



Kaprysy Starej Mocy

Spśród wszystkich Dziedzin, Stara Moc jest tą najmniej przewidywalną. W świecie nowych *Dworów Końca Świata* stała się ona jednocześnie silniejsza, jak i groźniejsza dla użytkownika. Niektórzy nadużywają jej potęgi nie wiedząc nawet, jak wielkie niebezpieczeństwo na siebie ściąągają.

Gdy Wysoka Moc wyczerpuje ducha i ciało, a Mroczna Moc niszczy umysł i duszę postaci, Stara Moc próbuje aktywnie zabić czarownika – a najpierw trochę się z nim pobawić. Niektórzy przyrównują ją do wielkiego kapryśnego kocura, który droczy się ze swoją ofiarą. Inni, zwłaszcza mieszkańcy wysp Dithel powiadają, że jest ona jedynym bóstwem, które może wyznaczać czarownik. Opiekuje się swoimi dziećmi, ale karze tych, którzy nadużywają jej cierpliwości.

Takie nadawanie ludzkich czy zwierzęcych cech dzięki magii wydaje się większości wykształconych adeptów magii naiwne i nieco niebezpieczne. Na regalickich uczelniach wykładowcy powtarzają, że Stara Moc to wyraz nieprzewidywalnych prądów mistycznych energii płynących przez świat. Nie da się jej wytresować, oswoić ani ubłagać. Daremny to trud, bezsilne są złorzeczenia. Jak słońce i gwiazdy na niebie, ta energia rządzi się odwiecznymi prawami, które są poza kontrolą śmiertelników.

Jak korzystać z tej tabelki

Mistrz Gry, na następnej stronie znajdziesz pomoc, która ma ułatwić korzystanie z zasady Uwolnienia Mocy. Kiedy wypadnie nieparzysty dublet przy korzystaniu ze Starej Mocy możesz oczywiście wydać Rezultat po swojemu – ale jeśli nie masz akurat pomysłu, spójrz do kolumny z wynikiem najbliższym temu, co dostarczył Ci Gracz. Pozwoli Ci to szybko wprowadzić magiczne zamieszanie na sesje i nauczyć się, jak tworzyć własne zagrożenia dla BG.

Między śmiesznością a śmiertelną powagą

Nieprzewidywalna magia jest groźna, ale może też być bardzo zabawna. Zamknięty w zaklętym bąblu, niczym chomik w plastikowej kulce, wrzeszczący w niebogłosy mag, który obija się od skat staczając się po zboczu, to komiczny widok. Czarownikowi z pewnością nie jest do śmiechu, ale nawet prowadzący go Gracz może w tej sytuacji zachichotać. Jego postać jest jednak w śmiertelnym niebezpieczeństwie – i warto o tym pamiętać. Oczywiście póki służy to dobrej zabawie.

Mistrz Gry, na Tobie ciąży odpowiedzialność za wycucie, na jak dużo humoru możesz sobie pozwolić korzystając ze Starej Mocy. Zauważ, że wiele opisanych w tabeli efektów nie jest ani trochę przyjemna dla postaci. To cena, jaką ponosi się za korzystanie z potężnej i nieokiełznanej mocy. Czarownik podpalający samego siebie może wywołać uśmieški, ale z Ran i Blizn postać może leczyć się potem miesiącami.

Magowie są w Imperium Lainów traktowani z rezerwą. Lęka się ich tyleż z powodu ich mocy, co z racji zagrożenia, jakie stanowią dla siebie i innych. Powiedz o tym Graczom i wspólnie zdecydуйте, czy chcecie potraktować to z przymrużeniem oka, czy raczej wykorzystać mechanikę dla budowania nadnaturalnego horroru. To decyzja podobna do tej o sposobie wykorzystywania Komplikacji. Te dwa narzędzia służą podobnym celom: napędzają rozgrywkę dodając do niej nieprzewidywalne elementy. Mogą więc być wykorzystane tak dla rozładowywania napięcia, jak i do tworzenia atmosfery wiecznego zagrożenia.

Grajcie w *Dwory Końca Świata* tak, jak lubicie. Skorzystajcie świadomie z zasad Uwolnienia Mocy, by wzmocnić to, w jaki sposób widzicie ten świat.

Warto przy tym pamiętać o kilku sprawach:

Wiele kluczy czarów. Kiedy w czarze było łączone więcej kluczy, możesz powieścić Rezultat między kilka efektów, łącząc je w odpowiednio zaskakujące wyładowanie magiczne. Na przykład jeśli dostaniesz 25 Rezultatu dla czaru Barrier i Powietrza, możesz zamknąć czarownika w bąblu, który popchnięty nagłym porywem wiatru będzie odbijał się przez kilkadziesiąt metrów w nieprzewidywalnych kierunkach.

Mnożniki. Każdy kolejny dublet to dla Ciebie mnożnik. Obejmij działaniem magii więcej postaci, rozszerzaj obszar działania, przywołuj więcej potworów. Nie krępuj się, po to one są. Używaliśmy ich już przy wielu z opisanych efektów, możesz więc rozłożyć te na czynniki i zyskać dzięki temu Rezultat na dodatkowe efekty.

Magia zabija. Efekty Uwolnienia Mocy mogą być śmiertelne. Wiele z nich zadaje czarownikowi i jego otoczeniu obrażenia. O ile nie napisano inaczej, są one domyślnie przeliczane na Rany. Tych może być zaś naprawdę dużo, bo nieokiełznana dzika magia jest w stanie po prostu rozerwać nieostrożnego maga na strzępy. Działa też bezpośrednio na maga, więc unika mnożników zasięgu. Szósta Rana zabija. Mistrz Gry, zawsze możesz pozwolić zredukować te obrażenia Trudnym Testem Magii albo Wysportowania, w zależności od tego, co pasuje do sytuacji oraz deklaracji Gracza. To Twoja decyzja, ale sugerujemy korzystanie z tej opcji dość często – inaczej magowie będą żyć dość krótko, choć niewątpliwie intensywnie.

Magiczna reakcja łańcuchowa, czyli zwalczanie ognia ogniem. Odczynianie efektów Uwolnienia Mocy magią jest oczywiście możliwe. Niesie to ze sobą jednak spore ryzyko. Większość zdarzeń opisanych w poniższej tabelce dzieje się nagle, nie daje więc czasu na przygotowanie, rytuały czy szukanie Miejsc Mocy. W takich sytuacjach kusi korzystanie z Dziedziny Mocy, którą w tym przypadku będzie najpewniej znowu dzika magia. Stara Moc potrafi być kapryśna i skutkować Uwolnieniem za Uwolnieniem, wpędzając czarownika (oraz jego otoczenie) w coraz większe kłopoty. Podczas testów jednej z poprzednich edycji pewna Graczką nazwała to „magiczną reakcją łańcuchową”. Ostrzegamy więc: jest ona obecna również w tej wersji systemu. Powiedz o tym koniecznie swoim Graczom.

Duchy żywiołów opisane są na stronie 199 podręcznika podstawowego.

Dziwne efekty

Stara Moc jest kapryśna i po prostu dziwaczna. Nie bój się niepokojących czy nawet trochę odrażających efektów. Dzika magia tworzyła już na sesjach rozmaite niezwykle sytuacje. Od przemienienia doktora magii w białoskórego półdemona (pozbawiając go zdolności odwrócenia Przemiany), po przebudzenie zagajnika tak, by konary atakowały Elfy i Umajarów. Zdarzała się magia tak niszcząca, jak i tworząca nowe życie w nie do końca naturalny sposób. Zdarzył się nawet adept, który powoli przemieniał się w drzewo – dziś rośnie gdzieś nad rzeką na zachodzie Avignionet. Strach myśleć o tym, czego dokonała w czasie swojej kariery Arcymistrzyni Eliades, która zastąpiła na opinię „awatara Starej Mocy”. Nie bójcie się czynić Uwolnień Mocy dziwnymi i unikatowymi, dobranymi do tematu i nastroju Waszej kampanii.

Mistrz Gry, jeśli nic Cię nie urządzi, zawsze może się pojawić lecący znikąd kordelas kalindyjskiego pirata. Wrurując wbije się on w losową postać, a ściskająca wciąż ręką świeżo uciętą dłoń opadnie bezwładnie na ziemię. Jeżeli Gracze będą chcieli dowiedzieć się, o co chodzi, odpowiedz „Co się dzieje w Thorn, zostaje w Thorn” – i odeślij ich do nas.

Klucz	Efekt za 5 Rezultatu	Efekt za 10 Rezultatu	Efekt za 15 Rezultatu	Efekt za 20 Rezultatu	Efekt za 30 Rezultatu
Barьеры	Zamyka jeden drobny lub średni przedmiot w szczelnym bąblu na 1k10 godzin.	Zamyka wszystkie drzwi oraz okna w budynku i zatrzaskuje zamki.	Zatyka uszy albo zlepia powieki czarownika, czyniąc go odpowiednio głuchym lub ślepyim do końca rozdziału.	Więzi czarownika w zakłętym bąblu do końca rozdziału. Tłenu w nim starczy na 3 godziny.	Więzi całe miasto wraz z BG w nieprzepuszczalnej barierze.
Granice	Czarownik przez 1k10 Rund męczony jest wizjami obcego świata – zyskuje na ten czas Utrudnienie do wszystkich Testów.	Czarownik zostaje przeniesiony nagle o 1k10 x 10 metrów w niebezpieczne miejsce.	Czarownik zostaje przerzucony na inny obcy świat (można go wylosować).	Czarownik tworzy przejście na obcy świat wprost pod nogami wszystkich w promieniu 10 metrów	Moce Granicy szarpną ciętą czarownika próbując przenieść go jednocześnie na kilka światów. zadaje 50 Obrażeń. Jeżeli ten przeżyje, łąduje na innym Stworzeniu
Moc	Moc wybuchu w ferii elektrycznych iskier zadając czarownikowi 20 Obrażeń w Rany.	Czarownik traci swój magiczny Talent na jedną godzinę (nie może wykonywać Testów Magii).	Zaklina w jednym przedmiocie trzy ładunki losowego zaklęcia do kosztu 6 Rezultatu.	Czarownik traci swój magiczny Talent na jeden dzień (przez ten czas nie może wykonywać Testów Magii).	Każda istota w zasięgu wzroku wywołuje jednocześnie efekt wybranego przez MG zaklęcia do 6 Rezultatu.
Ogień	Podpala wszystkie papierowe przedmioty w posiadaniu czarownika.	Płomienie podpalają czarownika zadając mu po 20 Obrażeń w Rany przez 1k10 Rund.	Podpala wszystkie łatwopalne przedmioty w budynku (papiery, książki, obrazy).	Wypala w widocznym miejscu na ciele czarownika Bliźnię albo przywołuje ducha żywiołu.	Fala płomieni podpala wszystko i zadaje 30 Obrażeń każdemu w promieniu pół kilometra.
Piekła	Kusiciel odzywa się w umyśle czarownika oferując piekielny cyfrogram.	Piekielne wizje sprawiają, że czarownik otrzymuje 30 Obrażeń w Szałaństwo.	Czarownik zostaje przerzucony na świat pod panowaniem Demonów wprost do ich domeny.	Piekielne płomienie palą czarownika zadając mu 40 Obrażeń albo przywołuje Kusiciela czy Wilkota.	Przywołuje bardzo niezadowolonego tym Demona.
Powietrze	Czarownik zostaje rzucony przez wiatr o 1k10 x 10 metrów w losowym kierunku.	Powietrze ucieka z płuc czarownika. Ten dusi się przez 1k10 Rund otrzymując po 20 Obrażeń.	Wywołuje burzę z piorunami albo sztorm na morzu (jak zaklęcie Podmucha).	Grom z jasnego nieba lub piorun kulisty trafia czarownika zadając mu 40 Obrażeń albo przywołuje ducha żywiołu.	Wywołuje prawdziwy niszczycielski cyklon zadający wszystkiemu na swej drodze 30 Obrażeń.
Śmierć	Przez 1k10 Rund czarownika męczy wizja śmierci, co oznacza Utrudnienie do wszystkich Testów.	Czarownik musi wykonać natychmiast Test Starzenia.	Przywołuje groźne Widmo (s. 199)	Czarownik musi rzucić natychmiast w Tabeli Starzenia.	W całej okolicy trupy zaczynają się podnosić jako Bezduszni i Niespokojni Zmarli.
Telekineza	Czarownik zostaje rzucony mocą o 1k10 x 10 metrów w losowym kierunku.	Nieużywany oręż lub ciężki przedmiot zaczyna atakować czarownika (działa jak Statysta w równą mu Potęgą).	Telekinetyczny cios ogłusza czarownika (jak efekt za 15 Rezultatu w walce).	Czarownik i wszyscy wokół, sojusznicy czy wrogowie, zostają odrzucony o 1k10 x 10 metrów i otrzymują po 25 Obrażeń.	Tworzy z pobliskich przedmiotów trzy wrogie czarownikowi golemy (Poplecznicy o równej mu Potędze), gotowe atakować go przez 1k10 Rund.
Transformacja	Teren wokół staje się śliski i daje wszystkim Utrudnienie do testów fizycznych albo zmienia strój czarownika w błoto.	Zmienia jeden średni przedmiot czarownika przeciętnej lub dobrej jakości w motyle albo gotębie.	Wywołuje dowolny efekt innego klucza za 5 albo 10 Rezultatu.	Zmienia czarownika w połyskujący tętwy do stłuczenia posąg na 1k10 minut.	Zmienia jedną z kończyn czarownika w kruchy kryształ powodując nieusuwalną Bliźnię i wymuszając rzut w Tabeli Starzenia.
Umysł	Przez 1k10 Rund czarownika męczy migrena, co oznacza Utrudnienie do wszystkich Testów.	Pomieszanie myśli sprawia, że czarownik otrzymuje 30 Obrażeń w Szałaństwo.	Czarownik trafi nagle przytomność (jak ogłuszenie za 15 Rezultatu w walce).	Czarownik zamienia się na umysły z losowo wybranym BN-em na 1k10 godzin.	BG zostają wciągnięci do świata wyobrażeń najmniej zrównoważonego BN-a w okolicy. Mają jeden rozdział na ucieczkę stamtąd. Potem ich ciała obumrą.
Woda	Czarownik czuje straszliwe pragnienie, które zadaje 20 Obrażeń w Zmęczenia.	Czarownik zaczyna się topić przez 1k10 Rund otrzymując po 20 Obrażeń.	Unieruchamia czarownika na 1k10 Rund czy to w lodzie, czy zalewając go strumieniem wody.	Pobliski zbiornik wodny występuje z brzegów powodując powódź albo przywołuje ducha żywiołu.	Na kilka dni sprowadza efekt zaklęcia Chłód – Kraina Lodu na okolicę.
Ziemia	Nogi czarownika obrasta kamień. Ten nie może się poruszać przez 1k10 minut albo do momentu, gdy ktoś skuje skałę.	Pod czarownikiem otwiera się wielka wyrwa. Otrzymuje on 20 Obrażeń od upadku i musi jakoś z niej się wydostać.	Kamienny słup wyrasta nagle z ziemi nokautując czarownika (jak ogłuszenie za 15 Rezultatu w walce).	Z góry schodzi niszcząca wszystko na swej drodze lawina (30 Obrażeń dla wszystkiego na jej drodze) albo przywołuje ducha żywiołu.	Czarownik staje się kamiennym posągiem. Pozostanie w tym stanie do następnej pełni lub póki go ktoś nie odczaruje.
Życie	Teren wokół czarownika porasta bujną roślinnością, co daje wszystkim Utrudnienie do Testów.	Czarownik tapie zaraźliwą chorobą o Zajadkości 5. Wszyscy stykający się z nim mogą ją złapać	Drobny lub średni przedmiot czarownika ożywa nagle i ucieka.	Losowa postać tapie zaraźliwą chorobą o Zajadkości 10 albo czarownik przywołuje Ducha Paktu (strona 199).	Czarownik nagle mutuje. Musi zdać tyle Testów Starzenia, ile ma Potęgi. Porażka ma normalne skutki, a sukces daje mu wybraną przez MG zdolność potwora (s. 197).