

STANY WYCZERPANIA

Środowisko i panujące w nim warunki wpływa w znaczący sposób na zdrowie i samopoczucie postaci. Opisane w tym rozdziale stany pojawiają się w wyniku konfrontacji z niesprzyjającymi warunkami osłabiając witalność postaci i czyniąc ją bardziej podatną na obrażenia elementarne. Są także przyczyną wielu chorób.

Mędrcy powiadają, iż nadmiar danego żywiołu wywołuje osłabienie fizyczne lub duchowe. Z tego względu można wyróżnić sześć odmiennych postaci zaburzeń tego rodzaju.

Mechanika:

Postać konfrontująca się z wrogimi warunkami musi wykonać test Odp. Nie zdanie go oznacza znalezienie się w danym stanie wyczerpania. Test ten należy powtarzać co godzinę, tak długo, jak bohater znajduje się pod wpływem nieprzychylnych okoliczności.

Każdy Stan Wyczerpania osłabia Odp. ofiary o 10 (oprócz szoku, który osłabia S.W.). Ponadto kość otrzymanych obrażeń elementarnych związanych z danym żywiołem wzrasta o 1 (np. z K6 na K8). Dodatkowo każdy status tego rodzaju posiada jeszcze własne, dodatkowe nieprzyjemności, które są w nim przedstawione dokładnie.

Oslabienie

Element: Ziemia;

Warunki: Postać poddana silnemu i długotrwałemu wysiłkowi fizycznemu (np. wyczerpującej wspinaczce, pływaniu z obciążeniem etc.) musi wykonać test Odp. Jego zasadność i częstość wykonywania (np. co 15 minut wspinaczki z obciążeniem) ustala Mistrz Gry.

Efekty:

Zdany test: Każdy bohater, który zda powyższy test musi po wysiłku odpocząć przez zaledwie kilka minut (zignorowanie tego zalecenia skutkuje kolejnym testem Odp.).

Niezdany test: Postać, która nie zdała testu otrzymuje zwyczajową karę -10 do Odp., a jej S.F. spada o połowę. W tym stanie odczuwa ogólne osłabienie, jej oddech i bicie serca są przyspieszone a przed oczami latają ciemne plamy. Nie jest w stanie wykonywać żadnych innych wyczerpujących działań do czasu, aż nie odpocznie. Jeśli zalecenia te zostaną zignorowane bohater mdleje na K10 minut.

Pech krytyczny: Bohater mdleje na K20 minut.

W czasie Osłabienia efekty wszystkich obrażeń fizycznych i od energii kinetycznej mają zwiększoną kość obrażeń, co wynika z obniżonej witalności postaci.

Obrona: Osłabienie mija samoczynnie jeśli bohater odpocznie co najmniej przez kwadrans (chyba, że M.G. zarządzi dłuższy okres odpoczynku). Odpoczynek powinien przebiegać w wygodnej pozycji (siedzącej lub leżącej) i nie należy w jego trakcie wykonywać żadnych złożonych czynności fizycznych.

Inne: Ludy Ziemi w przypadku osłabienia otrzymują jedynie karę -10 do S.F.

Przegrzanie

Element: Ogień;

Warunki: Bohater narażony jest na działanie wysokiej temperatury, co może być wynikiem panujących warunków atmosferycznych (np. słońca na pustyni) lub też bliskości dużego źródła ognia (np. wulkanu czy pożaru). Jeśli warunki są znośne bohater testuje swoją Odp. po godzinie kontaktu z nimi (i przez każdą kolejną godzinę), jeśli zaś są wybitnie mordercze już samo zetknięcie się z nimi powoduje konieczność testu.

Należy dodać, że zbroja metalowa lub ciepłe odzienie w tych warunkach utrudnia przetrwanie. Każda postać ubrana nieodpowiednio otrzymuje -10 do testu Odp. przeciwko Przegrzaniu. Należy także dbać o odpowiedni poziom płynu w organizmie – postacie, które tego nie robią (np. pijąc wodę) otrzymują także -10 do Odp. Kary te kumulują się ze sobą.

Efekty:

Zdany test: Bohater odczuwa gorąco, nie wywiera to jednak na niego większego wpływu, może więc działać normalnie.

Niezdany test: Bohater czuje, że jest mu bardzo gorąco, co powoduje dyskomfort, duszności, zaczerwienienie skóry i obfite pocenie się. Poza -10 do Odp. nie otrzymuje innych kar, jednak musi przetestować odporność pod kątem zarażenia się chorobą. Dolegliwości związane z tym stanem przyjmują zwykle postać gorączki, porażenia słonecznego lub różnego rodzaju chorób tropikalnych.

Pech krytyczny: Bohater natychmiast otrzymuje K4 obrażenia od oparzeń (bez modyfikatorów) i mdleje z odwodnienia na K10 minut, po czym budzi się z gorączką (lub jakąś inną chorobą tropikalną).

Przegrzane postacie otrzymują zwiększone obrażenia od ognia.

Obrona: Przegrzana postać musi ochłodzić się (poprzez np. kąpiel w zimnej wodzie lub zimny kompres), a także uzupełnić płyny w organizmie. Jeśli te elementy zostaną zastosowane status ten mija po 30 minutach.

Inne: Nomadowie i AjArdczycy są całkowicie odporni na Przegrzanie.

Przemoczenie

Element: Woda/Elektra;

Warunki: Jeśli ciało postaci znajduje się w zimnej wodzie, lub jej ubrania zostały przemoczone na skutek opadów deszczu albo wpadnięcia do wody grozi jej Przemoczenie. Efekt ten pojawia się tylko wtedy gdy wkoło panuje względnie niska temperatura (poniżej 10°C) i bohater nie ma jak się rozgrzać i osuszyć – przykładem takiego zdarzenia może być wpadnięcie jesienią do wody w ubraniu lub długotrwałe przebywanie na dworze w czasie ulewy. Jeśli wkoło panuje mróz przemoczenie przechodzi w Wyziębienie.

Efekty:

Zdany test: Bohater odczuwa pewien dyskomfort związany z przemoczonym ubraniem, poza tym jednak może działać normalnie.

Niezdany test: Bohater czuje się osłabiony, pojawia się u niego lekki katar i uczucie wyczerpania. Poza zwyczajną karą -10 Odp. nie otrzymuje innych modyfikatorów, musi jednak zdać test Odp. przeciwko chorobie. Dolegliwości związane z tym statusem przybierają najczęściej postać chorób dróg oddechowych (np. grypy) i zwykle objawiają się jako gorączka lub dreszcze.

Pech krytyczny: W wyniku nagłej zmiany temperatury bohater zaraża się wyżej opisaną chorobą.

Przemoczone postacie otrzymują zwiększone obrażenia od elektry i lodu.

Obrona: Przemoczenie mija, jeśli bohater może się wysuszyć i przebrać w ciepłe ubranie. W wielu przypadkach posiadanie odpowiedniego, nieprzemakalnego odzienia całkowicie chroni przed tym stanem.

Inne: Vilena i Elfy Żałobne są całkowicie odporni na wszystkie efekty przemoczenia, oprócz zwiększonych obrażeń od Elektry.

Przewianie

Element: Wiatr;

Warunki: Bohater znajduje się pod wpływem silnego wiatru będąc nieodpowiednio (za lekko) ubrany. Przykładem może być przebywanie w górach na dużych wysokościach lub długotrwałe poddawanie się działaniu wichury.

Efekty:

Zdany test: Postaci trudno się skupić, ale poza tym nie czuje nic nadzwyczajnego i nie otrzymuje żadnych kar do działania.

Niezdany test: Postać ma problemy z koncentracją i wiatr zaczyna działać jej na nerwy. Poza zwyczajową karą -10 do Odp. otrzymuje także -10 do Int. Musi również przetestować Odp. przeciwko zarażeniu się chorobą. Dolegliwości przynoszone przez wiatr wiążą się zwykle z problemami z drogami oddechowymi i mogą przyjąć formę kaszlu, zapalenia zatok, gardła etc.

Pech krytyczny: Bohater zaraża się wyżej opisaną chorobą.

Przewiane postacie otrzymują zwiększone obrażenia od magii Wiatru.

Obrona: Przewianie mija po 30 minutach, jeśli bohater znajdzie się na osłoniętym terenie. Noszenie odzieży, która chroni przed wiatrem także pozwala uniknąć tego statusu.

Inne: Gryfonie, Harpie i Jeźdźcy Wichrów są całkowicie odporni na ten status.

Szok

Element: Duch;

Warunki: W przeciwieństwie do innych Stanów Wyczerpania, szok dotyka głównie psychiki, a nie ciała bohatera. Zagrożona jest nim każda postać, która doświadcza czegoś, co bardzo mocno wykracza poza znane jej doznania i zdecydowanie narusza poczucie bezpieczeństwa. Przykładem może być otrzymanie pierwszej poważnej rany lub też obserwowanie śmierci kogoś bliskiego. Groza także zawsze wywołuje szok. Wyjątkowo przeciwko szokowi postać nie testuje swojej Odp. lecz S.W.

Należy zaznaczyć, iż w miarę jak bohaterowie stają się coraz bardziej doświadczeni, ich zdolność do wpadania w stan szoku zmniejsza się gwałtownie, aż do chwili gdy panują nad sobą do tego stopnia, iż nie są nań już więcej podatni.

Efekty:

Zdany test: Postać czuje się lekko wstrząśnięta sytuacją, ale poza tym zachowuje jasność umysłu i pełną zdolność działania.

Niezdany test: Bohater jest głęboko wstrząśnięty, drżą mu ręce i trudno mu się w pełni wysławić. Otrzymuje karę -10 do S.W. i Inu. Staje się także bardziej podatny na koszmary i opętanie przez duchy – nie może bronić się testem S.W. przeciwko tego rodzaju efektom.

Pech krytyczny: Bohater mdleje na K10. Po przebudzeniu zaś nie odzyskuje w pełni władz umysłowych: popada w otępienie, paranoję, lub zaczyna niezrozumiale bełkotać do siebie. Stan ten utrzymuje się przez najbliższą godzinę. W tym czasie bohater nie jest w stanie wykonać żadnego testu S.W. przeciwko opieraniu się efektom magicznym.

Bohaterowie pod wpływem szoku otrzymują zwiększone obrażenia od magii Ducha.

Obrona: Szok mija samoistnie jeśli bohater może w jakiś sposób odciąć się od doznań, które wywołały wstrząs i poczuć się na powrót bezpiecznie i pewnie. Oczywiście, nie zawsze jest to możliwe, w tym wypadku ze stanu tego wyprowadzić nieszczęśnika mogą odpowiednie zioła o działaniu uspokajającym lub zastosowanie na nim zaklęcia Marzenie.

Inne: Orta Vitra, Sutu i Ixari są całkowicie odporni na efekty szoku. Także każda postać powyżej III poziomu staje się odporna na ten stan.

Wyziębienie

Element: Woda;

Warunki: Postać jest poddana działaniu skrajnie niskiej (poniżej 0°C) temperatury. Może stać się to w wyniku niesprzyjającej pogody (np. zawieja śnieżna) lub wypadku (wpadnięcie w przerębel w zamrzniętym jeziorze). Noszona na sobie zbroja metalowa dodatkowo utrudnia zachowanie ciepłoty ciała, tak jak i lekkie ubranie. Każda nieodpowiednio odziana osoba otrzymuje -10 do testu Odp. przeciwko Wyziębieniu.

Efekty:

Zdany test: Bohater czuje dotkliwie zimno, jednak potrafi dać sobie z nim radę i nie otrzymuje kar do działania.

Niezdany test: Bohater odczuwa przenikliwy mróz, który zdaje się wysącać z niego wszelką energię. Zwykle ma dreszcze, a jego skóra staje się biała, miejscami sina. Poza zwyczajną karą -10 Odp. nie otrzymuje innych modyfikatorów, musi jednak zdać test Odp. przeciwko chorobie. Dolegliwości związane z tym statusem przybierają najczęściej postać chorób związanych z wychodzeniem i objawiają się jako gorączka, dreszcze lub problemy z układem oddechowym (np. zapalenie płuc).

Pech krytyczny: Postać natychmiast otrzymuje K4 obrażenia od odmrożenia (bez modyfikatorów). Ponadto staje się obojętna na to, co się z nią dzieje. W tym stanie bohater zwykle nie odczuwa chłodu lecz przyjemne ciepło i ma ochotę zasnąć. Zapada także na jedną z powyższych chorób.

Przewiane postacie otrzymują zwiększone obrażenia od lodu.

Obrona: Status mija po 30 minutach, jeśli bohater znajdzie się na powrót w ciepłym otoczeniu i ma możliwość ogrzania się poprzez ciepłą kąpiel, rozgrzewający napój lub kontakt z ogniem. Noszenie odpowiednio ciepłej odzieży także może chronić przed tym stanem – choć nie zdaje się na wiele, gdy jest ona mokra.

Inne: Alfry, Naldrens i Zimowe Krasnoludy są całkowicie odporni na wyziębienie.