

Imię:

Silas Webmourne

Silas nie pamięta swojego dawnego imienia. Obecne przyjął sam, kierując się swoim psotnym, figlarnym usposobieniem do życia oraz tym, że doskonale oddaje ono charakter i naturę jego mocy.

Rodzaj magii:

Magia Przywoływania (Arachnomancja)

(Magia Konceptu)

Magia Silasa opiera się na unikalnej więzi, jaką potrafi nawiązać z istotami arachnidowymi. Nie polega ona na prostym wezwaniu stworzeń z innego wymiaru, lecz na procesie osvajania i podporządkowywania prawdziwych pajaków zamieszkujących Avarię. Każdy "chowaniec" musi zostać wcześniej odnaleziony, osłabiony lub przechytrzony, a następnie związany magiczną nicią lojalności. Proces ten wymaga cierpliwości, znajomości zachowań insektów oraz wykorzystania specjalnych zaklęć, które stapiają wolę przywoływacza z wolą stworzenia. Po oswojeniu chowańcy nie muszą pozostawać przy swoim mistrzu w świecie fizycznym przez cały czas. Silas potrafi magicznie „schować” ich esencję w specjalnych pajęczych talizmanach (w przypadku silniejszych, większych stworzeń) lub wewnątrz własnej magicznej aury (w przypadku mniejszych pajęczaków), by w odpowiednim momencie przyzwać ich z powrotem do rzeczywistości. Dzięki temu może zaskakiwać przeciwników, wzywając swoje istoty dokładnie wtedy, gdy są najbardziej potrzebne.

Chowańcy Silasa różnią się wielkością, temperamentem i funkcją: od drobnych zwiadowców, po większe osobniki zdolne do skoordynowanych ataków roju. Nie są jednak nieśmiertelni ani wieczni. Jeśli którykolwiek z pajaków zginie w walce lub zostanie zniszczony, więź magiczna pęka, a stworzenie odchodzi bezpowrotnie. Utrata chowańca jest dla Silasa dotkliwa nie tylko pod względem taktycznym, ale również emocjonalnym, gdyż każdy z nich jest unikalny i nierozzerwalnie związany z jego mocą.

Zdolności te czynią z niego maga niezwykle elastycznego, zdolnego do adaptowania taktyki do sytuacji na polu bitwy. Jednak ograniczona liczba chowańców i ich śmiertelność sprawiają, że Silas musi starannie dobierać momenty, w których wykorzysta pełnię swojej pajęczej armii. W przeciwieństwie do typowych przywoływaczy nie może po prostu "odtworzyć" straconych istot - każda utrata to konieczność wyruszenia na poszukiwanie nowego sprzymierzeńca.

Lista Dostępnych Chowańców Specjalnych:

1. Veyra, "Zyzuch Tłustobrzuchy"

(gatunek: **Arakthar Obsidialis**)

Rozmiar: Mniej więcej wielkości świni, choć przez masywny odwłok sprawia wrażenie jeszcze większej.

Wygląd: Gruby, gęsto owłosiony odwłok o barwie głębokiej czerni. Odnóża masywne, krótkie, lecz silne, zakończone hakowatymi pazurami idealnymi do wspinaczki. Z przodu pancerz zdobią drobne, mlecznobiałe wypustki przypominające kryształy.

Zastosowanie: Silas używa jej głównie jako środka transportu - Veyra potrafi dźwigać go na swoim odwłoku niczym jeźdźca. W poruszaniu się jest szybka i zwinna, potrafi wspinać się po ścianach czy stromych skałach, co daje Silasowi przewagę w trudnym terenie.

Charakter: Ocieżała, ospała spokojna i lojalna. Niechętnie angażuje się w walkę – traktowana raczej jako wierny wierzchowiec niż broń.

2. Xeryn

(gatunek: **Venatoris Mortalis**)

Rozmiar: Wielkości dorosłego psa.

Wygląd: Jego smukłe, długie odnóża zakończone są ostrymi kolcami, które stukają o ziemię jak klingi. Egzoszkielet ma barwę ciemnej zieleni z połyskiem niczym utleniona miedź, a pod światło można dostrzec na nim delikatne wzory przypominające runy.

Zastosowanie: To główny „bojowy chowaniec” Silasa – agresywny, szybki i skuteczny w zwarcu. Silas wypuszcza go wprost na przeciwników, gdzie Xeryn kąsa lub atakuje ich swoimi odnóżami. Jest on jadowity; jego trucizna choć nie zabójcza, może osłabić ofiarę w zależności od czasu aplikowania jadu:

~10 sekund od ukąszenia - pojawia się krótkie, piekące ukłucie. Mięśnie w pobliżu rany zaczynają drętwieć, pojawia się lekkie mrowienie rozchodzące się ku dalszym częściom ciała. Wzrok na chwilę się zamazuje, a bicie serca zwalnia o kilka uderzeń na minutę. Ofiara czuje pierwsze oznaki osłabienia.

~30 sekund od ukąszenia - drętwienie postępuje. Mięśnie w okolicy ugryzienia reagują coraz wolniej, co utrudnia wykonywanie precyzyjnych ruchów. Skóra staje się blada i zimna. Oddech robi się cięższy, a ofiara odczuwa wyraźne zawroty głowy, przez co trudno jej utrzymać równowagę. Ręka lub noga, w którą wbito kły, zaczyna tracić częściową sprawność - chwyt słabnie, krok staje się chwiejny.

~60+ sekund od ukąszenia - toksyna osiąga szczyt działania. Kończyna, w którą wbito jad, staje się niemal całkowicie sparaliżowana: mięśnie sztywnieją, a ofiara nie jest w stanie jej używać (może bezwładnie zwisać lub ciążyć przy poruszaniu się). W całym ciele pojawia się uczucie ciężkości, jakby każdy ruch wymagał ogromnego wysiłku. Oddech wyraźnie spłyca się i przyspiesza, serce bije wolno, a świadomość ofiary zaczyna się rozmywać - utrudniona jest koncentracja, mogą występować chwilowe zaniki przytomności.

Czas działania jadu:

Pierwsze efekty pojawiają się już po ~10 sekundach od ukąszenia.

Najsilniejsze działanie osiągane jest między **1 a 3 minutą** - wtedy paraliż kończyny i ogólne osłabienie są najbardziej intensywne.

Po 5- 10 minutach jad zaczyna stopniowo tracić moc. Drętwienie powoli ustępuje, serce i oddech wracają do normalnego rytmu, choć ofiara nadal może czuć osłabienie i zawroty głowy.

Po 15-20 minutach większość objawów ustępuje samoistnie, pozostawiając jedynie lekkie mrowienie, uczucie wyczerpania i osłabione mięśnie.

Pełna regeneracja następuje po około **30 minutach**, chyba że organizm ofiary jest wyjątkowo osłabiony - wtedy skutki mogą utrzymywać się dłużej.

Charakter: agresywny, impulsywny, wojowniczy, zawsze gotów do ataku.

3. Noctis

(gatunek: *Silharach Chameleus*)

Rozmiar: Wielkości ludzkiej pięści.

Wygląd: Jego ciało jest pokryte miękkim, półprzezroczystym egzoszkieletem, który nieustannie zmienia odcień i fakturę, dopasowując się do otoczenia. W ruchu przypomina falujące cienie albo krople atramentu rozlewające się po powierzchni.

Zastosowanie: Idealny zwiadowca i szpieg. Dzięki zdolności mimikry potrafi zlewać się z tłem – czy to z kamieniem, drewnem, pajęczyną, a nawet skórą przeciwnika. W terenie niemal niemożliwy do dostrzeżenia gołym okiem.

Charakter: Dyskretny, cierpliwy i wytrwały. Nie rzuca się w oczy (dosłownie i w przenośni), a jego obecność często zdradza jedynie lekki dreszcz na karku obserwowanego. Silas ceni go jako „niewidzialne oko”.

4. Jolter

(gatunek: *Arakthar Voltaensis*)

Rozmiar: Wielkość dużego kota / małego psa. Smuklejszy niż Xeryn, bardziej nerwowy w ruchu.



Wygląd: Żółty egzoszkielet z delikatnymi, niebiesko-srebrnymi liniami biegnącymi wzdłuż odnóży i odwłoka, jakby pod pancerzem pulsowało światło. Jego sieci nie są zwykłe, wyglądają jak cienkie nici z iskrzącą strukturą na której momentami widać po nich mikro-wyładowania. Gdy są napięte, słychać ciche trzaski powietrza

Zastosowanie: Jolter wykorzystuje własne ciało oraz pajęczą sieć jako zamknięty, bioelektryczny obwód. Zdolność opiera się na kontrolowanym gromadzeniu i gwałtownym uwalnianiu ładunku poprzez wpięcie celu w strukturę przewodzącą. Wymaga jednak paru kroków. Zakłócenie procesu w dowolnym momencie niweluje wyładowanie:

1. Naładowanie ładunku:

Jolter kumuluje bioelektryczność w swoim organizmie lub w wybranym fragmencie sieci. W tym stanie jego ciało i nici zaczynają delikatnie iskrzyć, a napięcie w sieci stopniowo rośnie.

2. Podłączenie celu:

Aby wyładowanie mogło zajść, cel musi zostać włączony do obwodu poprzez: owinięcie przewodzącą siecią, kontakt z napiętą nicią albo dotknięcie sieci rozpiętej między punktami (do jednej sieci naraz). W momencie wpięcia cel staje się częścią układu przewodzącego, a ładunek może być przez niego precyzyjnie odbierany.

3. Zamknięcie obwodu:

Sieć Joltera działa jak stabilny przewodnik, który łączy go z celem bez utraty energii do otoczenia. Tworzy to zamknięty układ, w którym ładunek nie rozprasza się w powietrzu ani w ziemi, lecz pozostaje uwięziony w strukturze nici. W tym stanie napięcie w sieci gwałtownie narasta, jakby cały układ był chwilowo przeciążony.

4. Wyładowanie:

W momencie aktywacji Jolter uwalnia zgromadzony ładunek, który natychmiast przepływa przez sieć bezpośrednio do wpiętego celu. Efekt: gwałtowny impuls elektryczny, przeciążenie układu nerwowego, silne skurcze mięśni i chwilowa utrata kontroli nad ciałem, krótkotrwały paraliż i dezorientacja. Wyładowanie działa wyłącznie na cel będący częścią obwodu - energia nie rozprasza się w otoczeniu. Efekt wyładowania (Łańcuch Wyładowań):

~0–5 sekunda (moment wyładowania): Dochodzi do natychmiastowego przeciążenia układu nerwowego. Mięśnie reagują jednoczesnym, gwałtownym skurczem, jakby całe ciało zostało „zresetowane” jednym impulsem, momentalna dezorientacja sensoryczna (wrażenie pustki w głowie)

~5–15 sekund: Efekt osiąga pełną intensywność. Układ nerwowy działa chaotycznie, wysyłając błędne sygnały do mięśni. Kończyna która wejdzie w kontakt z siecią doświadcza silnego drżenia lub sztywność partii mięśni, brak możliwości precyzyjnej reakcji, dezorientacja, po chwili system zaczyna przepalać się i stabilizować, ale pozostaje skrajnie zaburzony: ruch możliwy, ale chaotyczny i niekontrolowany, znaczne osłabienie siły i koordynacji, spowolnione reakcje. uczucie ciężaru w kończynach, jakby ciało nie należało do właściciela.

~15–60 sekund: Impuls zaczyna wygasać, ale pozostawia wyraźny „śląd przeciążenia”: osłabienie mięśni, drżenie i brak stabilności, chwilowe zaburzenia równowagi, spadek wydolności fizycznej

~1–3 minuty: Większość efektów ustępuje, ale ciało pozostaje „przestymulowane”: pełna kontrola wraca stopniowo, utrzymuje się zmęczenie nerwowe, lekka dezorientacja i spowolnienie

~5–10 minut po wyładowaniu: Organizm wraca do względnej stabilności, jednak nadal może występować chwilowa wrażliwość na bodźce, zmęczenie oraz delikatne zaburzenia równowagi.

Ograniczenia: Zdolność wymaga aktywnego „wpięcia” celu w sieć, przerwanie nici lub izolacja celu przerywa obwód i uniemożliwia wyładowanie, po użyciu Jolter potrzebuje czasu na ponowne zgromadzenie ładunku, wilgoć i przewodzące środowisko mogą zwiększać ryzyko niekontrolowanego rozproszenia napięcia

Charakter: Jolter jest impulsywny i nerwowy, reaguje szybko i bez wahania, jakby stale drgał od wewnętrznego napięcia. Nie znosi bezruchu - cisza i stagnacja wyraźnie go niepokoją, co często objawia się drobnymi, niekontrolowanymi wyładowaniami w jego sieci. Podczas walki, Jolter to czysta, nerwowa agresja zamknięta w pajęczym ciele. Nie zna wahaniami ani ostrożności, jego instynkt to natychmiastowy atak i dominacja poprzez przeciążenie przeciwnika. W stanie naładowania staje się jeszcze bardziej nieprzewidywalny, jakby sam prąd w jego ciele wypierał wszelką stabilność zachowania. Mimo agresywnej natury pozostaje lojalny wobec Silasa i instynktownie podporządkowuje się jego kontroli nad siecią.

Umiejętności Magiczne:

1. Pajęcze Przymierze (3 tury cd)

Sposób aktywacji: Silas szepcze, wypowiadając imiona wybranych chowańców lub komendę dla całego roju.

Efekty wizualne: Z ziemi, ścian lub cienistych zakamarków wyłaniają się pajęcze nogi (jakby pająki „wygrzebywały” się z powierzchni), po chwili ukazując całe sylwetki stworzeń. Nici eterycznej sieci rozciągają się między nimi, po czym znikają, gdy proces przywołania zostaje ukończony.

Skutek: Silas przyzywa wcześniej oswojone pająki - może to być rojowisko drobnych, szybkich osobników (do maksymalnie 50 “zwykłych”, małych pajaków) lub mniejsza liczba większych, silniejszych stworzeń (do maksymalnie 1 “specjalnego” chowańca naraz). Mogą walczyć, prowadzić zwiad lub pełnić funkcje obronne.

Zasięg i czas działania: Do 30 metrów w zasięgu wzroku lub słyszalnych komend; chowańcy pozostają przywołani maksymalnie na 30 minut - tak długo, jak Silas jest świadomy lub do momentu ich odwołania.

Ograniczenia i słabości: Nie można przyzywać utraconych chowańców. Im więcej istot przywołanych naraz, tym trudniejsza ich precyzyjna kontrola. Pająki są też wrażliwe na elementy takie jak ogień.

2. Rytuał Pajęczej Więzi (2 tury cd)

Sposób aktywacji: Silas rysuje na ziemi lub w powietrzu skomplikowany symbol pajęczej sieci, jednocześnie inkantując zaklęcie w dziwnym, sykliwym języku. W trakcie tworzenia więzi Silas musi stać w miejscu, zachowując skupienie do zakończenia procesu. Cel nie może reagować, jednak umiejętność może zostać przerwana przez czynniki zewnętrzne.

Efekty wizualne: Z magicznego symbolu wypływają cienkie, purpurowe nici, które oplatają pająka, przenikając przez jego egzoszkielet i łącząc się z jego istotą, unieruchamiając go. W ostatnim momencie oczy stworzenia migoczą szkarłatnym światłem, jeśli rytuał się powiódł.

Skutek: Silas tworzy trwałą więź magiczną z celem, dodając go do swojej pajęczej armii. Od tego momentu chowaniec staje się mu całkowicie posłuszny (zachowując jednak cechy swojego charakteru, jeśli takie posiada).

Zasięg i czas działania: Do 5 metrów - czas rytuału od 10 sekund do kilku minut w zależności od oporu celu.

Ograniczenia i słabości: Wymaga wcześniejszego oswojenia, osłabienia lub

unieruchomienia celu. Rytuał może się nie powieść, co dodatkowo utrudni kolejne próby oswojenia danego stworzenia.

3. Wyrok Tysiąca Ukłuć (4 tury cd)

Sposób aktywacji: Silas unosi rękę ku górze, zaciska pięść jakby zgniatał robaka, a następnie gwałtownie opuszcza ją w stronę celu, wypowiadając krótką, ostrą komendę bojową.

Efekty wizualne: Wszystkie przyzwane pająki jednocześnie zwracają głowy w stronę ofiary, ich odnóża przyspieszają, a z ciała wydobywa się jednostajny syk przypominający szelest tysięcy skrzydeł.

Skutek: Rój atakuje ofiarę z całkowitą bezwzględnością, starając się zadać jak najwięcej ran w jak najkrótszym czasie - poprzez gryzienie, wpełzanie do ran lub naturalnych otworów ciała. Jest to swojego rodzaju "pajęcze kamikaze".

Zasięg i czas działania: Do 20 metrów; utrzymuje się maksymalnie do 30 min, momentu śmierci celu lub całkowitego zniszczenia roju.

Ograniczenia i słabości: Skrajnie wyczerpujące dla Silasa - kontrolowanie dużej ilości chowańców w destrukcyjnym celu, może prowadzić do utraty przytomności. Prawie zawsze wiąże się z dużymi stratami wśród chowańców.

4. Nić Desperacji (3 tury cd)

Sposób aktywacji: Silas wbija dłoń w ziemię lub inną powierzchnię, rysując własną krwią symbol pajęczej spirali i wypowiada starożytnie, kłujące w uszy zaklęcie.

Efekty wizualne: Z magicznego symbolu wyrastają setki cienkich, karmazynowych nici, które błyskawicznie oplatają pająka, przenikając w jego ciało. Na moment oczyszczenia rozbłyskują nienaturalnym światłem, a z jego wnętrza rozlega się metaliczny, skrzekliwy dźwięk, jakby stworzenie sprzeciwiało się więzi.

Skutek: Zaklęcie natychmiast zmienia cel w chowańca, nawet jeśli jest w pełni sił lub posiada własną świadomość. Istota zostaje zaklęta w pajęczy talizman. Jednak magia działa tylko na poziomie "więzi" - istota nie staje się posłuszna. Po przyzwaniu (złamaniu talizmanu) w walce atakuje wszystko, co znajdzie w pobliżu, w tym Silasa i jego sojuszników.

Zasięg i czas działania: Do 10 metrów, czas rzucania zaklęcia trwa maksymalnie minutę.

Ograniczenia i słabości: Skrajnie wyczerpujące - zazwyczaj prowadzi do utraty przytomności, a w skrajnych przypadkach może doprowadzić Silasa do stanu bliskiego śmierci. Używane tylko w sytuacjach bez wyjścia. Maksymalna wielkość celu, na którego działa umiejętność wynosi 2m.

Umiejętności bojowe:

(brak niemagicznych zdolności bojowych kosztem 1 dodatkowej magicznej).

Silas nie posiada istotnych umiejętności w zakresie walki wręcz ani posługiwania się bronią. W sytuacjach konfliktowych preferuje unikanie bezpośredniego starcia, wykorzystując przewagę dystansu, sprytu oraz elementów zaskoczenia. Jego zdolności bojowe opierają się na precyzyjnym kierowaniu swymi ośmionogami, które potrafią otaczać przeciwnika, odcinać mu drogę ucieczki, a następnie stopniowo obezwładniać go przewagą liczebną.

Ze względu na brak wyszkolenia w walce wręcz i ograniczone umiejętności obrony fizycznej, Silas unika bezpośrednich starć. Preferuje utrzymanie dystansu i wykorzystywanie terenu do ukrywania się oraz prowadzenia skoordynowanych ataków swoich przyzwanych stworzeń. Szczególnie skuteczny jest w starciach jeden na jednego, gdzie może w pełni wykorzystać kontrolę dystansu, dezorientowanie przeciwnika i systematyczne wyniszczanie go poprzez nieustanny nacisk swoich kreatur.

Taktyka walki polega na dezorientowaniu i zmuszaniu przeciwnika do reakcji na wiele kierunków zagrożenia jednocześnie, co znacząco obniża jego skuteczność bojową. Pajęczaki mogą pełnić funkcje zwiadowcze, spowalniać wroga lub zmuszać go do popełniania błędów. W sprzyjających warunkach potrafi on całkowicie zdominować pole bitwy przewagą liczebną swoich istot, nie narażając się na bezpośrednie uderzenia, głównie kładzie jednak nacisk na przetrwanie, unikanie obrażeń i wykorzystywanie wszelkich okazji do wycofania się z pola walki w nienaruszonym stanie. „Lepszy żywy tchórz niż martwy bohater”.

Usposobienie:

Silas to osobowość z pogranicza żartu i pragmatyzmu. Choć nie jest najpotężniejszym wojownikiem, doskonale zdaje sobie sprawę ze swoich atutów i potrafi wykorzystywać je do maksimum. W walce i w życiu stawia na spryt, planowanie oraz nietypowe metody działania, rzadko wybierając rozwiązania siłowe. Nie trzyma się wzniosłych idei ani dalekosiężnych planów. Jego filozofia skupia się na przeżywaniu chwili i czerpaniu z niej jak najwięcej. Najlepiej czuje się tu i teraz, bez zbędnego rozmyślania o tym, co będzie jutro.

Do życia w Avarii podchodzi z pewną nonszalancją i lekceważeniem, jakby nie do końca brał na poważnie niebezpieczeństwa tego świata. Przeszłość jest mu całkowicie obojętna - nie szuka odpowiedzi, nie próbuje odzyskać dawnych wspomnień. Liczy się dla niego teraźniejszość.

Choć potrafi być złośliwy i obdarza innych kąśliwym poczuciem humoru, w głębi

jest skłonny do niesienia pomocy. Pomoc ta jednak często podszyta jest sarkazmem, zgryźliwymi uwagami lub drobnymi psotami, które są jego znakiem rozpoznawczym. Silas odnajduje się w Avarii z zadziwiającą łatwością, jakby to świat został stworzony właśnie dla takich, jak on ludzi, którzy potrafią przetrwać dzięki sprytowi, elastyczności i odrobinie szaleństwa.

Wygląd:

Silas to szczupły, wysoki na 175 cm mężczyzna o wątej, niemal delikatnej sylwetce, ważący zaledwie 55 kilogramów. Na co dzień jego postura ginie pod zbyt obszerną, czarną, szatą o długich, poszarpanych rękawach. Materiał tej szaty, poprzetykany pajęczynami i przesiąknięty zapachem kurzu porusza się w sposób, który sprawia wrażenie, jakby żył własnym życiem, cicho szeleszcząc przy każdym kroku.

Najbardziej charakterystycznym elementem jego wyglądu jest ogromny kapelusz czarownicy, który wręcz dominuje nad jego sylwetką. Szerokie, postrzępione rondo rzuca głęboki magiczny cień, niemal całkowicie zakrywając jego twarz. Z tego mroku wyłaniają się jedynie cztery pary jarzących się, krwistoczerwonych oczu - złowieszczy przejaw jego pajęczej magii. W rzeczywistości nie są to jego prawdziwe oczy, lecz efekt magicznej właściwości kapelusza, wzmacniający aurę grozy i tajemniczości.

Jego strój nie jest wolny od życia - stale towarzyszy mu **Betty**, pajęczycza nieznanego gatunku, wielkości ludzkiej pięści. Niekiedy przechadza się po rondzie kapelusza, innym razem znika pod fałdami szaty, obserwując świat swoimi wielkimi, czarnymi oczami. Betty jest ulubionym chowańcem Silasa, traktowanym raczej jak wierne zwierzątko i partner w drobnych (i większych) zbrodniach, niż narzędzie walki.

Po zdjęciu kapelusza ujawnia się prawdziwa twarz Silasa - młoda, o rysach około dwudziestoletniego człowieka. Ma bladą cerę, długie, proste, lecz gęste włosy w kolorze kruczej czerni i głębokie, ciemnoczerwone oczy, których intensywność kontrastuje z jego spokojnym, nieco ironicznym spojrzeniem.

Na rękach Silasa często widać drobne, białe blizny - ślady po kontaktach z bardziej nieposłusznymi chowańcami. Porusza się lekko, niemal bezszelestnie, jak ktoś, kto przywykł do działania z ukrycia.

Ubrany zazwyczaj w swoją luźną, zakrywającą ciało szatę oraz kapelusz, rzadko odsłania cokolwiek poza dłońmi. Całość stroju sprawia, że wygląda bardziej jak cień przemykający po ulicach Avarii niż człowiek z krwi i kości.

Muzyczka dla postaci:

<https://open.spotify.com/track/4fXX61n4gV1yfPbAdDmdcz?si=1b7c907fb3694dfd>

