

Obiecanki-cacanki

Wprowadzenie do gry *Ars Magica*[™]

*Zestaw Szybkiego Startu obejmuje wszystko, co potrzebne do jak najszybszego rozpoczęcia gry w Mitycznej Europie, a więc: skrócone zasady, powierzchowny opis świata, sześć stworzonych postaci oraz krótki, acz charakterystyczny dla *Sztuki Magii* scenariusz.*

Od tłumacza

Chciałbym już na wstępie wyjaśnić kilka kwestii, które: albo powstały w wyniku tłumaczenia albo zostały nieco zaniedbane przez autora. Wpierw brakujące definicje:

– faerie [czyt.: feeri] (określana również mianem: Fej l. mn.: Feje) – nadnaturalna zwykle człekokształtna istota będąca uosobieniem dzikości; chodzi tu o: leśne duszki, gnomy, sidhe, krasnoludki itp.

– świeccy – pospolity, zwykły lud Mitycznej Europy; grupa ta nie obejmuje magów ani kleru, który utożsamia się z nadnaturalną mocą Kościoła;

– hermetyczny – odnoszący się do Zakonu Hermesa;

– zapis: „x+” (gdzie „x” to liczba) oznacza tyle co „x lub więcej” (np. widząc „5+”, czytamy to jako: „pięć lub więcej”).

Muszę także nadmienić, iż żaden produkt firmy Atlas Games z grą *Ars Magica* włącznie nie został jak dotąd przetłumaczony na język polski.

Wszelkie uwagi i niejasności odnośnie *Sztuki Magii* proszę kierować do mnie (e-mail: pauluss@pulsar.net.pl). Zaś przekład Nigrasaxy (kolejnego podarunku od firmy Atlas Games) należy wypatrywać na mojej stronie www (<http://www.pulsar.net.pl/~pauluss/>).

Chciałbym jeszcze podziękować Jackowi Dukajowi za drobną pomoc w tłumaczeniu. A poza tym życzyć miłej zabawy.

Paweł Radecki

Witamy!

Najserdeczniej witamy w grze *Ars Magica*[™]. Zestaw Szybkiego Startu jest swego rodzaju zaproszeniem do wzięcia udziału w niezwykłych przygodach *Mitycznej Europy*[™] – średniowiecznego świata, w którym legendy miesza się z rzeczywistością. To właśnie tutaj znajdziesz zawistne leśne duszki broniące mrocznych lasów, olbrzymie smoki siejące postrach wśród wiejskiego ludu, królów rządzących zgodnie z wolą Boga oraz potężnych czarodziei parających się *ars magica*, czyli sztuką magii.

Trzymany w tej chwili przez ciebie Zestaw Szybkiego Startu umożliwi odbyć pierwszą sesję w konwencji gry *Ars Magica*. Zatem doskonale się on nadaje do demonstracji systemu podczas konwentów czy w sklepach. Nie mamy jednak też nic przeciwko, byś spokojnie w domu, wraz ze swoimi kolegami usiadł i wkroczył w rzeczywistość Mitycznej Europy. A scenariusz nie należy do rozwlekłych – jego odegranie przy zdecydowanych graczach nie powinno zająć więcej niż trzy godziny.

Zamieszczona tu przygoda została w dość specyficzny sposób skomponowana, a mianowicie tak, by mogła być poprowadzona bez żadnych przeszkód przez początkującego opowiadacza, który nigdy wcześniej nie miał kontaktu z grą *Ars Magica*. Doświadczony prowadzący albo i ten, który jest zaznajomiony z czwartą edycją tegoż systemu, z pewnością będzie startował z wyższego szczebla, lecz nie czuj się ani trochę tym zażenowany. Po zapoznaniu się z tą broszurą ty też będziesz mógł poprowadzić zawarty tutaj scenariusz. I to wcale nienajgorzej, jeśli się

postarasz. Gdybyś spotkał się z jakimiś niejasnościami bądź niedopowiedzeniami, w ogóle się nimi nie przejmuj. Grunt w tym, by spróbować, jak to jest w Mitycznej Europie i dobrze się bawić.

Zanim zaczniesz

Przede wszystkim, jeśli masz zamiar uczestniczyć w tej przygodzie w roli gracza, natychmiast przejrzyj swą lekturę, inaczej popsujesz sobie zabawę. Jeśli natomiast jesteś opowiadaczem, to rozpocznij czytanie od skrótowo omówionych zasad oraz pobieżnego opisu świata, które znajdziesz na kilku końcowych stronach. W przeciwnym razie, nie mając zielonego pojęcia, na czym *Sztuka Magii* polega,

Autorzy

Opracowanie scenariusza: David Chart

Tłumaczenie: Paweł Radecki

Wydawca produktów linii *Ars Magica*: Jeff Tidball

Ilustracje: Eric Hotz i Eric Pommer

W celu otrzymania informacji lub katalogu pisz na adres:

Atlas Games

PO BOX 131233

Roseville, MN 55113

USA

Obsługa klientów: (612) 638-0098

E-mail: atlasgames@aol.com

WWW: members.aol.com/atlasgames



Obiecanki-cacanki

przygoda może ci się wydać niezrozumiała i tym samym niezwykle trudna.

Skoro już przejrzalesz zawarte z tyłu informacje, nic nie stoi na przeszkodzie, byś przeczytał wreszcie scenariusz. Zrób to mimo wszystko dokładnie – w końcu to ty będziesz prowadził przygodę i na twoich barkach spocznie odpowiedzialność za jej płynność. Choć przyjdą zapewne i momenty, w których będziesz musiał improwizować, przygotuj więc się i na to. Dobrze by było także przewertować karty postaci swoich graczy w celu uzyskania ogólnego poglądu, co też oni będą mogli zrobić. Nie zapomnij również skopiować graczym kart postaci oraz przedstawić im przed sesją kilka podstawowych reguł, które rządzią Mityczną Europą.

Umieszczone w tej broszurze zasady oraz opis świata świadomie zostały uproszczone, bowiem tylko w ten sposób można przyspieszyć czas przygotowań do gry. Dokładnie omówiono je w podręczniku głównym oraz w niektórych suplementach systemu **Ars Magica**. W dobrych sklepach z grammi fabularnymi nie powinno być większych problemów z ich nabyciem. Jeśli jednak masz trudności w zakupie gry **Ars Magica** lub jakiegokolwiek innego produktu firmy Atlas Games, wówczas zapytaj sprzedawcę, czy nie mógłby ich sprowadzić albo bezpośrednio skontaktuj się z nami, pisząc na wskazany wcześniej adres.

Libellus

Dziesięć lat przed czasem fabularnym scenariusza Stephen Eruditus z Jerbiton założył zgromadzenie Libellus. Dekada to wcale nie tak dużo, jak na wiek zgromadzenia, więc jest ono raczej młode. Przez te dziesięć lat bohaterowie graczy niezależnie od siebie pokończyli hermetyczne studia, stając się wreszcie pełnoprawnymi magami. Wkrótce zostali przez Stephena zwerbowani do Libellus, gdzie nawiązali ze sobą znajomość. W zgromadzeniu tym przebywają już przynajmniej pięć lat, dlatego też nie obcy im jest kierunek jego rozwoju.

Libellus promieniuje wewnątrz siebie magiczną aurą o wartości 3, co znaczy, iż wszystkie rzuty obejmujące rzucanie czarów w tym rejonie powiększane są o 3. Zgromadzenie otacza kamienny mur, w którym znajduje się brama strzeżona przez grogów.

W skład zabudowy wchodzi następujące budynki: baraki dla grogów, kryte dachówką; sala obrad i biblioteka, kuchnie, stajnie oraz po jednym *sanctum*¹ dla każdego maga. *Sancta* stanowią oddzielne kamienne budynki pokryte strzechą, z wyjątkiem pracowni Stephena, którą osłaniają dachówki. Zgromadzenie planuje niebawem zmienić pokrycie dachów innych budynków także na dachówkowe.

Sala obrad

Sala obrad jest nieco większa niż wymagają tego potrzeby zgromadzenia. Ma 13 kroków wzdłuż, 8 kroków wszerz oraz dość wysoki dach. Oświetleniu służy latarnia umieszczona na środku pokoju. Zaś przy niej stoi długi stół i siedem krzeseł w jego sąsiedztwie, jedno dla każdego maga. Ponadto, nad wejściem znajduje się balkon, gdzie dla ewentualnych obserwatorów obrad przewidziano miejsca stojące. Na ścianach widnieją arrazy przedstawiające wielkich poetów: Homera, Wergiliusza, Verderis² i Chrétien de Troyes. Gobelin z Verderis wisi na przeciw drzwi, za szczytem stołu, pozostałe na ścianach bocznych.

Scena rozpoczynająca

Jednego dnia, wcześniej rano głośna eksplozja rozbrzmiewa z któregoś budynku i wszyscy magowie wybiegają ze swych pracowni, by zobaczyć, co się stało. Ich oczom ukazuje się Stephen stojący przed swoim *sanctum* i otoczony przez migoczące światła, które od czasu do czasu wbijają się w jego ciało. W międzyczasie słychać także ciężki stęp konia, który zbliża się z zewnątrz zgromadzenia w kierunku jego otwartej bramy. Jeździec to posłaniec z Domu Mercere – Jocelin. Wkraczając na teren Libellus, obserwuje wraz z bohaterami, jak obraz Stephena niknie.

Stephen wszedł właśnie w Ostateczny Zmierch (stan, w którym mag ulega własnej magii, opuszczając tym samym swoje ciało na zawsze). Jocelin może

wyjaśnić to zjawisko bohaterom, jeśli zajdzie taka potrzeba. Powie wówczas uczenie: „Nad potężną siłą, jaką jest magia, panować można do czasu, aż nie weźmie ona góry nad ciałem swego stwórcy. Jeśli taka sytuacja nastąpi, mówimy o Ostatecznym Zmierchu. Nie wątpię, że wasi mistrzowie ostrzegali was przed tym niebezpieczeństwem.”

Bohater, który postanowi zbadać, dlaczego przyjacielski mag wszedł w Zmierch (i wykona pomyślny rzut na Inteligencję + Teorię Magii 9+), odkryje, że Stephen popełnił prosty, choć feralny w skutkach, błąd podczas rutynowych prac badawczych.

Jocelin z Mercere

Jocelin należy do grupy Czerwonoczapkich (magów z Domu Mercere, którzy nie dysponują magicznymi zdolnościami, a zwani są w ten sposób ze względu na noszone dość charakterystyczne nakrycie głowy). Podobnie jak bohaterowie jest członkiem Trybunału Stonehenge, jednak funkcjonuje w nim już ładnie kilkanaście lat. Zawsze mile widziano go w Libellus, więc, niosąc bardzo ważną wiadomość, ma okazję się za to pięknie odwdziżyć. Zsiadłszy ze zmęczonego konia, oznajmi, że sprawa, o której chce poinformować bohaterów, jest niezwykle pilna. Nakaże im natychmiast zebrać się w sali obrad. A istotę informacji przedstawi następująco:

„Quaesitor Timor zmierza w kierunku waszego zgromadzenia w towarzystwie potężnego Flambeau – Hoplity Cremate Spurius. Przybędzie jutro wieczorem. Timor została wysłana w celu zbadania jakiejś podejrzananej kwestii, która ma miejsce w obrębie Libellus. Wygląda to na coś poważnego, inaczej nie posyłałoby z nią Flambeau. Doprawdy nie wiem, co mają zamiar wam zarzucić. Więc w takiej sytuacji nie pozostaje mi nic innego jak zaproponować, byście dowiedzieli się, na czym rzecz polega i przygotowali się do obrony.”

Jocelin, niestety, nie zna żadnych szczegółów. Jeśli bohaterowie nie mają pojęcia, w czym może tkwić problem, zasugeruje, żeby zbadali pomieszczenia Stephena. Bo z tego co wie, Timor, odwołując się do interpretacji Hermetycznego Prawa, zrzuci odpowiedzialność Stephena na nich, skoro ów mag wszedł w Ostateczny Zmierch i nie może się sam bronić. Czerwonoczapki także objaśni, iż każde bezapelacyjne naruszenie Kodeksu najpewniej poia-

¹ sanctum (z łac.) – pracownia, l. mn.: sancta (przyp. tłum.).

² Verderis to fikcyjna postać – poeta z Domu Criamon (przyp. tłum.).

Kilka innych zasad, które powinieneś znać

Magiczna Odporność

Większość magów i nadnaturalnych istot posiada odporność na magię. Zasady omawiające ten aspekt są dość skomplikowane i z tego względu nie mogą być tu przytoczone. Jeśli nie chcesz mieć ich na karku, to po prostu odejmij pięciokrotną wartość *Parma Magica* („parma magica” znaczy tyle co „magiczna tarcza”) lub wartość Magicznej Odporności, jeśli takowa istnieje na karcie postaci odpornej na magię, od wyniku rzutu kością obejmującego rzucenie czaru.

Naprowadzanie czarów

Czary, w których opisie umieszczono słowa: „Naprow. +x” wymagają naprowadzenia, zanim przyniosą jakikolwiek pożyteczny efekt. Rzucając jeden z nich, powinno się wykonać rzut stresowy na Percepcję + Finezję + modyfikator Naprowadzania. Na potrzeby tego scenariusza przyjmij, że

każdy otrzymany rezultat większy lub równy 6 jest równoznaczny z pomyślnym naprowadzeniem danego czaru.

Otrzymywanie obrazów

W sytuacji kiedy bohaterowie mogą zostać fizycznie zranieni, w tekście zaznaczona zostanie: „+x do obrazów”. Wówczas wykonaj rzut stresowy i dodaj wspomnianą liczbę. Tymczasem za obiekt doznający obrazów wykonuje się również rzut stresowy powiększony o wartość Wyparowań. Następnie odejmij sumę drugą od pierwszej, uzyskany wynik podziel przez 5 (odrzucając przy tym ewentualne ułamki), a otrzymasz ilość poziomów Żywotności, które traci atakowany obiekt. Oczywiście, jeśli różnica wychodzi ujemna, przedmiot ataku nie odnosi żadnych obrazów. Skutek obniżenia poziomów Żywotności jest bardzo podobny do efektu zmniejszenia poziomów Zmęczenia, tzn. za każdy obniżony poziom otrzymuje się stosowny ujemny modyfikator przydzielany do

wszelkiego rodzaju czynności. Wspomniane modyfikatory z poziomów i Żywotności, i Zmęczenia kumulują się. Mimo wszystko poziomy Żywotności odzyskiwane są znacznie dłużej niż ma to miejsce w przypadku poziomów Zmęczenia, dlatego też załóż, że w tym scenariuszu bohaterowie nie zdążą zagoić swych ran.

Parametry czarów: Zasięg, Czas Trwania, Cel

Każdy czar posiada przyporządkowane parametry z powyższych kategorii, określające zasięg, czas i obiekt jego działania. Można to sprawdzić, zerkając na czary sformułowane umieszczone na karcie postaci tego czy owego maga. W wypadku gdy nie bardzo wiesz, co one znaczą, po prostu zdej się na swój rozsądek. Jeśli masz pod ręką podręcznik główny, zajrzyj na strony 103-104, gdzie znajdziesz wyjaśnienie, co dany parametr znaczy.

gnie za sobą natychmiastowy wyrok, którego Crema-te Spurio nie szczędzi wykonać.

Opis

Jocelin ma na sobie estetycznie dobrane, lecz zabrudzone od podróży szaty oraz czerwoną czapkę hermetycznego posłańca. Wygląda raczej nieszczególnie: szatynowe włosy, także broda i zielone oczy. Nie posiada żadnych zdolności magicznych, aczkolwiek nosi pierścień zapewniający mu magiczną odporność na poziomie 25. U boku skrywa także toporek oraz zaklęty puklerz, który odbija każdy skierowany weń cios. W istocie Jocelin jest niezgorszym wojownikiem, lecz w czasie scenariusza nie powinien mieć okazji tego udowodnić.

Faworyzuje Libellus, po części dlatego, że jego magowie zawsze go należąco szanowali, zaś po części z tego względu, iż ma słabość na punkcie odkryć – wierzy, że właśnie to zgromadzenie będzie wiodło prym wśród całego Trybunału, o ile da mu się trochę czasu na rozwój. Stąd też dość szybko dostarczył bohaterom cenną informację, co bez wątplenia nie jest sprzeczne z Kodeksem, jednak Quaesitoris nie patrz na takie rzeczy przychylnym okiem.

Zauważ, że Jocelin zalicza się do jednego z bardziej doświadczonych członków Zakonu i w każdej sytuacji będzie służył pomocą bohaterom. Potraktuj go jako swego rodzaju rzecznika, który w twoim imieniu może przekazać pewne porady graczom.

Badania

Jeśli grupa naszych magów nie zbada *sanctum* Stephena, to nie dostrzeże żadnego związku ze sprawą i tym samym znajdzie się w całkiem kłopotliwej sytuacji, gdy zjawi się Timor. Dlatego Jocelin podpowie im, by rozejrzeli się po pracowni Stephena, jeśli sami na to nie wpadną.

Nieźnym pomysłem jest zagadnąć o niego grogów a zwłaszcza Mauda, gdyż pozwoli to uzyskać wiele wartościowych informacji na temat przeszłości maga. Spytawszy odpowiednio, bohaterowie dowiedzą się, iż niegdyś Stephen prowadził ożywioną korespondencję, która nie przechodziła przez żadnego z Czerwonoczapkich. Prócz tego, kilka lat temu wybył na parę dni ze zgromadzenia, zabierając ze sobą jakąś przedziwną kamienną płytę. Magowie mogli by sądzić, że zapamiętaliby coś takiego, ale mylą się – tyle razy opuszczał zgromadzenie na kilka dni, że z pewnością przeoczyli fakt, iż mógł coś podejrzanego ze sobą wynieść. Dobra pamięć pozwoli natomiast stwierdzić, iż krucyfiks pojawił się w jego *sanctum*, właśnie po powrocie z wyprawy związanej z ową kamienną płytą.

Duże znaczenie dla scenariusza ma także przeszkanie książek w bibliotece na temat kilku punktów Hermetycznego Prawa traktujących o tym, iż handel książkami ze świeckimi może w niektórych sytuacjach stanowić naruszenie Kodeksu. Patrz: przypis nr 1.

Sanctum Stephena

Pracownię Stephena tworzą trzy pokoje: przedsionek, pomieszczenie mieszkalne i laboratorium. Ażeby dostać się do tego ostatniego, trzeba przejść przez dwa pierwsze.

PrzedSIONEK

Pomieszczenie to urządzone dość komfortowo, bowiem rozstawiono w nim meble: stół z czterema krzesłami oraz szafę z porcelaną i sztuccami przeznaczonymi dla gości. Na ścianach wiszą dwa arras przedstawiające sceny z historii Rzymu. (Na jednym Horatius Cocles broni jakiegoś mostu, a na drugim Mucius Scaevola wkłada swą dłoń w ogień). Pomiędzy tego nie ma tu nic interesującego.

Pomieszczenie mieszkalne

Ten mały pokój mieści w sobie łóżko, stolicek z nader często używaną miednicą i dzbankiem do mycia oraz skrzynię z przednią odzieżą. Przybory toaletowe zdążyły się już wysłużyć, gdyż Stephen za

wszelką cenę nie chciał, by ktoś wyczuł, że prowadzi jakieś podejrzone eksperymenty ze świeckimi. Choć w pomieszczeniu nie ma żadnych szczególnych dekoracji, jednak nadzwyczajna jakość ubrań wskazuje na to, iż Stephen dorabiał na boku bez wiedzy innych magów ze zgromadzenia.

Laboratorium

Jest to najważniejsze pomieszczenie w całym budynku, bo całkiem rozległe i równie ciekawe. Jego ściany obstawiono ciężkimi stołami, na których Stephen poumieszczał swoje przyrządy laboratoryjne. Ponadto, nad drzwiami wisi krucyfiks, co stanowi rzadkość wśród hermetycznych magów, ponieważ naprawdę niewielu z nich należy do grupy chrześcijan. W centrum pokoju znajduje się wolno stojący na trójnogu piecyk¹, w którym radośnie płonie sobie ogień. Zaś za nim umieszczono pulpit z jakimiś papierami. Na podłodze widać także leżącą przy drzwiach wielką, kamienną płytę kształtem i rozmiarem przypominającą trumnę.

O ile nikt nie pomyśli o tym, by sprawdzić, czy są tu magiczne pułapki, to Jocelin podsunie im tą myśl. Na szczęście nie ma żadnych, jest za to coś ciekawszego — patrz niżej: akapit o piecyku.

Przyrządy laboratoryjne

Nie ma w nich nic osobliwego, podobne bohaterowie mają w swoich własnych laboratoriach. Wyjątek stanowią niektóre narzędzia, ale z czasem, w miarę rozwoju w dziedzinie prac laboratoryjnych, przestaną one zdumiewać.

Krucyfiks

Ów nie magiczny krzyż zrobiono ze złota, a zdobią go cztery klejnoty: po jednym na każdym ramieniu. Właściwie jest on jedynym elementem w całej pracowni, który razi. Po pierwsze — jako symbol chrześcijański, po drugie — przez swój przepych. Można go w łatwy sposób zdjąć, bo wisi po prostu na gwoździu. Na odwrocie widnieją słowa: „*donum abbatis Sancti Edmundi*”, czyli dar Opactwa Świętego Edmunda. Rzeczony klasztor leży o dwa dni drogi konno od zgromadzenia.

Pulpit

Na pulpicie widać stertę kartek, na których sporządzono szkic teologicznego traktatu na temat akceptacji naturalnej magii i ryzyku piekielnej pokusy, jaką niesie ze sobą owa magia. Znaleźć tu można wiele odwołań do Abelarda, Arystotelesa, św. Augustyna, jak wielu innych pomniejszych osobistości. Acz praca wygląda wyraźnie na niedokończoną, to już po nakreślonym fragmencie można stwierdzić, iż autor przedstawił, popartą silnymi argumentami, obronę ortodoksyjnych praktyk naturalnej magii. Jocelin potwier-

dzi przypuszczenia bohaterów, iż skoro tekst nie został nigdzie wysłany, to nie stanowi żadnego zagrożenia w naruszeniu Kodeksu.

Piecyk

Intellego Vim pozwala odkryć, że w koszu, wśród płomieni znajduje się coś silnie magicznego. (Chodzi tu o zamknięty futerał na zwój pergaminu, jednakże czar nie wskaże nic konkretnego). Prócz tego czar pokaże, iż ogień samoistnie podtrzymuje się magicznie. Płomienie nie należą do niezwykłych, ale gdy przygasają magiczny piecyk podsyca je, by nie zgasły zupełnie. Wkładając rękę w ogień, otrzymuje się +10 obrażeń każdej rundy. Ale ten śmiałek, który zdecydowanie się tak postąpić, ma także szansę dostrzec futerał. By spoznać ów przedmiot musi wykonać w czasie, w którym trzyma rękę w płomieniach, pomyślny rzut na Percepcję 6+. (Rzut wykonuje się nie częściej niż co rundę).

Oczywiście, istnieje dużo lepszy sposób na wydobycie ukrytego futerału. Korzystając ze spontanicznego czaru Perdo Ignem lub Rego Ignem z poziomu 10+, można przeszukać żelazny kosz bez doznawania obrażeń. Perdo Vim 20+ wywołuje ten sam skutek, wszak w ten sposób można by równie dobrze świecko stłumić ogień. Odpowiednie zastosowanie innych Form również powinno przynieść podobne efekty, ale wówczas wymagany będzie czar na poziomie 15+.

Wyciągnąwszy w końcu futerał, okaże się, iż jest on zimny w dotyku. Nie trudno będzie się chyba domyślić, że został obleczonej magiczną ochroną przed ogniem. W środku znajduje się pergamin z układem zawartym pomiędzy Libellus a Opactwem św. Edmunda (patrz: przypis nr 2). Na jego mocy zgromadzenie ma prawo do pobliskich ziem, zwolnione zostało z pewnych danin, samo może pobierać takowe oraz będzie rokrocznie otrzymywać od opactwa jakąś sumę pieniędzy w zamian za pewną sprecyzowaną usługę. Takie porozumienie to niewątpliwie złamanie Kodeksu, o czym, rzecz jasna, napomni Jocelin, jeśli bohaterowie nie uświadomią sobie tego.

Kamienna płyta

Kamienna płyta jest gładka, bez żadnych oznak wieku. Ma jednak wydrążoną w środku komorę, wewnątrz której znajdują się książki wypełnione tekstami laboratoryjnymi Stephena. Otworzyć ją można jedynie na drodze magii — najskuteczniejsze będą tu czary: Muto Terram i Perdo Terram z poziomu 10+. Skorzystanie z Intellego Terram pozwoli odkryć, że płyta posiada w środku wyzłobienie, zaś Intellego Animal wskaże na obecność zwierzęcej materii, gdyż pergamin wolumenów wykonano ze zwierzęcej skóry. Ani komora, ani znajdujące się w niej książki nie są magiczne, więc Intellego Vim nie wykryje niczego.

Wertując owe księgi, można zauważyć, że Stephen wynalazł wiele czarów i wytworzył wiele zaklętych przedmiotów, o których nawet nie wspominał bohaterom. Jeśli spędzą oni trochę czasu i będą

specjalnie szukać tekstu laboratoryjnego traktującego o Kamieniu wzmiankowanego w korespondencji (patrz niżej), to znajdą kilka słów na jego temat (patrz: przypis nr 3).

Stoły

Stoły również są wydrążone w środku, a zawierają korespondencję Stephena. Intellego Herbam 10+ wykrywa zagłębienia, a Intellego Animal pergaminowe karty. Tymczasem dzięki Muto lub Perdo Herbam 10+ można dostać się do listów. Segregacja poczty zapewne potrwa kilka godzin, ale z pewnością nie będzie czystym marnotrawstwem czasu, bowiem odsłoni rozległą korespondencję Stephena: z opatem ze świętego Edmunda, z kanonikiem z katedry w Norwich oraz z Magistrem Uniwersytetu Paryskiego (patrz: przypisy odpowiednio nr 4, 5 i 6). Listy obejmujące kanonika i magistra dotyczą handlu książkami i nie stanowią żadnego naruszenia Kodeksu. Jednakże poczta od opata jest bardziej podejrzana. Jej treść sugeruje, iż od Stephena spodziewano się magicznego kamienia w zamian za układ zabezpieczający status zgromadzenia, co stanowi oczywiście wykroczenie przeciwko Kodeksowi. W razie wątpliwości Jocelin potwierdzi to.

Akcja

Dokładne badanie pracowni Stephena zajmie pół dnia. Bohaterowie ukończą je zatem tuż przed zmierzchem i mają prawie całą dobę, nim pojawi się Timor, na podjęcie jakiejś akcji. Możliwość jest całkiem sporo. Mogą obarczyć winą Stephena. Jak oznajmi Jocelin, będzie to nawet dobre posunięcie, ale lepiej byłoby odzyskać także kamień oraz zerwać układ z opactwem. Mogą również próbować wszystko ukryć, jednak to raczej bezcelowe, bo, jak ostrzeże ich Czerwonoczapki, Quaestoris niezmiernie rzadko dają się oszukać. Wreszcie mogą też przygotować się do walki z Quaestorem i Hoplita. Lecz, jeśli wpadną na tak niemądry pomysł, Jocelin usilnie będzie próbował ich od niego odwieść. A gdy nie wybiją go sobie z głowy, ostrzeże ich, że zostaną zabici, po czym opuści zgromadzenie. Co tam, jeśli chcą, niech przekonają się, jak to przyjemnie poczuć swąd własnej skóry.

Stosując się do porad Jocelina, najbardziej prawdopodobną akcją, jaką uczynią, będzie próba odzyskania Kamienia. Jeśli bohaterowie zdecydują zrobić coś innego, ich sprawa. Mimo wszystko powinni być świadomi, że, jak zjawi się Timor, będzie wymagała od nich odebrania Kamienia albo w imię Zakonu Wyrzeknie się ich. (Wyrzeczenie jest równoznaczne z wydaleniem i niechybną śmiercią, gdyż magowie mają zwyczaj polować na swych wygnańców). Trzeba pamiętać, że Zakon nie lituje się nad swymi członkami. Jeśli będzie musiał kogoś się Wyrzec,

¹ chodzi tu o *brazier* (z franc.) — kosz ze stalowych prętów wypełniony rozżarzonym węglem (przyp. tłum.).

z pewnością to zrobi. Zanim pojawi się Quaesitor, Jocelin wyraźnie złoży bohaterom propozycję, by udali się do opactwa i odzyskali Kamień. Nie powinno się ich jednak do tego zmuszać. Już Timor się tym zajmie.

Opactwo

Istnieje kilka sposobów, dzięki którym bohaterowie mogą odebrać Kamień. Pierwszy z nich wygląda w ten sposób, że udają się oni do opata i grzecznie przekonują go, by oddał im podarunek. Poprzec się wówczas mogą listami, w których tkwią przeciw niezbitym argumenty. Drugi sposób to zgłoszenie duchownym umotywowanego sprzeciwu wobec układu. W takiej sytuacji należałoby porozmawiać z przeorem, a później zrobić mnichom przysługę i usunąć im Kamień. Tutaj także niezwykle przyda się korespondencja. Natomiast trzeci zakłada przekupienie zakonników, by pozwolili magom wejść do klasztoru i odebrać przedmiot. Wtedy trzeba będzie wprawdzie dowiedzieć się w mieście, który z mnichów jest najłatwiej przekupny. Takim człowiekiem okaże się piwniczny. Ostetecznie można też bez zgody zakonników wkraść się do klasztoru i jak najbardziej skrycie próbować usunąć Kamień. Wszystkie powyższe ewentualności będą omówione dalej. Jeśli gracie cię zaskoczą, będziesz musiał improwizować. Zauważ, że Jocelin może wtrącić się w dyskusję bohaterów i doradzić co nieco, co mają zrobić. Lecz niewątpliwie będzie przeciwny wszelkim frontalnym atakom na opactwo, uznając to za czyste szaleństwo i niezaprzeczalne pogwałcenie Kodeksu.

W obrębie opactwa rozpościera się aura Dominium z poziomu czwartego, zaś przy samej kaplicy aż z szóstego. (Wartość aury Dominium stosuje się jako ujemny modyfikator przy rzucaniu czarów na jego terenie).

Opat Samson

To właśnie opat podpisał ze Stephenem potajemny układ w zamian za otrzymanie Kamienia. Bądź co bądź Samson nie jest człowiekiem pobożnym, jako że koncentruje się bardziej na zarządzaniu opactwem, stawiając sobie za cel wzmocnienie jego potęgi i wartości obronnej. W efekcie dobry z niego opat, można się z nim dogadać. Martwi go jednak trochę zawarte z zgromadzeniem porozumienie. Nie dopatruje się w nim szatańskich knowań, bowiem Stephen obiecał mu napisać traktat dowodzący, że tak nie jest. Boi się on z kolei sprzeciwu ze strony innych duchownych: zwłaszcza przeora i okolicznych biskupów, którzy na pewno, gdyby wiedzieli, nie dopuściliby do zawarcia takiego układu. Zręcznie wykorzystując tę obawę, nie przyciskając opata

zanadto, magowie mogą uprosić go o anulację porozumienia. Jeśli zwróca mu krucyfiks, pergamin z układem i korespondencję, Samson będzie nawet jeszcze szczęśliwszy, ponieważ nie pozostanie żaden ślad po zawartej umowie. W wypadku gdy bohaterowie będą mu grozić, postanowi ich po prostu wyeliminować, uważając, że tylko tak zapewnić może sobie bezpieczeństwo. A w siłę Opactwa św. Edmunda bohaterowie niech lepiej nie wątpią, gdyż Samson w rzeczy samej znajduje się na tym samym szczeblu hierarchii kościelnej co biskup. Wystarczy więc jedno jego skinienie, a bohaterowie zostaną błyskawicznie pojmani, wkrótce skazani za herezję lub praktyki satanistyczne i skończą swój żywot na stosie. Choć magowie mogą zdążyć mu jeszcze umknąć, ale otwarta wojna z Kościołem nie rokuje niczego dobrego.

Jeśli wszak Samson zostanie przekonany, usunięcie Kamienia to czysta formalność. Opat po prostu powie innym mnichom z klasztoru, że bohaterowie są kamieniarzami i będzie nadzorował ich pracy. Dodatkowo, może nawet udzielić im z magazynu opactwa wymiennik, który wkują w miejsce magicznego kamienia.

Opat to wysoce inteligentny człowiek (Int +2), a do tego ma niemałe doświadczenie w prowadzeniu opactwa. Trudno go także oszukać (Znajomość Ludzi 5, Percepcja +1), zatem najlepiej dla bohaterów byłoby nakreślić, iż zawarty układ przysporzył kłopoty i zgromadzeniu, i klasztorowi. Samson nie szczędzi porozmawiać z każdą osobą, która przedstawi się, mówiąc że jest z Libellus, dopóki będzie ona kulturalna, uprzejma i nie będzie mu grozić. Ponadto, jako jedna z potężniejszych person w całej Anglii, będzie z pewnością oczekiwał należytego respektu. Magowie traktujący go jak równego sobie mogą mieć całkiem spore problemy w dojsciu z nim do porozumienia.

Jeśli chodzi o fizyczną postać, to jest on człowiekiem dość niskim, wręcz małym. Nosi czarny benedyktyński habit, a jeden z jego palców zdobi sygnet, którym przypieczętował układ ze zgromadzeniem. Samson posiada mocny głos, a i cieszy się wielkim autorytetem wśród mnichów.

Przeor John

Przeor John to jeden z najstarszych mnichów, który przebywa w opactwie, odkąd był małym chłopcem. Żyje zgodnie z regułą św. Benedykta do tego stopnia, że niektórzy zakonnicy w klasztorze mianują go świętym. Jako mnich pobożny ponad miarę został przeorem, gdyż wszyscy ufali mu i wierzyli w niego. (Przeor jest zastępcą opata i obejmuje tę funkcję w chwili jego śmierci).

John i Samson nie współżyją ze sobą najlepiej. Przeor patrzy na opata jak na zepsutego, niepoważnego i pozbawionego czci zakonnika, podczas gdy Samson miewa koszmary, w których John rujnuje opactwo, wywołując wien krucjatę i Bóg wie co jeszcze. Niemniej jednak obaj zdolali wypracować sobie

*modus vivendi*¹ tak, że klasztor nie upada, wręcz przeciwnie — dobrze się rozwija. John pozwala opatowi kontrolować świeckie sprawy, którymi sam się brzydzi. Zaś Samson udziela poparcia większości pomysłów przeora, który dba o stronę duchową opactwa.

Jeśli bohaterowie postanowią udać się do Johna i porozmawiać z nim, będą musieli niemal zupełnie podporządkować się jego woli. Chodzi tu o to, iż zmuszeni będą udawać bardzo świątobliwych i okazywać głęboki żal odnośnie zawartego przez opata układu. Na szczęście, John jest raczej naiwny, więc rozsądne wytłumaczenie przekona go. Wszelako bohaterowie muszą postępować z nim bardzo ostrożnie, bowiem nie chcą przecież, by sprawa, z którą do niego przyszli, rozeszła się wśród mnichów albo i nawet dalej. A poletchani takimi informacjami duchowni czy magnaci mogą pokusić się o sprawienie magom prawdziwego manta. W jakimkolwiek wypadku, jeśli bohaterom uda się zaprowadzić przeora do opata, wówczas John z łatwością uświadomi Samsonowi, że Kamień musi być usunięty i magowie mogą zabrać się do roboty ale pod jego okiem. Będzie także wymagał od nich, by przedmiot został zniszczony, póki nie przedstawi mu jakiejś bajeczki przekonującej, że nie mogą tego uczynić.

John liczy sobie bez mała sześćdziesiąt lat. Ciało jego jest naprawdę wątłe, włosy siwe i wiotkie, a twarz pomarszczona, acz surowa. Wydaje z siebie dość charyzmatyczny głos, co szczególnie można odczuć, gdy potępia grzeszników. Od czasu do czasu dławi go jednak suchy kaszel. Mówiąc, nader często odwołuje się do Biblii. W końcu jego wiara nie jest żadną grą.

Richard, piwniczny

Ów mnich wszedł w wiek średni, a jako dziecko wychowywał się w klasztorze. Tak się jednak złożyło, że jego osobowość pasuje do zakonu jak wół do karety. W opactwie przynosi tylko wstyd. Z pewnością byłby z niego dobry kupiec, ale dobrym mnichem to już on chyba nigdy nie będzie. Wszak umiejętna manipulacja ludźmi wiodąca poprzez korupcję i podstępne intrygi zapewniła mu objęcie dość znaczącego w klasztorze miejsca piwnicznego, którego zadanie polega na nadzorze wszelkich świeckich własności opactwa. Z piastowanej funkcji jest bardzo zadowolony, gdyż może sobie pojeść i popić, ile zechce oraz ma możliwość na *rendez-vous* z okolicznymi ślicznotkami, w czasie gdy kontroluje sprawunki w mieście.

O ile bohaterowie popytają się w mieście, to szybko dowiedzą się, iż to właśnie Richarda najłatwiej przekupić, by wpuścił ich do klasztoru — przypominając, to jest jeden z mniej wyszukanych sposobów odebrania mnichom Kamienia. Jeśli jednak magowie powiedzą piwnicznemu prawdę, to pójdzie prosto do opata, gdyż są pewne granice, a z pomiotańmi diabła do czynienia mieć nie chce. Samson

¹ modus vivendi (z łac.) — sytuacja kompromisowa (przyp. tłum.).

wówczas pomyśli, iż zgromadzenie na poważnie coś knuje i wezwie okoliczne możnowładztwo, ażeby pozbyć się czarowników.

W przypadku gdy przedstawią piwniczemu pozorony, acz bardzo wiarygodny powód na to, dlaczego muszą wejść do klasztoru, to ten da się przekupić. Im bardziej świecka historyjka, tym mniej będą musieli mu zapłacić. Jak by nie było, pieniądze znajdujące się w skarbcu zgromadzenia zupełnie na to wystarczą. Jeśli historyjka nie przekona go za bardzo, przepuści ich, ale będzie miał na nich czujne oko, więc gdy zrobią coś, o czym go nie powiadomili, wywoła alarm, krzyżąc wniebogłosy.

Richard nie należy do ludzi o szczupłej sylwetce – pod swoim przednim habitem próbuje ukryć nie małą nadwagę. Bardzo się ucieszy ze spotkania z bohaterami, gdyż nudno mu klasztorze, a i lubi, jak mu się daje w łapę.

Wślizgniecie się

Bohaterowie mogą próbować skrycie wkraść się do opactwa i usunąć Kamień. Jeśli się na to zdecydują, najprawdopodobniej zostaną złapani, bo mnisi całą dobę są na nogach – muszą przecież co jakiś czas śpiewać nabożne pieśni. By ustalić, czy magowie zostaną pojmani, oszacuj środki ostrożności, jakie podejmują i na ich podstawie ustal stopień trudności. Wówczas co każdą godzinę obecności bohaterów na terenie opactwa wykonuj rzut. Jeśli próbują wkraść się w dzień, to automatycznie zostaną złapani, gdyż klasztor nie jest duży – wszyscy się znają i nawet gdy intruzi wdzieją habity, nie mają praktycznie szans. Jeśli zostaną spostrzeżeni, mnisi wnet podniosą alarm i zaczną ich gonić. Bohaterowie mogą jeszcze próbować się dogadać, ale będą musieli być bardzo ostrożni, by nie pogorszyć sprawy.

Kamień

Kamień został wbudowany w mur opactwa i stanowi ochronę przed jego najdrobniejszym uszkodzeniem. Przed bohaterami stoi kilka problemów.

Po pierwsze nie wiedzą, gdzie ów Kamień się znajduje. Jeśli dojdą do porozumienia z Johnem lub Samsonem, to problem ten będą mieli z głowy, bowiem opat czy też przeor wskaże im odpowiednią część muru, gdzie znajduje się Kamień. Jeśli wybiorą inny sposób, będzie trochę gorzej. W takiej sytuacji będą jedynie wiedzieli, że ów Kamień stanowi element obrony opactwa. Przeszukiwanie klasztoru czarami Intellego Vim jest dobrym sposobem, aby zostać złapanym i spalonym na stosie (ale jeśli tak w istocie postąpią, muszą mieć szansę – choćby najmniejszą – wydostania się z opalów). Póki bohaterowie nie przeczytają tekstów laboratoryjnych, będą musieli rzucać czar na każdy kamień muru. Lepsze to od przeszukiwania całego klasztoru, gdyż, zachowując ostrożność, być może nie zostaną złapani. Jeśli przeczytali teksty laboratoryjne, będą wiedzieli, jak

on wygląda, stąd szybko go znajdą. Wówczas nie potrzeba żadnej magii. Kamień można spostrzec wzrokiem. I w takim przypadku, mają duże szanse, że nie zostaną w ogóle spostrzeżeni.

Po drugie – w jaki sposób usunąć Kamień. Skoro jest częścią muru, to wiadomo, że nie może być zeń ot, tak po prostu wybity. Najpewniej magia będzie musiała być użyta – jaka będzie najskuteczniejsza, o tym zadecyduje opowiadacz. Coś w miarę rozsądnego powinno zadziałać. Jeśli bohaterowie są dogładani przez opata, powinni udawać, że korzystają ze świeckich narzędzi, choć te znacznie utrudniłyby sprawę. Gdy już usuną Kamień, pozostanie im tylko wypełnić czymś wykutą dziurę. Zastosowanie Creo Terram 10+ należy do najlepszych pomysłów, gdyż stworzony magicznie kamień zniknie o świcie (taki jest zazwyczaj czas działania czarów nietrwałych). Jeśli choć część muru w ten sposób skruszy się, opat będzie podejrzewał, że to sprawka złych uroków rzuconych przez magów i wkrótce pojawi się w Libellus, żądając wyjaśnień i naprawy wyrządzonych szkód. (Pamiętaj, że Samson dobrze wie, w którym miejscu wkuty był Kamień i skąd pochodził). O ile bohaterowie doszli z mnichami do porozumienia, to muszą w puste miejsce wstawić świecki kamień.

I ostatni problem – jak wynieść Kamień z opactwa. Jeśli Samson ich pilnuje, problem zostaje rozwiązany. W innym przypadku sytuacja przedstawia się znacznie gorzej, ponieważ płyta jest dość duża (wymiary: 2 na 2 na 5 stóp). Silniejsza magia okaże się tu niezastąpiona. Gdy magowie wraz z Kamieniem, będą już na zewnątrz, mogą go ukryć w bezpiecznym miejscu. Z pewnością nie będzie to Zgromadzenie, chyba że wpadną na jakiś błyskotliwy pomysł.

Quaesitor

Quaesitor Timor i Hoplita Cremate Spurios znani są ze swej nietolerancyjności. Timor skądś usłyszała o umowie z opatem, dlatego przybyła do Libellus, by zobaczyć, co jest grane. Przejście Stephena w stan Ostatecznego Zmierzchu będzie jej się wydawać rzeczą co najmniej podejrzaną, ale, usłyszawszy relację Jocelina, zrezygnuje z podejrzeń. Jej zachowanie ściśle zależy od tego, co bohaterowie wcześniej uczynili. Jeśli nie poprzestali lekceważyć sprawy, skarci ich za próżniactwo i czym prędzej zajmie się badaniem na własną rękę. Znajdzie wówczas dowody w laboratorium Stephena i zażąda od nich rozwiązania problemu w ciągu najbliższych dwóch dni, podając im wszystkie dostępne wskazówki. W tym wypadku jednak magowie mogą zapomnieć o gratulacjach. Nie powinni być także zdziwieni, gdy Quaesitor udzieli im oficjalnej nagany na najbliższym Trybunale Stonehenge. Jeśli zdolają pojąć, co się stało i będą próbowali oszukiwać, Timor przejrzy ich przy pomocy sformułowanego czaru: *Mroźny Oddech Rzeczonego Kłamstwa*. Wówczas weźmie ich pod swą opiekę i wezwie natychmiastowy sąd. Nie mają

najmniejszych szans wybronić się. W efekcie Quaesitor Wyrzeknie się ich w imieniu Zakonu, a później poprosi Hoplite o wykonanie wyroku. Jocelin powinien wcześniej uprzedzić, że może ich coś takiego spotkać.

Jeśli bohaterowie uczynili choć krok w kierunku rozwiązania sprawy, Timor będzie im bardziej życzliwa. No, chyba że złamali przy tym Kodeks (wdając się w bójkę z mnichami, na przykład). Z chęcią rzuci się w poszukiwania najmniejszych naruszeń Kodeksu i jeśli takowe znajdzie, nakaże im naprawić wyrządzone szkody. W przypadku gdy odzyskali Kamień, zwrócili krucyfiks i zerwali układ, Timor zdobędzie się nawet na tak wspaniałomyślny czyn, jakim będzie pogratulowanie bohaterom. Jeśli zaś spartaczyli wszystko, zmusi ich, by poprawili się.

Timor przyczepi się także do korespondencji Stephena na temat wymiany książek. Magowie powinni jednak być w stanie obronić zarzuty, powołując się na opisane w bibliotece precedensy.

Bohaterowie mogą również spróbować pokonać przybyłych w walce, ale marny to pomysł, jako że Hoplita w takim wypadku spopieli ich w mgnieniu oka. Nie mają żadnych szans.

Nie podajemy współczynników ani Cremate Spurios ani Timor. Przybyli przewyższają bohaterów rangą i doświadczeniem, stąd mogą zrobić praktycznie wszystko, co im się podoba. Jednakże oboje są gorliwymi członkami Zakonu i w żadnym wypadku nie naruszają jego Kodeksu.

Timor to wysoka kobieta o ciemnych włosach. Nosi ciemnoniebieskie szaty ze stylowym orłem wyhaftowanym na lewej piersi i wagą quaesitoris na prawej. Będąc niezwykle dociekliwą, potrafi posłużyć się bardzo agresywnym stylem wypowiedzi. Przybywając do zgromadzenia, jest niemal pewna, że wina leży po stronie bohaterów.

Hoplita natomiast jest dość niski, a ubrany w czerwono-złote odzienie. Niewiele mówi. Za to, patrząc na niego, ma się wrażenie, jakby się obserwowało spokojnie palący się ogień. W scenariuszu człowiek ten pełni dość istotną funkcję – zapewnia bezpieczeństwo Timor i wesprze ją, jeśli zajdzie ku temu potrzeba.

Zakończenie

Kończąc scenariusz, powinieneś odpowiedzieć na wszystkie pytania graczy odnośnie tej przygody. Jeśli chcesz, powiedz im, co mogli zrobić lepiej. Nie zapomnij również rozwiać wszelkich wątpliwości, z jakimi się do Ciebie zwrócą na temat **Sztuki Magii**. Dobrze by było także pokazać im ten scenariusz, podręcznik główny, o ile go posiadasz oraz katalog produktów związanych z grą **Ars Magica**, który dostać można za darmo, pisząc na wcześniej wskazany adres lub zaglądając na naszą stronę (<http://members.aol.com/atlasgames>).

I co najważniejsze, podziękuj graczom za mile spędzony czas w Mitycznej Europie.

Skrócone zasady do gry Ars Magica

Rzucanie kośćmi

Wszystkie rzuty w grze **Ars Magica** wykonywane są kośćmi dziesięciościennymi. Wyróżniamy trzy typy rzutów. W pierwszym, nazywanym *rzutem prostym* zero liczy się jako dziesięć. Drugi: *rzut jakościowy* odzwierciedla możliwość osiągnięcia wysokiego sukcesu. Zero odczytuje się tu jako dziesięć, a gdy wypadnie jeden, rzucamy ponownie i podwajamy rezultat. Jeśli znowu wyrzucimy jeden, to ponownie rzucamy i potrajamy wynik itd. Z kolei w *rzucie stresowym* krańcowe sytuacje: olbrzymi sukces i niebywała porażka są całkiem prawdopodobne. Jeden traktuj jak przy rzucie jakościowym. Tymczasem, gdy wypadnie zero, liczymy je normalnie – jako zero. Dodatkowo, jeśli wypadnie zero, trzeba także wykonać rzut na partactwo. Zwykle jest to pojedynczy rzut, ale czasami, w sytuacjach wyjątkowo niebezpiecznych będziesz musiał rzucać wielokrotnie (dokładnie kiedy – pozostaje to w gestii opowiadacza). Każde zero, które wypadnie przy rzucie na partactwo, oznacza fatalne niepowodzenie. Im więcej zer, tym gorsze skutki porażki.

Jeśli masz wątpliwości co do typu rzutu, rzuć po prostu kością, a opowiadacz z pewnością poinstruuje cię, jak potraktować otrzymany wynik.

Podstawowe możliwości

Wszystkie postacie mają przyporządkowane współczynniki. Najistotniejsze z nich to: *Cechy* i *Umiejętności*. Cechy odzwierciedlają wrodzone możliwości postaci, a przypisane im wartości wahają się od -5 do +5. Zaś Umiejętności wskazują na nabyte biegłości. Obok nazwy Umiejętności jest także liczba – zawsze dodatnia – reprezentująca jej poziom. Właściwie nie ma maksymalnego limitu wartości Umiejętności, lecz wartość: pięć lub sześć wskazuje na profesjonalizm w danej dziedzinie.

Większość testów powodzenia czynności wygląda w następujący sposób: wykonujemy rzut, dodajemy doń określoną Cechę i Umiejętność, a uzyskaną sumę porównujemy ze stopniem trudności. Jeśli suma jest większa lub równa stopniowi trudności, dana czynność powiodła się.

Nazwy Cech czy Umiejętności nie wymagają chyba wyjaśnień. Cechy takie jak Prezencja, Siła czy Komunikatywność znaczą dokładnie to, co mówią ich nazwy. Podobnie jest z Umiejętnościami. Teoria Magii albo Pisanie po łacinie – wiadomo, o co chodzi. Niektóre Umiejętności mogą być jednak niejasne. Jeśli masz podręcznik pod ręką, możesz zaglądnąć na strony 50-59, gdzie każdą Umiejętność klarownie zdefiniowano. Jeśli nie, to i tak nie przejmuj się tym teraz.

Magia

Istnieje piętnaście magicznych Sztuk: pięć *Technik* i dziesięć *Form*. Znane są one każdemu magowi, ale na różnym poziomie, co odzwierciedla liczba proporcjonalna do biegłości w danej Sztuce. Ogólnie przyjmujemy, że wartości w zakresie 0-4 reprezentują słabą znajomość w jakiejś Sztuce, 5-15 przeciętną, 16-25 dobrą, 25 i więcej doskonałą. Techniki to czasowniki, bo określają wykonywaną czynność. Zaś Formy to rzeczowniki, gdyż reprezentują przedmiot owego działania. Każdy czar opisany jest jedną *Techniką* i jedną *Formą* (z pewnymi wyjątkami, które pozwolimy sobie z oczywistych przyczyn zaniebierać) oraz wartością zwaną *poziomem* czaru. Do *Technik* należą: *Creo* (tworzyć), *Intellego* (wykrywać lub dowiadywać się), *Muto* (zmieniać), *Perdo* (niszczyć) i *Rego* (kontrolować), częściej używa się jednak, zwłaszcza przy czarach, skrótów: Cr, In, Mu, Pe i Re. Natomiast w skład *Form* wchodzi: *Animal* (zwierzęta i produkty zwierzęce), *Aquam* (woda), *Auram* (powietrze i pogoda), *Corpus* (ciała ludzkie i czelakokształtne), *Herbam* (rośliny i produkty roślinne), *Ignem* (ogień), *Imaginem* (obrazy i iluzje), *Mentem* (umysły ludzkie i im podobne), *Terram* (ziemia, skały, żelazo) oraz *Vim* (magia sama w sobie).

Stąd na przykład, by stworzyć kulę ognia, mag musi użyć *Creo Ignem*, by unicestwić człowieka – *Perdo Corpus*, zaś by zasięgnąć informacji o pewnym zwierzęciu – *Intellego Animal*. Zasady stosowania magii są jednym z bardziej rozbudowanych elementów w grze **Ars Magica**, więc omówimy tu jedynie te najważniejsze. Magowie używają swoich Sztuk przede wszystkim w celu rzucania czarów: bądź *formułowanych*, czyli tych, których trzeba się nauczyć, bądź też *spontanicznych*, a więc tych, które są jedną wielką, momentalną improwizacją. Bez względu na rodzaj danego czaru, ma on swój poziom określający jego siłę. Dla przykładu: czar z poziomu piątego nie działa wiele, czar z poziomu dwudziestego wyrządzi dość pokaźne skutki, a z kolei o efektach czaru z poziomu pięćdziesiątego będzie mówiło się latami.

Wszyscy bohaterowie graczy znają całkiem sporo czarów formułowanych, które zostały wypisane na ich kartach postaci. Rzucając zapamiętany czar formułowany, należy wykonać rzut stresowy, następnie do wyniku dodać wartość tych Sztuk, których nazwy widnieją w opisie rzucanego czaru oraz Wytrzymałość postaci. Jeśli wynik przekroczy poziom czaru, czar wyszedł. Jeśli wynik jest mniejszy od poziomu czaru o co najwyżej 10, to czar również udał się, ale rzucający traci poziom Zmęczenia. Natomiast jeśli suma jest o dziesięć mniejsza niż poziom czaru, to czar nie wyszedł, a rzucający traci poziom Zmęczenia. W przypadku, gdy wypadnie Partactwo, opowiadacz wymyśla jakąś fatalną gafę, którą popełnił mag podczas rzucania swego czaru. Możesz rzucać tyle

czarów, ile ci się podoba, nawet jeden wielokrotnie, póki nie utracisz przytomności ze Zmęczenia.

Aby rzucić czar spontaniczny, należy wymyślić jego efekt oraz przypisać mu odpowiednią *Technikę*, jak i *Formę*. Wówczas wykonaj rzut stresowy, dodaj doń wartość tychże Sztuk oraz *Intellegencję* postaci. Jeśli rzucający postanowi zmęczyć się, wyężdżając cały swój umysł na rzucenie czaru, to musisz podzielić wynik przez 2 oraz wydać poziom Zmęczenia. A jeśli nie chce się męczyć, podziel wynik przez 5. Otrzymany rezultat dzielenia to nic innego jak poziom uzyskanego czaru. W podręczniku głównym zamieściliśmy szeroki wachlarz wskazówek odnośnie możliwości konkretnego poziomu. Jeśli masz więc go pod ręką, możesz do niego w tym celu zerknąć. Jeżeli zaś nie, to zwróć się do opowiadacza, który powinien jak najbardziej obiektywnie ocenić zakres możliwości czaru o danym poziomie. Mimo wszystko, wiedz, iż to właśnie przy pomocy czarów spontanicznych można osiągnąć najróżnorodniejsze efekty.

Zmęczenie

W wyniku rzucania czarów lub podejmowania innych czynności nasz bohater może się zmęczyć, a odzwierciedlamy to poprzez odejmowanie *poziomów Zmęczenia*. Wszystkie postacie dysponują sześcioma poziomami Zmęczenia: Świeży, Zdyszany, Zmęczony, Wyczerpany, Oszołomiony i Nieprzytomny. Do każdego z nich przyporządkowany został ujemny modyfikator, który przydzielany jest do wszystkich wykonywanych rzutów. Ujemne modyfikatory wynoszą odpowiednio: 0, 0, -1, -3, -5, brak (bo osoba w tym stanie jest niezdolna do podejmowania jakichkolwiek akcji). Za każdym razem, gdy bohater zmęczył się, na jego karcie zaznacz kratkę właściwą aktualnemu poziomowi Zmęczenia.

Poziomu Zmęczenia można w dość prosty sposób odzyskać – poprzez odpoczynek. I tak, przejście z poziomu: Nieprzytomny na poziom: Oszołomiony zajmuje dwie godziny, z poziomu: Oszołomiony do poziomu: Wyczerpany godzinę, z poziomu: Wyczerpany do poziomu: Zmęczony pół godziny, z poziomu: Zmęczony do poziomu: Zdyszany 10 minut, a z poziomu: Zdyszany do poziomu: Świeży tylko 2 minuty.

Walka

Choć zasady walki w systemie **Ars Magica** są mniej skomplikowane niż w większości innych gier fabularnych, to zajęłoby zbyt dużo miejsca na ich omawianie. Jednakże większość magów całkowicie pochłonięta magią, nie posiada większych umiejętności w walce, więc unika jej. A ponadto w scenariuszu

tym nie przewidziano walki, dlatego też opis jej zasad jest tu zbędny.

Jeśli pomimo tego dojdzie do fizycznego starcia, walczący powinni opisać swoje akcje. Następnie trzeba wykonać rzuty stresowe powiększone o Siłę lub Zręczność i porównać uzyskane wyniki.

Pobieżny opis świata

Postacie

Skoro **Ars Magica** traktuje w głównej mierze o magii, to koncentruje się na bohaterach zwanych *magami*. Pod tą nazwą kryją się potężni czarodzieje, którzy stanowią istotny element Mitycznej Europy – świata, w którym legendy są prawdziwe.

Sztuka Magii umożliwia także utożsamienie się z innego rodzaju bohaterami. Są nimi: *towarzysze* – postacie specjalizujące się w konkretnych zawodach oraz *grogowie* – osoby pełniące w zgromadzeniu funkcję wojowników i wartowników. W tym scenariuszu gracze mogą wcielić się tylko w postacie magów, odstawiając towarzyszy i grogów na inną okazję.

Wszyscy bohaterowie graczy należą do *zgrupowania*. Słowo *zgrupowanie* funkcjonuje zarówno jako miejsce, w którym urzędują magowie, towarzysze i grogowie oraz jako zamieszkująca go ludność. Zgrupowanie to po części uniwersytet, po części awanturnicza drużyna, po części obóz polityczny i po części magiczne laboratorium. W tej przygodzie magowie wchodzi w skład zgrupowania Libellus.

Zakon Hermesa

Wszyscy magowie są członkami mistycznego *Zakonu Hermesa*, stowarzyszenia czarodziei, które rozciąga się po granice Europy, acz nie jest jednolite w każdym swym punkcie. Osoba, która wchodzi w szeregi Zakonu, musi złożyć przysięgę zobowiązującą ją do przestrzegania *Kodeksu Hermesa*.

Zakon Hermesa podzielić można w dwojaki sposób.

Po pierwsze, Zakon dzieli się na *trybunały* – terytoria będące częściami Europy. Na przykład: Trybunał Stonehenge, w którym mieści się Libellus, obejmuje Anglię i Walię.

Po drugie, poszczególny mag należy do jednego z dwunastu *domów*, w obrębie których (z jednym wyjątkiem) utrwaliła się tradycja przekazywania wiedzy z nauczycieli na wychowanków. Członkowie każdego domu rozsiani są po całej Europie. Ucząc się

od swych nauczycieli sztuki magii, nabywają także od nich pewne charakterystyczne nawyki oraz sposób myślenia, dlatego musimy – przynajmniej pobieżnie – scharakteryzować wszystkie domy.

Dom Bonisagus zrzesza tych, którzy z prostej linii wywodzą się od: Bonisagusa – twórcy hermetycznej magii oraz Trianomy – polityczki, która założyła Zakon. Stąd też dom ten zyskał sobie niemałe poważanie, a jego członkowie to zazwyczaj zgłębiający magię teoretycy bądź zajmujący się konsolidacją Zakonu politycy.

Dom Bjornaer darzy szczególnym uczuciem zwierzęta, jako że każdy związany z nim mag posiada zdolność, dzięki której w dowolnej chwili może przybrać postać ściśle określonego zwierzęcia. Jeśli chodzi o mentalność, to czarodzieje ci starają się chronić przyrodę przed zgubnym – ich zdaniem – postępem cywilizacyjnym.

Dom Criamon [czyt.: kriamon] tworzą wszelcy mistycy i filozofowie znani ze swego enigmatycznego sposobu myślenia i praktyk tatuowania ciał przedziwnymi symbolami.

Dom Flambeau [czyt. flambo:'] woli rozwiązywać problemy po najprostszej drodze i zwykle stosuje przy tym ogień. Jego członkowie nie robią tego jednak dla własnej sławy, bowiem uważają, iż jest to jedna ze skuteczniejszych metod rozwoju.

Dom Jerbiton blisko związał się ze światem świeckich. Utrzymuje kontakty z możnowładcami, patronuje sztuce oraz popiera naukę na uniwersytetach.

Dom Mercere wyróżnia się spośród innych. Należący do tego domu magowie nie posiadają magicznych zdolności, pełnią za to funkcję hermetycznych posłańców. Kodeks traktuje ich jako pełnoprawnych magów, zaś przez innych obdarzeni są szczególną protekcją i poszanowaniem.

Dom Merinita skoncentrowany jest niemal wyłącznie na istotach faerie, dlatego też uważa się go za dość dziwny, choć nie tak bardzo jak *Dom Criamon*.

Dom Quaesitor skupia hermetycznych sędziów, którzy doszukują się w obrębie Zakonu wszelkich, nawet najmniejszych wykroczeń Kodeksu. Wszczynając dochodzenie, zanoszą dowody do trybunału, gdzie jest ono kontynuowane. Jeśli jednak znajdą na miejscu niezbite argumenty, które jednoznacznie wskazują na rozwiązanie sprawy, wówczas mogą rozpocząć postępowanie doraźne, uznając, że trybunał udzieli im poparcia. I zazwyczaj są popierani.

Dom Tremere to jedna z najlepiej zorganizowanych gałęzi Zakonu. Szukając politycznej władzy, jego członkowie kładą duży nacisk na biegłość tocznienia magicznych pojedynków (zwanych *certamen*), na bazie których budują swą hierarchię. W chwili obecnej okryli się wielką ujmą, bowiem duża część z nich okazała się wampirami. Choć wszyscy wampiryczni magowie zostali już unicestwieni, to piętno wciąż ciąży na tym domie.

Dom Tytulus głosi pogląd, iż najwięcej można się nauczyć na drodze konfliktu. Dlatego też członkowie tego domu co rusz odnajdują w czymś konflikt.

Dom Verditus skupia ekspertów od wyrabiania magicznych przedmiotów. Większość czasu spędzają

oni w laboratoriach na pogłębianie swych umiejętności.

Dom Ex Miscellanea zawiera wszystkich pozostałych magów: niehermetycznych czarodziei i wszelkich zwolenników tradycji, które ustanowiono po założeniu Zakonu.

Kodeks Hermesa

Ja, [imię], niniejszym przysięgam, iż póki żyję, lojalny będę Zakonowi Hermesa i jego członkom.

Nie odbiorę żadnemu członkowi Zakonu magicznych zdolności, nie będę też próbował tego uczynić. Nie pozabawię żywota żadnego członka Zakonu, nie będę też próbował tego uczynić. Wyjątek stanowią ci, którzy formalnie i zgodnie z hermetycznym prawem wzięli udział w Wojnie Magów. Niniejszym Wojnę Magów rozumiem jako otwarty konflikt między dwoma magami, w którym wolno: nie łamiąc tej Przysięgi, zabić drugiego maga oraz bez żadnych konsekwencji zabić mnie, jeśli uczestniczę w Wojnie Magów.

Wypełnię wszelkie decyzje postanowione na sprawiedliwie przeprowadzonym głosowaniu na Trybunale. Sam będę miał jeden głos na Trybunale i oddam go roztropnie. Uszanuję na równi głosy innych na Trybunale.

Swym poczynaniem nie narażę Zakonu na żadne niebezpieczeństwo. Ani nie będę ingerował w sprawę świeckich i gubił w ten sposób mych *sodales*¹.

Nie będę miał nic wspólnego z diabłami, ażeby nie ukorzyć duszy mej własnej, jak i moich *sodales*. Nie będę naprzykrzał się istotom faerie, aby ich zemsta nie spadła na mnie i mych *sodales*.

Nie użyję magii w celu szpiegowania członków Zakonu Hermesa.

Będę uczył terminatorów, którzy również złożą tę Przysięgę i niech któryś zwróci się przeciw Zakonowi lub moim *sodales*, a będę pierwszy, który go powali. Żaden mój terminator nie będzie zwany magiem, póki nie przysięgnie stać na straży tego Kodeksu.

Będę podtrzymywał wiedzę Zakonu i dzielił się z moimi *sodales* wszystkim tym, co znajdę na drodze poszukiwań wiedzy i władzy.

Jeśli złamię tę Przysięgę, poproszę o wydalenie mnie z Zakonu. Jeśli już zostanę wydalony z Zakonu, uproszę moich *sodales*, by znaleźli mnie i zabili tak, ażeby me życie nie trwało w ciągłej degrengoladzie i hańbie.

Wrogowie Zakonu są moimi wrogami. Przyjaciele Zakonu są moimi przyjaciółmi. Sprzymierzeńcy Zakonu to moi sprzymierzeńcy. Pracujmy więc jako jedna całość i rośnijmy w siłę.

Tę Przysięgę ja niniejszym składam w dniu [data]. Biada tym, którzy będą próbowali skusić mnie, bym złamał tę Przysięgę i biada mi, jeśli ulegnę owej pokusie.

¹ *sodalis* (l. mn.: *sodales*) – z łac.: brat, przyjaciel; tego wyrażenie nagminnie używają zwracający się do siebie magowie z Zakonu Hermesa (przyp. tłum.).

Gregorius, zwolennik Bonisagusa

Cechy

Inteligencja +3, Percepcja +2, Prezencja +1, Komunikatywność +1, Siła -1, Wytrzymałość 0, Zręczność 0, Szybkość -2

Wielkość	Wyparowania	Pewność Siebie	Obciążenie
0	0	3	0

Poziomy Zmęczenia

✓ Świeży, 0, -1, -3, -5, Nieprzytomny

Poziomy Żywotności

✓ Bez Obrażeń, 0, -1, -3, -5, Zmasakrowany

Umiejętności

Certamen 2, Koncentracja 3, Wiedza Hermetyczna 3, Znajomość Legend 4, Teoria Magii 6, Znajomość Okultyzmu 5, Parma Magica 2, Pisanie po łacinie 3, Mówienie po angielsku 4, Mówienie po łacinie 5, Teologia 1

Sztuki

Creo 10, Intellego 10, Muto 7, Perdo 8, Rego 8, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corpus 7, Herbam 0, Ignem 0, Imaginem 0, Mentem 7, Terram 0, Vim 12

Wycucie Uporczywej Magii

Intellego Vim 30

Z: Bliski, Czas Trw.: Koncentracja, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Ten czar pozwala wykryć obecność wielu magicznych pozostałości zarówno po słabych czarach, jak i tych jeszcze aktywnych. Nie daje on jednak żadnych informacji poza tą, która określa moc danej magicznej czynności.

Wieczne Zapomnienie o Demonie

Perdo Vim 25

Z: Bliski, Czas Trw.: Natychmiastowy, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Oslabia, ewentualnie niszczy demona. Wykonaj rzut jakościowy, do wyniku dodaj poziom tego czaru, a później odejmij 5. Za każdy punkt, który przekracza Piekelną Moc celu, obiekt traci jeden punkt Piekelnej Mocy. Jeśli wartość ta spadnie do zera, demon zostaje wygnany na czas nieokreślony z Ziemi z powrotem do Piekla. O ile znasz prawdziwe imię demona, możesz podwoić swój wynik rzutu. Zauważ również, że wielokrotne rzucanie tego czaru przynosi szczególnie pozytywne efekty, jako że wcześniej rzucone czary obniżają wartość, którą później będziesz musiał przekroczyć.

Czarodziejski Zastryk (Terram)

Muto Vim 10

Z: Ręka, Czas Trw.: Specjalny, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +19

Rzucasz ten czar w czasie, gdy rzucasz inny czar o mniejszym poziomie niż poziom tego czaru. Moc drugiego czaru powiększa się o pięć poziomów, ale tak, by nie przekroczył poziomu Czarodziejskiego Zastryku. W jaki sposób będzie działał czar o zwiększonej mocy, to zależy od opowiadacza. Czarodziejski Zastryk nie może jednak podładować dwukrotnie tego samego czaru. Wy różniamy dziesięć wersji tego czaru – po jednej dla każdej hermetycznej Formy. Ta, którą znasz, funkcjonuje z czarami Terram.

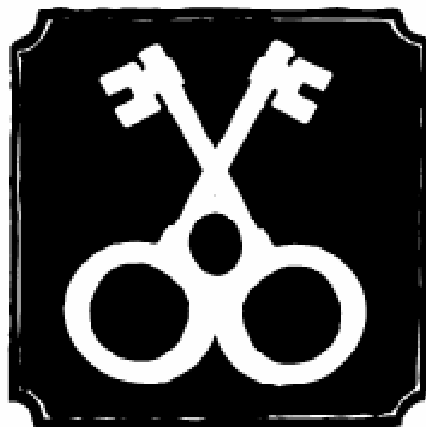
Cykliczna Ochrona przed Demonami

Rego Vim 20

Z: Osobisty, Czas Trw.: Krąg, Cel: Okrąg

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Kiedy ustawisz krąg, opowiadacz wykonuje sekretny rzut jakościowy i do wyniku dodaje poziom czaru pomniejszony o pięć. Wszystkie demony o Piekelnej Mocy równej lub mniejszej niż powyższa suma nie mogą wejść w obręb rzeczonoego okręgu, ani zranić osób znajdujących się pod jego opieką. Jeśli rzucasz ten czar po raz drugi, to drugi krąg dezaktywuje pierwszy, bez względu na jego moc. Niektórzy magowie rzucają ten czar przed



Symbol Domu Bonisagusa

zaśnięciem. W nocy, pod pewnymi kątami krąg widoczny jest jako kopuła o srebrnej barwie.

Upiorny Dar

Creo Vim 15

Z: Bliski, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Cel tego czaru staje się naznaczony magią – rozciąga wokół siebie niekorzystną aurę tak jak większość magów. Zwierzęta i inni ludzie reagują na obecność celu tak, jak by to był prawdziwy mag. Będą więc starać się unikać go i czuć się bardzo nieswojo w jego sąsiedztwie. Ci, którzy są bardzo związani z obiektem czaru, podchodzą doń z większym dystansem, acz nie na tyle, by okazać mu wrogość. Czar ten nie działa na posiadających już Dar, włączając w to tych szczęśliwców, którzy dysponują Delikatnym Darem.

Wezbranie Zwierzęcej Esencji

Muto Vim 10

Z: Dotyk, Czas Trw.: Natychmiastowy, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +19

Koncentruje surową vis (magiczną moc w fizycznej postaci) w jednej z części ciała martwej zwierzyny, skąd może być później wyciągnięta. Ten czar pozwala zgromadzić całą surową vis w jednym ciele, unikając targania ze sobą sterty zwierzęcych trupów. Zauważ, że w pewnych magicznych stworzeniach vis jest już zgromadzona, a za pomocą tego czaru możesz przenieść jej zasób w inną część ciała, jeśli będziesz, oczywiście, tego chciał.

Odczarowanie

Perdo Vim 15

Z: Dotyk, Czas Trw.: Natychmiastowy, Cel: Pojedynczy

czy, Rytuał

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Powoduje, że przedmiot obleczony hermetyczną magią traci swe magiczne właściwości, jeśli poziom tego czaru powiększony o 5 i wynik rzutu jakościowego przekroczy najwyższy poziom spośród wszelkich poziomów włożonych węń zaklęć. Całkowicie zniszczone zostaje zaklęcie, jak również cała vis zainwestowana w ów magiczny przedmiot. Odczarowany w ten sposób przedmiot staje się pod każdym względem świecki, jednak może być w przyszłości powtórnie zaklęty.

Skorupa Mętnych Zagadek

Creo Vim 10

Z: Dotyk, Czas Trw.: Trwały, Cel: Pojedynczy, Rytuał

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Powoduje, że wszystkie próby zbadania magicznego przedmiotu, który jest obiektem tego czaru, całkowicie zawodzą, chyba że poziom tego rytuału jest mniejszy od wyniku rzutu na Badania. Jeśli mag odkryje obecność skorupy, czyli wyrzuci więcej niż poziom tego czaru, to nie stanowi ona od tej chwili żadnej przeszkody dla niego.

Szale Magicznej Wagi

Intellego Vim 5

Z: Dotyk, Czas Trw.: Natychmiastowy, Cel: Niewielki

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Podczas rzucania tego czaru, po prostu wyciągasz ręce przed siebie i chwytasz znaną ilość Vim vis w lewej dłoni (zwykle jeden pion), a następnie nieznaną ilość vis w prawej dłoni. Rzuciwszy ten czar, możesz wyczuć ciężar i ustalić tym samym, ile pionów zawiera się w nieznanym zasobie vis, porównując go do tego znanego. Jeśli rzucasz czar i nie masz do czego porównać nieznannej ilości vis, wówczas uzyskasz zaledwie ogólne pojęcie na temat jej wartości. Czar ten nie może być użyty w celu ustalenia ilości surowej vis zainwestowanej w zaklęty przedmiot.

Wycucie Natury Vis

Intellego Vim 5

Z: Dotyk, Czas Trw.: Natychmiastowy, Cel: Niewielki

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Potrafisz stwierdzić, z którą Sztuką dany zasób surowej vis jest związany. Vis objawia ci się jako poświata, której towarzyszy specyficzna dla danej Formy lub Techniki barwa. Niektóre kolory są bardzo podobne do siebie, ale nie powinno być problemów z ich odróżnieniem, o ile przedmiot trzymany jest stabilnie i można mu się spokojnie przyrzeć przez parę sekund.

Fabricor, żwolenik Verditus

Cechy

Inteligencja +3, Percepcja +1, Prezencja -2, Komunikatywność -1, Siła 0, Wytrzymałość +1, Zręczność +2, Szybkość 0

Wielkość	Wyparowania	Pewność Siebie	Obciążenie
0	+1	3	0

Poziomy Zmęczenia

✓ Świeży, 0, -1, -3, -5, Nieprzytomny

Poziomy Żywotności

✓ Bez Obrażeń, 0, -1, -3, -5, Zmasakrowany

Umiejętności

Koncentracja 4, Finezja 3, Wiedza Hermetyczna 3, Znajomość Legend 5, Teoria Magii 5 Parma Magica 2, Przenikliwość 1, Pisanie po łacinie 3, Mówienie po angielsku 4, Mówienie po łacinie 5, Kamieniarstwo 6, Stolarstwo 2

Sztuki

Creo 10, Intellego 8, Muto 10, Perdo 8, Rego 7, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corpus 0, Herbam 7, Ignem 0, Imaginem 0, Mentem 0, Terram 12, Vim 7

Krąg Feerycznego Muru

Creo Terram 30

Z: Bliski, Czas Trw.: Słońce, Cel: Konstrukcja

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +18

Tworzy kamienny mur o wysokości dwunastu stóp w postaci okręgu o średnicy nie większej niż 10 kroków. Mur ma Magiczną Odporność, która wynosi 20. Czar ten wymaga naprowadzenia, o ile masz zamiar otoczyć jakiś cel.

Z Posągu w Zwierzę

Muto Terram 25

Z: Ręka, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy, Rytuał

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +11

Wypełnia magią glinianą bądź kamienną statuetkę mającą wielkość dłoni i przedstawiającą dowolne zwierzę. Później, gdy ktokolwiek wyda odpowiednie polecenie (które ustala się podczas Rytuału), wówczas posązek zamienia się w zwierzę, które przedstawia, o naturalnej wielkości. W ten sposób stworzone zwierzę słucha się osoby, która wydała polecenie oraz zamienia się z powrotem w statuetkę, jeśli zostanie zabite lub w przypadku gdy się mu to nakaze. Jeśli jednak zwierzę zostanie zabite, posązek traci magiczne właściwości. A ponadto, przy wydawaniu polecenia, trzeba dotknąć statuetki.

Byste Oko Górnika

Intellego Terram 20

Z: Bliski, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Niewielki

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +21

Możesz dostrzec jeden z minerałów (złoto, diament, piasek) w obrębie trzech kroków danego materiału. Zyskujesz także ogólne pojęcie odnośnie tego, jak dużo tego minerału jest oraz jak czysty on jest.

Ochrona Przed Górkimi Istotami Faerie

Rego Terram 20

Z: Specjalny, Czas Trw.: Krąg, Cel: Okrąg

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

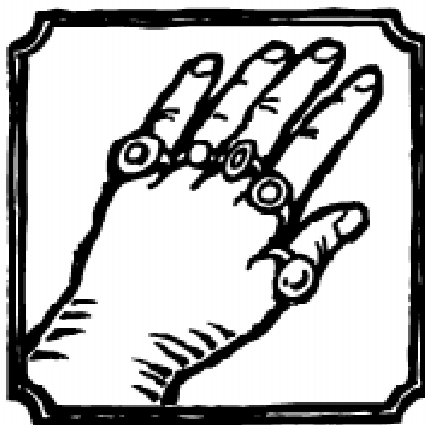
Żadna istota faerie, która pochodzi z gór lub kamienia a jej Feeryczna Moc jest mniejsza lub równa niż poziom tego czaru, nie może wpłynąć na osoby objęte działaniem tego czaru. Istoty faerie nie mogą bezpośrednio lub pośrednio wejść w magiczny krąg tworzony przez ten czar, ani obrzucić czarami lub pociskami tych, którzy znajdują się w tymże kręgu. W nocy pod pewnymi kątami krąg jest widoczny jako ciemnobrązowa kopuła.

Eliminacja Metalicznej Przeszkody

Perdo Terram 15

Z: Ręka, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Specjalny

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +21



Symbol Domu Verditus

Powoduje, że metalowa albo kamienna przeszkoda do jednej stopy grubości roztrzaskuje się. Ci, którzy znaleźli w obrębie jednego kroku od przeszkody, naprzeciw ciebie, otrzymują +10 obrażeń. Metal alchemicznie wytworzony lub magiczny najprawdopodobniej odeprze efekty tego czaru.

Dół Ziejącej Ziemi

Perdo Terram 15

Z: Bliski, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Specjalny

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +21

Ziemia w okręgu o średnicy sześciu kroków obsuwa się, pozostawiając po sobie dół głęboki na dziewięć stóp.

Niewidzialna Dłoń Złodzieja

Rego Terram 15

Z: Bliski, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Niewielki

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Podnosi przedmiot ważący nie więcej niż 3 funty i błyskawicznie przenosi go do trzymanej przez ciebie sakwy lub torby. Czar ten nie działa w wypadku, gdy ów przedmiot jest trzymany, dotykany lub widziany przez kogoś innego niż ty albo gdy jest on żywy.

Pieczeń Ziemi

Creo Terram 15

Z: Bliski, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pokój

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +23

Tworzy wystarczającą ilość błota, by wypełnić dół o średnicy sześciu kroków i głębokości trzech kroków.

Kryształowa Rzutka

Muto Terram 10

Z: Ręka, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Niewielki

Naprow.: +4

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Dziesięciocalowa, kryształowa rzutka wyrasta z ziemi u tych stóp, unosi się w powietrze i leci niczym strzała w stronę celu, który znajduje się w Dalekim zasięgu. Rzutka zadaje +10 obrażeń.

Oczy Eonów

Intellego Terram 10

Z: Wzrok, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Niewielki

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +21

Ustala wiek każdego martwego obiektu z dziesięcioprocentową dokładnością.

Niewidoczny Tragarz

Rego Terram 10

Z: Bliski, Czas Trw.: Koncentracja, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Tworzy niewidzialną siłę, która może nosić przedmioty o wielkości i masie skrzyni. W przybliżeniu może dźwigać tyle, co bardzo silny człowiek (Siła +5). Im bardziej obciążony ów „tragarz”, tym wolniej się on porusza. Jeśli dana sytuacja wymaga delikatności, to trzeba wykonać rzut stresowy na Finezję + Inteligencję 12+. Czar może przenosić tylko martwe rzeczy, nie może więc nosić ciebie. Tragarz nie jest także w stanie unieść rzeczy wyżej niż sześć stóp nad ziemię.

Poszukiwanie Czystego Srebra

Intellego Terram 4

Z: Bliski, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Niewielki

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +21

Instykt prowadzi cię do najbliższego złoża srebra.

Jonaquil, zwolennik Merinity

Cechy

Inteligencja +3, Percepcja 0, Prezencja +2, Komunikatywność +1, Siła -1, Wytrzymałość 0, Zręczność -2, Szybkość +1

Wielkość	Wyparowania	Pewność Siebie	Obciążenie
0	0	3	0

Poziomy Zmęczenia

✓ Świeży, 0, -1, -3, -5, Nieprzytomny

Poziomy Żywotności

✓ Bez Obrażeń, 0, -1, -3, -5, Zmasakrowany

Umiejętności

Znajomość Anglii 2, Etykieta 4, Znajomość Faerie 6, Prawo Hermetyczne 1, Wiedza Hermetyczna 3, Znajomość Legend 2, Teoria Magii 5, Parma Magica 3, Pisanie po łacinie 3, Mówienie po angielsku 4, Mówienie po łacinie 5, Gawędziarstwo 5

Sztuki

Creo 8, Intellego 0, Muto 12, Perdo 0, Rego 7, Animal 7, Aquam 0, Auram 0, Corpus 8, Herbam 10, Ignem 0, Imaginem 10, Mentem 7, Terram 0, Vim 0

Wizje Pieklnych Lęków

Muto Imaginem 30

Z: Bliski, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +19

Powoduje, że cel boi się wszystkiego, co widzi i słyszy.

Świat wygląda właściwie tak samo, lecz wszystko jest jakoś przedziwnie zdeformowane. Cel musi wykonać pomyślny rzut stresowy na Wytrzymałość, by zobaczyć, w jaki sposób znośnie nekający ją strach.

Rzut Efekt

<0 Przeszraszona na śmierć (dosłownie)

1-5 Mdleje, permanentnie traci jeden punkt Wytrzymałości

6-9 Mdleje ze strachu

10-15 Ucieka, walczy otrzymując -6

16+ Dała sobie radę, -3 do wszystkich rzutów

Przeszywające Drzewca

Muto Herbam 25

Z: Dotyk, Czas Trw.: Natychmiastowy, Cel: Pojedynczy

Naprow.: +2

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +17

Przekształca kawałek drewna w lśniące, cierniste i silne drzewce, które w młk zaczyna mknąć w stronę celu. Zadane obrażenia zależą od wielkości przemienionego drewna. Dla przykładu: przekształcony drąg wyrządza +10 obrażeń (górną granicą), gałąź od dwóch stopach +8, a patyk +5. Usunięcie tejże broni z ciała automatycznie powoduje, iż ofiara traci poziom Żywotności, chyba że wykona pomyślny rzut na Wytrzymałość 6+ (dodaj wartość Chirurgii osoby, która wyjmuje tak spreparowaną „strzałę”).

Przypomnienie Czegoś, czego Nigdy nie Było

Muto Mentem 25

Z: Oko, Czas Trw.: Natychmiastowy, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +19

Zamienia pewien zapamiętany przez cel szczegół na inny podobny, lecz jednak odmienny. Cel nie będzie od tej pory pewny co do niego, a poza tym przekona się, jakie to psikusy płata mu jego pamięć.

Przebudzenie Drzemiącego Drzewa

Muto Herbam 25

Z: Dotyk, Czas Trw.: Słońce, Cel: Niewielki

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +19

Budzi dowolne drzewo, nadając mu świadomość przypominającą ludzką. Obudzone drzewo potrafi widzieć i słyszeć, co dzieje się wokół niego, odbierając bodźce tak jak i człowiek. Będzie ono miało wiele wspólnego z cha-



Symbol Domu Merinita

rakterem i mentalnością rzucającego ten czar maga. Może także zmieniać położenie swych gałęzi w czasie kilku godzin, ale mimo wszystko jest to zbyt wolno, by ludzie mogli dostrzec ruch. Większość magicznych drzew już jest przebudzona.

Pojmany Głos

Rego Imaginem 15

Z: Ręka, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +17

Chwyta głos danej osoby i umieszcza go w torbie. Postać ta nie może mówić, chyba że torba jest otwarta, wówczas głos dochodzi z torby a nie z ust ofiary. Jeśli ofiara krzyczy, podczas gdy torba jest zamknięta, to wyraźnie widać, że przedmiot wibruje.

Taniec Gałęzi

Muto Herbam 15

Z: Bliski, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Niewielki

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Powoduje, że pal, kij, trzonek lub każdy inny długi, cienki i drewniany przedmiot wije się i tańczy dziko w różne strony przez ładne parę sekund, po czym nagle zamiera, zachowując swój nowy, iście poskręcany kształt. Wyginający się drąg uderza swego posiadacza, zadając mu +4 obrażeń; do tego dodaje się ewentualny modyfikator broni, jeśli takowa jest przymocowana do tego długiego trzonka.

Trwoga Kołaczącego Serca

Creo Mentem 15

Z: Oko, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +15

Wywołuje wszechogarniający strach u jednej osoby.

Obiektem lęku może być jakaś inna osoba, dowolne miejsce lub przedmiot.

Aura Uszlachetniającej Prezencji

Muto Imaginem 10

Z: Bliski, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Cel jawi się jako potężniejszy, bardziej władczy i przekonujący. Liczne, acz subtelne zmiany w wyglądzie dają następujące efekty: twarz jest lekko oświetlona, sylwetka bardziej wyprostowana, a głos donośniejszy, ale i spokojniejszy. Prezencja celu powiększa się o 1 bądź wzrasta do zera w zależności od tego, który zabieg przyniesie lepszy skutek. Osoba poddana temu czarowi otrzymuje +3 do rzutów, które testują jej wpływ na innych, dowodzenie lub przekonywanie.

Pałapka Oplatających Winorośli

Creo Herbam 10

Z: Bliski, Czas Trw.: Specjalny, Cel: Specjalny

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +18

Powoduje, że silne i drzewiaste winorośle nagle wyrastają z żyznej gleby. Winorośl pokrywa okrąg o średnicy dwóch kroków, zaś wysokość rośliny osiąga sześć stóp. Wszystko, co znalazło się na jej obszarze, zostaje przez nią unieruchomione. Ażeby uniknąć winorośli, cel musi wykonać rzut stresowy na Szybkość – Obciążenie 9+. W przypadku próby oswobodzenia nalega się rzut stresowy na Siłę 9+ (dozwolona jest jedna próba na rundę). Osoba, która nie została uwięziona, może próbować uwolnić swego towarzysza, ale tylko wtedy gdy posiada narzędzia odpowiednie do rozcięcia winorośli (każda próba zajmuje dwie rundy). Po godzinie winorośle słabną i więdną, rozspijając się w proch.

Czarodziejski Odskok

Rego Imaginem 10

Z: Osobisty, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +17

Twój obraz pojawia się obok ciebie, jednak nie dalej niż o krok. W efekcie wszelkie ciosy skierowane ku tobie najprawdopodobniej chybią. W przypadku gdy obraz jest trafiony, to znika i pojawia się w innym miejscu.

Transformacja Ciernistego Dřęga

Muto Herbam 5

Z: Dotyk, Czas Trw.: Słońce, Cel: Niewielki

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Powoduje, że kawałek drzewa (którego wysokość nie powinna przekraczać sześciu stóp) porasta grubymi, ostrymi cierniami pojawiającymi się w miejscach, które dotnieją. Jeśli czar jest rzucony na drąg, to ciernie dodają +4 do Obrażeń przy pierwszym trafieniu, po czym odpadają.

Justin, żwolennik Tremere

Cechy

Inteligencja +3, Percepcja +2, Prezencja +1, Komunikatywność +1, Siła 0, Wyttrzymałość 0, Zręczność -2, Szybkość -1

Wielkość	Wyparowania	Pewność Siebie	Obciążenie
0	0	3	0

Poziomy Zmęczenia

✓ Świeży, 0, -1, -3, -5, Nieprzytomny

Poziomy Żywotności

✓ Bez Obrażeń, 0, -1, -3, -5, Zmasakrowany

Umiejętności

Czułość Zmysłów 6, Certamen 5, Koncentracja 3, Etykieta 2, Znajomość Ludzi 3, Wiedza Hermetyczna 3, Intryga 3, Teoria Magii 5, Parma Magica 2, Pisanie po łacinie 3, Mówienie po angielsku 4, Mówienie po łacinie 5

Sztuki

Creo 0, Intellego 12, Muto 0, Perdo 0, Rego 0, Animal 8, Aquam 0, Auram 0, Corpus 10, Herbam 7, Ignem 0, Imaginem 7, Mentem 10, Terram 7, Vim 8

Zagładanie w Umysł Śmiertelnika

Intellego Mentem 30

Z: Oko, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Możesz dogłębnie zbadać i przeniknąć umysł celu, a więc: doraźne i długotrwałe dążenia, słabe i silne punkty i inne przydatne informacje. Cel może odeprzeć efekty tego czaru, wykonując pomyślny stresowy rzut na Intelgencję 9+.

Postawienie Milczącego Pytania

Intellego Mentem 20

Z: Oko, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Możesz zadać celowi jedno pytanie w myślach i wyczuć odpowiedź. Prawdziwość odpowiedzi ściśle zależy od wiedzy celu. Pytania typu: „Co byś zrobił, gdyby...?” często zbywane są nieprecyzyjnymi odpowiedziami. A poza tym otrzymane odpowiedzi dotyczą tego, co dany cel myśli, a nie tego, co naprawdę by zrobił.

Oczy Zdradzieckiej Ziemi

Intellego Terram 20

Z: Wzrok, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Granica

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +19

Możesz intuicyjnie stwierdzić, czy dany naturalny teren wygląda na zdradziecki (jak np. skaliste góry, gdzie skały z łatwością mogą się obsunąć), czy też nie.

Nieubłagane Poszukiwania

Intellego Corpus 20

Z: Tajemne Połączenie, Czas Trw.: Koncentracja, Cel: Pojedynczy

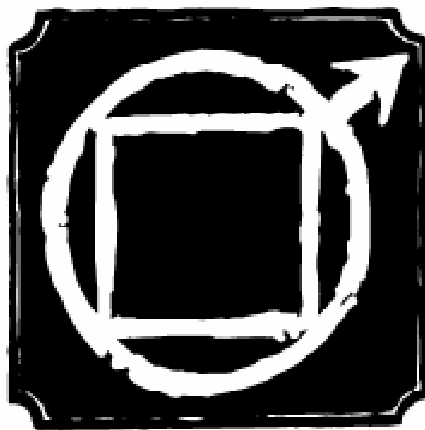
Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Ustala położenie określonej osoby. Aby rzucić ten czar, potrzebna jest mapa oraz Tajemne Połączenie z celem (np. kawałek ubrania lub osobisty przedmiot celu). Rzuciwszy czar, możesz przesuwać palec po mapie przy prędkości jednej stopy kwadratowej na godzinę. Kiedy twój palec będzie przejeżdżał przez odzwierciedlone na mapie położenie szukanej postaci, wyczujesz w tym punkcie obecność tejże osoby. (Jeśli nie ma jej na terenie, który odwzorowuje mapa, wówczas poszukiwania nie przyniosą żadnych efektów). Położenie postaci na mapie możesz ustalić z dokładnością do szerokości twojego kciuka, dlatego też mapa o większej skali daje precyzyjniejsze informacje. Jedno rzucenie czaru pozwala na przeprowadzenie poszukiwań na jednej mapie.

Poszukiwanie Dzikiego Ziola

Intellego Herbam 15

Z: Dotyk, Czas Trw.: Koncentracja, Cel: Pojedynczy



Symbol Domu Tremere

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +19

Rzuciwszy ten czar, roślinność lasu prowadzi cię (lub cel czaru) do najbliższego gatunku poszukiwanej rośliny tak długo, jak zdołasz (lub jak cel zdoła) utrzymać koncentrację. Musisz mieć jednak próbkę rośliny, której szukasz. Wymagany jest także rzut na Percepcję 6+, aby nie przegapić żadnych subtelných wskazówek natury takich jak naprowadzające gałązki czy nachylone pnie. Szukana roślina musi być w obrębie lasu, w którym właśnie się znajdujesz albo czar zawieździe od razu.

Spostrzeżenie Sprzecznych Motywacji

Intellego Mentem 15

Z: Oko, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Potrąfisz wyczuć bodźce, które motywują działanie danej osoby, ale i stwarzają konflikt. Stąd możesz np. dowiedzieć się, iż strażnika rozzwierają: strach i poczucie dobrze spełnionego obowiązku. Ten czar jest często używany przed rzuceniem czaru Muto, bowiem zazwyczaj łatwiej się zmienia stare uczucia niż nadaje nowe. A w pierw trzeba przecież poznać, jakie są te stare.

Wizja Drapieżnej Zwierzyny

Intellego Animal 15

Z: Dotyk, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Dotykając rany zadanej przez zwierzę, otrzymujesz powierzchniowy obraz drapieżnika widziany z perspektywy ofiary. Jeżeli więc podejrzewasz jakiegoś zwierzę, iż zabiło ci wierzchowca, to użyj tego czaru, a przekonasz się, co to za bestia odważyła się na tak zuchwały postępek. Mimo wszystko, jeśli ofiara nie widziała drapieżnika, to

ten czar nic nie wskaże. Podobnie jest, gdy zabójstwa nie dokonało zwierzę. (Choć i tak rzut musi być wykonany, by sprawdzić, czy nie wypadło przypadkiem Partactwo).

Oko Medyka

Intellego Corpus 5

Z: Wzrok, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Pozwala ustalić ogólny stan zdrowia pojedynczej osoby. Poszczególne dolegliwości pojawiają się jako żółte plamy na ciele chorego. Wykonując rzut stresowy na Percepcję + Medycynę, można w miarę dokładnie określić rzadziej spotykane schorzenia. Stopień trudności powinien być tu proporcjonalny do rzadkości danej choroby.

Lucidia, żwoleniczka Flambeau

Cechy

Inteligencja +3, Percepcja 0, Prezencja -2, Komunikatywność -1, Siła +1, Wytrzymałość +2, Zręczność +1, Szybkość 0

Wielkość	Wyparowania	Pewność Siebie	Obciążenie
0	+2	3	0

Poziomy Zmęczenia

✓ Świeży, 0, -1, -3, -5, Nieprzytomny

Poziomy Żywotności

✓ Bez Obrażeń, 0, -1, -3, -5, Zmasakrowany

Umiejętności

Certamen 3, Znajomość Anglii 1, Finezja 5, Wiedza Hermetyczna 3, Znajomość Legend 2, Teoria Magii 5, Parma Magica 4, Przenikliwość 6, Pisanie po łacinie 3, Mówienie po angielsku 4, Mówienie po łacinie 5

Sztuki

Creo 10, Intellego 0, Muto 7, Perdo 8, Rego 10, Animal 0, Aquam 0, Auram 7, Corpus 8, Herbam 0, Ignem 12, Imaginem 0, Mentem 0, Terram 7, Vim 0

Kula Fatalnych Płomieni

Creo Ignem 35

Z: Bliski, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pojedynczy

Naprow.: 0

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +24

Czar ten tworzy w twych dłoniach ognistą kulę o wielkości jabłka. Kiedy ją rzucisz (na odległość nie większą niż zasięg czaru) i ta, lecąc, zderzy się z jakimś obiektem, to wybuchnie. Tryska wówczas na wszystkie strony płomieniami i zadaje tym samym +30 obrażeń. Każdy kto znajduje się w sąsiedztwie pięciu kroków od wybuchu i wpatruje się weń, musi wykonać pomyślny rzut stresowy na Wytrzymałość 12+, inaczej zostanie oslepiiony na jedną rundę (lub trwale, jeśli spartaczy). Możesz utrzymać kulę w ręce do trzech rund, nim ją wyrzucisz. Po trzeciej rundzie kula znika.

Ochrona Przed Ciepłem i Płomieniami

Rego Ignem 25

Z: Dotyk, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +24

Utrzymuje ciepło i ogień w oddali tak, że ani jedno ani drugie nie może wejść w sąsiedztwo jednego kroku celu. Inaczej mówiąc, cel jest odporny na obrażenia spowodowane płomieniami bądź ciepłem o intensywności mniejszej niż potężny ogień. Cel otrzymuje +15 do Wyparowań przeciw wszelkim obrażeniom odnoszącym się do ognia. Ogień, który zadaje +15 lub mniej obrażeń, w żaden sposób nie przeniknie ochrony. Tego typu ogień po prostu chwilowo gaśnie, jeśli mija go chroniona tym czarem osoba, a rozpala się ponownie, gdy ona przejdzie.

Zakłęcie Niewątpliwego Chłodu

Perdo Ignem 20

Z: Ręka, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pokój

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Ochładza powietrze we wskazanym przez siebie pokoju (lub w obrębie dziesięciu kroków, jeśli wskazany punkt znajduje się na dworze), zostawiając je z ciepłotą, przy której zamarzłaby woda. Wszystkie przedmioty zamarzają na wskroś, nie tylko więc na powierzchni. Zaś wszystkie organizmy żywe tracą jeden poziom Żywotności i muszą wykonać pomyślny rzut na Wytrzymałość 6+, aby nie utracić kolejnego. Potężny ogień przygasa do małego ogniska, duży ogień przygasa do wielkości ognia z pochodni, a małe ogniska gasną zupełnie.

Skok Ognia

Rego Ignem 20

Z: Bliski, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pojedynczy

Naprow.: +2

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +24

Powoduje, że wielki ogień wykonuje skok do dziesięciu kroków w dowolne miejsce, gdzie zaczyna płonąć, jeśli jest tam paliwo lub wygasa, jeśli go nie ma. Wykonaj rzut na trafienie, o ile próbujesz trafić jakiś cel (płomienie tego ognia zadają +10 obrażeń).

Ogniste Pilum

Creo Ignem 20

Z: Specjalny, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pojedynczy

Naprow.: +1

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +24

Z twych dłoni wylatuje strumień ognia przypominający grubą, długą na dwie stopy włócznię. Zadaje on +25 obrażeń minus jeden punkt za każdy krok, który dzieli ciebie i cel. Przekroczywszy 25 kroków, płomień znika.

Błysk Szkarłatnych Płomieni

Creo Ignem 15

Z: Bliski, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Niewielki

Naprow.: -3

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +24

Olśniewające, czerwone światło wtem rozbłyska we wskazanym przez ciebie punkcie powietrza. Jeśli naprowadzisz czar na czyjąś twarz, ofiara musi wykonać pomyślny rzut stresowy na Wytrzymałość 9+, by uniknąć chwilowego osłepienia. Jeśli cel czaru spartaczy rzut, wówczas ślepotą jest trwała. Jeśli jednak zostanie chwilowo oslepiiony, może próbować podczas każdej minuty odzyskać wzrok, wykonując rzut prosty na Wytrzymałość 9+. Ów rozbłysk oslepia w ten sam sposób, co padające ci prosto w oczy słońce.

Unoszenie Dyndającej Marionetki

Rego Corpus 15

Z: Bliski, Czas Trw.: Koncentracja, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Podnosisz pionowo do góry osobę o Wielkości +1 lub mniejszej. Generalnie, możesz podnosić i obniżać osobę tak szybko jak unosi się dym, ale cięższe osoby podnosi się wolniej, a obniża szybciej.

Płomienne Więzienie

Muto Ignem 15

Z: Ręka, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +21

Zamienia duże ognisko w więzienie, które swym kształtem przypomina miniaturowy zamek. Osoba wrzucona do środka nie jest przypiekana, lecz otrzymuje +25 obrażeń od ognia w wypadku, gdy próbuje uciec.

Okiełznanie Oszałałych Płomieni

Perdo Ignem 15

Z: Ręka, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Odbiera ciepło z dużego ogniska, które od tej chwili pali się do czasu aż stawi swe paliwo. Jego płomienie nie rozprzestrzeniają się, ani nie wyrządzają szkody poza obszarem, na którym bezpośrednio płoną. Jeśli ogień zgaśnie i zostanie ponownie wzniecony, to znowu będzie płonął jak oszalały, tak jakby to był zupełnie inny ogień.

Kłęby Smrodliwego Dymu

Creo Auram 15

Z: Daleki, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pokój

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +19

Gęsty, żółty i tchnący siarką dym unosi się ze wskazanego przez ciebie punktu, wypełniając okrąg o średnicy dziesięciu kroków. Dym poważnie ogranicza widoczność, a i utrudnia oddychanie. Każda osoba oddychająca wśród tych kłębow musi wykonać pomyślny rzut na Wytrzymałość 9+, inaczej traci krótkotrwały poziom Zmęczenia. Jeśli owa postać padnie z tego powodu nieprzytomna, wówczas traci poziomy Żywotności, a nie Zmęczenia. Dym rozplywa się naturalnie – na otwartej przestrzeni ulotni się w przeciągu niepełnej minuty, zaś w zamkniętych pomieszczeniach może tkwić godzinami. Dym może spowodować wiele szkód. Rośliny o niewielkich rozmiarach usychają i gniją, zaś w przypadku drzew obserwuje się zahamowanie wzrostu. Jak by nie było, słabutki zapach siarki będzie unosił się w powietrzu jeszcze parę ładnych dni w miejscu, gdzie stworzyłeś dym.

Lampa bez Ognia

Creo Ignem 10

Z: Dotyk, Czas Trw.: Koncentracja, Cel: Pokój

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +24

Rozświetla pokój, w którym się znajdujesz, światłem podobnym do tego, który tworzy pochodnia czy lampa. Czar działa tak długo, jak pozostaniesz skoncentrowany. Używając oliwy z lampki, rozlewasz ją nad pewnym obiektem, a wnet obiekt zaczyna emanować światłem. Rzucając ten czar na dworze, rozświetla on okrąg o średnicy pięciu kroków.

Płomienna Dłoń

Creo Ignem 5

Z: Dotyk, Czas Trw.: Koncentracja, Cel: Niewielki

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +24

Niewielki płomień rozpala się w twojej dłoni, która na czas działania czaru musi być otwarta i skierowana wierzchnią stroną do dołu. Płomyk zadaje +10 obrażeń każdemu, kto go dotknie.

Meles, żwolennik Bjornaer

Cechy

Inteligencja +3, Percepcja +1, Prezencja -1, Komunikatywność +2, Siła -2, Wytrzymałość 0, Zręczność +1, Szybkość 0

Wielkość	Wyparowania	Pewność Siebie	Obciążenie
0	0	3	0

Poziomy Zmęczenia

✓ Świeży, 0, -1, -3, -5, Nieprzytomny

Poziomy Żywotności

✓ Bez Obrażeń, 0, -1, -3, -5, Zmasakrowany

Umiejętności

Opieka nad Zwierzętami 3, Certamen 1, Wiedza Hermetyczna 3, Znajomość Legend 6, Teoria Magii 5 Parma Magica 2, Pisanie po łacinie 3, Śpiew 5, Mówienie po angielsku 4, Mówienie po łacinie 5, Sztuka Przetwarzania 4, Tropienie 2

Sztuki

Creo 8, Intellego 8, Muto 10, Perdo 0, Rego 7, Animal 12, Aquam 0, Auram 7, Corpus 10, Herbam 7, Ignem 0, Imaginem 0, Mentem 0, Terram 0, Vim 0

Meles może w każdej chwili zmienić się w kosa.

Kłątwa Kirke

Muto Corpus 30

Z: Bliski, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Transformuje dowolną osobę w świnię. Cel może odeprzeć ten czar, wykonując pomyślny rzut stresowy na Wytrzymałość 9+.

Transformacja Żarłocznej Bestii w Nieruchawą Ropuchę

Muto Animal 30

Z: Bliski, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Zamienia dowolne zwierzę w ropuchę, chyba że ofiara wykona pomyślny rzut stresowy na Wielkość 9+. Ptaki wykazują tak dużą odmiennosć wobec ropuch, że, zamieniając je w ropuchy, dodaje się +2 do ich rzutu. W ten sposób stworzona ropucha może powodować strach wśród chłopów i kmiotków, jako że lud gminny wierzy, iż ropuchy wydzielają ze swej skóry trująca dla człowieka substancję.

Wygląd Leśnego Drapieznika

Muto Corpus 20

Z: Dotyk, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Kładziesz wilczą skórę na sobie lub na obiekcie, a ten zmienia się w wilka. Cel może w dowolnej chwili przywrócić swą naturalną postać, kończąc tym samym działanie czaru. Musisz posiadać wilczą skórę, aby móc rzucić ten czar.

Uzdrowiający Dotyk Chirurga

Creo Corpus 20

Z: Dotyk, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +18

Osoba dotknięta przez rzucającego ten czar odzyskuje utracony poziom Żywotności pod warunkiem, że pomyślnie wykona rzut stresowy na Wytrzymałość 3+. Do rzutu dodaje się najwyższą wartość Chirurgii spośród osób, którym pomyślnie udało się opatrzyć rany poszkodowanego. Przy czym od otrzymanego rezultatu należy odjąć modyfikator wynikający z ran. Czar ten nie likwiduje efektów chorób czy trucizn, zaś samo leczenie nie jest trwałe.

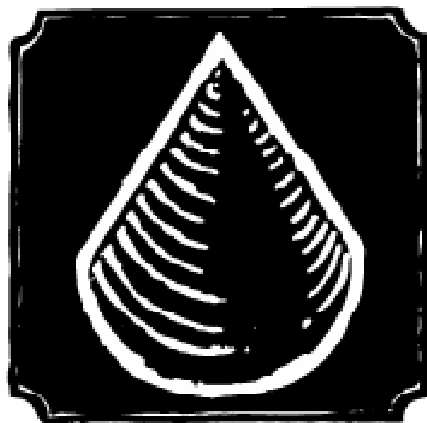
Uśmierzenie Zwierzęcego Bólu

Creo Animal 20

Z: Dotyk, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Sposób rzucania tego czaru wygląda bardzo podobnie do udzielania święceń kapłańskich czy biskupich. Osoba



Symbol Domu Bjornaer

rzucająca czar kłeka i przykłada ręce do rany, wyszeptując w tym czasie magiczną inkantację. Ogniskową czaru jest kawałek bursztynu, używany dość często podczas ludowych obrzędów, które mają na celu pomóc gojeniu się ran oraz zapewnić ochronę przed otrzymaniem jakichkolwiek obrażeń. W przypadku tego czaru, ów przedmiot, stanowiąc naszyjnik, powinien spocząć na szyi maga, gdyż tylko w ten sposób może go wesprzeć przy rzucaniu tego zaklęcia. Zwierzę dotknięte przez rzucającego ten czar odzyskuje utracony Poziom Żywotności pod warunkiem, że wykona pomyślny rzut stresowy na Wytrzymałość o trudności 3+.

Miotła Wiatrów

Rego Auram 15

Z: Bliski, Czas Trw.: Momentalny, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +14

Wzniesia gwałtowny, wirujący wokół celu wiatr. Cel musi wykonać rzut stresowy 9+, aby utrzymać się na nogach. Efekty tego czaru można także odeprzeć poprzez złapanie się czegoś kurczowo i wykonanie pomyślnego rzutu stresowego na Siłę 9+. Jeśli obydwa rzuty zawiodą, cel jest wyrzucany w dowolnym kierunku, a i może odnieść przy tym znaczne obrażenia, których dokładna wielkość zależy od powierzchni ciała, z którym nastąpiło zderzenie.

Przybranie Nowego Oblicza

Muto Corpus 15

Z: Dotyk, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Zmienia rysy twarzy celu ale tylko tak, że wciąż zachowują ludzki charakter.

Nadmierny Wzrost Skradających się Szkaradztw

Muto Animal 15

Z: Dotyk, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +22

Czar ten rzucony na każde stworzenie o Wielkości: -5 (np. mysz, ropuchę czy jakiegos robala) powoduje, iż obiekt powiększa swą naturalną wielkość pięciokrotnie. Jeśli wcześniej zwierzę było jadowite, to teraz jest tym bardziej jadowite. Powiększone stworzenia pół-jadowite (np. niektóre pająki) dodają kilka punktów do swych obrażeń.

Płatanina z Drewna i Cierni

Rego Herbam 15

Z: Bliski, Czas Trw.: Koncentracja, Cel: Pojedynczy

Naprow.: +1

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +14

Unosi kawałek wskazanego przez ciebie drewna i miota go w stronę celu (wymagany jest rzut na trafienie). Owija się on wokół celu i unieruchamia go (zakładając, że nie zabraknie drewna). Cel musi wykonać stresowy rzut na Siłę 9+, jeśli chce uwolnić się (dozwolona jedna próba na rundę). W przypadku gdy ofiara choć raz spartaczy, wówczas nie uwolni się ona bez pomocy z zewnątrz. Jeśli kawałek drewna ma kolce, to zadaje +6 obrażeń, wtedy gdy trafi oraz wtedy, gdy cel próbuje uwolnić się. W czasie gdy rzucający przestanie się koncentrować, cel może uciec, wykonując pomyślny rzut na Siłę 6+.

Spojrzenie Żmii

Rego Animal 15

Z: Oko, Czas Trw.: Koncentracja, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +19

Paralizuje zwierzę, ale tylko wtedy, gdy nawiązałeś z nim kontakt wzrokowy oraz podtrzymujesz skupianą na nim uwagę (wykonujesz pomyślne rzuty na Koncentrację).

Urok Przeciw Gnicciu

Creo Corpus 10

Z: Dotyk, Czas Trw.: Księżyc, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +18

Zapobiega gnicciu ludzkich zwłok lub odciętej części ciała. Nekromanci używają tego czaru do zachowania dobrego stanu ożywionych trupów.

Kocie Oczy

Muto Corpus 5

Z: Dotyk, Czas Trw.: Słońce, Cel: Pojedynczy

Suma dodawana do wyniku rzutu kością: +20

Cel zyskuje kocie oczy, które pozwalają mu widzieć w prawie zupełnej ciemności (ale nie w zupełnej ciemności występującej np. w centrum podziemnej pieczary).

Układ (przypis nr 2)

Układ zawarto między opatem ze świętego Edmunda a Stephenem Eruditus z Libellus. Wszystkie warunki ustanowiono na oczach Boga i Kościoła, niech więc nikt nie waży się ich złamać ani zlekceważyć.

Punkt mówiący o tym, że Stephen oraz inni członkowie Libellus mogą przebywać na ziemiach opactwa, nie naruszając czci świętego Edmunda.

Punkt mówiący o tym, że Libellus, jego mieszkańcy i ziemie mieszczące się na milę od niego są zwolnione z wszelkich danin, myta i obowiązków narzuconych przez opactwo.

Punkt mówiący o tym, że Stephen ma prawo nałożyć daninę, myto lub obowiązki na wspomniane wyżej ziemie.

Punkt mówiący o tym, że Stephen zobowiązany jest zaopatrzyć Opactwo św. Edmunda w kamień i wbudować go w mur rzeczonoego klasztoru. Ów kamień winien nosić zalety ziemi i ziół, dzięki czemu murowi opactwa nie będzie można uczynić większego uszczerbku.

Punkt mówiący o tym, że opactwo zobowiązane jest nie więcej niż raz w roku płacić Stephenowi daninę.

Przypieczętowano czwartego kwietnia, w roku Pańskim 1219.

Biblioteczne teksty dotyczące Hermetycznego Prawa (przypis nr 1)

Trybunał Reński, rok 1005

Restas z Jerbiton został oskarżony za wtrącanie się w sprawy świeckich, co w konsekwencji mogło doprowadzić jego kompanów do ruiny. Udowodniono mu używanie magii w celu umocnienia pozycji w nabywaniu książek. Ustalono także, że praktyki powodujące gromadzenie dużej ilości książek w niewielkim czasie i po niskich kosztach uniemożliwiają innym magom swobodnie zakupywać książki oraz budzą wielkie podejrzenia w osobach, które próbują tego dokonać. Restas został ukarany poprzez utratę całej swojej biblioteki.

Trybunał Tebski, rok 1040

Na Heliosa z Flambeau padło oskarżenie naruszenia Kodeksu poprzez nadmierne interesowanie się w sprawach świeckich objawiające się w tym, iż kupował on wiele książek z ich biblioteki. Nie odnaleziono, by stosował przy tym jakiegokolwiek środków magicznych, stąd ustalono, iż nie stanowi to naruszenia Kodeksu. Sprawa Restasa została przytoczona, lecz wysunięto wniosek, że we wcześniejszym wypadku za złamanie Kodeksu przemawiało samo użycie magii a nie zakup książek.

Trybunał Prowansalski, rok 1103

Pierre de Galve z Jerbiton został oskarżony o złamanie Kodeksu. Ów mag dopuścił się wymiany kopii tekstów z biblioteki zgromadzenia za kopie innych tekstów pochodzących od świeckich. Stwierdzono, iż rozsiewanie tekstów Zakonu pomiędzy świeckimi mogłoby wzbudzić nie mile uczucia wśród nich a spowodować zgubę na nas. Nie odkryto, by Pierre kopiował teksty laboratoryjne o Sztukach czy Teorii Magii, dlatego też zarządzono, iż nie jest to naruszenie Kodeksu. Sprawa Heliosa została przytoczona i zadecydowano, że nie ma różnicy pomiędzy wymianą a nabywaniem książek.

Tekst laboratoryjny: Kamień Obrony (przypis nr 3)

Kamień Obrony wykonano w celu wprawienia go w mur otaczający dowolny obszar. W efekcie mur będzie stanowić ochronę tak długo, jak ów Kamień pozostanie jego częścią. Kamień to prostopadłościan z białego marmuru z czerwonymi żyłkami. Jego podstawa ma postać kwadratu o boku równym dwie stopy, a wysokość wynosi pięć stóp. Wypełniono go magią, by mógł spełniać następujące funkcje.

Po pierwsze – mur, w którym jest wbudowany, chroni od uszkodzeń. Żaden świecki atak nie uczyni mu praktycznie nic prócz niewielkich uszczerbów. Podczas gdy magiczne ataki będą jedynie skuteczne, jeśli pokonają jego magię. Jedyny szkopuł tkwi w tym, iż może być z łatwością usunięty z muru. W innym przypadku, cóż za potężnej siły potrzeba, by go skruszyć. (Efekt zwykłej ochrony to MuTe, dziesiąta waga. Magiczna ochronna zaś to ReVi, piąta waga).

Po drugie – każdy, kto wkracza w najbliższe sąsiedztwo muru, dozna irracjonalnego strachu zmuszającego go do odwrotu. (Efekt paniki to CrMe, siódma waga).

Korespondencja pomiędzy Stephenem a Samsonem (przypis nr 4)

Oto niektóre fragmenty bardzo rozległej korespondencji pomiędzy wymienionymi osobami. Stephen zachował wszystkie listy, które otrzymał od Samsona – opata ze św. Edmunda. Są też szkice odpowiedzi Stephena.

Od Stephena

...Jestem pewien, że mogę towarzyszyć Wielebnemu Księdzu. Wszak musimy pamiętać, że złapany w sieć lew, nie okazał swej dumy, akceptując towarzystwo myszy...

Od Samsona

...Nie wątpię, że Twa obecność w opactwie może wywrzeć pozytywny wpływ na jego sprawy doczesne, lecz mam wątpliwości co do ogólnych korzyści. Bo czymże jest użyteczność człowieka, który pozyskał cały świat, a stracił swą duszę? Być może diabeł wprowadził Cię w błąd i poprzez Ciebie próbuje zepsuć i mnie...

Od Stephena

...Diabeł jest tym samym wrogiem Zakonu, co i Twoim. My walczymy naturalną bronią, którą Bóg zesłał temu światu, natomiast Wielebny Ksiądz walczy Jego własną mocą. Podobnie jak Bóg jest większy od swych stworzeń, tak i Wy jesteście więksi od nas. Skoro jednak Bóg powierzył swe plany słabemu człowiekowi, by odnieść zwycięstwo, możecie więc nam zaufać. Diabeł nie macza swych rąk w naszej pracy – nasza moc jest tak naturalna jak słońce czy wiatr...

Od Samsona

...Chociaż sądzę, że Twoja obecność nie koliduje z prawami Boga i człowieka, to jestem jednak mniej pewny odnośnie tej kwestii co do Przeora Johna. On jest skory do nietolerancji i może podchwycić to, czego dokonam i wzniesie ogólną niechęć wśród klasztornych mnichów. Jako pasterz nie mogę podejmować tak dużego ryzyka. Obawiam się, że Twa magia za bardzo traci satanizmem, by posłużyć układowi godnemu zaakceptowania.

Od Stephena

...Jeśli chodzi o przeora Johna, to w końcu nie jest on opatem. W niczyich innych bo w Twych rękach spoczywa władza nad opactwem, stąd na Twe decyzje nie powinni mieć wpływu Twój podwładni. Mogę stworzyć przedmiot, który będzie chronił opactwo, ale w taki sposób, że patrząc nań nikt nie będzie podejrzewał jego prawdziwej funkcji. Zatem opat nigdy się o nim nie dowie i oboje unikniemy burzliwych i niezdrowych konfrontacji...

Od Samsona

Bardzo dobrze. Przynieś przedmiot, a zawrzemy układ.

Korespondencja między Stephenem a Williamem (przypis nr 5)

Oto fragmenty korespondencji między Stephenem a Williamem, kanonikiem z katedry w Norwich.

Od Stephena

Doszły mnie słuchy, że biblioteka Twojej katedry zawiera kopię „De Hexaemeron” Boecjusza, którą jestem wielce zainteresowany. Myślę, iż wkrótce dojdziemy do porozumienia korzystnego dla obu stron.

Od Williama

Twa informacja jest prawdziwa. Dysponujemy takową książką i będę wielce rad, omawiając warunki, na których pozwolimy ci zrobić jej kopię. Być może posiadasz jakąś księgę, którą mógłbyś zaoferować w zamian.

Od Stephena

...Owszem mam kilka wolumenów, które mogłyby cię zainteresować. Mianowicie chodzi mi o: łacińskie tłumaczenie „Fedona” Platona oraz zbiór listów św. Augustyna. Posiadam także księgę zawierającą liczne prace Alkuina...

Od Williama

„Fedon” jest pracą, której nie mamy; podobnie jak inne wymienione przez Ciebie utwory. W takim razie będziemy bardzo zadowoleni w umożliwieniu Ci skopiowania Boecjusza, podczas gdy Ty udostępnisz nam skopiowanie Platona.

Od Stephena

Przybędę do Twego miasta tej zimy [w czasie fabularnym chodzi o nadciągającą zimą], przywożąc ze sobą tekst Platona. Chciałbym spotkać się z Tobą osobiście.

Korespondencja między Stephenem a Charlesem (przypis nr 6)

Fragmenty korespondencji między Stephenem a Charlesem, Magistrem Uniwersytetu Paryskiego.

Od Stephena

Uniwersytet Paryski wiezie prym wśród wszelkich uczelni zarówno pod względem nauczania, jak i ogólnego uznania. Słyszałem, że w Twoim mieście znalazło się sporo nowych ksiąg, w których utrwalono mądrość rozpościerającą się od starożytnych filozofów do współczesnych scholarów. Czy byłaby możliwość wysłania mi kopii któregoś z tych utworów?

Od Charlesa

Książki przepływają przez uniwersytet jak rzeka mądrości przez ludzkość. Skoro taka rzeka staje się użyteczna tylko i wyłącznie, gdy ktoś zanurza w niej swe ciało, to z przyjemnością nie poskapię zawrzeć umowy w sprawie zakupu książek. Jak ci zapewne wiadomo, scholarzy zawsze mają mało pieniędzy, dlatego z uśmiechem na twarzy przyjmą każdą pracę mającą na celu skopiowanie tych czy owych woluminów...

Od Stephena

Wielce uradował mnie Twój list i już wysłałem Ci przez posłańca trzy liwry Tournois, co stanowi dowód moich dobrych chęci w kierunku dojścia do porozumienia. Jeśli mógłbyś mi wysłać listę tych książek, do których masz dostęp, a obok nich cenę wykonania kopii, byłbym niesłychanie wdzięczny w kontynuowaniu naszej korespondencji.

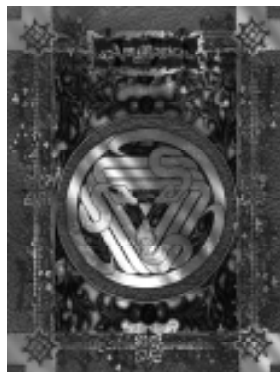
Od Charlesa

Z niemałą wdzięcznością odebrałem Twój datek i myślę, że w dniu sądu ostatecznego Bóg Ci za to wynagrodzi. Przejrzałem miejscowe książki i podaję listę tych, które, moim zdaniem, powinny Cię zainteresować. [Tu następuje lista bez mała dwudziestu książek].

Od Stephena

Lista niezmiernie mnie zaciękała. Załączam do tego listu czterdzieści liwrow Tournois, które wysłałem Ci poprzez owego, zaufanego posłańca. Polecam mu, by zaczął w Paryżu aż wymienione księgi będą gotowe. Mam nadzieję, iż nasze przyszłe transakcje będą nie mniej korzystne niż ta.

Co dalej?



Ars Magica, Czwarta Edycja

„*Naucz się Magii, gdyż jest ona jedyną prawdą tego świata. Stań się Magią, a staniesz się esencją Prawdy.*”

— Criamon, założyciel

Podręcznik główny do gry **Ars Magica** zawiera pełną gamę możliwości, których niewielką część miałeś okazję zasmakować dzięki temu Zestawowi Szybkiego Startu. A oto, co obejmuje: więcej informacji o Zakonie Hermesa,

nowe magiczne czynności, wiadomości dotyczące rozwoju bohaterów, mnóstwo zaklęć, pełne zasady walki, tworzenia postaci, rzucania zaklęć i wiele, wiele innych równie ciekawych rzeczy.

Podręcznik Główny Czwarta Edycja (miękką oprawą)

AG0204 ISBN 1-887801-55-3 29.95 USD

Podręcznik Główny Czwarta Edycja (twardą oprawą)

AG0204 HC ISBN 1-887801-56-1 44.95 USD



Powrót Jeźdźca Burzy

„*Sto lat temu gniew burzy przybrał ludzką postać i stał się Jeźdźcem Burzy. Dziś nawałnica rozpętała się po raz wtóry. Wszyscy modlili się, żeby Jeździec Burzy odszedł na zawsze... ale nic nie trwa wiecznie.*”

Powrót Jeźdźca Burzy to pełna kampania przeznaczona dla początkujących graczy. Obok scenariusza zamieszczono także kilka stworzonych postaci, porady dla początkujących opowiadaczy i wiele pomysłów na przygody. Książka doskonale nadaje się dla tych,

którzy właśnie ukończyli „Obiecanki-cacanki”, a chcieliby odbyć kolejną pasjonującą, lecz znacznie dłuższą podróż po Mitycznej Europie.

Powrót Jeźdźca Burzy

AG0256 ISBN 1-887801-66-9 14.95 USD

Aby dokonać zakupu gry **Ars Magica** lub jakiegokolwiek innego, świetnego produktu firmy Atlas Games, zapytaj sprzedawcę, czy nie mógłby go sprowadzić albo zamów bezpośrednio u nas, pisząc na adres: Atlas Games, PO Box 131233, Roseville, MN, 55113, USA. Uwaga: Koszty wysyłki wynoszą 4.00 USD albo 10.00 USD w przypadku krajów zaoceanicznych.

Jeśli chcesz otrzymać darmowy katalog lub dodatkowy darmowy Zestaw Szybkiego Startu, napisz na wyżej wymieniony adres.

By po raz kolejny odwiedzić Mityczną Europę nieodpłatnie, szukaj na naszej stronie (members.aol.com/atlasgames) *Nigrasaxy* – mini-sagi, w którą niebawem będzie można zagrać, wykorzystując zasady zamieszczone w tej broszurze.

Uwaga: Powyższe informacje dotyczą pozycji dostępnych w języku angielskim (przyp. tłum.).