienie się 208
Zatrzymanie powietrza I, II 198
Zdjęcie klątwy 203
Ziemia/błoto 197
Ziemia/kamień 197
Zimnoodporność 211
Złota drzemka 205
Złudzenie dźwiękowe 195
Złudzenie smakowe/ zapachowe 195
Złudzenie świetlne 195
Zmiana rozmiarów 199
Zmiana własnej wielkości 199
Zmiażdżenie kamienia 197
Zmieszanie 195
Zmiękczenie ziemi 197
Zmniejszenie oszołomienia I, III 203
Zmrożenie stałej materii 196
Zmysły Esencji 194
Znaczenie przedmiotu 201
Znajdowanie pożywienia 211
Znajdowanie schronienia 211
Znajdowanie wody 211
Znajomość rośliny 208
Znak oszołomienia 194

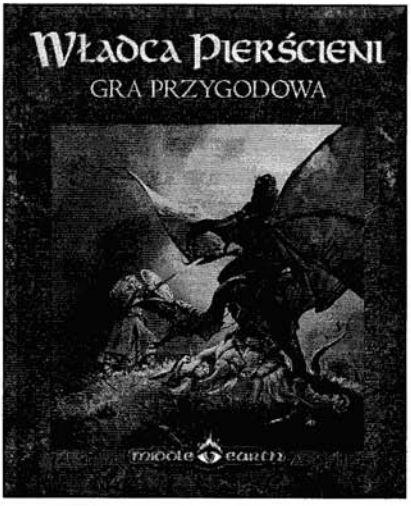
J.R.R. Tolkien stworzył jeden z najpiękniejszych światów w historii literatury – Śródziemie. Książki takie jak Hobbit, Władca Pierścieni czy Silmarillion podbiły serca czytelników na całym świecie. Już wkrótce nakładem Wydawnictwa MAG ukażą się dodatki do gry Śródziemie, dzięki którym fani jego twórczości i doświadczeni gracze będą mogli lepiej poznać historię, kulturę i geografię tej wspaniałej krainy.



Stwory Śródziemia. Dodatek do Śródziemia, który opisuje istoty, zamieszkujące świat Tolkiena – Balrogów, Upiory Pierścienia, olifanty, czarne łabędzie, giganty, ulmodili (delfiny) oraz wiele, wiele innych. Dokładne opisy, mapy, oraz przepiękne ilustracje czynią z tego podręcznika nieocenioną pomoc dla każdego Mistrza Gry.

W poszukiwaniu Palantiru. Przygoda, w której prowadzeni przez graczy bohaterowie wyruszają w długą i niebezpieczną podróż, aby odnaleźć jeden z legendarnych Palantirów. Ciekawa akcja, zagadki, groźni przeciwnicy oraz inne atrakcje zapewniają wiele wieczorów dobrej zabawy.

Nakładem Wydawnictwa MAG ukazała się już gra oparta na twórczości J.R.R. Tolkiena – „Władca Pierścieni". Dla młodych osób zafascynowanych Śródziemiem może ona stanowić wstęp do poważniejszych przygód. Wszystkie dodatki do „Śródziemia – Gry Fabularnej" są równocześnie przeznaczone do „Władcy Pierścieni" i odwrotnie. Nie zwlekaj, wstąp na ścieżkę, która poprowadzi cię ku przygodzie...



Władca Pierścieni to system dla osób młodych i stawiających pierwsze kroki w dziedzinie gier fabularnych. Prosty język i reguły, atrakcyjność i bogate zaplecze literackie czynią z tego systemu doskonałą zabawę dla zafascynowanych przygodą ludzi.

Pudełko gry zawiera podręcznik z zasadami, zeszyt z pierwszą przygodą oraz dodatek z opisami przykładowych bohaterów, mapkami i planami. Do zestawu dołączono kolorową mapę Śródziemia oraz kartonowe sylwetki występujących w grze postaci.

middle earth

I.C.E.

ŚRÓDZIEMIE™
GRA FABULARNA

Gra fabularna w stylu fantasy, osadzona w świecie J. R. R. Tolkiena.

„Przeszyli Froda spojrzeniem i rzucili się ku niemu. W rozpaczy hobbit także dobył miecza i wydało mu się, że ostrze rozbłysło czerwonym płomieniem jak pochodnia. Dwaj napastnicy zatrzymali się. Trzeci, wyższy od innych, miał długie, połyskliwe włosy, a na hełmie koronę. W jednej ręce trzymał miecz, w drugiej nóż, a zarówno ten nóż, jak i dzierżąca go ręka lśniły bladym światłem. Runął naprzód prosto na Froda"

— *Władca Pierścieni*

W grze fabularnej odgrywasz rolę bohatera „żywej" opowieści. ***Śródziemie – gra fabularna (MERP)*** i związane z nią leksykony umożliwiają, dzięki zawartej w nich wiedzy, rozgrywanie przygód w najwspanialszym świecie fantasy, jaki wymyślono – Śródziemiu J.R.R.Tolkiena.

Gra *Śródziemie* jest krokiem naprzód dla tych, którzy doświadczyli już dreszczyku emocji, grając we wprowadzający system firmy ICE – *Władca Pierścieni*™. Jest także doskonała dla bardziej doświadczonych graczy, szukających realistycznego, ale jednocześnie łatwego w grze systemu *role-playing*.

Polskie wydanie *Śródziemia – gry fabularnej* jest tłumaczeniem drugiej, poprawionej edycji oryginalnej i zawiera:

- Szablony postaci ze Śródziemia dla tych, którzy chcą błyskawicznie wcielić się w interesujących, w pełni ukształtowanych bohaterów.
- Kompletny *System Tworzenia Bohatera*, umożliwiający wcielanie się w hobbitów, elfy, krasnoludy, ludzi, orków, trolle itp.
- *System Magii* z prostymi, jednak kompletnymi regułami, odzwierciedlającymi unikalną naturę magii i magicznych mocy w Śródziemiu.
- Bogaty *System Walki*, realistyczny, szybki i doskonale sprawdzający się w grze.
- *Wskazówki dla Mistrza Gry*, dotyczące podróżowania, spotkań, pogody, zdarzeń przypadkowych, leczenia, mikstur, magicznych przedmiotów i wielu innych rzeczy.
- Szczegółowe informacje o *Stworach i Ludach*, opisy ważniejszych zwierząt i potworów oraz kultur Śródziemia.
- Rozszerzony zestaw umiejętności drugorzędnych, czyli możliwości wynikających z pochodzenia bohatera oraz jego profesji.
- Kompletna *Przykładowa przygoda*, osadzona w Siedzibach Trolli wraz z rysunkami i mapami.

Produkcja i dystrybucja:
Wydawnictwo MAG
00-773 Warszawa, ul. Dolna 43/45
tel. (022) 416042; fax (022) 415894

Prawa do polskiego przekładu:
Copyright © 1996 MAG

ISBN 83-86572-45-0

#ŚRRPG

Cena: 49,50 ZŁ

Oryginalne opracowanie: Iron Crown Enterprises, Inc.

Polska wersja została wyprodukowana w porozumieniu z Iron Crown Enterprises, Inc., Charlotesville, Virginia, USA, wyłącznego posiadacza wszelkich praw do gier fabularnych i gier planszowych, opartych na powieściach J. R. R. Tolkiena HOBBIT® i WŁADCA PIERŚCIENI™.

Copyright © 1984, 1986, 1994, 1995 TOLKIEN ENTERPRISES. *Śródziemie - gra fabularna*™, *Hobbit*®, *Władca Pierścieni*™ oraz wszystkie zawarte w nich postacie i miejsca są znakami handlowymi, będącymi własnością TOLKIEN ENTERPRISES, oddziału SAUL ZAENTZ COMPANY, Berkeley, Kalifornia, USA – wykorzystywanie ich bez zezwolenia jest prawnie zakazane.