

Słowniczek

Atrybuty i Cechy: podstawowe współczynniki postaci. Siedem Cech (Charyzma, Inteligencja, Intuicja, Potęga, Siła, Wytrzymałość, Zręczność) opisuje jej naturalne predyspozycje. Wyliczone z nich trzy Atrybuty (Krzepa, Umyst, Wdzięk), to większe konstrukcyjne bloki postaci, ułatwiające jej opisanie, równocześnie stanowiąc próg utraty poziomów odporności.

Bohater (Bohater Gracza, BG): postać, którą kieruje Gracz. Bohaterowie to ambitni specjaliści z wielkimi planami, którzy współpracują w ramach Frakcji dla wspólnego dobra i realizacji wielkich ideałów.

Bohaterowie Niezależni (BN-I): postaci, którymi nie kierują wprost Gracze. W tym systemie nie są oni również po pełną kontrolą MG, pozostając bardzo niezależnymi właśnie. Statystyci to nieznaczące postaci tła. Poplecznicy to konkurenci, przyjaciele i osobiści wrogowie BG. Tuzowie to potężne osobistości o wielkim znaczeniu i wpływach. BN-I mogą być też łączeni w Oddziały pod kontrolą BG albo innych postaci niezależnych.

Cnota i Grzech: bieguny moralne dla ludzi Imperium Lainów. Cnoty czynią ich bliższych bogom, a przynajmniej dają wewnętrzną siłę. Grzechy przyciągają uwagę mrocznych mocy i potworów.

Dziedzic: postaci odnoszą trwałe rany i starzeją się. W końcu mogą umrzeć, zginąć, a jeśli mają szczęście, przejść na emeryturę. Na taką ewentualność Gracz szykuje dziecko lub ucznia swojego Bohatera, by ta nowa postać kontynuowała historię poprzedniej.

Dziedzictwa: podstawowe bloki konstrukcyjne pozwalające zarówno zbudować historię Bohatera (jeśli są przebudzone), jak i zaplanować wątki przewodnie przyszłych przygód (gdy są uśpione). Mają zarówno działanie fabularne, jak i wpływają na zasady – zarówno zapewniając atuty jak i sprowadzając trudności. Ich starszymi wersjami są Wady i Zalety.

Forsowanie: postaci mogą męczyć się (co oznacza konsekwencje później), by uzyskać bonus do Testu (zwykle +3).

Frakcja: grupa Bohaterów połączonych wspólnym celem i wzajemnym zaufaniem, wraz z ich sojusznikami i pomagierami. Odpowiednik drużyny z innych systemów. Frakcja z czasem może się rozwinąć w Towarzystwo, a po upłynięciu pokolenia przekształcić się nawet w Pomniejszy Ród, czyli młodą nację.

Góry Zmierzchu: łańcuch górski, czy też raczej sięgające nieba przekłete skalne rumowisko, który powstał w wyniku Końca Świata. Stanowi symbol Katakliizmu, który pozwolił jednak odkryć sekrety sfer niebieskich otaczających Stworzenie.

Gracz: uczestnik rozgrywki, który kieruje zazwyczaj jednym Bohaterem, opisując jego wygląd i działania. Gracze mogą tu brać udział w narracji, płacąc za to koszt w specjalnych pulach.

Gry o Wysokie Stawki (GoWS): sposób przeprowadzania Testów, w którym uczestnicy wydają wynik (Rezultat) na konkretne efekty (Stawki). W ten sposób w tym systemie rozstrzygane są między innymi negocjacje, magia czy Konflikty, w tym Walka.

Imperium Lainów: składające się z krain wielu skłóconych Rodów ludzkie państwo, z którego pochodzą Bohaterowie.

Intencja: suma Cechy i Umiejętności najlepiej opisujących zamierzenia Bohatera.

Katakliizm, Koniec Świata: straszliwa katastrofa, która pokolenie temu oderwała wielki fragment świata i pozostawiła ziemie ludzi w gruzach. Dopiero w ostatnich latach krainy Rodów zaczęły się po nim odradzać.

Komplikacje: Przy wyniku „1” na kostce w trakcie Testu pojawiają się skutki uboczne i niespodziewane problemy.

Kult Pięciu Bogów: panująca religia Imperium. Wiara w wielkich Przodków ludzi, żyjących wiecznie wyrokiem Śmierci. Według niej każdy człowiek kierujący się w życiu cnotami, może dostąpić boskości.

Magia: potężna siła, która odpowiednio pokierowana może dokonać wielkich zmian w rzeczywistości. Tylko nieliczna grupa ludzi potrafi ją wykorzystać. Niektórzy wywołują tylko nie do końca kontrolowane efekty pierwotne, jak wyczuwanie cudzych emocji czy widzenie duchów. Inni czarownicy potrafią lepiej kontrolować swoje zdolności rzucając zaklęcia. Nieliczni mistrzowie magii potrafią tworzyć na poczekaniu potężne czary.

Majątność: Bohaterowie i Frakcje posiadają często własne bazy i majątki. Składają się na nie Siedziby, czyli domostwa, oraz Posiadłości: pomieszczenia, budynki czy osady gospodarcze.

Mistrz Gry (MG): uczestnik rozgrywki, który moderuje ją, szykuje wyzwania dla Bohaterów i odgrywa BN-ów. Może też wpłynąć na działania BG, jeśli nabeżdżą oni punkty Szaleństwa.

Moce Krwi: grupa Dziedzictwa związanych z pochodzeniem z poszczególnych Rodów lub rzadkich linii krwi. Wymagają one poświęcenia dużo czasu (i PD), by odkryć ich pełen potencjał. Są one wyjątkowo potężne.

Nieludzie: na Stworzeniu żyje wiele gatunków rozumnych, są one jednak bardzo różne od człowieka pod względem psychiki, biologii czy relacji względem magii. Bohaterowie wcielają się w ludzi, więc te istoty są dla nich bardzo obce, często groźne i niewiele różniące się od potworów.

Odrodzenie, renesans: epoka w historii sztuki i kultury na przełomie średniowiecza i nowożytności, która stanowi inspirację dla tej gry.

Opowieść: ciąg sesji składających się na historię o spełnieniu celu Frakcji, lub porażce na drodze do tego. Po niej następuje kilkuletnia przerwa, podczas której Bohaterowie prowadzą spokojne życie. Składa się na nią około dwadzieścia rozdziałów.

Południe: jeden z dwóch regionów Imperium Lainów, mozaika skłóconych ze sobą księstw i republik pełna politycznego napięcia.

Północ: jeden z dwóch regionów Imperium Lainów, podbita niedawno chłodna kraina sięgająca morza, przez które wiedzie szlak na inne światy.

Prezenty: w Imperium Lainów wypada wręczać prezenty, zwłaszcza moznym i potężnym. Przynosi to dobrą stawę oraz wdzięczność obdarowanych – co może przetożyć się na zaszczyty i urzędy.

Punkty Doświadczenia (PD): wyraz wyciągania wniosków z przeżytych zdarzeń. Punkty pozwalają rozwijać Bohatera.

Punkty Potęgi i Zaufania: pula reprezentująca wpływ Bohaterów na świat. Potęga to punkty indywidualne, pozwalające zmieniać wyniki Testów i zasilac pewne zdolności postaci. Zaufanie to pula grupowa, która pozwala wspólnie kształtować świat przedstawiony na sesji.

Rezultat: wynik Testu powyżej progu jego zdania (normalnie powyżej 10, a dla Testów Przeciwnastawnych, powyżej 0).

Rozdział: zamknięta historia, podczas której BG mierzą się z konkretnym wyzwaniem i po którym w świecie gry mija dłuższy czas do następnego (od tygodnia do kilku miesięcy). Zwykle zajmuje od jednej do trzech sesji.

Ród: grupa ludzi, których łączy wspólne pochodzenie, przodkowie i nadana przez Imperatora ziemia. Przez wieki powstało wiele Rodów, w tej chwili jest ich tuzin. Najważniejszymi Rodami na Północy są:

Biora (Niedźwiedzie, Ród wojny i prawa),

Górskie Klany (Górale, Ród brawury i mistyki),

Kalinda (Czarne Mewy, Ród morza i egzotyki),

Laion (Lwy, Ród dworów i polityki),

Umajar (Półelfy, Ród wolności i sekretów).

Saga: ciąg kilku opowieści przedstawiających historię Bohaterów i ich Dziedziców. Ostatecznym celem opowieści może być założenie własnego państwa czy powołanie do życia nacji.

Scena: podstawowa składowa rozgrywki. Wydarzenie, po którym sytuacja Bohaterów się zmienia.

Sesja: jedno spotkanie, podczas którego gracie w *Dwory Końca Świata*. Domyślnie trwa około czterech godzin.

Sfery niebieskie i Granica: wedle uczonych i czarowników Stworzenie otoczone jest przez sfery, po których poruszają się słońce, księżyc i gwiazdy. Najbardziej namacalną sferą niebieską jest niestabilna Granica, która z jednej strony była źródłem Katakliizmu, ale przez którą da się przeprawić na inne światy.

Stworzenie: nazwa własna tego świata, odpowiadająca naszej Ziemi. Wszystko, co opasane jest Granicą.

Szkolenie: nauki i ćwiczenia, które odbyła postać szykując się do późniejszego życia lub zawodu. Niekoniecznie to, co robi obecnie, ale istotny element jej przeszłości.

Test: by sprawdzić, czy zadanie się powiodło, dodaj właściwą Cechę i Umiejętność oraz wynik rzutu k10. Jeżeli uzyskasz przynajmniej 10, udało się. Jeżeli Test jest Łatwy lub Trudny, rzucasz 2k10 i wybierasz odpowiednio wyższy albo niższy wynik. W Testach Przeciwnastawnych porównuje się wszystko, co strony wyrzuciły. Testy Specjalne, takie jak Test Magii czy Gra o Wysokie Stawki pozwalają w pełni wykorzystać Rezultat Testu.

Ułatwienie i Utrudnienie: okoliczności sprawiające, że Test jest Łatwy, Trudny albo Przeciwnastawny. Mogą je wprowadzać zasady (np. Specjalność daje Ułatwienie), albo okoliczności fabularne (np. deszcz oznacza Utrudnienie przy wspinacze).

Umiejętności: poszczególne obszary kompetencji, w których Bohater jest biegły. Mogą w Testach zarówno służyć jako część Intencji, jak i być wprowadzane jako Wspierające poprzez Forsowanie. Wewnątrz Umiejętności postać może posiadać konkretne Specjalności, a jeśli jest w niej naprawdę dobra, również Zdolności Mistrzowskie.

Zasada Wahadła: kiedy w trakcie gry rozstrzygane jest deklarowanie działań (zwykle: przez wydawanie Rezultatu), ostatnia osoba, która miała okazję zadziałać, działa jako pierwsza w następnej kolejce.