

INDEKS

Archetypy 11-12, 114, 138, 280,

Eksplorator 11, **13-14**, 45, 137, 143, 284, 285, 303, 354, 360

Ryzykant 11, **15-16**, 116, 137, 284, 285, 354, 360

Salonowiec 11, 12, **17-18**, 284, 285

Śledczy 11, 12, **19-20**, 143, 267, 268, 285

Astral 36, 47, 80, 84, 85, 91, 93, 94, 95, **96**, 100, 149, 151, 152, 155, 157, 166, 186, 248, 252, 255, 262, 315, 316, 346, 377, 414, 436, 437, **438-444**, 452

atak dystansowy 379, 382, 397, 399, 400, 409, 410, 411, 414, 416, 423, 425, 429, 434, 437, 449

atak obszarowy 71, 73, 74, 79, 81, 83, 314, 379, 382, 388, 392, 393, 394, 399, 401, 404, 409, 410, 430, 451, 452, 453, 462

Atrybuty 21, 23, 25, 27, 29, 32, 34, 36, 39, **48**, 223, 120, 126, 405

atuty 11, 21, 40, **52-65**, 70, 117, 139, 141, 152, 233, **315**, 377, 388, 400, 405, 419, 420, 424, 437, 440, 443, 445, 446, 450, 451, 453, 456, 457, 460, 461, 463, 464, 465, 466

Agresywna dyskusja 58

Akrobata 55

Alfheimskie opanowanie 63

Barwy maskujące 63

Bez sentymentów 55

Bezczelny kłamacz 58

Błyskawiczny refleks 60

Celna riposta 58

Celny cios 52

Cesarsko Królewski 63

Chwila oddechu 56

Cień 56

Czarka herbaty 63

Dobry Wotańczyk 63

Dodatkowa cecha rasowa 60

Dym i lustra 63

Dziecko morza 63

Dziki talent 60

Finta 52

Gadżet 60

Gra na emocjach 58

Jak w zegarku 63

Język obcy 60

Kaskader 56

Kontakt 60

Kontrargument 58

Krasomówca 58

Majątek 61

Miażdżąca krytyka 59

Mieszczanin doskonały 63

Mistrz kierownicy 56

Mistrz retoryki 59

Młodość w koloniach 64

Moc magiczna 61

Nadzwyczajna kompetencja 61

Naganiacz 56

Nagle przyspieszenie 56

Nie do zabicia 52

Niecodzienne kontakty 64

Niepodważalny argument 59

Niepokorny 52

Niepokorny duch 64

Nieprzewidywalny 57

Niesamowity refleks 57

Niespodziewany manewr 57

Nieustrasliwi natarcy 52

Nieustraszony 64

Oburęczność 53

Ogar 57

Ognisty temperament 64

Parada 53

Pewne oko, pewna ręka 54

Pierwsza pomoc 61

Płomień wiary 64

Popisowy numer 61

Porządek musi być 64

Regeneracja 54

Republikanin 64

Riposta 54

Rozbrojenie 54

Rozpoznanie sytuacji 61

Ryzykowny manewr 57

Sekretny cios 55

Silny cios 55

Słaby punkt 59

Sojusznik 61

Stalowe nerwy 59

Szaleńczy manewr 57

Szkolenie magiczne 62

Szósty zmysł 57

Szybkie dobyte 55

Szybkie reakcje 57

Światło w mroku 64

Unik 55

Uroczy 59

Urodzony negocjator 64

W służbie Jej Królewskiej Mości 65

Wewnętrzne przekonanie 59

Wiatr na sawannie 65

Więzy krwi 65

Wotańska technologia 65

Wychowanek puszczy 65

Wytrącenie z równowagi 59

Wyzwanie 62

Wzrost Kondycji 62

Wzrost Reputacji 62

Za matuzskę Morgowię 65

Zakłęcie 63

Zamaszysty cios 55

Zapaśnik 55

Zastrzyk adrenaliny 57

Zawołowana groźba 60

Żywe srebro 58

Bezmyślny 380, 386, 387, 429

blizny **125-126**, 130, 133, 135, 458

Bogactwo 11, **49**, 61, **66-69**, 117, 140, 141, 264, 270, 273, 449, 459, 462

Cechy defensywne 121, 122

cechy pomocnicze **48**

Demonologia 146, 153, 268

dobicie 32, 40, 44, 47, 52, 53, 54, 55, 56, 59,

71, 76, 79, 80, 85, 91, 120, 121, 122, 124,

128, 166, 311, 315, 379, 387, 392, 394, 396,

399, 400, 401, 404, 406, 407, 414, 415, 428,

429, 430, 431, 434, 441, 447, 457, 455, 456,

458, 463, 466

dobicie (cecha przeciwnika) 379

druga linia 128

dziki talent 60, 90, 144, 145, 147, 148, 316,

317, 446

Ekstremalna temperatura:

☛ zagrożenia naturalne

ekwipunek **66-67**, 69

emerytura **109**

Gadżety 66, **69-71**, 146

Amfibia 75

Aparat fotograficzny 79

Apteczka 79

Automatyczna Strzelba Parowa 74

Baterie maniczne 79

Batyskaf 75

Bestiariusz Royal Geographic 84

Bicykl 74

Bicykl wyścigowy 74

Bicz 72

Binokle 76

Błogosławiony rapier św. Petruccio 74

Brewiarz 83

Brulion 83

Buty biegacza 76

Ceremonialne szaty Mistrza Łoży 79

Charakterystyczny strój gangu 76

Chloroform 79

Ciemne okulary 77

Czapka detektywa 77

Czarna maska 77

Czarny lotos 83

Czarny płaszcz 77

Dama przed lustrem 89

Damski pistolecik 72

Egzotyczne składniki magiczne 80

Encyclopaedia Alheimica 84

Feliciano Lunapiena żywot własny 85

Furgon 74

Gogle eteryczne prof. E. Carrery 82

Golemiczny pająk 75

Gorset 76

Handle 80

Historyczna broń 88


Jeeves III 82
 Karabin maszynowy 73
 Karta wizytowa 87
 Kastet 71
 Kluczyk nasadkowy 79
 Kodeks cywilny i karny 85
 Kolaska 74
 Kolekcja medali 87
 Kombinezon roboczy 76
 Kompas 80
 Kostium Gwardzisty 79
 Kostium z maską 77
 Krystalograf 81
 Kryształowy monokl 77
 Księga Umarłych 85
 Laska 71
 Laska z ukrytym ostrzem 72
 Le Livre des Esprits 84
 Legitymacja prasowa 87
 Lekki behemot 75
 Limuzyna 74
 Lornetka 79
 Lupara 72
 Lyonesse Crystalograph 84
 Łódź parowa 74
 Maczeta 72
 Magia w Teorii i Praktyce 84
 Maszyna do pisania 80
 Miotacz ognia 73
 Monografia własnego autorstwa 84
 Motolotnia 75
 Mundur 77
 Mundur galowy 77
 Mundur generała Eaglewooda 79
 Mundur kadeta 76
 Narzędzia pomiarowe 80
 Niepozorny paromobil 74
 Niesamowite przypadki kawalera... 85
 Niezbędnik artysty 80
 Niezbędnik detektywa 80
 Niezbędnik spirytysty 80
 Niezbędnik technomanty 81
 Niezbędnik włamywacza 81
 Notatki 85
 Notatnik 85
 Noże do rzucania 72
 Nóż sprężynowy 71
 Nunczako 73
 Odznaka Klubu Wynalazców 88
 Odznaka Lyoneskiego Tow. Arch. 88
 Odznaka policyjna 86
 Odznaka RTKA 88
 Odznaka skautowska 86
 Odznaka wywiadu 87
 Odznaka z Cyrkiem i Kielnią 87
 Order Dynastyczny 87
 Order za Odwagę 87
 Oszałamiająca kreacja 77
 Pamiętniki Ravenottio 86
 Pancerz Parowy 74
 Partytura 83
 Paszport dyplomatyczny 86
 Personalna Maszyna Różnicowa 82
 Pismo satyryczne 83
 Pistolet 72
 Pistolet na harpuny 81
 Piwo 82
 Platynowy globus 88
 Płaszcz maskujący 88

Pneumatyczny parasol 71
 Podstawy psychoanalizy 83
 Prenumerata "The Financial" 85
 Prochowiec 77
 Pudełko zapalek z Czarną Lilią 87
 Rapiér 72
 Rękawice bokserskie 73
 Rękopis 85
 Riksza 74
 Rozkład jazdy 83
 Rytualna maska szamana 78
 Serum prawdy 89
 Skórzany płaszcz 77
 Służbowy pistolet 73
 Sportowy paromobil 75
 Srebrne rewolwery 73
 Srebrny McRoth 75
 Sterowiec 75
 Strój atlety 78
 Strój bibliotekarki 78
 Strój myśliwski 78
 Strój rytualny 78
 Strój tancerki 78
 Strój wieczorowy 78
 Strzelba myśliwska 72
 Strzelba na słoniu 73
 Sutanna 78
 Sygnet herbowy 86
 Szabla kawalerska 71
 Szabla oficerska 72
 Szalony wynalazek 81
 Szkolny uniform 76
 Szpilki do włosów 73
 Święta relikwia 89
 Święty symbol 87
 Tasak 73
 Thaumometr 82
 Torba lekarska 82
 Trofeum 88
 Tygrysie pazury 74
 Tytoń 83
 Uniform pilota wiwern 78
 Wahadło hipnotyzera 88
 Westryjski szczyryk 79
 Wierzchowiec 75
 Wiewna pocztowa 76
 Wnyki 81
 Wódka 82
 Wyborne trunki 83
 Wygodny fotel 81
 Zabytkowy muskiet 72
 Zestaw do charakterystyki 81
 Zestaw podróżny 81
 Zestaw wytrychów 81
 Zeszyty Nauk. Pol. Heimurskiej 85
 Złoty Jednorożec 88
 Złoty medal 87




Inicjatywa 121

Kalendarium 237, 260-263
 karty 5, 12, 112, 118, 310, 378
 kondycja 48, 95, 137, 138
 konfrontacja 100, 119-128, 377
 konfrontacje finałowe 311
 konstrukt 379-380, 402, 406, 434, 435, 436, 437
 kontakty 60, 141
 krytyczny pech 53, 113, 137, 139, 147, 148, 149, 150, 182, 185, 230, 316, 378, 451


Latający 379, 388, 390, 397, 400, 408, 440
 liczb 177, 224, 237-239, 247, 250, 252, 253, 258, 259, 260, 262

Mana 146, 151, 156, 352, 402
 manewr 6, 40, 52, 100, 122-123, 129, 130, 131, 132, 134, 137, 191, 210, 379
 majątek:  Bogactwo
 mobilizacja 57, 71, 74, 76, 78, 87, 122, 123, 130, 132, 134
 moce 42, 46, 47, 52, 69, 90-97, 109, 139, 143-145, 147, 148, 149, 150, 151, 153, 315, 317, 333, 342, 351, 404, 413, 415, 424, 426, 432, 438, 440, 458
 Człowiek-pająk 90
 Iluzje 90
 Kontrola duchów 91
 Kontrola maszyn 91
 Lot 91
 Nadzwyczajna prędkość 91
 Nadzwyczajna siła 91
 Nadzwyczajna zręczność 92
 Pocisk 92
 Pomochnik 92
 Rozmycie 92
 Sugestia 92
 Tarcza fizyczna 93
 Tarcza mentalna 93
 Telekineza 93
 Uderzenie 93
 Widzenie magii 93
 Wizja 93
 Wpływ 94
 Zauroczenie 94

Narodowość 40-41, 288, 365, 366
 nastawienie postaci 142
 nekromancja 153, 169, 189, 192, 239, 247, 268, 275, 277, 305, 332
 nexus 50, 146, 148, 149, 150, 151-153, 191, 206, 210, 324, 330, 358, 438, 452
 nietykliwość 379, 388, 394, 460
 nieumarły 44, 73, 74, 85, 88, 104, 145, 167, 209, 237, 238, 239, 247, 250, 258, 259, 271, 274, 275, 286, 317, 328, 331, 337, 339, 346, 356, 357, 367, 374, 377, 380-386, 406, 430, 434, 436
 niewrażliwość 379, 381, 387, 397, 400, 402, 458
 niezniszczalny 379, 387, 394, 396, 408, 409, 410

Odepchnięcie 71, 130, 275, 379
 odporność 44, 48, 54, 55, 56, 57, 59, 95, 102, 112, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 128, 129, 131, 132, 134, 136, 137, 141, 281, 309, 311, 312, 313, 375, 377, 378, 380
 odzyskiwanie Kondycji:
 rekonwalescencja
 odzyskiwanie Reputacji:
 rekonwalescencja
 ogień:  zagrożenia naturalne
 organizacje 269-275
 osamotnienie 379, 382, 388, 390, 401, 417, 418, 460
 osiągnięcia 21, 97-108, 109
 osiągnięcia legendarne 105

osiągnięcia rasowe 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36, 39, 60, **106-108**
 osłepienie **389**, 390, 400, 425
 otwarcie 379, 380, 383, 384, 385, 391, 392, 394, 396, 398, 400, 405, 407, 408, 417, 418, 437, 444, 451, 456, 460

Pancerz (cecha przeciwnika) **379**,
 pancerz (w walce):  obrona
 personel **141**
 podbicie **113**
 poddanie konfrontacji **128**, 135
 pościg (konfrontacja) 119, **121**
 powalenie **71**, **123**, **130**, 386, 387, 391, 392, 399, 404, 434
 prawdziwa sztuka 145, 146, 148, 152
 profesje **42-48**, 143

Agent specjalny 42
 Aktor 42
 Artysta 42
 Aristokrata 42
 Badacz 43
 Bon vivant 43
 Detektyw 43
 Duchowny 44
 Dziennikarz 44
 Myśliwy 44
 Naukowiec 44
 Odkrywca 45
 Oficer 45
 Pisarz 46
 Przestępca 46
 Rytualista 46
 Spirytysta 46
 Sportowiec 47
 Technomag 47
 Zabijaka 47

przeciwnicy 297, 310, **377-379**
 przeciwnicy finałowi 378-379
 przerażający 379
 przesilenie **152**, 166, 358
 przyciągnięcie **379**, 400
 puła kości 109, 112, 114, 115, 122
 pułapki 137
 Punkty Doświadczenia **109**

Rany **125**

rasy 21-40
 Elfy 22
 Gnomy 24
 Krasnoludy 26
 Ludzie 28
 Niziołki 31
 Ogry 33
 Orkowie 35
 Trolle 38


regeneracja **54**, **95**, 157, **379**
 rekonwalescencja 138
 reputacja 48, 68, 95, 121, 137, 138, 139, 163, 269, 294
 runda 121
 rytualizm 62, 146, **148**


Scenerie **317**



Arktyka 318
 Bagna 318
 Bal 318
 Bar 318
 Biblioteka 319

Biblioteka Patriarchy 197
 Buduar 319
 Cmentarz 320
 Cyrk 320
 Dachy 320
 Doki 320
 Dzielnica czerwonych latarni 218
 Folwark 321
 Fabryka 169
 Fabryka czekolady 176
 Fiordy 185
 Gabinet lekarski 321
 Gorące źródła 212
 Góry 321
 Harem 233
 Kanały 321
 Kanion 322
 Kasyno 322
 Khemrejska nekropolia 227
 Kino 323
 Klub 323
 Kolej Transsunirska 194
 Kombinat przemysłowy 323
 Kopalnia 323
 Kręta górską drogą 210
 Kurort zimowy 324
 Laboratorium alchemiczne 324
 Las 324
 Lodowisko 324
 Łaźnia parowa 324
 Magiczny sklepik 211
 Mgła 166
 Mroczny las 179
 Oranżeria 325
 Peron 325
 Plac budowy 325
 Plan filmowy 326
 Pociąg 326
 Podniebne miasto 203
 Prastara puszcza 206
 Pustynia 326
 Rafa koralowa 327
 Restauracja 318
 Rezydencja scyllijskiej matrony 200
 Salon krawiecki 327
 Sawanna 327
 Slumsy 327
 Statek rejsowy 328
 Sterowiec 328
 Świątynia 328
 Tajna baza w wulkanie 182
 Tajna baza venrierowców 224
 Targowisko 329
 Taurrida 189
 Teatr 329
 Torburg 221
 Tropikalna wyspa 230
 Tunele kolejki metropolitalnej 329
 Ulica 329
 Uniwersytet 330
 Wieża zegarowa 330
 Wrzosowiska 163
 Wysokogórski lodowiec 215
 Zamczysko 330
 Zatopiony wrak okrętu 188
 Żelazna Wieża w Orseaux 173

skandale **137-138**, 317
 słabość 21, **137**, 299, **379**
 sława 49, 109, 112

smoki 240-245
 sojusznicy 142, 151, 466
 spirytyzm 146, 149, 152
 statyści 128, 377
 stawki 115-117, 124, 130, 132, 135
 stopień formalności 462
 stopień trudności **113**, 289, 302
 Strach **139**, 379
 szarża 379
 sztuka:  Prawdziwa sztuka

Talent:  Dzikie talent
 taranowanie **379**
 taranowanie 379
 technomagia 147, **150**, 305, 433
 test przeciwstawny 115-116
 trudne warunki 128
 trudność trasy 131
 twardy 379

Umiejętności 49-51, 53, 115, 123, 129, 132, 134, 145
 unieruchomienie **379**
 upadek:  zagrożenia naturalne
 utonięcie:  zagrożenia naturalne

Va banque 99, **126-127**, 133, 135, **310**

Walka (konfrontacja) 119-120, 129-130

Zakłęcia 90, 94, 143, 145, 153

Egzorcyzm 94
 Magiczny towarzysz 94
 Odbicie magii 94
 Przeniknięcie 95
 Przyzwanie demona 95
 Regeneracja 95
 Rozproszenie magii 95
 Wrota w Astral 97
 Wzmocnienie Atrybutu 96
 Wzmocnienie mocy 96
 Zawieszenie 97
 Zmiana pogody 97
 zamaszty cios **55**, 71, 379, 397
 zasięg 129, 379
 zniknięcie 380
 zwierzę 103, 378

Żetony 117-118, 310-311

