

# 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  
Beczelną kłamca 58  
Błyskawiczny refleks 60  
Celna riposta 58  
Celny cios 52  
Cesarstwo 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  
Niecodziennie kontakty 64  
Niepodważalny argument 59  
Niepokorny 52  
Niepokorny duch 64  
Nieprzewidywalny 57  
Niesamowity refleks 57  
Niespodziewany manewr 57  
Nieustraszone natarcie 52  
Nieustraszone 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 dobiecie 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 matuzkę 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




**I**nicjatywa 121

**K**alendarium 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


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

**M**ana 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  
 Pomocnik 92  
 Rozmycie 92  
 Sugestia 92  
 Tarcza fizyczna 93  
 Tarcza mentalna 93  
 Telekineza 93  
 Uderzenie 93  
 Widzenie magii 93  
 Wizja 93  
 Wpływ 94  
 Zauroczenie 94

**N**arodowość 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

**O**depchnięcie 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

**P**ancerz (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**

**R**any **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**


**S**cenerie **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

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

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

**V**a banque 99, **126-127**, 133, 135, **310**

**W**alka (konfrontacja) 119-120, 129-130

**Z**akłęcia 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  
 zamaszysty cios **55**, 71, 379, 397  
 zasięg 129, 379  
 zniknięcie 380  
 zwierzę 103, 378

**Ż**etony 117-118, 310-311

