

APIS



KSIĘZYCOWE BYKI

- Nieoficjalny, fanowski dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa –

Sigil of Scream

*Jestem człowiekiem z głową byka – człowiekiem
w masce Nikt nie zna moich uśmiechów i łez...*

Z. Herbert

Apis (Bykołaki) były pierwotnie strażnikami ziemi i rosnących na niej roślin. Byli mędrcami gaj, harmonizującymi w sobie siłę szału z głębią zrozumienia. Medytowali nad zrównoważeniem aspektów wewnątrz siebie i nad sposobami osiągnięcia równowagi w świecie zewnętrznym. Wszystko co czynili, czynili z namysłem i nie można im było nigdy zarzucić pochopności czy braku konsekwencji w działaniach. Ich głęboki spokój promieniował na istoty żyjące wkoło nich, tka samo jak i na duchy i pozwalał często rozwiązać problemy bez uciekania się do przemocy. Wiele darów czy rytuałów *Apis* nie miało natychmiastowego działania, lecz podobnie jak rośliny, czy plany, wymagało dojrzewania i procesu, zanim efekty pojawiły się. *Apis* nie odczuwali nigdy potrzeby pośpiechu, wzrastając wraz z naturą, i odczuwając jej harmonijny cykl wewnątrz swego ducha i ciała. Ich sposób myślenia był powolny, lecz pełen uwagi odnośnie szczegółów, które rozważali z niezwykłą dokładnością. Gdy nie zajmowali się medytacją, doglądali rozwoju i dbali o rozmnażanie się roślin, i zwierząt. Mokole powiadają, iż wraz z zaginięciem *Apis* inni zmiennokształtni utracili szansę na odnalezienie harmonii w sobie, co sprawia iż szal stał się jeszcze trudniejszy do opanowania i dużo bardziej niszczycielski.

Historia:

Niewiele wiadomo o historii ludu byka. Po raz pierwszy pojawili się najprawdopodobniej w Afryce, gdzie stada dzikich bawołów przemierzały bezkresne sawanny. Bykołaki czuły się odpowiedzialne za rozwój młodej ludzkości i pokierowanie nią tak, by żyła w harmonii z przyrodą. Wielu z nich nawiązało kontakt z przedstawicielami dawnych kultur. Nauczyli oni ludzi podstaw uprawy roli i przekazali im wiele wiadomości o działaniu ziół. Dzięki Apis ludzie-łowcy i zbieracze, stali się osiadłym ludem rolników i hodowców. Umożliwiło to również powstanie zrębów kultury, sztuki i rozbudowanie religii. W wielu pierwszych kulturach agrarnych ludzie-byki czczeni byli jako bogowie, lub wcielenia bogów. Apis znały także sposoby uprawy świętych grzybów i roślin halucynogennych. Przekazanie ich sekretu ludziom pozwoliło człowiekowi po raz pierwszy bezpośrednio doświadczyć potęgi duchów, swego połączenia z Gają i wszystkim co żyje. To doświadczenie stało się źródłem z którego długo czerpała sztuka i religia. Apis podzielili się wtedy: część z nich pozostała z ludźmi by nauczać ich i kierować w ich duchowych poszukiwaniach – część pozostała w świecie natury, strzegąc roślin i ziemi. Kult byka wraz z kulturą agrarną rozpowszechnił się z Afryki na Azję i Europę. Znany był w Egipcie, na Krecie i w Indiach (gdzie jego pozostałości przetrwały do dziś dnia). Jednocześnie na wielu ziemiach żyły Księżycowe Byki nie związane z ludźmi. Były strażnikami równowagi w przyrodzie i świata roślin. Dawne opowieści wielu kultur wspominają je jako potężne i silne istoty. Często budzące przerażenie swą nieujarzmioną dzikością.

Lud Byka sprzeciwiał się Impregium i pragnął zakończyć je. Wielu z nich, zwłaszcza z plemienia Dhenu, ochraniało ludzi przed agresją innych zmiennokształtnych. Po ataku na Gruahl Apis również stanęły w obronie Niedźwiedziolaków, próbując rozwiązać sytuację pokojowo. Stali się więc kolejnymi wrogami Garou, z którymi stosunki i tka już były napięte. Potomkowie Wilka zniszczyli ich za „popieranie wrogów Gai”. Na pierwszy ogień poszli Taurus, spokrewnieni z bawołami i turami. Byli najbardziej wojowniczy wśród Apis i najbardziej uparcie opierali się agresorom. Cerwidowie widząc bratobójczą walkę zasmucili się i odeszli do Arkadii. Bison ukryli się, wiedząc jak ważna jest ich rola w oczach gai. Starali się ochronić swoją kulturę i równowagę w świecie. Garou jednak nie zadowolili się tym, tropiąc i zabijając Lud Byka wszędzie gdzie mogli go znaleźć. Wilkołaki zniszczyły także wiele pierwotnych kultur, stworzonych przez Apis – uznając je za słabe i przesiąknięte emanacją Żmija. Wraz z Wojną Szału kultura, rytuały, opowieści i zwyczaje Apis zostały całkowicie zaprzepaszczone. Ci nieliczni, którzy przetrwali, widząc śmierć swych bliskich i cierpienie samej Gai, padli ofiarą Harano. Reszta ukryła się w lasach, w obawie o swoje życie.

Ostatnim legendarnym Apis był Minotaru na Krecie. Powiadają, iż przy końcu swojego życia był tak zagubiony i samotny, iż nawet nie walczył o swoje życie.

Rasy:

Aktualnie istnieją tylko Homidzi i Aurochs. Homidzi wywodzą się z ludzi i jest ich zdecydowanie mniej (aktualnie kilku), Aurochs wywodzą się z dzikiego bydła, możliwe, że jest ich nieco więcej, jednak nikt nie jest w stanie tego stwierdzić, bowiem Aurochs nie pokazują się innym zmiennokształtnym. Ci, którzy ocaleli podróżują z stadami dzikich kopytnych, tam jeszcze, gdzie stada takie przetrwały.

Z uwagi na silny związek z ziemią wszyscy Apis mają o wiele wyższy poziom gnozy, niż np. Garou. Początkowy poziom Homida wynosi 3, Aurochsa 6.

Plemiona:

Niewiele wiadomo o plemionach Apis. Większość wymarła wraz z Wojną Szału. Opowieści mówią o plemieniu Dhenu, Indyjskich Świętych Krów, które były opiekunkami młodej ludzkości i władały księżycową magią, oraz o Taurusach – niszczycielskich bykach żyjących w dawnej Grecji, które wpadały w szał równie łatwo co Garou. Trudno jednak stwierdzić dziś ile jest prawdy w tych opowieściach, niewiele bowiem ich przetrwało. Z licznego niegdyś ludu Apisów pozostały obecnie tylko dwa plemiona:

Cervid

Do Cervidów należą najszybsi i najzwinniejsi z Apisów. Zostali oni pobłogosławieni możliwością przemiany w jelenie, łosie lub kozice. Są oni najbardziej związani z lasami Europy i sawannami Afryki. W dawnym społeczeństwie Apisów pełnili funkcję podobną do Ragabashy i Galiardów Garou – przenosząc informacje, płatając figle i opowiadając historie. Byli skarbnicami mitologii i pieśni Apisów, które w całości przepadły wraz z nimi. Jako najmniejsi wśród swego ludu, byli także najbardziej ruchliwi i podejmowali decyzje czy działania dużo szybciej niż inni Apis. Wykazywali dość duże zaciekawienia światem i życiem innych istot, co było często dla nich pretekstem do długich wędrówek. Rzadko kiedy zresztą byli w stanie usiedzieć spokojnie na miejscu. Często podróżowali na ogromne odległości przenosząc wiadomości i sprawdzając stan lasów i ziemi. Byli najweselszą rasą wśród bykołaków i najłatwiej nawiązywali kontakty z innymi.



Pokojowi z natury, skłaniali się ku zabawom, opowieściom i spędzaniu czasu w miłym gronie. Często także żyli wśród ludzi, lub płatali im różne psoty – co stało się przyczynkiem do wielu ludowych opowieści o satyrach i diabłach leśnych. Wielu europejskich Cervid miało także bardzo dobre kontakty z ludem Ferie.

Tylko Cervidowie mogą wydawać punkty szału na dodatkowe akcje, podobnie jak czynią to wilkołaki. Nie mogą jednak wykorzystywać ich by wzmocnić swą wytrzymałość lub siłę.

Początkowy Szal: 1

Początkowa Siła Woli: 3

Bison

Plemię to stanowiło zawsze trzon ludu Apis: będąc najbardziej liczne i zajmując najważniejszą pozycję w społeczności ludzi-byków. Bison spełniali funkcję podobną do Filodoksów Garou, będąc sędziami swej rasy i skarbnicami tradycji. To oni opracowali i przechowywali wiedzę o rytuałach Apis, rytuałach, które potrafiły przywrócić roślinom i ziemi płodność i zdrowie. Wszyscy Bison spokrewnieni byli z dzikim bydłem: żubrami, bizonami i jakami. Mieli bardzo silny związek ze swą ojczystą ziemią, której starali się nigdy nie opuszczać. Większość dnia spędzali na medytacjach i spokojnej obserwacji świata wkoło nich. Pozwalało im to zauważać subtelne przemiany oraz cykle natury, których szczegóły umykały często innym zmiennokształtnym. Mądrość Plemienia Bison była szeroko znana i korzystały z niej często zarówno Gruahl jak i Ajaba, oraz inni zmiennokształtni dbający o stan Ziemi. Bison odnosili się z równym spokojem i przyjaźnią do wszystkich, którzy szukali u nich pomocy. W czasie Wojny Szału próbowali wykorzystać swoje wpływy, aby zakończyć bezsensowny rozlew krwi. Wielu zmiennokształtnych posłuchało wtedy głosu rozsądku, niestety Garou pozostali nań całkowicie głusi.

Początkowy Szal: 3

Początkowa Siła Woli: 4



Zasady i cechy specjalne:

Kultura:

Trzon kultury Apisów przepadł całkowicie wraz z wytępieniem ich ludu. Wraz z nim przepadły ich opowieści, rytuały i mitologia. Pozostały jedynie strzępy w zapisach pamięci Mokole, oraz historie szeptane przez duchy w snach. Wiele istot w Umbrze wciąż jednak pamięta Apisów i ich uzdrawiający i harmonizujący wpływ na ziemię i ducha. I wiele będzie aż nadto chętnych, aby im pomóc w razie potrzeby, przekazując wiedzę o darach lub strzępy historii. Wciąż jednak należy pamiętać, iż te fragmenty nie zastąpią spuścizny, która przepadła bezpowrotnie.

Apis mogą uczyć się rytuałów związanych z leczeniem ziemi lub uzdrawianiem duchowym. Zwykle do takich należy część ceremonii Gruahl. Niedźwiedziolaki zaś w tym zakresie chętnie wspomogą swych utraconych kuzynów. Mogą także poznawać część rytów Harmonii (decyzja należy do narratora), oraz wszystkie ceremonie związane z budzeniem duchów roślin. Opowieści mówią o tym, iż pierwsze rytuały tego typu zostały właśnie wynalezione przez Apis. Bykołaki nie mogą uczyć się rytuałów mistycznych innych plemion, ani ceremonii o charakterze społecznym.

Apis korzystają z pisma wynalezionej przez Gruahl, ich język zaś jest dialektem mowy niedźwiedzi, zmieszana z mową dzikiego bydła (którą Apis posługują się w formie Aurochs).

Imiona ludu byka najczęściej związane są z roślinami lub z ziemią, np.: Brodaty Pień, Zielony Głaz, Kręty Korzeń, Ostry Liść.

Związek z Ziemią:

Apis posiadają szczególny rodzaj relacji z ziemią. Wszystkie testy związane z wykrywaniem skazy żmija czy zanieczyszczeń, oraz inne odnoszące się do sprawdzania stanu natury w okolicy (np. odnajdywania zaginionych caernów), odnoszące się do ziemi, są dla nich łatwiejsze o 2 stopnie. Kontakt z czystą, nieskalaną glebą pozwala im także szybciej się leczyć i odzyskiwać punkty Gnozy. Na potrzeby gry przyjmuje się, iż ziemią tego typu jest każdy naturalny teren wielkości przynajmniej kilometra kwadratowego. Nie może się na nim znajdować żadna budowla z betonu, metalu czy plastiku (choć drewniane czy kamienne chatki są dopuszczalne) a także żadna droga asfaltowa oraz nic, co emituje jakiegokolwiek zanieczyszczenia.

Narząd J.

Bykołaki posiadają Narząd Jacobsona w formie Gorgony i Aurochs. Jest to zmysł pośredni, pomiędzy smakiem i zapachem, który pozwala na dokonywanie analizy chemicznej. Apis wykorzystują go „liząc powietrze” nad daną substancją. Pozwala im to ocenić jej skład chemiczny. Oczywiście wiedza o dokładnym składzie nie będzie dostępna komuś, kto nie ma ani jednej kropki w wiedzy: Nauka. Jednak nawet bez niej Apis może określić czy coś jest trujące lub nie, albo też czy ma pochodzenie naturalne czy sztuczne. Zmysł ten pozwala dodać Bykołakowi dwie kostki dowo wszystkich testów smaku, zapachu oraz analizy chemicznej w formie Gorgony i Aurochs.

Zdrowie:

Wszystkie Apis są o wiele odporniejsze na choroby, od swych zmiennokształtnych kuzynów. Otrzymują +2 do Wytrzymałości przy wszystkich testach związanych z chorobami, oraz +1 do testów zatrucia.

Apis regenerują obrażenia podobnie jak czynią to Garou. Zwykle obrażenia SA regenerowane w każdej formie (poza naturalną) z szybkością 1 na rundę. Obrażenia prawdziwe są regenerowane w normalnym tempie, chyba że Apis znajduje się w stałym kontakcie z naturalną, czystą ziemią. Wtedy postęp leczenia jest dwukrotnie szybszy (dwa stany zdrowia na dzień odpoczynku). Zasada ta działa także w stosunku do regeneracji w formach naturalnych dla danej rasy. Kontakt z ziemią musi być jednak utrzymywany stale, przerwanie go powoduje powrót do wolniejszego tempa leczenia.

Szał:

Apis o wiele trudniej wpadają w szal, testy furii powinny być wyższe o 2 dla Cervid i 1 dla Bison. To ograniczenie nie liczy się jednak w pobliżu miejsc, w których ziemia została skażona emanacjami żmija lub zniszczona przez odpady i zanieczyszczenia cywilizacyjne. Dzieje się tak z uwagi na ich silny związek z Gają.

Cervid wykorzystują szal podobnie jak Garou, na kolejne akcje. Bison nie mogą w ten sposób wykorzystywać szału, zamiast tego używają go by wzmocnić swoją siłę lub wytrzymałość: podobnie jak robią to Gruahl.

Wszyscy Apis odzyskują szal podobnie jak czynią to wilkołaki.

Umbra:

Księżycowe Byki mają o wiele wyższy poziom Gnozy niż Garou i niż wielu innych zmiennokształtnych. Powodem jest bardzo silny związek z Gają. Mogą jednak odzyskiwać Gnozę jedynie wtedy gdy śpią lub medytują pozostając w kontakcie z ziemią. W innym przypadku nie jest to możliwe. Z tego powodu też większość Apis unika miast, w których grunt przykryty jest betonem.

Apis mogą wchodzić do umbry również tylko wtedy, gdy są w kontakcie z ziemią. Czynią to poprzez medytację nad słońcem lub księżycem. Bykołak wpatruje się w dane ciało niebieskie i zaczyna powoli znikać. Dla postronnych wygląda to tak, jakby stawał się niematerialny, później rozplywa się w powietrzu. Przejście do Umbry trwa jakiś czas, zależnie od ilości sukcesów w teście gnozy, wykonywanemu przeciwko lokalnemu poziomowi rękawicy:

1 sukces: godzina;

2 sukcesy: pół godziny;

3 sukcesy: 15 minut;

4 sukcesy: 5 minut;

5 sukcesów lub więcej: minuta;

Totemy:

Duchy totemiczne, związane z ludem Apis, to przede wszystkim: Byk, Jeleń, Jednorożec, Mgła, Pan.

Z plemieniem Bison związany jest też Ptak Gromu, z Cervidami zaś Chimera;

Istnieją opowieści o potężnych roślinnych totemach, z których Apis czerpali swą moc i mądrość. Pamięć o nich jednak zaginęła w otchłani czasu.

Rangi:

Apis przechodzą na rangę podobnie jak czynią to Garou. Ich awans określają trzy cechy: Pokój, Honor, Harmonia. Pokój określa zdolność Apisa do rozwiązywania problemów bez używania przemocy, zwłaszcza problemów z duchami natury lub innymi zmiennokształtnymi. Honor jest w istocie podobny do Honoru u Wilkołaków. Harmonia przypomina Mądrość i jest miarą wiedzy i doświadczenia. Jest także wskaźnikiem tego, na ile Bykołak umie zrównoważyć w sobie bestię i zrozumienie i zapanować nad Szalem.

Na potrzeby gry przyjąć można, iż awans Cerwid podobny jest do awansu Galiardów. Pierwszorzędną cechą stanowi dla niego Pokój, następnie Harmonia i na końcu Honor. Awans Bison przypomina przejście na rangę u Filodoksa: główną cechą stanowi Honor, następnie Pokój, na końcu zaś Harmonia.

Nie ma żadnych rytuałów związanych z przejściem na rangę lub przejściem do plemienia. Jeśli takowe były ongiś – przepadły i nie ma możliwości zrekonstruowania ich. Zamiast tego Apis stosują dłuższą medytację w odosobnieniu, nad cnotami swojego ludu i jego przeszłością.

Relacje z innymi zmiennokształtnymi:

Przyjaciółmi Apis wciąż pozostają przede wszystkim Gruahl a także Mokole. Obie te rasy zdają sobie sprawę z wagi roli, którą wedle woli Gai spełniają Księżycowe Byki. Dawne działania Garou napełniły Bykołaki przede wszystkim głębokim smutkiem. Są one bowiem świadome jak bardzo Wojna Wstydu naruszyła harmonię w naturze. Być może tak bardzo, iż bez nich nie uda się już jej odzyskać. Apis mają dobrą pamięć i nie zapomną ran zadanych przez Garou ani zdrady Coraxów. Niemniej dalekie są od chęci zemsty. Zamiast tego trzymają się z daleka od bardziej agresywnych zmiennokształtnych starając się spełniać swą rolę strażników roślin na tyle, na ile jeszcze są w stanie to czynić.

Wady:

- Apis nie wywołują Delirium w żadnej formie;
- Srebro działa na nie tak samo jak na wilkołaki;
- Są podatne na szal, choć stopień wpadnięcia w furję jest wyższy niż u Garou;
- Są bardziej podatne na szal w pobliżu zanieczyszczonej lub zniszczonej ziemi;
- Wolniej wchodzą do umbr;



Formy Księżycowego Byka:

Apisy posiadają pięć form przemiany postaci, choć formy plemion Cerwid i Bison różnią się między sobą:

Homid:

W tej formie zmiennokształtny wygląda jak zwykły człowiek. Jego atrybuty również nie ulegają zmianie. Forma ta jest naturalna dla rasy Homid;

Trudność: 6



Satyr:

Forma ta przypomina człowieka, jednak Apisowi pojawiają się na głowie małe rogi, stopy zaś stają się zakończone kopytami. Pojawia się także ogon. Delikatny puch pokrywa skórę Apisa, a oczy wielu Cervidów są złote. Z pewnością ta forma była przyczyną powstania wielu opowieści o leśnych diabłach, która powszechnie są w ludowym folklorze. Cervid w tej formie staje się tylko trochę wyższy, wygląda ogólnie jak bożek leśny i jest otoczony aurą zagadkowej mistyki. Postać Bisona rośnie o pół metra, sylwetka jest bardziej zwalista, zaś mięśnie zaczynają rysować się mocniej pod skórą. W formie Satyr zmiennokształtny posiada normalne dłonie, zdolne obsługiwać wszystkie urządzenia, które obsługiwałyby homid. Może także porozumiewać się ludzkim językiem.

Trudność: 7

Minotaur:

Forma ta odpowiada Crinos u innych zmiennokształtnych, nie wywołuje jednak delirium. W tej postaci Cervid mierzy około trzech metrów, Bison zaś około pięciu. Całe ciało zmiennokształtnego pokrywa futro, nogi zakończone są kopytami. Na głowie pojawiają się rogi (u Cervidów potężne poroże mają tylko mężczyźni). Minotaur posiada także ogon. Forma ta charakteryzuje się potężnym głosem, który Apisy wykorzystują często rycząc donośnie. Porozumiewanie się w niej ludzkim językiem jest utrudnione i sprowadza się jedynie do pojedynczych słów. Minotaury nie mogą gryźć (chyba, że umożliwiają im to specjalne dary), mogą jednakże atakować rogami.

Trudność: 6

Gorgona:

Forma wielkiego byka lub jelenia, znana z mitów różnych kultur. Apis przyjmuje w niej postać właściwą dla swojego gatunku (jelenia, żubra, bawołu etc), jest ona jednak dwukrotnie większa od normalnej i bardziej muskularna. Jego oczy stają się także czerwone. W tej formie zmiennokształtny jest bardziej podatny na szal (-1 do trudności testów furii) podobnie jak Garou w formie Crinos. Może także atakować porożem jak i trutować swych wrogów. Jego głos jest równie potężny jak Minotaura. Nie można się w niej jednak porozumiewać ludzką mową. Postać nie ma także rąk, nie może więc wykonywać działań wymagających zdolności manualnych. Jej szybkość wzrasta dwukrotnie. Należy także zauważyć, iż istnieje wiele darów wzmacniających bojowe zdolności tej formy.

Trudność: 7

Aurochs:

Jest to forma zwierzęca, typowa dla danego gatunku. Przyjęcie jej jest naturalne dla rasy aurochs. W tej formie szybkość postaci wzrasta dwukrotnie. Jej porozumiewanie się i możliwości manualne są tak samo ograniczone jak u Gorgony.

Trudność: 6

Cerwid:

Forma	Siła	Zrę.	Wyt.	Odd.	Per.	Inne
Homid	Bez zmian					
Satyr	+1	+1	+2	-1	+0	Atak rogami +1 obr.
Minotaur	+3	+1	+3	-2	+1	Atak rogami + 2 obr
Gorgona	+2	+2	+3	-3	+3	Atak rogami + 2 obr, trutowanie -1 st;
Aurochs	+1	+3	+2	-3	+3	Atak rogami + 2 obr, trutowanie;

Bison:

Forma	Siła	Zrę.	Wyt.	Odd.	Per.	Inne
Homid	Bez zmian					
Satyr	+3	+0	+3	-2	+0	Atak rogami +1 obr.
Minotaur	+5	-1	+5	-3	+0	Atak rogami + 2 obr
Gorgona	+4	+0	+5	-3	+1	Atak rogami + 2 obr i -1 st., trutowanie - 2 st;
Aurochs	+3	+0	+4	-3	+1	Atak rogami + 2 obr, trutowanie;

W formie Satyra wygląd Bisonów spada o 1;

W formach Minotaur i Gorgona wygląd wszystkich Apisów wynosi 0;

Tworzenie postaci:

Postać tworzy się podobnie jak wilkołaku, z kilkoma drobnymi zmianami.

Atrybuty:

Wśród Bison pierwszorzędne są atrybuty społeczne lub fizyczne, Cerwid preferują społeczne i umysłowe. Bison mają zwykle wysoką wytrzymałość i charyzmę, większość Cerwid posiada wysoką zręczność i percepcję.

Umiejętności:

Apis posiadają zwykle przynajmniej jedną kropkę w następujących umiejętnościach: medytacja, sztuka przetrwania, zielarstwo. Nie przepadają za zdolnościami technicznymi.

Dary:

Każdy gracz rozpoczyna grę z trzema darami: jednym właściwym dla rasy, jednym właściwym dla plemienia, i jednym wybranym z ogólnych darów Apis.

Cechy Pozycji:

Apis nie mogą wykupywać Krewniaków, Mentora ani Rytuałów. Z uwagi na ich związek z ziemią oraz niechęć do miast nie mogą także posiadać Wpływów ani Kontaktów. Nie mogą wykupywać Mienia na więcej niż dwie kropki. Większość Apis posiada cechę Pamięć Przodków, która jest ich jedynym łącznikiem z tradycją rasy.



Dary:

Dary Apis związane są z ich rolą strażników przyrody i roślin. Wiele z nich podkreśla także związek księżycowych byków z żywiołem ziemi, oraz zapewnia im ogromną odporność i żywotność. Chociaż lud Apis prawie doszczętnie wyginął, duchy pamiętają o układach z Księżycowymi Bykami i są w stanie uczyć swych mocy tych, którzy ocaleli.

Dary Rasowe:

Są to zdolności nadnaturalne związane z przynależnością do danej rasy Apisów: Homidów – zrodzonych z ludzi i Aurochsów zrodzonych z dzikiego bydła.

Homid:

Dary Homidów pozwalają im wykorzystywać elementy natury, aby zmieniać je w użyteczne przedmioty – podobnie jak czynią to ludzie, choć Apis nie używają techniki, lecz władzy nad żywiołami. Inne zdolności, którymi obdarowuje Homida jego urodzenie wiążą się z wpływaniem na umysły innych, inteligentnych istot. Apis używają zwykle swych talentów aby zapobiegać sporom i rozwiązywać problemy w sposób pokojowy.

- **Gotowanie (I)** – jak dar Gnatożujów z I poziomu, z tą różnicą, iż Apis przyrządza posiłek z dowolnych roślin (np. trawy czy gałązek);
- **Perswazja (I)** – jak dar Homida Garou z I poziomu;
- **Woń Człowieka (I)** – jak dar Homida z I poziomu;
- **Ukojenie (II)** – jak dar Homida Garou z III poziomu;
- **Zakłócenie Technologii (II)** – jak dar Homida z I poziomu;
- **Kamieniarstwo (III)** – jak dar Pumonca z III poziomu;
- **Wycucie potrzeby (III)** – jak dar Homida Gruahl z III poziomu;
- **Wygnanie choroby (III)** – jak Dar Bastetów z I poziomu;
- **Osłona umysłu (IV)** – jak dar Srebrnych Kłów z IV poziomu;
- **Przemiana (IV)** – jak dar Homida Garou z IV poziomu;
- **Ostateczny argument logiczny (V)** – jak dar Teurga z IV poziomu;
- **Terapia awersją (V)** – jak dar Kojubat z V poziomu;

Aurochs:

Zdolności Aurochs wiążą się z ich silnym związkiem z ziemią oraz zwierzęcą naturą. Pozwalają przetrwać w dziczy, poprzez wykorzystanie pokrewieństwa z roślinami i zwierzętami. Część z nich umożliwia także rozszerzenie działania swych zmysłów poza zasięg dostępny innym istotom.

- **Leśne ścieżki (I)** – Dar ten pozwala odkryć topografie dróg na danym terenie, jak również umożliwia zdobycie wiadomości o tym, dokąd wiedzie dany szlak czy droga. Daru tego można się nauczyć od ducha lisa.

Mechanika: Gracz rzuca na Percepcję + Sztukę Przetrwania. Wystarczy jeden sukces aby określić kierunek w którym podąża droga i odległość, w jakiej się kończy. Dodatkowe sukcesy mogą zaowocować zdobyciem większej ilości informacji, zgodnie z decyzją narratora.

- **Wyczucie nadnaturalnego** (II) – jak dar Lupusa z II poziomu;
- **Wyostrome zmysły** (I) – jak dar Lupusa z I poziomu;
- **Blokada** (II) – jak dar Fianna z III poziomu;
- **Obserwacja pogody** (II) – jak dar Ursine z II poziomu;
- **Przyciąganie wybranej ziemi** (II) – jak dar Ursine z II poziomu;
- **Bezpieczne przejście** (III) – jak dar Arcas z III poziomu;
- **Osłona ziemi** (III) – jak dar Ursine z III poziomu;
- **Pustkowie bez dróg** (III) – jak dar Czerwonych Szponów z III poziomu;
- **Dusza lasu** (IV) – jak Tętno niewidzialności, dar Teurga z III poziomu. Działa tylko w naturalnym otoczeniu;
- **Przemiana w drzewo** (IV) – Apis może zmienić swoje ciało w drzewo. W tym czasie postrzega on otoczenie za pomocą zmysłów wzroku i słuchu normalnie, nie może jednak mówić i nie posiada węchu. Rozumie także mowę innych drzew i wyczuwa wszystkie duchy w najbliższej okolicy. Nie może się jednak poruszać. Odżywia się za pomocą fotosyntezy. Daru tego można się nauczyć od ducha drzewa.

Mechanika: Postać wydaje punkt Gnozy, a gracz rzuca na Wytrzymałość + Sztukę Przetrwania. Ilość sukcesów decyduje o liczbie dni, w których Apis może spędzić czas pozostając drzewem. Przemiana jest natychmiastowa. Drzewo nie różni się niczym od innych drzew swojego gatunku. Jedynie uważne przyjrzenie mu się w umbrze odkryje, iż drzewo to zawiera w rzeczywistości ducha byka, a nie ducha rośliny;

- **Klątwa Artemidy** (V) – jak Klątwa Dionizosa, dar Czerwonych Szponów z V poziomu, z tą różnicą, iż nieszczęsna ofiara zostaje zamieniona w jelenia;
- **Szkoła Przetrwania** (V) – jak dar Gnatożujów z V poziomu;

Ogólnodostępne dary Apisów:

Zdolności Księżycowych Byków wiążą się głównie z roślinami i żywiołem ziemi. Pozwalają im zarówno uzdrawiać przyrodę, jak i podnosić własną odporność i żywotność. Wiele z darów wykorzystuje zdolności roślin i pozwala na spożytkowanie ich unikalnych cech na różnych poziomach. Inne odnoszą się do siły umysłu oraz spokojnej kontemplacji, z której Apis, dzięki harmonii wewnętrznej, czerpią ogromną siłę.

- **Diagnoza zielonego ducha** (I) – jak dar Kieh; Diagnoza z I poziomu, ale Apis może użyć tego daru w stosunku do roślin (pozwała on wykryć wszystkie duchowe i fizyczne dolegliwości). Jeśli dar zostanie wykorzystany na zwierzęciu, człowieku, lub duchu, ukáže tylko duchowe zaburzenia i choroby.
- **Lecznicy jęzor** (I) – jak dar Teurga: Matczyny Dotyk z I poziomu. Apis może jednak za pomocą tego daru leczyć także rośliny;

- **Mądrość ziół (I)** – Dzięki działaniu tego daru Apis wie jakie właściwości posiada dana roślina, czy jest trucizną, czy lekiem i jakie jest jej zastosowanie oraz działanie. Daru tego można się nauczyć od ducha żmij.
Mechanika: Apis koncentruje się przez chwilę na roślinie i wykonuje test: Percepcja + Okultyzm. Stopniem trudności jest poziom gnozy rośliny. Każdy sukces ujawnia jedną informację, rozpoczynając od najprostszych (roślina lecznicza lub trująca), aż do najbardziej zaawansowanych (sposób przyrządzenia konkretnej postaci leku z danego zioła). Należy zauważyć, że dar informuje jedynie jak postępować z ziołami. Aby właściwie je wykorzystywać nadal potrzebny będzie test Zielarstwa.
- **Mowa roślin (I)** – dar ten pozwala porozumiewać się z duchami roślin, na podobnej zasadzie, na jakiej Teurgowie Garou używają daru Mowa duchów. Daru można się nauczyć od dowolnego ducha rośliny.
Mechanika: Apis, który nauczy się tego daru instynktownie rozumie mowę roślin. Żaden test nie jest potrzebny, by użyć tej umiejętności, choć zrozumienie o czym mówią duchy może być czasem trudne.
- **Obfitość natury (I)** - jak dar Gruahl z I poziomu;
- **Strażnicze odpędzenie** – jak dar Gruahl z I poziomu;
- **Uspokoienie (I)** – jak dar Dzieci Gai z II poziomu;
- **Woń Ziemi (I)** – jak Woń Płynącej Wody, dar Ragabasha z I poziomu, z tą różnicą, że Apis pachnie jak gleba;
- **Wycucie Prawdziwej Postaci (I)** - – jak dar Filodoksa z I poziomu;
- **Wycucie Skażenia (I)** – jak dar Wycucie Żmija z I poziomu;
- **Matczyne Błogosławieństwo (I)** – jak dar Celician z I poziomu, możliwe jest jednak tylko pobłogosławienie matki i dziecka;
- **Zdrowie Byka (I)** – jak dar Fianna z I poziomu: Odporność na Trucizny;
- **Błogosławieństwo Gai (II)** – jak dar Bastetów z III poziomu;
- **Błogosławieństwo Kamienia (II)**) – jak Pancierz Luny, dar Dzieci Gai z II poziomu;
- **Błogosławieństwo rośliny (II)** – Dar ten pozwala pobłogosławić dane zioło w taki sposób, aby jego działanie było dwukrotnie silniejsze: np. zależnie od rodzaju może ono uzdrawiać dwa razy więcej obrażeń, lub być dwukrotnie potężniejszą trucizną. Daru tego można nauczyć się od ducha dowolnego zioła.
Mechanika: Apis śpiewa odpowiednią pieśń zaklinając duchy ziela i wydaje punkt Gnozy. Żadne inne testy nie są potrzebne. Pobłogosławione zioło zachowuje swą moc do następnej pełni. Kolejne błogosławieństwa nie nakładają się na siebie.
- **Chodzenie po bagnach (II)** – dzięki mocy tego daru Apis może bezpiecznie poruszać się po grząskim lub sytkim terenie, niezależnie od wagi swego ciała. Pozwala to bez trudności przejść przez bagna lub lotne piaski. Daru tego naucza duch łosia.
Mechanika: Nie potrzeba żadnego testu by aktywować moc daru, dla każdego Apisa, który się go nauczy staje się on automatyczną zdolnością.
- **Mówiąca Ziemia (II)** – jak dar Pumonca na V poziomie;

- **Powodzenie mędrca (II)** – Dar ten pozwala wykorzystać moc kontemplacji, aby przeciwdziałać ewentualnemu niepowodzeniu w przyszłości. Daru tego można nauczyć się od duchów Słońca lub Księżyca.
 Mechanika: Apis skupia się na danym działaniu, które zamierza wykonać za jakiś czas i wykonuje test medytacji. Jeśli jest on udany, wolno mu wydać do trzech punktów Siły Woli, które przyjmują postać automatycznych przyszłych sukcesów. Gdy czas działania nadejdzie, gracz może wykorzystać je do zanegowania jedynki, która wypadła na kości. Medytacje od zamierzonego działania może dzielić nawet dość długi czas. Warunkiem jest jednak to, by Apis dokładnie wiedział, co chce zrobić. Działanie daru przerywa jedynie okres nowiu księżyca.
- **Przyspieszenie dojrzewania (II)** – Mocą tego daru bykołak może pobudzić witalną siłę w roślinach i sprawić, by kwiaty rozkwitły na śniegu, a owoce pojawiły się na drzewach wiosną. Mocą tą włada duch ziemi.
 Mechanika: Apis wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Okultyzm. Każdy sukces pozwala przyspieszyć rozwój rośliny o tydzień by wywołać pożądane zmiany.
- **Ryk gorgony (II)** – Apis wydaje z siebie przerażający ryk, który zmusza wszystkich wkoło do ucieczki. Dar ten działa tylko w formie gorgony. Można się go nauczyć od ducha byka.
 Mechanika: Apis wydaje punkt szалу i wykonuje test Oddziaływanie + Zastraszanie (ST 7). Każdy sukces w teście oznacza, iż wszyscy wkoło odczuwają przerażenie przez kolejną rundę, i albo skulą się na ziemi, albo zaczną uciekać w panice.
- **Wewnętrzna siła (II)** – jak dar Patrzących w Gwiazdy z II poziomu;
- **Zasianie idei (II)** – Apis może zasiać w czyimś umyśle jakąś ideę, która choć z początku tylko wspomniana, będzie uporczywie powracać do podmiotu i zmuszać go do zastanowienia się nad nią. Bykołak nie może zdecydować w jaki sposób ułożą się myśli ofiary daru, ma jednak pewność, że myśl, którą podał nie zostanie zapomniana i zmusi daną osobę do dokładnego jej przemyślenia i zajęcia jakiegoś stanowiska. Działanie tego daru nie jest natychmiastowe, lecz osoba poddana jego działaniu nie jest w stanie wyczuć, iż został na niej użyty jakiś rodzaj magicznej manipulacji. Daru tego można nauczyć się od ducha drzewa owocowego.
 Mechanika: Apis wydaje punkt Siły Woli by zaktywować działanie daru. W przypadku ludzi dar działa automatycznie. W przypadku istot nadnaturalnych narrator może zarządzić wykonanie testu Oddziaływanie + Empatia przeciwko Sił Woli ofiary. Idea, która została posiana powraca do ofiary jako jej własna myśl i nie daje jej spokoju. Narrator może ustalić, jak długo dana postać będzie zastanawiać się nad nią, nim dojdzie do jakiś wniosków, przeciętny czas wynosi około kilku dni.
- **Zdławienie furii (II)** – jak dar Ahrona z III poziomu;
- **Fotosynteza (III)** – Sierść lub skóra Apisa staje się zielona, on sam zaś może odżywiać się na zasadzie fotosyntezy. Daru tego można się nauczyć od duchów mchów.

Mechanika: Apis wydaje punkt gnozy. Przez kolejną dobę jego sierść lub skóra stają się zielone (w przypadku sierści zmienia się ona w mech, skóra zaś wygląda jakby pokryta była jakimś porostem). Pozwala to przeżyć bez jedzenia, czerpiąc energię ze słońca i siły fotosyntezy. Apis musi jednak nadal pić, musi także mieć pod dostatkiem światła słonecznego. Działanie daru można przedłużyć na kolejną dobę, wydając następny punkt Gnozy.

- **Niszczycielska szarża (III)** – działa jak dar Uzmati Strzaskanie z III poziomu, choć Apis może wykorzystywać ją tylko w trakcie wykonywania manewru tratowanie lub uderzenie rogami;
- **Przebudzenie ducha ziół (III)** – Apis zapada w trans pomrukując nad danym ziołem, mocą swego umysłu jest w stanie przebudzić jego ducha, który zapewnia roślinie wiele magicznych właściwości. Mocą tą władają duchy potężnych roślin szamańskich jak Peyotl czy Ayahuasca.

Mechanika: Bykołak wydaje punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływanie + Okultyzm przeciwko gnozie danego ziela. Efekty działania przebudzonych ziół są o wiele silniejsze (można porównać je z działaniem talentów). Więcej informacji na ten temat znajduje się w Podręczniku Gracza.

- **Przystosowanie (III)** – jak dar Milczących Wędrowców z III poziomu;
- **Spokój (III)** – jak dar Dzieci Gai z IV poziomu;
- **Spizowa skóra (III)** – Skóra Apisa w formie gorgony staje się twarda i błyszcząca, jakby była wykonana ze spiżu. Nie blokuje ruchów, lecz zapewnia niesłychaną odporność na obrażenia. Mocą ta włada duch pancernika.
Mechanika: Apis wydaje punkt Gnozy, do końca sceny jego skóra zmienia się w pancerz o wartości 3. Daru tego użyć można jedynie w formie gorgony.
- **Sterowanie wzrostem (III)** – Bykołaki z pomocą medytacji i siły umysłu są w stanie wpływać na kształt rosnących drzew i innych roślin, tak, aby przybrały one zamierzone przez Apisa kształty. W ten sposób można stworzyć zarówno żywe domy, mury i bramy jak i przedmioty codziennego użytku: np. laski, pojemniki etc. Oczywiście trwa to jednak bardzo długo, chyba, że Apis wykorzysta dar Przyśpieszenie dojrzewania. Daru tego można się nauczyć od dowolnego ducha wielkiego drzewa.

Mechanika: Nie potrzeba żadnych testów, Apis musi jedynie medytować przez kilka dni nad drzewem lub rośliną raz do roku. W trakcie medytacji wydaje punkt gnozy. Koncentracja umysłu wystarczy by nadać roślinie wymagany kształt.

- **Szczęki Minotaura (III)** – Szczęki Apisa w formie bojowej stają się równie silne i uzębione, jak szczęki drapieżników. Jest on w stanie wykorzystywać je teraz aby gryźć napastników równie skutecznie jak Garou lub Bastety. Mocy tej można nauczyć się od ducha wilka lub wielkiego kota.

Mechanika: Apis wydaje punkt szału, do końca sceny jego szczęki stają się równie masywne jak szczęki Garou, a żeby równie ostre. Może teraz wykonywać manewr ugryzienia z modyfikatorami odpowiadającymi wilkołakowi w formie Crinos. Dar ten działa tylko w formie Minotaura lub Gorgony.

- **Ukrycie ściganych (III)** – jak dar Gruahl z IV poziomu;

- **Zestrojenie** (III) – jak dar Gnatożujów z IV poziomu, z tą różnicą, że działa wyłącznie w naturalnym terenie, na czystej ziemi;
- **Dłoń władców ziemi** (IV) – jak dar Uktena z IV poziomu;
- **Dusza lasu** (IV) – jak Tętno niewidzialności, dar Teurga z III poziomu. Działa tylko w naturalnym otoczeniu;
- **Lawina** (IV) – jak dar Czerwonych Szponów z IV poziomu;
- **Niewrażliwość na obrażenia** (IV) – jak dar Srebrnych Kłów z IV poziomu;
- **Oczyszczenie nieużytków** (IV) – jak dar Bastetów Metysów z IV poziomu;
- **Owocna kontemplacja** (IV) – Koncentracja na przyszłym zadaniu pozwala bykołakowi dokładnie i drobiazgowo przemyśleć je, co w przyszłości owocuje zwiększonym powodzeniem działań.
Mechanika: Apis wydaje punkt Siły Woli oraz wykonuje test Inteligencja + Medytacja (ST 8). Każdy sukces w tym teście pozwala mu zebrać dodatkowe punkty Siły Woli, które mogą być wykorzystane w przyszłym, zamierzonym działaniu. Bykołak musi jednak w trakcie medytacji wiedzieć, jakie będzie to działanie i rozmyślać o nim. Daru można użyć wielokrotnie w jednej sprawie, gromadząc sukcesy. Nie można jednak odzyskać Siły Woli wydanej na jego aktywację, aż do czasu, gdy zamierzone działanie nie zostanie zakończone. Nów księżyca przerywa działanie daru. Przerywa je także moment w którym Siła Woli postaci spadnie do 0. Daru tego uczą duchy Słońca lub Księżyca.
- **Przemiana w kamień** (IV) – Apis może zmienić swoje ciało w gład. W tej formie jest całkowicie odporny na obrażenia zadane bronią ręczną i palną, ogień, mróz i wiele innych niebezpieczeństw. Nie odczuwa także głodu ani zmęczenia. Słyszy i widzi normalnie, nie może jednak porozumiewać się ani poruszać.
Mechanika: Postać wydaje punkt Gnozy, a gracz rzuca na Wytrzymałość + Sztukę Przetrwania. Ilość sukcesów decyduje o liczbie dni, w których Apis może spędzić czas pozostając kamieniem. Przemiana jest natychmiastowa. Gład nie różni się niczym od innych gładów w tej okolicy. Jedyne uważne przyjrzenie mu się w umbrze odkryje, iż zawiera w rzeczywistości ducha byka, a nie ducha ziemi;
- **Gniew Matki Ziemi** (V) – jak dar Uzmati z V poziomu: Pochłonięcie Zdobyczy;
- **Mądrość proroka** (V) – jak dar Patrzących w Gwiazdy z V poziomu;
- **Stan naturalny** (V) – jak dar Arcas z V poziomu;
- **Ryk Przebudzenia Bestii** (V) – Jak Pieśń Wielkiej Bestii, dar Lupusów z V poziomu;
- **Żywe Drzewa** (V) – jak dar Dzieci Gai z V poziomu;



Dary zależne od Plemienia:

Każde plemię Apis posiada swe własne dary i zdolności związane ze swą rolą, oraz duchami, które je wspomagają. Jeśli wierzyć legendom Dhenu posiadali dary związane z ochroną ludzi i pokojowym wpływaniem na świat duchów. Drogą Taurusów zaś była wojna, ich dary skupiały się więc na wykorzystaniu ogromnej siły Apis. Współcześnie pozostały tylko dwa plemiona, opis ich darów znajdziecie w tym rozdziale.

Cerwid:

Dary Cervidów wiążą się z iluzjami i oddziaływaniem na emocje. Wiele z nich pochodzi z zamierzchłych czasów, gdy leśny lud Apis żył w przyjaźni z istotami ferie. Inne zdolności pozwalają zwiększyć swoją szybkość lub wyostrzyć zmysły. Wszystkie wspomagają Cervidów w ich roli posłańców i figlarzy, pozwalając im dotrzeć na czas w wymagane miejsce, lub wziąć nogi za pas o właściwym czasie. Wiele darów wykorzystywanych mądrze pozwala rozwiązać problemy bez uciekania się do przemocy, której cerwid z natury wolą unikać.

- **Kamuflaż (I)** – Jak dar Wendigo z I poziomu;
- **Skok sarny (I)** – jak dar Lupusa z I poziomu: Kangurzy skok;
- **Mowa zwierząt (I)** – Jak dar Galiarda z I poziomu;
- **Niezwykłą szybkość (I)** – jak dar Milczących Wędrowców z I poziomu;
- **Błoga ignorancja (II)** – Jak dar Ragabasha z II poziomu
- **Mądrość satyra (II)** – jak dar Celician z I poziomu;
- **Siła dla posłańca (II)** – jak dar Milczących Wędrowców z II poziomu;

- **Zmiana zapachu** (II) – jak dar Ragabasha z II poziomu;
- **Bezpieczne przejście** (III) – jak dar Arcas z III poziomu;
- **Nadnaturalna czujność** (III) – jak dar Patrzących w Gwiazdy z IV poziomu;
- **Pląs** (III) – jak dar Bastetów z III poziomu
- **Przyjaciel istot ferie** (III) – Jak dar Fianna z III poziomu;
- **Urojenie** (III) – jak dar Fianna z IV poziomu;
- **Dopelganger** (IV) – jak dar Tubylców Betonu z IV poziomu;
- **Fantazm** (IV) – jak dar Celician z III poziomu;
- **Krew istot ferie** (IV) – jak dar Fianna z IV poziomu;
- **Niewyobrażalna szybkość** (IV) – jak dar Milczących Wędrowców z IV poziomu;
- **Przejście po moście** (IV) – jak dar Galiarda z IV poziomu;
- **Unieszkodliwienie** (IV) – jak dar Patrzących w Gwiazdy z III poziomu;
- **Asymilacja** (V) – jak dar Homida Garou z V poziomu
- **Szczęście głupców** (V) – jak dar Ragabasha z IV poziomu;
- **Żywe Drzewa** (V) – jak dar Dzieci Gai z V poziomu;

Bison:

Nadnaturalne zdolności plemienia Bisonów wspomagają ich w pełnieniu roli mędrców i strażników tradycji. Wiele z nich odnosi się także do żywiołu ziemi, z którą są najsilniej związani wśród Apisów. Inne pozwalają wykorzystać moc błyskawicy i gromu, duchy burzy są bowiem tymi, które Bisony mogą wezwać w potrzebie i skierować do walki przeciw swoim wrogom.

- **Kamienny zmysł** (I) – jak dar Kojubat z I poziomu;
- **Odporność na ból** (I) – jak dar Filodoksa z I poziomu;
- **Prawda Gai** (I) – jak dar Filodoksa z I poziomu;
- **Aura pewności siebie** (II) – jak dar Władców Cieni z I poziomu;
- **Dziedzictwo prawodawcy** (II) – jak dar Baghera z II poziomu;
- **Powalający dotyk** (II) – jak dar Ahrona z I poziomu;
- **Świadomość celu** (II) – jak dar Filodoksa z II poziomu;
- **Egzorcyzm** (III) – jak dar Teurgia z III poziomu;
- **Huk gromu** (III) – jak dar Władców Cieni z II poziomu;
- **Mądrość starszych** (III) – jak dar Filodoksa z III poziomu;
- **Osłona umysłu** (III) – jak dar Srebrnych Kłów z IV poziomu;
- **Pałący oddech** (III) – jak Smoczy Ryk, dar Khanów z III poziomu, działa tylko w formie gorgony;
- **Prawe wejście** (III) – jak dar Bastetów z III poziomu;
- **Błyskawica** (IV) – jak dar Pumonca z III poziomu;
- **Granitowy mur** (IV) – jak dar Filodoksa z V poziomu;
- **Lekkość piórka** (IV) – jak dar Khanów z II poziomu: Chód ryżowego papieru;
- **Pradawna potęga** (IV) – działa jak Lodowaty Dreszcz Grozy, dar Władców Cieni z III poziomu;
- **Wojownik Gai** (IV) – jak Bastion herosa, dar Pomiotu Fenrisa z IV poziomu;

- **Silna wola (V)** – jak dar Ahronów z V poziomu;
- **Spojrzenie gorgony (V)** – jak dar Czarnych Furi z V poziomu, działa tylko w formie Gorgony;
- **Trzęsienie ziemi (V)** – jak dar Pumonca z VI poziomu;
- **Uderzenie tysiąca gromów (V)** – jak dar Khanów z V poziomu;