



## KROCZĄCY WŚRÓD CHWIL

Czas to środek, jakim niewątpliwie każdy chciałby dysponować w jak największych ilościach. Niestety, przeciętny śmiertelnik może zastosować najwyżej pewne doraźne środki, aby nie uznać swego czasu za zmarnowany. Są jednak na tym świecie nieliczne wyjątki, dla których pojęcie „czas stracony” oznacza tyle, co nic. Wtajemniczeni nazywają ich kroczącymi wśród chwil.

Przedstawiciele tej klasy posiadli nadnaturalną zdolność wchodzenia do Tuneli Czasu - sieci ponadwymiarowych płaszczyzn, z których każda jest przyporządkowana jednemu miejscu. I nie chodzi tu bynajmniej o kontynenty, miasta, czy krainy. Miejscem w kategorii Tuneli Czasu jest każdy, najmniejszy nawet splotek terenu, każde drzewo, zwierzę, czy istota. Także każdy przedmiot. W praktyce oznacza to, że kroczący wśród chwil może użyć swych mocy w każdym zakątku dowolnego Planu (oczywiście, z wyjątkiem tych Sfer, w których czas nie płynie w ogóle - jak np. na Planie Astralnym). Problem polega na tym, że Wiatr Czasu wiejący w każdym Tunelu nie pozwala nikomu, a przynajmniej żadnemu śmiertelnikowi, cofnąć się choćby parę minut. Tak więc kroczący mogą podejmować podróż tylko w jednym kierunku - naprzód (chyba, że wykroczą poza normalne granice narzucone przez fizykę). A nawet to jest bardzo trudne... Prócz tego, czasowi żeglarze (jak niektórzy ich nazywają) potrafią w jakimś stopniu nagiąć każdy moment do swojej woli. Umieją przedłużać i skracać chwile; wykorzystywać pęd sekund przeciwko swoim przeciwnikom; wreszcie - ci najpotężniejsi - potrafią nawet zatrzymać czas lub sprawić, by służył im w charakterze sprzymierzeńca i strażnika.

Kroczącymi wśród chwil zostają głównie mnisi. Oswojenie się z prawidłami działania Tuneli wymaga ogromnej siły woli i samodyscypliny, która nie jest domeną innych profesji. Zdarza się jednak, że jakiś wybijający się czarodziej lub zaklinacz znajdzie sposób na dostanie się do ponadwymiarowej

przestrzeni, w której niepodzielną władzę sprawuje Wiatr Czasu. Legendy mówią także o potężnych kapłanach i druidach, którzy - przy wstawiennictwie swoich bóstw - również mogli korzystać z przywilejów danych kroczącym wśród chwil.

**Kość Wytrzymałości:** k8.

### Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać kroczącym wśród chwil.

**Bazowa premia do ataku:** +6.

**Atuty:** Oszalałająca pięść, Poprawiony atak bez broni, Żelazna wola.

**Koncentracja:** Ranga 8.

**Wiedza (Plany):** Ranga 4.

**Inne:** Bohater musi zostać wprowadzony w tajniki klasy przez innego kroczącego wśród chwil.

### Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe kroczącego wśród chwil (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Ciche poruszanie (Zr), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Ukrywanie się (Zr), Upadanie (Zr), Wiedza (Plany) (Int), Wspinaczka (S), Wyzwalanie się (Zr). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

**Punkty umiejętności na każdym poziomie:** 4 + modyfikator z Intelaktu.

### Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe kroczącego wśród chwil.

**Biegłość w broni i pancerzu:** Kroczący wśród chwil nie zyskuje dodatkowych biegłości w broni i pancerzu.


**Życie chwilą:** Na samym początku swojej kariery, kroczący wśród chwil uczy się konstruktywnego wykorzystania nawet najkrótszego momentu. Z czasem wprawa, z jaką to robi, staje się praktycznie nieosiągalna dla

Tabela 1-1: Kroczący wśród chwil

Poziom	Bazowa premia do ataku	--- Rzut obronny na ---			Specjalne	Szybkość bez pancerza*
		Wytrw.	Refleks	Wolę		
1	+0	+0	+2	+2	Życie chwilą, Wrzask przeznaczenia	+3 m (+1,5 m)
2	+1	+0	+3	+3	Krok naprzód (1)	+3 m (+1,5 m)
3	+2	+1	+3	+3	Wszystkowiedzący (1)	+3 m (+1,5 m)
4	+3	+1	+4	+4	Czaso-zmysł (1), Jęk starości	+6 m (+3 m)
5	+3	+1	+4	+4	Krok naprzód (2), Dziura czasowa	+6 m (+3 m)
6	+4	+2	+5	+5	Wszystkowiedzący (2)	+6 m (+3 m)
7	+5	+2	+5	+5	Czaso-zmysł (2), Krzyk śmierci	+9 m (+4,5 m)
8	+6/+1	+2	+6	+6	Krok naprzód (3)	+9 m (+4,5 m)
9	+6/+1	+3	+6	+6	Pan chwili	+9 m (+4,5 m)
10	+7/+2	+3	+7	+7	Deja-vu, Ponad czasem	+12 m (+6 m)

\*liczby w nawiasach dotyczą mnichów rozmiaru małego i krasnoludów należących do tej klasy





kogokolwiek innego. Już na 1. poziomie uzyskuje on kumulatywne premie z olśnienia: +4 do Inicjatywy i +2 do rzutów obronnych na Refleks.

**Wrzask przeznaczenia (zn):** Już na 1. poziomie kroczący jest w stanie w pewien sposób użyć czasu, by pognębić swych przeciwników. Postać może poświęcić dwa oszałamiające ataki, by użyć Wrzasku przeznaczenia. Kumuluje wtedy moc, która wyzwala się przy udanym trafieniu w walce wręcz. Ofiara ataku wykonuje rzut obronny na Wolę (ST 10 + połowa poziomu w tej klasie + modyfikator z Roztropności). Jeżeli rzut się nie powiedzie, cel ataku doznaje wizji swego Tunelu Czasu (patrz: *Dodatek*), w którym z rykiem wieje Wiatr Czasu. Widok ten tak silnie działa na psychikę ofiary, że ucieka ona przez 1k4 rund, zupełnie tak, jakby zadziałał na nią czar *Powodowanie strachu* (włącznie z efektem, który następuje w razie udanego rzutu obronnego).

Wrzask przeznaczenia działa na tej samej zasadzie, co oszałamiający atak, więc nie trafienie nim ofiary powoduje utratę dwóch takich ataków.

**Krok naprzód (zn):** Osiągając 2. poziom kroczący wśród chwil uzyskuje zdolność wchodzenia do Tunelów Czasu - może to zrobić tyle razy w ciągu dnia, ile wynosi jego poziom podzielony przez dwa (zaokrąglając w dół). Wejście do Tunelu to akcja błyskawiczna (*swift action*). Brama do Tunelu, która pojawia się za kroczącym, stanowi dokładny obrys ciała bohatera (otwarcie Tunelu na pustą przestrzeń nie zostało do tej pory pomyślnie przeprowadzone, nie mówiąc już o tym, że nikt nie wie, jakie mogłyby być konsekwencje takiej operacji) i zostaje momentalnie zassany do środka, jednocześnie zamykając bramę. Będąc w Tunelu, kroczący dostaje się w nurt Wiatru Czasu, który porывa go i pcha do przodu z ogromną siłą (nie ma sposobu, by oprzeć mu się w jakikolwiek sposób). W Tunelu nie działa magia (efekty czarów, którym została poddana postać zostają „zawieszane” i aktywują się powtórnie po jej wyjściu z Tunelu), praktycznie nie płynie w czas i nie można w nim robić nic, poza pozostaniem świadomym i prowadzeniem psychicznej walki o utrzymanie się w nurcie Wiatru Czasu (kwestie te rozwinięte są w opisie Tuneli Czasu - poniżej). Wiatr Czasu bowiem nie jest prostym strumieniem, a siłą, która tworzy przeróżne wiry i pofalowania. Nie byłby to problem gdyby nie fakt, że dotknięcie ściany Tunelu powoduje natychmiastowe wypchnięcie do miejsca, z którego się doń weszło (ale, oczywiście, parę chwil później). Mniej doświadczeni kroczący (od 2. poziomu) potrafią pozostać w Tunelu maksymalnie przez 1 + modyfikator z Rzt rund trwania świata poza nim i w każdej chwili mogą z

niego wyjść. Jeżeli jednak chcą pozostać - na początku każdej rundy muszą wykonać test (Wola ST 25) na to, czy Wiatr Czasu nie „wywiał” ich poza obręb ścian Tunelu Czasu. Bardziej doświadczeni (od 5. poziomu) przedstawiciele tej klasy umieją utrzymać się w Tunelu przez 1k2 + mod. z Rzt rund, a ST testu na Wolę spada dla nich do 22. Od 8. poziomu - maksymalny czas pozostania z Tunelu Czasu wynosi 1k4 + mod. z Rzt rund, a ST testu na Wolę - 19.

Po wyjściu z Tunelu, kroczący znajduje się dokładnie w tym samym miejscu w przestrzeni, z którego do niego wszedł, z tym, że odpowiednią liczbę rund później. Jeśli zdarzy się, że obszar stanowiący miejsce „lądowania” kroczącego będzie zajęty, to obiekt lub istota zajmująca go otrzymuje 6k10 obrażeń oraz zostaje odrzucona (niezależnie od swojego rozmiaru czy wagi - jeżeli będzie to np. marmurowa kolumna, to zostanie ona roztrzaskana) w losowym kierunku, na odległość potrzebną do tego, by kroczący mógł bez szkody wyjść z Tunelu.

**Wszystkowiedzący (zc):** Na 3. poziomie kroczący wśród chwil zyskuje zdolność zagładania do Tunelów Czasu bez ich fizycznego odwiedzania, a co za tym idzie - przewidywania najbliższej przyszłości oraz dowiadywania się o przeszłości danej rzeczy, osoby czy miejsca. Może to zrobić tyle razy dziennie, ile wynosi jego premia z Roztropności + 1. Zajrzenie w przyszłość działa identycznie z efektem czaru *Przepowiednia*, a spojrzenie w przeszłość - z efektem zaklęcia *Wiedza o legendach* (na potrzeby zdolności identyfikowany przedmiot, osoba lub miejsce są traktowane jako dobrze znane, więc czas koncentracji na nich wynosi 1k4x10 minut).

Od 6. poziomu wcześniejsze zastosowania mogą (ale nie muszą) być wymienne używane z efektami zaklęć *Wieszczanie* (zamiast *Przepowiedni*) oraz *Wizja* (zamiast *Wiedzy o legendach*).

**Czaso-zmysł (zn):** Poczynając od 4. poziomu, kroczący wśród chwil potrafi, na podstawie zaledwie krótkiego zerknięcia w Tunel Czasu, ustalić z dużym prawdopodobieństwem zamiary przeciwnika i jego następny ruch. Zdolność ta umożliwia mu - tyle razy dziennie, ile wynosi jego premia z Intelaktu + 1 - wykonanie uniku przed atakiem, który teoretycznie już trafił. Jeżeli kroczący zostanie trafiony dowolnym atakiem, może zadeklarować, że tuż przed nim spojrzał w Tunel Czasowy adwersarza (akcja natychmiastowa [*immediate action*]). W takim



przypadku przeciwnik otrzymuje jednorazową karę -20 do przewidzianego przez kroczącego ataku (naturalna 20 nadal oznacza trafienie).

Na 7. poziomie kroczący uczy się wykorzystywać Czaso-zmysł także w ofensywie. Jeżeli któryś z jego ataków nie trafi, może on zadeklarować, że wcześniej zerknął w Tunel przeciwnika. Otrzymuje wtedy jednorazową premię +20 do tego ataku (naturalna 1 wciąż oznacza pudło).

Oba wykorzystania Czaso-zmysłu są stosowane wymiennie w obrębie jednego limitu dziennego.

**Jęk starości (zn):** Na 4. poziomie kroczący może, wymiennie z oszałamiającymi atakami i Wrzaskiem przeznaczenia, przywołać Jęk starości - inną formę zastosowania prawideł czasu w walce. Jeżeli zdecyduje się go użyć, musi poświęcić trzy oszałamiające ataki. Trafionej tym atakiem w walce wręcz ofierze musi powieść się rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + połowa poziomu w tej klasie + modyfikator z Roztropności) - jeżeli jej się nie uda, zostaje postarzona przez Wiatr Czasu, którego niewielka ilość z charakterystycznym jękiem uderza wraz z bronią kroczącego wśród chwil. Powoduje to efekt identyczny z działaniem zaklęcia *Wyczerpanie* i również mija po pewnym czasie, kiedy to już Wiatr Czasu opuści ciało umęczonej istoty.

Jęk starości działa na tej samej zasadzie, co oszałamiający atak, więc nie trafienie nim ofiary powoduje utratę trzech takich ataków.

**Dziura czasowa (zn):** Na 5. poziomie kroczący uczy się otwierać bramy do Tuneli nie tylko za sobą, ale także za innymi istotami i przedmiotami (jednak nie większymi, niż wielkie). Przedmiot lub stworzenie, za którym ma zostać otwarte wejście do Tunelu, musi zostać przez kroczącego trafione atakiem dotykowym (w razie niepowodzenia nic się nie dzieje, ale efekt liczy się jako wykorzystany). Limit otwarcia Dziur czasowych za innymi postaciami kroczący wlicza we własny limit Kroków naprzód. Wepchnięta do Tunelu Czasowego istota (lub przedmiot) pozostaje w nim maksymalnie przez jedną rundę (nawet gdyby chciała - nie ma fizycznej możliwości pozostania w nim dłużej), po czym - oszołomiona na jedną rundę - wraca na swoje miejsce w przestrzeni.

**Krzyk śmierci (zn):** Na 7. poziomie kroczący zyskuje ostatni ze specjalnych ataków, których może używać wymiennie z oszałamiającymi atakami. Aby użyć Krzyku śmierci, kroczący wśród chwil musi poświęcić cztery oszałamiające ataki - w ten sposób kumuluje w broni bardzo dużą ilość Wiatru Czasu, który po udanym trafieniu w walce wręcz wyzwala się z niej i wnika w ciało zranionej istoty, działając identycznie jak zaklęcie *Palec śmierci* (ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi: 10 + połowa poziomu kroczącego +

modyfikator z Roztropności). Nieudany oznacza - rzecz jasna - śmierć... ze starości. Sukces natomiast jest jednoznaczny z odparciem okrutnego wpływu Wiatru Czasu, lecz jednocześnie proces ten jest tak wyczerpujący, że umęczone ciało otrzymuje pewne obrażenia.

Krzyk śmierci działa na tej samej zasadzie, co oszałamiający atak, więc nie trafienie nim ofiary powoduje utratę czterech takich ataków.

**Pan chwili (zc):** Od 9. poziomu kroczący wśród chwil potrafi sprawić, by czas służył mu przez krótki okres. W praktyce oznacza to, że raz dziennie potrafi na chwilę wstrzymać jego bieg (efekt analogiczny do zaklęcia *Zatrzymanie czasu*) lub przez dłuższy okres śledzić mentalnie wydarzenia w Tunelu Czasu i - co za tym idzie - uniknąć nadchodzących nieprzyjemności (działa jak zaklęcie *Przezorność*). Na potrzeby tych zdolności, kroczący wśród chwil jest traktowany jak Zaklinacz 18. poziomu.

**Deja-vu (zn):** Na 10. poziomie kroczący wśród chwil dochodzi do takiej perfekcji w poruszaniu się po Tunelach Czasu, że jest nawet w stanie cofnąć się w nich o parę sekund czasu świata na zewnątrz. Niestety, wyczyn ten jest bardzo męczący, więc kroczący może się go podjąć jedynie raz na trzy dni. Aby to uczynić, bohater musi poświęcić pięć Kroków naprzód - wtedy brama do Tunelu otwiera się, a postać ze skumulowaną siłą wpada do niego, by natychmiast uderzyć w ścianę. W ten sposób uzyskuje dla siebie jedną, minioną przed chwilą rundę. Po wynurzeniu się z Tunelu, kroczący jest zawsze zmęczony. W praktyce Deja-vu daje możliwość powtórzenia rozegrania ostatniej rundy (nie tylko kroczącemu, ale także innym postaciom). Żadna czynność zapoczątkowana podczas tej rundy nie miała miejsca, ale może być powtórzona, by już na zawsze zaistnieć w czasie. Podobnie ma się sprawa z zabitymi, rannymi itp.

Należy jednak pamiętać, że tylko kroczący wśród chwil jest świadomy swojego cofnięcia się w czasie - inne postacie nie potrafią się w nim poruszać, więc najprawdopodobniej zachowają się tak, jak uczyniły to wcześniej... czyli później.

Dodatkowe wyjaśnienia dotyczące działania tej umiejętności zawarte są w części pt. *Tunele Czasu*, poniżej.

**Ponad czasem:** Kiedy kroczący wśród chwil osiąga 10. poziom, czas staje się jego drugim domem. Co za tym idzie, wszelkie negatywne działania przeżytych lat przestają mieć na kroczącego jakikolwiek wpływ. Starzenie się nie wpływa już negatywnie na jego fizyczne atrybuty (wcześniej nabyte kary pozostają) i nie



może on być magicznie postarzony. Premie do atrybutów mentalnych wciąż są uwzględniane. Jednak, w odróżnieniu od zwykłego mnicha, kroczący wśród chwil przestaje w ogóle się starzeć - bohater staje się teoretycznie nieśmiertelny. Teoretycznie, gdyż można go zabić w normalny sposób - nie może on umrzeć wyłącznie śmiercią naturalną (śmiercią naturalną nie jest śmierć w wyniku choroby itd.).

## EPICKI KROCZĄCY WŚRÓD CHWIL

Epicki kroczący wśród chwil to widok mniej więcej tak samo częsty, jak demon wychwalający pod niebiosa szczodrość bóstw rolnictwa. Większość z garstki istniejących legendarnych żeglarzy czasu już dawno zaszyła się gdzieś w Planach, by tam wieść swoje nieskończone życie. Nieliczni, dla których brzemień nieśmiertelności było zbyt ciężkie do udźwignięcia, rzucali się w wir walki ze złem, której jak wiadomo nie da się wygrać; bądź w bezdenne czeluście Tunelu Czasu, by samemu sprawdzić, co znajduje się na jego końcu. Tych kilku kroczących wśród chwil, którzy wciąż przemierzają znane światy nie afiszują się ze swoimi zdolnościami i uchodzi raczej za mędrców i filozofów, niż za osoby o niespotykanych zdolnościach. Gdy jednak zaistnieje taka potrzeba, epicki kroczący zawsze gotów jest stanąć do walki w obronie swych przekonań i towarzyszy. Zwłaszcza, że ci ostatni normalnie się starzeją, by po kilku dekadach stać się zgrzybiałymi starcami, nie potrafiącymi już utrzymać oburęcznego miecza czy opasłej książki czarów... Z tego powodu epiccy kroczący wśród chwil, jeśli nie wybiorą dobrowolnego wygnania z Pierwszej Materialnej, chętnie zaszywiają się w siedzibach elfów lub innych długowiecznych ras.

Epicki kroczący wśród chwil kształci w sobie przede wszystkim siłę woli - dzięki niej może robić jeszcze lepszy użytek ze swoich zdolności. Jeśli chodzi o atuty, to powinien on wybierać je przede wszystkim spośród atutów specjalnych, przeznaczonych tylko dla tej klasy. Ponadto,

**Tabela 1-2: Epicki kroczący wśród chwil**

Poziom kroczącego	Szybkość bez pancerza*	Specjalne
11.	+12 m (+6 m)	Krok naprzód (4)
12.	+12 m (+6 m)	
13.	+15 m (+7,5 m)	
14.	+15 m (+7,5 m)	Krok naprzód (5)
15.	+15 m (+7,5 m)	Atut premiowy
16.	+18 m (+9 m)	
17.	+18 m (+9 m)	Krok naprzód (6)
18.	+18 m (+9 m)	
19.	+21 m (+10,5 m)	
20.	+21 m (+10,5 m)	Krok naprzód (7), atut premiowy

\*liczby w nawiasach dotyczą mnichów rozmiaru małego i krasnoludów należących do tej klasy



dobrym wyborem będzie zwiększanie dziennego limitu oszałamiających ataków, co pozwoli częściej stosować ataki bazujące na oddziaływaniu Wiatru Czasu.

**Kości Wytrzymałości:** k8.

**Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie:** 4 + modyfikator z Int.

**Krok naprzód (zn):** Epicki kroczący wśród chwil potrafi wykonywać coraz dłuższe skoki w przyszłość, a utrzymanie się w Tunelu Czasu nie sprawia mu już większej trudności. Na 11. poziomie w tej klasie prestiżowej, a następnie co każde 3 poziomy, kostka maksymalnej ilości rund pozostawiania w Tunelu Czasu zwiększa się o jeden rozmiar, a ST utrzymania się w nim spada o 3.

Tak więc przykładowo na 11. poziomie kroczący będzie mógł utrzymać się w Tunelu Czasu maksymalnie przez 1k6 + modyfikator z Rzt rund, a ST utrzymania się w Tunelu będzie wynosić dla niego 16.

**Atuty premiowe:** Epicki kroczący wśród chwil otrzymuje atut premiowy (wybierany z listy premiowych atutów epickiego kroczącego wśród chwil) co każde pięć poziomów powyżej 20.

*Lista atutów premiowych epickiego kroczącego wśród chwil:* Doskonałszy zmysł walki, Epicka szybkość, Epicka twardość, Epickie wyszkolenie, Legendarna wspinaczka, Legendarne zapasy, Odbicie dowolnej liczby strzał, Odbicie



pocisków, Odporność na energię, Oślepiająca prędkość, Pancerna skóra, Potężniejsza oszałamiająca pięść, Potężniejsze uderzenie *ki*, Redukcja obrażeń, Rozmazanie, Rozwinięty czaso-zmysł (patrz: *Dodatek*), Skaczący przez chwile (patrz: *Dodatek*), Szybkie leczenie, Większa odporność na czary, Wojownik czasu (patrz: *Dodatek*), Zaprawiony podróżnik (patrz: *Dodatek*), Zawrócenie strzała.

## TUNELE CZASU

Fragmenty pracy Karagana Wiecznego (kroczącego wśród chwil i najbardziej zrzędliviego mnicha pod słońcem) pt. „*Jak zrobić użytek z czasu swego, czyli o życiu Karagana Wiecznego słów kilka, przez niego samego spisanych*”.

„[...] *Ech, szlag by trafił te cholerne Tunele! Z jednej strony - gdyby nie one, to być może nie skrobałbym tych słów na kawałku znalezionej pergaminu. Z drugiej jednak - same z nimi utrapienie. Kiedy już się do nich dostaniesz, rzuca tobą jak, nie przymierzając, osłem w torsjach. Na samym początku nie potrafisz w nich zrobić właściwie nic. Nawet nie zdążysz pomyśleć, że już dawno powinieneś mieć brudne gacie, a już stoisz z powrotem na miejscu, a twoi ludzie zbierają szczęki z ziemi. Z czasem jednak, nabierając wprawę, zaczynasz kombinować i dochodzisz do wniosku, że takie beztrioskie objanie się o ściany nie ma najmniejszego sensu i... I wtedy okazuje się, że brak sensu to jedno, a możliwości - drugie. Przede wszystkim, trzeba zrozumieć jedno. W Tunelu nie płynie czas, a przynajmniej nie ten, który znamy. W tej wirującej zamieci jesteś całkowicie bezsilny i zdany tylko na to, co masz pod czaszką. Jeżeli masz tego niewiele, to możesz pożegnać się z karierą. Otóż, jedyny czas w Tunelu to ten, z jakiego Ty zdajesz sobie sprawę. Jeżeli masz świadomość, że coś takiego jak czas istnieje, to istnieje. Mimo, że nie istnieje. Proste, nie? Chodzi o to, że ty nie możesz się ruszać, ale twój umysł może. I nie martw się - chyba nie istnieje na świecie tak zapóźnione stworzenie, które zapomniałoby o tym, że czas istnieje. Chociaż, pamiętam przypadek pewnego... [...]*”


„[...] *I wtedy usłyszeliśmy huk. Ale dosyć już tych krotochwil - może teraz parę słów o tym, czym w ogóle są Tunele (psiakrew - powinienem był od tego zacząć, ale skoro doczytałeś aż dotąd, to pewnie i tak Ci wszystko jedno). No więc... Cholera wie, czym one są. Może od drugiej strony. Otóż wydaje się, że dosłownie wszystko posiada swój własny, mniejszy bądź większy, zakichany Tunel. Wydaje się, bo nikt tego nie zbadał, chociaż kto wie - może znajdzie się jakiś zapaleniak... W każdym razie, (prawdopodobnie) każde, nawet najmniejsze*

*cholerstwo na tym nieszczęsnym, ziemskim padole, może pochwalić się własnym mini-planem czasowym. Tak - ty też. Fajne uczucie, nie? Szkoda tylko, że wie o tym tak niewielki odsetek odmieńców, że nikt nie chce im dać wiary. Ale do rzeczy. Więc, kiedy ktoś wchodzi do Tunelu, to zawsze jest to jeden i ten sam Tunel, a dokładniej ten, który stanowi o przeszłości i przyszłości wchodzącej osoby. Nie ma możliwości wejścia do Tunelu należącego do kogoś innego - taki proceder prawdopodobnie zachwiałyby podstawami czasoprzestrzeni, czy coś w tym stylu... Tak więc, założmy, że wszedłeś do Tunelu. Co teraz? No cóż - przede wszystkim musisz się w nim utrzymać, a to wymaga nie lada wysiłku umysłowego. Kiedy Ci się to uda, możesz uznać się z jednego z kroczących. Ale zaraz! Skąd masz wiedzieć, czy w ogóle jesteś w Tunelu? Hmm... To chyba dość proste. Tunelu nie da się pomylić z niczym innym. Jego ściany są zbudowane z błękitno-niebiesko-białego ‘czegoś’ (nawet nie pytaj; nikt nie wie, co stanowi fizyczne - o ile w ogóle można mówić o jakiegokolwiek fizyce - podstawy Tuneli), a wewnątrz dmie ogromna siła, zwana Wiatrem Czasu. To właśnie on jest zarówno największym sprzymierzeńcem kroczących, jak i ich największym wrogiem. Ach! Zapomniałbym dodać, że przez ściany widać rzeczywistość... Właśnie to pozwala nam opuścić Tunel w odpowiednim miejscu... [...]*”

„[...] *Czy możliwe są jakieś wypadki? O tak! Na przykład czasem zdarza się, że dwa Tunele, wbrew wszelkiej logice, krzyżują się. Jest tak na ogół, gdy czyjeś przeznaczenie jest bardzo mocno związane z przeznaczeniem innej osoby. Jeżeli ktoś przebędzie takie skrzyżowanie, jest prawdopodobnie dezintegrowany... Lub dzieje się z nim cokolwiek innego, co jest równie malownicze. Skąd niby do cholery mam wiedzieć co? Niektórzy mówią też, że nawet Tunelem nie da się uciec od własnej śmierci. Podobno każdy z nich ma koniec - czarną dziurę, która jest siłą napędową Wiatru Czasu. Kiedy się do niej wpadnie... Cóż. Nie znam nikogo, kto to zrobił, ale czasem zdarzało się, że kroczący już nie wychodził z Tunelu, nieważne jak długo się na niego czekało. [...]*”

„[...] *Kiedy ucieczka w przyszłość nie wystarcza, zdarza się, że należy dać komuś w obśliniony ryj. Wtedy też mamy pole do popisu. Możemy (i jest to jedyna taka okazja, więc lubimy z niej korzystać) zaczerpnąć trochę*





*Wiatru Czasu z Tunelu ofiary i wepchnąć jej go prosto w rozwartą paszczkę. Sukces gwarantowany w dziewięciu przypadkach na dziesięć... Ten jeden przypadek to istoty, które same w sobie również posługują się czasem... Życie lubi zaskakiwać [...]"*

*„[...] Na pewno słyszałeś o opowieściach, w których ktoś cofnął się w czasie i spotkał własnego sobowtóra. Otóż powiem Ci coś. To wszystko chrzaniąca bujda - wiem to z autopsji. Dlaczego? Ano dlatego, że Tunel Czasu się nie dubluje. Co to oznacza? Mniej więcej to, że kiedy wychodzisz z Tunelu w przeszłości (wiem, że brzmi to dziwnie w odniesieniu do okresu, w którym możesz przebiec niecałe 10 metrów), twoja osoba nakłada się na twój „przeszły” odpowiednik. W efekcie stajecie się jedną i tą samą szanowną osobą, która ma jednocześnie wspomnienia z przyszłości. Dodatkowo, jest to chyba jedyny przypadek, w którym po wyjściu z Tunelu lądujesz w innym miejscu, niż do niego wszedłeś. Nie bądź więc zaskoczony, kiedy pojawisz się tuż pod maczugą szarżującego giganta... [...]"*

*„[...] Z zagłębieniem do Tunelu bywa różnie. I nie. Nie wygląda to tak, że twoja głowa znika jak gdyby nigdy nic, podczas gdy reszta ciała pozostaje na zewnątrz i - dla przykładu - dalej dziarsko wiosłuje w górę rzeki. Mentalna podróż w Tunelu jest tak naprawdę o wiele prostsza, niż fizyczna. Wystarczy się skoncentrować i... już tam jesteś. Owszem, wymaga to odrobiny wysiłku, ale efekty są zawsze zadowalające. Czasem jednak historie przyszłości i przeszłości mogą być tak bardzo zaskakujące, że lepiej się do nich nie mieszać. Pamiętam, jak chciałem zbadać pochodzenie pewnej zabawnej statuetki, posiadającej niewyobrażalnie długiego... [...]"*

## ODGRYWANIE KROCZĄCEGO

Jesteś kimś naprawdę niesamowitym, ale szybko nauczyłeś się, że jest to ogromne brzemię - zwłaszcza dla Twoich towarzyszy, którzy nie do końca rozumieją - może oprócz garstki magów - Twoją naturę. Doskonale wiesz, że ścieżka kroczącego jest znośna tylko wtedy, kiedy zaczniesz swój dar traktować z pewnym dystansem i przestaniesz myśleć o nim jako o uniwersalnym rozwiązaniu wszystkich bieżących problemów. Być może już nie raz zdarzyło Ci się wykonać Krok do przodu tylko po to, by po wyjściu z Tunelu Czasu zobaczyć, że Twoi towarzysze są martwi - co do jednego. Być może nawet był wśród nich ktoś, z kim chciałeś ułożyć sobie wieczne życie...

No właśnie - życie. Im lepiej poznasz tajniki czasu, tym bardziej - z własnej woli lub nie - zbliżasz się ku nieśmiertelności. Podróżowanie przez Tunel Czasu sprawi w końcu, że staniesz się nieśmiertelny, a to może obrócić całą Twoją egzystencję do góry nogami. Czy jesteś w stanie stawić czoła widokowi Twoich bliskich umierających ze starości? Czy jesteś gotów na to, że będziesz żył przez wieczność, o ile wcześniej nikt nie ukróci Twojego istnienia za pomocą miecza, zaklęcia albo wymyślnej trucizny?

Zawsze jest jednak szansa na to, że zdołasz przekonać do siebie społeczność jakichś długowiecznych lub nawet nieśmiertelnych stworzeń, które pozwolą Ci osiąść wśród nich. Pytanie jednak brzmi (zwłaszcza, gdy jesteś człowiekiem), jak długo wytrzymasz? Jak długo będziesz w stanie ścierpieć nieznośną monotonię każdego dnia wiedząc, że może ona trwać do końca świata?

Oczywiście, możesz - jak niektórzy inni przedstawiciele Twojej profesji - rzucić się w wir życia i całkowicie poświęcić walce ze złem, chaosem czy czym tylko zechcesz. Musisz jednak pamiętać, że w tej walce prawdopodobnie nigdy nie będzie Ci towarzyszył nikt, kto wytrwa w niej równie długo, jak ty.

Życie kroczącego wśród chwil to życie wiecznego tułacza - nie tylko przez drogi znanych i nieznanych światów, Planów i Sfer, ale także przez godziny i minuty, z których każdą możesz bez trudu przeskoczyć. Pytanie tylko, jak długo można uciekać... Być może pewnego dnia dojdiesz do wniosku, że już czas sprawdzić, czy i Twój Tunel kończy się Ciemnością...

## KROCZĄCY W ŚWIECIE GRY

Kroczący wśród chwil to osobnicy, których zwykle spotyka się raz w życiu. Mocno doświadczeni przez trudy istnienia, mogą być zarówno mądrymi pustelnikami, jak i nieprzewidywalnymi osobnikami, którym nieśmiertelność przyniosła jedynie szaleństwo. Zwykle jednak żyją oni z dala od wszelkich społeczności, znajdując przyjemność bądź udrękę w obserwowaniu świata, który na ich oczach zmienia się nieustannie.

Kroczący - zwłaszcza Ci najbardziej doświadczeni - nie szukają kontaktu ze śmiertelnymi rasami. Zbyt duży ból wywołuje w nich ich przemijalność. Jeśli więc już zdecydują się na towarzystwo, to wybierają przede wszystkim nacje długowieczne, jak na przykład elfy. Wśród takich ras żyje im się o tyle lepiej, że





znajdują tam zrozumienie i współczucie. Żaden bowiem człowiek czy niziołek, który nie doświadczył klątwy (albo błogosławieństwa, jeśli patrzeć na to ze strony zwykłego śmiertelnika) bycia krocącym wśród chwil nigdy nie zrozumie, że po krótkotrwałej euforii związanej z tym darem nadchodzi okres przemyśleń, z których weselsze są tylko te dotyczące spraw najbardziej błahych.

Ponadto, kroczący wśród chwil starają się unikać (i pod tym względem nie są akurat żadnym wyjątkiem) złych czarodziejów i zaklinaczy. Ci bowiem zwykle wyobrażają sobie, że za pomocą kroczących są w stanie zapanować nie tylko nad światem, ale i nad czasem.

## KROK ZA KROKIEM W TAJEMNICĘ

Chcąc dowiedzieć się czegoś więcej o kroczących wśród chwil, postać musi wykonać test Wiedzy (Plany) lub Wiedzy (Tajemna). Ilość i precyzja zdobytych informacji zależy od wyniku rzutu.

**ST 10:** Niektórzy przypuszczają, że podróż w czasie jest możliwa. Wiąże się ona z jakimiś tajemniczymi Tunelami, a i podobno są ludzie, którzy odnaleźli do nich wejścia.

**ST 15:** Niektórzy podróżnicy opowiadają o tajemniczych, żyjących samotnie mnichach, którzy poprzez długotrwałe treningi zdołali zwyciężyć czas, a nawet przekształcić go częściowo w rodzaj narzędzia - zdatnego także do walki.

**ST 20:** Kroczący wśród chwil zdobyli sekret wchodzenia do Tuneli Czasu - tajemniczych, pozawymiarowych miejsc, z których każde jest przypisane danej istocie czy przedmiotowi. Dzięki temu mogą oni nie tylko w ograniczonym zakresie podróżować w czasie, ale także poznawać przeszłość i przyszłość. A i to nie wszystkie z ich możliwości.

**ST 30:** Najbardziej doświadczeni żeglarze czasu - jak czasem nazywa się kroczących - potrafią nie tylko cofać się w czasie (choć, wbrew legendom, o bardzo krótkie okresy), ale także osiągnąć prawdziwą nieśmiertelność, niedostępną nawet najpotężniejszym magom czy mnichom.

## KROCZĄCY W GRZE

Kroczący wśród chwil to wdzięczny materiał na mentora lub pewnego rodzaju przewodnika, kierującego subtelnie postępowaniem młodych herosów. Pod tym względem jego rola nie odbiega znacznie od tej, jaką odgrywają „zwykli” doświadczeni mnisi. Kroczący mają jednak tę przewagę, że ich życie jest na ogół znacznie dłuższe i bogatsze w różnorakie doświadczenia.

Wiekowi kroczący mogą być również - często niezamierzenie - strażnikami tajemniczych budowli, magicznych ksiąg czy zapomnianych formuł

magicznych, których sami od dawna używają do usuwania z przydomowego ogródka wyjątkowo złośliwych chwastów.

Z kolei młodzi kroczący - szczególnie Ci, którzy dopiero odkryli swój dar - mogą stanowić dla kompanii herosów nie lada wyzwanie. Zwłaszcza, jeśli dali się ponieść swoim zdolnościom i używają ich w niechlubnych celach. Zawsze jest jednak szansa, że z czasem (a tego zwykle mają dość) zmądrzeją. Patrząc na problem z drugiej strony, niedoświadczeni kroczący wśród chwil stanowią wymarzony cel ataku wszelkiego rodzaju szalonych magów i opętanych rządu władzy łotrów. Cóż bowiem może być potężniejszego, niż broń pozwalająca nagiąć czas do własnych reguł...

Ponadto, jeśli to właśnie wśród bohaterów graczy znajdzie się śmiałek pragnący zostać krocącym, będzie on musiał znaleźć sobie odpowiedniego nauczyciela, który wprowadzi go w arkana profesji. A zadanie to nie należy do łatwych.

## DODATEK: NOWE ATUTY

### Rozwinięty czaso-zmysł [Epicki]

Możesz częściej korzystać ze swojego szóstego zmysłu.

**Wymagania:** Czaso-zmysł (2) (właściwość klasowa), Intelpekt 21.

**Korzyści:** Twój dzienny limit wykorzystania Czaso-zmysłu zostaje zwiększony o 2.

**Specjalne:** Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie.

### Zaprawiony podróżnik [Epicki]

Specjalizujesz się w skokach w przeszłość.

**Wymagania:** Deja-vu (właściwość klasowa), Roztropność 25.

**Korzyści:** Możesz używać zdolności Deja-vu raz na dwa dni, a ponadto po jej użyciu nie jesteś zmęczony.

### Wojownik czasu [Epicki]

Lepiej idzie Ci przelewanie mocy Wiatru Czasu na ataki.

**Wymagania:** Krzyk śmierci (właściwość klasowa), Roztropność 25.

**Korzyści:** Używając Wrzasku przeznaczenia, Jęku starości i Krzyku śmierci poświęcasz o jeden mniej oszałamiający atak, niż normalnie.

### Skaczący przez chwile [Epicki]

Potrafisz częściej skakać w przyszłość.



**Wymagania:** Możliwość wykonywania pięciu Kroków naprzód dziennie (właściwość klasowa), Roztropność 25.

**Korzyści:** Twój dzienny limit Kroków naprzód zostaje zwiększony o 3.

**Specjalne:** Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie.



# LICENCJA OTWARTEJ GRY – wersja 1.0a.

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards”). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i / lub znaków towarowych, którzy przyczyniają się do Otwartej Licencji na Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (włączając w to na inne języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane, lub zmienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, leasing, sprzedaż, wyemitowanie, publiczne odtworzenie, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury do takiego stopnia, do którego zawartość nie zawiera się w Tożsamości Produktu i jest rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i opracowania będące przedmiotem praw autorskich, lecz wyłączając z tego Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu” oznacza produkt lub całą linię produktów ich nazwy, logo i znaki je identyfikujące, włączając w to opakowanie, artefakty, stworzenia, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, język, sztukę, symbole, wytwory, rysunki, podobieństwa, format, pozy, pomysły, schematy i grafikę, zdjęcia, inne zobrazowanie graficzne lub dźwiękowe, imiona i opisy postaci, czary, uroki, osobowości, drużyny, osobistości, przyzwyczajenia i specjalne umiejętności, miejsca, umiejscowienia, otoczenie, stworzenia, wyposażenie, magiczne lub nadnaturalne zdolności lub efekty, oznaczenia, symbole lub opracowania graficzne i wszystkie znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez właściciela Tożsamości Produktu, za wyjątkiem Otwartej Licencji na Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów wniesionych przez Udzielającego do Otwartej Licencji na Gry. (g) „Użytek” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, Dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytworzenie Materiałów Pochodnych do Otwartej Licencji na Gry. (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjobjiorcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: ta Licencja dotyczy każdej Otwartej Zawartości Gry, która zawiera notę, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką notę do każdej Otwartej Zawartości Gry, którą Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień tej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na tej Licencji.

3. Oferta i Akceptacja: Używanie Otwartej Zawartości Gry wskazuje na zaakceptowanie warunków niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i Postanowienia: w zamian za akceptację używania tej Licencji, Udzielający zapewnia Ci ciągłą, ogólnosiatową, wolną od tantiemów, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Wskazanie Autorstwa Wkładu: Jeżeli wnosisz oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry oznaczasz, że Twój Wkład jest Twoim wytworem i/lub masz odpowiednie prawa do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Nota o Prawach Autorskich Licencji: Jesteś zobowiązany uaktualniać NOTĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst NOTY O PRAWACH AUTORSKICH każdej Otwartej Zawartości Gry, którą kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Noty o Prawach Autorskich, każdej Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Użytek Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nie używania Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem takiego Znak Towarowego lub Znak Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści z i do Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry, musisz jasno określić jaka część pracy, przez siebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub ich określone Agenci, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdą autoryzowaną wersję tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY umieścić kopię niniejszej Licencji w każdej kopii Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

11. Użycie Danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy żadnego z Udzielających do Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz do tego pisemne zezwolenie od Udzielającego.

12. Niemożność Wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, zarządzenie lub rozporządzenie rządu, w takim wypadku nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której się to dotyczy.

13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta, jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od dokonania naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli któreś z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych do zastosowania.

15. NOTA O PRAWACH AUTORSKICH

Otwarta Licencja na Gry wersja 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

“Klasa prestiżowa: Kroczący wśród chwil”, Copyright 2006, Piotr Brewczyński (Rebound).