Mors Atra

Karta postaci do Avarii



Imię

Mors Atra. Na co dzień: Atra.

Obudził się na szczerym polu. Chłodna ziemia przesiąkła wilgocią, a wiatr przeganiał po trawie jasne fale. Przez chwilę patrzył w otwarte niebo. Potem usiadł i rozejrzał się po horyzoncie. Był sam.

Kiedy oparł dłonie na kolanach, zauważył litery. Na kłykciach lewej ręki: **M O R S**. Na prawej: **A T R A**. Ciemny tusz zdążył wypłowieć; niektóre kreski przecinały stare blizny.

Odczytał je bez wysiłku. Czarna śmierć. Nie wiedział, skąd zna te słowa ani jak nazywa się ich język, lecz umiał się nim posługiwać. Zdania przychodziły równie naturalnie jak oddech. Pamiętał ich znaczenie, choć nie pamiętał nikogo, kto kiedykolwiek je wypowiedział.

Później dostrzegł własne odbicie w lustrze wody. Czarne ubranie, obca twarz, znajomy spokój. Przyjął napis za imię. Gdy zapytano go, jak się nazywa, odpowiedział: Mors Atra. Z czasem zaczął reagować na samo „Atra”.

Wiek

Około 32 lat.

Wiek ocenia po wyglądzie. Nie pamięta daty urodzenia.

Rodzaj magii

Magia Konceptu — Iluzja.

Magia Atry polega na tworzeniu, ukrywaniu i przekształcaniu obrazów postrzeganych wzrokiem. Obejmuje niewidzialność i kamuflaż, zmianę pozornego wyglądu osób oraz przedmiotów, tworzenie iluzorycznych postaci, obiektów i elementów otoczenia, a także pozorowanie ich ruchu. Pozwala maskować rzeczywisty obraz, zastępować go fałszywym lub nakładać na niego złudzenie.

Iluzje działają na wzrok; nie ingerują w umysł, wspomnienia, emocje ani wolę obserwatorów. Nie mają masy, nie tworzą materialnych przedmiotów i nie zadają bezpośrednich obrażeń. Dotyk lub zderzenie mogą ujawnić ich pozorność. Zmiana wyglądu nie zmienia rzeczywistej budowy ani właściwości celu.

Każde zastosowanie wymaga osobnej umiejętności określającej zasięg, czas działania i ograniczenia efektu. Magia nie wpływa na dźwięk, zapach, ciepło ani aurę magiczną i nie usuwa fizycznych śladów. Nie zwiększa siły, szybkości ani biegłości bojowej. Wymaga koncentracji; utrata przytomności lub silne oszołomienie przerywają podtrzymywane iluzje.

Umiejętności magiczne

Ukrycie

Aktywacja: skupienie i spokojny wydech; przygotowanie trwa kilka sekund.

Kontury Atry falują, a następnie jego ciało i noszone wyposażenie stają się niewidzialne dla zwykłego wzroku.

Moc utrzymuje się przez **maksymalnie dwie tury** i obejmuje wyłącznie jego samego oraz zwykłe osobiste wyposażenie noszone w chwili aktywacji. Nie ukrywa drugiej istoty ani dużego przenoszonego ładunku. Odłożony przedmiot staje się widoczny, a podniesiony później nie zostaje objęty iluzją.

Atra może przemieszczać się spokojnym marszem. Bieg, siłowanie się lub utrata koncentracji kończą efekt. Może przygotować z ukrycia **jeden atak**: moc znika przy pierwszym zetknięciu broni z celem albo jego obroną; przy chybieniu kończy się wraz z ruchem atakującym. Pozycję może zdradzić już sam dźwięk poruszonego otoczenia. Ukrycie nie gwarantuje zaskoczenia ani trafienia.

Nadal rzuca cień i pozostawia ślady. Deszcz, pył, dotyk, zapach i odpowiednie zdolności wykrywania mogą ujawnić jego położenie. Zaklęcie nie tłumi kroków, oddechu, głosu ani szelestu ubrania. Poruszony żwir, złamana gałąź lub potrącony przedmiot również wydają normalny dźwięk.

Podtrzymywanie mocy męczy wzrok. Po zakończeniu oczy łzawią i przez krótką chwilę trudniej dostrzec drobne szczegóły.

Zwodniczy atak

Aktywacja: skupienie na jednym z trzymanych ostrzy i rozpoczęcie pojedynczego uderzenia.

Przy zamachu prawdziwe ostrze wraz z dłonią na krótko znikają z pola widzenia. Jednocześnie pojawia się ich iluzoryczne odwzorowanie, prowadzące pozorny atak pod innym kątem. Obraz pozostaje przy sylwetce Atry, wygląda jak naturalne przedłużenie ruchu jego ręki i nie może zostać wysłany w stronę odległego celu.

Przeciwnik widzi wiarygodny zamach, ale rzeczywista broń zmierza innym torem. Technika ma sprowokować błędną zasłonę lub unik, otwierając drogę do prawdziwego uderzenia.

Efekt obejmuje **jeden atak w tej samej turze**, przeciw jednej istocie w zwykłym zasięgu broni. Przy kontakcie rzeczywistego ostrza lub zakończeniu ruchu iluzja znika, a dłoń i broń odzyskują widoczność.

Atra wykonuje tylko jeden rzeczywisty atak. Kopia nie ma masy, nie blokuje i nie zadaje obrażeń. Moc nie zwiększa siły uderzenia, nie przenika pancerza i nie przedłuża głowni. Obrońca może odskoczyć poza oba tory, zastosować szeroką zasłonę, odczytać pracę ciała lub wykryć broń innym zmysłem. Efekt nie zapewnia automatycznego trafienia i nie zwodzi przeciwnika, który nie korzysta ze wzroku.

Technika wymaga rzeczywistego ostrza. Skupienie na dwóch rozbieżnych ruchach obrazu i ręki obciąża uwagę Atry; podczas wykonywania manewru gorzej śledzi pozostałych przeciwników. Zdolność nie kończy się dodatkowym atakiem drugą bronią.

Cooldowny

Do ustalenia przez administrację.

Umiejętności bojowe

Walka dwoma krótkimi ostrzami — poziom biegły.



Atra posługuje się parą ostrzy o głowniach długości około **czterdziestu centymetrów**. Każde ma prostą rękojeść i jelec z krótkim występem zagiętym w stronę dłoni, częściowo osłaniającym palce.

Walczy blisko przeciwnika. Jednym ostrzem tworzy zasłonę lub odciąga cudzą broń, drugim szuka otwarcia. Próbuje zmieniać role obu ostrzy i przechodzić od obrony do krótkiego kontrataku, lecz na tym etapie zmiany te bywają nieco oporne i zaburzają płynność ruchów. Woli kilka przemyślanych ruchów i zmianę pozycji niż długą wymianę uderzeń w jednym miejscu.

Jego sprawność opiera się na wyćwiczonych podstawach. Powtarzane kombinacje mogą stać się czytelne dla doświadczonego szermierza, a krótkie głownie zmuszają go do pokonania dystansu dzielącego go od dłuższej broni. Utrata jednego ostrza zaburza współpracę obu rąk. Przeciw kilku przeciwnikom trudniej mu utrzymać kontrolę, a przedłużające się starcie zwiększa ryzyko błędu.

Pod presją milknie i skupia się na najbliższym zagrożeniu. Potrafi odstąpić, ale czasem zbyt długo trzyma się raz przyjętego planu. Magii używa do przygotowania korzystnej pozycji i zmylenia obrony. Kiedy przeciwnik nie daje się zaskoczyć, musi polegać na biegłości, której granice zna coraz lepiej.

Dobór startowy: dwie zdolności magiczne i jedna umiejętność bojowa na poziomie biegłym, w zamian za trzecią zdolność magiczną.

Usposobienie

Atra jest cichy, skryty i cierpliwy. Potrafi długo słuchać, pozostawiając rozmówcy przestrzeń do mówienia. Sam odpowiada uprzejmie i rzeczowo; o sobie opowiada niewiele. Łatwiej mu zapytać o czyjąś pracę niż przyznać, że niczego nie wie o własnej.

Zauważa drobiazgi. Zapamiętuje nazwiska, ostrożniej wypowiedziane zdania i historie, w których zmieniają się szczegóły. Nie jest jednak nieomylny: podejrzliwość każe mu czasem szukać podstępu tam, gdzie ktoś po prostu się wstydzi albo boi. Zaufanie przychodzi mu wolno, a przyjęte podejrzenie trudno mu porzucić.

Nie jest ponury przez cały czas. Ma suche poczucie humoru i ceni spokojne towarzystwo. Drobne przysługi wykonuje bez rozgłosu. Rzadko szuka zwady; kiedy uzna przemoc za konieczną, podejmuje ją z opanowaniem, które później sam próbuje zrozumieć. Nie sprawia mu przyjemności przedłużanie cudzej krzywdy.

Nie lubi niespodziewanego dotyku i odruchowo wybiera miejsce z widokiem na wejście. Dba o narzędzia, kontroluje ułożenie pochew, poprawia chwyt. Nie pamięta, kto go tego nauczył. Brak wspomnień nie odebrał mu wszystkich codziennych umiejętności; odciął je od ludzi i wydarzeń, które mogłyby je wyjaśnić.

Avarię poznaje ostrożnie. Szuka zajęcia, schronienia i wiarygodnych informacji. Chce dowiedzieć się, kim był, choć niepokoi go możliwość, że odpowiedź okaże się gorsza od niewiedzy.

Wygląd



Atra mierzy **187 centymetrów** i waży około **86 kilogramów**. Ma szczupłą, wytrenowaną sylwetkę, mocne przedramiona i dłonie noszące ślady pracy. Porusza się spokojnie, oszczędnie gospodarując ruchem.

Ciemnobrązowe włosy sięgają karku i najczęściej są związane nisko. Pociągłą twarz pokrywa krótki zarost. Ma szarozielone oczy, cienką bliznę przecinającą lewą brew i niewielki ślad rozcięcia przy dolnej wardze. Na lewym boku pozostała podłużna blizna, czasem odzywająca się przy gwałtownym skręcie tułowia.

Na kłykciach lewej dłoni widnieje **MORS**, na prawej **ATRA** — po jednej literze na każdym palcu od wskazującego do małego. Rozumie te słowa, chociaż nie pamięta chwili wykonania tatuaży.

Nosi czarną tunikę, dopasowane spodnie i miękkie skórzane buty. Strój uzupełnia czarny płaszcz z kapturem, bez ozdobnych zapięć i jasnych wykończeń. Materiał jest znoszony, lecz zadbany. Szwy poprawiano, a uszkodzenia starannie naprawiano. Atra ma niewiele rzeczy i dba, żeby służyły mu jak najdłużej.

Płaszcz pokrywają nieregularne łaty w odcieniach szarości i zgniłej zieleni. Wyglądają jak rezultat wieloletniego łatania dostępnymi skrawkami. Ich rozmieszczenie rozbija jednak jednolitą powierzchnię czerni oraz zarys ramion i tułowia. Wśród przygaszonej roślinności, kamieni i cieni pozorna przypadkowość układa się w kamuflaż. Kaptur osłania głowę i utrudnia dostrzeżenie twarzy. Skuteczność stroju zależy od tła, światła i zachowania użytkownika.

Przy pasie nosi dwie proste pochwy, umocowane tak, żeby nie obijały się podczas chodzenia. Broń i ubranie utrzymuje w dobrym stanie; na kosztowne ozdoby nie ma ani pieniędzy, ani szczególnej ochoty.

Głos

Niski, spokojny, lekko szorstki. Mówi wyraźnie, bez pośpiechu. Zdenerwowanie zdradzają dłuższe pauzy i przesadnie staranny dobór słów.

Zachowana wiedza

Potrafi czytać, pisać i mówić w dawnym języku, którego nazwy nie zna. Nie daje mu to znajomości innych języków ani wiedzy o obcych kulturach.

Dawne odruchy nie przyznają dodatkowych biegłości. Alchemia, znajomość miejscowych trucizn i bardziej zaawansowane techniki zdobywania informacji pozostają kierunkami rozwoju postaci.

Ekwipunek

Czarna tunika i spodnie, miękkie skórzane buty, czarny płaszcz z kapturem i kamuflującymi łatami, chusta, prosty pas, dwie pochwy i dwa zwykłe krótkie ostrza o głowniach około 40 cm. Niewielka pusta sakiewka.

Wyposażenie jest niemagiczne, znoszone i utrzymane w dobrym stanie. Brak gotowych trucizn, artefaktów i kosztowności.

Osobny spis ekwipunku: do utworzenia na kanale postaci.