

New RPG Order

Prezentuje

Crystalicum - Podręcznik Główny



Informacje o Release'ie :

Źródło, Skan.....: harfista
Korekta. OCR.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 384
Rozdzielczość.....: 1829x2735
Wydawnictwo.....: Imperium
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2006
Data release'u.....: 2009.05.22

Opis:

Crystalicum pozwoli przenieść się do Znanego Wszechświata, magicznego uniwersum, którego mieszkańcy żeglują między światami na pokładach żaglowców i posługują się magią niezwykłego Kryształu. Podczas gry gracze wcielają się w postacie obdarzone wyjątkowymi mocami - bohaterów, posługujących się cudownymi przedmiotami z nadmetalalu, których życie wypełniają niesamowite przygody.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić

polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

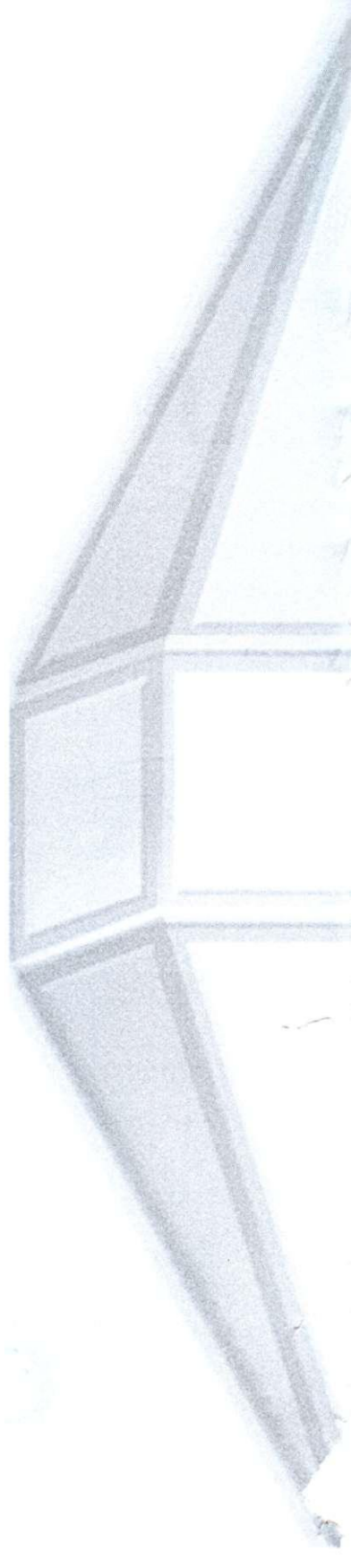
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

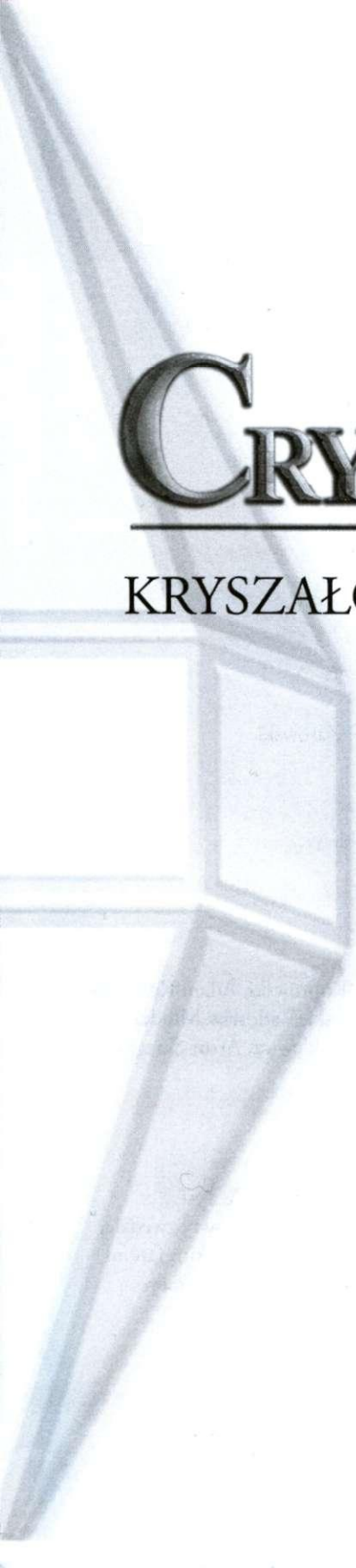
The cover art for Crystallicum is a dynamic, comic-style illustration. At the top center, a glowing orange diamond-shaped gem is set within a metallic frame. Below it, the title 'CRYSTALICUM' is written in a large, ornate, golden serif font. The background is a chaotic scene of orange and yellow flames or smoke, with jagged red lightning bolts striking across it. In the foreground, a woman with long, flowing red hair and green eyes looks directly at the viewer with a serious expression. She is wearing a dark, form-fitting outfit with green arm guards and yellow pants. Behind her, a man with blonde hair and blue eyes, wearing a detailed silver and pink mechanical suit, is shown in a dynamic pose, holding a large, ornate sword. In the upper right, another character with short blue hair and a purple vest is visible, also holding a sword. The overall style is reminiscent of classic Japanese anime or manga cover art.

CRYSTALICUM

KRYSZTAŁOWA GRA FABULARNA







CRYSTALICUM

KRYSZAŁOWA GRA FABULARNA

Opracowanie świata „Crystalicum”: Małgorzata Majkowska,
Tomasz Z. Majkowski, Marcin Oracz, Marcin Podsiadło

Tekst podręcznika: Tomasz Z. Majkowski

Mechanika gry: Marcin Oracz

Komiks otwierający: Joanna Krótka, Marcin Podsiadło

Redakcja: Małgorzata Majkowska

Opracowanie graficzne: Agnieszka Bała

Ilustracje: Dominika Kłosowicz, Joanna Krótka,

Katarzyna Niemczyk, Radosław Gruszewicz

Okładka: Radosław Gruszewicz

Logo „Crystalicum”: Combinat

Skład i łamanie: Agnieszka Bała

Korekta: Matylda Tysler, Marcin Tysler

Produkcja: Wolf Fang P.H.

Wydawca: Imperium S.C.

Menu płyty z materiałami dodatkowymi: Maciej Zasowski

Muzyka: Paweł Góralczyk

Strona „Znany Wszechświat”: Combinat

Konwersja d20: Filip Łuszczczyk, Bartosz Sienkiewicz

„Crystalicum Lite”: Filip Łuszczczyk

Betatesty mechaniki „Crystalicum:

Karolina Dukała, Tomasz Barański, Marcin Guzy, Rafał Jaki, Jakub Koprowski, Adam Kuśmirek,

Filip Łuszczczyk, Bartłomiej Mach, Krzysztof Maj, Wiktor Makowski, Radosław Miodek,

Jakub Reginia, Michał Rogala, Michał Romaszewski, Bartłomiej Sienkiewicz, Artur Skrzypek,

Jakub Tabisz, Oskar Usarek, Mateusz Wielgosz,

Autorzy niniejszej książki pragną gorąco podziękować:

Katarzynie Bodziony, Dominice Kłosowicz, Krystynie Nahlik, Matyldzie Tysler,

Łukaszowi Czyżewskiemu, Rafałowi Jakiemu, Michałowi Sołtysiakowi, Szymonowi Szwedzie,

Marcinowi Tyslerowi, Oskarowi Usarkowi. Mateuszowi Wielgoszowi oraz wszystkim fanom

oczekującym na „Crystalicum” za pomoc, wsparcie i życzliwość wobec naszej pracy.

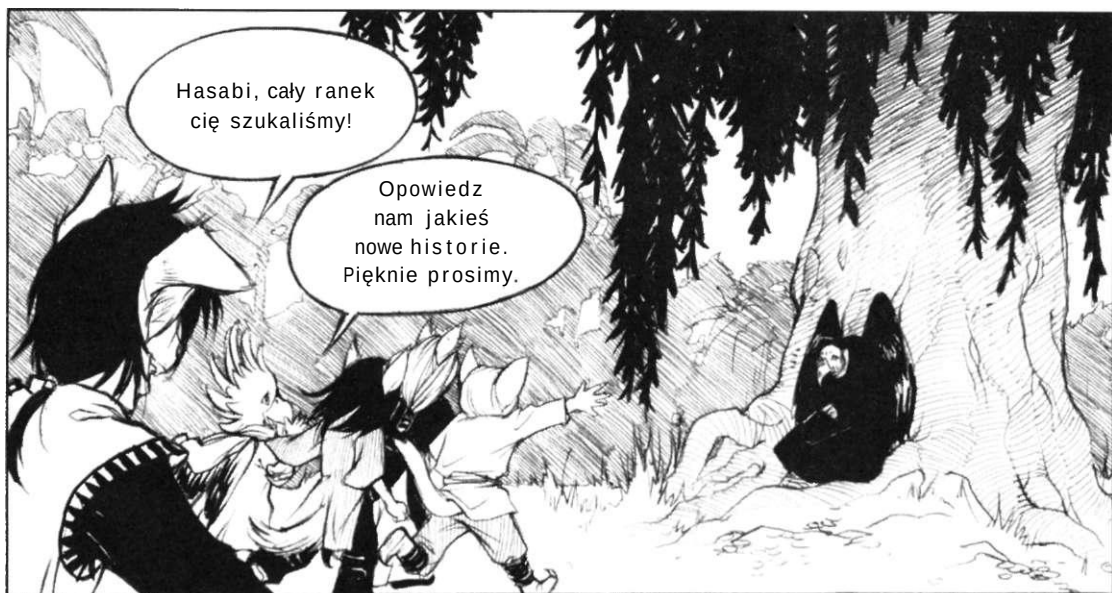
Copyright © IMPERIUM S.C. 2006

Crystalicum and all related marks are © by Wolf Fang P.H. All rights reserved

PAVANA

STOLICA FEDERACJI
ASTONII





Hasabi, cały ranek
cię szukaliśmy!

Opowiedz
nam jakieś
nowe historie.
Pięknie prosimy.



Nie macie już dosyć moich
opowieści, małe szkraby? Mój
umysł nie jest już tak bystry,
jak kiedyś, a przez to historie
tak fascynujące jak dawniej....



To nie prawda!
Nikt w całej Pawanie
nie potrafi opowiadać
historii jak ty!

Opowiedz, opowiedz,
bardzo prosimy!

Prosimy. Pięknie
prosimy.



No już
dobrze,
dobrze. Postaram się
spełnić waszą prośbę i nie
zawieść waszych oczekiwań.
O czym chcielibyście
posłuchać?



O STRASZNYM
RYCERZACH
Z IMPERIUM!

O GWIEZDNYCH
PODRÓŻNIKACH.

O MIŁOŚCI.

O BOGINI
I BOHATERACH.



Strasznie dużo
tych prośb.



Dużo?
To dopiero
początek.



No dobrze, urwisy. Zanim jednak
rozpoczną moje historie, pozwólcie, że
opowiem wam trochę o naszym cudownym
Znanym Wszechświecie, jego mieszkańcach,
a także o prawach, które nim rządzą. Pozwoli
to wam lepiej zrozumieć pojęcie „Kręgu
Życia”, w którym z łaski Bogini każdy z nas
ma swoje określone miejsce.

"Wszystko rozpoczęło się od Snu Bogini, Snu,
który był początkiem ..."



Rozdział 1

PODSTAWY

Witaj w magicznym wszechświecie

Otwierając tę książkę stajesz na progu niezwykłego, fantastycznego świata przygód, zwanego Znanym Wszechświatem. Jest on niezwykłym miejscem, w którym zawieszeniu ulegają niektóre z praw, rządzących naszą rzeczywistością, posiada jednak własne, nienaruszalne reguły. Próbując ogarnąć myśl Znany Wszechświat pamiętaj, że składa się nań ogromna ilość światów. To twory, które my sami nazwalibyśmy planetami, mieszkańcy uniwersum „Crystalicum” nie posługują się jednak tym wyrazem (chyba, że mówią o Planecie, świecie wokół którego orbituje Dziewięć Miast). Każdy ze światów posiada własną geografie, klimat, niepowtarzalną florę i faunę, unikatową historię oraz kulturę, a niniejszy podręcznik opisuje tylko część z nich. Znany Wszechświat szykuje dla ciebie niezliczoną ilość niespodzianek, tajemnic i wyzwań.

Mieszkańcy Znanego Wszechświata podróżują pomiędzy światami na pokładach międzygwiazdnych żaglowców, napędzanych energią słońc oraz mocą Kryształu. Ten ostatni jest czarodziejskim minerałem, wydobywanym we wszystkich światach, na których występuje życie (z wyjątkiem Planety). Posiada on mnóstwo zastosowań - niektóre kultury uznają go za przedmiot codziennego użytku i oświetlają za jego pomocą miasta czy napędzają mechaniczne cuda MeKaniKI, inne zaś traktują z nabożną czcią, zezwalając na jego wykorzystywanie wyłącznie wybrańcom. Kryształ niezbędny jest nie tylko do międzygwiazdnej żeglugi, lecz i do czynienia magii.

Oczywiście, nie każdy, kto wejdzie w posiadanie cudownego minerału potrafi rzucać czary - czarownik posiadać musi specjalny Dar.

Kryształ nie jest jedyną magiczną substancją, występującą w Znanym Wszechświecie - w niektórych światach wydobywa się również nadmetal. Ma on jednak znacznie węższe zastosowanie, niezwykle właściwości przejawia bowiem wyłącznie w rękach wybrańców. Dlatego właśnie wyrabia się z niego przede wszystkim broń oraz zbroje, które dostosowują się do możliwości rezonującego z nadmetalem użytkownika i przejmują część cech jego charakteru, zmieniając swój wygląd tak, by jak najlepiej pasował do właściciela. Na tym jednak możliwości nadmetalów się nie kończą; jeśli w wykonany z niego przedmiot wprawimy Kryształ, nie potrzebuje on energii słonecznej i ładuje się samoistnie, czerpiąc moc z sił życiowych swego posiadacza. Nadmetalowa broń, zbroje i wszelkie przedmioty zapewniają swym posiadaczom ogromne możliwości i potężne moce.

Grając w „Crystalicum” wcielisz się w jednego z niezliczonych wybrańców, rezonujących z nadmetalem i - być może - posiadających też moc magiczną. Dane ci będą wielkie moce i możliwości, to jednak, jak je wykorzystasz zależy wyłącznie od ciebie i twoich przyjaciół, z którymi zasiądziesz do gry. Możesz zatem przemierzać Znany Wszechświat na pokładzie gwiazdnych okrętów, rzucić się w wir wielkiej polityki i kształtować losy całych cywilizacji, mierzyć się z przerażającymi potworami czy wynajmować swój miecz temu, kto najhojniej ci zapłaci. Niniejszy podręcznik zawiera narzędzia niezbędne do rozpoczęcia niezapomnianej przygody, której granice wyznacza tylko twoja wyobraźnia.

ROZDZIAŁ 1

Co znajdziesz w tej, a co w pozostałych książkach

Niniejsza książka to podręcznik podstawowy, dedykowany wszystkim, którzy chcą rozpocząć przygodę w świecie „Crystalicum”. Niezależnie od tego, czy miałeś już styczność z grami fabularnymi, czy też sięgasz po nie po raz pierwszy, z lektury dowiesz się wszystkiego, co niezbędne do zabawy.

Najważniejszym tematem książki jesteś więc ty, gracz, oraz wymyślona przez ciebie postać, której przygody w Znanym Wszechświecie będą treścią rozgrywki. Dowiesz się zatem, na czym polega sama zabawa, jak opisany stworzony przez ciebie bohater (i co taki opis oznacza), poznasz wszystkie zasady jego tworzenia oraz ogromną ilość właściwości, które odróżniać będą twoją postać od innych. Dowiesz się, w jaki sposób postać radzi sobie z przeciwnościami, walczy z nieprzyjaciółmi, rzuca czary i dzięki czemu rozwija się i uczy nowych rzeczy. Gdy skończysz lekturę, gotów będziesz wyruszyć wprost do Znanego Wszechświata.

Nie znaczy to, że zapomnieliśmy o prowadzących. Dzięki niniejszej książce zapoznacie się ze wszystkimi zasadami oraz poznacie Znaną Wszechświat na tyle dobrze, by bez trudu poprowadzić rozgrywkę w nim przygody. Ponadto, przygotowaliśmy dla was specjalny dodatek, omawiający szczegółowo arkana sztuki prowadzenia gier fabularnych oraz prezentujący nieliczne, dodatkowe zasady, które pomocą wam opanować rozgrywkę. Ponadto, to Mistrz Gry sprawuje najwyższą kontrolę nad niniejszą książką. Zawsze, gdy w tekście pojawia się zasada alternatywna lub opcjonalna (patrz niżej), powinniście wprowadzić wspólnie zdecydować, czy będziecie ją stosować - ostatnie słowo należy jednak do Mistrza Gry.

Niniejszy podręcznik to jednak tylko część gry „Crystalicum”. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o Znanym Wszechświecie, do czego serdecznie zachęcamy, powinieneś zapoznać się ze „Znanym Wszechświatem”, pamiętnikiem podróznika i awanturnika nazwiskiem Marco di Mirandeo, który podczas swego burzliwego życia oglądał ogromną część uniwersum. Ponadto, wraz z „Przewodnikiem Gracza” otrzymałeś płytę C.D. Zawiera ona, między innymi, reguły d20, dzięki którym możesz grać w „Crystalicum” przy pomocy zasad „Systemu d20” - jeśli tylko masz na to ochotę.

I to jeszcze nie wszystko — z czasem ukazywać się będą kolejne podręczniki, opisujące szczegółowo kolejne kultury Znanego Wszechświata, zawierające scenariusze i rozszerzenia zasad - w tym „Podręcznik Mistrza Gry”, adresowany specjalnie do prowadzących. Nie przegap ich!

Jeśli podoba Ci się świat „Crystalicum” i masz co jakiś czas ochotę na inny rodzaj zabawy, niż gra fabularna, zapraszamy cię do korzystania z innych gier, których akcja rozgrywa się w Znanym Wszechświecie.

Co to są „gry fabularne”?

Jeśli zjadłeś zęby na grach fabularnych, poniższy fragment zapewne nie nauczy cię niczego nowego - możesz z powodzeniem go ominąć. Jeżeli jednak sięgasz po podręcznik do takiej gry po raz pierwszy, przeczytaj go z uwagą. Dowiesz się z niego, jakimi zasadami rządzi się ten rodzaj zabawy i na czym właściwie polega.

Pamiętasz dziecięce zabawy w Indian i kowbojów, policjantów i złodziei czy bohaterów Gwiezdných Wojen? Służą zaklinaniu świata - pokój zmieniać potrafią w posterunek, stół w łódź podwodną, nie-lubianego sąsiada w smoka lub Dartha Vadera. Najważniejsze jednak, że zmieniają uczestników.

Wyobraźnia potrafiła uczynić nas niegdyś dzielnymi astronautami, czołgistami, pogromcami potworów czy dorosłymi, posiadającymi własny dom (szczególnie, gdy w zabawie uczestniczyły dziewczęta). Potem przyszły lata powagi i zaniechaliśmy przemieniania się w ulubionych bohaterów, a czołganie się po podłodze przestało nas zadowalać.

Gry fabularne (czyli RPG, z angielskiego Role Playing Games) wykorzystują ten sam wchłok, którym posługują się grające dzieci, jednak w sposób odpowiedni dla ludzi, którym pozbawiona reguł zabawa odległej młodości przestała wystarczać. Pozwalają znów stać się bohaterem, dokonującym wielkich czynów w wymagowanym świecie, awanturnikiem poszukującym coraz to nowych przygód czy zwyczajnym, choć różnym od nas, człowiekiem, żyjącym gdzieś, gdzie nigdy nie zamieszkamy. Wciągają nas w zaczarowany krąg wyobraźni - i nie wymagają przy tym pełzania.

PODSTAWY

Podczas rozgrywki grupa przyjaciół - graczy opowiada sobie nawzajem o przygodach, które właśnie przeżywają ich postaci, czyli wymyśleni bohaterowie. Gracze siedzą przy zwykajnym stole, w zwykajnym pokoju, a jedynym warunkiem, jaki pomieszczenie musi spełniać jest względny spokój, by nic nie wyrwało ich ze świata fantazji. Często palą świece i słuchają muzyki, migotliwe światło i dyskretna melodia pomagają bowiem uruchomić wyobraźnię. Jeden z uczestników rozgrywki bierze na siebie funkcję Mistrza Gry - to on poprowadzi przyjaciół w zaczarowany świat.

Jak wobec tego wygląda sama zabawa? Prowadzący, Mistrz Gry, obmyśla przed spotkaniem intrygę, podobną do filmowej czy książkowej oraz bohaterów niezależnych, czyli postaci, z którymi bohaterowie graczy spotkają się podczas zabawy - a więc nieprzyjaciół, sojuszników czy informatorów. Gdy zejdą się już pozostali gracze, rozpoczyna się zabawa, czyli sesja - Mistrz Gry przedstawia obmyśloną fabułę, opowiadając graczom, co widzą i słyszą ich postaci, gracze zaś reagują na te informacje i decydują, jakie działania ich bohaterowie podejmą. Mogą w ten sposób, oczywiście, doprowadzić do zmiany pomysłów, opracowanych wcześniej przez Mistrza - nic nie szkodzi. Prowadzący modyfikuje fabułę na bieżąco, reagując na działania graczy tak, jak i oni na przedstawiany przez niego świat. W ten sposób wspólnie tworzą przygodę

Ważną cechą zabawy, odróżniającą ją od dziecięcych igraszek, jest wewnętrzna spójność. To, co decyduje Mistrza Gry zaistnieje w wyobrażonym świecie, staje się w jego obrębie prawdziwe i nieodwołalne - jeśli, przykładowo, opisz pomieszczenie, będzie ono już na zawsze takim, jakim je przedstawił, o ile nie zmieni się ono w obrębie świata za sprawą, dajmy na to, ekipy remontowej wezwanej przez graczy. Podobna odpowiedzialność ciąży na graczach, każdy z nich bowiem przygotowuje przed rozgrywką postać, której w czasie sesji nie może już modyfikować, posiada więc tylko takie atrybuty i umiejętności, z jakimi grę rozpoczęła (chyba że, znów, w świecie gry możliwa będzie zmiana - postać nauczy się czegoś czy zakupi brakujące jej przedmioty). Zadeklarowanego działania nie można odwołać - pod tym względem gra fabularna bardzo przypomina życie.

Od zabaw dzieci odróżnia RPG również istnienie zasad. Choć działania postaci graczy oraz fabuły, w które się zaplątają, ograniczone są jedynie wyobraźnią uczestników, wynik akcji nie zawsze zależy wyłącznie od woli grających. Tak jak w życiu nie zawsze udają nam się zamierzenia - strzelając do celu możemy chybić, występując publicznie - ulec tremie, jadąc na rowerze — przewrócić się, również i w grze fabularnej wynik deklaracji zależy czasem od umiejętności naszej postaci (która może być wszakże dobrym strzelcem, mówcą czy kolarzem) i łutu szczęścia. Stąd cechy i zdolności bohaterów (jak strzelanie, jazda



ROZDZIAŁ 1

na rowerze czy charyzma) wyrażone są liczbowo, a rezultat zależącego od nich działania sprawdza się rzutem kością. Powoduje to sytuacje pełne napięcia, gdyż od wyniku testu zależy może powodzenie całej operacji, na przykład zwycięstwo w Tour de France, przekonanie wrogo nastawionego tłumu do odejścia czy zwycięstwo w pojedynku rewolwerowym rodem z Dzikiego Zachodu.

Gry fabularne zapewniają więc olbrzymie emocje i umożliwiają wkroczenie w zaklęty świat wyobraźni bez obawy przed śmiesznością. Odgrywanie wymyślonych bohaterów w fikcyjnych sytuacjach może być źródłem wielkiej satysfakcji, pozwala odprężyć się po ciężkim dniu, wyładować stres i napięcie, a często i nauczyć się czegoś (choćby konstrukcji roweru czy rewolweru).

A przede wszystkim - jest receptą na spędzenie wyjątkowo miłego wieczoru w gronie przyjaciół. I to bez pełzania po podłodze na żadnym etapie rozwoju spotkania.

Struktura rozgrywki

Jak napisano powyżej, sama zabawa polega na tym, że Mistrz Gry stopniowo prezentuje graczom fabułę i opisuje świat - tak samo, jak narrator w powieści - gracze zaś, odpowiedzialni za postępowanie swoich bohaterów opowiadają, co też ich postaci w tym



świecie robią. Spotkanie takie, czyli sesja, trwa zwykle kilka godzin - najczęściej wieczorem, choć nie jest to regułą. Zazwyczaj bohaterowie realizują w tym czasie całą fabułę, którą przygotował dla nich prowadzący, nie zawsze jednak udaje się w określonym czasie doprowadzić historię do końca. Nie ma w tym nic złego i dopóki dobrze się bawicie, nie ma żadnych powodów, by spieszyć się z realizacją scenariusza. Jeśli skończy się czas, który postanowiliście poświęcić na spotkanie, zawsze możecie przerwać i dokończyć rzecz następnym razem.

Jedną z najpiękniejszych cech gier fabularnych jest to, że w zasadzie się nie kończą - kiedy bohaterowie rozwikłają już przygotowaną dla nich fabułę, Mistrz Gry może wymyślić kolejną, a gracze nie muszą zmieniać postaci - działa to niczym kolejne odcinki serialu, w których pojawiają się wciąż ci sami bohaterowie, za każdym jednak razem mierzą się z innymi niebezpieczeństwami.

To właśnie podobieństwo „Crystallium” wykorzystuje bardzo mocno. Zabawa w tę grę przypomina właśnie oglądanie serialu — bohaterowie biorą udział w kolejnych „epizodach”, czyli przygodach, scenariuszach przygotowanych przez Mistrza Gry. Epizody składają się w sezony, połączone wspólnym motywem, z sezonów natomiast składa się cały serial - czyli dzieje jednej drużyny. Serial trwa, dopóki chce wam się bawić tymi samymi postaciami i przeżywać ich kolejne przygody - lub póki fabuła nie zostanie do cna wyczerpana. Zawsze jednak możecie przygotować nowych bohaterów i rozpocząć kolejną serię, zupełnie inną w duchu i nastroju od tego, w którym braliście udział dotychczas - może się zmienić nawet osoba Mistrza Gry. Znany Wszechświat jest ogromny i pełen cudów, wystarczy na bardzo wiele niezapomnianych przygód.

Niepisane zasady gier fabularnych

Zasady gier fabularnych podzielić można zasadniczo na dwa rodzaje. Pierwszy to reguły, z których korzysta się, by sprawdzić, czy postaci udało się wykonać jakąś czynność - mówią one, jak przeprowadzać testy współczynników postaci i zajmujemy się nimi w niniejszym podręczniku bardzo szczegółowo. Takie zasady nazywamy mechaniką. Drugi to niepisane za-

PODSTAWY

sady samej rozgrywki, których nikt nie kontroluje ani rygorystycznie nie wymaga, jednak ich łamanie może prowadzić do fiaska całej zabawy. Najważniejsze z nich staramy się zebrać poniżej - pozostałe są kwestią umowy, którą wypracujecie podczas gry. Tymczasem postarajcie się przestrzegać poniższych praw:

1. Angażujcie się. Kiedy gracie, wszyscy powinni zaangażować się w zabawę i starać się wyobrazić sobie to, o czym opowiada Mistrz Gry i pozostali uczestnicy rozgrywki. Nie analizujcie tego, co zostało powiedziane, pod kątem poszukiwania błędów i nieścisłości, nie przerzucajcie komiksów, kiedy prowadzący nie zwraca się do was. Im głębiej zaangażujecie się w fabułę, tym większych dostarczy wam emocji - pamiętajcie jednak przy tym, że gry fabularne to tylko zabawa. Zaangażowanie jest dobre, kiedy siedzicie przy stole gry, nie powinniście jednak przenosić go na prawdziwe życie.

2. Przygotowujcie się do sesji. Starajcie się przygotowywać do zabawy. Oczywiście, Mistrz Gry często improwizuje, czy wymyśla przygodę na poczekaniu i nie ma w tym nic złego. Jeśli jednak umówicie się z góry, dobrze, by prowadzący wymyślił scenariusz, bohaterów niezależnych i być może przygotował nawet pomoce czy muzykę. Gracze ze swej strony powinni zawsze przypomnieć sobie, co działo się podczas poprzedniego spotkania i pamiętać, jak korzysta się ze wszystkich mocy i możliwości ich bohaterów. Mistrz ma na głowie cały Znany Wszechświat, więc i ty możesz nauczyć się wszystkiego, co dotyczy jednej postaci.

3. Mistrz Gry rozstrzyga. Kiedy podczas gry dojdzie do sporu, rozstrzygający głos należy zawsze do prowadzącego. Zaufaj mu - to on wie, co czai się za rogiem scenariusza i działa w najlepszym interesie zabawy.

4. Nie jesteście swoimi postaciami. Powinieneś pamiętać, że choć podczas gry utożsamiasz się ze swoją postacią, nie jesteś nią. Twój bohater dysponuje zupełnie inną wiedzą i umiejętnościami, niż ty, inne rzeczy lubi i inaczej się zachowuje. Pamiętaj więc, by wykorzystywać tylko tę wiedzę, którą postać posiada, a jednocześnie nie przenosić uczuć i emocji własnych na bohatera i odwrotnie. W czasie gry odczuwasz zwykle to, co postać, ale kiedy zabawa już się skończy nie powinieneś ciągnąć sporów, w które popadł bo-

hater, ani okazywać szczególnych względów osobie grającej postacią, która wpadała twojemu herosowi w oko.

5. Grajcie w tę samą grę. Gry fabularne mają bardzo wiele rozmaitych odcieni - bywają śmieszne, straszne, przejmujące czy rozrywkowe. Starajcie się jednak zawsze, by wasze oczekiwania wobec sesji były możliwie zbliżone. Sytuacja, w której gracze patrzą na siebie wilkiem, bo jeden wciąż żartuje, mając ochotę na lekką komedijkę, a drugi stara się zaangażować w scenariusz emocjonalnie i rozegrać dramat owocuje prawie zawsze niezadowoleniem wszystkich uczestników takiej sesji.

6. Nie walczy z fabułą. Mistrz Gry spędził długie godziny, przygotowując scenariusz - nie walczycie więc z nim i grzecznie połknijcie haczyk, który wciągnął ma was w przygodę. Na pewno będziecie bawić się lepiej, niż ignorując sugestie prowadzącego i stając okoniem w imię realizmu w odgrywaniu postaci lub z czystej złośliwości.

7. Szanujcie się nawzajem. Nie ma lepszych i gorszych sposobów gry w RPG, a wszyscy poświęcacie czas by wspólnie przeżyć przygodę. Okazujcie więc sobie nawzajem szacunek - nie spóźniajcie się na spotkanie, nie wychodźcie z niego przed zakończeniem, chyba że wcześniej uzgodnicie to z pozostałymi i nie naśmiewajcie się z innych, nawet jeśli ich postaci robią coś niezbyt mądrego. Pozwólcie też wszystkim pobawić się w równym stopniu - nie przekrzykujcie się, nie koncentrujcie na sobie całej uwagi i nie wchodźcie wzajemnie w drogę. Drużyna ma działać wspólnie, a nie walczyć o miejsce w świetle reflektorów.

8. Pamiętajcie, tu zwyciężają wszyscy! W grach fabularnych, w przeciwieństwie do większości znanych gier, nie ma zwycięzców i pokonanych - czy może inaczej, zwyciężają albo przegrywają wszyscy. Mistrz Gry nie jest waszym przeciwnikiem - i wraz z nim oraz resztą drużyny odnosicie triumf, jeśli uda wam się przeżyć interesującą i emocjonującą przygodę. Z drugiej strony, kiedy sesja się nie udaje, bo gracze się pokłócili lub stało się coś przykrego, przegrywają wszyscy - nie spędziliście czasu tak miło, jak mogliście. Dbajcie więc, by zwyciężać jak najczęściej.

ROZDZIAŁ 1

Zasady „Crystalicum”

Powyższe uwagi dotyczyły gier fabularnych w ogóle. Czas teraz, byśmy bliżej przyjrzieli się „Crystalicum”. Gra nasza, jak każda inna gra fabularna, posiada mechanikę, czyli zestaw zasad, które wykorzystuje się zawsze, gdy zachodzi wątpliwość co do powodzenia jakiegoś działania. Centralnym punktem mechaniki jest, oczywiście, twój bohater - w końcu powstała, by sprawdzać, co potrafi i opisywać w miarę dokładnie jego możliwości.

Obok opisu fabularnego (czyli wyglądu, historii i zachowania) każdy bohater posiada statystyki, opisujące jego możliwości językiem mechaniki. Niektóre elementy statystyk są takie same dla wszystkich bohaterów i różnią się jedynie wysokością: to Cechy, czyli miara potencjału naszej postaci. Porównując je możemy z łatwością stwierdzić, który z dwóch bohaterów jest silniejszy, sprytniejszy czy bardziej charyzmatyczny. W „Crystalicum” wyróżniamy cztery Cechy:

Ciało odpowiada za możliwości fizyczne postaci. Jest miarą siły, sprawności, szybkości i koordynacji ruchów bohatera.

Umysł to potencjał intelektualny bohatera. Odpowiada za jego inteligencję, wiedzę, pamięć, spostrzegawczość i refleks.

Duch reprezentuje wewnętrzną siłę postaci — a więc jej charyzmę, siłę woli, urok osobisty, wygadanie i tak dalej.

Szczęście wreszcie odpowiada dokładnie za to, co sugeruje jego nazwa - jest miarą tego, jak bardzo los sprzyja postaci.

Oprócz elementów stałych, które posiada każdy bohater, postać może dysponować różnymi dodatkowymi statystykami, opisującymi jej aspekty, które niekoniecznie musi dzielić z pozostałymi mieszkańcami Znanego Wszechświata. Wszystkie one zostaną szczegółowo opisane w dalszych częściach książki - na razie przyjrzyjmy się im bardzo ogólnie.

Umiejętności to lista czynności, jakie bohater potrafi wykonywać szczególnie sprawnie. Opisują wiedzę, którą postać posiada, wprawę, z jaką się tą wiedzą posługuje i doświadczenie, które do tej pory w danej

dziedzinie zdobył. Przykładem umiejętności jest na przykład zdolność walki mieczem, gry na instrumencie czy znajomość prawideł żeglownia wśród gwiazd.

Zalety są jedynymi w swoim rodzaju właściwościami, z którymi bohater się urodził lub nabył je w zupełnie niezwykłych okolicznościach. Odpowiadają za dodatkowe kwalifikacje i możliwości postaci, opisują szczególnie cechy jej wyglądu, stan posiadania oraz wypadki z przeszłości, które wciąż mają na nią szczególny wpływ. Przykładem Zalety może być więc niespotykana uroda, prawdziwy przyjaciel, niezwykle wyczulony węch czy nawet Dar posługiwania się magią.

Wady są niejako przeciwnością Zalet: to równie unikatowe właściwości, nie zwiększają jednak możliwości bohatera, lecz w niektórych sytuacjach rzucają mu kłody pod nogi. Jeśli więc postać jest ścigana przez prawo, nie potrafi zachować się w towarzystwie, brak jej oka lub gotówki - znaczy, że posiada Wady.

Triki to sprytne sztuczki, dzięki którym dokonać można naprawdę wielkich wyczynów. W przeciwieństwie do Zalet, nie są wrodzone, lecz przekazywane w wielkiej tajemnicy przez mistrzów rozmaitych rzemiosł - i potrafią naprawdę ułatwić życie. Trikiem jest zarówno tajne pchnięcie szpadą czy znajomość sekretnego szyfru, jak i taki sposób prowadzenia rozmowy, by dyskutant sam się ośmieszył.

Cechy charakteru mówią, jak bohater postrzega świat i w jaki sposób się zachowuje. Choć w pierwszej chwili wydawać się może, że charakter postaci i jego odgrywanie to część opisu fabularnego, konsekwentne trzymanie się cech charakteru postaci ma również bardzo konkretny efekt w mechanice gry.

Reputacja mierzy, jak bardzo bohater jest znany, określa jak wspaniałych czynów dokonał i kto o nim słyszał. Ponadto jest swoistym miernikiem potęgi bohatera - im bliżej mu do legendarnych herosów, tym bardziej spektakularnych czynów może dokonać.

Jak widać, bohater „Crystalicum” posiada wiele rozmaitych współczynników - prawdopodobnie więcej, niż w większości gier, w które grałeś do tej pory. Nie obawiaj się jednak - korzystanie z nich jest proste i intuicyjne, a ich mnogość ma pomóc ci stworzyć postać jedyną w swoim rodzaju, dokładnie odpowiadającą twoim potrzebom i wyobrażeniom.

PODSTAWY

Sama zasada przeprowadzania testów - czyli określania, czy jakaś akcja zakończyła się powodzeniem — jest bardzo prosta. Za każdym razem, kiedy Mistrz Gry zarządzi test, musisz wziąć pewną liczbę kości dziesięciościennych (dla skrótu nazywamy je dalej k10) - ich ilość nazywamy **Pulą**. Pula ta równa jest zwykle jednej z twoich Umiejętności, może się jednak zdarzyć, że prowadzący określi ją inaczej. Kiedy już określisz wielkość Puli, rzuć wszystkimi kostkami. By odczytać rezultat nie musisz sumować wyrzuconych wartości — wynik na każdej z kostek porównujesz z **Progiem**, czyli, najczęściej, wysokością jednej z Cech bohatera. Każda kość, na której wypadło **mniej lub tyle samo**, ile wynosi wartość Progu, uważana jest za **Efekt**. Kości, na których wypadło więcej, są odrzucane.

Każdy z testów posiada ustalony przez prowadzącego **Efekt Wymagany** - czyli liczbę Efektów, które musisz uzyskać, by rzecz zakończyła się powodzeniem. Jeśli więc Efekt Wymagany wynosi 1, wystarczy że na jednej z kostek z Puli wypadnie tyle samo, lub mniej, ile wynosił Próg, a rzecz kończy się powodzeniem. Analogicznie, jeśli Efekt Wymagany to 3, musisz uzyskać w teście wynik mniejszy lub równy Progowi na co najmniej trzech kostkach. Jeśli nie uda ci się wyrzucić tylu Efektów, ilu od ciebie wymagano, test kończy się niepowodzeniem - cokolwiek bohater robił, nie udało mu się.

Często zdarzać się będzie, że liczba Efektów, które wyrzucisz, będzie większa od Efektu Wymaganego. Te nadliczbowe Efekty składają się na **Efekt Dodat-**

kowy. Mierzy on, jak dobrze udało ci się wykonać daną czynność - jeśli Efekt Dodatkowy równy jest zero, osiągnąłeś dokładnie to, co zamierzyłeś, i nic ponad to. Wysoki Efekt Dodatkowy sprawia z kolei, że zadanie poszło wyjątkowo sprawnie: szybciej, piękniej czy z lepszym rezultatem.

Przykład:

Nasz bohater próbuje wyważyć drzwi. W tym celu przetestować będzie musiał umiejętność Wysportowanie (która odpowiada za wszelkie działania wymagające wyłącznie siły i sprawności fizycznej). Pula kostek, którą będzie rzucał równa jest zatem wartości tej Umiejętności — dajmy na to, wynosi 4 (bohater nie jest szczególnie wysportowany, nie należy jednak do mięczaków).

Pora teraz ustalić Próg — czyli zadecydować, która z cech będzie w tym wypadku najbardziej adekwatna. Przykład jest w tym względzie dość jasny — by wyważyć drzwi, trzeba posłużyć się Ciałem. A że nasza postać nie jest ułomkiem, ma Ciała stosunkowo wysokie - wynosi ono 5.

Ostatnim elementem jest Efekt Wymagany. Ponieważ drzwi są solidne, a podłogę, na którym heros chce wziąć rozbieg, dość śliskie, Mistrz Gry ustala, że Efekt Wymagany jest raczej wysoki — wynosi aż 3.

Znając wszystkie trzy zmienne - Pulę, Próg i Efekt Wymagany — można przystąpić do testu. Bohater rzuca kostkami i osiąga wyniki: 2, 5, 6 i 9. Tylko dwie z wymaganych liczb są mniejsze lub równe Progowi



Zasady opcjonalne

W wielu miejscach tej książki pojawia się powyższy znaczek. Oznacza on, że przygotowaliśmy dla was więcej niż jeden wariant określonej zasady, musisz więc wraz z drużyną i Mistrzem Gry wybrać, z którego z nich będziecie korzystać. Nie obawiaj się, że nie będziecie umieli zdecydować - za każdym razem informujemy, jakie konsekwencje może mieć dany wybór. Podajemy również, która z zasad ma charakter podstawowy i powinieneś ją przyjąć, jeśli nie wiesz, na co się zdecydować.

Wyboru zasad dokonuje się przed rozpoczęciem serialu - i jeśli raz się na coś zdecydujecie, będzie to obowiązywać do jego zakończenia. Choć zasady dają wam wybór, nie można żonglować nimi bez opamiętania - bo wówczas w ogóle przestaną być zasadami.

ROZDZIAŁ 1



Informacje dodatkowe

W książce porozsiewane są ramki opatrzone powyższym znaczkiem. Zawierają one dodatkowe informacje o Znanym Wszechświecie, jego mieszkańcach i zjawiskach w nim występujących. Ich przeznaczeniem jest pokazać ci rozmaite odcienie tego niezwykłego miejsca, podsunąć garść pomysłów - czy po prostu zaintrygować. Pamiętaj, że wszystkie przedstawione w ten sposób wiadomości mają charakter dodatkowy, jeśli więc któraś wam się nie spodoba, z czystym sumieniem usuńcie ją ze swojego Znanego Wszechświata.

(Ciało bohatera) — 2 oraz 5. To o jedną mniej, niż wynosi Efekt Wymagany, Mistrz Gry stwierdza więc, że futryna jęknęła, lecz nie puściła.

Uparty bohater nie daje jednak za wygraną i ponownie bierze rozpęd. Tym razem wyrzuca 2, 2, 3 i 5 — na wszystkich czterech kostkach udało mu się wyrzucić tyle samo lub mniej, niż wynosił Próg. To znaczy, że nie tylko wykonał zadanie, ale osiągnął też jeden Efekt Dodatkowy. Mistrz Gry decyduje w związku z tym, że nasz heros nie tylko wyłamał zamek, lecz i wysadził drzwi z zawiasów. A że tuż za progiem w podłodze ziała zapadnia, gracz może mówić o wielkim szczęściu — przebiegając po wywalonych drzwiach unika bliskiego spotkania z zatrutymi kółkami, wbitymi w dno jamy.

To, oczywiście, tylko ogólna zasada mechaniki „Crystallium” - niektóre specjalne sytuacje wymagać będą znacznie bardziej precyzyjnych reguł (na przykład, kolejne próby wykonania nieudanego zadania obciążone są specjalnymi utrudnieniami, o których dowiesz się później). Wszystkie one są jednak wyłącznie dodatkami do przedstawionego powyżej mechanizmu i kiedy już go opanujesz, nie będziesz miał problemów ze zrozumieniem bardziej zawiłych przepisów. Tymczasem, skoro zapoznałeś się już z ogólnymi zasadami gier fabularnych i podstawą reguł „Crystallium” czas, byśmy zajęli się tym, o czym traktuje ta książka - twoim bohaterem. Najpierw, by upewnić się, że wszystko dobrze rozumiałeś, zapoznaj się z przykładem rozgrywki, a potem przejdź do Rozdziału 2, w którym pomówimy o tym, jak obmyślić niepowtarzalną postać.

Przykład rozgrywki

W rozgrywce bierze udział Mistrz Gry oraz dwóch graczy, wcielających się w postaci znanych ze „Znanego Wszechświata” Straceńca oraz Marco di Mirandeo.

Małgosia (Mistrz Gry): Wbiegacie do niewielkiego pomieszczenia, dokładnie nad bramą. Pośrodku znajduje się prosty, drewniany stół - o ile przedmiot wykonany przez Lodowe Elfy może być prosty. Po lewej stronie znajduje się okno, dokładnie naprzeciw — wnęka, w niej znajduje się stojak na kryształowe karabiny, po prawej - zamknięte drzwi.

Marcin (Marco): Podbiegam do okna.

Tomasz (Straceniec): Podbiegam do stojaka i chwytam dwa karabiny.

Małgosia (do Marcina): Okno znajduje się dokładnie nad bramą. Poniżej widzisz kilku członków załogi Alawastra, ostrzeliwujących się zza wywalonych z futryny drzwi. Trzech żołnierzy z wieży strażniczej próbuje obrócić w ich stronę działo. Z kopalni zaczynają wybiegać więźniowie.

Małgosia (do Tomasza): Chwytasz karabiny - są ciężkie i zimne, widzisz jednak, że Kryształ będące ich magazynkami jarzą się jasnym blaskiem. Broń jest załadowana.

Tomasz (Straceniec): Podbiegam do okna i rzucam karabiny w kierunku więźniów.

PODSTAWY

Małgosia (Mistrz Gry): Dobiegasz do okna i wyrzucasz obydwie karabiny. Przetestuj swoje Wyportowanie, Efekt Wymagany to dwa.

Tomasz (Straceniec): (po wykonaniu rzutu kośćmi): Trzy! Udało się.

Małgosia (Mistrz Gry): Rzuciłeś mocno i celnie. Pierwszy karabin pada w śnieg, pomiędzy grupkę więźniów a dwóch uzbrojonych strażników, drugi jednak ląduje tuż pod nogami jednego z Pospolitych Elfów, który natychmiast podnosi go i przykłada do ramienia.

Marcin (Marco): Biegnę do stojaka, chwytam następne dwa karabiny i również wyrzucam przez okno!

Małgosia (Mistrz Gry): Gdy obydwaj wracacie do stojaka, by po raz drugi wyrzucić broń walczącym na dziedzińcu więźniom, budynkiem wstrząsa nagła eksplozja, która obala was na podłogę. To Alawastr, podpłynąwszy pod mury obozu, dał salwę ze wszystkich dział, wysadzając część muru.

Marcin (Marco): Podnoszę się.

Tomasz (Straceniec, do Marco): Marco, pojdź do schodów, sprawdź, czy nikt nie nadchodzi!

Tomasz (Straceniec, do Mistrza Gry): Wstaję i ruszam w stronę okna, sprawdzić, jak się sprawy mają.

Małgosia (Mistrz Gry): Gdy tylko podnieśliście się na nogi, zamknięte do tej pory drzwi rozpadają się jakby uderzone ogromną siłą, obsypując was tysiącem drzazg. Stoi w nich wyprostowany Lodo-wy Elf w błękitnym mundurze. W prawej dłoni trzyma szablę, na lewej połyskuje magiczna bransoleta. Przetestujcie swoją Reakcję.





Rozdział 2

TWÓJ BOHATER

Skoro masz już za sobą lekturę podstaw, pora byśmy na poważnie zajęli się twoim bohaterem, któremu wszakże niniejsza książka jest poświęcona. Nim rozpoczniecie z przyjaciółmi zabawę w „Crystalicum”, każdy z was - wyjąwszy Mistrza Gry - przygotować musi bowiem swojego bohatera, czyli swoiste *alter ego*, które reprezentować go będzie w Znanym Wszechświecie. Tym, jak się do rzeczy zabrać - czyli procesem tworzenia postaci - zajmiemy się w dalszej części książki. Nim jednak gotów będziesz stworzyć niepowtarzalną postać warto zastanowić się, kim w ogóle jest taki bohater.

Kim jest bohater?

Bohaterstwo to, oczywiście, zdolność do poświęcenia samego siebie w imię ideałów. To odwaga w obliczu zagrożenia, bezinteresowna szlachetność oraz bunt wobec cierpienia osób słabych i bezbronnych. W Znanym Wszechświecie jednak bohater jest też ważną funkcją społeczną. Dla każdego mieszkańca uniwersum oczywistym jest, że istoty rozumne dzielą się na dwie odmiany: tych, którzy potrafia posługiwać się przedmiotami wykonanymi z nadmetalów oraz osoby tej zdolności pozbawione. Obserwacja ta prowadzi do stwierdzenia, że moralnym obowiązkiem rezonujących z niezwykłą substancją jest chronić osoby, które z nią nie reagują. I tego właśnie proszą mieszkańcy Znanego Wszechświata oczekują od swoich bohaterów, czyli osób posługujących się nadmetalową bronią. A zatem, od twojej postaci.

Nie znaczy to, że musisz koniecznie zostać bezinteresownym obrońcą uciśnionych i pocieszycielem strapionych. Wręcz przeciwnie, wielu użytkowników

nadmetalów nie zrobi nic bez sówitej zapłaty, a inni jeszcze wykorzystają swe możliwości w sposób niegodziwy i zły. Bohaterstwa będą jednak oczekiwać od ciebie prości ludzie, zwłaszcza mieszkańcy mało ważnych światów oraz niewielkich osad, w których nadmetalową broń widuje się nieczęsto, z pokolenia na pokolenie przechodzą jednak historie o zbrojnym w nią bohaterze, który onegdaj ocalił społeczność. W takim miejscu możesz spodziewać się darmowego poczęstunku w karczmie i powszechnego zainteresowania twoją osobą, jakże mile łechcącego próżność. Z drugiej strony, z całą pewnością wieśniacy przyjdą do ciebie ze swoimi problemami, spodziewając się, że je rozwiążesz. Szczęśliwie, rzadko zdarza się, że kłopot jest trywialny i niegodny prawdziwego herosa. Jeśli już mieszkańcy osady poproszą cię o pomoc, możesz spodziewać się walki z bestią pustoszącą okolicę lub bandytami regularnie pobierającymi od wsi haracz. Kmiotkowie będą przy tym przekonani, że uwolnisz ich od prześladowców z czystej dobroci serca i wybałuszą oczy ze zdumienia, gdy przedstawiś im cennik.

W większych ośrodkach, których mieszkańcy są bardziej przyzwyczajeni do widoku posiadaczy nadmetalowych przedmiotów, nie wzbudisz aż takiej sensacji, co nie znaczy, że nikt nie będzie zwracać na ciebie uwagi. Zazwyczaj mieszczanie bardzo cenią sobie stabilizację, a rozrywek im nie brakuje, mogą więc uznać cię za zagrożenie dla ładu i porządku. Kiedy indziej jednak spróbować zwerbować cię dla swoich interesów, skłonić do pomocy - lub bezwstydnie wykorzystać, wiedzą bowiem dobrze, czego potrzeba poszukiwaczom przygód i często próbują to wyzyskać. W każdym razie, nawet jeśli w mieście ktoś poprosi cię o opiekę i pomoc, niemal na pewno nie

ROZDZIAŁ 2

będzie to cała społeczność, jak by się to stało na wsi. Będiesz zatem wyciągał z kłopotów konkretne osoby lub rodziny i otrzymywał znacznie konkretniejsze zlecenia, które w dodatku niemal zawsze przyniosą ci profit. Mieszkańcy dużych ośrodków są bowiem przyzwyczajeni, że w życiu nie ma nic za darmo, a za pomoc należy się wywdzięczyć. Z drugiej strony to w mieście właśnie najczęściej spotkasz się z chłodem, wrogością i podejrzliwością czy próbami wykorzystania.

Inny jeszcze stosunek do posiadaczy przedmiotów z nadmetalą przejawiają elity - a więc władcy, mędrcy, oficerowie czy arystokraci. Dla nich nie jesteś nikim niezwykłym, choćby dlatego, że znakomita ich większość również z niezwykłą substancją rezonuje. Z pewnością jednak nie zostaniesz uznany za zwyczajnego kmiotka, którym ktoś naprawdę wysoko postawiony nie będzie zawracał sobie głowy. Wręcz przeciwnie, niektórzy od razu powitają cię ciepło, doceniając twe męstwo czy poświęcenie, inni zaś okażą jawną wrogość. Nawet jedna osoba zbrojna w nadmetalową broń jest bowiem w stanie poważnie pokrzyżować szyki nikczemnych władców czy skorpumpowanych dowódców. Czy jednak oplecie cię sieć intryg, czy naukowe zainteresowanie, spodziewać się możesz, że elity najpewniej potraktują cię bez zabobonnego lęku, charakterystycznego dla osób mniej bywałych. Być może nawet przyjmą jak swego, lub przynajmniej okażą względy.



Niezależnie więc od tego, czy chcesz wcielić się w osobnika szlachetnego i bezinteresownego, czy też marzysz ci się postać cyniczna lub wręcz nikczemna, jako bohater świata „Crystalicum” skazany będziesz na niezwykłość. Nie dość, że posiadasz ogromną moc, to jeszcze oczekiwać się będzie od ciebie, że zrobisz z niej użytek. I to właśnie powinieneś mieć w pamięci, obmyślając swojego bohatera. Warto zdać sobie sprawę, że różni się od większości przedstawicieli swojego narodu i niekoniecznie musi zachowywać się, postępować czy myśleć jak jego rodacy. Od dziecka wyrastał zapewne w przekonaniu, że nie pisany mu jest codzienny trud i monotonne, choć spokojne życie - od chwili, gdy po raz pierwszy ujął w dłoń swoje nadmetalowe dziedzictwo i poczuł przenikającą go moc, wiedział, że jest osobą wyjątkową. Pamiętaj więc, że obmyślasz prawdziwego bohatera, a Znany Wszechświat, z całym bogactwem oraz różnorodnością, to zaledwie tło dla jego przyszłych dokonań.

Jak opisany jest bohater?

W grze „Crystalicum” o bohaterze mówi się dwoma językami. Pierwszy z nich opowiada jego historię, opisuje wygląd, sposób zachowania, przyzwyczajenia i wszystko to, co składałoby się na kreację postaci filmowej czy książkowej. To właśnie **opis fabularny** bohatera, dzięki któremu zaistnieje on w wyimaginowanym świecie rozgrywki. Opis fabularny odpowiada za to, jak na bohatera reagować będzie świat - czy wzbudzi sympatię, czy strach, jak bardzo rzucać się będzie w oczy i kto przyzna się do znajomości z nim.

Drugim językiem, opowiadającym o bohaterze, jest język mechaniki - czyli wszystkie statystyki, współczynniki i cyferki, dzięki którym możemy zmierzyć możliwości naszej postaci. **Opis mechaniczny** jest niezbędny zawsze, kiedy zachodzi wątpliwość, czy jakaś akcja zakończyła się powodzeniem. Odpowiada on za rzeczywiste kompetencje postaci, czyli to, jak ona zareagować może na świat. To właśnie opis mechaniczny podpowie ci, czy bohater zdoła podnieść ogromny ciężar, przekonać kogoś do swoich racji albo znaleźć skrzętnie ukryty drobiazg.

Obmyślając postać pamiętaj, że żaden z powyższych opisów samodzielnie nie wystarczy, by dobrze bawić się podczas gry i powinieneś wyposażać bohatera w obydwa. Musisz zdać sobie przy tym sprawę, że im

TWÓJ BOHATER

bardziej opisy są zgodne, tym bardziej wiarygodna postać, jeżeli zaś zdarzają się między nimi duże rozbieżności, bohater traci na spójności. Trudniej ci będzie wówczas przekonać samego siebie oraz pozostałych graczy, że jest on osobą z krwi i kości. Powinieneś zatem zadbać, by wszystko, co mówi mechanika, miało odzwierciedlenie w warstwie fabularnej postaci i nie wyposażać jej w takie elementy fabularne, które nie mają pokrycia w mechanice. Bohater o Ciele 7 nie powinien być zatem wątłą dziewczynką (chyba, że tak ogromna siła i sprawność fizyczna będzie u niej w jakiś sposób na miejscu — na przykład dzięki magii). Podobnie, jeśli nie zamierzasz wyposażać swojej postaci w umiejętności związane z wiedzą, raczej nie wpisuj w jej historię lat spędzonych na uniwersytecie. Dalsze rozdziały niniejszego podręcznika przeprowadzą cię przez kolejne etapy tworzenia postaci. Staramy się w nich zawsze opisywać zarówno warstwę fabularną, jak i mechaniczną postaci, byś nie miał problemu z ich spójnością. Zanim jednak przejdziemy do twardych konkretów, zastanówmy się przez chwilę, jak obmyślić ciekawą postać - koncepcja bohatera jest bowiem drogowskazem, dzięki któremu nie przepadniesz z kretesem w gąszczu Umiejętności, Wad, Zalet i wszystkich opcji, w które możesz wyposażać postać.

Jak przygotować ciekawego bohatera?

Znasz już podstawy mechaniki „Crystallium” i wiesz, jak opisuje się bohatera, czas zatem zastanowić się, jak przy użyciu wszystkich umieszczonych dalej narzędzi wykreować postać, którą polubisz. W końcu to właśnie za jej pośrednictwem przeżywać będziesz przygody w Znanym Wszechświecie, trzeba więc zadbać, byś bez trudu i z przyjemnością odnalazł się w jej skórze. Oczywiście, bardzo trudno podsunąć tu jednoznaczny przepis i wszystko zależy od twojego indywidualnych potrzeb i gustu. Postaramy się jednak zaproponować ci kilka sposobów, dzięki którym przygotowujesz takiego bohatera, jakiego sobie wymarzyłeś. Spostrzeżenia te mają charakter sugestii i nie musisz traktować ich jak zasad, przestrzegając za każdym razem, kiedy tworzysz postać. Ba, z czasem wypracujesz pewnie własne pomysły i metody. Tymczasem jednak - zapraszamy do lektury.

Czego chcesz od bohatera?

Pierwszy problem, który należy rozważyć podczas tworzenia postaci jest czysto funkcjonalny: zastanów się, czego oczekujesz od swojej postaci. Na początek powiedz, kogo chciałbyś zagrać - dzięki temu dowiesz się, jak przystąpić do rzeczy. Choć istnieje tyle odpowiedzi, ilu jest graczy na świecie, zasadniczo dzielą się one na trzy odmiany, którymi zajmiemy się poniżej. Nie przejmuj się, jeśli nie pasujesz do żadnego typu, są one bowiem nieco uogólnione. Po prostu zastanów się, która z propozycji najbardziej przypadła ci do serca. Pamiętaj, że żadna z nich nie jest gorsza od innych.

Jeśli w pierwszej chwili przychodzi co do głowy profesja postaci (odpowiadasz: „chcę zagrać magiem” lub „chcę zagrać dyplomata”), znaczy, że powinienes ukierunkować starania przede wszystkim na konstruowanie postaci skutecznej, a więc zacząć od opisanie jej za pomocą mechaniki. Pierwszoplanową rolę będą grały w twoim przypadku cechy i umiejętności. Powinieneś też tak dobierać Zalety, by wspomagały działanie będące osią twojej profesji:



ROZDZIAŁ 2

Urodzonego wojownika w wypadku osób parających się mieczem czy Sympatycznego dla dyplomatów. Nadmierna specjalizacja może spowodować, że twój bohater będzie bezradny wobec problemów innego rodzaju, obuduj go więc dodatkowymi umiejętnościami oraz Zaletami. Pamiętaj jednak cały czas, czego w gruncie rzeczy oczekujesz, by po kilku sesjach nie zacząć narzekać, że bohater jest wadliwie skonstruowany. Czyli, krótko rzecz ujmując, postaraj się, by twój wojownik był możliwie skuteczny w walce a czarownik w rzucaniu czarów. Wówczas jego odgrywanie będzie sprawiało ci przyjemność. Miej też w pamięci, że postać składająca się wyłącznie z współczynników nie bywa ciekawa i nie zaniedbuj pozostałych jej aspektów - historii czy osobowości. Dopisz je jednak do bohatera o gotowych, optymalnie dobranych statystykach i nie daj sobie wmówić że ta metoda jest z jakichś powodów gorsza, niż inne choć pewnie zetkniesz się z taką opinią.

Jeżeli twoją odpowiedzią była rasa lub funkcja fabularna (odpowiadasz: „chcę grać Lodowym Elfem” lub „chcę zagrać mrocznym mścicielem”) najprawdopodobniej interesuje cię przede wszystkim dobra historia. I od niej właśnie zacznij tworzenie bohatera - wybierz na początek rasę, z której się wywodzi oraz zastanów, jak powinien wyglądać (to bardzo istotny aspekt postaci i nie należy go ignorować). Wychodząc od tych dwóch kwestii zajmij się historią postaci, a na końcu wybierz współczynniki oraz cechy charakteru. Jeśli korzystasz z metody uproszczonej, zdecyduj się najpierw na funkcję fabularną, a dopiero potem na

profesję. Nie bój się również sięgać po rozwiązania stereotypowe - przecież po to je stworzyliśmy. Być może Lodowy Elf, który odznacza się szczególną wylewnością jest niezwykły, jeśli jednak decydujesz się na tę rasę, to dlatego, by odgrywać Lodową Twarz - i nie daj się przekonać, że to lenistwo lub brak wyobraźni.

Do ostatniej grupy możesz zaliczyć się, jeśli pierwszym, co przychodzi ci do głowy, jest zastrzeżenie (odpowiadasz: „zagrałbym wojownikiem, który...” lub „zagram Lodowym Elfem, który nie...”). Znaczy to prawdopodobnie, że schematy mechaniczne i fabularne są dla ciebie za ciasne i wolisz stworzyć bohatera jedyne go w swoim rodzaju, zamiast bawić się stereotypami. Dlatego powinieneś wyjść od opracowania osobowości bohatera - zastanowić się, jak będzie się zachowywał, co wywoła na jego twarzy uśmiech, a co spowoduje, że wpadnie w gniew. Następnie zastanów się nad jego historią, by zachowanie znalazło umotywowanie w doświadczeniach z przeszłości, na końcu zaś przejdź do Cech i Umiejętności. Te nie są dla ciebie aż tak ważne. Nie przejmuj się też, jeśli ktoś pomawia cię w związku z tym o brak zmysłu taktycznego lub egzaltację - twój styl jest równie wartościowy, jak każdy inny.

Gdy mniej więcej zdasz sobie sprawę ze swoich gustów zastanów się, w jaki sposób grają koledzy z drużyny. Podczas sesji macie stanowić zgraną paczkę, lepiej więc już na tym etapie wyeliminować potencjalne problemy. Jeśli wasza grupa składa się z osób



TWÓJ BOHATER

o podobnych preferencjach, możesz nazywać się szczęściarzem i korzystać z tego faktu. Jeżeli jednak macie różne gusta postarajcie się, tworząc postaci, stępić w nich te elementy, do których koledzy przywiązują mniejszą wagę. Choć nikt nie może narzucić ci stylu gry, i ty nie powinienesz wymuszać go na pozostałych.

Jeśli więc należysz do osób, które cenią postaci skuteczne, tworząc bohatera, świadomie popełnij drobny błąd podczas dobierania statystyk. Dzięki temu pozostałym członkom drużyny łatwiej będzie zaakceptować twoją postać, nawet jeśli sami nie przepadają za herosami, których podstawową właściwością jest skuteczność. Jeżeli należysz do grupy entuzjastów opowieści, ogranicz ilość wątków, w które twój bohater jest zaplątany, by inni też mieli szansę zabłysnąć. W przypadku typu stawiającego na niezwykłość postaraj się zwracać większą uwagę na dobór umiejętności i nie przeciągaj w nieskończoność scen odgrywania postaci, kiedy pozostali chcą machać mieczem.

Koncepcja postaci

Wiele podręczników do gier fabularnych radzi, by tworzenie bohatera zacząć od opracowania jego koncepcji — czyli wymyślenia, co czyni go niezwykłym i jedynym w swoim rodzaju. Zachęcamy do tego i my, przyznajemy jednak otwarcie, że choć pomysł bywa nieocenioną pomocą podczas budowania postaci, często zdarza się, że efekt końcowy bardzo różni się od początkowego zamysłu. Rozpoczynanie od „opracowania koncepcji” nie zawsze jest dobrym rozwiązaniem, często bowiem pomysł na postać przychodzi do głowy podczas przerzucania podręcznika i bardzo trudno wypracować go „na sucho”.

Przygotowując koncepcję postaci pamiętać musisz o dwóch problemach. Jeśli będzie nazbyt stereotypowa, bohater nie nabierze charakterystycznego rysu, a tobie trudno będzie go polubić. Zbyt złożony z kolei pomysł rozmywa się, trudno go ogarnąć - i w efekcie bohater, w założeniu ciekawy, okazuje się zupełnie nijaki. Najlepiej zatem posłużyć się koncepcją, którą zawrzeć można w jednym zdaniu, z takiego bowiem budulca stworzone są najciekawsze postaci. Wszyscy wiemy, kim był „bandyta, który oddawał swoje łupy biednym” albo „dandys, który w przebraniu walczył ze złem”. Koncepcja skomplikowana: „arystokrata,

będący ostatnim wielkim przedstawicielem swego rodu, który - będąc konserwatystą - musi zmierzyć się z przemianami społecznymi i obyczajowymi” jest wprawdzie cudownym materiałem na powieść lub film psychologiczny, nie nadaje się jednak do gry fabularnej. Podczas gry mamy zwykle zbyt mało czasu, by należycie przedstawiać skomplikowany pomysł (w końcu trzeba jeszcze realizować fabułę i pozwolić na zabawę innym), poza tym postaci mniej złożone lepiej nadają się do przeżywania przygód.

Jak zatem opracować ciekawą koncepcję? Proponujemy skorzystanie z dwóch prostych metod. Pierwsza z nich doskonale nadaje się dla osób, które lubią bawić się mechaniką gry, łatwo bowiem wpaść na pomysł postaci, wychodząc od jej współczynników. Wybierz jedną Umiejętność, jedną Zaletę i jedną Wadę - a następnie zapisz je obok siebie i zastanów, jaka postać mogłaby posiadać je wszystkie. Wybór, dajmy na to, Broni ręcznej, Urodzonego wojownika i Nieprzyjaciela zwierząt od razu podsuwa nam pomysł na gibkiego fechmistrza, który prowadzi nieustające boje ze swoim wiernym, acz złośliwym wierzchowcem, a Znajomość Wszechświata, Twardziel oraz Fobia składają się na obraz Indiany Jonesa, z jego niechęcią go węży. Metodę tę możesz zastosować również w wypadku kompletniej pustki w głowie - wystarczy, że wylosujesz Umiejętność, Wadę oraz Zaletę, a pomysł na bohatera sam się pojawi.

Drugi sposób jest dość zbliżony do pierwszego, nie wymaga jednak używania mechaniki. Naszą postać opisujemy w niej za pomocą dwóch wyrazów, z których jeden nazywa Cechę Typową, a drugi Wyróżnik. Pierwszy z nich to nazwa zajęcia lub typu, do którego bohater przynależy, na przykład: wojownik, czarodziej, uczony, detektyw, krasnolud i tak dalej. Drugi powinien być przymiotnikiem, za pomocą którego opiszemy najważniejszą lub najbardziej charakterystyczną cechę postaci, a zatem: śmiały, roztargniony, mądry, porywczy i podobne. Zestawiając te dwa wyrazy otrzymujemy prosty pomysł na bohatera, który posiada cały zestaw cech przypisywanych swojemu typowi oraz niepowtarzalny rys, nadający mu niezwykłości. Decydując się, na przykład, na detektywa wiemy od razu, że postać będzie spozstrzegawcza, dociekliwa i najprawdopodobniej prawa, „mądry detektyw” będzie jednak kimś w rodzaju Sherlocka Holmesa, „porywczy detektyw” - młodym oficerem śledczym, który bardzo chce się wybić, „roztargniony” zaś postacią komiczną.

ROZDZIAŁ 2

Im bardziej pasować będą do siebie Cecha Typowa i Wyróżnik - jak w zestawieniach „odważny wojownik”, „mroczny mściciel” czy „dociekliwy badacz” - tym bliżej będzie twojej postaci do stereotypu. Jeśli, z kolei, wybierzesz Wyróżnik stojący w jawnej sprzeczności z Cechą, bohater stanie się groteskowy niczym „ponury błazen”, „tchórzliwy szermierz” czy „nieśmiały uwodziciel”. Najlepiej więc postawić na cechy, które zazwyczaj się ze sobą nie kojarzą — przykładem niech będzie „porywczy ambasador” (jak Marco di Mirandeo — choć, oczywiście, popędliwość nie jest pożądaną właściwością dyplomaty) czy „ciekawska uwodzicielka” (w „Znanym Wszechświecie” taką postacią jest oczywiście Raija).

Gdy opracujesz koncepcję bohatera, cały proces jego tworzenia stanie się zdecydowanie prostszy - gdy staniesz oko w oko z zestawem Zalet, Wad i Umiejętności będzie ci łatwiej zdecydować, które właściwe są dla postaci opartej o twój pomysł. Zwróć też uwagę, że uproszczony system tworzenia postaci eliminuje konieczność obmyślania koncepcji, ta bowiem składa się z Profesji i Funkcji Fabularnej („wojownik - przyjaciel”, „mag — mściciel”, „żeglarz — słodki drań”).



Bohater i drużyna

Jak wspomniano powyżej, bohater nie będzie funkcjonować w izolacji - gdy spotykasz się z przyjaciółmi, by grać w „Crystallum”, wasze postaci powinny tworzyć zgraną drużynę. Istnieje wiele metod zawiązywania tejże, z których część podsuwamy Mistrzowi Gry w jego „Podręczniku”, równie dobrze jednak i wy, gracze, możecie zatroszczyć się o przygotowanie interesującej grupy. Tworzenie drużyny jest nadrzędne wobec konstruowania postaci, jeżeli bowiem zdecydujecie się na tę opcję, powinniście w pierwszym rzędzie opracować koncepcję grupy, a dopiero później wymyślić bohaterów, którzy będą do niej pasowali. Drużyną stać się może każde zbiorowisko osób, które uznacie za interesujące fabularnie, od elitarnej grupy najemników, przez paczkę szkolnych przyjaciół, na trupie teatralnej kończąc.

Koncepcja drużyny determinuje charakter przygód, w których będziecie brać udział. I od tego właśnie powinniście zacząć przygotowywanie grupy: jeśli macie ochotę na przygody akcji, powinniście stworzyć drużynę żołnierzy, łowców potworów czy poszukiwaczy skarbów. Jeżeli natomiast interesują was raczej przygody detektywistyczne, powinniście pomyśleć o posterunku straży miejskiej lub grupie znudzonych arystokratów, która dla zabawy tropi tajemnicze zagadki.

Czynnikiem spajającym grupę nie musi być wspólne zajęcie czy miejsce zatrudnienia. Równie dobrze sprawdzają się drużyny rasowe, a więc takie, których wszyscy członkowie wywodzą się z tej samej kultury. Tworząc grupę tego rodzaju można wykorzystać charakterystyczne dla danej rasy motywy: w wypadku Lodowych Elfów drużyna będzie wówczas koterią, w przypadku Krasnoludów rodziną, a postaci wywodzące się z Imperium przynależą będą zapewne do tego samego zakonu. Kolejnym sprytnym sposobem połączenia postaci w grupę jest wykorzystanie tej samej Wady lub Zalety - w większości przypadków można z łatwością określić charakter grupy, której przedstawiciele posiadają ten sam wyróżnik. Przykładowo, postaci będące Urodzonymi wojownikami znakomicie pasują na grupę uczniów tej samej szkoły walki, grupa Rozbitków dzieli tę samą, dramatyczną historię i nauczyła się na sobie polegać, a drużyna bohaterów Zwinnych jak łasica może równie dobrze okazać się trupą linoskoczków, jak gangiem włamywaczy - akrobatów.

TWÓJ BOHATER

Gdy ustalicie już, czym zajmować się będzie drużyna, pora zastanowić się nad bohaterami, którzy wejdą w jej skład. Każdy z nich jest przecież wyjątkowy — i musi zająć w grupie wyjątkowe miejsce, by wszyscy uczestnicy zabawy czerpali z gry równą przyjemność. Warto również wyraźnie rozróżnić od siebie postaci, nadmierne bowiem podobieństwo spowoduje, że Mistrzowi Gry znacznie trudniej będzie przygotowywać wątki poboczne dla wszystkich i wyróżniać waszych bohaterów w stopniu, na jaki zasługują. Opracowując koncepcję drużyny ustaliliście, co łączy waszych bohaterów — teraz więc pora zastanowić się nad tym, co ich różni. Niektóre grupy posługują się w tym celu całym dobrodziejstwem gry, przygotowując postaci, które specjalizują się w rozwiązywaniu różnego rodzaju problemów: w skład drużyny wchodzi wówczas przedstawiciele rozmaitych zawodów, których łączy, na przykład, rasa, przynależność do tej samej kompanii najemników czy fakt, że w dzieciństwie bawili się wspólnie na jednym podwórku. Dzięki temu rozwiązaniu drużyna przygotowana jest na każdą w zasadzie ewentualność i z powodzeniem wyruszyć może na bezdroża Znanego Wszechświata, Mistrz Gry zaś zyskuje pewność, że cokolwiek się jej przydarzy, znajdzie się w niej osobnik zdolny wyciągnąć grupę z kłopotów. Ten właśnie model drużyny często pojawia się w mangach i anime o tematyce fantasy oraz najbardziej klasycznych grach fabularnych: grupa składa się w nich z wojownika -

obrońcy, czarownika, złodziejaska zajmującego się wszystkim, co wymaga subtelności oraz kogoś, kto potrafi przyjać uleczyć.

Innym wartym rozważenia modelem jest jednak drużyna „jednoprofesyjna”, w której wszyscy trudnią się tym samym. Pozornie jest ona niezmiernie ograniczona, lecz jedyną konsekwencją będzie tu mocniejsze sprecyzowanie charakteru przygód: grupa wojowników koncentrować się będzie na walce, drużyna czarodziejów zaś bawić się w Harry'ego Pottera. Zaletą tego modelu jest fakt, że metodą rozróżniania członków grupy nie jest identyfikacja z zajęciem, lecz z osobowością i funkcją fabularną, co daje szersze pole do opisu miłośnikom odgrywania postaci. Trzeba być przecież osobą niezwykłą, by odróżnić się od czterech innych złodziejasek. Jeśli zdecydujecie się na taki rodzaj drużyny, polecamy skorzystać z uproszczonego systemu tworzenia postaci i wybrać dla wszystkich bohaterów tę samą Profesję i różne Funkcje Fabularne - w ten sposób osiągniecie najbardziej spektakularne efekty. Nie obawiajcie się przy tym, że grupa co i rusz napotykać będzie na trudności oraz przeciwników, których przy ograniczonym potencjale nie zdoła przezwyciężyć. Mistrz Gry wie przecież, z czym umiecie sobie poradzić i nie postawi was w sytuacji bez wyjścia - a przynajmniej nie bez wyraźnego powodu.



Tajemniczy obrońcy

Znany Wszechświat posiada długą tradycję zamaskowanych obrońców prostych ludzi, którzy poświęcają się walce z niesprawiedliwymi władcami. Powody, dla których kryją swoją tożsamość, bywają bardzo różne: niektórzy nie chcą narażać swoich bliskich, inni gardzą próżną chwałą, kolejni wreszcie sami wywodzą się spośród arystokracji, nie mogą jednak w inny sposób wyrazić sprzeciwu wobec zaistniałej sytuacji. Różni ich również sposób działania - tajemniczy Nietoperz z Miasta Astrologów ukochał, na przykład, mroki nocy i tylko nieliczni widzieli jego sylwetkę, przemykającą wśród wysokich wież, podczas gdy wywodzący się ze Smoczego Królestwa el Mujomor działa zawsze publicznie, karząc niegodziwych przy świadkach, a następnie umykając pogoni. Błękitny Rycerz, obrońca uciśnionych z Imperium Kryształowego, zupełnie się nie kryje, odprawia jednak podniesienia przyłbicy pełnej zbroi, zaś tajemniczy Upiór, działający na terenie stolicy Cesarstwa Lodowych Elfów dba, by nikt, kto ujrzy jego twarz, czy też maskę, nie uszedł z życiem.

ROZDZIAŁ 2

Kiedy już przygotujecie drużynę i postaci powinniście zastanowić się nad miejscem, jakie zajmie w drużynie każda z nich. I nie chodzi tu bynajmniej o to, kto zajmie się czarowaniem, a kto drużynę będzie ochraniał. Gdy zaczniecie grać, wasze postaci nabiorą życia i zaczną wchodzić ze sobą w interakcję - i już na tym etapie warto zastanowić się, kto będzie grupie przewodził - jeśli w ogóle będzie miała przywódcę - i czy ewentualna rywalizacja bohaterów nie przerodzi się w konflikt. Z czasem stosunki pomiędzy postaciami zaczną ewoluować i dojrzewać. Niektórzy bohaterowie zaczną darzyć się przyjaźnią, czy nawet miłością, a inni będą rywalizować i kłócić się. Nie ma w tym nic złego, póki pamiętacie, że stanowicie drużynę, a postaci nie są graczami, którzy się w nie wcielają. Niewielka sprzeczka czy próba udowodnienia innemu bohaterowi swojej wartości może być miłym dodatkiem do sesji, ale kiedy zaczną przekształcać się w otwarty konflikt, może to doprowadzić do rozpadu grupy i popsucia zabawy innym. Ponadto, miejcie cały czas świadomość, że nie należy przenosić emocji ze świata gry - zwłaszcza bardzo mocnych, jak miłość czy niechęć - do świata rzeczy-

wistego. Nie ma nic złego w romansie między bohaterami, ale nie musi on oznaczać od razu, że i grający nimi muszą darzyć się uczuciem - jeśli nie jesteście pewni, czy potraficie wyraźnie te rzeczy rozgraniczyć, nie decydujcie się w ogóle na wątki romansowe czy konflikt, by nie wpakować się w jak najbardziej rzeczywiste problemy.

Mistrz Gry a tworzenie postaci

Zdarza się niekiedy, że prowadzący przygotowuje w cichości ducha fabułę, a gracze, przyszedłszy na sesję, wyciągają z teczek świeżo przygotowane postaci i zabierają się do rzeczy. Choć nie ma w tym właściwie nic naganego, zachęcamy, by prowadzący brał udział w procesie tworzenia postaci i drużyn od początku do końca. Mało tego, uważamy, że gracze powinni konsultować z nim każdy wybór, którego dokonują i prosić o akceptację historii postaci, profesji - w ogóle wszystkiego, co składa się na opis bohatera. I by posłusznie podporządkowali się, kiedy Mistrz Gry się na coś nie zgadza lub zabrania wyboru wymarzonej Zalety czy Umiejętności. Pamiętajcie, że to on ma w głowie zarys serialu i wie, w jakich przygodach postaci będą uczestniczyć. Może się więc zdarzyć, że jakaś statystyka w ogóle nie zagra podczas całego sezonu i Mistrz chce oszczędzić wam niezadowolenia, kiedy nie będziecie mogli jej użyć, a jednocześnie nie może z jakiś względów tak zmodyfikować scenariusza, by ją w nim uwzględnić. Jeśli prowadzący czegoś wam zabrania, wiedźcie, że ma na uwadze dobro serialu i waszą podczas niego zabawę.



Najemni bohaterowie

Wiele osób rezonujących z nadmetałem stara się uczynić tę moc źródłem swojego utrzymania. Niektórzy wędrują w poszukiwaniu zajęcia, oferując swój miecz każdemu, kto jest gotów za niego zapłacić, inni zaś szukają podobnych sobie i formują grupy najemnych herosów. Najwyżej na drabinie społeczeństwa najemników znajdują się kondotierzy - najemni dowódcy,

walczący w niekończącej się wojnie Dziewięciu Miast. Znakomicie wyszkoleni i pozbawieni skrupułów, słyną z tego, że notorycznie zmieniają strony, to jednak nie przeszkadza im zarabiać olbrzymich pieniędzy. Niektórzy z nich cieszą się przy tym ogromną popularnością, bywają na salonach, a młodzi mieszkańcy napowietrznych platform kolekcjonują wyobrażające ich obrazki. W ten właśnie sposób osoby, które zaczynały jako prości najemnicy, mogą dojść do wielkich szczytów - zdarzyło się nawet, iż pewien kondotier, zakończywszy karierę żołnierza, objął władzę w jednym z Miast.

TWÓJ BOHATER

Karta bohatera

Jak widzisz, opis bohatera składa się ze sporej ilości elementów - od wyglądu i historii począwszy, na ekwipunku, który posiada, skończywszy. By spamiętać to wszystko i bez trudu zaznaczać wszystkie zmiany, które pojawią się w czasie gry, posługiwać się będziesz kartą bohatera. W większości znanych gier jej wzór zamieszcza się na końcu podręcznika, by gracze mogli bez trudu ją skopiować i wypełnić. Tak przygotowaną kartę bohatera znajdziesz nie tylko w niniejszym podręczniku, ale również na stronie internetowej Crystalicum i dołączonej do podręcznika płytce. Każdą tabelę i sposób jej wypełniania omówimy osobno, w kolejnych rozdziałach „Przewodnika”.

Karta postaci to rzecz niezmiernie istotna, jest bowiem jedyną fizyczną reprezentacją twojego bohatera. Podczas gry będziesz zapisywać na niej wszystkie dodatkowe informacje na jego temat, zaznaczać zmiany współczynników czy szkicować jego portret. Jest też niepowtarzalną pamiątką wszystkich przygód, które przeżyjesz w skórze twojej postaci i im bardziej osobisty charakter jej nadasz, tym milej będzie ci z nią obcować, tak w czasie gry, jak i po zakończeniu serialu. Jej wypełnianie zaczniesz oczywiście na etapie tworzenia bohatera - i skoro dysponujesz już jego koncepcją, wiesz, jak wyglądać może drużyna i masz akceptację Mistrza Gry, nie pozostaje nam nic innego, jak przystąpić do jego kreacji.

Pamiętaj jednak jeszcze o jednym. Gdy siadasz do gry po raz pierwszy, twoja postać, choćby nie wiem jak przygotowana, zawsze jest tylko szkicem, który dopiero podczas zabawy zmieni się w osobę z krwi i kości. Jest całkiem prawdopodobne, że po pierwszych kilku sesjach odkryjesz, że pewne wybory, których dokonałeś na etapie kreacji, nie pasują zupełnie do postaci i najchętniej byś je zmienił. Nie ma w tym nic złego, jeśli tylko twój Mistrz Gry się na to zgodzi. Tymczasem, skoro zapoznałeś się już ze wszystkimi naszymi spostrzeżeniami, pozostaje ci tylko jedno - usiądź wygodnie, stwórz postać i ruszaj na spotkanie przygody. Znany Wszechświat czeka na ciebie.





Rozdział 3

OPIS FABULARNY

Bohater i fabuła

Jak zauważyliśmy w poprzednim rozdziale, o postaci mówić można dwojako — językiem opisu fabularnego oraz opisu mechanicznego. W niniejszym rozdziale zajmiemy się rym pierwszym — pamiętaj jednak, że wszystko, o czym tu mówimy, ma wyłącznie charakter propozycji. Opis fabularny nie jest ani tak ścisły ani restrykcyjny, jak mechaniczny, ten drugi musi być bowiem w stu procentach zgodny z zasadami gry. Ważne tylko, byś obmyślając wygląd i historię postaci pozostał wierny założeniom świata „Crystalicum” — jeśli bohater ma się w nim odnaleźć, musi być jego częścią, a to znaczy, że powinieneś stworzyć jego przeszłość w oparciu o kultury ras Znanego Wszechświata i nadać mu wygląd właściwy jego mieszkańcom. Zresztą, to właśnie od wyglądu rozpoczniemy nasze rozważania.

Efektowność

Zanim zaczniemy zastanawiać się nad szczegółami opisu fabularnego bohatera, musisz zapoznać się z naczelną regułą rządzącą fabułą „Crystalicum” — jest to zasada efektowności. Znany Wszechświat jest miejscem pełnym cudów: wielobarwna przestrzeń, w której

lśnią światła wielu słońc, dumne, latające okręty, pyszne mundury Lodowych Elfów, potężne broje Rycerzy Kryształowych czy przepych otaczający Astończyków zaprojektowane są tak, by oszałamiać efektownym, nieomal przesadnym wyglądem. Twój bohater nie powinien być w tym względzie wyjątkiem, i kiedy o nim myślisz, wyobrażaj sobie osobę zupełnie niezwykłą. Wymyśl zatem, dlaczego będzie się wyróżniał tak bardzo, że każdy mieszkaniec Znanego Wszechświata na pierwszy rzut oka ujrzy

Fabularny opis bohatera - skrót

Gdy przygotowujesz opis fabularny postaci, pamiętaj o następujących kwestiach:

- **Wygląd.** Jak postać się prezentuje? Co odróżnia ją od przedstawicieli jej rasy? Jak się ubiera? Jak wygląda jej nadmetalowe dziedzictwo?
- **Motywacja.** O czym postać marzy? Jakie snuje plany? Co chciałaby osiągnąć i po jakie środki gotowa jest sięgnąć?
- **Historia.** Gdzie bohater się urodził? Jakie miał dzieciństwo? Kim byli jego rodzice? Dlaczego opuścił dom?
- **Tajemnica.** Element historii, proponowany przez Mistrza Gry. Tworzy związek między postacią a fabułą serialu.
- **Osobowość.** Jak bohater się zachowuje? W co wierzy? Jak reaguje na zagrożenie, a jak na przyjemności?
- **Wyróżniki.** Jak postać ma na imię? Jeśli chcesz, możesz również stworzyć jej portret i wymyślić dla niej motyw muzyczny.

ROZDZIAŁ 3

w nim herosa — czy uwagę przyciągać będzie niecodzienna fryzura i sposób ubierania, czy siła spojrzenia, niezwykle głośno albo ogromny wzrost. W „Crystallum” nie wcielasz się w jednego z wielu, członka bezimennego tłumu, który wygląda i zachowuje się pospolicie. Każdy bohater Znanego Wszechświata jest wyjątkowy i niepowtarzalny, takim więc powinienes go uczynić. Uważaj jednak, by nie popaść w przesadę - czasem efektowność i groteskę dzieli tylko jeden krok.

Wygląd bohatera

Wygląd postaci bardzo często bywa pomijany lub kwitowany sformułowaniem w rodzaju: „wiek: w sam raz, oczy: dwoje, włosy: ma”. W „Crystallum” prezenca bohatera pełni jednak bardzo ważną rolę, a jej konsekwentne przedstawianie oraz odgrywanie może ci przynieść bardzo dużo satysfakcji. Wygląd postaci jest najważniejszy właśnie dla ciebie, praktyka uczy bowiem, że pozostali uczestnicy zabawy najpewniej i tak wyobrażać sobie będą ciebie, ubranego w kostium: w końcu przez cały czas na ciebie patrzą. Niech cię to jednak nie zraża. To ty musisz wyobrażać sobie swoją postać, im lepiej bowiem zobaczysz ją oczyma duszy, tym przyjemniej będzie ci zanurzać się w wyimaginowanym świecie „Crystallum”.



Tatuaze

Wśród Rycerzy Kryształowych, zwłaszcza w Zakonie Ziemi i Zakonie Ognia, wielką popularnością cieszą się tatuaze. Tatuaze Zakonu Męskiego wykonywane są w tych miejscach ciała, których dotyka

fragment zbroi z wprawionym Kryształem oraz na dłoniach i twarzach. Czarne, zawiłe wzory wykonuje się zawsze, gdy Rycerz dokona ważnego czynu, a wybór miejsca związany jest z rangą i charakterem czynu. Paladonny z kolei znaczą w ten sposób twarz, gdy podejmują się jakiegoś zobowiązania - po wypełnieniu zadania tatuaz jest magicznie usuwany.

Zabierając się do rzeczy możesz obrać jedną z dwóch dróg. Pierwsza z nich zakłada korzystanie z zasobów Znanego Wszechświata - jeśli nią podążysz, twój bohater będzie wyglądał na mieszkańca tego uniwersum. Ubierzesz go tak, jak zwykli się odziewać przedstawiciele jego rasy i profesji, nadasz mu też charakterystyczne cechy właściwe jego krajanom. Drugi sposób czerpie z tradycji mangi i, przede wszystkim, gier konsolowych. To w nich bohater wygląda w sposób absolutnie niepowtarzalny: ubiera się i czesze maksymalnie efektownie, a jego cechy charakterystyczne nie muszą mieć nic wspólnego z kanonem rasy, która wydała go na świat. Może mieć zupełnie dowolny kolor włosów i oczu, ubierać się na modłę nijak nie związaną z kanonami mody.

Pierwsza z metod ma tę zaletę, że przy jej użyciu uzyskasz postać, która będzie spójnym elementem Znanego Wszechświata. Dlatego polecamy ją szczególnie graczom, którzy zainteresowani są uniwersum i wiedzą, że stworzone przez nas kultury, miejsca i obyczaje będą odgrywać ważną rolę podczas ich sesji. Podkreślając wyglądem przynależność do jednej z ras, stają się automatycznie częścią skomplikowanego systemu zależności, łączącego państwa „Crystallum”, mogą powołać się na swoje korzenie i uczestniczyć w życiu Wszechświata. Jeśli decydujesz się na tę metodę, zacznij wyobrażanie sobie postaci od stworzenia obrazu typowego przedstawiciela jej rasy i profesji.

Następnie zastanów się, co ją wyróżnia i czyni wyjątkową - a potem dopracuj kilka szczegółów.

Druga metoda, nawiązująca do tradycji gier konsolowych, pozwoli ci dać upust swojej wyobraźni. Nie krępuj się kanonami, które stworzyliśmy: są dobre dla bohaterów drugoplanowych. Twoja postać ma być jedyna w swoim rodzaju: podkreśl to jej ubiorem, kolorem włosów, przyzwyczajeniami i znakami szczególnymi. Przygotuj się jednak na to, że w ten sposób wyrzucasz ją ze społeczności Znanego Wszechświata. Gdziekolwiek się pojawi, wzbudzać będzie sensację i prawdopodobnie nigdy nie znajdzie się w miejscu, do którego przynależy: nawet w domu jej ekscentryczny

OPIS FABULARNY

wygląd budził będzie niekoniecznie pozytywne emocje. Pamiętaj też, że heros wywodzi się ze Znanego Wszechświata i nie może posiadać elementów, które nie pasują do uniwersum: na przykład mechanicznej protezy ręki, celownika optycznego wbudowanego w oko czy czegoś w tym stylu.

Dobrze również, byś przed wymyśleniem wyglądu postaci porozumiał się z pozostałymi członkami drużyny i uzgodnił metodę, którą się posłużycie. Grupy złożone z postaci wiernych modzie oraz obyczajom panującym w Znanym Wszechświecie oraz bohaterów dziwacznych są niespójne - najlepiej, byście wszyscy posługiwali się tym samym sposobem opracowywania wyglądu postaci lub uzgodnili rozsądny kompromis.

Składniki wyglądu postaci

Stworzenie wyglądu bohatera może wydawać się dość trudne, zwłaszcza że powinien być tak niecodzienny. Szczęśliwie, mechanika i świat gry podsuwają ci wiele narzędzi, którymi możesz wspomóc wyobraźnię. Omówimy je poniżej: pamiętaj, że nie musisz stosować ich wszystkich. Wybierz te wskazówki, które najlepiej pasują do tworzonej właśnie postaci i postaraj się przy ich pomocy skonstruować postać, którą wyraziście i bez trudu zobaczysz oczyma duszy.

Najważniejszymi narzędziami, pomocnymi podczas przygotowania wyglądu postaci są: fasa oraz zajęcie, którym bohater się trudni. Ta pierwsza determinuje najważniejsze cechy jego wyglądu, wiadomo bowiem, że Lodowy Elf będzie miał skórę o delikatnie błękitnym odcieniu, a Astończyk - puchary ogon.

Jeśli decydujesz się wykorzystać stereotypy, które stworzyliśmy, wyobraź sobie typowego przedstawiciela rasy, z której bohater się wywodzi, a następnie nadaj postaci jedną, i tylko jedną, cechę, która wyróżniać go będzie na tle rodaków. Jeden detal tego rodzaju wystarczy, by nadać postaci unikatowy charakter, a wyposażanie jej w dalsze szczegóły wprowadziłoby niepotrzebne zamieszanie i zaciemniło wyrazisty wizerunek: w „Znanym Wszechświecie” pojawiło się czterech Lodowych Elfów, z których każdy odznaczał się tylko jedną cechą: Tryfillos i Eirene wyróżniali się oczami, a Gerasimos Pagos i Cesarz fryzurą. To jednak wystarczyło, by ich odróżnić. Wyróżnik posta-



ci powinien pasować do jego rasy: zdarzają się Krasnoludy jednookie, rude, kulawe, przystojne - ale nie skośnookie, o włosach uczynionych z lodu, kurzych stopach i tak dalej.

W metodzie mangowo-konsolewej również zdecyduj się na jeden element wyróżniający, niech to jednak będzie coś zdecydowanie dziwnego: czerwone futro u Ka-Dis, białe oczy Lodowego Elfa lub zupełnie współczesna fryzura Rycerza Kryształowego. Oprzyj się jednak pokusie mnożenia elementów i pozwól, by na razie twój bohater był „cętkowanym Ka-Dis” lub „wytatuowanym krasnoludem” - a nie „łysym, jednookim krasnoludem o twarzy przeciętej blizną, brodzie zaplecionej w dziesiątki warkoczyków i szmaragdowym oku” - tak wielu cech charakterystycznych nikt nie spamięta.

ROZDZIAŁ 3

Następnie zastanów się, czy twój bohater ma wyglądać na przedstawiciela swojej profesji. Z większością zajęć wiąże się pewne stereotypy, w myśl których wojownik jest doskonale umięśniony, marynarz od stóp do głów wytatuowany, a czarodziej ma długą brodę i szpiczastą czapkę. Z tych wyobrażeń możesz skorzystać i ty, albo przyjmując je z dobrodziejstwem inwentarza, albo stając okoniem i tworząc postać, której wygląd będzie przeczył zajęciu, które wykonuje. Tak postąpiliśmy w wypadku wuja Marca, który jest zwałistym olbrzymem z mieczem na plecach, trudni się jednak dyplomacją i szpiegostwem. Podobnie i ty możesz wymyślić wojownika, który wygląda na wymoczkowatego łalusia czy czarodzieja o twarzy wioskowego głupka.

Jeśli stawiasz na zgodność z kanonem, wygląd powinien świadczyć również o pochodzeniu i dotychczasowym życiu bohatera — powinien ubierać się w sposób przyjęty w swojej ojczyźnie. Jakość ubioru zaświadcza o pochodzeniu bohatera - gdy nosi się praktycznie, można przypuszczać, że wywodzi się z rodziny uboższej niż osoba, która lubi się stroić. Dotychczasowe przeżycia postaci również odciskają mogą piętno na jej wyglądzie - dobrze jest przyjąć, że jeśli przeżywała wcześniej jakieś przygody, z każdej wyniosła jakąś pamiątkę w postaci drogiego elementu drobiazgu, ciekawego elementu stroju czy chwalebnej blizny. Jeżeli natomiast porzuciła właśnie dom, może posiadać coś, co przypomina jej rodzinne gniazdo:



medalion, który otrzymała od matki, miecz ojca czy starą mapę, którą dziadek przywiózł z dalekiej wyprawy i zawsze twierdził, że wskazuje drogę do ukrytego skarbu. Takie drobiazgi nie tylko dodają postaci smaku, lecz podsuwają Mistrzowi Gry pomysły na dodatkowe wątki w serialu.

Projektując postać na modłę konsolową zapomnij o tym, jak ubierają się jej rodacy. Określ za to, jakie elementy bohatera chcesz strojem podkreślić: czy ma wyglądać na osobę ponurą i niebezpieczną, czy emanować wręcz bohaterstwem. Czy bardziej odpowiada ci opinia wampa, czy niewinnej lili, twardziela, czy łalusia. Następnie zaprojektuj ubiór, który korespondować będzie z wizerunkiem herosa. Dobry efekt osiągnąć możesz, ubierając postać w sposób zgodny ze stereotypem, a następnie wymieniając elementy takiego kostiumu na dziwaczne i niespotykane. Zamień więc atlasową pektynę na płaszcz spleciony z różnobarwnych rzemyków, klejnoty w biżuterii na maleńkie żywiolaki Ziemi, a wysokie buty powycinaj w fantazyjne kształty. Strój możesz uzupełnić, analogicznie jak w alternatywnej metodzie, pamiątkami z przeszłości bohatera - zachowują one tę samą moc wzmacniania charakteru postaci i podsuwają pomysły prowadzącemu.

Wpływ na wygląd postaci mają również wszystkie jej współczynniki. Najbardziej oczywistym tworzywem wydają się być Cechy, to jednak tylko złudzenie. Oczywiście, ktoś o wysokim Ciele może być potężnie zbudowany, a osobę o ogromnym Duchu będzie otaczać aura charyzmy, zwróćmy jednak uwagę, że możliwa jest kombinacja odwrotna: ktoś szczupły i niepozorny może odznaczać się dużą siłą, a osoba o twarzy wesołego idioty - przenikliwym umysłem. Najmniejszy z kolei wpływ na wygląd bohatera mają Umiejętności — nikt nie ma wypisane na twarzy, że jest wybitnym szermierzem lub przeciętnym tropicielem i co najwyżej ekwipunek oraz drobne przyzwyczajenia mogą sugerować, co heros potrafi.

Dlatego opracowując wygląd postaci powinienś zwrócić uwagę przede wszystkim na to, by odzwierciedlał jej Wady i Zalety. Mając w pamięci fakt, że to one właśnie czynią postać wyjątkową, postaraj się zaprojektować wygląd bohatera uwzględniając każdy atrybut tego rodzaju. Niektóre z nich, jak Urodziwy, Atrakcyjny czy Mania czystości przekładają się bezpośrednio na prezencję, związek innych — na

przykład Oczytanego lub Niemuzykalnego - z wyglądem fizycznym jest bardziej dyskusyjny. W takim wypadku posłużyć się można drobiazgiem, sugerującym ich istnienie, jak okularki w wypadku Oczytanego, lub przerzucić je na zachowanie postaci. Tak czy inaczej, Wady i Zalety towarzyszyć powinny postaci przez cały czas - masz je po to, by się nimi bawić.

Ostatnim czynnikiem wpływającym na wygląd bohatera mogą być Cechy Charakteru. Oczywiście, realizują się zwykle w odgrywaniu, jeśli jednak chcesz je dodatkowo podkreślić, pamiętaj, że w potocznym myśleniu niektóre cechy osobowości przekładają się na wygląd — zwłaszcza, gdy tworzysz postać metodą konsolową. Najwyraźniej widać je w spojrzeniu - wystarczy powiedzieć, że oczy twojej postaci są zimne, a zasugerujesz jej okrucieństwo, brak litości czy szczególne opanowanie. Analogicznie, oczy ciepłe kojarzą się z cechami pozytywnymi — serdecznością, hojnością i ogólnym miłosierdziem. Charakter przenosić się może również na twarz, postawę i ubiór - bohater roztargniony może mieć krzywo zapiętą koszulę, a fanfaron strój podkreślający jego wyjątkowość.

Na związek ubioru z osobowością powinienś zwrócić szczególną uwagę, gdy postać ma wyglądać jak bohater gry konsolowej. Stroje utrzymane w ciemnej tonacji i seksowne sugerują bowiem do razu, że bohater nie jest osobą o krystalicznym charakterze - niekiedy uzupełnia się je nawet o drobne atrybuty nikczemności, jak spinki w kształcie czaszek, kołnierze stylizowane na nietoperze skrzydła czy przyczepione tu i ówdzie łańcuchy. Analogicznie, postać, która ma być nieskalanie pozytywna ubiera się na białe i złote, nosi grzeczną fryzurę, wstążki i kwiaty.

Elementem, który powinien stanowić zwierciadło charakteru bohatera - i którego nie należy w żadnym razie zaniedbywać - jest nadmetalowe dziedzictwo. Z nadmetalów wyrabia się w Znany Wszechświecie najrozmaitsze przedmioty - i choć dominują wśród



Tacy sami - lecz inni

Jak powszechnie wiadomo, gnomy odznaczają się identyczną powierzchownością - dlatego obsesyjnie usiłują odróżniać się od innych przedstawicieli swojej rasy strojem. Część z nich kopiuje sposób ubierania się innych ras i w Mieście

Gnomów nie jest niczym niezwykłym widok przedstawiciela tej rasy, skrytego za maską rodem z Dziewięciu Miast, rozmawiającego z przyjacielem w astońskim turbanie czy mundurze Lodowego Elfa. Inne wymyślają dziwaczne kreacje - do ulubionych przez gnomy elementów stroju należą buty na koturnach, które dodają im wzrostu, koronki, klamery, skórzane paski, ozdobne kubraki, niezwykle nakrycia głowy oraz niezwykle fryzury, często zafarbowane na dziwaczne kolory. Produkują nawet specjalny preparat, który pozwala im zabarwiać tęczówki oczu, by przydać im niepowtarzalności.

nich pancerze, broń i magiczne fokusy, widok nadmetalowej biżuterii, kielichów, narzędzi nawigacyjnych a nawet rzeźb nie jest wcale niezwykły. Wybierz przedmiot, który pasuje do zajęcia twojego bohatera i nadaj mu wygląd, podkreślający osobowość herosa. Przykładowo, jeżeli decydujesz się na najpowszechniejsze chyba dziedzictwo: miecz, zaznaczasz, że twojej postaci nie obca jest walka. Miecz może jednak wyglądać rozmaicie: potężne, dwuręczne ostrze sugeruje, że bohater jest brutalny i potężny niby Conan Barbarzyńca. Prosty, pozbawiony ozdób, długi miecz kojarzy się z rycerstwem i całym bagażem cnót: honorem, szlachetnością i pobożnością. Broń przypominająca katanę odsyła z kolei do cnót samuraja, czyli wierności, posłuszeństwa oraz gotowości na śmierć. Ostrze wąskie, delikatne, przywołujące na myśl rapier, podkreśla, że bohater jest nie tylko żołnierzem, lecz i arystokratą, a czarny miecz obwieszony łańcuchami oraz symbolami śmierci sugeruje, że heros odznacza się niekoniecznie kryształowym charakterem.

Pamiętaj też, że zarówno wygląd postaci, jak i jej dziedzictwa, może ulegać z czasem zmianom. Na razie nie przejmuj się tym przesadnie, miej jednak świadomość



Śmierć ma twoje oblicze

Corrado Specchio, szermierz z Miasta Twarzy, zalicza się nie tylko do największych fehmistrzów Znanego Wszechświata - budzi również powszechne przeżalenie. Ci, którzy uszli z życiem, skrzyżowawszy z nim ostrze, nieomal jednomyślnie opisują grozę, jaką wzbudził w nich przeciwnik, który, zgodnie ze zwyczajem swojej rodziny, nosi na twarzy maskę - zwierciadło. Dlatego właśnie w chwili, gdy Corrado zbliża się do przeciwnika, by zadać mu ostateczny cios, nieszczęśnik dostrzega nagle, że spod szerokich skrzydeł kapelusza wyłania się jego własna twarz, odbita w lustrze maski. Świadomość, że śmierć nosi twoją twarz, potrafi zmrozić serce nawet najodważniejszego wojownika.

domość, że wyobrażenie, które stworzyłeś, jest tylko punktem wyjścia dla wizerunku herosa, obrastającego z czasem w coraz większą potęgę i chwałę.

Motywacja bohatera

Każdy mieszkaniiec Znanego Wszechświata ma jakieś marzenia, ambicje i plany - twój bohater nie powinien być pod tym względem wyjątkiem. Gdy ustalisz już, jak twoja postać wygląda, musisz zastanowić się - to bardzo istotne! - do czego dążyć będzie podczas swych przygód. Czy chciałby uczynić Znanego Wszechświat lepszym miejscem, ocalić rodzinny świat, wyrwać się z nędzy, doprowadzić do końca rodową vendettę, odnaleźć zaginionego krewniaka, a może pragnie, by jego czyny zapamiętano na zawsze? To z powodu swojej motywacji bohater opuścił bezpieczne pielesze i ruszył na szlak przygód - i to dzięki niej prowadzący wie, jak skłonić swojego bohatera do udziału w scenariuszu, a więc zapewnić ci dobrą zabawę.

Motywacja wynika często z historii postaci i jest rezultatem przeżyć, które naznaczyły jej osobowość - może jednak brać się z wrodzonych predyspozycji charakteru. Drugi wariant pozwala tworzyć postaci znacznie bardziej jednoznaczne, wiadomo bowiem, że osoba ambitna pożąda sukcesów lub władzy, chciwiec da się kupić, a osoba szlachetna nie znieśnie, by w jej otoczeniu działało się zło. Możesz więc równie dobrze wymyślić historię, która kryje się za dążeniami postaci („jestem szóstym dzieckiem ubogiego smolarza

i wiem, co to nędza. I nigdy już nie chcę jej zaznać.”), jak związać motywację z jedną z cech charakteru. Nie wszystkie nadają się do tego równie dobrze: możesz się nieźle napocić, nim wymyślisz, w jaki sposób fakt bycia „opanowanym” lub „bezlitosnym” skłania herosa do działania. Z drugiej strony, „ciekawski”, „kochliwy” czy „rycerski” bohater aż prosi się o wpłatanie w przygodę.

Jeśli chcesz, by motywacja herosa była związana z jego historią, czeka cię więcej pracy. Wiedz jednak, że dzięki tej metodzie postać staje się głębsza oraz bardziej prawdopodobna, zwłaszcza, jeśli gracz początkowo ukrywa przed drużyną, co popchnęło go do opuszczenia domu. Wydarzenie, leżące u podstaw motywacji bywa często dramatyczne, jak brutalne morderstwo rodziców, za sprawą którego bohater postanowił walczyć z przestępczością, przypadkowa tragedia, której był sprawcą, niesłuszne posądzenie o zbrodnię, kłótnia z rodzicami czy spotkanie z kobietą, która następnego ranka przepadła jak sen złoty. Postać może również poszukiwać leku na rzadką chorobę, na którą zapadł któryś z jej bliskich, uciekać przed nieprzyjacielem czy starać się oczyścić swoje imię. Za wszystkimi motywacjami tego rodzaju kryje się historia, która, gdy dobrze ją opowiedzieć, wzbudza sympatię do naszego bohatera, nadaje mu interesujący rys i powoduje, że łatwiej ci będzie go odgrywać.

Interesującym pomysłem jest też postać o motywacji zerowej, która rusza w świat z czystym kontem - właśnie ukończyła szkołę i usamodzielniała się, stara oderwać się od nudy codziennej egzystencji czy

OPIS FABULARNY

realizuje marzenia o podróżach. Wówczas punktem wyjścia pierwszej przygody będzie nie chęć realizacji jakiegoś zamierzenia, lecz sytuacja, w którą bohater wpakował się przypadkowo. Postać, którą po Wszechświecie gna splot okoliczności, szczególnie dobrze sprawdza się w konwencji awanturnej. Taki stan rzeczy nie może jednak trwać zbyt długo i po jakimś czasie bohater powinien obrosnąć w zamiary, dążenia i plany. Przykładem takiego herosa jest Marco di Mirandeo, którego przygody rozpoczynają się od splotu przypadków, od pewnego jednak momentu konsekwentnie przyswieca mu określony cel: próbuje wrócić do domu.

Niektórym graczom kuszące wydać się może wcielenie w postać cyniczną, która niczym się nie ekscytuje, o niczym nie marzy, a decyzje podejmuje rozważwszy rachunek zysków i strat. Przykładem bohatera tego rodzaju będzie najemnik, który robi tylko to, za co mu płacą, w dodatku nie ma oporów przed zdradą, jeśli jest korzystna. Oczywiście, odgrywanie takiej postaci przynosi satysfakcję, wiąże się jednak z tym samym problem, jaki wynika z motywacji zerowej - nie można jechać na tym koniku zbyt długo. W pewnym momencie bohater musi zaangażować się emocjonalnie, lub odwieś miecz na kołek zyskawszy wystarczająco dużo, by zapewnić sobie spokojną przyszość.

Cynizm może być również powodem konfliktów z drużyną, uważaj więc nadmiernie eksponując taką właśnie motywację postaci - kompani nie zechcą ci ufać. Z drugiej strony, wcielanie się w postać, która wplątuje się w jakąś sprawę dla pieniędzy, stopniowo jednak zaczyna w nią wierzyć i coraz mocniej się angażować jest dobrze znanym tematem literackim i filmowym, którego odegranie może dostarczyć wielu niezapomnianych wrażeń.

Historia postaci

Tradycja gier fabularnych nakazuje wyposażić bohatera w tak zwaną „historię”, czyli opisać, czym zajmował się, nim zaczęła się wasza pierwsza sesja - nie wcielasz się przecież w oeska. Powinieneś rozważyć, z jakiej rodziny wywodzi się postać, w jakich warunkach dorastała, kim byli jej rodzice i co spowodowało, że wyruszyła na poszukiwanie przygód (choć to

częściowo mamy za sobą: opracowałeś już przecież motywację). Być może wydaje ci się to przytłaczające, nie obawiaj się jednak - nie musisz pisać wielostronicowych esejów. Na razie wystarczy kilka słów, które opisz mniej więcej historię bohatera - doprecyzujesz ją potem, w miarę, jak sam coraz lepiej poznawasz swoją postać. Możesz też, oczywiście, kompletnie pominąć historię postaci, ludzie znikąd nie są jednak na dłuższą metę tak interesujący, jak postaci posiadające sprecyzowane pochodzenie. Ponadto, jeśli twoja postać nie będzie miała choć zarysowanej przeszłości, Mistrzowi Gry znacznie trudniej będzie przygotować epizody przeznaczone specjalnie dla ciebie. Takie sesji powstają zazwyczaj w oparciu o otwarte wątki z przeszłości.

W „Crystalicum” zakładamy, że postaci są młode i nie przekroczyły jeszcze dwudziestego roku życia. Mimo to nic nie stoi na przeszkodzie, byś wcielił się w osobę bardziej doświadczoną, a nawet stojącego nad grobem starca. Pamiętaj jednak, że osoba bardzo doświadczona przez życie powinna mieć znacznie wyższe współczynniki, niż początkujący heros. Taki wybór powoduje więc poważną rozbieżność między opisem fabularnym i mechanicznym. Za młodością przemawia jeden jeszcze argument: jeśli wyposażymy naszego bohatera w zbyt długą i burzliwą historię, może się okazać, że najciekawsze przeżycia ma już za sobą, a niezapomniane przygody, które powinien przeżywać podczas sesji, teoretycznie błędą w porównaniu z jego wcześniejszymi dokonaniami. Nie doświadczyłeś ich jednak ze swoim bohaterem, a więc nie będziesz czuć z nimi tak mocnego związku, jak z emocjami, które towarzyszyły rozgrywce. Dlatego doradzamy serdecznie, by nie przesadzać z wydarzeniami składającymi się na historię postaci i pozwolić, by ta wykuła się już podczas zabawy.

Gdy opisujesz dzieciństwo oraz dorastanie herosa powinieneś zatem oprzeć się pokusie mnożenia perypetii i zawrzeć w nim jedno, maksymalnie dwa wydarzenia, które postać ukształtowały - a poza tym przyjąć, że jego historia nie różni się szczególnie od młodości osób wywodzących się z tej samej kultury i o tym samym statusie społecznym. Z czasem pewnie uzupełnisz je o rozmaite epizody, zabawne lub dramatyczne, w miarę rozmów z przyjaciółmi z drużyny podczas kolejnych sesji. Na razie wymyśl tylko osoby swoich rodziców i najbliższych krewnych, określ, czy żyją i jak się mają, opisz przyjaciół i wrogów, których

ROZDZIAŁ 3



do tej pory sobie zyskałeś. Pamiętaj też, że z chwilą rozpoczęcia rozgrywki tracisz kontrolę nad ich losami i Mistrz Gry może wykorzystywać twoich krewnych w scenariuszach zgodnie z uznaniem.

Motywy bardzo często powracającym w mangach i grach konsolowych jest relacja bohatera z ojcem, opiekunem czy nauczycielem. Jeśli twojego herosa wychowała osoba, która sama rezonowała z nadmetałem, może się zdarzyć, że znakomita większość obywateli Znanego Wszechświata będzie postrzegać twoją postać przez pryzmat dokonań jej znakomitego poprzednika. Zastanów się, jak bohater się z tym czuje? Czy robi wszystko, byle dorównać swojemu ojcowi lub nauczycielowi? A może nie cierpi swojego rodzica i fakt, że reszta Wszechświata uważa go za nieskalanego herosa gra mu na nerwach? Całkiem prawdopodobne jest też, że bohater chce wyjść z cienia ojca i zacząć życie na własny rachunek, zajmuje się więc czymś zupełnie innym lub walczy o zgoła przeciwną reputację: ściga piratów, jeśli jego ojciec był znanym korsarzem, lub ugania się po podziemiach by uwolnić się od opinii syna wspaniałego dyplomaty.

Dobra historia postaci zawiera wątki otwarte, w oparciu o które Mistrz Gry może skonstruować całą przygodę lub specjalny, skupiony wokół ciebie wątek. Jeśli więc wymyślasz dla siebie wroga, nie uśmiercaj go od razu — niech pojawi się w przygodach. Analogicznie, jeśli z twoją osobą wiąże się jakaś tajemnica, nie opracowuj jej rozwiązania. Opowiedz Mistrzowi Gry jak rzecz wygląda z twojej perspektywy i pozwól mu wymyślić resztę, inaczej bowiem nie będziesz mieć przyjemności ze stopniowego odkrywania rodzinne-

go sekretu. Nie buntuj się również, jeśli prowadzący zabrania ci wprowadzenia jakiegos wątku do historii, prosi o dodanie lub zmianę pewnych szczegółów. To on wie, w jakim kierunku wszystko się potoczy i z całą pewnością radzi ci dobrze, a ośli upór może co najwyżej popsuć ci zabawę.

Nieźłym przewodnikiem podczas tworzenia historii postaci są jej statystyki. Zastanów się, w jakich okolicznościach bohater nabrał tak wysokiego Ciała - czy od dziecka odznaczał się krzepą, czy też spędził młodość na rygorystycznych treningach. Analogicznie, przemyśl, gdzie nasz heros nauczył się swoich umiejętności, a jeśli któraś z nich nie pasuje do wizerunku bohatera, wymyśl wiążącą się z nią historijkę. Przecież szermierz — arystokrata mógł nauczyć się Szelmstwa, zupełnie jak Marco, gdy szkolili się na szpiega. Równie dobrze mógł jednak poznać tajniki tej mało szlachetnej sztuki podczas eskapad do podejrzanych dzielnic, w których podawał się za rzeźmieszka, czy zapoznać się z nią celem otwierania zamkniętych buduarów ponętnych panien. Podobne anegdoty wiązać się mogą z częścią Wad i Zalet - choć Urodziwym bohater będzie zwykle od urodzenia, już brzydota może być wynikiem nieszczęśliwego upadku z konia, który pozostawił na policzku postaci paskudną szramę, a Przyjaźń zwierząt owocem częstych wizyt u mieszkającego na wsi dziadka. Splatając historię postaci z jej współzynnkami możesz postąpić na dwa sposoby - albo napisać dzieje bohatera, a potem dobrać pasujące do nich atrybuty, albo przeciwnie, zacząć od statystyk, a potem wymyślić historię, która usprawiedliwiać będzie ich posiadanie.

Tajemnica z przeszłości

Ten element opisu fabularnego postaci jest bohaterem „Crystalicum” nieodzowny - poniższe wskazówki uznać możesz za ścisłe zasady. Ponieważ gra nasza naśladuje budowę serialu, niezmiernie istotną jej częścią jest fakt, że bohaterowie - choć młodzi - zetknęli się w przeszłości z niezwykle wydarzeniem czy niewyjaśnioną kwestią, której rozwiązanie ściśle wiąże się z fabułą serii. W ten sposób staje się ona automatycznie osobistą historią bohaterów. Nadto, nic nie wywołuje na twarzach pozostałych graczy większego zaskoczenia, niż chwila, w której twoja postać oświadcza, że widziała już tajemniczego nieznajomego lub dziwaczny artefakt, stworzony przez nieznaną cywilizację.

OPIS FABULARNY

Wyposażenie bohatera w tajemnicę z przeszłości odbywa się na osobności, a dokładny jej charakter precyzuje Mistrz Gry w oparciu o konstrukcję twojego bohatera. Nie obawiaj się tu nadużyć - wyposażyliśmy prowadzącego w szczegółowe zasady tworzenia sekretów, wiązania ich z postaciami oraz wykorzystywania podczas gry. Do ciebie należy tylko włączenie zaproponowanego przez Mistrza sekretu w dzieje bohatera i utrzymywanie go w tajemnicy do czasu, gdy w serialu pojawi się właściwy wątek. By nie popsuć zabawy ani sobie, ani innym, nie powinien zdradzać rzeczy zbyt wcześnie i poza rozgrywką. Tajemnica, z której bohater zwierza się przyjacielom jest fantastycznym motywem i może posłużyć za kanwę bardzo emocjonującej sceny. Ta sama tajemnica, którą gracz zdradza zbyt wcześnie kolegom to marnowanie ciekawego wątku i psucie zabawy. Pamiętaj jednak - sekret ma pozostać ukrytym póki nie pojawi się w fabule serialu, potem zaś powinien podzielić się nim z towarzyszami. To nie tylko miara zaufania, którym bohaterowie się obdarzają, lecz również ważne narzędzie fabularne. Tajemnicy nigdy nie odkrytej mogłoby w ogóle nie być - cały mechanizm ma służyć przydaniu twojej postaci niezwykłości w oczach kolegów, a nie obarczaniu Cię dziwną informacją, której nigdy, pod żadnym pozorem, nie wolno ci zdradzić.

Osobowość postaci

Osobowość postaci, czyli zespół zachowań, które powinien odgrywać podczas sesji, to najtrudniejsza do opracowania zawczasu składowa bohatera. Z jednej strony rzecz teoretycznie załatwiają cechy charakteru i wydawać by się mogło, że wystarczy się ich trzymać, by właściwie postać odgrywać. Z drugiej trudno jest wypracować pewne rzeczy na sucho i praktyka pokazuje, że charakter naszego bohatera dociera się podczas sesji najdłużej i przechodzi rozliczne zmiany.

Na początek uświadomić sobie musimy, że bohater gry fabularnej jest postacią fikcyjną i nie musi mieć ani przesadnie prawdopodobnego, ani zbyt złożonego życia wewnętrznego. Co więcej, im bardziej skomplikowana postać, tym mocniej scenariusz nastawiony musi być na jej wewnętrzne dramaty. Działa tu dokładnie taka sama zasada, jak w kinie: jeśli chcesz przygód akcji lub intrygi, potrzebujemy postaci

prostych, choć charakterystycznych. Prezentacji życia wewnętrznego bohaterów służą inne gatunki filmowe, które, szczerze mówiąc, nie przekładają się na grę fabularną równie dobrze. Nie musimy zatem dbać o przesadny realizm zachowania ani godzinami zastanawiać się, czy postać powinna postąpić w ten czy inny sposób. Choć na czas gry wcielamy się w bohatera i przeżywamy część jego emocji, pamiętajmy, że jest on tylko maską, za którą sami się kryjemy. Dlatego postać nie może wymusić na nas żadnego zachowania, a dobre jej odgrywanie nie zawsze jest równoznaczne ze ślepym posłuszeństwem wobec cech charakteru. Ludziom zdarza się postąpić czasem zupełnie irracjonalnie i sprzecznie z przekonaniami.

Wyobraź sobie zatem postać tak wyraźnie, jak to możliwe, a potem zastanów, jak ktoś taki mógłby się zachowywać. Jak zareaguje, gdy ktoś przyjaźnie go zagadnie, czy odmówi zaproszenia na przyjęcie, jak się zachowa, kiedy kątem oka dostrzeże przechodzącego tą samą ulicą wroga. Tutaj pomogą ci cechy charakteru, które możesz równie dobrze wybrać najpierw, a potem dostosować do nich zachowanie postaci, albo dostosować do wcześniejszej wizji osobowości bohatera. Charakter bohatera nie musi oczywiście ograniczać się do tych trzech właściwości, nie musisz też być im ślepo posłuszny. Ponadto, postaraj się stworzyć interesującą kombinację: postaci jednoznacznie negatywne (na przykład okrutne, chciwe i bezlitosne) oraz do przesady pozytywne (szczerze, hojne i szlachetne) nie są ciekawymi bohaterami fikcyjnych opowieści. Warto więc, by kryształowy charakter herosa miał pewną skazę, jeśli decydujesz się na postać pozytywną, lub, jeżeli ma być negatywna, posiadała rys szlachetności.

Następnie spróbuj ustalić, jakim ideałom postać hołduje. Mogą one być powszechne - na przykład zgodne z przykazaniami religii - albo właściwe wyłącznie dla niej. By je sprecyzować, wystarczy zastanowić się, czego bohater nigdy by nie zrobił, a co czyni z ochotą. Być może więc heros jest osobą żarliwą, możesz jednak również tworzyć cynika, który w nic nie wierzy i nie ma skrupułów. Choć postać taka wydaje się kusząca, praktyka uczy, że po kilku sesjach odgrywanie jej nuży. Wcielenie się w bohatera, którego charakter stopniowo się poprawia może jednak okazać się bardzo interesujące.

ROZDZIAŁ 3

Gdy ustalisz, jak postać powinna reagować i w co wierzy, pora dopiąć rzecz na ostatni guzik - to znaczy określić, czym przejawiać się to będzie podczas sesji. Gdy siądziecie do zabawy zostanie ci stosunkowo niewiele czasu, by pokazać złożone wnętrze twojego bohatera. Dobrą metodą jest więc przypisać bohaterowi jedno lub kilka drobnych przyzwyczajajeń, które eksponować będą jego charakter. Nie musisz informować nikogo, że twój bohater jest ponury, ani nawet znacząco milczeć przez cały czas - wystarczy, że jego zwyczajem będzie bawić się nożem i nigdy nie będzie się uśmiechał, co możesz we właściwych chwilach podkreślać. Uważne przyglądanie się, co twój rozmówca robi z rękami świadczy o podejrzliwości a bezustanne powtarzanie zwrotu tracącego myślką (w stylu „rączki całuję” albo „w rzeczy samej”) otoczy bohatera aurą osoby niedzisiejszej.

Wyróżniki

Gdy przemyślisz już powyższe elementy opisu fabularnego, pora przejść do tego, co wyróżniać będzie naszą postać najmocniej - a zarazem do wypełnienia pierwszej tabeli na karcie postaci. Pierwszym i naj-

ważniejszym z wyróżników jest imię bohatera i to właśnie nim zajmiemy się na początek. Dobre imię spełniać powinno kilka podstawowych warunków: musi dobrze brzmieć, pasować do postaci, dać się wymówić i zapamiętać, pozostawać w zgodzie ze zwyczajami nazywania obowiązującymi w ojczyźnie herosa i nie budzić uśmiechu. Najłatwiej zacząć od wymagania zgodności z tradycją, zawęzi nam bowiem obszar dociekań. Przejrzyj propozycje i metody nazywania wyszczególnione w opisie każdej rasy i zwróć uwagę, że każda z nich korzysta z któregoś z języków indoeuropejskich (oraz semickich, w wypadku niektórych języków Astonii). Sięgnij zatem do nich i ty - by jednak pozostać w zgodzie z poetyką „Crystallium” staraj się unikać imion pospolitych i współczesnych. Przy odrobinie wysiłku łatwo wyszukać, choćby w Internecie, wypisy imion średniowiecznych i renesansowych, których brzmienie jest znacznie bliższe tradycji fantasy, niż miana dzisiejsze. Imię powinno być dźwięczne, wpadające w ucho, w miarę możliwości zgodne z charakterem twojego bohatera - stereotyp każe tu decydować się na imiona krótkie, drapieżne jeśli noszą je wojownicy, długie dla czarowników i miękkie, brzmiące płynnie w wypadku dyplomatów. Są jednak rzeczy ważniejsze, niż zgodność z typem postaci, musisz bowiem

Informacje Osobiste		
Tu wpisz imię swojej postaci	Imię _____	Tu wpisz swoje imię i nazwisko
Tu wpisz Rasę, którą grasz (więcej informacji w Rozdziale 6)	Gracz _____	Tu napisz czym zajmuje się twoja postać
	Rasa _____	
	Profesja _____	Tu napisz ile postać ma lat
Tu wpisz Płeć swojej postaci	Płeć _____ Wiek _____	Tu wpisz tytuł serialu (kampanii)
	Serial _____	Tu wpisuj ilość Punktów Doskonalenia
Tu wpisz numer Sezonu	Sezon _____ P D _____	

OPIS FABULARNY

przede wszystkim zadbać, by imię nie kojarzyło się z niczym głupim. Inaczej paść możesz ofiarą dziesiątków żarcików, które wprawdzie początkowo mogą wydawać się zabawne, potem jednak zaczną cię irytować. Po drugie, ważne, by miano twego bohatera wpadało w ucho i dało się zapamiętać - pozostali gracze i Mistrz Gry muszą przecież zwracać się jakoś do postaci i nie jest dobrze, gdy zawsze mówią do niej „ej, ty, jak ci tam...”. Dlatego właśnie imiona nie powinny być przesadnie skomplikowane - i z tego właśnie powodu daliśmy Krasnoludom, zmieszłowanym w długich i złożonych nazwiskach, imię prywatne, zazwyczaj krótkie i dźwięczne (jak Lope).

Kiedy już uporasz się z imieniem, możesz opracować dalsze wyróżniki twojej postaci. Na pewno nabierze ona charakteru, jeśli narysujesz - lub znajdziesz, jeśli nie masz talentów plastycznych - jej portret. Przewidujemy na to specjalną rubrykę na karcie bohatera, byś miał portret przed sobą w czasie sesji i mógł korzystać z niego kiedy tylko chcesz. Uważaj jednak - kiedy Mistrz Gry prosi, byś opisał swoją postać, nie-dobrze jest pokazać ilustrację i powiedzieć „wyglądam tak”. Gry fabularne rozgrywają się w wyobraźni, a dobry opis pobudza ją znacznie bardziej, niż najlepsza nawet ilustracja. Lepiej więc, jeśli pokazowi portretu towarzyszyć będzie komentarz, informujący, jak dokładnie twój bohater wygląda. Zdecyduje on również o tym, z czym twój bohater będzie się kojarzył, warto więc, byś i ty się nad tym zastanowił i przygotował motyw, który stanie się wizytówką postaci. Podczas opisu, powiedz o nim na początku lub na końcu, poświęcając proporcjonalnie więcej czasu narracji, potem zaś, w czasie gry, co jakiś czas do niego powracaj. Jeśli więc chcesz, by wyróżnikiem bohatera, cechą wyglądu, która kojarzy się z nim najmocniej, były, dajmy na to, długie włosy, zacznij opis od informacji, jak wyglądają (resztę wyglądu prezentując znacznie pobieżnie), a potem, podczas zabawy, podkreślaj ich obecność. Niech więc długowłosa postać szcztokuje je zawsze przed snem, niech odrzuca je zawiadającym ruchem, idąc do boju - pamiętaj tylko, by nie przesadzić, wówczas bowiem zatroskany przede wszystkim o wygląd fryzury bohater stanie się groteskowy.

Jeśli chcesz uczynić postać jeszcze niezwykłą, możesz wybrać dla niej motyw muzyczny. Większość sesji gier fabularnych ilustrowana jest muzyką, nie ma więc żadnego powodu, byś nie skorzystał na tym i ty. Znajdź utwór, najlepiej instrumentalny, który dobrze

pasuje do charakteru postaci i poproś Mistrza Gry, by puszczał go, kiedy opisujesz swojego bohatera i podczas szczególnie ważnych dla niego scen - zresztą, on już będzie wiedział jak go wykorzystywać. Dzięki temu, gdy po raz kolejny zabrzmi twój temat, pozostali gracze będą wiedzieli, że oto nadchodzi „twoja scena”, a ty poczujesz się mile wyróżniony. Temat muzyczny jest zresztą czymś, od czego zacząć można tworzenie postaci, zastępując nim koncepcję - po prostu znajdź inspirujący utwór, przesłuchaj go kilka razy, wyobrażając sobie, jak wygląda i zachowuje się postać, o której utwór opowiada, a potem wykreuj ją, postępując wedle tak obmyślonych wytycznych.

Podsumowanie

Postać do gry fabularnej nie składa się wyłącznie ze statystyk - pamiętaj, że dobrze przygotowany bohater oparty jest o wyrazistą koncepcję, posiada historię, motywację, charakterystyczny wygląd i osobowość. Gdy je przygotowujesz nie pozwól, by któryś z elementów miał zdecydowaną przewagę nad innymi i unikaj zbytecznych komplikacji. Historia powinna mieć charakter otwarty, by Mistrz Gry mógł bez przeszkód wykorzystywać ją podczas pisania scenariuszy. Wygląd i osobowość wymagają wymyślenia kilku rysów charakterystycznych, bez których postać byłaby mdła, nie należy jednak przesadzać z ich ilością i szczegółowością - bohater ma zapadać w pamięć jako interesujący, a nie opisywany w nieskończoność. Rzeczą, której zaniedbywać nie powinien jest motywacja, równie ważna, jak dobrze dobrane współczynniki. To za jej przyczyną będziesz przeżywać przygody, określa więc w znacznej mierze, jak potoczą się twoje losy.

Wszystkie te czynniki trwają jednak w uśpieniu do chwili, kiedy podczas sesji zostaną wyeksponowane. Dlatego warto wybrać kilka motywów, które stworzą swoistą wizytówkę postaci - charakterystyczny element ekwipunku, wiele mówiące imię i kilka prostych, ale silnie związanych z bohaterem zachowań. Będą one swoistym skrótem zarówno historii, jak i możliwości bohatera, choć za te drugie odpowiada opis mechaniczny. Pora zatem, by i nimi się zainteresować.



Rozdział 4

OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

Uproszczona metoda tworzenia postaci

Język mechanicznego opisu postaci jest zdecydowanie bardziej precyzyjny, niż informacje o znaczeniu wyłącznie fabularnym - zadaniem statystyk jest bowiem precyzować, co nasz bohater potrafi, a co pozostaje poza zasięgiem jego możliwości. Pamiętaj przy tym, że tworzysz postać młodą, która dopiero staje na progu wielkiej przygody i z czasem jej możliwości znacznie wzrosną. Mimo to już teraz powinienś pomyśleć, co jest jej mocną, a co słabą stroną i tak dobrać współczynniki, by sposób, w jaki postać radzi sobie z problemami przynosił ci satysfakcję.

Bohaterowie „Crystalicum” opisani są wieloma rozmaitymi współczynnikami, dlatego by ułatwić ci orientację, przygotowaliśmy dwie alternatywne metody dobierania statystyk. Pierwsza z nich, zaprezentowana w tym rozdziale, jest szybka, skuteczna i pozwala na stworzenie całej gamy niepowtarzalnych postaci - nie daje ci jednak pełnej kontroli nad wszystkimi aspektami opisu mechanicznego. Określenia „profesja” oraz „funkcja fabularna” pojawiają się wyłącznie na tym etapie zabawy, by wyraziście uświadomić ci charakter kolejnych opcji. Nie przekładają się poza tym w żaden sposób na zasady

rozgrywki i jeśli nie chcesz, nie musisz nawet zapisywać ich na karcie postaci. Traktuj je jak rodzaj drogowskazu wskazującego kierunek myślenia o powstającym bohaterze, a nie obowiązującą nazwę jego zajęcia czy charakteru.

Aby przygotować postać metodą uproszczoną postępuj według poniższego schematu:

1. Pochodzenie

Pierwszą kwestią, którą należy rozstrzygnąć, jest pochodzenie bohatera. Zapoznaj się z Rozdziałem 6,

Profesja i funkcja fabularna?

Profesję i funkcję fabularną odróżnia od siebie bardzo ważna, a jednocześnie prosta, kwestia: ta pierwsza odnosi się do świata gry, druga zaś do fabuły przygód.

Profesja to zajęcie, którym parają się mieszkańcy Znanego Wszechświata i choć bohater niekoniecznie musi je praktykować, spotka wiele osób faktycznie się tym zajmujących. Słowem, Znany Wszechświat pełen jest dowódców, żeglarzy, mędrców, a nawet awanturników.

Funkcja fabularna z kolei określa w pewnym stopniu sposób, w jaki bohater się zachowuje - przede wszystkim jednak informuje prowadzącego, w jakiego rodzaju sytuacjach chciałby się podczas sesji znajdować. Przykłady wątków, właściwych każdej funkcji, podajemy przy okazji jej opisu.

ROZDZIAŁ 4

który zawiera wiadomości na temat kultur, z których wywodzić się może postać. Następnie wybierz jedną z możliwości, dzięki czemu otrzymasz **rasową zaletę** i będziesz mógł wybrać jedną z trzech **specjalnych właściwości rasy**. Pamiętaj o nich, gdy będziesz decydować się na profesję. Rasa determinuje ponadto jedną ze składowych osobowości postaci — zdecyduj się na jedną z trzech podanych w opisie **cech charakteru**. Więcej informacji na temat Cech Charakteru znajdziesz w Rozdziale 10.

2. Profesja

Profesja to sposób, w jaki twój bohater zarabia na chleb i radzi sobie z przeciwnościami losu. Wybierz jedną z poniższych propozycji - pamiętaj przy tym, że wszystkie są bardzo szerokie, a poszczególne rasy różnie realizują się w tych samych rolach. Wojownik - Lodowy Elf będzie więc najpewniej mistrzem pojedynków, a wojownik z Kryształowego Imperium potężnym rycerzem. Dostosuj zatem profesję do swojej wizji postaci.

Dzięki profesji otrzymujesz zestaw sześciu umiejętności. Gdy mowa jest o „umiejętności walki”, wybierz jedną spośród zdolności należących do tej grupy (jej opis znajdziesz w Rozdziale 8). Następnie zdecyduj, jakie wartości będą miały twoje umiejętności, rozdzielając poziomy według poniższego schematu:

Najważniejsza umiejętność - poziom 5

Pierwsza ważna umiejętność - poziom 4

Druga ważna umiejętność — poziom 4



Pierwsza przeciętna umiejętność - poziom 3

Druga przeciętna umiejętność - poziom 3

Trzecia przeciętna umiejętność - poziom 3

Listę profesji znajdziesz poniżej.

Opis Umiejętności znajduje się w Rozdziale 8.

3. Funkcja fabularna

Funkcja fabularna określa charakterystyczny rys twojej postaci oraz rodzaj wątków przygody, które stanowiąć będą jej specjalność. Determinuje sposób odgrywania bohatera oraz odróżnia przedstawicieli tej samej profesji: wojownik-amant będzie szarmanckim szermierzem albo przystojnym rycerzem, a wojownik-samotnik ponurym mścicielem krzywd lub małomównym najemnikiem.

Decydując się na funkcję fabularną wybierz jedną z sześciu podanych w jej opisie Cech Charakteru oraz po jednej z każdej pary wypisanych Zalet.

Listę funkcji fabularnych znajdziesz poniżej.

Opis Zalet znajduje się w Rozdziale 9.

4. Cechy

Wiedząc, czym bohater się trudni i jak zwykł się zachowywać powinieneś określić wartości jego Cech. W wyborze kieruj się nie tylko profesją i funkcją fabularną, lecz i swoją wizją postaci. Wartości swoich Cech określasz, rozdzielając poziomy według poniższego schematu:

Najważniejsza cecha - poziom 5

Ważna cecha - poziom 4

Przeciętna cecha — poziom 3

Najmniej ważna cecha — poziom 2

Opis Cech znajduje się w Rozdziale 7.

5. Punkty dodatkowe

Każdy bohater jest jedyny w swoim rodzaju, więc i ty zyskujesz teraz możliwość wyposażenia swojej postaci w umiejętności i zalety, których nie uwzględniliśmy w opisie profesji i funkcji fabularnych. Otrzymujesz na ten cel 15 punktów - możesz wykupywać za nie atrybuty według poniższego schematu:

OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

Podniesienie Cechy o 1: 6 punktów

Podniesienie Umiejętności o 1: 1 punkt

Wykupienie nowej Umiejętności: 1 punkt za poziom 2

Wykupienie Zalety: koszt podany w opisie Zalety

Wykupienie Wady: za każdą z nich otrzymujesz tyle punktów, ile podano w jej opisie. Możesz je następnie wydać wedle uznania.

Wydając punkty pamiętać musisz o dwóch ograniczeniach. Po pierwsze, żadna z twoich Cech ani Umiejętności nie może podczas tworzenia postaci przekroczyć poziomu 5. Po drugie, możesz wybrać tylko tyle Wad, ile wynosi twoje Szczęście. Lista Wad znajduje się w Rozdziale 9.

Kiedy już skończysz rozdzielać punkty dodatkowe, wybierz dla bohatera trzecią cechę charakteru. Tym razem masz pełną dowolność i możesz korzystać z pełnej listy, znajdującej się w Rozdziale 10.

Do tego twoja postać otrzymuje jeden Trik, który możesz wybrać z listy znajdującej się w Rozdziale 12.

Postać rozpoczyna grę z Reputacją równą 1 i bez żadnych Słynnych Czynów.

6. Ekwipunek

Rozpoczynając swą wielką przygodę, twój bohater dysponuje ilością monet wymienioną w opisie rasy i zmodyfikowaną przez ewentualne Wady oraz Zalety. Pora wydać je na to, co potrzebne ci będzie podczas przemierzania Znanego Wszechświata. Listę ekwipunku znajdziesz w Rozdziale 15. Nim na dobre wpadniesz w szal zakupów pamiętaj, że warto zostawić sobie kilka monet w zanadrzu - nim zdobędziesz nieprzebrane bogactwa, musisz jakoś płacić za swoje utrzymanie.

W skład twego ekwipunku wchodzi przedmiot wykonany z nadmetalu - nie musisz za niego płacić, stanowi twoje dziedzictwo. Zdecyduj się na jego rodzaj, a potem wybierz mu jedną z dostępnych Właściwości. Opis przedmiotów z nadmetalu oraz ich Właściwości znajduje się w Rozdziale 13.

Lista Profesji

Awanturnik

„Oczywiście, że tęsknię za domem. Nie prosiłem się na poszukiwacza przygód i, szczerze mówiąc, niezbyt mi ta rola pasuje. Wolałbym leżeć całymi dniami pod pierzyną, mieć służących spełniających każdą moją zachciankę... Zamiast tułać się po świecie, lepiej byłoby osiąść gdzieś, ożenić się, zająć uczciwym fachem. Czy żartuję? Jasne, że nie mówię tego poważnie! Przecież prowadząc takie życie umarłbym zaraz z nudów!”

Twoim zajęciem jest przeżywanie przygód - czy tego chcesz, czy nie - potrafisz więc trochę tego, trochę owego. Być może w dzieciństwie uciekłeś z domu i po dziś dzień tułasz się po drogach i bezdrożach Znanego Wszechświata, albo jesteś błaznem fortuny, którego z miejsca na miejsce gna złośliwy los. Awanturnik bywa tajemniczym przybyszem, który zjawia się znikąd i donikąd odchodzi, najemnym szermierzem, wszechstronnym wędrowcem, radzącym sobie w każdej sytuacji lub nieszczęsną ofiarą bezustannych zbiegów okoliczności, zahartowaną w ogniu dziesiątków przygód.

Umiejętności:

Postępowanie ze zwierzętami

Przekonywanie

Skradanie

Spostrzegawczość

Umiejętność walki

Wysportowanie



ROZDZIAŁ 4

Dowódca

„Sadzisz, że nie można być oficerem w czasie pokoju? To świadczy tylko o tym, jak mało wiesz. Być dowódcą to nie tylko miażdżyć wroga — ale dbać o podwładnych, być dla nich ojcem i matką, a przede wszystkim w jednej chwili decydować o sprawach życia i śmierci twojej oraz tych, którzy pokładają w tobie nadzieję i zaufanie. To odpowiedzialność i samotność, gdy nie możesz zwierzyć się ze swoich wątpliwości. A jeśli marzy ci się wojenka, to znak, że nie dorosłeś do dowodzenia. ”

Oczywiście, nie potrafisz wszystkiego - posiadasz jednak rzadki dar kierowania ludzi obdarzonych odpowiednimi umiejętnościami do stosownych zadań. Być może nauczyłeś się tego w akademii wojskowej lub rodzinnym, arystokratycznym domu - albo posiadasz naturalny talent i charyzmę, które sprawiają, że podwładni pójdą za tobą choćby w ogień. Jako dowódca możesz być kapitanem okrętu, zwierzchnikiem oddziału piechoty czy niedoszłym oficerem, który wprawdzie niczym nie dowodzi, odebrał jednak odpowiednie przeszkolenie i w chwili kryzysu potrafi opanować sytuację.

Umiejętności:

Spostrzegawczość

Strategia

Umiejętność walki

Zastraszanie

Artyleria lub Znajomość Wszechświata

Postępowanie ze zwierzętami lub Żeglarsstwo

Mag

„To, co dla ciebie jest niemożliwym do rozwiązania problemem, dla mnie stanowi tylko drobną niedogodność. Szanuję twoje umiejętności — ale sam przyznaj, czy potrafiłbyś sprawić, że ktoś nieznajomy bez wahania wypełni twój rozkaz? Unieść się w powietrze? Przemienić w kogoś zupełnie innego? Rozkazać ziemi, by się rozstąpiła? Dla mnie to pestka. ”

Od dziecka wiedziałeś, że jesteś osobą niezwykłą - nie dość, że rezonowałeś z nadmetalem, to wokół ciebie co jakiś czas zachodziły niewytłumaczalne zdarzenia. W końcu zabrano cię do szkół i wszystko stało się jasne - posiadasz dar posługiwania się magią. Odebrałeś zatem stosowne wykształcenie i dziś jesteś pełnoprawnym czarownikiem, posługującym się mocą właściwą twojej rasie.

O magii czytaj w Rozdziałach 20, 21.

Umiejętności:

Droga

Oszukiwanie

Ścieżki

Teoria dróg

Zastraszanie

Dowolna umiejętność

Otrzymujesz ponadto zaletę Dat. W związku z tym podczas tworzenia postaci dysponować możesz 10, a nie 15 punktami dodatkowymi.



OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

Mędrzec

„Nie ma potężniejszej broni niż wiedza. Chcesz, by ci tego dowieść? Cóż zatem — choćbyś był najdzielniejszy nie zdołasz pokonać rasserona, mieszkańca bagien ze świata Asandii, jeśli nie będziesz wiedział, że jego jedynym wrażliwym miejscem jest podniebienie. Zginiesz niechybnie na dworze Cesarza Lodowych Elfów, chyba że dowiesz się, jak powinienes się zachować. Nawet, jeśli pokonasz przeciwnika w walce, ale nie będziesz wiedział, jak opatrzyć rany, wnet postradasz życie. A wszystko to, o czym opowiadam, znajdziesz właśnie tu - w bibliotece.”

Gdy inni przypuszczają, ty wiesz. Spędziłeś lata, za najlepszych przyjaciół mając mądre księgi, dzięki którym znasz dziś odpowiedzi na wszystkie niemal pytania lub ucząc się od uczonych i filozofów - równie dobrze jednak możesz nie posiadać formalnego wykształcenia, dysponować jednak mądrością życiową i zdrowym rozsądkiem. Mędrcom jest zarówno kapłan, doradca, uczony czy badacz, jak i wprawny rzemieślnik, który posiadał pilnie strzeżone tajemnice swego fachu. Pamiętaj przy tym, że postać nie musi być siwobrodym staruszką - młody wiek wskazuje raczej na błyskotliwego absolwenta uniwersytetu, nastoletniego geniusza, ulubionego asystenta uznanego mistrza czy śmiałego, walczącego z przesądem uczonego.

Umiejętności:

Medycyna
MeKanika
Rzemiosło
Teoria Dróg
Znajomość Wszechświata
Manipulacja lub Występowanie



Mówca

„Niewiele jest na tym świecie rzeczy, których nie da się załatwić bez rozlewu krwi. Wystarczy głowa na karku, szybki refleks i wycucie, czego od ciebie oczekują - a możesz zejść naprawdę daleko nie sięgając ani razu po broń. Pamiętaj, wojny wywołują ludzie, którym zabraknie argumentów, prowadź więc rozmowę tak, by uzyskać, co chcesz, a jednocześnie sprawić, by rozmówca uznał, że sam wpadł na wszystkie podsunęte mu rozwiązania. W ten sposób unikniesz kłopotów i zdobędziesz przyjaciół.”

Twoją bronią są gładkie słowa - zawsze wiesz, co, kiedy i komu powiedzieć. Niektórzy mówcy dochodzą do swych umiejętności w trudzie i znoju, ćwicząc retoryczne sztuczki, innym zaś kłamstwo czy pochlebstwo przychodzi z niewymuszoną gracją. Inni jeszcze posiadają niezwykły dar obserwacji, dzięki któremu unikają popełniania gaf, są wśród nich też osoby, które potrafią sprawiać wrażenie, iż doskonale znają się wszystkim, o co je zapytać. Mówca może być dworzaninem, mistrzem niedomówień i wiele mówiących żarcików, ambasadorem, reprezentującym swego władcę, gorliwym kaznodzieją czy szczerwanym oszustem i łgarzem.

Umiejętności:

Etykieta
Manipulacja
Oszukiwanie
Przekonywanie
Występowanie
Zastraszanie



ROZDZIAŁ 4

Spryciarz

„Jest tylko jedna rzecz na świecie, na której naprawdę możesz polegać — spryt. Pewnie, w moim fachu przyda się też zwinność, dobrze jest mieć delikatny dotyk czy widzieć w ciemności. Pamiętaj jednak, że zawsze coś może pójść nie tak. A wtedy nie przyda ci się gibkość ani dobry wzrok - przynajmniej, jeśli szybko nie wykombinujesz, jak z nich skorzystać. Życie takich jak ja zależy od tego, jak szybko umieją myśleć. ”

Zajmujesz się tą stroną życia, o której mówi się zwykle niechętnie - oszukujesz i kradniesz. Zapewne zawsze miałeś inklinacje do łamania prawa, niektórzy jednak decydują się wstąpić na tę niebezpieczną drogę ze szlachetnych pobudek - choćby szpiegując dla swej ukochanej ojczyzny. Innych kusi dreszczyk emocji, towarzyszący czynnościom zakazanym i niekoniecznie moralnym lub święte przeświadczenie, że Wszechświat jest jak skrzynia ze skarbami, z której osoba przedsiębiorcza ma prawo i obowiązek czerpać do woli. Możesz być zatem pospolitym łotrzykiem, złodziejem - dżentelmenem, wysoko wykwalifikowanym skrytobójcą albo tajnym agentem, zatrudnionym przez moźnych tego świata.

Umiejętności:

Oszukiwanie
Przekonywanie
Szelmstwo
Skradanie
Umiejętność walki
Wysportowanie

Śledczy

„Hmm... Zeszłej nocy przechodził tędy wysoki mężczyzna, prawdopodobnie wojownik. Spójrz, jakie głębokie ślady zostawił — to znaczy, że niósł coś ciężkiego, odcisk stopy nie wskazuje na grubasa. Widzisz te połamane gałęzie? Przedzierał się przez krzaki siłą, nie ma pojęcia, jak zachowywać się w lesie. Miał miecz — to jego pochwa odłupała kawałek z tego drzewa. Brakuje mu też manier - jeśli się przyjrzyysz, zobaczysz, że słuwał przez zęby. Skąd wiem to wszystko? Wystarczy nauczyć się patrzeć. ”

Przed twoim bystrym wzrokiem nic się nie ukryje. Niektórzy przedstawiciele twojej profesji od dziecka mają pamięć do detali i w mig dostrzegają rozwiązania skomplikowanych zagadek, inni zaś latami uczą się sztuki odkrywania prawdy. Niezależnie od tego, jaka była twoja historia, swoje możliwości możesz równie dobrze wykorzystywać na dworze, snując skomplikowane intrygi, jak pośród pospolitych ludzi, jako stróż prawa poszukujący sprawców tajemniczych zbrodni. Potrafisz bowiem dociec prawdy, choćby była nie wiedzieć jak głęboko ukryta - i równie sprawnie ją zamaskować.

Umiejętności:

Etykieta
Manipulacja
Spostrzegawczość
Śledztwo
Zastraszanie
Medycyna lub Przetrawianie lub Szelmstwo



OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

Obieżyświat

„Zamilcz — nie znoszę, kiedy ktoś strzępi język po próżnicy. Patrz i ucz się. Tego nie znajdziesz w książkach. Oglądasz niezwykle misterium natury w całej jego nieskażonej przez tobie podobnych glorii. Nie rozumiesz? Spodziewałem się tego — póki nie porzucisz kamiennych domów, nie nauczysz się cenić muzyki płynącej wody, nie odkryjesz, że sam jesteś częścią świata, nie masz szans zrozumieć, co jest naprawdę ważne. ”

Najlepiej czujesz się z dala od zgiełku cywilizacji, w dzikiej głuszy. Być może wychowałeś się w zagubionej wśród lasu wiosce i za najlepszych przyjaciół miałeś zawsze zwierzęta albo zmęczony tempem miejskiego życia wyruszyłeś na poszukiwanie samotności. Możesz więc być myśliwym, przewodnikiem i tropicielem, przed którym natura nie ma tajemnic - lecz równie dobrze i podróżnikiem, zapuszczającym się w nieznane zakątki Znanego Wszechświata w poszukiwaniu tajemnic, które kryją.

Umiejętności:

Przetrwanie

Spostrzegawczość

Skradanie

Umiejętność walki

Wysportowanie

Znajomość Wszechświata



Wojownik

„Mój miecz nie jest pewnie najpiękniejszym orężem Znanego Wszechświata. Na pewno znajdziesz również broń lepiej wykonaną. W jego rękojeść wsiąkło jednak mnóstwo mojego potu i nie zliczę sytuacji, gdy ocalił mi życie. Dlatego nie zamienię go na najpiękniejszą nawet broń z twojego arsenału.”

Twoim żywiołem jest walka - potrafisz posługiwać się orężem, nie tracisz głowy podczas boju i potrafisz naprawdę drogo sprzedać swą skórę. Być może wychowała cię ulica, na której walka była ponurą koniecznością, albo odbierałeś nauki u najlepszych mistrzów Znanego Wszechświata. Możesz zatem być fechmistrzem, który posługuje się lekkim ostrzem z gracją i precyzją tancerza, brutalnym osiłkiem górującym nad każdym przeciwnikiem siłą oraz wytrzymałością czy małymównym żołnierzem, ekspertem w posługiwaniu się nietypowym rodzajem oręża.

Umiejętności:

Medycyna

Spostrzegawczość

Wysportowanie

Zastraszanie

Dwie dowolne umiejętności walki



Żeglarz

„Żał mi cię, przykuty do ziemi przyjacielu! Nikt, kto nie spędza życia, żeglując wśród gwiazd, nie może nazwać się naprawdę wolnym. Widziałem cuda dziesiątków portów, walczyłem z bezwzględными piratami wśród nieustającego zmierzchu, obserwowałem lewiatany większe, niż warowny zamek. Póki nie wyruszysz w Przestrzeń nie pojmiesz, jak cudowne jest życie.”

Twoją pasją jest otwarta przestrzeń międzygwiezdna - kiedy, stojąc na dziobie żaglowca, czujesz na twarzy tchnienie Pustki, krew zaczyna szybciej krążyć ci w żyłach. Zapewne dorastałeś w mieście portowym, od najmłodszych lat marząc o wyprawie w nieznane, z równym jednak powodzeniem możesz być absolwentem szkoły gwiazdnej, który dowodzenie statkiem uważał za niezbędny szczebel kariery politycznej lub wojskowej. Dzięki swym umiejętnościom możesz być wilkiem gwiazdnym, nieustraszoną odkrywcą nowych światów lub piratem, rabującym jednostki handlowe.

Umiejętności:

Artyleria

Umiejętność walki

Walka wręcz

Wysportowanie

Znajomość Wszechświata

Żeglowanie



Lista funkcji fabularnych

Amant

„Piękna pani, czy dane mi będzie poznać twoje imię? Wystarczyło jedno spojrzenie twoich oczu i już wiem, że z dala od ciebie życie straci dla mnie cały powab. Niech mi wolno będzie wielbić cię z całego serca.”

Pogromca płci przeciwnej, zwykle wzbudza westchnienia pań (lub panów) i równie często oddaje swoje serce. Najważniejszą właściwością tego rodzaju bohatera jest przeżywanie perypetii miłosnych - to, czym się zajmuje, ma drugorzędne znaczenie. Do przygód skłania go zwykle romantyczny poryw - usiłuje zaimponować ukochanej osobie, zdobyć czyjeś względy lub udowodnić surowemu ojcu, że jest godzien ręki jego córki. Czasem daje się z tego powodu zwieść lub wpada w kłopoty i zdarza mu się nawet wystąpić przeciw przyjacielom, gdy kieruje nim sprytna uwodzicielka (lub uwodziciel). Najważniejsze dla takiej postaci są momenty związane z ujawnieniem prawdziwego uczucia — gdy rozumie, że był wykorzystywany, lub może udowodnić siłę swojej miłości. Bywa przy tym osobnikiem żarliwym i pełnym uczucia lub cynicznym uwodzicielem, który wykorzystuje płęć przeciwną do swych nikczemnych celów.

Przykłady: Faye Valentine („Cowboy Bebop”), Sorata Arisugawa („X-Clamp”), James Bond („Doktor No” i inne), Milady de Winter („Trzej Muszkieterowie”), Brisida („Crystalicum: Znany Wszechświat”)



OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

Cechy charakteru: egoista, kochliwy, romantyk, rycerski, uwodziciel, wierny

Zalety:

Bezradny lub Atrakcyjny
Charyzmatyczny lub Urodziwy
Nieuchwytny lub Szczęściarz
Złotousty lub Zwinny jak łasica

Bystrzak

„Niczego nie ruszaj! Złodziej na pewno zostawił jakieś ślady, a ty wszystko zadepczesz! Spójrz, na framudze jest włos - wiemy już, że nasz łotrzyk jest rudą kobietą.”

Siłą tej postaci jest jej przenikliwy intelekt, dzięki któremu radzi sobie z pozornie przerastającymi ją problemami. Nie musi przy tym posiadać ogromnej wiedzy — wystarczy, że szybko kojarzy fakty i potrafi dobrze przewidywać posunięcia przeciwników. To dla niej przeznaczone są wątki kryminalne, zagadki, które trzeba rozwiązać oraz wszelkie sytuacje, w których siła i umiejętności bojowe zawodzą - wymyślne pułapki, skomplikowane problemy czy pozornie niepowiązane fakty, których skojarzenie jest kluczowym wydarzeniem fabuły. Podobnie jak paniątko, może w pierwszej chwili nie wzbudzać sympatii, zwłaszcza, jeśli ma zwyczaj pouczać wszystkich dookoła, szybko okazuje się jednak wręcz niezastąpiona. Bywa zatem spostrzegawczym detektywem, pozornie gapowatym uczonym lub błyskotliwym oficerem.

Przykłady: Kosuke Kindaichi („Zapiski Detektywa Kindaichi”), Ami Mizuno („Sailor Moon”), Sherlock Holmes („Sherlock Holmes”), Hermiona Granger („Harry Potter”), Mistrz Zakonu Powietrza („Crystallum: Znany Wszechświat”).

Cechy charakteru: ciekawski, opanowany, podejrzliwy, próżny, subtelny, uparty

Zalety:

Doskonała pamięć lub Pojętny
Błyskotliwy lub Oczytany
Spostrzegawczy lub Języki obce (+3)
Wrodzony talent lub Trik

Czarny Piotruś

„Mogę wszystko wytłumaczyć! To naprawdę przypadek - wyszedłem, żeby zacerpnąć świeżego powietrza, nie miałem pojęcia, że pan tu jest! Proszę schować ten miecz!”

Niezależnie od tego, czym ten bohater się trudni, bezustannie wpada w kłopoty. Co rusz zdarza się, że niechcący podsłucha tajemną konwersację spiskowców, zostaje wzięty za kogoś innego czy przypadkowo trafia w niewłaściwe miejsce o niewłaściwym czasie. Jego funkcją jest spowodować na drużynę kłopoty, musi więc być przy tym na tyle przedsiębiorczy, by ją następnie z tych kłopotów wypłatać - lub przynajmniej dość uroczy, żeby uśmierzyć gniew kompanów. Dlatego często zdarza się, że w tej roli występuje ten



ROZDZIAŁ 4

członek drużyny, który najmocniej wzbudza u pozostałych instynkty opiekuńcze. W przeciwnym bowiem razie musi często radzić sobie sam. Stąd właśnie bywa zwykle zadziornym dzieciakiem, uroczą panienką czy intelektualistą - nieudacznikiem.

Przykłady: Miyamoto Usagi („Usagi Yojimbo”), Usagi Tsukino („Sailor Moon”), Miaka („Fushigi Yuugi”), Pippin („Władca pierścieni”), Prosiaczek („Kubuś Puchatek”), Marco di Mirandeo („Crystallium: Znany Wszechświat”)

Cechy charakteru: ciekawski, naiwny, ryzykant, szczerzy, tchórzliwy, zbuntowany

Zalety:

Zmysł równowagi (+1) lub Błyskawiczny refleks (+1)
Szczęściarz lub Przeznaczony do wielkości
Spostrzegawczy lub Pogromca wiewiór
Poszukiwacz wrażeń lub Błysk geniuszu

Mięśniak

„Wybieraj, proszę. Albo zostawisz tę damę w spokoju, albo będę musiał użyć siły. A zapewniam, że tego byś nie chciał - jeśli lubisz mieć obydwie ręce sprawne.”

Mięśniak to bohater, którego żywiołem jest akcja. Wbrew nazwie, nie zawsze odznacza się przy tym głupotą - wręcz przeciwnie, niekiedy bywa sprytny, choć oczywiście zdarza się, że myślenie pozostawia innym. Pomimo wszystkich innych właściwości tak naprawdę błyszczy jednak podczas walki - bywa więc wprawny najmnikiem, ogromnym siłaczem, rycerskim

obroncą czy potężnym barbarzyńcą. Sytuacja, w której realizuje się najpełniej to moment, gdy w jego rękach znajduje się los kogoś innego - kiedy broni przyjaciela, który nie może obronić się sam lub staje do walki w imieniu całej grupy. Często bywa ambitny i daje się oszukać lub sprowokować, rzadko występuje jednak w pozycji lidera, zajmując się raczej tym, w czym jest najlepszy. Co nie znaczy, że nigdy przywódco nie zazdrości.

Przykłady:

Gourry Gabriev („Slayers”), Gattsu („Berserk”), Mały John („Robin Hood”), Ursus („Quo Vadis”), Khojin („Crystallium: Znany Wszechświat”)

Cechy charakteru: agresywny, milczek, naiwny, poważny, rycerski, wierny

Zalety:

Obrońca lub Oddany sprawie
Charyzmatyczny lub Potężne dziedzictwo
Końskie zdrowie lub Odporność elementalna
Siłacz lub Twardziel

Paniątko

„Nie zamierzam zadawać się z osobą tego pokroju, jesteś, mój panie, estetycznie szpetny, moralnie naganny i ekonomicznie szkodliwy.”

Ta postać nie budzi sympatii - przynajmniej nie w pierwszej chwili. Wychowała się w arystokratycznym domu, dobrze się ubiera, elegancko wystawia i z gracją porusza, nic więc dziwnego, że często gra



OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

na nerwach nieskomplikowanym poszukiwaczom przygód. Zwykle nienajlepiej radzi sobie w głuszy i narzeka podczas dalekich wypraw - jest jednak przy tym mistrzem gry politycznej, wprawnym intrygantem lub przynajmniej kimś niepoprawnie majątnym. Najpopularniejszy wątek z udziałem tego bohatera opowiada o przełamywaniu lodów - paniątko stopniowo zdobywa sobie szacunek i sympatię osób które początkowo darzyły je niechęcią. Niemal równie często bohater ten jest jednocześnie wybitnym ekspertem w dziedzinie, która wydaje się zarezerwowana dla bardziej typowych awanturników - a więc fenomenalnym wojownikiem lub wybitnym strzelcem.

Przykłady: Asuka Langley („Neon Genesis Evangelion”), Vegeta („Dragon Ball”), Draco Malfoy („Harry Potter”), Hrabia Horeszko („Pan Tadeusz”), Raija bint Abbas („Crystalicum: Znany Wszechświat”).

Cechy charakteru: kochliwy, rozpieszczony, rozrzutny, rycerski, tchórzliwy, zazdrosny

Zalety:

Duelista lub Atrakcyjny
Sielskie dzieciństwo lub Nienaganny gust
Majątny (+5) lub Słynny rodzic (+5)
Urodzony wojownik lub Sokole oko

Przyjaciół

„Niepopadajmy w rozpacz. Z pewnością razem uda nam się wypłatać z tej kłopotliwej sytuacji. Jestem pewien, że z tym strażnikiem da się jakoś dogadać. ”

Ten bohater potrafi dogadać się z każdym i wszędzie. Zazwyczaj spaja drużynę, łagodząc narastające konflikty i rozładowując napięcie, jego działanie nie ogranicza się jednak do kojenia nerwów przyjaciół. Z łatwością zyskuje przychylność innych, a jego głęboka przyzwyczajenie połączona z wielkim urokiem sprawia, że często obdarza się go zaufaniem. Bardzo rzadko występuje przy tym na pierwszym planie - jego funkcją jest pomagać innym w realizacji zamierzeń, sprowadzać zbłąkanych na właściwą drogę i radzić niezdecydowanym. Jego żywiołem jest jednak również bezprzykładne bohaterstwo w desperackiej chwili i jeśli arcyważna misja zakończyć się ma powodzeniem, jest wielce prawdopodobnym, że to właśnie Przyjaciół wykona ostateczny ruch, który zapewni zwycięstwo. W ostatniej chwili zada potężnemu nieprzyjacielowi decydujący cios, przejmie brze-



mię, które spoczywać miało na innych barkach i - w najbardziej radykalnej wersji - bez wahania poświęcić życie.

Przykłady: Naruto („Naruto”), Himura Kenshin („Kenshin”), Samwise Gamgee („Władca Pierścieni”), Kubuś Puchatek („Kubuś Puchatek”), Lope („Crystalicum: Znany Wszechświat”).

Cechy charakteru: hojny, naiwny, rycerski, szczery, uczciwy, wierny

Zalety:

Sielskie dzieciństwo lub Bezradny
Przyjaciół zwierząt lub Koleś
Silna wola lub Przeznaczony do wielkości
Sympatyczny lub Liczna rodzina

Przywódca

„Szybko, podpłyn i spróbuj przełączyć tę dźwignię — tymczasem Encio i Malcom zajmą czymś potwora, a ja zanurkuję i postaram się odczytać inskrypcję. Nie ma czasu — jeszcze chwila, a woda wypełni komnatę pod sufitem.”

Bohater ma w sobie to „coś”, dzięki czemu ludzie chętnie za nim idą. Nigdy nie traci głowy w trudnej sytuacji, odznacza się mądrością i autorytetem nie tylko w swojej dziedzinie. Ta postać jest szczególnie trudna do zagrania, łatwo bowiem w jej przypadku o konflikt z drużyną - warto więc pamiętać, że przywódca niekoniecznie stoi na czele drużyny w każdej sytuacji, a jego najistotniejszą cechą jest fakt, że potrafi wymyślić receptę na każdy problem. Klasyczne

ROZDZIAŁ 4



sytuacje, w których taka postać się realizuje, to kontakt ze starożytną i zaginioną wiedzą, niełatwą do rozszyfrowania i zrozumienia, sytuacja zupełnej bezradności, którą przełamać może wyłącznie współdziałanie, konieczność opracowania szukanego planu, w którym znajdzie się miejsce dla wszystkich członków grupy oraz decyzja o tym, czy daną sprawą się zająć.

Przykłady:

Naru Narusegawa („Love Hina”), Mamoru Chiba vel. Tuksedo („Sailor Moon”), Gandalf („Władca pierścieni”), Robin Hood („Wesołe przygody Robin Hooda”), Gianerasmo Cavalcanti („Crystalicum: Znany Wszechświat”)

Cechy charakteru: lider, opanowany, rycerski, szlachetny, zazdrosny, zdeterminowany

Zalety:

Niezwykły głos lub Język obcy (+1)
Charyzmatyczny lub Błyskotliwy
Dodatkowe dziedzictwo lub Przeznaczony do wielkości
Legendarna cecha lub Mistrz improwizacji

Samotnik

„Co robię? Nie twój interes. Mam tu pewne sprawy do załatwienia, a ty lepiej pilnuj własnego nosa. ”

Taki bohater trzyma się na uboczu, niewiele mówi i robi swoje — a mimo to pozostaje członkiem grupy. Zawsze ma swoje mroczne tajemnice, które ujawnia dopiero w chwili największego napięcia, oraz powody, dla których robi to, co robi. Może zatem być mścicielem, którego rodzina padła ofiarą bestialskiego mordu lub osobą uciekającą przed niezbyt chlubną przeszłością, starającą się odkupić niedysiejsze przewinienia. Z drugiej strony, bywa niekiedy tym członkiem drużyny, którego najtrudniej zauważyć - służącym, pomocnikiem lub tropicielem, który bardzo rzadko mówi, co myśli. Jego wątki są więc zwykle związane z przeszłością i wymagają podejmowania dramatycznych wyborów - pole do popisu znajduje jednak również w chwili, w której cała grupa została pokonana i teraz jej życie zależy od dyżurnego milczka.

Przykłady:

Kamui Shirou („X-Clamp”), Sagara Sanosuke („Kenshin”), Batman („Batman”), Aragorn („Władca pierścieni”), Kłapouchy („Kubuś Puchatek”), Nasir Saracen („Robin z Sherwood”).

Cechy charakteru: marudny, milczek, opanowany, podejrzliwy, poważny, zdeterminowany

Zalety:

Mściciel (+1) lub Oddany sprawie
Przyjaciół zwierząt lub Pogromca wiewiór
Sposztrzegawczy lub Silna wola
Charakterystyczny lub Twardziel



OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

Słodki drań

„Te parę groszy? Właśnie wybierałem się, żeby ci je oddać, kiedy nadarzyła się fantastyczna okazja. Pomyślałem - mogę zwrócić sumę co do grosza, albo okazać się prawdziwym przyjacielem i podwoić ją przed oddaniem.”

Na tego bohatera nie można się pogniewać. Owszem, robi czasem paskudne rzeczy, kiedy się jednak uśmiechnie, świat pada do jego stóp. Ważną cechą takiej postaci jest pewna moralna dwuznaczność, nie cofa się ona bowiem przed zrobieniem czegoś złego, budzi jednak instynktowną sympatię, która sprawia, że mimo wszystko daje się lubić. Realizuje się dobrze we wszelkich szemranych interesach i ciemnych sprawach, jest też szczególnie narażona na pokusę — kanon stanowi jednak, że w kluczowej chwili przełamuje się i staje po właściwej stronie. Charakteryzuje się dużą charyzmą i wyczuciem sytuacji, może więc być sympatycznym piratem, uroczym złodziejaszkiem, przemytnikiem czy szpiegiem.

Przykłady:

Zelgadis („Slayers”), Spike Spiegel („Cowboy Bebop”), Alucard („Hellsing”), Han Solo („Gwiezdne wojny”), Rhett Buttler („Przeminęło z wiatrem”), John Silver („Wyspa Skarbów”)

Cechy charakteru: egoista, lider, opanowany, romantyk, ryzykant, uwodziciel

Zalety:

Bezradny lub Atrakcyjny
Silna wola lub Charyzmatyczny
Szczęściarz lub Trik
Złotousty lub Poszukiwacz wrażeń



Śmiałek

„Nie ścierpię, by coś takiego działo się w mojej obecności! Nadszedł kres twoich łajdactw draniu — odpowiesz za wszystko tu i teraz. Stawaj!”

Śmiałek to nieulekły wojownik, bez reszty oddany jakiejś sprawie. Niekiedy porywczy lub nierozsądny, gotów jest jednak narażać życie dla swego celu, działa bez wahania i bardzo rzadko miewa wątpliwości. Zwykle jest wojownikiem, to jednak nie jest regułą, nie musi bowiem legitymować się umiejętnościami bojowymi - wystarczy mu bardzo silna motywacja oraz nieugięta odwaga. Śmiałek bywa zatem nieulekłym rycerzem, który w twarz śmieje się niebezpieczeństwu, ostatnim sprawiedliwym wśród oceanu nikczemności czy wybrańcem, którego przeznaczeniem jest wypełnić szaleńczą misję. Wątki, właściwe temu typowi bohatera, to aktywna walka z przeciwnikiem, najlepiej przerastającym go potęgą, szlachetne poświęcenie i motywowanie drużyny do bohaterstwa. Nic więc dziwnego że jest jednym z potencjalnych liderów grupy.

Przykłady:

Trunks („Dragon Ball”), Superman („Superman”), d'Artagnan („Trzej muszkietierowie”), Oksenia Baroszy („Crystallium: Znany Wszechświat”)

Cechy charakteru: agresywny, zbuntowany, lider, pochopny, ryzykant, szlachetny

Zalety:

Obrońca lub Duelista
Doskonałe dziedzictwo (+3) lub Przeznaczony do wielkości
Silna wola lub Trik
Urodzony wojownik lub Zwinny jak łasica



ROZDZIAŁ 4



Córka Czarnoksiężnika

Powiadają, że Czarnoksiężnik, tajemniczy władca Miasta Szmaragdów, ma córkę, dziewczynę piękną jak wiosenne niebo i podobnie kapryśną. Mieszka w pałacu swojego ojca i wiadomo, że szczęśliwiec, który pojmie ją za żonę, otrzyma w posagu połowę Miasta. Niestety, dziewczyna wymogła na ojcu zgodę na poddanie kandydata na męża trzem próbom - i od tej pory każdy z potencjalnych zalotników musi sprostać trzem niewykonalnym zadaniom. Choć wielu już próbowało, żaden kawaler nie zdołał spełnić żądań księżniczki - a niejeden postradał życie próbując. Piękna panna może jednak czekać - mając w żyłach krew swego potężnego ojca nie musi obawiać się starości ani brzydoty.

Jak wspomnieliśmy, powyższe zestawienia nie wyczerpują bynajmniej potencjału „Crystalicum”, choć pozwalają wykreować wiele bardzo wyrazistych postaci. Jeśli jednak twój pomysł na bohatera nie mieści się w przedstawionych wyżej schematach lub jesteś nimi zmęczony i chcesz samodzielnie stworzyć jedyną w swoim rodzaju postać, powinieneś skorzystać z metody zaawansowanej, którą zajmujemy się za chwilę.

Przykład tworzenia bohatera metodą uproszczoną

Tomasz zabiera się do stworzenia bohatera metodą uproszczoną. W głowie kołacze mu się dość wyraźny koncept - jako wychowany na bajkach Charlesa Perraulta miłośnik „Shreka” postanawia wykorzystać niepowtarzalną możliwość wcielenia się w humanoidnego kota i stworzyć postać wzorowaną na Kocie w Butach.

1. Pochodzenie

Rozpoczyna zatem od wyboru pochodzenia — w tym wypadku nie będzie zastanawiał się długo, wybór Astończyka Ka-Dis jest bowiem więcej, niż oczywisty. Otrzymuje w związku z tym rasową zaletę - jego bohater będzie widział w ciemnościach. Ponadto musi wybrać jedną ze specjalnych właściwości rasy i tu staje przed poważnym problemem. Dziewięć żyć to sprawa naprawdę przydatna, gdy prowadzi się życie

poszukiwacza przygód. Kusi go jednak również Koci urok - chce przecież stworzyć postać pełną zawałczego wdzięku. Kocia zwinność wreszcie jest wręcz niezastąpiona, skoro bohater ma być wprawnym szermierzem.

Ostatecznie decyduje się na tę ostatnią, obiecując sobie, że wyposaży bohatera w Zalety ułatwiające kontakty interpersonalne. Wreszcie, musi zdecydować się na jedną z cech charakteru - tu wybór jest jasny i nasz Ka-Dis staje się Próźny.

2. Profesja

Następnie Tomasz przechodzi do wyboru profesji - i tu znów zaczyna się wahać. Skoro jego Astończyk ma być groźnym przeciwnikiem, powinien wybrać Wojownika. Marzy mu się jednak postać bardziej wszechstronna, decyduje się więc na prawdziwego Awanturnika. Otrzymuje w związku z tym pakiet sześciu umiejętności: Postępowanie ze zwierzętami, Przekonywanie, Skradanie, Spostrzegawczość, Umiejętność walki i Wysportowanie. W charakterze Umiejętności walki wybiera Broń ręczną, następnie zaś rozdziela priorytety: najważniejszą Umiejętnością czyni Broń ręczną, przypisując jej poziom 5. Dwie kolejne to Przekonywanie (przydatne, jeśli bohater ma być charyzmatyczny) i Wysportowanie, obydwie na 4. Pozostałym trzem Tomasz przypisuje poziom 3.

3. Funkcja Fabularna

Kolejny wybór to Funkcja Fabularna. W pierwszym momencie Tomasz decyduje się wybrać Śmiałka,

OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

funkcję, która sprawi, iż bohater stanie się prawdziwym zawadiaką, sprawnym w walce i nieugiętym wojownikiem. Przypomina sobie jednak, że jego wzorem ma być Kot w Butach rodem z filmu „Shrek 2”, postanawia więc postawić na Funkcję Fabularną, która bardziej uwydatni jego kapryśny charakter. Przez chwilę zastanawia się więc nad Słodkim draniem, stwierdza jednak, że jego bohater nie powinien mieć ciągot ku ciemniejszej stronie życia. Ostatecznie postanawia więc, że gibki i wprawny w walce Astończyk jest znakomitym materiałem na nieoprawnego uwodziciela, wybiera więc Amanta.

Pośród dostępnych Amantowi Cech Charakteru decyduje się na romantyka - bohater będzie miał ogromną skłonność do przesadnych zachowań i teatralnych gestów, co świetnie pasuje do roli Kota w Butach. Następnie wybiera po jednej z każdej pary Zalet: Atrakcyjnego (by lepiej działać na piękne kotki), Charyzmatycznego (w myśl obietnicy złożonej podczas wyboru rasy), Szczęściarza (przecież jest kotem) i Zwinnego jak łasica (który nie zawadzi szermierzowi). Tym samym wybór Funkcji Fabularnej jest kompletny.

4. Cechy

Wiedząc, jakimi Umiejętnościami i Zaletami dysponuje jego Astończyk, Tomasz wybiera Cechy. Mając wizję zadziornego, charyzmatycznego wojownika decyduje, iż najważniejszą z jego Cech będzie Duch i to jemu przydziela poziom 5. Nie bez zna-

czenia jest również Ciało, dzięki któremu nasz heros będzie dokonywał czynów bezprzykładnego męstwa, Tomasz przydziela więc tej Cesze poziom 4. Poziom 3 dostaje się Szczęściu - nigdy nie wiadomo, kiedy awanturnik będzie go potrzebował - a 2 Umysłowi, bohater nie odznacza się bowiem ani szczególną rozumą, ani wiedzą.

5. Punkty dodatkowe

Koniec końców Tomasz przystępuje do rozdzielania pozostałych punktów. W pierwszej kolejności wydaje 6 z piętnastu dostępnych Punktów Dodatkowych, by zwiększyć Umysł bohatera do 3 - ma być nierozsądny, ale nie przygłupi. Następnie decyduje, że uwodzicielowi niezbędna będzie umiejętność Manipulacji, którą wykupuje na poziomie 4, płacąc 3 punkty (1 za Umiejętność na poziomie 2 oraz 2 za podniesienie jej do 4). Ka-Dis umarłby chyba ze wstydu, gdyby nie umiał zrobić użytku ze swoich pazurów, otrzymuje zatem Walkę wręcz na poziomie 4, za dalsze 3 punkty.

W ten sposób wydał już 12 z 15 dostępnych Punktów Dodatkowych, przychodzi mu jednak do głowy, że przy trybie życia jego postaci mógłby przydać się dodatkowy poziom Szczęścia. Decyduje się więc wybrać Wady, które zapewnią mu kilka dodatkowych punktów. Do wizerunku postaci jak znalazł pasuje Mania czystości - po pierwsze, bohater jest ogromnym kotem, po drugie należy do osób Próżnych. Tomasz zdobywa dzięki temu 5 punktów, a więc może podnieść Szczęście. Przeglądając listę Wad stwier-



Smoczy kapłani

Kapłani Siedmiu Smoków, religii królestwa Krasnoludów, zajmują się nie tyle sprawowaniem nabożeństw, które odbywają się stosunkowo rzadko, ale przede wszystkim doradzaniem społeczności, którą się opiekują, we wszelkich możliwych kwestiach. Powszechnie oczekuje się więc, że kapłan zna się równie dobrze na stolarce, szlifowaniu Krysztalów, szkutnictwie czy prowadzeniu zajazdu jak na zawiłościach doktryn wiary. Dlatego właśnie, choć Krasnolud nie może zostać kapłanem przed ukończeniem setnego roku życia, przygotowuje się do tej roli przez długie dziesiątki lat. W tym celu jego obowiązkiem, jako diakona, jest przemierzać Znany Wszechświat, mieć się rozmaitych zajęć i przeżywać przygody - wszystko po to, by zgromadzić maksymalnie dużo doświadczeń, dzięki którym będzie mógł doradzać innym.

Szkolenie paladonny



Gdy paladonna z Zakonu Ognia dokona w życiu mężnych czynów, które zaskarbią jej powszechny szacunek, ma prawo powrócić do Ynys Witrin, świata będącego siedzibą Zakonu, i wziąć pod opiekę uczennicę. Następnie dwie kobiety zapuszczają się w przepaścistą puszcę tego świata, szukając odosobnienia. Paladonna i jej uczennica spędzają razem kilka lat, kontaktując się jak najrzadziej ze światem zewnętrznym - w tym walczą na zwierciadlanych taflach, pozostawionych na piasku przez nawiedzające Ynys Witrin ogniste deszcze, razem jedzą, śpią i modlą się. Kiedy nauczycielka stwierdza, że uczennica jest gotowa, pozwala jej samodzielnie zmierzyć się z deszczem płomieni. Następnie zabiera ją do siedziby Mistrzynie - tam, w przytomności starszych Zakonu, dziewczyna zostaje poddana dalszym próbom, a następnie przyjęta. Starsze paladonny zwą ją „córką” do czasu, gdy wyróżni się w boju lub wykona pierwsze samodzielne zadanie - dopiero wówczas staje się pełnoprawną „siostrą”.

dza ponadto, że interesującym pomysłem jest Wstydlive pochodzenie. Skoro postać ma wyglądać jak Kot w Butach, nie będzie nosić się po arabsku, jak większość Ka-Dis. Tomasz stwierdza więc, że bohater z jakich powodów musiał porzucić ojczyznę i przebywa na wygnaniu - dokładną przyczynę takiego stanu rzeczy pozostawia do ustalenia Mistrzowi Gry. Wybierając drugą Wadę zarabia jeszcze 1 punkt, ma więc do dyspozycji aż 9 Punktów Dodatkowych. Podnosi zatem Szczęście do poziomu 4 i za pozostałe 3 punkty wykupuje Występowanie na 4, stwierdzając że bohater będzie dobrym gawędziarzem.

6. Ostatnie decyzje

Po rozdzieleniu Punktów Dodatkowych Tomaszowi pozostaje tylko kilka ostatnich decyzji. Po pierwsze, wybrać musi trzecią Cechę Charakteru. Przez chwilę rozważa wybór Fanfarona, stwierdza jednak, że Próżny Fanfaron byłby nie do zniesienia dla przyjaciół z drużyny i postanawia wybrać Ryzykanta. Potem decyduje się na jeden Trik - wybór jest trudny, ostatecznie pada jednak na Sztukę walki, która umożliwi bohaterowi skuteczne posługiwanie się pazurami. Postanawia wreszcie, że heros ubierał się będzie wykwintnie, w stylu Dziewięciu Miast, a jego nadmetalowym dziedzictwem będzie szabla o wąskim piórze, taka, jakich używa się w Mieście Twarzy. Jej początkową Właściwością będzie Szybka, dzięki czemu nasz bohater działać będzie szybciej, niż jego przeciwnicy. Ponadto Tomasz zapisuje na karcie postaci początkową Reputację 1.

Nim Astończyk uda się na zakupy, by wydać przysługujące mu z racji pochodzenia 400 monet, Tomasz postanawia wymyślić mu imię. Ponieważ przebywa na wygnaniu i ubiera się z cudzoziemską, gracz decyduje, że bohater powinien posługiwać się pseudonimem - drapieżnym zawadiackim i wiele mówiącym. Znów przypomina sobie swoją koncepcję - shrekowego Kota w Butach i na cześć aktora, który udzielił mu głosu w wersji oryginalnej (a który wcielił się też w rolę Desperado) wybiera pseudonim: Straceniec.



OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA



Informacje Osobiste

Imię STRACENIEC
 Gracz _____
 Rasa KA-DIS
 Profesja AWANTURNIK
 Płeć M Wiek 26
 Serial ZNANY WSZECH.
 Sezon 1 PD _____



Cechy

PD

Ciało 4 _____
 Umysł 3 _____
 Duch 5 _____
 Szczęście 4 _____



Cechy charakteru

Cecha

Furia

PROŻNY ☐
ROMANTYK ☐
RYZYKANT ☐

Punkty szczęścia

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



Reputacja

PD

1

Negatywny

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐



Zalety

Wł. rasy WIDZENIE
 Rasowa KOCIA ZW.
ATRAKCYJNY
CHARYZMAT.
SZCZĘŚCIARZ
ZWINNY JAK KASICA



Wady

MANIA
CZYSTOŚCI
WSYDLIWE
POCHODZENIE



Ekwipunek

MONETY

400

STYL ŻYCIA

☐

KAPELUSZ
SZABLA

ELEGANCKIE BUTY
WYTWORNY STRÓJ



Umiejętności

Nazwa

Poziom

Mistrzostwo

Specjalizacje

PD

BRON RĘCZNA
WYSPORTOWANIE
MANIPULACJA
WALKA WRĘCZ
PRZEKONYWANIE
WYSTĘPOWANIE
POSTĘPOWANIE ZE
ZWIERZĘTAMI
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ
SKRADANIE

5
4
4
4
4
4
3
☐
3
3

2
2
2
2
2
2
1
☐
1
1



Rozdział 5

OPIS MECHANICZNY - METODA ZAAWANSOWANA

Zaawansowana metoda tworzenia postaci

Gdy nabierzesz już nieco wprawy w kreowaniu bohaterów świata „Crystalicum” przedstawione w poprzednim rozdziale schematy zapewne przestaną ci wystarczać - zwłaszcza, że gra oferuje znacznie szersze możliwości. Dlatego przygotowaliśmy drugą metodę kreowania postaci, którą nazwaliśmy „zaawansowaną”. Niech ci się jednak nie wydaje, że jest lepsza czy bardziej ambitna od poprzedniej - po prostu, wymaga znacznie większego obycia z mechaniką gry.

Zaawansowana metoda kreacji postaci jest przy tym znacznie bardziej praco- i czasochłonna. Polega na samodzielnej dystrybucji punktów, za które wykupuje się poziomy Cech i Umiejętności oraz Wady

i Zalety. Stosując ją, możesz stworzyć postać zupełnie unikatową, która w pełni pasować będzie do twoich oczekiwań, a wszystkie jej statystyki ściśle wynikać z historii i osobowości postaci. Doświadczenie poucza nas jednak, że wobec braku wskazówek łatwo się zgubić i wykreować bohatera, który okaże się bezbarwny lub nieatrakcyjny. Dlatego metodę tę polecamy osobom, które mają już za sobą pierwszy kontakt z „Crystalicum” i potrafią bez trudu odróżnić statystyki przydatne i pożądane dla danego typu herosa, od kuszących, lecz zupełnie mu zbędnych.

Stosując tę metodę nie musisz zaczynać od wyboru rasy, choć z całą pewnością pomoże ci to skonstruować ciekawego bohatera. Jeśli jednak wolisz zacząć od współczynników, a dopiero potem przejść do wyboru kultury, z której wywodzić się będzie postać, miej przez cały czas w pamięci, iż otrzyma ona dodatkowe właściwości wynikające z rasy. Nie będziesz też na



Ile punktów na postać?

Manipulując ilością punktów postaci otrzymać można interesujące efekty. W twojej grze każdy z graczy otrzymuje:

- **100 punktów.** Stworzona za pomocą takiej ilości punktów postać jest od razu stosunkowo potężna. Ilość tę polecamy bohaterom, którzy mają być starsi, niż naście lat.
- **75 punktów.** To proponowany przez nas standard. Ten bohater powinien poradzić sobie z większością problemów, minie jednak nieco czasu, nim obrośnie w piórka.
- **50 punktów.** Postać stworzona za pomocą takiej ilości punktów jest albo bardzo młoda, albo bardzo mało utalentowana. Większość problemów będzie dla niej początkowo prawdziwym wyzwaniem.

ROZDZIAŁ 5

razie wybierać cech charakteru - nie kupuje się ich za punkty, a skoro masz w tym względzie pełną dowolność, możesz z powodzeniem zająć się tym po zakończeniu niniejszego etapu kreacji.

Na czym więc rzecz polega? Pracować będziesz na zupełnie surowym materiale - na początku kreacji postać posiada wszystkie cztery Cechy na poziomie 2 oraz tylko te właściwości i Zalety, które wynikają z jej rasy (o ile już ją wybrałeś). Otrzymujesz teraz 75 punktów, które rozdzielasz pomiędzy wszystkie statystyki, płacąc za nie według poniższego cennika:

Cecha: 6 punktów za 1 poziom

Nowa Umiejętność: 1 punkt za poziom 2

Podniesienie Umiejętności: 1 punkt za 1 Poziom

Specjalizacja: 1 punkt za Specjalizację

Zaleta: Koszt podany w opisie Zalety

Wada: Otrzymujesz tyle punktów, ile podano w opisie Wady

Niewydane punkty przepadają - nie możesz zachować ich na potem. Wybieraj więc rozważnie, jednak bez przesadnej oszczędności. Kolejność, w której dobierać masz kolejne rodzaje atrybutów jest zupełnie dowolna i możesz płynnie przechodzić od Umiejętności do Wad i tak dalej. Żaden wybór nie jest również ostateczny - póki nie zdecydujesz, że oto bohater jest gotów i nie zaprezentujesz go Mistrzowi Gry, możesz wykreślać i dopisywać nowe współczynniki oraz zmieniać ich wartości. Pamiętać musisz więc jedynie o trzech ograniczeniach: liczby punktów, którą możesz rozporządzać, maksymalnych wartościach Cech i Umiejętności, które wynoszą 5, oraz maksymalnej liczbie Wad, która przekroczyć nie może przyjętego przez ciebie progu (propozycje znajdziesz w Rozdziale 9).

Wybierając samodzielnie statystyki postaci masz znacznie większą dowolność, radzimy więc zwrócić baczną uwagę, czy wszystkie wybrane współczynniki pasują do koncepcji postaci i mają odzwierciedlenie w opisie fabularnym bohatera. Poza tym pamiętaj, że niektóre Umiejętności i Zalety bardzo dobrze się uzupełniają, a postać wyposażona w pewne ich kombinacje ma znacznie większe możliwości, niż gdy jest ich pozbawiona. Nie ma nic złego w doborze statystyk, który maksymalizuje możliwości postaci - w końcu ma być bohaterem, osobą nieprzeciętną. Za-

nim jednak na dobre się zapędzisz, pomyśl o opisie fabularnym - warto, by każda wybrana właściwość miała odzwierciedlenie również w historii i wyglądzie bohatera. Musisz zatem znaleźć rozsądny kompromis między dobrze brzmiącą historią, a odpowiednio dobranymi statystykami - i na tym właśnie polega cała sztuka tworzenia postaci.

Gdy wydasz już wszystkie punkty, wybierz trzy cechy charakteru, które opisywać będą twojego bohatera - jedną z listy zamieszczonej w opisie rasy, dwie natomiast zupełnie dowolnie. Otrzymujesz ponad to jeden Trik, który wybrać możesz wedle uznania i zapotrzebowania. Zapisz też, że początkowa Reputacja postaci wynosi 1. Na koniec zadбай o ekwipunek bohatera, którego częścią jest nadmetalowe dziedzictwo. Określ rodzaj tego ostatniego i wybierz jedną Właściwość, którą posiada na początku zabawy. Proces tworzenia postaci kończy się w chwili gdy uznasz, że jesteś z bohaterem zadowolony i nie chcesz wprowadzać - przynajmniej na razie - żadnych zmian.

Dwanaście pytań

Jeśli nie masz jeszcze w głowie pomysłu na to, jak wydawać punkty i na co się zdecydować, pomocą służyć ci może poniższe zestawienie dwunastu pytań. Podzieliłiśmy je na trzy części: pierwsza dotyczy opisu mechanicznego, pozostałe dwie natomiast - fabularnego, podpowiadając, kolejno, wybór rasy i cech charakteru. Odpowiadając na pytania kieruj się swoją wizją bohatera, a jeśli odpowiedź na któreś nie przychodzi ci do głowy, po prostu je pomiń. Dwanaście pytań nie jest obowiązkowym etapem kreacji postaci i ma jedynie służyć ci pomocą.

Opis mechaniczny

Pierwsze cztery pytania dotyczą statystyk postaci - gdy się z nimi zapoznasz, łatwiej ci będzie wybrać właściwe poziomy Cech i Umiejętności oraz pożądaną Wadę i Zaletę.

1. Jak moja postać radzi sobie z problemami?

Mechaniki gry używa się zwykle wtedy, gdy ktoś lub coś zaczyna sprawiać drużynie kłopoty, zastanów się więc, jaka będzie twoja recepta na problemy. Jeżeli zamierzasz bić, a potem zadawać pytania, z pewnością przyda ci się wiele umiejętności walki, jeśli jednak

OPIS MECHANICZNY - METODA ZAAWANSOWANA

planujesz - jak Marco di Mirandeo - wykręcać się od kłopotów dzięki gładkim słówkom lub unikać ich, korzystając z wiedzy i doświadczenia, potrzebować będziesz zupełnie innego zestawu umiejętności i innych wartości Cech.

2. Jak wyglądało dzieciństwo mojej postaci?

Bohater jest człowiekiem młodym, więc większość z tego, co potrafi, nauczył się jeszcze w dzieciństwie. Jeśli było sielskie, zapewne nigdy nie musiał kraść ani bić się i nie na miejscu będzie wybieranie umiejętności w rodzaju „szelmstwa” czy „walki wręcz”. Do odpowiedzi na to pytanie zabrać się możesz na dwa sposoby: albo wymyślić, gdzie bohater się chował, a następnie wybrać adekwatne umiejętności, albo sprecyzować, co powinien umieć, a dopiero później zastanowić się, gdzie stosowne zdolności nabył. Tak, czy inaczej - nasza postać zyskuje dzięki temu przeszłość i staje się bardziej wiarygodna.

3. Jak będzie wyglądała przyszłość mojej postaci?

Oczywiście, nie jesteś w stanie przewidzieć, jak los i Mistrz Gry obejdą się z twoim bohaterem, pomyśl jednak, do czego powinien dojść za dziesięć lat. Tworząc postać determinujesz w znacznym stopniu kierunek, w jakim się rozwinię, unikaj zatem wybierania atrybutów, które wkrótce przestaną ci być potrzebne i skoncentruj się na tych, które chciałbyś z czasem rozwijać. Intencją może być również nadanie bohaterowi rysu, którego z czasem się pozbędzie — na przykład stworzenie łotrzyka, który dopiero podczas gry nauczy się szlachetności.

4. Co czyni moją postać wyjątkową?

W Znany Wszechświecie jest bardzo wielu krasnoludzkich dyplomatów, ale tylko jeden Lope. Zastanów się, co będzie wyróżniało twoją postać spośród dziesiątków przedstawicieli jej rasy i profesji. To pytanie jest szczególnie ważne podczas wyboru Wad i Zalet, które dodają postaci wyrazistości - choć i przy wyborze umiejętności możesz poświęcić kilka punktów na pozornie ekscentryczną zdolność, która stanie się twoją wizytówką.

Rasa

Kolejne cztery pytania odpowiedzą ci, którą rasę powinieneś wybrać.

5. Jak ma wyglądać moja postać?

Najbardziej oczywistą konsekwencją wyboru rasy jest wygląd bohatera. Pamiętaj, że wszystkie Elfy są szczupłe i gibkie, Krasnoludy odznaczają się niskim wzrostem i szerokimi ramionami, a Astończycy mają ogony. Zastanów się więc, jak ma wyglądać i poruszać się twój bohater, w co się ubierać i jaką bronią posługiwać, a potem wybierz rasę, która najbardziej odpowiada twojemu wyobrażeniu.

6. Jak mój bohater odnosił się będzie do innych?

Każda z cywilizacji posiada własny kodeks postępowania, który najwyraźniej objawia się w jej stosunku do bliźnich. Czy marzy ci się bohater dumny, bezkompromisowy i zamknięty w sobie, czy wolałbyś wcielić się w osobę sympatyczną, która z każdym potrafi znaleźć wspólny język? Jeśli zamierzasz troszczyć się tylko o siebie, zdecydować się powinieneś na Ka-Dis lub mieszkańca Dziewięciu Miast, jeżeli jednak chcesz dać się pokroić za przyjaciół, wybierz Krasnoluda. Ten wybór jest jednak mniej istotny, niż poprzednia decyzja - przecież i wśród Krasnoludów zdarzyć się może egoista, trudno natomiast o krótko-uchego Elfa.

7. Czym zajmował się będzie mój bohater?

Wiadomo, że Krasnoludy to urodzeni żeglarze, Lodowe Elfy niepokonane są w pojedynkach, a z Imperium Kryształowego wywodzą się najpotężniejsi magowie. Wybierając kulturę powinieneś więc zastanowić się, czym zajmował się będzie bohater. Oczywiście wojownicy, dyplomaci czy kapitanowie okrętów wywodzą się ze wszystkich światów, niektóre rasy nadają się jednak do pewnych zadań lepiej, niż inne. Nie zachęcamy, oczywiście, byś w wyborze kultury kierował się wyłącznie jej współczynnikami, trafny wybór może jednak zwiększyć przyjemność, jaką czerpać będziesz z zabawy.

8. Dlaczego mój bohater wyruszył na poszukiwanie przygód?

Na to pytanie nie musisz odpowiadać od razu, warto jednak przemyśleć, co skłoniło twoją postać do podjęcia niebezpiecznego życia bohatera gry fabularnej, choć mogła zostać w domowych pieleszach. Oczywiście może się zdarzyć, że twój Mistrz Gry zaproponuje ci pewne rozwiązanie, jeśli jednak pozostawia ci w tym względzie wolną rękę, pomyśl, co odpowiesz przyjaciołom, gdy zapytają, czemu znalazłeś się tak daleko od domu.

ROZDZIAŁ 5

Charakter

Ostatnie cztery pytania dotyczą cech charakteru. Odpowiedz na nie bez fałszywej skromności, jak najszczerzej potrafisz - a wyposażysz bohatera w charakter, który z przyjemnością będziesz odgrywać.

9. Jaka opinią cieszyć się ma mój bohater?

Wiadomo - to, jak bohater się zachowuje, jest najważniejszym składnikiem krążącej o nim opinii. Jeśli chcesz być uważany za herosa, dla którego nie ma rzeczy niemożliwych, postać powinna być pewna siebie, odważna i może nieco zarozumiała. Jeśli marzy ci się, z kolei, opinia wybitnego uczonego, musisz postawić na wygadanie połączone z pewną dozą tajemniczości i protekcyjnym stosunkiem do otoczenia. Oczywiście, na reputację składają się również wszystkie czyny postaci oraz jej umiejętności, to jednak sprawa drugorzędna, kiedy bowiem ktoś wygląda na wojownika i zachowuje się jak wojownik, nikomu nawet do głowy nie przyjdzie, że być może nie potrafi robić bronią.

10. Jakiego rodzaju przygody bohater ma przeżywać?

Odpowiedz na to pytanie wynika pozornie z umiejętności i właściwości postaci, tak naprawdę jednak pierwsze skrzypce gra tu osobowość. Jeśli stworzysz bohatera odznaczającego się subtelnością i błyskotliwością, zapewne nie spędzi on życia na penetracji lochów - podobnie jak źle wychowany, brutalny

prostack nie nadaje się na salony. Analogicznie, osobnik bezlitosny nie zaangażuje się w ratowanie damy z opresji, a wolnomyśliciel o nowoczesnych przekonaniach odmówi udziału w polowaniu na czarnoksiężnika organizowanym w imieniu Imperium Kryształowego. Dlatego właśnie Mistrz Gry projektować będzie przygody w oparciu o charakter i motywację członków drużyny, by mieć pewność, że postaci będą pasować do scenariusza. Możesz śmiało przyjąć, iż psychika bohatera determinować będzie jego losy już w najbliższej przyszłości.

11. Czy polubiłbym kogoś takiego, jak mój bohater?

Podczas tworzenia postaci natchną nas niekiedy rozmaite pokusy - by tworzyć zimnych drani, bezlitosnych morderców czy cynicznych zawodowców, lojalnych wyłącznie wobec siebie. Oczywiście, taka postać może być interesująca, zwykle jednak bardzo szybko się nudzi. Prawdziwą satysfakcję czerpie się raczej z odgrywania bohatera, który budzi naszą sympatię, łatwiej bowiem się z nim identyfikować. Oczywiście, nie znaczy to, że postać musi być cukierkowo dobra, nieskalana i szlachetna - równie przyjemne może być odgrywanie drania, pod warunkiem, że ma on jakiś sympatyczny rys, który budzi twoje ciepłe uczucia. Zastanów się więc, czy chętnie zadawałbyś się z osobą, którą chcesz stworzyć - w końcu spotykać ją będziesz podczas każdej sesji.



Przyjaciółka Wesołego Diabła

Przyjęło się uważać, że międzygwiazdni łupieżcy wywodzą się zawsze z Księżyca — w rzeczywistości jednak na karierę pirata decydują się przedstawiciele wszystkich ras i nacji. Przykładem może być choćby Bellavene Malefici, młoda i piękna piratka, wywodząca się z arystokracji Miasta Ogrodów. W dzieciństwie nawykła do luksusów i dekadentkich przyjemności z czasem coraz bardziej tęskniła do przygody - i gdy dowiedziała się, że jej ojciec postanowił wydać ją za

mąż, ukradła pewnej nocy pieniądze przeznaczone na własny posag i uciekła z domu. Zdołała dostać się ukradkiem do Miasta Tysiąca Kolumn, gdzie za skradzione precjoza zbudowała w słynnej stoczni Sinibaldich swój okręt, który nazwała Diavolo Gaio, od umieszczonej na dziobie figury wyszczerzonego w uśmiechu demona. Następnie, wykorzystując swój wdzięk, urodę i uwodzicielski talent skłoniła kilku doświadczonych oficerów, by przystali do jej załogi - i po dziś dzień poluje na statki kupieckie, zmierzające do Dziewięciu Miast. Powiadają, że piękna i podstępna pani kapitan otoczona jest bezwarunkową czcią oraz miłością swoich marynarzy - i że ktokolwiek ją ujrzy, gotów jest skoczyć dla niej w ogień.

OPIS MECHANICZNY - METODA ZAAWANSOWANA

12. Z kim bohater będzie się zadawał?

Na koniec zastanów się, kim będą pozostali członkowie drużyny i postaraj się dostosować osobowość postaci do oczekiwań kolegów. Świat „Crystalicum” pełen jest konfliktów i sporów, nie warto jednak przenosić ich na łono grupy - brak solidarności w drużynie popsuł więcej sesji, niż przypuszczasz. Jeśli więc któryś z graczy wcielał się będzie w postać, będącą naturalnym wrogiem twojej (na przykład Krasnoluda, gdy ty jesteś Lodowym Elfem), powinniście obydwaj wyposażać swoich bohaterów w cechy, które umożliwią im porozumienie, a początkową niechęć ograniczyć do utarczek słownych. Ponadto, postaraj się powstrzymać przed stworzeniem kogoś, kogo drużyna nie zaakceptuje - nie przesadzaj z bufonadą, okrucieństwem, agresywnością i podobnymi, niesympatycznymi cechami, jeśli nie masz pewności, że nie zrazisz w ten sposób współgraczy.

Jak widać, sprawne posługiwanie się zaawansowaną metodą tworzenia bohatera wymaga dobrej znajomości wszystkich opcji, w jakie wyposażać można postać. Opisujemy je w kolejnych rozdziałach, poczynając od ras, z których wywodzić się może bohater, do których prezentacji przejdziemy już za chwilę.

Przykład tworzenia postaci metodą zaawansowaną

Marcin zabiera się za tworzenie postaci - a że mechanika „Crystalicum” nie ma dla niego tajemnic, wybiera metodę zaawansowaną. Ma ochotę zagrać nieco innym bohaterem, niż do tej pory - łamiąc swoje przyzwyczajenia nie decyduje się na bohatera skutecznego w walce. Zamierza stworzyć zatem postać, będącą mistrzem wpadania w kłopoty, z których następnie zawsze będzie się umiała wykaraskać.

Całą zabawę rozpoczyna od wyboru rasy. Ma ochotę zagrać człowiekiem i przeglądając dostępne dla ludzi opcje decyduje, że najlepiej będzie mu wcielić się w mieszkańca Dziewięciu Miast, którego właściwości rasowe dobrze pasują do wizji postaci. Wie zatem, że bohater będzie Ostrożny (to jego rasowa zaleta). Spośród specjalnych właściwości rasy wybiera Intryganta, chciałby bowiem, by bohater został dyplomatą lub dworzaninem, a ta cecha może okazać się najbardziej przydatna. Ponieważ heros ma bezustannie pakować się w kłopoty, najwłaściwszą cechą charakteru wyda-

je się Ryzykant — przy czym Marcin postanawia, że bohater będzie nie tyle poszukiwaczem silnych wrażeń, co osobą lekkomyślną, narażającą się bez zastanowienia.

Pora przystąpić do najtrudniejszego etapu kreacji. Marcin może wydać 75 punktów w dowolnej kolejności. Postanawia rozpocząć od Zalet, które potrafią pochłonąć najwięcej punktów.

Na początek Marcin decyduje, że jego bohater stanie się Atrakcyjny (1 punkt), by wpadać w kłopoty z powodu pięknych pań. Z pewnością przyda się też Złotousty (5 punktów), skoro ma wypłatywać się z problemów bez uciekania się do przemocy. Stwierdza też, że bohater powinien mieć za sobą Sielskie dzieciństwo (1 punkt), które będzie mógł wspominać na drogach i bezdrożach Wszechświata, i dzięki któremu łatwiej mu będzie wydobyć się z kłopotów - wiedza to potężna broń. Wie już zatem, że heros urodził się w bogatej rodzinie i w dzieciństwie nie musiał przejmować się niczym. Ponieważ postać ma radzić sobie w wielu sytuacjach, dobrze, jeśli będzie Pojętna (3 punkty) - dzięki temu szybko nadrobi ewentualne braki w niezbędnych do przeżycia umiejętnościach. W końcu Marcin decyduje się zainwestować w Prawdziwego przyjaciela (5 punktów), by mieć gwarancję, że jeśli wpakuje się w zbyt duże tarapaty, ktoś pomoże mu się z nich wypłatać. Ponieważ Marcin nie ma dobrego pomysłu na Przyjaciela, roboczo decyduje, że będzie nim członek rodziny, informuje jednak Mistrza Gry, że jeśli nadarzy się okazja, z przyjemnością przeniesie tę więź na ciekawego bohatera niezależnego, który pojawi się w przygodzie. Prowadzący nie ma nic przeciwko temu.

Marcin wydał 15 punktów na Zalety - zostało mu 60. Postanawia zacząć inwestować w Cechy. Przy typie postaci, na jaki się zdecydował, priorytet będzie miał z pewnością Duch (odpowiedzialny za relacje między bohaterem i pozostałymi mieszkańcami Znanego Wszechświata) oraz Szczęście (bez którego ani rusz). Na pewno przyda się też Umysł, Ciało zaś pozostawić można na znośnym, ale nie przesadnym poziomie. Wydaje zatem 18 punktów, by podnieść Ducha z 2 do 5 (3x6) i 18 punktów, by zwiększyć Szczęście do tego samego poziomu. Za dalsze 12 podnosi Umysł do 4 i za 6 - Ciało do 3. W ten sposób zostało mu raptem 6 punktów - to o wiele za mało, żeby wykupić sensowną liczbę umiejętności. Marcin decyduje się wybrać Wady.

ROZDZIAŁ 5

Szczęście postaci wynosi 5, co znaczy, że może mieć aż 5 Wad. Pierwsza, która przychodzi Marcinowi do głowy, to Wygodnicki (5 punktów) - w końcu bohater dorastał w luksusie, w dodatku pochodzi z Dziewięciu Miast, więc nienajlepiej radzi sobie w głuszy. Ciekawy wydaje się również Wstręt do walki (3 punkty) - by dodać tej Wadzie smaku, Marcin decyduje, że bohater będzie wprawnym szermierzem, póki nie przyjdzie mu walczyć - wówczas bowiem sparaliżuje go obawa. To podsuwa mu dalszy pomysł: Antytalent do walki (3 punkty). Do koncepcji postaci pasuje również Słaba wola (3 punkty), przez którą bohater będzie wdzięcznym celem dla uwodzicielek i intrygantów. Obrazu dopełni Słaba głowa (1 punkt) - Wada, która nada postaci pewien rys komiczny i zagwarantuje dodatkową porcję problemów, które przytrafić się mogą bohaterowi gdy w głowie będzie mu szumiało.

Po wybraniu Wad pula punktów, którymi dysponować może Marcin, wzrasta do 21. Wykupując umie-

jętności Marcin zaczyna od Broni ręcznej na poziomie 3 (1 punkt za poziom 2+1 punkt za rozwinięcie, w sumie 2 punkty), by spełniać wymagania Antytalentu. Następnie kupuje umiejętności, które będą naszemu bohaterowi niezbędne do przeżycia, a więc Przekonywanie na 5 (4 punkty), Etykieta na 4 (3 punkty), Manipulację na 5 (4 punkty) oraz Oszukiwanie na 4 (3 punkty). Przyda mu się również Spostrzegawczość na 3 (2 punkty), Znajomość Wszechświata na 3 (2 punkty). Marcinowi marzy się poza tym Skradanie na przynajmniej 4 (3 punkty) i tyleż punktów Szelmstwa (3 punkty) - postanawia, że oficjalnie kształcono bohatera na dyplomata, tak naprawdę miał być jednak szpiegiem. Gracz wydał więc aż 26 punktów - przekroczył limit o 5 punktów!

Tej sytuacji trzeba zaradzić. Marcin decyduje, że w tej sytuacji nie pozostaje mu nic innego, jak zmniejszyć którąś z Cech, by uzyskać 6 punktów. Wybór pada na Szczęście - wprowadźcie Marcin będzie musiał zrezygnować z jednej Wady, uzyska jednak dokładnie wymaganą wartość, o ile nie wyposaży bohatera w Słabą głowę. Tak też czyni i uzyskuje brakujące 5 punktów (+6 za rezygnację z poziomu Szczęścia, -1 uzyskane wcześniej dzięki Słabej głowie).

Marcin wydał wszystkie punkty - teraz pozostaje mu zdecydować się na cechy charakteru, Trik oraz Nadmetalowe dziedzictwo. Zaczyna od tych pierwszych: by jeszcze uwydatnić lekkomyślność bohatera decyduje się na cechę Pochopny, aby zapewnić mu - zgodnie z koncepcją - mnóstwo problemów sercowych dodaje Kochliwego. Następnie decyduje się na Trik - ponieważ bohater ma budzić sympatię, dobrym pomysłem wydaje się Akcja Trikowa Argumentum ad amicitiam. Wybiera wreszcie nadmetalowe dziedzictwo, którym będzie szabla z Dziewięciu Miast, wyposażona we Właściwość Efektowny, wzmacniający dodatkowo umiejętności socjalne bohatera.

Gotowy bohater może zacząć kupować ekwipunek - tymczasem Marcin myśli nad imieniem. Jako obywatel Dziewięciu Miast heros powinien nosić miano przypominające włoskie - a ponieważ będzie obieżyświatem, gracz nazywa go Marco, po słynnym weneckim podróżniku, Marco Polo. Nazwisko będzie jednak arystokratyczne - Marcin przerabia nazwisko książąt di Miranola, uzyskując ostateczne brzmienie miana swojej postaci: Marco di Mirando.



OPIS MECHANICZNY - METODA ZAAWANSOWANA



Informacje Osobiste

Imię **MARCO DI MIRANDEO**
 Gracz _____
 Rasa **DZIEWIĘĆ MIAST**
 Profesja **AMBASADOR**
 Płeć **M** Wiek **18**
 Serial **ZNANY WSZECH.**
 Sezon **1** PD _____



Cechy

PD

Ciało **3** _____
 Umysł **4** _____
 Duch **5** _____
 Szczęście **4** _____



Cechy charakteru

Cecha

Furia

POCHOPNY ☐
KOCHLIWY ☐
RYZYKANT ☐

Punkty szczęścia

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



Reputacja

PD

1

Negatywny

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐



Zalety

Wł. rasy **OSTROŻNY**
 Rasowa **INTRYGANT**
ATRAKCYJNY
ZŁOTOUSTY
POJĘTNY
SIELSKIE DZIECIŃST.
PRAWDZIWY
PRZYJACIEL



Wady

WYGODNICKI
ANTYTALENT
WSTRĘT DO
WALKI
SŁABA WOLA



Ekwipunek

MONETY **500**

STYL ŻYCIA ☐

VIPERA
UBRANIE

LISTY POLECAJĄCE
TORBA PODRÓŻNA



Umiejętności

Nazwa

Poziom

Mistrzostwo

Specjalizacje

PD

BRON RĘCZNA
OSZUKIWANIE
MANIPULACJA
ETYKIETA
PRZEKONYWANIE
SZELMOSTWO
ZNAJOMOŚĆ
WSZECHŚWIATA
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ
SKRADANIE

3 **1**
4 **2**
5 **2**
4 **2**
5 **2**
4 **2**
3 **1**
☐ ☐
3 **1**
4 **2**



Rozdział 6

RASY

Mieszkańcy Znanego Wszechświata

Tworzenie bohatera radzimy rozpocząć od wyboru rasy, z której się wywodzi. Znany Wszechświat pełen jest światów, kultur i cywilizacji - poniżej znajdziesz zasady konstruowania postaci wywodzących się z najważniejszych narodów „Crystalicum”. Jeśli masz ochotę na bohatera pochodzącego z mniej ważnego świata, skonsultuj się z Mistrzem Gry. Będzie wiedział, jak się do tego zabrać.

Z poniższego zestawienia poznasz najważniejsze fakty dotyczące każdej z cywilizacji — zamyka je informacja, w której części „Crystalicum: Znanego Wszechświata” szukać powinienś dodatkowych wiadomości. Dalej następują sugestie dotyczące historii i sposobów odgrywania wywodzącego się z danej kultury

bohatera, których zadaniem jest ułatwić ci zbudowanie interesującego opisu fabularnego postaci. Znajdziesz tu również kilka pomysłów na bohaterów oraz zasady nadawania imion.

Ostatnia część każdego z opisów zawiera informacje dotyczące mechaniki gry i wylicza korzyści oraz niedogodności, będące udziałem wszystkich przedstawicieli danej kultury. Znajdziesz tu zatem listę słabych i mocnych stron przedstawicieli każdej z nich, cechy charakteru, którymi się wyróżniają, oraz rasowe zalety i cechy specjalne, niedostępne dla nikogo innego. Wybór, którego dokonasz, jest niezmiernie istotny - o ile wszystkie właściwości Bohatera mogą się z czasem zmienić, niewiele jest sposobów zmiany jego rasy czy przeszłości. Dlatego zanim przeczytasz opisy kultur, zastanów się chwilę, w jakiego rodzaju postać masz ochotę wcielać się podczas rozgrywania całego serialu.

Jak rozumieć Zasady?

Informacje w sekcji *Zasady* podane zostały wedle szablonu, który rozumieć należy następująco:

Mocna strona to Cecha (lub Cechy), które bohater wywodzący się z danej rasy będzie mógł podnieść za Punkty Doświadczenia do 8.

Słaba strona to Cecha, której nie będzie mu wolno zwiększyć powyżej 6.

Rasowe cechy charakteru zawierają cechy powszechne wśród przedstawicieli tej nacji: tworząc postać, musisz wybrać jedną z nich.

Rasową Zaletę posiadają wszyscy przedstawiciele danej kultury (w tym bohater).

Specjalne właściwości to trzy unikatowe zdolności, które może posiadać przedstawiciel danej kultury. Wybierz jedną z nich.

Startowe fundusze określają ilość pieniędzy, które tworzona postać zainwestować może w ekwipunek lub odłożyć na czarną godzinę.

Lodowe Elfy

Tło

Kultura Lodowych Elfów przez długie wieki dominowała w Znanym Wszechświecie, a granice Cesarstwa obejmowały niemal wszystkie światy. Pisana historia niejednej rasy zaczyna się w chwili, gdy niebo pękło i załśniły na nim okręty floty wojennej Cesarza, a wpływ, jaki cywilizacja ta wywarła na mieszkańców większości światów niemożliwy jest tak do ogarnięcia, jak przecenienia. Cesarstwo panowało nad Wszechświatem przez tysiąc lat, niosąc nie tylko wojenną pożogę i zniewolenie, lecz również sprawiedliwe, choć surowe, prawa, subtelność i piękną sztukę, wynalazek pisma czy międzygwiazdnej żeglugi. Z drugiej jednak strony Lodowe Elfy nie znają litości i wśród przedstawicieli innych ras - wyjąwszy może Astończyków - trudno szukać rodziny, której przodkowie nie ponieśli z ich rąk straszliwych krzywd. Powoduje to, że Lodowe Elfy po dziś dzień wzbudzają zabobonny lęk i w wielu miejscach darzy się ich niechęcią oraz podejrzliwością.

Po tysiącu lat nieprzerwanego rozwoju chwała Cesarstwa zaczęła gasnąć. Społeczeństwo Lodowych Elfów, rozrzucone po niezliczonej ilości światów, zaczęło

zmieniać się i degenerować, a stworzone niegdyś dla umacniania potęgi Cesarza Koterie zaczęły walczyć między sobą o władzę i znaczenie. Jednocześnie coraz to nowe światy chwytają za broń, a potężna armia okazała się zaledwie rozdrobniona, by poradzić sobie ze wszystkimi zagrożeniami. Po trwającej niemal sześćset lat wojnie Krasnoludom i sprzymierzonym z nimi nacjom udało się zburzyć gmach Cesarstwa i ograniczyć panowanie Lodowych Elfów do kilku zaledwie światów, najbliższych ich ojczyźnie. Wojna ta zakończyła się przed zaledwie sześćdziesięciu laty, żyje więc wciąż w pamięci wielu jej weteranów, a nie jeden mieszkaniec Znanego Wszechświata wciąż lęka się długiego cienia Cesarza.

Kultura Lodowych Elfów jest niezmiernie skomplikowana i złożona, najważniejsze jednak jej przejawy mają źródło w szacunku, jaki rasa ta żywi dla siły ducha. Elfy to urodzeni zdobywcy i władcy, którzy nigdy nie okazują słabości, zawsze walczą do końca i nie zapominają urazy. Życie uważają za nieustający sprawdzian, w którym najdrobniejsza nawet czynność to wyzwanie, które może cię wzmocnić lub upokorzyć. Żywią przy tym pogardę dla wszelkiej słabości, poczynawszy od okazywania uczuć, poprzez przyznawanie się do braku umiejętności, po lęk przed bólem i śmiercią. Gdy się czymś zajmują, starają się

Dlaczego jesteś członkiem drużyny?

- 1. Prawdziwy przyjaciel.** Któryś z członków grupy ocalił ci życie lub zaimponował w niezmiernie trudnej sytuacji. Od tej pory darzysz go przyjaźnią i pomagasz w każdym przedsięwzięciu, którego się podejmie.
- 2. Prowincjusz.** Urodziłeś się i wychowałeś z dala od Cesarskiej Stolicy, w świecie, gdzie Lodowych Elfów jest jedynie garstka, a związek z Cesarstwem - wyłącznie nominalny. Nie widząc dla siebie przeszłości wśród gruzów niegdyśszej potęgi, wyruszyłeś w świat.
- 3. Buntownik.** Sposób życia Lodowych Elfów i ich stosunek do pozostałych kultur budzi w tobie wewnętrzny sprzeciw i nie chcesz mieć z nim nic wspólnego - co więcej, zwalczasz go, kiedy tylko możesz.
- 4. Wysłannik.** Jako lojalny członek swej Koterii nie kwestionujesz poleceń jej anoterosa - a może nawet samego Cesarza. Podróżując z drużyną, wypełniasz jednocześnie zleconą przez zwierzchników, delikatną misję.
- 5. Ofiara intrygi.** Padłeś ofiarą intrygi zazdrosnych rywali, na skutek której musiałeś opuścić dom i wędrować po świecie tak długo, aż oczyścisz zbrukane imię

Jak odgrywać Lodowego Elfa?

- 1. Zachowuj spokój.** Cokolwiek by się nie działo, nie okazuj radości, strachu ani z mieszaniam. Oczywiście, czujesz je, jak wszyscy, zachowujesz jednak Lodową Twarz.
- 2. Mów niewiele.** Odzywaj się tylko wtedy, gdy warto otworzyć usta, nigdy się nie witaj ani nie żegnaj, nie praw komplementów i unikaj częściej gadaniny. Kiedy inni rozmawiają, ty działasz.
- 3. Mów zawsze prawdę.** Nigdy nie kłam, nawet, jeśli mówiąc prawdę sprawiasz komuś przykrość albo wystawiasz się na niebezpieczeństwo. Łgarstwo to broń słabych, a ty potrafisz poradzić sobie bez niego.
- 4. Nie zdradzaj.** Jeśli uważasz kogoś za wroga, powiedz mu o rym, szanuj przyjaciół i nie udawaj kogoś, kim nie jesteś. Kiedy snujesz intrygę, przeprowadź ją tak, by twoja ofiara nie miała żadnych wątpliwości, komu zawdzięcza swój ponury los.
- 5. Uważnie dobieraj wyzwania.** Lodowe Elfy bez przerwy sprawdzają swoje umiejętności, nie są jednak ani głupie, ani szalone. Podejmuj się tylko tego, co mieści się w granicach twoich możliwości, unikaj jednak przedsięwzięć niewykonalnych. Przecenienie własnych sił jest równie haniebne, jak szczylenie się tym, co przyszło ci łatwo.

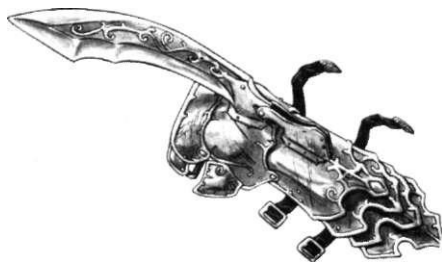
osiągnąć w tym perfekcję i bez końca wystawiają swoje umiejętności na próbę, nie marnują też słów i nigdy nie kłamią, uważając pustosłowie oraz mijanie się z prawdą za broń słabych. Najważniejszą jednak w katalogu ich cnót jest Lodowa Twarz, zdolność zachowania obojętności i zmuszenia własnych uczuć do posłuszeństwa, co przychodzi im o tyle trudno, iż każdą emocję przeżywają o wiele gwałtowniej, niż ludzie.

Spśród wszystkich przymiotów Lodowe Elfy najwyżej cenią intelekt, a Lodowa Twarz jest sposobem okiełznania uczuć, by nie miały władzy nad rozumem. Rasa ta posiada ogromne możliwości intelektualne i pielęgnuje rozum jak drogocenny kwiat, rozwijając go na wszelkie dostępne sposoby. Elfy uwielbiają zagadki oraz gry, wymagające umysłowego wysiłku, myślą bowiem w sposób niezmiernie precyzyjny i szalenie przenikliwy. Pojęcie wyzwania intelektualnego ma jednak w ich kulturze znaczenie daleko szersze i nawet w pojedynku Elf stara się najpierw przechytryć przeciwnika, a dopiero potem zadać mu śmiertelny cios.

Elfy to humanoidy dorównujące wzrostem człowiekowi, choć szczuplejsza budowa ciała sprawia, iż wydają się wyżsi. Twarze mają trójkątne, oczy duże i lekko skośne, a płatki uszu długie i ostro zakończone. Ramiona Lodowych Elfów są wąskie i spadziste,

niemal pozbawione muskulatury, choć rasa ta przeraża ludzi zarówno siłą, jak zręcznością. Poruszają się z gracją i precyzją, choć oszczędnie, nie lubią bowiem zbyt wielu ruchów. Odznaczają się doskonałym wzrokiem i słuchem oraz słabym węchem i smakiem. Najniezwyklejsze jednak cechy Lodowych Elfów to puste, pozbawione białek i źrenic oczy, najczęściej błękitne lub szare oraz wiecznie młode twarze, rasa ta osiągnąwszy dorosłość przestaje bowiem zmieniać się fizycznie i do samej śmierci zachowuje ten sam wygląd. Lodowe Elfy żyją zazwyczaj około siedemdziesięciu - osiemdziesięciu lat, choć niektóre dożywają i setki.

Więcej o Lodowych Elfach dowiesz się z Rozdziału 2 oraz 3 „*Crystallium: Znany Wszechświat*”.



ROZDZIAŁ 6

Bohater

W Lodowych Elfach od małości kształci się siłę ducha i odporność psychiczną. Kultura ta nie zna pojęcia rodziny i wszystkie dzieci natychmiast po urodzeniu przekazywane są do specjalnych wychowalni. Od tej pory będą bezustannie kształcić się i doskonalić, najpierw pod opieką zmieniających się regularnie piastunów, którzy odchodzą, nim dziecko zdąży się do nich przywiązać, potem zaś w kolejnych szkołach nauczających niezbędnych w życiu umiejętności. Nim osiągnie dorosłość, Lodowy Elf musi borykać się z bezlitosnym rygorem, narzuconym przez wychowawców, bezustannie rywalizować z rówieśnikami i znosić ból oraz upokorzenie, wszystko po to, by w wieku dwudziestu lat wkroczyć w nie znające kompromisów społeczeństwo.

Tworząc postać Lodowego Elfa pamiętaj, że nie zna i nigdy nie znał swoich rodziców, i wychował się w społeczeństwie, w którym wszyscy wyglądają na równolatków, obcy jest mu więc szacunek dla siwych włosów. Jego dzieciństwo było niekończącym się koszmarem, okresem słabości i bezradności, o którym nie lubi mówić. Osiągnięcie pełnoletności okazało się wyzwoleniem od nieustannego lęku, dlatego właśnie w kulturze Elfów nie istnieje koncepcja sielskiej młodości, a do wydarzeń przeżytych za młodu wraca się niechętnie. Bohater nie wspomina więc rodzinnego domu, nie tęskni do dawnych przyjaciół i niechętnie traktuje wszystkie dzieci.

Wszedłszy w dorosłość, Lodowe Elfy wybierają Koterię, której członkowie stają się dla niego odpowiednikiem rodziny - stąd postać jest od dziecka uczona lojalności i wierności dokonany wyborom. Dlatego właśnie Lodowe Elfy, przy całej swej nieprzystępności, są niezmiernie wierne i oddane w przyjaźni, choć nie okazują jej szczególnie wylewnie. Jeżeli więc drużyna zdobędzie zaufanie i szacunek bohatera, gotowy będzie pójść za nią choćby i na śmierć. Ta jest, zresztą, czymś, co głęboko Elfa przeraża, jego rasa nie wierzy bowiem w żadnych bogów ani życie pozagrobowe. Śmierć jest końcem nieodwołalnym i nieubłagany, paradoksalnie więc w jej obliczu bohater okazywał będzie niezwykłą odwagę, za wszelką cenę usiłując przewyciężyć najstraszliwszy z lęków.

Lodowe Elfy nigdy nie były rasą szczególnie liczną i zawsze żyły w separacji od innych kultur, choć na-



wet ich własny świat jest zaludniony przez przedstawicieli innej rasy. Wszystkie inne cywilizacje traktują pogardliwie i z wyższością, a choć klęska zmusiła ich do podjęcia gry dyplomatycznej, przeciętny Elf przekonany jest o wyższości własnej kultury nad całym Wszechświatem. Inne rasy natomiast okazują poddanym Cesarza przede wszystkim jawną niechęć i strach.

Język Cesarstwa jest śpiewny i dość skomplikowany, wywodzi się jednak z niego wiele powszechnie stosowanych terminów. Elfy posługują się zawiłym, ozdobnym pismem, którego uproszczona wersja jest powszechnie używana w większości światów. W kulturze tej nie istnieje koncepcja nazwiska, czyli miana przenoszonego z ojca na syna - Lodowy Elf posiada tylko imię, nadane przez opiekuna w wychowalni, które z czasem uzupełnione zostaje o nazwę Koterii, do której przystąpił, oraz przydomek, nadawany mu dla podkreślenia jego charakteru, oraz rangę lub nazwę urzędu, który piastuje. Pełne miano Elfa wygląda więc następująco:

[ranga/tytuł] [Imię] [ew. przydomek] z Koterii [nazwa Koterii]

pani kapitan Sotiria Taxidotis z Koterii Naftis

Przykładowe imiona męskie:

Agapios, Alvanites, Anargyros, Andronikos, Aniketos, Bardas, Demetrios, Dimosthenis, Efstathios, Eleuthérios, Ermanes, Foteinos, Kyriakos, Lefteris, Meletios, Niketas, Niphon, Panagiotis, Sotirios, Spyridon, Theotokios, Tryphon, Valsamon;

Przykładowe imiona kobiece:

Aikaterine, Argyre, Dareia, Despoina, Elaiodora, Elene, Foteine, Glykeria, Kyriake, Nikaia, Paraskeve, Selenie, Sotiria, Stamatia, Stamatike, Zoranna;

Zasady

W mechanice gry Lodowe Elfy rządzą się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Ciało, Umysł

Słaba strona: Szczęście

Rasowe Cechy Charakteru: Okrutny, Opanowany, Szczerzy

Rasowa zaleta:

Elfia gibkość. Lodowe Elfy górują nad wszystkimi pozostałymi rasami niesłychaną zwinnością - poru-



Pięć pomysłów na bohatera

- 1. Duelista.** Wojownicy Lodowych Elfów posługują się śmiertelnym połączeniem niesamowitej sprawności i pracującego na najwyższych obrotach intelektu, a ich żywiołem są pojedynki. Duelista uwielbia sprawdzać się, spoglądając śmierci w oczy, stara się więc rak dobierać przeciwników, by ich pokonanie nastroczało mu trudności.
- 2. Dyplomata.** Choć Lodowe Elfy są rasą niechętną kompromisowi, przebywając w gościnie dostosowują swoje zachowanie do wymogów gospodarza, okazując mu w ten sposób szacunek. Dlatego Elf potrafi być zaskakująco skutecznym dyplomata, gdy reprezentuje swoją rasę poza jej rodzinnym światem.
- 3. Oficer.** Cesarstwo Lodowych Elfów zawsze poszczycić się mogło potężną armią, a kariera oficerska jest wymarzoną wyzwaną dla każdego Elfa. Oficer może być równie dobrze dowódcą okrętu, jak komendantem twierdzy czy zwierzchnikiem oddziału piechoty.
- 4. Szpieg.** Choć Lodowe Elfy nie wzbudzają zaufania, magia, która pozwala im władać umysłami, czyni z nich doskonałych szpiegów. Bohater nie będzie pewnie czarusem, który potrafi wkraść się w łaski możliwych tego świata ani kameleonem, wciąż zmieniającym przykrywkę - wystarczy jednak, że ktoś pomyśli w jego towarzystwie o sekrecie, który Elf chce wydrzeć, by ten wpadł w jego ręce.
- 5. Intrygant.** Społeczeństwo Lodowych Elfów aż kipi od intryg, których zadaniem jest pognębić przeciwnika i dowieść wyższości intelektualnej intryganta. Bohater nie jest dwulicowym kłamcą, potrafi jednak manipulować innymi tak, by zachowywali się zgodnie z jego oczekiwaniami.

szają się szybko, zręcznie i z niesamowitą precyzją. Twój bohater nie stanowi w tym względzie wyjątku. Gdy walczy, tańczy czy choćby sięga po szklankę, nieludzka precyzja i lekkość jego ruchów przeraża i zachwyca. Efekt Dodatkowy wykonywanych przez bohatera testów, związanych ze zręcznością i gibkością ciała - w tym testu trafienia - zwiększony zostaje zawsze o 1.

Specjalne właściwości (wybierz jedną):

Aura grozy. Niewielu jest mieszkańców Znanego Wszechświata, którzy bez lęku stawiliby czoła Lodowemu Elfowi. Niektórzy próbują tłumaczyć niezwykłą aurę grozy, która otacza Elfy tym, że przez tyle wieków dominowały nad innymi lub ponurym chłodem wiecznie spokojnych twarzy - prawdziwy powód, dla którego potrafią budzić grozę, ma jednak charakter nadnaturalny. Dlatego każda istota inteligentna, która bezpośrednio przeciwstawia się bohaterowi - tak w walce, jak poza nią - traci jedną kość z Puli wszystkich testów.

Lodowa twarz. Lodowe Elfy po mistrzowsku kontrolują swoje emocje i potrafią uczynić z nich paliwo dla swoich poczynań. Rozwścieczony czy szczęśliwy Elf

nie okazuje uczuć, które nim targają, skrywając je pod Lodową Twarzą, czerpie jednak z nich siłę i energię do działania. Kiedy bohater znajdzie się w sytuacji, w której mógłby wpaść w Furię, może wydać punkt Szczęścia, by zachować efekt Furii na później i wykorzystać w dowolnej innej chwili. Postać nie może korzystać z efektów Furii, jeśli ta nie została wcześniej sprowokowana i, jeśli wyjątek, możliwość odwołania efektu, podlega normalnym jej zasadom.

Samokontrola. Lodowy Elf od dziecka uczy się, że ciało, choćby nie wiedzieć jak gibkie, piękne i zdrowe, jest tylko naczyniem dla umysłu - i że rozum powinien zawsze dominować nad materią. Z czasem osiąga dzięki temu przekonaniu tak doskonałą władzę nad swymi odruchami, że potrafi zupełnie zignorować ból. Bohater może wydać Punkt Szczęścia by wykonać test Umysłu z Progiem Ciała, o Efekcie Wymagany równym 0. Efekt Dodatkowy to liczba Draśnięć, które natychmiast zostają wyleczone.

Startowe fundusze: 300 monet

Pospolite Elfy

Tło

Elfy, które czasem określa się mianem Pospolitych, żyły od zawsze w świecie, który dziś jest stolicą Cesarstwa Lodowych Elfów. Przed tysiącami lat to one władały nim niepodzielnie - wśród niebotycznych gór i przepastnych puszczy powstawały i upadały królestwa, a wielkie rody toczyły bezustanne wojny. Pewnego jednak dnia z niedostępnych szczytów - czy też z nieba, jeśli wierzyć elfim kronikarzom - sfrunęły Elfy Lodowe, niosąc ze sobą śmierć i zniewolenie. Nie przeminęło pokolenie, a Pospolite Elfy utraciły swój świat i przymuszone zostały do służby powstającemu Cesarstwu. Nie przypadła jednak pamięć o czasach sprzed najazdu - pamięć, która jest wszystkim, co nieszczęsnemu narodowi pozostało.

Na pierwszy rzut oka Elfy wydają się rasą zniewoloną, wyzutą z dumy czy pragnienia swobody. Takie właśnie wrażenie odnieść można, wędrując ulicami szarych, smutnych miast, pośród posępnych, skromnie ubranych postaci o przygiętych karkach, czy patrząc w twarze wywodzących się z tego narodu żołnierzy, posłusznie walczących i ginących za Cesarza. Wszystko to jednak pozory i pamiętać należy, że umysły oraz przekonania wcielonych do wojska Elfów

zmienione zostały za pomocą upiornej magii ich Lodowych panów, pozostali zaś, choć grają posłusznie rolę niewolników, w sercu noszą uparte pragnienie swobody.

Historia Pospolitych Elfów to pasmo przegranych powstań, heroicznych zrywów i pieczołowicie pielęgnowanej pamięci o wszystkim, co utracone. W każdym pokoleniu rodzą się młodzi bohaterowie, którzy albo chwytają tłumnie za broń i powstają przeciw ciemierzcom otwarcie, albo kryją się w lasach i wśród gór, nękając znienawidzonych władców. Mimo jednak bohaterstwa i poświęcenia, każdy zryw Pospolitych Elfów kończy się klęską, częścią bowiem ich dziedzictwa jest zapiekła nienawiść pomiędzy prastarymi rodami, silniejsza jeszcze, niż niechęć do Lodowych Elfów. Nie ma więc przedsięwzięcia, które nie utonęłoby tu w sporach, a każda próba oswobodzenia świata kończy się rozłamem w szeregach zbuntowanych lub haniebną zdradą. Owocem kolejnych klęsk jest bardzo silna emigracja, niektórym powstańcom udaje się bowiem umknąć poza zasięg władzy Cesarza. Opuściwszy ojczyznę, przenoszą za granice swoje właśnie oraz nienawiści, tworzą zamknięte grupy i unikają zmieszania z obywatelami nowego domu, nic więc dziwnego, że traktuje się ich zwykle niezmiernie podejrzliwie.

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

- 1. Wspólna sprawa.** Jak na Pospolitego Elfa przystało, poświęcasz wszystkie siły walce o wyzwolenie twojej rasy. I tak się składa, że drużynie przyświecają podobne ideały - a jeśli nie, zrobisz wszystko, by ją do nich nakłonić.
- 2. Ostatni z rodu.** Twój ród został wymordowany przez Lodowe Elfy lub rywalizującą rodzinę. Zostali ci zatem tylko przyjaciele z drużyny.
- 3. Buntownik.** Wychowany na emigracji, ojczyznę znasz wyłącznie z opowieści i zupełnie o nią nie dbasz. Przystając do grupy awanturników starasz się uciec od elfiej obsesji wolności.
- 4. Skazany.** Zrobiłeś coś, czego Lodowe Elfy nigdy nie zapomną i od tej pory żyjesz z wyrokiem śmierci. Nie chcesz narażać całego rodu, znalazłeś jednak wiernych druhów, którzy pomagają ci uniknąć wysłanych za tobą łowców głów.
- 5. Zakochany.** Pospolite Elfy ulegają zawsze potędze uczucia. Odkąd zauroczyła cię piękność z drużyny poszukiwaczy przygód, rzuciłeś wszystko, byle być blisko niej.

ROZDZIAŁ 6



Sympatii dla Elfów nie budzi również gwałtowność ich charakterów, rasa ta bowiem odczuwa wszystkie uczucia równie gwałtownie, jak ich Lodowi kuzyni, nie tłumi ich jednak. Mało tego - Elfy uważają burzę emocji za źródło swej siły i zwykle ulegają nastrojowi, w jednej chwili śmiejąc się do utraty tchu, w drugiej zaś wybuchając gwałtowną złością lub poddając się melancholii. Cieszą się więc we Wszechświecie reputacją istot agresywnych i nieobliczalnych, które wiecznie coś knują - to ostatnie przekonanie rodzi się z elfiego zwyczaju tworzenia zamkniętych, tajemniczych społeczności. Wrażenie to rozwiewa się dopiero, gdy ktoś zdobędzie zaufanie Elfów i wprowadzony zostanie w fascynujący świat opowieści O bohaterach, którzy ponieśli heroiczną śmierć w walce z Lodowymi Elfami, skomplikowanych, pełnych ognia tańców czy pięknych i przejmująco smutnych pieśni. Niestety, zaskarbiając sobie przyjaźń jednej grupy Pospolitych Elfów ryzykuje się wrogość ich współbraci, pradawne bowiem waśni rodowe pielęgnowane są także na emigracji.

Pospolite Elfy to istoty wysokie i gibkie, które, dzięki smukłej budowie ciała, wydają się znacznie wyższe od ludzi, choć w rzeczywistości nie górują nad nimi szczególnie. Mają trójkątne twarze, szpiczaste uszy i delikatnie skośne, duże oczy o niezmiernie wyrazistym spojrzeniu, które zawsze wydają się jarzyć wewnętrznym blaskiem. Choć pozbawione są zarostu, włosy rosną im długie, gęste i mocne - mężczyźni zwykle ścinają je krótko lub noszą związane w koński ogon, kobiety zaś zawsze splatają w warkocz. Odnaczają się równie bystrym wzrokiem oraz słuchem, jak Elfy Lodowe, przy upośledzonym węchu i smaku - tego ostatniego zmysłu są niemal zupełnie pozbawione. W przeciwieństwie do Lodowych Elfów, starzeją się i zwyczajnie umierają, nie odznaczają się też nadzwyczajną odpornością swych panów. We własnym świecie ubierają się szaro i skromnie, zgodnie z prawem Cesarstwa, uwielbiają jednak żywe i jaskrawe kolory. Każdy pospolity Elf posiada charakterystyczny, szeroki pas, symbol przynależności do rodu. Jego noszenie w granicach Cesarstwa jest surowo zakazane.

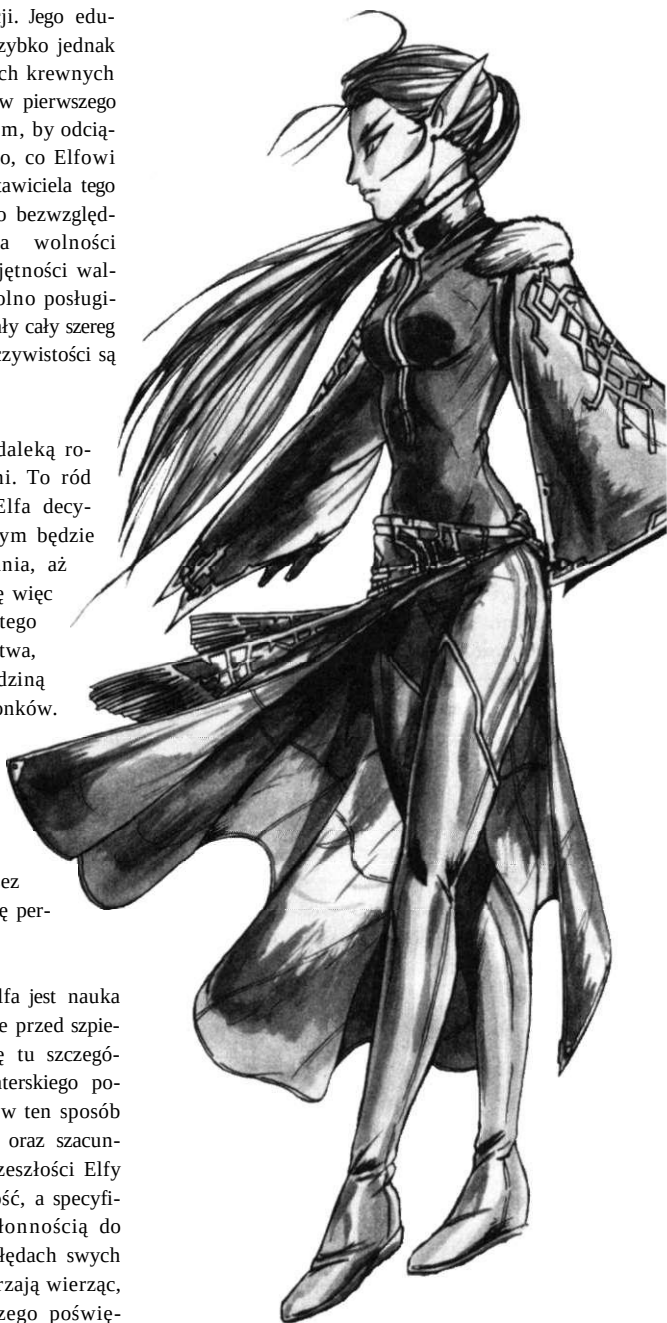
Więcej o Pospolitych Elfach dowiesz się z Rozdziału 2 i 4 „Crystalicum: Znany Wszechświat”.

Bohater

Pospolity Elf od małości wychowywany jest na członka rodu i przedstawiciela swej nacji. Jego edukacją początkowo zajmują się rodzice, szybko jednak w życiu Elfa pojawia się cały szereg dalszych krewnych - stryjów, stryjecznych dziadów, kuzynów pierwszego i kolejnych stopni - którzy zajmują się nim, by odciążyć młodych rodziców i uczyć wszystkiego, co Elfowi niezbędne. Stąd bardzo trudno o przedstawiciela tego narodu, w sercu którego nie zaszczerpiono bezwzględnej miłości do ojczyzny i umiłowania wolności jako takiej. Równie powszechne są umiejętności walki, choć bowiem Elfom oficjalnie nie wolno posługiwać się bronią, w ciągu wieków opracowały cały szereg pozornie niewinnych zajęć, które w rzeczywistości są rygorystycznym treningiem bojowym.

Dla Elfa ród jest wszystkim i więzi z daleką rodziną są równie mocne, jak z rodzicami. To ród podejmuje wszystkie ważne w życiu Elfa decyzje, począwszy od wyboru zajęcia, którym będzie się trudnił, poprzez miejsce zamieszkania, aż po współmałżonka. Samotny Elf czuje się więc zwykle bezradny i opuszczony - dlatego właśnie na emigracji powstają towarzystwa, zrzeszające pozbawionych łączności z rodziną i dbające o dobro wszystkich swoich członków. Oczywiście, nie znaczy to, że wszystkie Elfy potulnie godzą się na decyzje starszyny, przyrodzona gwałtowność sprawia bowiem, że młodzi często buntują się i sprzeciwiają. Przywódcy rodu patrzą zwykle na taką krnąbrność przez palce i tylko najcięższe zbrodnie karze się permanentnym wykluczeniem z rodziny.

Najważniejszym elementem edukacji Elfa jest nauka historii, przekazywanej szeptem w obawie przed szpiegami Cesarstwa. Dorastając, poznaje się tu szczególnie dzieje nieudanych powstań, bohaterskiego poświęcenia i haniebnych zdrad, ucząc się w ten sposób nienawiści do wszystkich nieprzyjaciół oraz szacunku dla męstwa. Wyrósłszy w kulcie przeszłości Elfy niewiele troszczą się zwykle o przyszłość, a specyficzny stosunek do porażki owocuje skłonnością do ponoszenia ofiar. Elfy nie uczą się na błędach swych przodków, co więcej, chętnie je powtarzają wierząc, że najwyższa sprawa wymaga najwyższego poświęcenia. Gdy przedstawiciel tej nacji zaangażuje się



ROZDZIAŁ 6

Jak odgrywać Pospolitego Elfa

- 1. Mów z uczuciem.** Pospolite Elfy nigdy nie starają się nad sobą panować i zawsze kipią od emocji. Pozwól im się ponieść.
- 2. Popadaj w przesadę.** Żywiołem Elfa są płomiennie deklaracje, zamaszyste gesty i ogólna egzaltacja. Jeśli idziesz w bój, mów o śmierci, kiedy się cieszysz, niech nic nie zakłóca twojej radości. Gdy dasz się do czegoś przekonać, popieraj to całym sercem.
- 3. Działaj bez namysłu.** Prawdziwy Elf nie zastanawia się nad konsekwencjami swoich decyzji, jeśli tylko uważa je za słuszne. Kiedy jakiś pomysł wyda ci się dobry, przystąp natychmiast do jego realizacji.
- 4. Konspiruj.** Nie dopuszczaj do swoich tajemnic osób, którym naprawdę nie ufasz. Gdy robisz coś ważnego staraj się działać pod płaszczykiem zupełnie niewinnego zachowania. Nigdy nie mów o historii, zwyczajach i dążeniach swojej rasy w towarzystwie osób trzecich.
- 5. Okazuj przyjaźń.** Jeżeli ktoś wzbudza twoją sympatię staraj się mu to okazać. Bądź gotów zawsze go wysłuchać, zawsze pomóc czy narazić się dla niego. Oczekuj przy tym, że on poniesie każde wyrzeczenie dla ciebie.

w jakieś przedsięwzięcie i z całego serca w nie uwierzy, wszystko inne straci dla niego znaczenie i nie będzie przejmował się nie tylko swoim bezpieczeństwem, lecz nawet dobrem innych. Gdy podejmuje walkę, nie troszczy się, czy ucierpią z tego powodu jego bliscy, gotów jest bowiem poświęcić wszystko dla sprawy.

Język pospolitych Elfów przypomina nieco mowę Elfów Lodowych, jest jednak bardziej miękki. Mowa ojczysta jest dla tego ludu niezmiernie ważna, Cesarstwo podejmowało bowiem wiele wysiłków, by ją wykorzenić i zniszczyć. Pomimo bogatej kultury słowa, przejawiającej się w dziesiątkach pieśni, opowieści oraz historii, Pospolite Elfy nie posiadają własnego

pisma, a gdy zapisują swój język - co dzieje się zresztą bardzo rzadko, zapiski mogą bowiem łatwo ulec zniszczeniu - posługują się alfabetem Lodowych Elfów. Pełne miano pospolitego Elfa składa się z imienia, imienia ojca, nazwiska oraz nazwiska rodu, bowiem tylko najważniejsza gałąź każdego z klanów może posługiwać się nazwiskiem rodowym jako własnym. Imię Elfa prezentuje się więc następująco:

[Imię] [Miano wyprowadzone z imienia ojca] [nazwisko] [nazwisko rodowe]

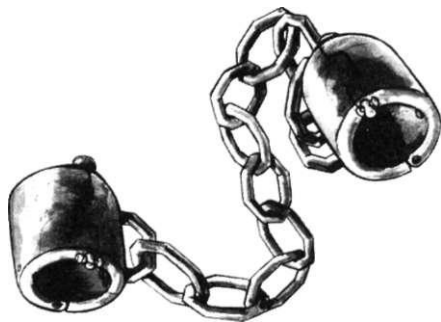
Ekim Mitrofanowycz Baroszenko z rodu Baroszych

Przykładowe imiona męskie:

Aczechmat, Afanasij, Anisim, Bergo, Bezpieriem, Borysław, Danił, Dymitryj, Efraim, Ermolaj, Fedor, Feodosij, Igor, Kirył, Kliment, Mefodij, Modest, Nikifor, Osip, Semen, Taras, Zachar.

Przykładowe imiona kobiece:

Agafija, Akilina, Arisza, Awdotia, Iwa, Kira, Larysa, Lena, Marfa, Milena, Nastia, Olga, Raina, Roksenia, Selina, Sofia, Tatiana, Wasylja



RASY

Zasady

W mechanice gry pospolite Elfy rządzą się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Duch, Ciało

Słaba strona: Szczęście

Rasowe Cechy Charakteru: Pochopny, Romantyk, Zatruty nienawiścią

Rasowa zaleta:

Bohaterski zryw. Elfy to istoty szalenie porywcze, którymi bezustannie targają straszliwe emocje. Od dziecka uczą się przy tym, że nie należy ich tłumić, lecz czerpać siłę z porywów namiętności, a sprawa, w którą zdołają zaangażować się całym sercem jest właśnie tą, za którą warto umrzeć. Jeśli więc Elf podejmuje jakieś działanie i skłania się ku niemu całym sercem (koresponduje ono z którąś z jego cech charakteru), może wydać Punkt Szczęścia by zwiększyć Efekt Dodatkowy jednego związanego z nim testu o wartość swojego Ducha.

Specjalne właściwości rasy (wybierz jedną)

Niezłomny. Historia Elfów to dzieje krwawo tłumionych powstań, straszliwych represji i bratobójczych waśni. Mimo wszelkich przeciwności rasa ta zawsze wstaje z kolan, gotowa znów rzucić się w wir nierównej walki. Dlatego właśnie Elf potrafi walczyć po-

mimo bólu i ran. Próg Ran Pospolitego Elfa wzrasta w związku z tym o 1.

Empatia. Nikt nie zna się na uczuciach tak dobrze, jak pospolite Elfy, rasa, która nie tylko żyje swymi gwałtownymi emocjami, lecz i doskonale je rozumie. Bohater potrafi w związku z tym wyczuć nastrój każdego żywego stworzenia - rozpoznać radość, strach czy przygnębienie. Może w każdej chwili wykonać test spostrzegawczości, by określić nastrój istoty, którą obserwuje. Zdolności tej nie może użyć wobec Lo-dowego Elfa.

Natchnienie. Wychowany na historiach o pradawnych bohaterach, od dziecka karmiony płomiennymi pieśniami i poezją zdolną rozpalić w duszy ogień Elf jak nikt potrafi zagrzewać swych towarzyszy do boju. Przed walką może zwrócić się do nich w kilku podniosłych słowach, a następnie wydać Punkt Szczęścia — do zakończenia starcia towarzysze rzucać będą dodatkową kostką podczas testów ataku.

Startowe fundusze: 150 monet

Pięć pomysłów na postaci

- 1. Spiskowiec.** Pospolite Elfy jak nikt potrafią spiskować przeciwko ciemierzcom, opracowywać ryzykowne plany i desperackie przedsięwzięcia. Spiskowiec koordynuje działania walczących z reżimem, precyzyjnie wybierając czas, miejsce i sposób działania.
- 2. Sabotażysta.** Gdy plan zostanie uknuty, do rzeczy przystępują Elfy, które nie bacząc na niebezpieczeństwo wcielają go w życie. Sabotażysta potrafi cichcem zakraść się w pilnie strzeżone miejsca, dyskretnie kogoś wyeliminować czy zniszczyć istotny dla wroga obiekt.
- 3. Bojownik.** Historia pospolitych Elfów pełna jest opowieści o wybuchających z morderczą regularnością powstaniach. Bojownik całe życie przygotowywał się, by zbrojnie walczyć z reżimem i w każdej chwili gotów jest chwycić za broń przeciwko tyranom.
- 4. Wieszcz.** Powstanie nie może zakończyć się sukcesem, jeśli brak w jego szeregach wizjonera, który zagrzewa do boju i snuje wizję nowego, lepszego świata. Wieszcz jest artystą, przewodnikiem duchowym lub myślicielem, którego koncepcje inspirują powstańcze rzesze.
- 5. Kapłan.** Pospolite Elfy przywiązują wielką wagę do historii i tradycji, których najważniejszym przejawem jest wyznawana potajemnie religia. Kapłan stoi na straży obyczaju, naucza o dramatycznych dziejach narodu, ukrywa zbiegów i pielęgnuje rannych.

Smocze Krasnoludy

Tło

Krasnoludy uważają, iż przed wiekami rasa ich wiodła żywot brutalny i prymitywny, z trudem odróżniając dobro od zła. Szczęśliwie, nim do cna się wyniszczyła, powróciły smoki, które u początku czasu powołały rasę krasnoludzką do życia. Pod ich opieką kultura niewysokiego ludu zaczęła gwałtownie się rozwijać, położono zrąb pod współczesne społeczeństwo i stworzono kodeks postępowania, który po dziś dzień pozostaje w mocy. Potem smoki odeszły, by powrócić wraz z końcem świata, Krasnoludy zaś stały się ludem, który znamy obecnie. Smoki podzieliły ogromny świat Terra Nostra na siedem księstw i powierzyły ich władcom siedem pierścieni, które miały pomóc im w dochowaniu wierności ustanowionym przez gadzie bóstwa regułom. Niestety, wkrótce po ich odejściu rasą Krasnoludów znów targnęły wojny i niepokoje, toczone teraz jednak w sposób cywilizowany, w obronie praw każdego ze Smoczycch Książąt.

Wtedy niebo otwarło się znowu, tym razem jednak nie załśniły na nim kształty smoków, lecz kadłuby okrętów Cesarstwa Lodowych Elfów. Krasnoludy nie były w stanie stawić skutecznego oporu i wkrótce

świat znalazł się pod władzą Cesarza. I wówczas zdarzyła się rzecz niezwykła, w skłócone bowiem do tej pory Krasnoludy wstąpił nowy duch. Stare waśnie poszły w niepamięć i cała nacja powstała, solidarnie wypierając Lodowe Elfy ze swego terytorium. Cesarstwo nie mogło wybaczyć takiej zniewagi i jego armie wkrótce stanęły znowu na powierzchni niepokornego świata - i tak rozpoczęła się wojna, która trwać miała niemal sześćset lat. Początkowo jej areną była wyłącznie Terra Nostra, rodzinny świat Krasnoludów, potem jednak bitny naród zdobył pierwsze okręty i zmagania przeniosły się w Przestrzeń. Po trzystu latach Elfy zaczęły się cofać, a Krasnoludy podjęły kampanię wyzwolenia kolejnych światów spod jarzma Cesarstwa. W końcu, pięćdziesiąt lat temu, koalicja, której dzielny lud przewodził, pokonała ostatecznie Lodowe Elfy i zmusiła je do kapitulacji, kładąc kres tysiącletniej dominacji tej rasy.

Wojna zmieniła świat Krasnoludów nie do poznania. Nigdy nie należał do żyznych, a upalny klimat nie sprzyjał bujnej roślinności, zmagania wyjałowiły go jednak jeszcze bardziej i zmieniły ogromne jego połacie w czerwone pustynie. W gruzy poszły krasnoludzkie miasta, nowe zaś osiedla wydrążono za pomocą magii pod ziemią, w obawie przed atakami napowietrznej floty. Zmienił się też układ polityczny - sześć z siedmiu księstw zjednoczyło się pod wspólnym berłem

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

- 1. Przywiązanie.** Drużyna, lub któryś z jej członków, bardzo przypadła ci do serca i nie wyobrażasz sobie, że mógłbyś ją porzucić. Cokolwiek się stanie, przyjaciele mogą liczyć na twoje wsparcie.
- 2. Polecenie.** Kierujący się racją stanu zwierzchnicy nakazali bohaterowi przystać do grupy awanturników, a on posłusznie zastosował się do polecenia. Pozostanie jej członkiem aż do odwołania.
- 3. Wspólny cel.** Stosunki dyplomatyczne oraz sieć handlowa sprawiają, że Krasnoludy mają sprawy w każdym zakątku Znanego Wszechświata. A że przypadkiem interesy Królestwa i cele drużyny są zbieżne, bohater przyłączył się do niej bez wahania.
- 4. Odpowiedzialność.** Grupa, w której podróżuje bohater, nie składa się z samych Krasnoludów, a przecież wszyscy wiedzą, że innym rasom nie można powierzyć poważnego zadania. Bohater czuje się odpowiedzialny za towarzyszy - bez niego pogubiliby przecież głowy.
- 5. Szerzenie ideałów.** Smocze Krasnoludy niezachwianie wierzą, że ich styl życia przeważa nad każdym innym. Bohater przyłączył się do drużyny, by przekonać ją, jak bardzo błędzi, hołdując innym obyczajom.

Jak odgrywać Smoczego krasnoluda

- 1. Pomagaj.** Krasnolud nie potrafi stać z boku, jeśli mógłby się do czegoś przydać. Kiedy tylko możesz, udzielaj pomocy towarzyszom.
- 2. Przestrzegaj zasad.** Smocze Krasnoludy wierzą, że każdą czynność wykonywać należy we właściwy sposób. Nie musisz koniecznie przestrzegać praw i przepisów - nie pozwolisz sobie jednak na złamanie niepisanych zasad postępowania.
- 3. Nie myśl o sobie.** Krasnoludy są kompletnie wolne od egoizmu. Nigdy nie myśl o sobie - czy to podczas podziału łupów, czy zastanawiając się, kto nie powinien objąć niebezpiecznej warty.
- 4. Nie spoufalaj się.** Jeśli Krasnolud nie uważa kogoś za osobę bliską, zachowuje się wobec niej bardzo formalnie. Nie spoufalaj się z kimś, kogo nie możesz nazwać przyjacielem.
- 5. Zmieniaj zachowanie zależnie od sytuacji.** Kultura Smoczego Królestwa wyraźnie rozgranicza sytuacje oficjalne i prywatne. Masz dwa imiona i dwa oblicza - w sytuacji publicznej jesteś sumienny, grzeczny i nieco pompatyczny, w prywatnej zaś zachowujesz się zupełnie swobodnie.

i od tej pory nad Krasnoludami panuje jeden Smoczy Król, któremu Smoczy Książęta przysięgają posłuszeństwo. Dziś, gdy wojna się skończyła, Krasnoludy powoli zaczynają odbudowywać Terra Nostra, przenosząc swe siedziby na powierzchnię i usiłując użyć głębi, miną jednak całe pokolenia, nim królestwo odzyska niegdyśjszą postać.

Pomimo sześciuset lat wojny, kultura Krasnoludów nie odznacza się militarystką czy kultem siły. Wręcz przeciwnie, naród ten kocha się w rzeczach pięknych i na przekór wszystkiemu stara się zawsze żyć elegancko i bogato. Krasnoludy są ludem pracowitym, który bardzo poważnie traktuje obowiązki i przykłada się do wszystkiego, czym się zajmuje. Z drugiej strony, uwielbiają zabawę i rozmaite rozrywki, chętnie spotykają się z przyjaciółmi i spędzają dużo czasu w rodzinnym gronie. Wędrując po oświetlonych Kryształem ulicach podziemnego miasta można odnieść wrażenie, że żyje się tu spokojnie i harmonijnie, a wszyscy darzą się nawzajem przyjaźnią. W rzeczywistości jednak słynny krasnoludzki charakter owocuje nie tylko wyjątkową serdecznością tej rasy, lecz i skłonnością do rywalizacji, niekiedy bardzo brutalnej - każdy Krasnolud stara się udowodnić, że społeczność, której członkiem się czuje, jest lepsza, zacniejsza i pod każdym względem góruje nad sąsiadami. Krasnoludy walczą między sobą z tą samą

energiją, z którą kiedyś stawiały opór Lodowym Elfom, a ich uporządkowaną egzystencją co jakiś czas wstrząsają akty straszliwej przemocy, gdy poddani różnych Smoczyc Książąt zaczynają wadzić się o to, który w władców jest bardziej hojny i szlachetny.

Smocze Krasnoludy to przysadziste, krępe istoty, sięgające człowiekowi co najwyżej do pól ramienia. Pomimo mocnej budowy nie górują nad ludźmi siłą fizyczną, miewają jednak zwykle bardzo silne charaktery. Stosunkowo wydatne nosy i szerokie usta są widocznymi objawami znakomitego węchu i smaku Krasnoludów, które dzięki niezwykle wyczulonym zmysłom wytworzyły najznakomitszą kuchnię Wszechświata. Rasa ta odznacza się bardzo mocnymi włosami - mężczyźni hodują zwykle bujny zarost, bardzo modny w ostatnich latach, kobietom zaś rosną niewielkie baki. Krasnoludki poszczycić się zwykle mogą pełnymi, atrakcyjnymi figurami oraz niezmiernie urokliwymi rysami twarzy - wielu koneserów uważa, że w Smoczym Królestwie rodzą się szczególnie piękności.

O Krasnoludach czytają w rozdziałach 2, 4 i 5 „Crystalicum: Znany Wszechświat”.

Bohater

Podstawowym budulcem dla konstrukcji bohatera Krasnoluda jest słynny krasnoludzki charakter. Pamiętaj zatem, że rasa ta nie odczuwa w ogóle egoizmu ani żadnych innych uczuć tego rodzaju i wszystko co robi, robi dla bliskich. Pojęcie bliskiego zmienia się zależnie od sytuacji - w konfrontacji z sąsiadem Krasnolud gotów jest na wszystko dla swej najbliższej rodziny i przyjaciół, wobec mieszkańca innego miasta czuje się częścią społeczności, z której się wywodzi, w kontaktach zaś z przedstawicielami innych ras bliskimi są dla niego wszystkie Krasnoludy. Jeśli więc bohater zdobędzie przyjaciół, będzie gotowy pójść za nimi aż do piekła, nie lęka się bowiem ani nie troszczy o siebie.

Kolejną ważną cechą Krasnoludów jest przywiązanie do wszelkiego rodzaju formuł. W ich kulturze istnieją przepisy na wszystko - wiadomo, jak się witać i żegnać, komu należy się jaki ukłon, jak spacerować czy wytwarzać przedmioty. Bohater nie tylko będzie się starał postępować zawsze w zgodzie z protokołem i zasadami etykiety, lecz i wyraźnie rozgraniczy sferę prywatną, gdy może zachowywać się swobodnie, od publicznej, kiedy jest reprezentantem swojej profesji. Jego zachowanie może więc być diametralnie różne - niektóre Krasnoludy żywią tak wielkie przywiązanie do tego podziału, że potrafią same nałożyć na swoją rodzinę ogromny podatek, a potem, zakończywszy pracę, zachodzić w głowę, jak sprostać temu wymaganiu. Konserwatywne społeczeństwo krasnoludzkie jest ściśle patriarchalne - kobieta prowadzi w nim dom, zajmuje się dziećmi i „kobiecymi sprawami”, niezmiennie rzadko bywa za to u władzy i musi być posłuszna ojcu i mężowi.

Krasnoludy to rasa długowieczna - przeciętny jej przedstawiciel dożywa stu pięćdziesięciu lat - która niezmiennie szanuje starość i doświadczenie. Ukończwszy setkę, Krasnolud staje się Czcigodnym Starcem i od tej pory sprawować może funkcje publiczne, nauczać czy udzielać rad, wcześniej zaś zobowiązany jest w miarę swych możliwości zdobywać wiedzę i doświadczenie z wielu różnych dziedzin - im większą liczbą zajęć Krasnolud się para, tym większym cieszyć się będzie szacunkiem, gdy przekroczy magiczną barierę stu lat. Dlatego naród ten dużo i często podróżuje, a jego żeglarze słyną ze śmiałości i wprawy. Skłonność do żeglugi zmieni zresztą już wkrótce oblicze Smoczego Królestwa, krasnoludscy żeglarze przebyli bowiem otaczającą Znany Wszechświat



Pustkę i odkryli za nią kompletnie nieznane światy, które powoli zaczynają badać - i podbijać. Na razie kolonie są tylko egzotyczną ciekawostką, kwestią bardzo niedługiego czasu jest jednak gwałtowna zmiana układu sił w Królestwie, spowodowana ogromnym zaangażowaniem rodów Smoczych Książąt w eksplorację nowych ziem.

Język krasnoludzki jest twardy i gardłowy, o wyraźnym i charakterystycznym „r”. Krasnoludy, jako jedna z bardzo nielicznych kultur, znały wynalazek pisma przed pojawieniem się Lodowych Elfów - ich litery są proste i funkcjonalne, kubek w kubek przypominając alfabet łaciński. Choć rasa ta śpiewa niemal wyłącznie piosenki biesiadne, w których najważniejsza jest wspólna zabawa, posiada bardzo subtelny język literacki, którym posługuje się bardzo popularny w Smoczym Królestwie teatr. Każdy Krasnolud posiada wiele imion, którymi posługuje się przy różnych okazjach: pierwsze z nich nadają mu rodzice i używa go dopóki nie zostanie uznany za dorosłego, drugie to imię, którym zwraca się do niego w sytuacjach oficjalnych, trzeciego używa prywatnie, czwarte zaś otrzymuje przekroczywszy wiek stu lat. Do tego dochodzą przynajmniej dwa nazwiska — pierwszy człon dziedziczy się po ojcu, drugi po matce. Zawierając małżeństwo Krasnolud dodaje do tego trzecie miano, będące nazwiskiem ojca współmałżonka. W wypadku arystokracji dodaje się do tego wszystkiego nazwisko rodowe. W praktyce imię krasnoludzkie wygląda więc następująco:

[imię rodzicielskie] [imię publiczne] [imię prywatne]
[imię czcigodne] [nazwisko ojca] y [nazwisko matki]
[nazwisko współmałżonka] [ew. nazwisko rodowe]
Atilio (imię rodzicielskie) Eliseo (imię publiczne)
Rogelio (imię prywatne) Maximiono (imię czcigodne)
Serrano y Grijalvo Ordonez de la Torre (nazwisko rodowe).

Przykładowe imiona męskie:

Agostin, Arias, Baltazar, Bartolo, Bitores, Castanon, Cristoval, Diego, Escobar, Ettor, Fadrique, Graviel, Gaspar, Jayme, Ladron, Luys, Marmolejo, Monferriz, Nuno, Pascual, Ramiro, Rodrigo, Sancho, Velasco, Ynigo

Przykładowe imiona kobiece:

Aldonca, Aniel, Beatriz, Blanca, Catalina, Clara, Crus, Engracia, Filipa, Guiomar, Leonor, Margarida, Menchia, Pascala, Quiteria, Serena, Violante, Ynes, Ysabel



ROZDZIAŁ 6

Pięć pomysłów na postaci

1. **Kapitan.** Nie ma żeglarzy nad Krasnoludy i każdy armator oddałby wszystko, by to Krasnolud dowodził jego statkiem. Kapitan zna się na nawigacji, potrafi dowodzić ludźmi, a okręt nie ma przed nim tajemnic.
2. **Odkrywca.** Zakończywszy wojnę z Cesarstwem Smocze Krasnoludy skierowały wysiłek na poznanie tajemnic Znanego Wszechświata. Odkrywca jest mężnym podróżnikiem, który śmiało wkracza tam, gdzie nikt jeszcze nie dotarł.
3. **Dyplomata.** Smocze Królestwo utrzymuje stosunki dyplomatyczne nawet z odwiecznymi wrogami, nic więc dziwnego, że zatrudnia ogromny korpus dyplomatyczny. Bohater jest jego przedstawicielem - grzecznym, elokwentnym i szanowanym reprezentantem swego Króla.
4. **Diakon.** Krasnolud, który nie ukończył stu lat nie może pełnić obowiązków kapłana Siedmiu Smoków. Obowiązkiem diakona jest przemierzać Znany Wszechświat i nauczyć się jak najwięcej o życiu.
5. **Hidalgo.** Najniższa warstwa krasnoludzkiej szlachty, hidalgowie, cierpi taką biedę, iż w zwyczaj wszedło, że kawaler nie może pojąć żony, póki nie zdobędzie sławy i pieniędzy na jej utrzymanie. Bohater marzy o pięknej narzeczonej, nim jednak założy rodzinę, czeka go mnóstwo przygód.

Zasady

W mechanice gry Smocze Krasnoludy rządzą się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Duch, Umysł

Słaba strona: brak

Rasowe cechy charakteru: Formalista, Szlachetny, Wierny

Rasowa zaleta:

Bezinteresowny. Powszechnie wiadomo, czym jest słynny „krasnoludzki charakter”, czyli bezinteresowność i oddanie bliskim, którymi charakteryzuje się każdy właściwie przedstawiciel tej rasy. Do tego Krasnoludy słyną jako istoty przyjazne, szlachetne i doskonale wychowane - nic więc dziwnego, że Efekt Dodatkowy wszystkich testów socjalnych, które wykonują, zwiększony zostaje o 1. Ta zasada nie działa podczas konfrontacji z Lodowymi Elfami.

Specjalne właściwości rasy (wybierz jedną)

Pomocny. Krasnoludy zawsze chętne niosą pomoc innym - ba, zwykle nie mogą usiedzieć w miejscu, jeśli mogłyby się na coś przydać. Jeżeli Krasnolud komuś pomaga, otrzymuje dodatkową kość do testów wykonywanych podczas prób udzielenia pomocy. Aby skorzystać z tej zdolności bohater musi zwrócić

się z ofertą wsparcia i musi ona zostać oficjalnie i formalnie przyjęta. Krasnolud może podjąć się tylko jednej rzeczy na raz.

Urodzony żeglarz. Krasnoludy słyną jako najlepsi żeglarze w Znany Wszechświecie i opinia ta nie jest ani odrobinę przesadna. Wielu z nich od dziecka służy na okrętach Smoczej Armady, przemierzając Wszechświat i ucząc się fachu pod okiem prawdziwych wilków gwiezdnych. Stąd i Efekt Wymagany wszystkich testów związanych z żeglugą, jakie bohater wykonuje, obniżony zostaje o 1. Mało tego - ich Efekt Dodatkowy wzrasta o 1.

Mędrzec: Krasnoludy wielkim kultem otaczają mędrców, którzy przez całe życie zbierali najrozmaitsze doświadczenia i szlifowali umiejętności. Osobnik taki cieszy się wielkim poważaniem i stanowi filar społeczności, wszyscy bowiem chętnie czerpią z krynicy jego doświadczenia. Twój bohater z pewnością zasługuje na szacunek - a przynajmniej jest na dobrej drodze, by zostać prawdziwym krasnoludzkim mędrcem. Efekt Dodatkowy wykonywanych przez niego testów wiedzy zwiększony jest o 1.

Startowe fundusze: 300 m

Krasnoludy Księżycowe

Tło

Naród, który miał się stać Krasnoludami Księżycowymi, zaludniał niegdyś jedno ze Smoczyc Księstw, wyróżniające się wyłącznie położeniem geograficznym - od pozostałych państw Krasnoludów odseparowane było morzem. Tragiczne wydarzenie, które na zawsze naznaczyło jego tożsamość, miało miejsce podczas jednego z powstań przeciwko Lodowym Elfom - by ukarać niepokorny narodek, najeżdżca przeprowadził makabryczną akcję, podczas której wymordowano wszystkich pierworodnych synów wszystkich rodzin Księstwa. Wydarzenie to nie osłabiło wcale ducha Krasnoludów, które stawiały nieprzyjacielowi jeszcze zacieklejszy opór, w konsekwencji doprowadziło jednak do zaburzenia tradycyjnego podziału na czynności przystojne i nieprzystojne kobietom.

W wyniku Nocy Pierworodnych na tronie Smoczego Księstwa po raz pierwszy w ciągu całej historii krasnoludów zasiadła kobieta. Rządy Castelhani I trwały wiele lat i zaowocowały rozkwitem znękanego państwa oraz głębokimi zmianami w mentalności jego mieszkańców, królowa nadała bowiem kobietom szereg praw dotychczas dla nich niedostępnych. Zainicjowane w ten sposób różnice pogłębiały się

z czasem, a gdy impet wojny z Elfami osłabł na tyle, że Smoczy Król zwrócił uwagę na jedyne Księstwo, które nie uznało jego władzy, przyszłe Krasnoludy Księżycowe były już zupełnie odrębnym narodem. Różnice, które dzieliły je od pobratymców, choć drobne, były niezliczone. Mieszkańcy niepokornego księstwa ubierali się inaczej, mówili innym, choć zbliżonym, językiem, przyznawali daleko większe prawa kobietom, zaczęli uprawiać poligamię i poważali się nawet na poważne dysputy teologiczne, które zaowocowały zmianami w dogmatach religijnych. Było też oczywiste, że choć Smoczy Król uważa ich za swych naturalnych poddanych, nie sprzedadzą tanio niepodległości, którą udało im się do tej pory zachować.

Los chciał, iż na tronie Księstwa zasiadła wówczas młodzieńca Castelhana II, godna następczyni legendarnej księżnej. Początkowo odrzuciła awanse Smoczego Króla, który dążył do wcielenia jej poddanych pod swoje berło poprzez małżeństwo, potem jednak, zdając sobie sprawę, że nie jest w stanie zwyciężyć Królestwa, podjęła skomplikowaną, dyplomatyczną grę, która odsuwała w czasie aneksję jej ziem, nie wzbudziła jednak podejrzeń starego Króla. Tymczasem jej wysłannicy złamali jedno z najstarszych praw, danych Krasnoludom przez smoki, i spenetrowali zalesiony Księżyc, na którym Krasnoludy nigdy nie miały postawić stopy. Odkrywszy, że doskonale na-

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

- 1. Przywiązanie.** Drużyna, lub któryś z jej członków, bardzo przypadła ci do serca i nie wyobrażasz sobie, że mógłbyś ją porzucić. Cokolwiek się stanie, przyjaciele mogą liczyć na twoje wsparcie.
- 2. Bunt.** Krasnoludy Księżycowe to lud niepokorny, który bardzo często buntuje się przeciwko autorytetom. Do drużyny poszukiwaczy przygód bohater przysłał wkrótce po ucieczce z domu.
- 3. Wspólny ceł.** Stosunki dyplomatyczne oraz sieć handlowa sprawiają, że Krasnoludy mają sprawy w każdym zakątku Znanego Wszechświata. A że przypadkiem interesy Księżycy i cele drużyny są zbieżne, bohater przyłączył się do niej bez wahania.
- 4. Odpowiedzialność.** Grupa, w której podróżuje bohater, nie składa się z samych Krasnoludów, a przecież wszyscy wiedzą, że innym rasom nie można powierzyć poważnego zadania. Bohater czuje się odpowiedzialny za towarzyszy - bez niego pogubiliby przecież głowy.
- 5. Żądza sławy.** Księżyc jest krainą nieskończonych możliwości. Bohater uważa, że jeśli odnaczy się w szerokim świecie, Królowa Castelhana uczyni go lordem i jego potomkowie żyć będą w dobrobycie.

ROZDZIAŁ 6



daje się on do zasiedlenia, Castelhana II rozpoczęła potajemny exodus swojego ludu - aż wreszcie sama przeniosła się na święty Księżyc i ogłosiła Królową.

Od tamtej pory Królestwo Księżyca prowadzi bezustanną wojnę z Królestwem Smoczym, desperacko broniąc niezależności. Choć mniej liczni i gorzej uzbrojeni, przenosząc się na Księżyc buntownicy zyskali dostęp do surowca, którego zawsze brakowało w świecie Krasnoludów - drewna. W bardzo krótkim czasie tutejsi szkutnicy wybudowali okręty, które królowa podarowała wiernym jej rodzinom, tworząc flotę kaprów. Do dziś, choć od czasu secesji minęło już sześćdziesiąt lat, to właśnie korsarze zapewniają Księżycowi bogactwo oraz bezpieczeństwo, odpierając ataki floty Smoczego Króla i łupiąc bogate jednostki handlowe.

Krasnoludy Księżycowe nie różnią się wiele od swych pobratymców - są tak samo niskie, krępe i zazwyczaj brodate. O ile jednak w Smoczym Królestwie wszyscy chętnie otaczają się pięknem, na Księżycu buduje się wyłącznie praktycznie, a sztuki plastyczne straciły jakąkolwiek publiczność. Jedynym luksusem, na który pozwalają sobie kolonizatorzy wciąż niezbadanego do końca satelity są wystawne i skrzzące się kolorami stroje, wszystko inne bowiem uznają za zbyt nietrwałe. Choć może się to wydawać paradoksem, pamiętać należy, że poddani Castelhany II utracili swoje domy i większość dobytku sześćdziesiąt lat temu i dziś uważają, że nie warto inwestować w nic, czego nie można zabrać ze sobą. Mało tego - Księżyc jest dziki i niebezpieczny, daleko bardziej, niż ktokolwiek śmiał przypuszczać, na tutejszych Krasnoludach kładzie się więc cieniem ryzyko ponownej utraty domu.

Więcej o Krasnoludach Księżycowych czytaj w Rozdziale 6 i 7, „Crystalicum: Znany Wszechświat”.

Bohater

Jeśli Krasnoludy Księżycowe i ich Smocze odpowiedniki mają cechę wspólną, jest nią bez wątpienia krasnoludzki charakter - mieszkańcy Księżyca są tak samo bezinteresowni, jak poddani Króla. Dlatego właśnie międzygwiazdni rozbójnicy, których tu przecięż pełno, zabierają bogatym i darują biednym - czyli łupią okręty handlowe, by potem rozdać swój łup krajanom, uiszczywszy wcześniej podatek dla Korony. Poza tym wyliczać można raczej różnice, z których najważniejszą jest stosunek do kobiet - jeśli więc zamierzasz wcielić się w krasnoludzką bohaterkę, która potrafi zadbać o siebie, walczyć czy żeglować nie gorzej niż mężczyzna, polecamy ci tę właśnie nację.

Krasnoludy Księżycowe to naród pionierów, który właśnie stawia pierwsze kroki w nowym, niekoniecznie przyjaznym świecie. Dlatego jego przedstawiciele są zazwyczaj twardsi i bardziej pragmatyczni, niż Smoczy kuzyni. Do tego, chcąc odróżnić się od rywali, mieszkańcy satelity zdecydowanie odrzucili charakterystyczny rys kultury Krasnoludów - etykietę, która reguluje wszystkie aspekty życia i zachowują się z wystudiowaną bezpośredniością, bardzo starając się zawsze omijać wszelkie formy grzecznościowe. Krasnolud z Księżyca będzie więc tak bezpośredni, że wręcz nie uprzejmy, choć niekoniecznie z powodu wad charakteru - raczej dla absurdu wiary, że taki styl bycia ma zdecydowana przewagę, nad ceremonialną grzecznością Krasnoludów Smoczych.

Gdy skolonizowano święty Księżyc, Królowa Castelhana posunęła się jeszcze dalej, łamiąc starożytny podział społeczny. Ku oburzeniu synów prastarych rodów zrównała w prawach wszystkich swoich poddanych, poczym wyniosła do godności tych spośród nich, którzy szczególnie się przysłużyli. I choć tyl-



ROZDZIAŁ 6

ko kwestią czasu jest powstanie nowej arystokracji, w sześćdziesiąt lat po secesji Księżyca pozostaje wciąż krainą ogromnych możliwości, w której wspiąć się można na sam szczyt, za jedyny kapitał mając swój rozum, oraz równie szybko upaść na samo dno. Prawdziwa władza spoczywa jednak w rękach Królowej, na dwór której ciągną wszyscy złaknieni zaszczytów, bogactwa i godności, które władczyni kapryśnie rozdziela.

W takiej właśnie atmosferze przyszło na świat pokolenie, do którego najpewniej zaliczać się będzie twój bohater. Wyrosło ono w przekonaniu, że świat można zdobyć i podporządkować swojej woli, a do wszystkiego dojść można wyłącznie własnym sprytem i pracą. W połączeniu z krasnoludzkim charakterem daje to mieszkankę wybuchową - młodzi mieszkańcy Księżyca to ryzykanci, gotowi zdecydować się na najbardziej szalone przedsięwzięcie, byle polepszyć warunki, w których żyją ich współbracia i zagwarantować swoim najbliższym spokojną przyszłość w szeregach nowej arystokracji. A fakt, że głodni są przygód, skarbów i zaszczytów dla swoich bliskich i nie powoduje nimi chciwość, nie czyni ich bynajmniej mniej szalonymi i niebezpiecznymi.

Język Krasnoludów z Księżyca przypomina wprawdzie mowę ich Smoczych pobratymców, jest jednak od niej różny - przedstawiciele tych narodów potrafią się wprawdzie zrozumieć, ale nie bez wysiłku. Miesz-

kańcy satelity posługują się tym samym alfabetem, choć wprowadzili do niego kilka znaków nieobecnych w piśmie poddanych Króla. System nadawania imion jest tu w zasadzie analogiczny, jak w krasnoludzkim świecie, nie istnieją jednak nazwiska rodowe. Zamiast tego, ci z Krasnoludów, którzy żyją na statkach kaperskich, dodają do swego miana jego nazwę.

W praktyce wygląda to tak:

[krasnoludzkie nazwisko] de [nazwa okrętu]

Vitoria Borjes y Silveyra de Aventura

Przykładowe imiona męskie:

Adro, Amador, Anbrosio, Antao, Ayres, Bastiao, Bras, Costodio, Dimiao, Dioguo, Domingas, Duarte, Eitor, Fernao, Gilherme, Johao, Jurdao, Lancarote, Manel, Marcal, Nunno, Pero, Prospero, Ruy, Symao, Vasquo

Przykładowe imiona kobiece:

Bautista, Biringeira, Branca, Brasia, Briatiz, Briolanja, Crara, Enes, Esperanca, Galinda, Genebra, Gioamar, Gracea, Joane, Lianor, Margaida, Marina, Mecia, Mor, Orraca, Syria, Tareja, Vyolante

Zasady

W mechanice gry Krasnoludy Księżycowe kierują się poniższymi zasadami:

Jak odgrywać Krasnoluda księżycowego

- 1. Pomagaj.** Krasnolud nie potrafi stać z boku, jeśli mógłby się do czegoś przydać. Kiedy tylko możesz, udzielaj pomocy towarzyszom.
- 2. Łam zasady.** Królestwo Księżyca zbudował naród niepokorny, zbuntowany przeciwko tradycji i obyczajom. Jeśli uważasz, że jakiś zwyczaj czy nakaz jest głupi, zignoruj go.
- 3. Nie myśl o sobie.** Krasnoludy są kompletnie wolne od egoizmu. Nigdy nie myśl o sobie - czy to podczas podziału łupów, czy zastanawiając się, kto nie powinien objąć niebezpiecznej warty.
- 4. Spoufalaj się.** Mieszkańcy Księżyca odrzucają wszelkie konwenanse i zasady etykiety. Traktuj wszystkich, jakbyście znali się od dzieciństwa.
- 5. Zachowuj się swobodnie.** Wieczna swoboda Krasnoludów Księżycowych jest równie sztuczna, jak grzeczność obowiązująca Krasnoludy Smocze. W każdej sytuacji zachowuj się jak u siebie w domu - choćby nie wiem ile kosztowało cię to wysiłku.

Pięć pomysłów na postaci

- 1. Korsarz.** Niemal połowa dochodów Księżycy pochodzi z międzygwiazdowego rozbój. Korsarz poluje na bogate okręty handlowe, a swoje łupy rozdziela pomiędzy potrzebujące Krasnoludy.
- 2. Pionier.** Krasnoludy przybyły na Księżyc ledwie sześćdziesiąt lat temu i jego kolonizacja jeszcze się nie skończyła. Pionier potrafi poradzić sobie w każdych warunkach, wydzierając niewielki skrawek ziemi dzikiej przyrodzie.
- 3. Poszukiwacz przygód.** Młode Krasnoludy dorastają w przeświadczeniu, że świat staje przed nimi otworem. Poszukiwacz przygód gotów jest podjąć każde wyzwanie, które zgotuje mu los.
- 4. Badacz.** Choć Krasnoludy zawsze miały Księżyc na wyciągnięcie ręki, dopiero sześćdziesiąt lat temu po raz pierwszy na nim wylądowały. Badacz gotów jest wydrzeć tajemnice porastającej go, dzikiej dżungli - i każdemu innemu miejscu Znanego Wszechświata.
- 5. Nuworysz.** Królowa Castelhana unieważniła patenty szlacheckie wszystkim starożytnym rodowi i zbudowała własną elitę. Niejeden z jej przedstawicieli zaczynał życie jako szewc czy rolnik i do dziś niezręcznie czuje się w kryzach i koronkach.

Mocna strona: Ciało

Słaba strona: brak

Rasowe cechy charakteru: Uczciwy, Zbuntowany, Szlachetny

Rasowa zaleta:

Samodzielny. Minęło ledwie sześćdziesiąt lat od chwili, gdy Krasnoludy Księżycowe porzuciły bezpieczny dom i znalazły schronienie w miejscu będącym prawdziwym ucieleśnieniem dzikości i nieprzystępności. Dziś ze wszystkich sił próbują przemienić niegościnnie Księżyc w nowy dom - a że nie są rasą liczną, muszą radzić sobie przy tym w każdej właściwej sytuacji bez pomocy specjalisty. Kiedy Krasnolud wykonuje test umiejętności, której nie posiada, rzuca nie jedną, a dwiema kośćmi. Efekt Dodatkowy takiego testu wynosi zawsze 0.

Specjalne właściwości rasy (wybierz jedną):

Pomocny. Krasnoludy zawsze chętne niosą pomoc innym - ba, zwykle nie mogą usiedzieć w miejscu, jeśli mogłyby się na coś przydać. Jeżeli Krasnolud wspiera czyjeś działanie, otrzymuje dodatkową kość do testów wykonywanych podczas prób jego realizacji. Aby bohater mógł skorzystać z tej zdolności, trzeba go najpierw o pomoc poprosić. Krasnolud może podjąć się tylko jednej rzeczy na raz.

Urodzony żeglarz. Krasnoludy słyną jako najlepsi żeglarze w Znanym Wszechświecie i opinia ta nie jest ani odrobinę przesadna. Wielu z nich od dziecka służy na okrętach korsarskich, przemierzając Wszechświat i ucząc się fachu pod okiem prawdziwych wilków gwiazdnych. Stąd Efekt Wymagany trudności wszystkich testów związanych z żegluga, jakie bohater wykonuje, obniżony zostaje o 1. Mało tego - ich Efekt Dodatkowy wzrasta o 1.

Osadnik. Księżyc to miejsce wrogie i nieprzyjazne, w którym każdy zdany jest wyłącznie na siebie. Mimo to wielu Krasnoludów wybiera życie pionierów, stopniowo zmieniając nieprzyjazną głuszę tak, by można się było w niej osiedlić. Trudność wykonywanych przez bohatera testów związanych z przetrwaniem obniżona zostaje o 1. Do tego, nawykły do wędrówek przez dziewiczą knieję Krasnolud nigdy się nie gubi - Efekt Dodatkowy wykonywanych przez niego testów związanych z odnajdywaniem drogi zwiększony zostaje o 2.

Startowe fundusze: 150 m

Imperium Kryształowe

Tło

Chwalebna historia Imperium Kryształowego rozpoczyna się trzysta lat temu, gdy pozbawiony przez Lodowe Elfy władzy i wolności król niezbyt istotnego świata zwanego Cardhuel przeżył niezwykle objawienie. Powróciwszy z niewoli, Prorok wygnał z niego najeźdźców i zaczął nauczać swych rodaków nowej religii, kładąc zrąb Kościoła Kryształu. Wkrótce też wierni jego doktrynie, zakuci w nadmetalowe zbroje Rycerze Kryształowi ruszyli do gwiazd, by nawracać nieoświeconych i odsunąć wiszącą nad Znanym Wszechświatem zagładę. Prorok nauczał bowiem, że gdy zabija się Kryształ, wykorzystując go w sposób nieumiejętny, osłabia się łączność rzeczywistości doczesnej z Rajem, z którego pochodzi wszelkie życie. A gdy ta zostanie zerwana, wszystko, co żyje, umrze by już nigdy się nie odrodzić.

Od tamtej pory wierni naukom swego prawodawcy Rycerze podporządkowywali Imperium kolejne światy, budując państwo, które niemal dorównało rozmiarem Cesarstwu Lodowych Elfów za czasów największej jego chwały. O ile jednak Elfy prowadziły wojnę w imię dominacji swej rasy, cele Imperium są daleko

bardziej świetlane. Bez litości polując na każdego, kto morduje Kryształ, wyznawcy Kościoła odsuwają koniec świata. Bo czy mógł mylić się Prorok, którego mocy dowodzi się każdego tygodnia, przeprowadzając Rytuał Przebudzenia Kryształu? Dzięki niezwyklej ceremonii Imperium ożywia wydobyty Kryształ sprawiając, że zaczyna rosnąć, jakby nigdy go nie zabito. I tu właśnie tkwi przyczyna niezmierzonej potęgi ogromnego państwa, posiadając bowiem największe z wszystkich Kryształów dysponuje również najpotężniejszą magią oraz flotą.

Choć wydawało się, że niepodzielne panowanie Kościoła Kryształu nad całym Znanym Wszechświatem jest tylko kwestią czasu, potęga Imperium została wreszcie złamana. Wszystko zaczęło się on niewinnego incydentu - grupa nadgorliwych Rycerzy przekroczyła granice Astonii i zaczęła nieść zwierzoludziom słowo Proroka, za co spotkała ich śmierć. Na wieść o klęsce misji Imperator wpadł w szał i zwołała największą w dziejach Wszechświata Wyprawę Kryształową, która uderzyła na niepokorne państwo niczym huragan. Przedsięwzięcie zakończyło się druzgocącą klęską, której przyczyn nikt nie potrafi wyjaśnić, a opowieści nielicznych ocalałych są zupełnie różne, niekiedy wręcz sprzeczne. Niepodważalnym faktem jest jednak śmierć Imperatora i utrata symbolu jego władzy, Kryształowej Ręki Proroka. Władca nie po-

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

- 1. Upadły Rycerz.** Podczas wojny domowej wielu Rycerzy zwątpiło w słuszność poczynań Imperium i porzuciło swoje Zakony. Bohaterowi współbraci zastąpiła drużyna poszukiwaczy przygód.
- 2. Renegat.** Zdarza się, wcale nierzadko, że rodzice ukrywają dzieci, które rezonują z nadmetalem. Bohater uniknął wcielenie do Zakonu i teraz ukrywa się pośród osób obdarzonych takimi samymi zdolnościami.
- 3. Rebeliant.** Nie wszyscy mieszkańcy Imperium zachwyceni są działaniami Kościoła Kryształowego i wielu aktywnie mu się przeciwstawia. Bohater przystał do drużyny, by skłonić ją do pomocy w walce z mocarstwem, które podbiło jego świat.
- 4. Obrońca wiary.** Rycerze Kryształowi wierzą zwykle żarliwie w ideały Kościoła, nie wszyscy jednak skłonni są nawracać siłą. Bohater przyłączył się do awanturników, by świecić im przykładem i w końcu nawrócić na swoją religię.
- 5. Misja.** Każdy z Zakonów ma swoje ukryte cele i zamiary. Przełożeni nakazali bohaterowi przyłączyć się do awanturników, by tym lepiej mógł wypełnić misję, którą mu zlecono.

Jak odgrywać człowieka z Imperium Kryształowego

1. **Mów o sprawach wiary.** W Imperium Kryształowym wiara i religia to tematy, które dotyczą każdego aspektu życia. Niezależnie od tego, czy wierzysz, czy wręcz przeciwnie, mów dużo o Religii Kryształu - z zachwytem lub nienawiścią.
2. **Bądź dumny.** Rezonujący z nadmetalem mieszkańcy Imperium są od dziecka wychowani w przekonaniu o swojej wyższości. Traktuj z góry każdego, kto nie posługuje się nadmetalem i zachowuj się protekcjonalnie wobec osób, które nie wyznają twojej religii.
3. **Miej skrajne poglądy.** Rycerze Kryształowi nie bywają letni. Bądź zawsze radykalny — albo coś kochasz, albo nienawidzisz, nigdy jednak nie pozostajesz obojętny.
4. **Bądź nieugięty.** Skoro pochodzisz z Imperium, to, co robisz, jest słuszne. Postępuj zawsze po swojemu i oczekuj, że to świat dostosuje się do ciebie.
5. **Postępuj po rycersku.** Nawet upadli Rycerze Kryształowi pozostają wierni idei, która czyni ich Rycerzami. Broń słabszych, zachowuj się uczciwie oraz honorowo i bądź gotów poświęcić się dla wspólnego dobra.

zostawił następcy, a rywalizujące od wielu wieków Zakony, pozbawione nagle kontroli, natychmiast rzuciły się sobie do gardeł. Wojna domowa trwała pięć długich lat, spustoszyła światy Imperium i bardziej jeszcze przetrzebiła szeregi Zakonów. Zwycięzca krwawych zmagañ, Wielki Mistrz Zakonu Ziemi, nie zdecydował się jednak ogłosić Imperatorem. Ogromne państwo jest dzisiaj osłabione oraz pozbawione władcy i jeśli stan ten będzie się przeciągał, najpewniej rozpadnie się jak domek z kart.

Doktryna Kościoła Kryształowego zasadza się na przekonaniu, iż wszelkie życie pochodzi z Raju, mistycznego miejsca, do którego odchodzą po śmierci dusze cnotliwych. Medium, pośredniczącym między Rajem a doczesnością, jest Kryształ - kiedy jednak wpadnie on w niepowołane ręce, obumiera i niewielki ułamek drogi do Raju zostaje bezpowrotnie zamknięty. Kościół nie czci żadnych bóstw, głosi jednak, że przeżywszy życie w odpowiedni sposób dusza zaznać może wiecznego szczęścia w Raju i precyzyjnie określa, w jaki sposób należy ją doskonalić, by była na podobieństwo Kryształu. Wierny regularnie medytuje, spełnia dobre uczynki i broni Kryształu, a wszystko to w imię życia wiecznego.

W granicach Imperium Kryształowego znajduje się wiele światów, zamieszkałych przez różne rasy, nie one jednak tworzą to ogromne państwo. Imperium bowiem opiera się nie na światach, lecz ludziach - i jest wszędzie tam, gdzie przebywają przedstawiciele czterech Zakonów Rycerzy Kryształowych, w szeregi których przyjmuje się wyłącznie ludzi, i to rezonujących z nadmetalem. Od dziecka przygotowują się oni do służby Imperium w zakresie, do którego ich organizacja została powołana. Rycerze Ziemi stanowią zatem trzon armii Kościoła i to oni niosą właśnie słowo Proroka aż do granic Wszechświata, Zakon Powietrza tworzy flotę Imperium, Zakon Wody prowadzi eksperymenty magiczne i dba o relacje Kościoła z prostym ludem, zaś paladonny Ognia chronią dygnitarzy i wykonują zadania specjalne, najczęściej w pojedynkę. Rycerze Kryształowi są w większości rośli, głośno się śmieją, zapamiętałe walcą i gorąco wierzą. Ich znakiem rozpoznawczym są potężne zbroje, zasilane żywymi kryształami, w rzeczywistości jednak nie wszystkie Zakony równie często z nich korzystają i łatwiej o Rycerza Wody ubranego w powłóczyste szaty, niż zakutego w pancerz.

Bohater

Imperium Kryształowe to państwo wyznaniowe, w którym najwyższą władzę sprawują przedstawiciele hierarchii kościelnej - Imperator był jednocześnie przywódcą świeckim i duchowym. Prawa są tu

podporządkowane idei szlifowania duszy na podobieństwo Kryształu i regulują zwykle te aspekty życia, które odnoszą się do doktryny religijnej. Stąd każdy z podbitych światów zachowuje kulturową odrębność choć wszyscy mieszkańcy Imperium porzuciwszy dawne bóstwa gromadzą się

w Katedrach, gdzie są świadkami przebudzenia Kryształu, i zachowują przykazania Kościoła, żyją poza tym po swojemu. Mimo to jednak Imperium posiada spójną kulturę - tworzą ją, jak i całe państwo, Rycerze Kryształowi. Kreując bohatera, wywodzącego się ze światów, nad którymi panuje Kościół Kryształu, podjąć więc najpierw musisz bardzo ważną decyzję: czy jest on Rycerzem.

Nikt nie wstępuje do Zakonów dobrowolnie - każdego roku Zakon Wody przeszukuje wszystkie światy Imperium poszukując dzieci rezonujących z nadmetalem, które oddaje się Rycerzom na wychowanie. Teoretycznie zatem w Imperium nie ma bohaterów posługujących się nadmetalową bronią lub magią, którzy nie służą przy tym Kościołowi. W praktyce jednak dość często zdarza się, że rodzice ukrywają zdolne dziecko przed Rycerzami Wody i zwykle wychowują tak, by nie zdawało sobie sprawy ze swych niezwykłych zdolności. Ocalony od zakusów Kościoła bohater odkrył więc najpewniej swoje możliwości samodzielnie i w tajemnicy je doskonalił - lub w ogóle nie ma o nich pojęcia, jeśli chcesz rozegrać cały proces już podczas sesji. O ile w wypadku nadmetalnej sprawa jest prosta, wystarczy bowiem, by postać wzięła wykonany z niego przedmiot w dłoń, by automatycznie zacząć korzystać z jego mocy, większy kłopot sprawiają magowie. Czarodziej musiał nauczyć się od kogoś magicznych mocy - a jeśli wychował się w Imperium, uczył go najpewniej mag-renegat. Pamiętaj więc, że wyrastał ze świadomością, iż zajmuje się czymś, za co grozi śmierć na stosie.

W wypadku Rycerzy Kryształowych sprawa jest daleko prostsza - bohater wychował się w którymś z domów zakonnych, szkoląc w tym, czego oczekuje się po



obroncy Imperium. Jeśli pamięta swoich rodziców, to jak przez mgłę — za jedynych krewnych miał wyłącznie współbraci. Bohater mógł bez przeszkód doskonalić talenty magiczne i rozwijać swoje zdolności, ceną za to będzie jednak najpewniej żarliwa wiara w nauki Proroka oraz wzbudzanie powszechnej niechęci. Choć bowiem nie wszyscy Rycerze są nikczemnymi ciemieżcami, mieszkańcy wielu światów boją się i nienawidzą sług Imperium. Pamiętaj też, że choć Rycerze wyniesieni są ponad innych, mają obowiązek chronić i opiekować się tymi, którym odmówiono mocy rezonowania z nadmetalem. I chociaż wielu z nich odznacza się butą, arogancją i fanatyzmem, niektórzy traktują swoją rycerską powinność bardzo poważnie, przeciwstawiając się złu i broniąc słabszych.

Rycerz dorastał zatem w otoczeniu rówieśników i starszych odeń współbraci, których zakonną powinnością jest wychowanie dzieci, nic więc dziwnego, że jego światopogląd jest zapewne zgodny z doktryną Kościoła — w końcu jedyny świat, jaki zna, to kraina łukowato sklepionych korytarzy i kamiennych kaplic Domów Zakonnych. Jeśli wychowywał się w Zakonie Ziemi, od dziecka kształcono w nim poczucie braterstwa i więzi z towarzyszami broni, szkoląc go na żołnierza i dowódcę, karnego, posłusznego oraz nieustraszonego. Przyszłych Zakonników Powietrza wychowuje się na statkach, gdzie pełnią najpierw obowiązki chłopców okrętowych, potem pracują wraz z Półbraćmi na pokładzie, by wreszcie, po zaprzysiężeniu, sprawować obowiązki oficerów floty. Ich dnie wypełnia praca, a w ich życiu znacznie mniej jest wykładów o naturze Kryształu, kontemplacji i religijnej ekstazy. Zakonnicy Wody wychowują się w surowych klasztorach, gdzie ci, których natura obdarzyła magicznym Darem szkolą się na badaczy natury czarnoksiężstwa, znawców prawd wiary i naukowców, będących elitą umysłową Imperium i całego Wszechświata, pozbawieni zaś czarodziejskiej mocy przygotowują się do pełnienia posługi wśród wiernych. Paladonny Ognia jako jedyne kształcą się w samotności, ten niezbyt liczny Zakon uważa bowiem, że każda z Sióstr powinna samodzielnie odkryć swój talent i drogę do doskonałości, a dziewczynki, wcielone w jego szeregi, oddawane są na wychowanie poszczególnym zakonnicom. Niezależnie jednak od Zakonu,



Pięć pomysłów na postaci

1. **Rycerz.** Symbolem potęgi Imperium są zakuci w zbroje, potężni wojownicy czterech Zakonów. Rycerz jest wprawnym wojownikiem, gotowym w każdej chwili oddać życie za ideały honoru i wiary.
2. **Mnich.** Zamknięci w klasztorach lub przemierzający światy Imperium zakonnicy są łącznikami pomiędzy Kościołem a prostymi ludźmi. Mnich może być ponurym eremita, który najchętniej zaszyłby się w pustelni lub jowialnym kaznodzieją, zawsze chętnym nieść pomoc i pocieszenie.
3. **Misjonarz.** Nie wszyscy we Wszechświecie hołdują ideałom Kościoła Kryształu. Misjonarz to osobnik, który wchodzi pomiędzy niewiernych, by dzięki charyzmie i dobrym uczynom dowieść, jak bardzo błędzą.
4. **Inkwizytor.** Niestety, wróg czai się również wśród wiernych Kościoła. Inkwizytor niekoniecznie zajmuje się paleniem na stosie czarowników-renegatów i znacznie częściej prowadzi dochodzenia w zupełnie zwyczajnych sprawach kryminalnych.
5. **Naukowiec.** Spośród wszystkich państw, to właśnie Imperium Kryształowe prowadzi najszerzej zakrojone badania nad naturą świata oraz magii. Naukowiec to zakonnik, który poświęca życie, by odkryć tajemnice natury lub Kryształu.

wszyscy Rycerze to potężni wojownicy oraz magowie, dysponujący ogromną mocą, których od dziecka przygotowywano do walki w imię Imperium, wpajając zasady wiary i honoru.

Potężne Imperium Kryształowe znalazło się właśnie w bardzo trudnej sytuacji. Pięcioletnia wojna domowa dotknęła właściwie wszystkich - wiele wsi leży w ruinie, miasta blednieją, tętniące jeszcze niedawno życiem domy zakonne świecą pustkami, a część z nich zrównana została z ziemią. Tron Imperatora wciąż jest pusty, a Wielki Mistrz Ziemi odmawia przyjęcia korony wierząc, że prędzej czy później pojawi się prawowity spadkobierca Proroka. Niejeden Rycerz stracił wiarę a prości ludzie lękają się dziś i nie ufają Kościołowi. W wielu światach coraz odważniej mówi się o buncie przeciw Imperium, jeśli więc sytuacja szybko się nie unormuje, państwo może rozpaść się, nim przeminie pokolenie.

W Imperium Kryształowym mówi się wieloma językami, Rycerze posługują się jednak mową świata, z którego wywodził się Prorok. Jest ona gardłowa i pełna dziwacznych dźwięków, ma skomplikowaną gramatykę oraz wymowę, jeśli więc ktoś nie wychował się w Zakonie, najpewniej nigdy nie będzie posługiwał się nią bez akcentu. Mimo to język Imperium znakomicie nadaje się do śpiewu, a tworzone tu pieśni dorównują urodą dumkom pospolitych

Elfów. Nazwisko Rycerza składa się z imienia nadanego mu po wcieleniu do Zakonu oraz imienia jego ojca - czy mnicha, który się nim opiekował - lub nazwiska rodowego w wypadku zakonników pochodzących z rodzin, które dały światu wielu Rycerzy Kryształowych. Nazwisko ojca poprzedza przedrostek „Mac”, nazwisko rodowe przedrostek Ó (akcentowane [o], nie [u]). W praktyce wygląda to następująco:

[Imię] Ó [Imię założyciela rodu]
Murienn Ó Nuala

[Imię] Mac [Imię ojca/opiekuna]
Eoghan Mac Eibhear

Przykładowe imiona męskie:

Aed, Amalgaid, Artt, Blathmac, Bran, Cerball, Connall, Conchobor, Cormac, Crundmael, Diarmait, Domnall, Dunchad, Dunlang, Fergal, Fergus, Fiachu, Forannan, Guaire, Murchad, Niall, Ronan, Scandlan, Tipraite, Trian

Przykładowe imiona kobiece:

Ablach, Aileann, Ailionóra, Barrfind, Caintigern, Coblaith, Dubgilla, Dunlaith, Etain, Failenn, Gerróc, Lerben, Mael Muire, Margreg, Muirenn, Nuala, Setach, Tailltiu, Temair

Zasady

Ludzie z Imperium Kryształowego w mechanice gry kierują się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Duch

Słaba strona: brak

Rasowe cechy charakteru: Religijny, Rycerski, Bezlitosny

Rasowa zaleta:

Żywy Kryształ. Gdy przed trzystu laty Prorok powrócił do ojczyzno-ego świata, przyniósł światło nowej wiary oraz zdumiewającą umiejętność wydobywania i posługiwania się Żywym Kryształem. Bohaterowie wywodzący się z Imperium wyposażeni są właśnie w ów przedmiot zazdrości wszystkich pozostałych ras, Żyjący Kryształ. Więcej informacji na jego temat znajdziesz w Rozdziale 14. Jeśli heros jest renegatem zastanów się, w jakich okolicznościach zdobył nie- zwykły klejnot.

Specjalne właściwości rasy (wybierz jedną):

Żarliwa wiara. Kościół Kryształu poucza, że jeśli dzięki medytacji i dobrym uczynom wyszlifuje się duszę na podobieństwo Kryształu, cudowna substancja połączy doskonałego ducha wprost z Kryształowym Rą- jem. Faktem jest przy tym, że wyposażone w Kryształ przedmioty zyskują w rękach ludzi pełnych żarliwej wiary dodatkowe moce. Efekt Dodatkowy testów wykonywanych przez bohatera przy pomocy takich przedmiotów zwiększony zostaje o 1.

Niezniszczalny. Z Imperium Kryształowego wywo- dzą się najpotężniejsi wojownicy świata - straszliwi Rycerze Kryształowi, zakuci w nadmetalowe zbroje, olbrzymi i niesamowicie skuteczni w walce. Wśród opowieści, które się o nich powtarza, jest i ta, że Ry- cerz Kryształowy nie ugnie się pod razami wroga i choćby ten włożył w cios wszystkie siły, nie zdoła skruszyć tarczy wiary, która otacza obrońcę Impe- rium. Raz na walkę bohater może wydać punkt Szczę- ścia, by zignorować rany zadane pojedynczym ciosem.

Nieugięty. Niełatwo jest złamać kogoś, kto wyrastał w Imperium Kryształowym, od dziecka wychowy- wany w żarliwej wierze. Obywatele Imperium, w szcze- gółności Rycerze, posiadają doskonały kompas mo- ralny, dzięki któremu bez trudu odróżniają to, co słuszne, od rzeczy zwodniczych. Efekt Wymagany wszystkich testów związanych z wywieraniem wpły- wu na wolę bohatera wzrasta o 2.

Startowe fundusze: 250 monet



Dziewięć Miast

Tło

Dziewięć Miast istniało od zawsze. Nie wiadomo, kto zawiesił na orbicie ogromnego, zielonego świata, zwanego Planetą, dziewięć platform, ani kiedy osiedlili się na nich ludzie. Początki historii dziwnych miast-państw giną w gąszczu przypuszczeń i domysłów, a niemal każde z nich uważa się za najstarsze, roszcząc sobie jednocześnie prawa do władzy nad pozostałymi. Pewnym jest, że gdy do Planety, położonej w samym centrum Znanego Wszechświata, dotarły okręty Lodowych Elfów, miasta istniały już od wielu stuleci - i że najpewniej istnieć będą w setki lat po upadku wszystkich współczesnych mocarstw. Jeśli bowiem można powiedzieć o nich coś z całą pewnością, to że wystarczają sobie za cały Wszechświat.

Wojna, którą toczą między sobą Miasta trwa równie długo, jak one same - nie wiadomo, kiedy się zaczęła i nic nie wskazuje na to, by miała się kiedykolwiek skończyć. Działania wojenne toczą się na powierzchni Planety, o którą mieszkańcy orbitalnych platform się zmagają. Prowadzi się je z najwyższą ostrożnością, by nie zakłócić winobrania czy tłoczenia oliwy, nagrodą bowiem dla zwycięzców jest dostęp do nieprzebranych bogactw naturalnych żywego świata. Mieszkań-

cy Miast nie brudzą sobie też rąk walką, wynajmując w tym celu najemników - kondotierzy, czyli dowódcy najemnych kompanii stacjonujących na Planecie cieszą się tu ogromnym uznaniem i szacunkiem.

Rywalizacja z sąsiadami angażuje mieszkańców Dziewięciu Miast tak mocno, że za nic mają przemiany, którym podlega Wszechświat i ani nie bronią swojej niepodległości, ani nie starają się wpływać na jego losy, chyba, że widzą w tym doraźną korzyść. Kiedy więc przed stu laty na orbicie Planety stanęły okręty Imperium Kryształowego, Miasta niewiele myśląc poddały się potężnemu mocarstwu, stawiając ten tylko warunek, że pokój podpisany zostanie na jednej z platform. Gdy Imperator i jego najbliższe otoczenie znalazło się na terenie Miasta, to tak zauroczyło władcę, że zgodził się przyznać platformom specjalne przywileje - na co liczyli zresztą sprytni mieszczanie. Dlatego właśnie zwaśnione państewka są dziś teoretycznie częścią Imperium, w praktyce jednak żyje się w nich tak, jak od niepamiętnych czasów, a jarmzo Kościoła jest właściwie niezauważalne.

Choć każde z Miast ma jedyny w swoim rodzaju, niepowtarzalny charakter, łączy je jednak szereg cech wspólnych. Najbardziej charakterystyczną z nich jest umiłowanie przepychu, wyrafinowanie oraz dekadencja ich mieszkańców, którzy z przyjemnością nurzają

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

- 1. Uciekinier.** Dziewięć Miast przyciąga dziesiątki przybyszów, często zohydza jednak i odpycha tych, którzy się w nich urodzili. Bohater uciekł od rodziny, dziwnych obyczajów i dyktatury niezwykłości, po czym przyłączył się do poszukiwaczy przygód.
- 2. Podróżnik.** Choć mieszkańcy Dziewięciu Miast widzą w swej ojczyźnie wcielenie doskonałości, kochają też rzeczy egzotyczne. Bohater podróżuje z drużyną, bo wciąż nie ma dość wrażeń.
- 3. Wyśłannik.** Choć miasta nie są wielkie, łączy je z resztą Wszechświata sieć rozmaitych powiązań. Wędrując wraz z drużyną bohater realizuje polecenia swoich władców.
- 4. Zobowiązanie.** Mieszczanie ogromną wagę przywiązują do swoich zobowiązań. Bohater zaciągnął u któregoś z członków drużyny dług, który dziś bez wytchnienia spłaca, by nikt nie posądził go o niesłowność. Oczywiście, liczy się dla niego nie sam fakt wywiązania się z powinności, ale nieposzlakowana opinia.
- 5. Pryncypał.** W Dziewięciu Miastach mawia się: „Chcesz, by coś zostało zrobione dobrze? Wynajmij fachowca”. To bohater sformował drużynę i płaci jej, by realizowała zadania, które jej wskaże.

Jak odgrywać człowieka z Dziewięciu Miast

1. **Nie idź na łatwiznę.** Obywatele Dziewięciu Miast to ludzie wyrafinowani i pokrętni. Nigdy nie rób niczego w najprostszy sposób - to dobre dla prostaków.
2. **Imaj się podstępów.** Orbitalne platformy to ojczyzna pierwszej wody spiskowców i intrygantów. Zamiast działać bezpośrednio, posługuj się oszustwem oraz podstępem.
3. **Szukaj poklasku.** Kto jak kto, ale mieszkańcy Miast uwielbiają błyszczeć. Staraj się zawsze być w centrum uwagi i kiedy to tylko możliwe, imponuj zarówno przyjaciołom, jak nieznanym.
4. **Ryzykuj.** Ludzie z Dziewięciu Miast słyną z brawury i niemal samobójczej pogardy dla niebezpieczeństwa. Ryzykuj często i chętnie, a wówczas nikt nie nazwie cię tchórzem - te obrażę mógłbyś bowiem zmyć wyłącznie krwią.
5. **Flirtuj.** Flirt to w Dziewięciu Miastach sposób życia. Ilekroć znajdziesz się w towarzystwie osoby płci przeciwnej, zacznij ją kokietować i wdaj się w grę półsłówek - pamiętaj przy tym, że flirt nie ma nic wspólnego z prawdziwym romanssem.

się w bogactwie i wydają fortuny, byle zaimponować sąsiadom i spełnić swoje ekscentryczne zachcianki. Miasta są bezdyskusyjną stolicą sztuki, zdrady oraz intrygi, krainą artystów, dostarczających zepsutej szlachcie wciąż nowych podniet, dyplomatów, którzy snują delikatne i zabójcze spiski w niekończącej się wojnie wszystkich ze wszystkimi oraz porywczymi szermierzami, którzy wolą upokorzyć, niż zabić przeciwnika. Urodzeni tu ludzie odznaczają się niechęcią do wszystkiego, co proste czy naturalne i unikają pracy, jeśli tylko mogą znaleźć kogoś, kto będzie pracował w ich zastępstwie. Uważają się przy tym za przedstawicieli najstarszej kultury na świecie, traktując więc z góry każdego, kto pochodzi skądinąd i oczekują, że to przybysze dostosują się do ich skomplikowanych zwyczajów.

Napowietrzne platformy to miejsca niezmiernie niebezpieczne, panują na nich bowiem dziwaczne prawa i obyczaje, zupełnie naturalne dla kogoś, kto się tutaj urodził, niepojęte jednak dla przybyszów. Dlatego odwiedzający Dziewięć Miast musi być zawsze przygotowany na to, że pozornie niewinne zachowanie może sprowadzić na niego kłopoty, z których nie łatwo będzie się wykaraskać. Coś, co w jednym z Miast jest na porządku dziennym, może okazać się występkiem na innej platformie, a niewinny żarcik może z równym powodzeniem wywołać lawinę śmiechu, jak śmiertelnie znieważyć słuchacza. Mimo to jednak w całym Wszechświecie usłyszeć można le-

gendy o tym, że w „Dziewięciu Miastach Ze Złota” pieniądze leżą na ulicy, a na platformy każdego roku przybywa ogromna fala imigrantów.

Dziewięć Miast zamieszkują ludzie odznaczający się niezbyt imponującym wzrostem, oliwkową cerą i najczęściej kędzierzawymi włosami. Są zwykle szczupli, o arystokratycznych i szlacheckich rysach oraz dumnych spojrzeń. Choć w każdym z Miast panuje inna moda, tutejsze stroje mają cechę wspólną: są niepowtarzalne i w najlepszym gatunku. Tutejsi bogacze najmują całe armie krawców i pilnie starają się, by nie pracowali dla nikogo innego. Ubiór mieszkańca Dziewięciu Miast ma być przedmiotem zazdrości sąsiadów i powodem do dumy, dlatego zwykle wykonywany jest znacznie ponad stan. Nikt nie chce mieć do czynienia z obdartusem.

O Dziewięciu Miastach dowiesz się więcej z Rozdziału 1 oraz 12, „Crystalicum: Znany Wszechświat”.



ROZDZIAŁ 6

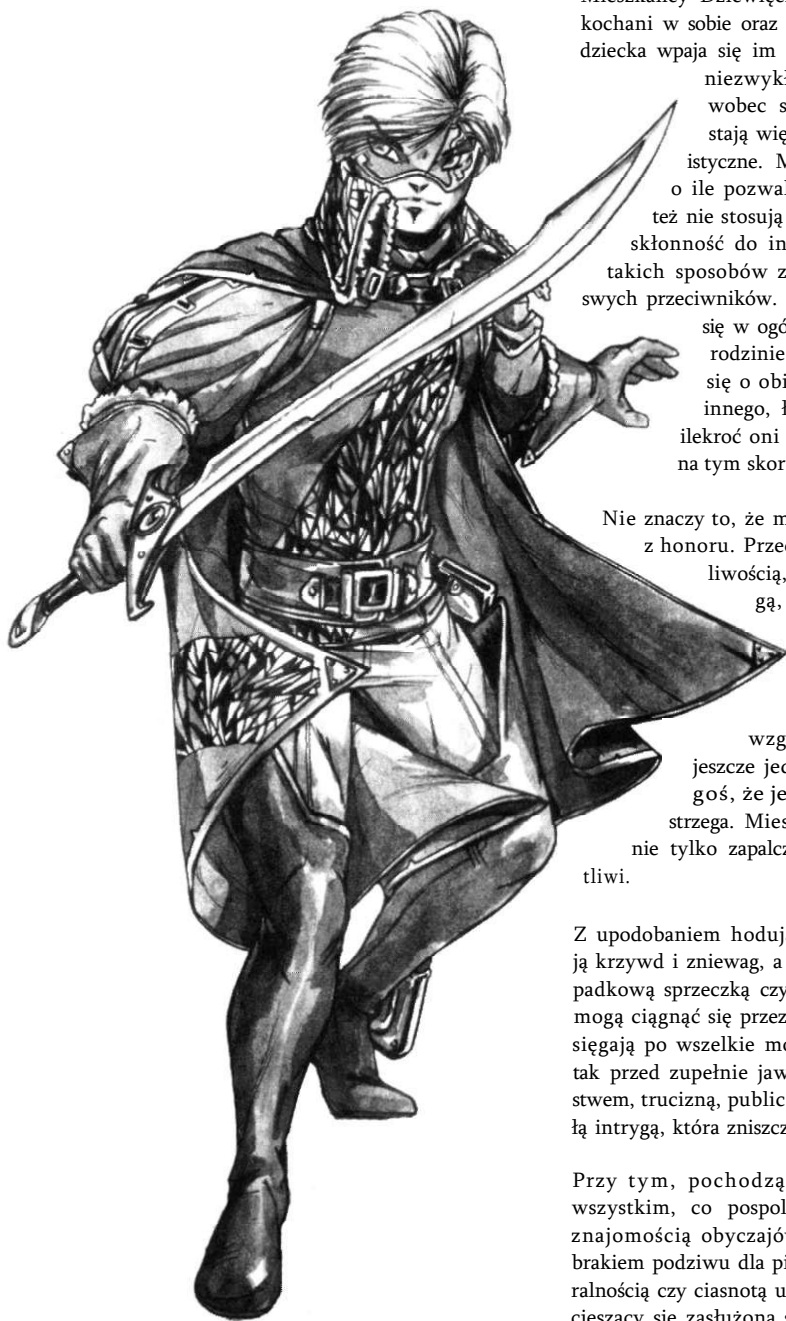
Bohater

Mieszkańcy Dziewięciu Miast są nieodmiennie zakochani w sobie oraz kulturze własnej ojczyzny. Od dziecka wpaja się im zainteresowanie wszystkim, co niezwykle, i uczą poczucia wyższości wobec sąsiadów, bardzo często wyra-
stają więc na osoby konfliktowe i ego-
istyczne. Mieszczanie uwielbiają ryzyko,
o ile pozwala im się ono pokazać, nigdy
też nie stosują prostych rozwiązań, wrodzona
skłonność do intryg każe im bowiem szukać
takich sposobów zachowania, którymi zaskoczą
swych przeciwników. Słowem danym nie przejmują
się w ogóle i choć fanatycznie oddani są
rodzinie i władcy, w ogóle nie troszczą
się o obietnice złożone na ręce kogoś
innego, łamiąc zobowiązania i sojusze,
ilekroć oni sami, lub ktoś im drogi, może
na tym skorzystać.

Nie znaczy to, że mieszczenie wyrzuci są zupełnie
z honoru. Przeciwnie, szcżą się swoją cnot-
liwością, przedsiębiorczością i odwa-
gą, więc gdy poddać w wątpli-
wość te ich przymioty, wpad-
ną w gniew. Potworną ob-
razą jest pomówienie o wia-
rołomność — oczywiście,
względem rodziny lub władcy -
jeszcze jednak gorszą, oskarżenie ko-
goś, że jest zdradzany i tego nie do-
strzegą. Mieszkańcy Dziewięciu Miast są
nie tylko zapalczywi, lecz i ogromnie pamię-
tliwi.

Z upodobaniem hodują urazę, nigdy nie zapomina-
ją krzywd i zniewag, a konflikty spowodowane przy-
padkową sprzeczką czy zwykłym nieporozumieniem
mogą ciągnąć się przez całe pokolenia. Mszcząc się,
sięgają po wszelkie możliwe środki i nie cofną się
tak przed zupełnie jawnym atakiem, jak skrytobój-
stwem, trucizną, publicznym upokorzeniem czy zawi-
łą intrygą, która zniszczyć ma całą rodzinę wroga.

Przy tym, pochodzący stąd ludzie brzydzą się
wszystkim, co pospolite - brakiem manier, nie-
znajomością obyczajów, niewyszukanym strojem,
brakiem podziwu dla piękna, nieskomplikowaną mo-
ralnością czy ciasnotą umysłową. Tutejsi rzemieślnicy,
ciesząc się zasłużoną sławą najlepszych na świecie,
ze wszystkich sił starają się tworzyć rzeczy niepowta-
rzalne, piękne i wyjątkowe, wspinając się przy tym na



wyżyny kunsztu. Szlachta przywiązuje za to ogromną wagę do ogólnej erudycji, a członkowie możnych rodów od dziecka uczą się bardzo wielu rzeczy i pielęgnują mnóstwo talentów oraz biegłości. Bohater będzie więc odznaczał się najprawdopodobniej dużą liczbą umiejętności i nienagannymi manierami, wyróżniać go też będzie jakieś dziwaczne przyzwyczajenie, w każdym Mieście hołduje się bowiem jakimś zupełnie egzotycznemu obyczajowi.

Wszystkie Miasta posługują się dialektami tego samego języka, mowy delikatnej, o ruchomym akcencie, której ewidentne podobieństwo do języka Krasnoludów wprawia w zakłopotanie uczonych i nigdy nie zostało wyjaśnione. Posługują się uproszczonym alfabetem Lodowych Elfów, przyjętym w miejsce skomplikowanego systemu znaków hieroglificznych, stosowanym przed wcieleniem Miast do Cesarstwa. Wszyscy mieszczenie mają imiona i nazwiska - szlachta teoretycznie wyróżnia się przedrostkiem „di” przed nazwiskiem, nie jest to jednak regułą, wiele bowiem starożytnych rodów nigdy go nie używało. Bardzo często zdarza się, że forma zdrobniła wypiera właściwe imię, lub że ktoś dołącza do swojego nazwiska przydomek. Arystokraci posiadają zwykle po kilka imion, zazwyczaj bardzo wyszukanych. W praktyce rzecz wygląda dość prosto:

[Imię] [ew. kolejne imiona] [ew. „di”] [nazwisko]
[ew. przydomek]

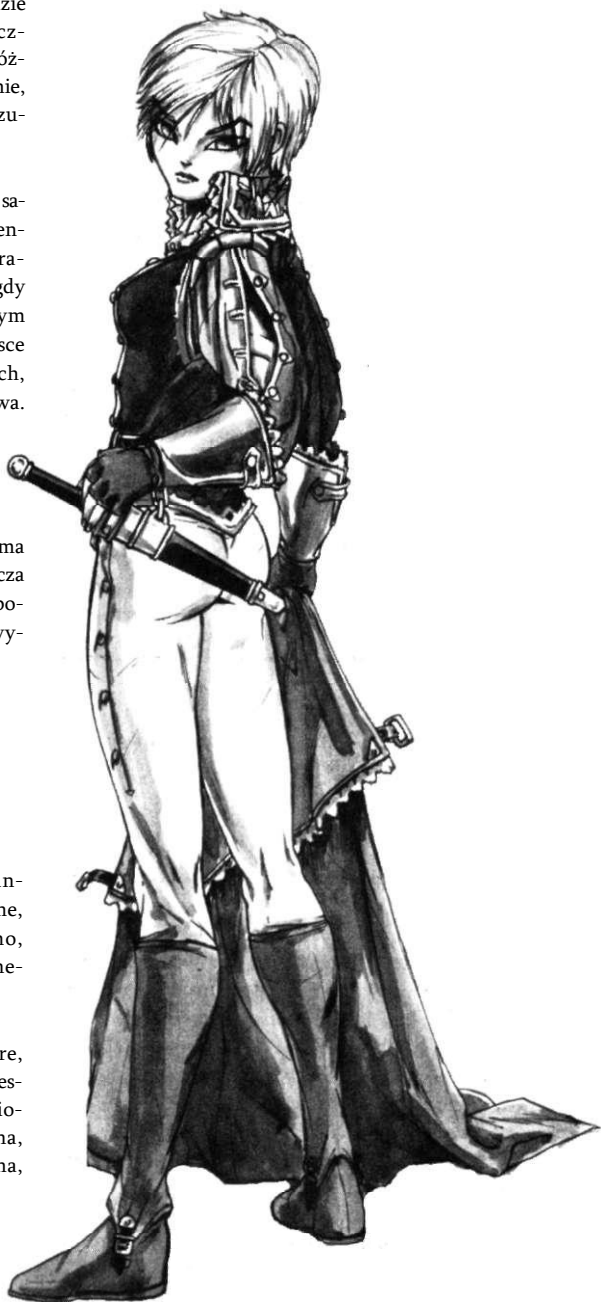
Marco Arcangelo Corrado di Mirandeo

Przykładowe imiona męskie:

Aderardo, Ardingo, Barduccio, Bencivenne, Benintendi, Biagio, Cante, Cherichino, Cresce, Fantone, Feduccio, Filippo, Galeazzo, Gherardo, Girolamo, Guidetto, Lodovico, Manetto, Migliore, Nuccio, Onesto, Pegolotto, Ranieni, Scolao, Ubaldo, Zaccheria

Przykładowe imiona kobiece:

Agnoletta, Ambra, Bandecca, Beatrice, Belcolore, Benvenuta, Buona, Camilla, Canduccia, Cecca, Cristina, Doccia, Doratea, Falchetta, Fia, Fiametta Fiore, Gemma, Gianetta, Giuliana, Leonetta, Mandina, Mattea, Nente, Salvaggia, Sappia, Spinetta, Tallina, Ulivetta, Veronica



Pięć pomysłów na postaci

- 1. Szermierz.** Walka to w Dziewięciu Miastach rodzaj sztuki. Szermierz posługuje się lekką bronią, porusza się z gracją, niby tancerz, i zadaje precyzyjne, zabójcze ciosy. Podczas walki stara się nie tylko pokonać, ale i ośmieszyć przeciwnika.
- 2. Dworzanin.** Władcę każdego z Miast otacza ogromny dwór, którego członkowie robią wszystko, byle wkraść się w łaski panującego. Dworzanin musi odznaczać się nienagannymi manierami, wprawnie konwersować, znać zawiłe, dworskie gry i być użytecznym jako doradca, szpieg, ambasador lub towarzysz.
- 3. Artysta.** Dziewięć Miast uwielbia rzeczy piękne, niecodzienne i niepowtarzalne, jest więc prawdziwym rajem dla twórców. Artysta może trudnić się malarstwem, rzeźbą, poezją, komponowaniem lub wszystkim po trochu - ważne, że żyje dzięki swym talentom, sprytowi i hojności patronów, którym schlebia.
- 4. Skrytobójca.** Skrytobójstwo jest w Dziewięciu Miastach przyjętym sposobem ograniczenia aktywności politycznej przeciwnika, a ludzie, którzy potrafią wyeliminować kogoś nie pozostawiając śladów zawsze znajdują tu zajęcie. Skrytobójca zajmuje się cichym, skutecznym i dyskretnym pozbawianiem życia za stosownie duże pieniądze.
- 5. Uwodziciel.** Ludne i bogate Miasta pełne są znudzonych kobiet i podstarzałych bogaczy, szukających towarzystwa. Osoba odznaczająca się urodą, wdziękiem i stosowną przebiegłością zawsze da tu sobie radę - nic więc dziwnego, że stąd właśnie pochodzą najwięksi uwodziciele świata, zdolni poruszyć najbardziej nawet cnotliwe serca.

Zasady

Ludzie z Dziewięciu Miast funkcjonują w mechanice wedle poniższych zasad:

Mocna strona: Umysł

Słaba strona: brak

Rasowe cechy charakteru: Podejrzliwy, Rozpieszczony, Ryzykant

Rasowa zaleta:

Ostrożny. Życie w Dziewięciu Miastach to niebezpieczne zajęcie, i wymaga niebagatelnych umiejętności - wszędzie czai się tu zdrada i niebezpieczeństwo, a zaufanie jest dobrem zaiste luksusowym. Dlatego właśnie wszyscy mieszkańcy platform pilnują się na każdym kroku. Jeśli bohater przeprowadza test, którego celem jest wykrycie utajonego zagrożenia, w rodzaju zasadzki czy trucizny, Efekt Wymagany zmniejszony jest o 1.

Specjalne właściwości rasy (wybierz jedną):

Intrygant. Mieszkańcy Dziewięciu Miast słyną jako najsprawniejsi intryganci Wszechświata. Potrafią snuć niewiarygodnie złożone spiski, w które zaangażowana

jest cała armia niczego nieświadomych osób i osiągać swoje cele w sposób, który nikomu innemu nawet nie powstałby w głowie. Bohater ma zdradę we krwi, kiedy więc podejmuje działanie, które ma zaszkodzić jego przeciwnikowi, nie jest jednak bezpośrednim, fizycznym atakiem - na przykład usiłuje odkryć sekret, by móc szantażować wroga, próbuje osłabić jego pozycję na dworze, uwieść jego żonę czy podsunąć mu truciznę - Efekt Dodatkowy przeprowadzanych podczas przedsięwzięcia testów wzrasta o 2.

Pamiętliwy. Na napowietrznych platformach nigdy nie zapomina się urazy, a każdy gotów jest mścić się nawet za swych od dawna nie żyjących przodków. Wychowany wśród rodowych waśni i w atmosferze vendetty bohater potrafi dobrze spożytkować tę skłonność - gdy ktoś nadeptnie mu na odcisk, może zadeklarować, że oto mścić się będzie na tej osobie. Od tej chwili Efekt Wymagany wszystkich testów związanych z zemstą na wskazanym indywiduum — również testów ataku - obniżony zostaje o 1. Bohater nie może wskazać kolejnej osoby, dopóki pierwsza zemsta się nie dokona.

Bogaty. W Dziewięciu Miastach nawet żebracy są bogaci - a majątki wielkich rodów są wręcz niewyobrażalne. Bohater najpewniej wywodzi się z szeregów arystokracji lub przynajmniej kupiectwa tak bogatego, że niejeden władca pozieleniałby z zazdrości na widok ćwierci jego dochodów. Jego startowe fundusze pomnożone zostają w związku z tym przez pięć.

Startowe fundusze: 500 monet.

Lodowi Barbarzyńcy

Tło

Na palcach jednej ręki policzyć można układy, w których wokół słońca krąży więcej, niż jeden zamieszkały świat. Ironią losu jest zatem, że gwiazdę ojczyzny Lodowych Elfów, która przez tyle wieków była centrum cywilizacji Znanego Wszechświata, obiega również świat, z którego wywodzi się lud nietknięty właściwie kulturą. Skuty wieczną zimą glob nigdy nie interesował szczególnie poddanych Cesarza i nawet gdy odkryto na nim ogromne złoża nadmetalów Elfy nie zdecydowały się na jego kolonizację. Zamiast tego wybudowano wśród ośnieżonych szczytów sieć kopalni, do których po dziś dzień zsyła się niepokornych i nieprawomyślnych — uczestników powstań,

wichrzycieli oraz pospolitych przestępców. W morderczych warunkach wydobywają oni cenną substancję, odpracowując w ten sposób straty, jakie Cesarstwo za ich przyczyną poniosło.

Katorżnicy nie są jednak jedynymi mieszkańcami lodowego świata. Od niepamiętnych czasów zamieszkują go również ludzie, którzy nauczyli się sztuki przetrwania w niebezpiecznym środowisku i od pokoleń żyją tak, jak żyli ich ojcowie. Rytm egzystencji Lodowych Barbarzyńców, jak nazywają ich czasem osoby świadome istnienia prymitywnego ludu, jest doskonale zgodny z cyklem natury. Ten zaś jest tutaj wyjątkowo spektakularny, wyznacza go bowiem następstwo dnia i nocy, które trwają tu po pół roku, oraz gody lewiatanów, ogromnych istot zamieszkujących międzygwiazdną przestrzeń.

Gdy nad światem Barbarzyńców wstaje świt, jego mieszkańcy opuszczają wioski, ukryte na czas nocy w głębokich dolinach, i rozpoczynają mozolną wspinaczkę na szczyty najwyższych gór. Przewodniczą jej mężczyźni - myśliwi, którzy polować będą na lewiatany, towarzyszą im uzdrowicielki, starcy służący radą oraz chłopcy poznający arkana sztuki polowania. Podróż jest długa i wyczerpująca, w końcu jednak każde plemię rozbija obóz na szczycie i oczekuje na po-

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

- 1. Święta misja.** Ostatniej nocy stare kobiety zajaśniały w święty dym i orzekły, że tego dnia nie przybędą lewiatany. Jedynym sposobem uniknięcia katastrofy okazało się opuszczenie świata i przyłączenie do drużyny realizującej pewną misję — jeśli się powiedzie, lewiatany powrócą.
- 2. Porwany za młodu.** W młodości bohater dostał się przypadkowo na pokład międzygwiazdowego okrętu i został zabrany ze swego świata. Do drużyny przystał, gdy tylko odkrył, jak bardzo jest silny oraz utalentowany.
- 3. Wygnaniec.** Prawa świata barbarzyńców są surowe. Bohater złamał je i nie miał wyboru - musiał odejść tuż przed nastaniem nocy. Szczęśliwie, udało mu się dostać na okręt, nim umarł z zimna - na pokładzie zaś poznał nowych druhów.
- 4. Zafascynowany.** Bohater, wychowany w prymitywnych warunkach, zafascynowany jest jakimś wytworem kultury: okrętami, nadmetalową bronią czy koronkami. Towarzysze z drużyny są jego przewodnikami po cudownym świecie cywilizacji.
- 5. Brat krwi.** Braterstwo krwi to bardzo poważna sprawa. Bohater zawarł je z którymś z towarzyszy, gdy ten odwiedził jego świat - i od tej pory towarzyszyć mu będzie aż do grobowej deski.

Jak odgrywać Lodowego Barbarzyńcę

1. **Bądź prostoliniyny.** Świat barbarzyńców jest prosty i czarno-biały. Niech „tak” znaczy dla ciebie „tak”, a „nie” - „nie”.
2. **Słuchaj.** Barbarzyńcy kochają historie i opowieści. Słuchaj, co mają do powiedzenia inni i ucz się w ten sposób o świecie.
3. **Nie doceniaj własnej siły.** Barbarzyńcy wychowują się wśród osób obdarzonych ogromną siłą i odpornością, nie doceniają więc zwykle własnej krzepy. Bądź wiecznie zdziwiony, jak słabi są wszyscy wokół ciebie.
4. **Zachowuj się niewłaściwie.** Grzeczność czy etykieta to dla ciebie puste słowa. Jesteś prawdziwym mistrzem strzelania gaf- jeśli tylko możesz zachować się niewłaściwie, nie zmarnuj okazji.
5. **Okazuj nieufność.** W twoim świecie wszystko było proste - kobiety zajmowały się leczeniem a mężczyźni polowali na lewiatany. Okazuj ostentacyjną nieufność wobec wszystkiego, co wyda ci się obce - broni kryształowej, zawiłych intryg czy kapeluszy.

jawienie się lewiantów. Ogromne bestie przybywają tu każdego roku, z niewiadomych przyczyn upodobały sobie bowiem lodowy świat i tylko tutaj łączą się w pary. Kiedy więc gigantyczny stwór żegluję po niebie, nawołując partnera, myśliwi wystrzeliwują ku niemu harpuny, wspinają się na wielkie cielsko po przyczepionych w ten sposób linach i rozpoczynają walkę. Gdy uśmiercą bestię, sterują jej upadkiem tak, by legła możliwie blisko ich ojczystej wioski. Przez resztę dnia całe plemię uprawia potwora, suszy jego mięso, przetapia tłuszcz i wykonuje z kości wszelkie potrzebne przedmioty. W końcu jednak nastaje noc, a wówczas Barbarzyńcy zamykają się w zabezpieczonej ogromnymi płachtami lewiantowiej skóry wiosce i czekają nastania świtu.

Rytm ten zachowywany był przez długie pokolenia i choć Barbarzyńcy wiedzieli, że w ich świecie pojawiają się obce istoty, unikali wszelkich z nimi kontaktów. Niedawno jednak ustalony przed wiekami cykl zaczął się powoli zmieniać. Barbarzyńcy zaczęli kontaktować się ze zbiegłymi z obozów pracy zesłańcami i powoli odkrywać magiczną moc Kryształu oraz nadmetal. Jednocześnie pojawił się charyzmatyczny przywódca, imieniem Khojin, który zaczął jednoczyć plemiona. Świat Barbarzyńców zmienia się i jeśli zmiany będą nadal zachodzić w tak szybkim tempie, Cesarstwo Lodowych Elfów wkrótce będzie musiało zmierzyć się z nowym, niezmiernie groźnym przeciwnikiem. Kto wie, czy za dziesięć lat cały Wszechświat nie zadrży przed hordą Barbarzyńców?

Lodowi Barbarzyńcy to ludzie rośli, choć nie dorównują wzrostem Rycerzom Kryształowym. Twarde warunki życia wykształciły w nich ogromną siłę i odporność, z której w większości nie zdają sobie sprawy, żyjąc w otoczeniu osób równie krępkich i zahartowanych. Mają zazwyczaj szerokie kości policzkowe, delikatnie skośne oczy i czarne włosy, czasem farbowane na błękitno. Powoli uczą się obróbki nadmetal, zwykle jednak ich ubrania i ekwipunek wykonany jest ze skór, futer i kości.

O Lodowych Barbarzyńcach czytaj w rozdziale 3 „Crystalicum: Znany Wszechświat”



Bohater

Barbarzyńcy żyją w magicznym świecie, w którym wszystko spowite jest mgłą tajemnicy. Nie znają jeszcze praw przyrody i bardzo wiele z nich przypisują ingerencji duchów, za najważniejsze bóstwa mając Dzień, który daje życie i siłę, oraz ponurą Noc, która udziela mądrości. Plemiona podzielone są rygorystycznie na część męską, która dominuje za dnia, oraz żeńską, władającą Barbarzyńcami nocą. Podział ten jest tak wyrazisty, że choć członkowie plemienia łączą się nocą w pary, nie istnieje instytucja trwałego małżeństwa i za dnia wszystkie związki zostają anulowane. Rozróżnienie sięga zresztą jeszcze głębiej, wszystko, czym można się zajmować, również podzielone jest na sferę męską i żeńską - wyłącznie mężczyźni posługują się bronią o szerokim ostrzu, obdzierają lewiatany ze skóry czy walczą podczas polowania, i tylko kobiety znają się na sztuce opatrywania ran, potrafią rozmawiać z duchami czy wytwarzać alkohol.

Kultura Barbarzyńców nie zna pojęcia nauki, a wyłącznie umiejętności - nie istnieje wiedza, która nie ma praktycznego zastosowania. Prawie wszystko, czego tutejsi ludzie mogą się nauczyć, przekazywane jest w tajemnicy i zarówno myśliwi, jak uzdrowicielek zazdrośnie strzegą sekretów swojej profesji dbając, by osoby spoza ścisłego kręgu nigdy nie dowiedziały się, jak wypędzić gorączkę czy polować. Zjawiska przyrody objaśniane są zawsze w sposób magiczny, najczęściej za pomocą baśni. W ten sam sposób Barbarzyńcy traktują historię - nie zachowują dziejów swego plemienia, a tylko pamięć o męжных czynach bohaterów.

Tworząc postać Barbarzyńcy pamiętaj jednak, że choć nie ma on pojęcia o większości spraw, które dzieją się na świecie, nie jest głupi. Wychował się w niezmiernie trudnych i surowych warunkach, gdyby więc nie odznaczał się sprytem i umiejętnością przewidywania, byłby najpewniej od dawna martwy - Barbarzyńcy nie znają instytucji sługi, który wyręcza w czymkolwiek swego pana. Oczywiście, odznaczał się będzie zapewne naiwnością, jego kultura nie zna bowiem pojęcia intrygi, a Barbarzyńcy z zasady nie kłamią - nie mają takiej potrzeby. Równie dziwaczną koncepcją będą dla niego zasady dobrego wychowania, które pouczają, jak należy zachowywać się przy stole i co wolno na siebie ubrać. Na pewno nie pozwoli zbliżyć się do siebie lekarzowi-mężczyź-



ROZDZIAŁ 6

nie i będzie śmiał się z wojowniczek, te uprzedzenia łatwo mu jednak przełamać, w jego ojczystym świecie płci od dawien dawna próbują wykradać sobie sekrety, najpewniej uzna więc, że medyk jest sprytnym wojownikiem, któremu udało się poznać kobiece sekrety. Cechować go będzie poza tym ogromna samodzielnność i zaradność, pochodzi bowiem z miejsca, w którym każdy dbać musi o siebie.

Barbarzyńcy posługują się gardłowym językiem, w którym większość słów ma znaczenie bezpośrednie, odnoszące się do życia codziennego, oraz metaforyczne, dotyczące się świata duchów i opowieści. Zasób słownictwa jest dosyć ograniczony a zasady gramatyki niezmiernie skomplikowane, łatwo więc nauczyć się podstawowej komunikacji, trzeba jednak wielkiego wysiłku, by w pełni zrozumieć niuanse barbarzyńskich opowieści. Koncepcja nazwiska jest tutejszym ludom zupełnie obca - każdy posiada tylko imię, które zmienia się, gdy barbarzyńca dokona szczególnie męznego czynu.

Przykładowe imiona męskie:

Ajinai, Arkhai Khasar, Batu, Belgutei, Bujir, Chanai, Chulgetei, Lagun, Duua, Eljigedei, Guyug, Iturgen, Janggi, Jurchedei, Khaguran, Khoridai, Lablakha, Menggei, Nayaga, Oldaghar, Shikigur, Shiraghul, Taghai, Temur, Yokhunan

Przykładowe imiona kobiece:

Alagh Yid, Altani, Barghujin, Borte, Chabi, Checheyigen, Conchaka, Doquez-khatum, Ebegei, Goland, Ho'elun, Ibakha, Khultulun, Kokachin, Mandughai, Oghul, Orqina, Qamish, Sorghaghtani Beki, Toregene

Zasady

W mechanice gry Lodowi Barbarzyńcy rządzą się poniższymi zasadami:

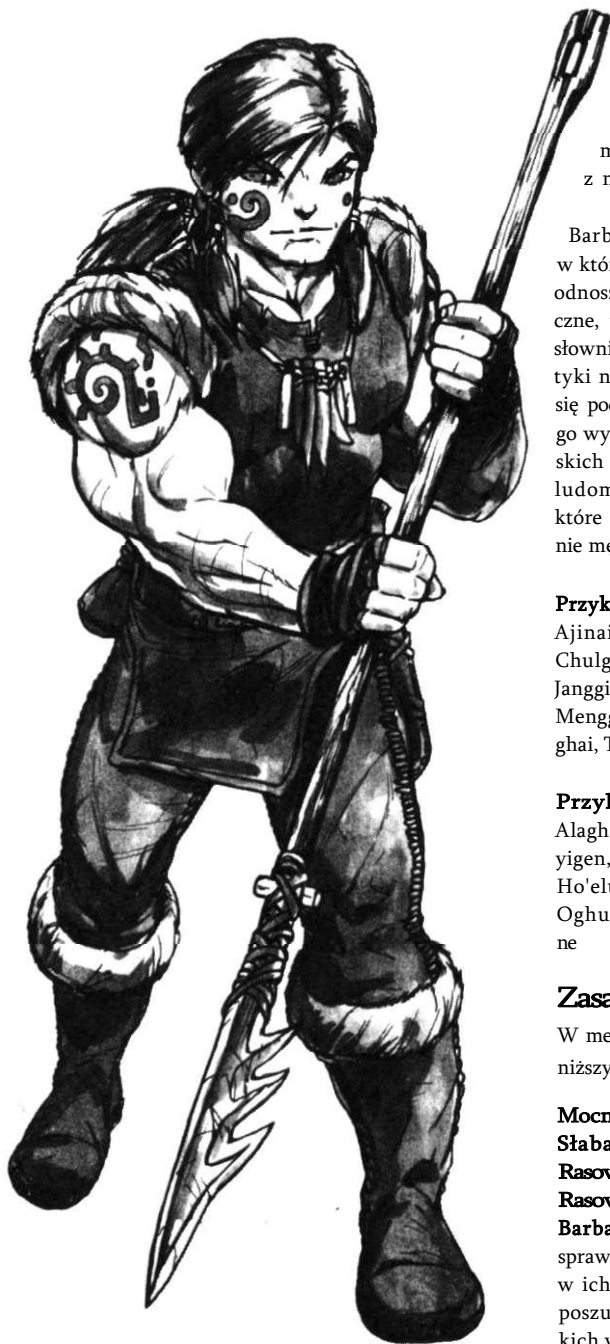
Mocna strona: Ciała

Słaba strona: brak

Rasowe cechy charakteru: Uparty, Milczek, Naiwny

Rasowa zaleta:

Barbarzyńca. Lodowi Barbarzyńcy są niezmiernie sprawni fizycznie - słabeusze i łamagi nie dożywają w ich świecie wieku, w którym można wyruszyć na poszukiwanie przygód. Efekt Dodatkowy wszystkich wykonywanych przez nich testów umiejętności z Progiem Ciała wzrasta o 1.



Pięć pomysłów na postaci

1. **Łowca lewiatanów.** Większość barbarzyńskich mężczyzn uczy się na myśliwych. Łowca lewiatanów musi być silny, zręczny i szaleńczo odważny, by poradzić sobie z podniebnym kolosem.
2. **Uzdrowicielka.** W społeczeństwie Barbarzyńców tajemnice leczenia ran i chorób stanowią wyłączną domenę kobiet. Uzdrowicielka potrafi wypędzić gorączkę, uśmierzyć gniew mężczyzny, przygotować truciznę czy zażegnać narastający konflikt.
3. **Bohater.** Gdy plemieniu zagraża niebezpieczeństwo lub duchy nakażą wybrać kogoś do świętej misji, spośród wszystkich Barbarzyńców wybiera się tego jednego. Bohater nie musi być najsilniejszy, najsprytniejszy ani najodważniejszy - na pewno jednak urodził się, by dokonać wielkich czynów.
4. **Siłacz.** Mieszkańcy lodowego świata oznaczają się ogromną siłą — i to właśnie ona stanowi atut bohatera. Jest stereotypowym Barbarzyńcą - potężnie umięśnionym, niezbyt lotnym i straszliwym w walce.
5. **Odkrywca magii.** Barbarzyńcy dopiero niedawno odkrywać zaczęli magię Kryształu. Bohater jest jednym z pierwszych, u których wykryto niezwykle zdolności i choć sam ich do końca nie rozumie, stara się robić z nich możliwie najlepszy użytek.

Specjalne właściwości rasy (wybierz jedną):

Wytrzymały. Ochluroma, ojczyzna Lodowych Barbarzyńców, obchodzi się ze swymi dziećmi wyjątkowo surowo - temperatura bardzo rzadko wzrasta tu powyżej poziomu zamarzania wody, niewiele jest roślin, a ciepło to słowo, którym nazywa się tu niezbyt dotkliwy mróz. Wychowany w tak morderczych warunkach barbarzyńca wykonuje testy zdrowienia co trzy, a nie co sześć godzin.

Odporny na magię. Jeszcze przed dziesięciu laty Barbarzyńcy nie mieli pojęcia o magii Kryształu. Wprawdzie od jakiegoś czasu zbiegli z obozów pracy elfi zesłańcy otwierają przed nimi świat magicznych zdolności i uczą o prawidłach wykorzystywania magicznych substancji, czary wciąż nie mają jednak nad barbarzyńcami tak wielkiej władzy, jak nad większością istot. Efekt Wymagany czarów rzucanych na bohatera zwiększony zostaje o 1.

Siła barbarzyńcy. Wielu barbarzyńców nie zdaje sobie sprawy z własnej siły, co wcale nie czyni ich słabszymi. Ogromne możliwości fizyczne, którymi bohater się odznacza to nie tylko wynik życia w surowym klimacie, lecz efekt wielu lat przygotowań do polowania na lewiatany. W walce z podniebną bestią nie można wymierzać lekkich ciosów - dlatego bohater podczas walki zadaje dodatkowe automatyczne Draśnięcie.

Startowe fundusze: 50 m



Astończycy

Tło

Gdy Znany Wszechświat zmieniał się i ewoluował, Astonia trwała. Ogromne państwo oparło się niegdyś najazdowi Lodowych Elfów, zachowując niezależność w czasach, gdy wszystkie inne cywilizacje cierpieć musiały jarzmo Cesarstwa. Po wielu wiekach to właśnie na jego terenach złamana została potęga Imperium Kryształowego, to tu śmierć poniósł Imperator i jego wierni dowódcy. Tysiąc lat, które upłynęło pomiędzy pierwszym, a drugim najazdem, nie pozostawiło na Astonii najmniejszego nawet śladu, naczelną bowiem zasadą jego zwierzokształtnych mieszkańców jest absolutna niezmienność. Przez długie wieki kraina ta była dla mieszkańców Znanego Wszechświata absolutną enigmą, a przez jej zamknięte granice przenikały wyłącznie przerażające pogłoski. Dziś, w pięć lat po otwarciu Astonii, wiadomo o niej znacznie więcej, co nie znaczy, że straciła ona na egzotyce.

Kultura Astonii, jako bodaj jedyna we Wszechświecie, nie nosi piętna wpływu Lodowych Elfów, wszystko więc to, co pozostałe rasy uznają za zwyczajne tu postrzegane jest jako dziwaczne. Zwierzoludzie nie

posiadają kodeksów prawnych, a koncepcja ślepej sprawiedliwości dziwi ich niezmiennie, wierzą bowiem, iż każdą zbrodnię sądzić należy w oparciu o motyw i osobę, która ją popełniła. Inaczej karze się tu złodzieja ubogiego, inaczej zaś rabusia - bogacza. Nie znają również i nie rozumieją pojęcia honoru czy równej walki, przekonani, że celem zmagania jest pokonanie przeciwnika, trzeba więc posługiwać się wszystkimi dostępnymi sposobami. Nie umieją wreszcie konstruować międzygwiazdnych żaglowców, jako jedyni posiadli za to sekret hodowli dziwacznych bestii, które służą im za wierzchowce i przewożą pomiędzy światami.

Astonia składa się w gruncie rzeczy z mnóstwa mniej lub bardziej niezależnych światów, zamieszkiwanych przez najrozmaitsze rasy zwierzoludzi - najważniejszymi z nich są kotowaci Ka-Dis oraz psowaci Kalbowie. Kultura rozmaitych ras różni się, oczywiście, wyrasta jednak ze wspólnego pnia, który stanowi wszechobecna tu religia. Wszyscy Astończycy wyznają boginię imieniem Ila, która brała czynny udział w stworzeniu świata i wciąż się nim opiekuje. Uważają, że cokolwiek się dzieje, jest zgodne z jej wolą, pokornie znoszą więc porażki i katastrofy, przekonani, iż zgodne są z życzeniem bogini. Wierzą też, że po śmierci dusze ich przeniesione zostaną do raju,

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

- 1. Wygnaniec.** Niektórym Astończykom sądzone było opuścić ojczyznę - być może złamali prawo, umykają przed czyjąś zemstą lub buntują wobec obyczajom. Wrota Federacji zamknęły się i za tym bohaterem, drużyna jest więc dziś dla niego jedyną rodziną.
- 2. Poszukiwacz.** Odkąd Astonia otwarła granice, wielu jej mieszkańców wyrusza na poszukiwania przedmiotów, osób lub tajemnic. Nieważne, czy bohater pragnie odnaleźć zaginionego brata, czy świętą księgę - grunt, że w drużynie ma na to większe szanse.
- 3. Emisariusz.** Od otwarcia Astonii przed pięciu laty to właśnie sprytni Ka-Dis pełnią funkcję jej reprezentantów. Bohater podróżuje wraz z drużyną, ta bowiem chroni go i pomaga zrozumieć dziwaczny świat innych kultur.
- 4. Pasjonat.** Znany Wszechświat przez wieki słuchał bajek o tajemniczej Astonii - Ka-Dis zaś pogłosek o cudach Wszechświata. Odkąd dalekie podróże stały się możliwe, bohater przystał do poszukiwaczy przygód, by na własne oczy zobaczyć wszystko, co niezwykle.
- 5. Służący.** Kultura Astonii jest bardzo mocno zhierarchizowana, nic więc dziwnego, że wysoko postawieni Astończycy nie ruszają się z domu bez służby. Bohater przynależy do drużyny, gdyż służy komuś z jej członków.

Jak odgrywać Ka-Dis

1. **Bądź ugodowy.** Ka-Dis za nic w świecie nie chcą nikogo do siebie zrazić. Staraj się łagodzić konflikty, zgadzać na propozycje i unikać sporów, nawet gdybyś miał w tym celu kłamać.
2. **Nie narażaj się.** Kotołudzie bardzo cenią własną skórę. Nie narażaj się, jeśli nie musisz - podejmuj się zadań niebezpiecznych tylko wówczas, gdy masz pewność sukcesu lub starasz się zrobić na kims wrażenie.
3. **Mów wiele.** Astońscy to lud krasomówców - a spośród nich wszystkich najbardziej gadatliwi potrafią być Ka-Dis. Na pytania odpowiadaj przypowieściami, snuj historie i używaj wielu słów nawet, gdy chcesz powiedzieć coś prostego.
4. **Sprawiaj sobie przyjemność.** Zaniedbywanie potrzeb ciała jest dla Astończyka grzechem. Kiedy to tylko możliwe, folguj sobie - jedz słodkie, zamawiaj ulubione potrawy, leniuchuj i rób to, na co masz akurat ochotę.
5. **Współczuj.** Dla Astończyka współczucie jest ważniejsze od pomocy. Bądź zawsze gotów wysłuchać i wyrazić żal nad czymś nieszcześnie, jeśli jednak możesz, unikaj udzielania wsparcia.

gdzie ich los uzależniony będzie od tego, jak postrzegani są w życiu doczesnym. Dlatego starają się ze wszystkich sił zjednywać sobie przyjaciół i stąd bierze się niezwykle przekonanie, że współczucie w nieszczęściu jest ważniejsze od udzielenia pomocy. Ku tej ostatniej Astończycy w ogóle szczególnie się nie kwapią, są jednak zawsze uprzejmi i odmawiając podają powód odmowy, by odpawiony z kwitkiem nie pomyślał o nich - broń bogini - źle.

Wszyscy Astończycy rodzą się równi, co nie znaczy, że w kraju tym nie istnieje podział społeczny. Wręcz przeciwnie, jest on szczególnie wyrazisty i dotkliwy, a przedstawiciele kolejnych kast nie mogą kontaktować się w sprawach oficjalnych z nikim, kto przerasta ich o więcej, niż jeden szczebel drabiny społecznej. Awansować może jednak każdy - zdając specjalny, przeprowadzany co roku, egzamin, Astończyk przyjęty zostaje do kasty urzędniczej, potem zaś pnie się w górę, wypełniając pilnie swoje obowiązki. Jeśli zwierzoczek pomyślnie ukończy testy, na zawsze uczyniony zostaje urzędnikiem i przestaje zajmować się tym, czym trudnił się do tej pory - dlatego właśnie Astonia jest tak bardzo zbiurokratyzowana, a prości ludzie, obciążeni wysokimi kosztami utrzymania biurokratów, cierpią okropną biedę. Powoduje to również, że podjęcie najprostszej nawet decyzji trwa tu bardzo długo, prośba musi bowiem przewędrować w górę drabiny urzędniczej, a decyzja powrócić do tego, kto na nią oczekuje.

Choć Astonię zamieszkuje wiele bardzo rozmaitych gatunków zwierzokształtnych istot, poniżej prezentujemy wyłącznie dwa najważniejsze - Ka-Dis oraz Kalb. W opisie znajdziesz dzielące ich różnice, pamiętaj jednak, że obydwie narody są Astończykami, a ich kultura jest na tyle zbliżona, że korzystają z wspólnego, przedstawionego powyżej tła.

O Astonii i Astończykach czytaj w rozdziałach 9, 10 i 11 „Crystalicum: Znany Wszechświat”.



Astończycy Ka-Dis

Bohater

Kotokształtny lud Ka-Dis zamieszkuje światy położone wzdłuż granic Astonii z resztą Znanego Wszechświata, a jego przedstawiciele to najczęściej spotykani poza granicami Federacji przedstawiciele zwierzoludzi. Od chwili otwarcia granic, to właśnie Ka-Dis pełnią rolę ambasadorów Astonii, wielu więc przedstawicieli innych cywilizacji wierzy, że w państwie tym żyją wyłącznie przedstawiciele tego narodu. Opinia ta, jakkolwiek przesadna, ma pewien pozór prawdy - Ka-Dis są ludem najliczniejszym i najbardziej zaawansowanym cywilizacyjnie, nadają więc ton kulturze pozostałych ras. Mają też największy wpływ na to, w jakim kierunku Astonia zmierza, z tej bowiem nacji wywodzi się obecny Inesz, najwyższy władca Federacji.

Ka-Dis są narodem ciekawskim i subtelnym, który ze wszystkich cnót najwyżej ceni spryt i szczęście. Lubuje się w kwiecistej mowie i słynie z tego, że jego przedstawiciele nie mówią nic wprost, odpowiadając na najprostsze nawet pytania przypowieściami. Są przy tym zwykle szalenie egoistyczni, a ich charakterystyczna uprzejmość wynika z troski o kondycję w życiu wiecznym. Lubują się przy tym w luksusach i przepychu, bardzo dbają też o wygląd oraz ubiór. Mimo wrodzonej zręczności i gracji ruchów często na starość bardzo tyją, nie znają bowiem umiaru w łakociach. W ogóle, bardzo cenią wszelkie przyjemności zmysłowe i lubią folgować swoim zachciankom, pilnie dbając, by w miarę możliwości nie odmawiać sobie niczego.

Koty przychodzą na świat w miotach, liczących od trzech do ośmiu młodych - i tylko dzieci z jednego miotu uważa się za rodzeństwo, nawet jeśli ich rodzice będą mieli więcej potomstwa. Więzy między rodzeństwem są bardzo silne i nawet po opuszczeniu



rodzinnego domu członkowie jednego miotu dbają o siebie. Zawsze wiedzą przy tym, gdy któremuś z rodzeństwa grozi niebezpieczeństwo lub dzieje się krzywda. Choć bracia i siostry mogą żyć w zupełnie różny sposób i zajmować bardzo różne stanowiska w hierarchii urzędniczej, wyjąwszy sytuacje oficjalne wszyscy posłuszni są temu, kto przyszedł na świat jako pierwszy - on zaś ma obowiązek ochraniać rodzeństwo i dbać o jego dobrobyt.

Światy Ka-Dis, choć w większości pustynne, nie są szczególnie surowe, a niezmiernie żyzne, że jedynie Planeta dorównać im może w produkcji żywności. Proste koty, choć cierpią biedę, rzadko doświadczają też głodu, a władcy bardzo starają się, by ich poddani byli zawsze syty. Uprawą roli zajmuje się jednak tylko część popołuska Ka-Dis, istoty te kochają się bowiem w ogromnych, ludnych miastach, których ulice i bazyliki tętnią życiem bez względu na porę dnia, a w niebo strzelają smukłe, zwieńczone kopułami wieże. Chcąc docenić urodę kociej metropolii należy odwiedzić ją po zmroku, jej mieszkańcy wiedzą bowiem nocny tryb życia, za dnia są zaś ospali, leniwi i ociężali.

Ka-Dis dorównują wprawdzie wzrostem człowiekowi, rzadko jednak poszczycić się mogą szczególnie imponującą budową ciała. Poruszają się z niewymuszoną gracją i elegancją, ogólna budowa ich ciała nie różni się jednak szczególnie od ludzkiej - jeśli nie liczyć charakterystycznych, kocich rysów twarzy, trójkątnych uszu oraz puszystych ogonów. Choć ich ciała w całości porasta miękkie, aksamitne futro o bardzo różnym umaszczeniu, na głowach mają zupełnie zwyczajne czupryny. Z palców rąk i nóg wyrastają im długie, ostre pazury, które chowają się i wysuwają wedle woli i nastroju kota. Posługują się szeleszczącym, nieco gardłowym językiem, zapisywanym za pomocą znaków hieroglificznych, nie mających nic wspólnego z alfabetycznymi. Sposób nadawania imion jest tu bardzo skomplikowany, w dużym jednak uproszczeniu przyjąć można, że Ka-Dis posiada imię, po którym następuje imię jego ojca, a dalej nazwa miotu, z którego pochodzi. Do tego dodaje się czasem nazwę miejsca urodzenia, przydomek, imię wład-



Pięć pomysłów na postaci

1. **Żłódziej.** Ka-Dis cenią złodziei, którzy kradną rzeczy jedyne w swoim rodzaju z pilnie strzeżonych miejsc, dowodząc w ten sposób swego sprytu i szczęścia. Bohater potrafi wejść niepostrzeżenie do skarbcza, ukraść z niego najcenniejszy klejnot i zniknąć, nie alarmując strażników.
2. **Sędzia.** W Astonii istnieje wiele stopni sędziowskich. Obowiązkiem bohatera jest udać się na miejsce zbrodni i przeprowadzić tam dochodzenie, którego wyniki analizują postawieni wyżej od niego.
3. **Mędrzec.** Ka-Dis szalenie cenią mędrców, którzy potrafią jak z rękawa sypać cytatami z uczonych dzieł i znają dziesiątki przypowieści. Bohater potrafi znaleźć receptę na każdy kłopot i przypomnieć sobie opowieść pasującą do wszelkich sytuacji.
4. **Jeździec pustyni.** Jeźdźcy pustyni przemierzają bezkresne morza piasku w poszukiwaniu szczęścia, realizując ważne misje czy pragnąc wolności. Bohater potrafi jeździć na ogromnym jaszczurze, przetrwać na pustyni i zajądlie walczyć.
5. **Kotek do towarzystwa.** Zadaniem niektórych służących jest wyłącznie dostarczanie przyjemności. Bohater specjalizuje się w podawaniu słodczych, konwersacji, snuciu opowieści, grze na instrumentach, tańcu i zaspokajaniu zachcianek swego pana.

cy, któremu kot służy lub nazwę jego zajęcia - trzon pozostaje jednak niezmienny:

[Imię] „ibn”, w wypadku syna lub „bint” w wypadku córki] [Imię ojca] [nazwa miotu]
Tahir ibn Abbas al-Sinni

Przykładowe imiona męskie:

Abbad, Arubah, Baszar, Dirar, Hakim, Hamid, Ibrahim, Iszmael, Khalaf, Mahmud, Muzahim, Nadżdah, Raszid, Said, Salim, Szabib, Sulaim, Tamman, Omar, Yamin, Ziyad

Przykładowe imiona kobiece:

Aisza, Ampla, Anisa, Asma, Atija, Banah, Dananir, Dżamila, Fatima, Ghadir, Hakima, Hawa, Ijlja, Laila, Maimuna, Mariam, Nadia, Nafisa, Raim, Rani, Razija, Saham, Salama, Tara, Zaija, Zubaida, Zulejka

Zasady

W mechanice gry lud Ka-Dis kieruje się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Szczęście

Słaba strona: brak

Rasowe cechy charakteru: Egoista, Subtelny, Próżny

Rasowa zaleta:

Widzenie w ciemności. Kultura Ka-Dis odznacza się wieloma dziwacznymi właściwościami - jest wśród nich i nocny tryb życia. Za dnia koty są zwykle ospałe i leniwe, odzyskując wigor dopiero po zmroku. Ciemności nocy nie są przy tym dla nich żadnym utrudnieniem, widzą bowiem w mroku równie dobrze, jak w świetle. Dzięki tej niezwykłej właściwości Ka-Dis nie tracą kostek z puli, jeśli wykonują test w słabym świetle.

Specjalne właściwości rasy (wybierz jedną):

Dziewięć żyć. Powiada się, że każdy kot posiada dziewięć żyć - i niejeden Ka-Dis potrafi udowodnić, że umie wykaraskać się z opresji, które dla większości ras rozumnych zakończyłyby się śmiercią. Bohater otrzymuje pulę dziewięciu dodatkowych kostek, które może dodawać do Testów Przetrwania. Raz wykorzystana, kostka przepada.

Kocia zwinność. Czy istnieje istota zręczniejsza, niż kot? Obserwując miękkie, płynne ruchy mieszkańców Astonii dostrzec można bez trudu, że z łatwością przychodzą im akrobacje, o których inni mogliby tylko marzyć. Dzięki połączeniu niezwykłej gibkości i fantastycznego refleksu, Efekt Wymagany, by trafić bohatera zwiększony jest o 1. Jeśli bohater nie spodziewa się ataku, nie może korzystać z tej premii.

Koci urok. One tak rozkosznie mruczą... Każda istota inteligentna podatna jest na urok uroczego kota, zwłaszcza gdy ten łasi się, uśmiecha i patrzy ogromnymi, lśniącymi oczyma. Wydając punkt Szczęścia i odpowiednio się przymilając bohater może obniżyć Efekt Wymagany testu socjalnego o 2.

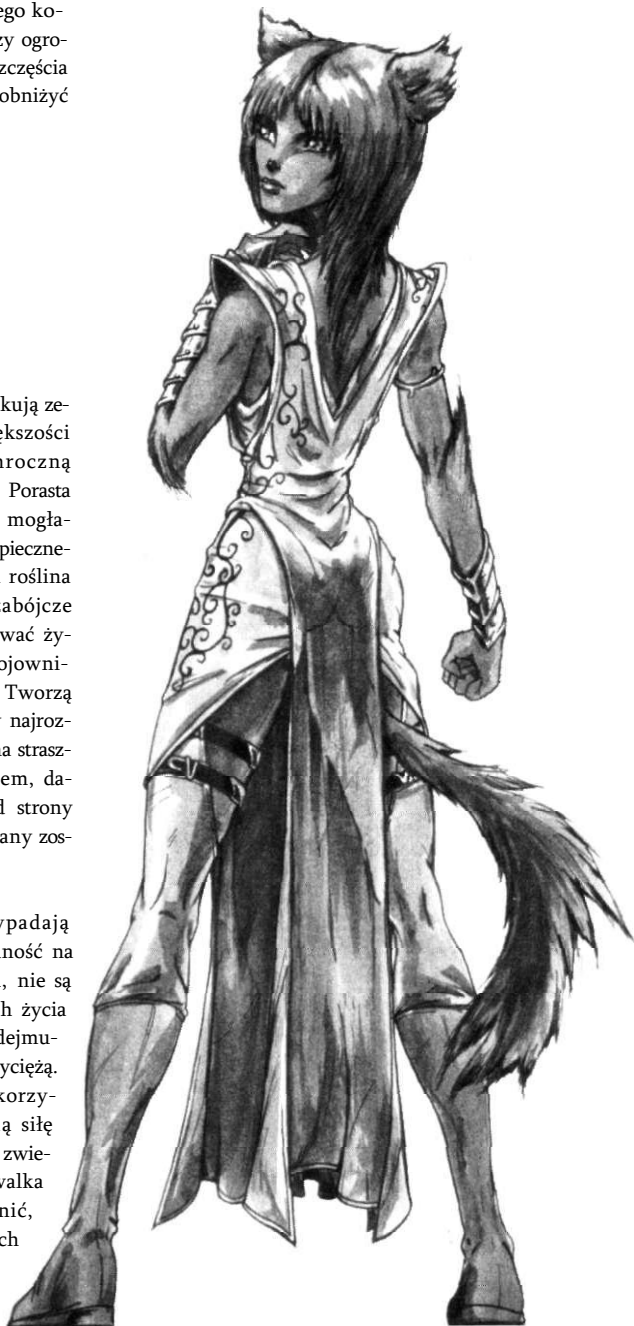
Startowe fundusze: 400 m

Astończycy Kalb

Bohater

Kalbowie, psowaci strażnicy Astonii, zamieszkują zewnętrzzną jej krawędź, a ich światy w większości graniczą z Pustką, pozbawioną gwiazd, mroczną przestrzenią, otaczającą Znany Wszechświat. Porasta je gęsta i szalenie groźna dżungla, która śmiało mogłaby pretendować do miana najbardziej niebezpiecznego środowiska Wszechświata. Niemal każda roślina i zwierzę ojczystych światów Kalbów ma zabójcze właściwości, a chwila nieuwagi może kosztować życie. W takich właśnie warunkach wyrastają wojownicy doskonali - sprytni, twardzi i nieugięci. Tworzą oni armię, która bezustannie doskonali się w najrozmaitszych technikach walki, w oczekiwaniu na straszliwe zagrożenie, które - zgodnie z proroctwem, danym Astończykom przez Ilę - nadejdzie od strony Pustki. I wierzą, że to właśnie ich lud powołany został, by temu zagrożeniu sprostać.

Psowaci są ludem agresywnym, szybko wpadają w złość i sięgają po broń. Cenią siłę i zaradność na równi z mistrzostwem we władaniu orężem, nie są jednak bynajmniej tępyimi osiłkami. Treść ich życia stanowi wprawdzie walka, otwarte starcie podejmują jednak wyłącznie gdy mają pewność, że zwyciężą. Wcześniej nękać będą wroga z ukrycia, wykorzystując swoje wyczulone zmysły i ogromną siłę oraz zręczność, lub polować na niego, jak na zwierzyinę. Jednocześnie Kalbowie uważają, że walka z przeciwnikiem, który nie potrafi się obronić, uwłacza ich godności, nie atakują więc słabych i bezbronnych.



ROZDZIAŁ 6



Jako mięsożercy, Kalbowie właściwie nie uprawiają roli, ich świąty są więc w większości dziewicze. Rasa ta nie tworzy ogromnych społeczności miejskich, charakterystycznych dla kultury Ka-Dis. Rasa żyją w równych wioskach, otaczających budowany zwykle w sercu dżungli pałac maharadży. Rodzina zorganizowana jest w ich społeczeństwie właściwie tak samo, jak u kotowatych, z tą różnicą, że obok miotu niezmiernie ważną instytucją staje się wataha, czyli rodzaj klanu, zrzeszający wszystkich Kalbów, którzy potrafią wywieść swój ród od konkretnego osobnika.

Na czele watahy stoi właśnie maharadża - funkcję tę sprawuje zawsze najsilniejszy z przedstawicieli kasty urzędniczej, czyli dowódczej. Urząd ten zyskuje się wyłącznie poprzez walkę - gdy któryś z dowódców uznaje, że potrafi pokonać wodza watahy, ma prawo wyzwać go do walki. Obydwaj walczący odchodzą wówczas do dżungli, uzbrojeni wyłącznie w jedną sztukę broni - i ten, który powróci, obejmuje tron. Jeśli pokonany przeżyje starcie, nie może wrócić do watahy i resztę życia spędza w samotności.

Rasa Kalbów otacza wielkim kultem wszelkie uzbrojenie, którego zna bardzo wiele rodzajów. Każdy jej przedstawiciel uczy się od maleńkości posługiwania przynajmniej kilkunastoma rodzajami broni ręcznej, strzeleckiej i miotanej oraz technik walki wręcz, kiedy jednak wchodzi w dorosłość, wybiera jeden rodzaj oręża, w którym zamierza osiągnąć mistrzostwo. Od tej pory nie wolno mu nigdy rozstawać się z ulubioną bronią - ma mu być bliższa, niż rodzeństwo, rodzice czy kochankowie. Ila zobowiązała Kalbów do stałej gotowości, jeśli więc któryś z nich pojawi się publicznie bez broni, popełnia zbrodnię, którą karze się chłostą, ucięciem dłoni lub wygnaniem, zależnie od okoliczności oraz funkcji, którą nieszczęśnik pełni.

Psowaci to istoty zazdrosne i ambitne, które najlepiej czują się wprawdzie w towarzystwie stada, zawsze jednak pragną stać na jego czele.

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

- 1. Wygnaniec.** Niektórym Astonczykom sądzone było opuścić ojczyznę - być może złamali prawo, umykają przed czyjąś zemstą lub buntują się wobec obyczajom. Wrota ojczyzny zamknęły się i za tym bohaterem, drużyna jest więc dziś dla niego jedyną rodziną.
- 2. Poszukiwacz.** Odkąd Astonia otwarła granice, wielu jej mieszkańców wyrusza na poszukiwania przedmiotów, osób lub tajemnic. Nieważne, czy bohater pragnie odnaleźć zaginionego brata, czy świętą księgą - grunt, że w drużynie ma na to większe szanse.
- 3. Mściciel.** Ktoś pogwałcił święte prawa Astonii i umknął - a zadaniem bohatera jest znaleźć go i wymierzyć zemstę. Szczęśliwie, osobnik ten jest również wrogiem drużyny.
- 4. Przewodnik.** Kalbowie są mistrzami przetrwania w głuszy. Do drużyny bohater przystał jako przewodnik - jego zadaniem jest przeprowadzić ją przez śmiertelnie niebezpieczną knieję.
- 5. Opiekun.** Kalbowie to fanatyczni wojownicy, gotowi oddać życie, byle wykonać swoją misję. To właśnie, oraz niezmiernie wyczulone zmysły i wrodzona wierność czynią z nich znakomitych strażników i obrońców. Bohater przynależy do drużyny, gdyż polecono mu dbać o bezpieczeństwo któregoś z jej członków.

Walki o władzę są w ich społeczeństwie na porządku dziennym, a każde osiągnięcie staje się solą w oku rywali. Kalb odczuwa bardzo silną potrzebę dowiedzenia swojej sprawności i biełości we wszystkim, czym zajmują się jego towarzysze, bardzo często podejmuje więc niepotrzebne ryzyko. Kultura tej rasy jest surowa i silnie hierarchiczna, odznacza się jednak również przesadną wystawnością, prowokowaną przede wszystkim przez chęć dorównania rozmiłowanym w luksusach Ka-Dis, których Kalbowie uważają za swoich największych rywali.

Przeciętny Kalb jest wysokim, szczupłym humanoidem o czaszce przypominającej z grubsza psią lub wilczą. Całe jego ciało porasta gęste futro o grubszych i sztywniejszych, niż u Ka-Dis włosach, a jego ogon jest znacznie mniej giętki. Ruchy ma sprężyste, gwałtowne i zdecydowane - sprawiają one, że od jego postaci bije swoista dzikość. Choć w Astonii mówi się przede wszystkim językiem Ka-Dis, Kalbowie mają własną mowę, w której układa się pieśni sławiące czyny bohaterów, zapisuje kroniki oraz modli do Ilu w przekonaniu, że tylko ją bogini rozumie. Język ten ma charakter tajemny i nie używa się go na co dzień - jedyne pochodzące z niego słowa, które większość mieszkańców Znanego Wszechświata ma szansę usłyszeć, to imię i dwa nazwiska Kalba - pierwsze z nich oznacza nazwę watahy, drugie nazwę miotu. Kalb nazywa się więc następująco:

[Imię] [Nazwa watahy] [Nazwa miotu]
Manjula Sunar Khalla

Przykładowe imiona męskie:

Abhay, Adirya, Anit, Aruddha, Arjuna, Baldev, Bharat, Bhaskar, Chandrakant, Chetana, Damodar, Ganesh, Harinder, Inderpal, Jagjit, Jaidev, Karan, Kiran, Madhav, Mahendra, Mohan, Nanda, Pallav, Prakash, Rajesh, Sanjay, Shandar, Sundara

Przykładowe imiona żeńskie:

Amala, Anjali, Chetana, Devi, Dipali, Durga, Indrani, Jayanti, Kanti, Lalit, Malati, Mohini, Neelam, Padmavati, Parvati, Rachana, Sandhya, Saraswati, Shakti, Suniti,

Zasady

W mechanice gry Kalbowie rządzą się poniższymi zasadami.

Mocna strona: Ciało

Słaba strona: brak

Rasowe cechy charakteru: Zazdrosny, Agresywny, Wierny

Rasowa zaleta:

Wyostrzone zmysły. Kalbowie odznaczają się wy-

ROZDZIAŁ 6

jątkowo wyczulonym węchem i słuchem. Dlatego właśnie bohater może w każdej chwili wykonać test Sposrzegawczości o Efekcie Wymaganym 0. Każdy Efekt Dodatkowy pozwala mu ustalić, czy w pobliżu znajdują się jakieś istoty, poznać ich liczbę, wyczuć, czy grozi mu z ich strony niebezpieczeństwo lub stwierdzić, czy spotkał już kiedyś znajdującą się w pobliżu istotę.

Specjalne właściwości rasy (wybierz jedną):

Ulubiona broń. Kalbowie posługują się ogromnym arsenałem najrozmaitszej broni, każdy z nich szkoli się jednak od dziecka w walce konkretnym egzemplarzem oręża. Broń taka towarzyszy mu od kołyski aż po grób, pielęgnowana, czczona i hołubiona. Gdy bohater walczy bronią, z którą jest w ten sposób związany, zadaje o 1 automatyczne Draśnięcie więcej, a Efekt Wymagany, by go trafić wzrasta o 1. Jeżeli

Jak odgrywać Kalba

- 1. Rób co do ciebie należy.** Kalbowie nie kwestionują rozkazów i znają swoje obowiązki. Gdy ktoś, kogo uważasz za autorytet, wyda ci polecenie, wypełnij je bez wahania. Na co dzień zajmuj się tym, co należy do twoich zadań bez względu na okoliczności.
- 2. Nie pozwól, żeby ktoś był lepszy od ciebie.** Na dnie serca każdego Kalba czai się zazdrość. Jeśli ktoś błyszczy w dziedzinie, którą i ty się zajmujesz, zrób wszystko, by przyćmić jego osiągnięcia.
- 3. Bądź wierny.** Prawdziwy Kalb nigdy nie splami się zdradą. Kiedy uznasz kogoś za przywódcę lub towarzysza, bądź mu wierny aż po grób.
- 4. Ćwicz.** Kalb musi być zawsze gotowy. W wolnych chwilach ćwicz ze swoją bronią lub pielęgnuj ją. Nie pozwalaj sobie na odprężenie.
- 5. Reaguj na prowokacje.** Nie bez przyczyny Kalbów uważa się za rasę agresywną. Kiedy ktoś cię prowokuje, nie ignoruj go. Nie pozwalaj z siebie drwić ani się lekceważyć.

Pięć pomysłów na postaci

- 1. Obrońca.** Kalbowie to znakomici i wierni strażnicy oraz przyboczni. Bohater specjalizuje się w ochronie osób – można bez wahania powierzyć mu życie.
- 2. Łowczy.** Psowata rasa obdarzona jest doskonałym węchem oraz słuchem i świetnie czuje się w guszy. Bohater nie ma sobie równych jako tropiciel i myśliwy, polujący nie tylko na zwierzęta.
- 3. Dowódca.** Każda armia potrzebuje dowódców. Bohater jest urzędnikiem – wysoko postawionym Kalbem, którego zadaniem jest koordynowanie działania niewielkiego oddziału. Za bezpieczeństwo jego członków odpowiada życiem.
- 4. Fechmistrz.** Ćwicząc od dziecka walkę ulubioną bronią, Kalb potrafi osiągnąć w niej perfekcję. Bohater jest mistrzem posługiwania się swym orężem i każdą myśl poświęca doskonaleniu się w tym kierunku.
- 5. Strażnik tajemnicy.** Kalbowie stoją na straży Astonii i wszystkich jej świętych tajemnic. Zadaniem bohatera jest strzec świątyń i nieść sprawiedliwość tym, którzy poważyli się je zbezczeszczyć.

bohater kiedykolwiek utraci broń, okryje się hańbą i zmuszony będzie odejść z watahy.

Taktyka stadna. Kalbowie to istoty stadne, które po mistrzowsku potrafią osaczyć przeciwnika i atakować kolejno, z niezwykłą siłą, skutecznością oraz precyzją. Jeśli bohater walczy z tym samym przeciwnikiem, co przynajmniej jeden z jego towarzyszy, jego Reakcja wzrasta o 1 za każdego takiego sojusznika.

Instyngt łowcy. Wyrastając w dzikim, nieprzyjaznym świecie Kalb od dziecka uczy się sztuki przetrwania. Mało tego - wiedząc doskonale, jakie niebezpieczeństwa mogą czyhać na nieostrożnego wędrowca w niebezpiecznym buszu, pies umie wykorzystać je przeciwko przeciwnikowi, którego ściga. Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez bohatera testów związanych z polowaniem, tropieniem, ukrywaniem się i atakowaniem z zasadzki w dzikich ostępach zmniejszony jest o 2. Zasada nie działa w terenie zabudowanym.

Startowe fundusze: 300 m

Gnomy

Tło

Znany Wszechświat pełen jest niewyjaśnionych tajemnic - i jedną z nich z całą pewnością jest Miasto Gnomów. Pierwsze doniesienia o tym niezwykłym tworze pochodzą sprzed około trzystu lat i wszystko wskazuje na to, że wcześniej Miasto po prostu nie istniało - lub że jakimś cudem przebyło Pustkę. Od chwili swego pojawiania wędruje po Znanym Wszechświecie według szalenie skomplikowanego wzoru, nikt jednak nigdy nie napotkał go podczas podróży. Wszystkim wiadomo jednak, że co jakiś czas na orbicie niektórych światów materializuje się metalowy krąg, pełen metalowych budynków — i w chwili później otwierają się dziesiątki straganów największego bazaru Wszechświata. Po siedmiu dniach Miasto znika bez śladu — i znów, po jakimś czasie, pojawia się w zupełnie innym miejscu.

Miasto Gnomów składa się z dwóch części - zewnętrznego pierścienia, którym niepodzielnie władają kupcy i handlarze, oraz części wewnętrznej, podzielonej na siedem dzielnic rozchodzących się od wzniesionego w samym centrum, monstrualnego zegara. Wszystkie tutejsze budynki wzniesiono z metalu i jeśli nie liczyć Gnomów oraz na mitycznych gremioli, które żyją jakoby w mrocznych zakamarkach

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

1. Nakaz. Każdy Gnom jest członkiem jakiejś gildii. Zwierzchnicy bohatera nakazali mu przystać do drużyny, nie podając żadnych powodów.
2. Ciekawość. W sercu Gnoma płonie niemożliwy do ugaszenia płomień ciekawości. Członkostwo w grupie poszukiwaczy przygód jest okazją do poznawania coraz to nowych rzeczy.
3. Sprzeciw. Nie wszystkim Gnomom podoba się sposób w jaki urządzone jest ich Miasto. Bohater opuścił je w geście protestu i teraz tuła się po świecie wraz z sobie podobnymi awanturnikami.
4. Przymus. Gnom czuje niekiedy niewyjaśniony przymus, który zmusza go do określonego zachowania. W wypadku bohatera nakazuje mu on pozostawać członkiem grupy poszukiwaczy przygód.
5. Korzyść. Gnomy pomawia się niekiedy o pazerność. Nasz bohater nie jest może szczególnie chciwy, nie opuści jednak drużyny, póki mu się to opłaca.

ROZDZIAŁ 6



metropolii, nie ma w nim nic żywego. Brak życia Gnomy rekompensują sobie, tworząc sztuczne cudnka - wytworzone nie wiedząc jak imitacje roślin, które rosną i rozwijają się, póki zasila je Kryształ, oraz golem, czyli metalowe istoty najrozmaitszego zastosowania - niektóre tylko dotrzymują właści-
ciom towarzystwa, inne podają do stołu czy ochraniają wskazaną osobę. Na tym zresztą możliwości technologiczne Gnomów się nie kończą i w Mieście powstają dziesiątki meKanicznych gadżetów przeróżnego przeznaczenia.

Wszystkie Gnomy - jak głosi popularna plotka, jest ich zawsze czterdzieści tysięcy - zrzeszone są w którejś z niezliczonych, działających w mieście gildii. Zadania niektórych związków są dość oczywiste - Gildia Światła dba, by w Mieście, którego nigdy nie oświeć słońce, nie zapadły ciemności, a Gildia Budowniczych zajmuje się konserwacją metalowych budowli. Inne zajmują się nie wiedząc czym, jak choćby Gildia Ciszy, której przeznaczenie pozostaje niewiadome dla większości jej członków. Tajemnica cechowa jest zresztą w społeczeństwie Gnomów w wielkim poważaniu, a jej zdobywanie wiąże się ściśle z awansem społecznym. Pracownicy gildii pną się coraz wyżej zupełnie dosłownie - awansując, zyskują dostęp do wyższych piętér budynków, a co za tym idzie, do ukrytych tam sekretów.

Przy całej swojej tajemniczości, Gnomy charakteryzują się obsesyjną wręcz ciekawością i bezceremonialnie wtracają się w sprawy wszystkich kultur, z którymi mają kontakt. Gromadzą w ten sposób wiedzę, dla której najprawdopodobniej znajdują jakieś zastosowanie, to jednak wiedza zastrzeżona dla bywalców najwyższych piętér. Przybycie Miasta Gnomów do układu jest ogromnym świętem dla jego mieszkańców - dla niektórych to jedyna okazja, by zdobyć egzotyczne towary z niewyobrażalnie odległych stron. Same Gnomy, choć niekiedy straszliwie irytujące, mają wiele uroku, dlatego zazwyczaj toleruje się ich obecność i cierpliwie odpowiada na niekończące się pytania. Jedyna rasa, która obnosi się ze swą niechęcią do małego ludku to Lodowe Elfy, które z nieznanych powodów z trudem tolerują obecność Miasta. Wiadomo przy tym, że przynajmniej raz podjęły próbę orężnego jego zdobycia, ta jednak zakończyła się fiaskiem, Miasto znikło bowiem tuż przed atakiem floty Cesarstwa i pojawiło się ponownie na drugim końcu Wszechświata. Intrygujący jest również sto-

sunek Astończyków do tajemniczej rasy — choć zwierzoludzie nie okazują im jawnej niechęci, nie uznają Gnomów - jako jedynej spośród ras - za część Kręgu Życia.

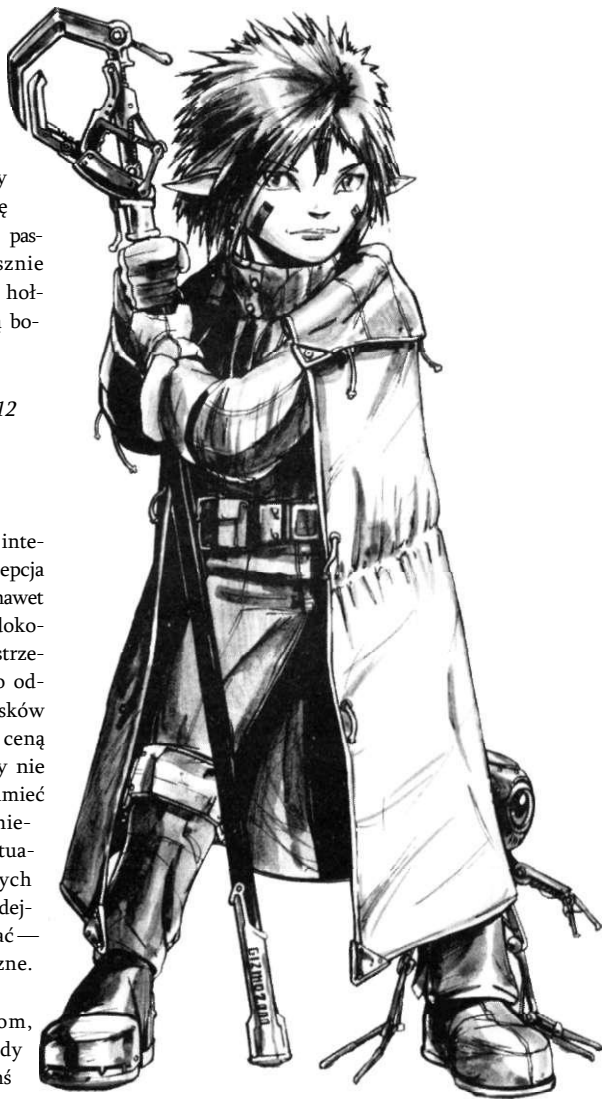
Gnomy to drobne, proporcjonalnie zbudowane humanoidy, niższe i szczuplejsze od Krasnoludów, o charakterystycznych, sterzących na boki uszach. Zadziwiający jest fakt, że wszystkie wyglądają tak samo, zupełnie, jakby istniał uniwersalny wzór Gнома-mężczyzny i Gnomiej kobiety. Swoją odrębność starają się więc podkreślać strojem - choć kochają się w pasach, koronkach, kaftanach i butach na śmiesznie wysokich koturnach, trudno jednak przyjąć, by hołdowały jakiegokolwiek modzie, desperacko pragną bowiem ubierać się inaczej, niż wszyscy wokół.

Więcej o Gnomach dowiesz się z rozdziałów 11 i 12 „Crystalicum: Znany Wszechświat”.

Bohater

Gnomy to rasa istot niewiarygodnie sprawnych intelektualnie - ich sposób rozumowania i percepcja przerasta wielokrotnie możliwości najtęższych nawet umysłów. Istoty te potrafią w ułamku sekundy dokonywać bardzo skomplikowanych obliczeń, dostrzegać związki, które dla innych wydają się bardzo odległe i dochodzić do zaskakująco trafnych wniosków na podstawie niepełnych przesłanek. Niestety, ceną za geniusz jest uboga emocjonalność - Gnomy nie odczuwają niektórych uczuć i nie potrafią zrozumieć niczego, co wydaje im się irracjonalne. Nie umieją też dokumentnie stawiać się w czyjejś sytuacji, współczuć, ba - nawet dostrzegać emocji innych osób. Żelazna logika nakazuje im przy tym podejmować się wyłącznie tego, na czym mogą skorzystać — dlatego czasem uważa się je za chciwe i małoduszne.

Najsilniejszym uczuciem, któremu podlega Gnom, jest osławiona ciekawość, która przybiera niekiedy postać niemal obsesyjną - zetknąwszy się z czymś niezwykle nie spocznie, póki nie dowie się o tym jak najwięcej. Szczęśliwie, stosunkowo łatwo jest zwrócić niespożytą uwagę istoty na coś innego - to chyba jedyne sposoby, by zachować przed Gnomem jakąkolwiek tajemnicę. Ciekawość ta nie obejmuje tajemniczych procesów, odbywających się w środku Miasta i jego mieszkańcy nie dociekają, co dzieje się na wyższych piętrach, cierpliwie czekając, aż zo-



ROZDZIAŁ 6

staną dopuszczeni do skrywanych tam sekretów. Nie znaczy to, że Gnomy nie fantazjują na temat tajemnic Miasta i większość ma na ich temat własne, zupełnie fantastyczne teorie, nigdy jednak nie stara się ich w żaden sposób sprawdzić. Ciekawość Gnomów zdaje się więc ograniczać do zainteresowania innymi kulturami i przerażać niekiedy w prawdziwą fascynację, istoty te z przyjemnością kopiują bowiem to, co wyda im się u innych ciekawe, a potem doprowadzają do zupełnej perfekcji, choć często gubią przy rym ducha kopiowanej rzeczy lub czynności. Ostatnio ofiarą tego rodzaju działalności padają astońskie kawiarnie, w których Ka-Dis spędzają całe dnie, leniwie wyciągnięci na otomanach. Gnomy wiernie odwzorowują tego rodzaju przybytki w swoim Mieście i oddają się w nich równie słodkiemu lenistwu, choć właściwie nigdy nie czują się zmęczone.

Niezwykłym wydaje się również fakt, że Gnomy są kompletnie niezdolne do odczuwania przyjemności innej, niż intelektualna - rasa ta cieszy się, gdy zdoła skonstruować technologiczny gadżet, rozwiązać skomplikowane zadanie lub dowiedzieć czegoś nowego. Nie sprawia jej jednak przyjemności jedzenie, picie czy leniuchowanie. Czynności te są zresztą podmiotem nieustannej podejrzliwości Gnomów, doszukujących się we wszystkim, co przedstawiciele innych ras robią dla przyjemności tajemnicy, którą się przed nimi tai. Niektórzy podejrzewają nawet, że Gnomy zawierają małżeństwa i tworzą rodziny tylko

dlatego, że podejrzają ten zwyczaj u innych. Bezspornym faktem jest bowiem, że nikt postronny nie widział nigdy Gnomiego dziecka, a sami przedstawiciele tej rasy - w tym bohater - nie pamiętają swojego dzieciństwa. Nie budzi to jednak ich niepokoju i przekonani są, że było ono szczęśliwe.

Język Gnomów jest twardy, zdecydowany i składa się z dużej ilości ogromnie długich wyrazów, które dzielą się na krótkie, wymawiane bardzo szybko sylaby. Każdej głosce odpowiada w nim cyfra - pismo Gnomów to zapisywane na czarnych tabliczkach pionowe ciągi liczb. Kiedy dziwaczne te istoty mówią między sobą, szalenie trudno zrozumieć je nawet komuś, kto opanował ich mowę, trąkając bowiem z niesamowitą prędkością. Poza tym ich język jest prosty, choć nie odznacza się szczególną urodą. Gnomy nie mają nazwisk - wyłącznie imiona, po których podaje się nazwę gildii, w której pracują.

Przykładowe imiona męskie:

Adriaan, Adelmar, Alois, Bastian, Benno, Carsten, Claus, Coos, Frans, Egon, Ernst, Gijs, Ignatz, Kuno, Leonhard, Matthias, Max, Niels, Oskar, Ruben, Rud, Philo, Rolf, Sigi, Volker, Wim

Przykładowe imiona kobiece:

Amalia, Anneke, Berta, Corinna, Ebba, Elke, Frauke, Fritzi, Gertje, Gretel, Gunda, Heilwig, Hilda, Inge, Jutta, Loes, Lotte, Maaïke, Mirrhe, Ortilie, Reinilde, Rita, Saskia, Silke, Trudi, Viona

Jak odgrywać Gnoma

- 1. Nie rób nic bez powodu.** Umysł Gnoma jest niewiarygodnie logiczny. Nie rób nigdy niczego dla kaprysu ani przyjemności — każde twoje działanie powinno mieć powód.
- 2. Przerwywaj rozmowy.** Grzeczność to pojęcie, które jest Gnomom kompletnie obce. Jeśli czegoś chcesz, nie wahaj się przerwać rozmowy czy wejść komuś w słowo.
- 3. Często zmieniaj temat.** Gnom myśli znacznie szybciej, niż większość istot i często wyciąga zupełnie niewiarygodne wnioski. Podczas rozmowy raptownie zmieniaj temat, zgodnie z tokiem twojego dziwnego rozumowania.
- 4. Dopytuj o wszystko.** Gnomy nie potrafią opanować swej przysłowiowej ciekawości. Jeśli tylko coś cię zainteresuje, dopytuj o to, aż udzielona ci zostanie satysfakcjonująca odpowiedź.
- 5. Ekscytuj się.** Świat jest taki wspaniały... Zaspokajanie ciekawości bardzo cię pobudza - dowiadując się czegoś nowego ekscytuj się tym jak dziecko.

Pięć pomysłów na postaci

- 1. Posiadacz Rękawicy.** Zadaniem członków Gildii Rękawicy jest opuszczać Miasto i poznawać Znany Wszechświat. Tym właśnie trudni się bohater - przygoda jest jego chlebem powszednim.
- 2. MeKanik.** Nikt nie potrafi konstruować urządzeń tak wprawnie, jak Gnomy. Bohater wie, jak z pozornie nieprzydatnych rzeczy skonstruować cudowną maszynę, potrafi szlifować Kryształy i reperować fantastyczne urządzenia swego narodu.
- 3. Handlowiec.** Miasto Gnomów jest największym targowiskiem na świecie. Bohater korzysta z tego, kupując, sprzedając i pośrednicząc w wykonywaniu usług na skalę Wszechświata.
- 4. Detektyw.** Zbrodnia i tajemnica to słowa, które rozpalają wyobraźnię każdego Gnoma. Bohater zajmuje się odkrywaniem ponurej prawdy i rozwiązywaniem zagadek kryminalnych - wszystko w imię zaspokożenia ciekawości.
- 5. Kolekcjoner.** We Wszechświecie mnóstwo jest pięknych rzeczy niewiadomego przeznaczenia. Bohater zajmuje się zbieraniem jakiegoś rodzaju przedmiotów - broni, Kryształów, biżuterii czy książek - i posiada na jego temat rozległą, choć anegdotyczną wiedzę.

Zasady

W mechanice gry Gnomy rządzą się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Umysł, Szczęście

Słaba strona: Ciało

Rasowe cechy charakteru: Ciekawski, Chciwy, Zde-terminowany

Rasowa zaleta:

Gnomia ciekawość. Łatwiej byłoby wyczerpać muszelką ocean, niż zaspokoić Gnomią ciekawość. Jest ona absolutnie dominującym składnikiem osobowości niewielkiej istotki, a opieranie się jej porywom byłoby równie skuteczne, jak próba zaniechania oddychania. Ma jednak i efekt pozytywny - Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez bohatera testów spostrzegawczości oraz socjalnych, których celem jest zdobycie jakiejś informacji zmniejsza się o 1.

Specjalne właściwości rasy (wybierz jedną):

System odpornościowy. Gnomy posiadają doskonały system odpornościowy - nie mają się ich choroby, bardzo szybko wylizują się z ran, nie miewają rozstrojów żołądka ani migren. Bohater nigdy nie zachoruje, a kiedy ktoś spróbuje go otruć, jego Ciało liczyć się będzie podwójnie. Może też wydawać punkty Szczęścia by zmniejszać Efekt Wymagany testów zdrowienia (o 1 za każdy punkt).

Kawaii. Gnomy wydają się takie miłe i przyjacielskie... Niewielkie, cokolwiek pocieszne istotki wyglądają na zupełnie nieszkodliwe - jednak niejedyn łotr przekonał się boleśnie, że to tylko pozory. Jeżeli bohater podejmuje bezpośrednią akcję przeciwko istocie inteligentnej, zawsze istnieje szansa, że ta nie doceni małego przeciwnika. Wydając punkt Szczęścia Gnom może obniżyć Efekt Wymagany testu ataku o 1. Aby skorzystać z tej zdolności, należy zadeklarować to przed wykonaniem rzutu.

Gadździarz. Gnomy łączy z maszynami namiętny i burzliwy związek. Mieszkając w mechanicznym Mieście, w otoczeniu meKanizmów, od urodzenia nabierają obycia z inżynierią, a logiczne i niewiarygodnie sprawne umysły podpowiadają im zawsze nieortodoksyjne, lecz skuteczne rozwiązania. Kiedy bohater coś buduje lub naprawia, może wydawać punkty Szczęścia, obniżając Efekt Wymagany testu o 2 za każdy wydany punkt. Korzystając z uruchomionego w ten sposób przedmiotu Gnom rzuca potem jedną kostką za każde wydane Szczęście - jeśli na którejś wypadnie 0, przedmiot się psuje.

Startowe fundusze: 400 m



Rozdział 7

CECHY

Zanim zainwestujesz punkty w Cechy, powinieneś zapoznać się bliżej z ich działaniem. Każdy bohater gry „Crystalicum” posiada cztery współczynniki, które odpowiadają za jego ogólne możliwości. Trzy z nich odzwierciedlają potencjał fizyczny, intelektualny oraz społeczny bohatera, czwarta zaś jest miernikiem niewidzialnej siły, która nad nim czuwa. Początkowy poziom Cech bohatera wynosi 2 i jeśli chcesz, by postać

weszła do gry z nieco wyższymi współczynnikami, musisz wydać na nie punkty - na razie nie możesz jednak zwiększyć żadnego z nich powyżej 5. Pamiętaj, że rasa bohatera modyfikuje maksymalne wartości niektórych statystyk, nie zmienia jednak początkowego maksimum, lecz poziom, do którego możesz rozwijać Cechę za Doskonalenie.

Cechy

		PD
Ciało		___
Umysł		___
Duch		___
Szczęście		___

Nazwy Cech →

→ Tu wpisz, ile Punktów Doskonalenia przeznaczyłeś na tę Cechę (szczegóły w Rozdziale 22)

W okienka wpisz wartość każdej Cechy

Potencjał fabularny Cech

Cechy, jak wszystkie elementy opisu mechanicznego, powinny przekładać się na opis fabularny, a więc wygląd i historię postaci. W tym wypadku wysokość statystyki oznaczać będzie przede wszystkim, jak duże zdolności posiada postać w jakimś kierunku - a zatem bohater o wysokim Duchu i niskim Ciele w dzieciństwie był zapewne wątły i chorowity, ale na tyle sympatyczny, by zyskać grono kolegów. Analogicznie, osobnik o wysokim Szczęściu powinien posiadać historię, w której choć raz cudem wyszedł z jakiejś opresji, a odznaczający się wysokim Umysłem zmuszony był wprawdzie do recytacji wierszyków podczas każdego zjazdu rodzinnego, za to nauka przychodziła mu bez trudu, odznaczał się też żywą wyobraźnią - być może wolał w związku z tym samotne zabawy od towarzystwa rówieśników.

Nie zmodyfikowane przez rasę ani Zalety Cechy przyjmują wartości od 1 do 7. Każdy z tych poziomów da się zinterpretować w obrębie opisu fabularnego - rozumieć je należy w następujący sposób:

- 1 — Cecha minimalna. Tym poziomem odznaczają się noworodki oraz osoby bardzo ciężko upośledzone.
- 2 — Cecha niska. Zazwyczaj ten poziom Cechy posiadają dzieci i starcy.
- 3 - Cecha poniżej przeciętnej. Jej posiadacz nie został w tym względzie szczególnie hojnie obdarzony przez naturę.
- 4 - Cecha przeciętna. Średni poziom Cechy dorosłego przedstawiciela każdej rasy.
- 5 - Cecha powyżej przeciętnej. Maksymalny poziom, który można wykupić podczas tworzenia postaci. Taki osobnik zdradza talent i rokuje nadzieję na przyszłość.
- 6 - Cecha wysoka. Jej posiadacz wyróżnia się na polu, za które odpowiada Cecha - posiada naturalny talent lub bardzo ciężko pracował, by osiągnąć dzisiejszy poziom atrybutu.
- 7 - Cecha maksymalna. Najwyższy poziom dostępny dla przeciętnego osobnika. Z osobą obdarzoną tak wysoką Cechą naprawdę trzeba się liczyć.

Jak widać, postaci, w które nie zainwestowano jeszcze żadnych punktów posiadają bardzo niski poziom Cech. Jeżeli chcesz wcielić się w prawdziwego herosa, który potrafi odnaleźć się w każdej sytuacji, warto byś porządnie wzmocnił Cechy. Z drugiej strony, postać posiadająca jedną Cechę na bardzo niskim poziomie może być nader interesująca, za każdym bowiem razem, gdy zmuszona będzie z niej skorzystać, stanie przed prawdziwym wyzwaniem.



Okruchy Czerwonego Księżyca

Po Znanym Wszechświecie krążą tajemnicze przedmioty - bryłki dziwacznych minerałów, wykonane z nieznanых substancji protezy dłoni, biżuteria o niespotykanym kształcie, czy niezwykle głośnie mieczy. Pozornie wydają się nie mieć

ze sobą nic wspólnego, zwykle jednak określa się je wspólnym mianem „okruchów Czerwonego Księżyca”. Podobno pochodzą właśnie z powierzchni dziwnego, sprowadzającego ogromne korzyści, tylko najgłupszy i najbardziej zdesperowani decydują się z nich korzystać. Prawie każdy okruh Czerwonego Księżyca daje swemu posiadaczowi ogromną moc - obdarza go wielką siłą, czyni odpornym na magię czy pozwala widzieć przez ściany - nieodmiennie jednak sprowadza obłęd i żądzę krwi, a potem zmiany fizyczne. Niezależnie więc od tego, jak szlachetne pobudki przyświecały użytkownikowi przeklętego przedmiotu, pod jego wpływem zawsze zmienia się w okrutnego, bezlitosnego potwora, który sieje śmierć i zniszczenie, gdziekolwiek się pojawi.

Potencjał mechaniczny Cech

Podczas przeprowadzania testów Cechy najczęściej występują w charakterze Progu - testy samych Cech, jakkolwiek możliwe, zdarzają się zdecydowanie rzadziej. Wysokość Cechy odpowiada więc przede wszystkim za możliwości postaci - przy wysokiej Cesze udawać się będą nawet testy niskich Umiejętności, a jeśli chcemy zapewnić sobie sukces w teście o Progu wyznaczonym przez niską Cechę, potrzeba nam będzie bardzo wielu kości. Pamiętaj też, że Cechy wpływają na grę znacznie mocniej, niż Umiejętności - jest ich mniej, a więc częściej zdarzać się będą sytuacje, w których poziom każdej z nich będzie miał znaczenie.

Ciało

Ciało to najważniejsza z Cech, odpowiada bowiem za siłę, zręczność, wytrzymałość oraz zdrowie bohatera. To właśnie za pomocą Ciała wspina się on na strome urwiska czy niedostępne blanki murów, fechtuje wybraną bronią i po otrzymaniu gradu ciosów z szelmowskim uśmiechem rzuca się na wroga. Słowem, będzie Progiem we wszystkich testach, w których liczy się wysportowanie, kondycja fizyczna czy koordynacja ruchów. Wykupując poziomy tej Cechy pamiętaj również, że to właśnie od niej zależy siła i precyzja twoich ciosów oraz ilość ran, które możesz zadać.

Umysł

Umysł to najważniejsza z Cech, gdyż odpowiada za możliwości intelektualne postaci, jej spryt oraz spostrzegawczość. To właśnie za pomocą Umysłu postać radzi sobie ze skomplikowanymi zagadkami, zapamiętuje trudne informacje, dostrzega niewielkie, lecz znaczące detale oraz razi nieprzyjaciół z łuków czy kryszałkowych pistoletów. Umysł jest Progiem testu zawsze, kiedy powodzenie zależy od błyskotliwości, pamięci, wiedzy i umiejętności kojarzenia faktów oraz podczas wykonywania precyzyjnych czynności, w których wiedza, cierpliwość i dokładność liczą się bardziej, niż koordynacja ruchów, na przykład podczas rzeźbienia czy reperowania mechanizmów. Wykupując poziom tej Cechy pamiętaj też, że wykorzystuje się ją podczas testowania spostrzegawczości oraz celności strzałów.

Duch

Duch jest najważniejszą z Cech, od niego zależy bowiem odporność psychiczna postaci, jej charyzma, siła osobowości oraz wytrzymałość psychiczna. Dzięki wysokiemu Duchowi postać nie przestraszy się najstraszliwszych nawet bestii, nie da się przekonać ani zbałamucić, nie złamie jej tortury i męki, będzie za to dobrym przywódcą, wprawnym uwodzicielem oraz biegłym dyplomatą. Cecha ta stanowi Próg testów, których powodzenie zależy od tego, czy postać zdoła kogoś przekonać, wzbudzić sympatię, opanować strach czy przezwyciężyć ból i zmęczenie. Wykupując poziomy Ducha pamiętaj, że jest on składową wytrzymałości i że stosuje się go we wszystkich właściwie testach socjalnych.

Szczęście

Szczęście to najważniejsza Cecha, najlepszy przyjaciel bohatera, którego zawiodła siła i umiejętności. Dzięki Szczęściu nie tylko wygra w kości - Cecha ta zwiększa jego szansę w każdym właściwie działaniu, pozwala wykorzystywać wiele nadnaturalnych zdolności oraz przeżyć własną śmierć. Wykupując jej poziomy pamiętaj, że Punkty Szczęścia dodawać możesz do każdego testu, na samą zaś Cechę rzuca się podczas Testów Przetrwania.

Skoro zapoznałeś się już ze znaczeniem Cech, pora byśmy zastanowili się przez chwilę, co twój bohater potrafi - a więc przyjrzyj się jego Umiejętnościom.





Potencjał fabularny umiejętności

Na poziomie opisu fabularnego Umiejętności składają się przede wszystkim w historię bohatera, przyjmujemy bowiem założenie, że jeśli coś umie, najpewniej kiedyś się tego nauczył. Powinny zatem współgrać z urodzeniem bohatera oraz jego skłonnościami - z większością łączą się też osoby nauczycieli lub wypadki, które doprowadziły do tego, że nasz heros legitymuje się jakąś wiedzą. Możesz zatem z równym powodzeniem przyjąć, że postać, która potrafi żeglować, studiowała w prestiżowej akademii morskiej lub w dzieciństwie została porwana przez piratów i wszystkiego nauczyła się, harując na pokładzie ich zagłowca. Ba, wysokie żeglowanie jest na miejscu nawet u kogoś, kto wprawdzie nie postawił nigdy stopy na pokładzie, od dziecka zaczytywał się jednak opowieściami z życia marynarzy i dziennikami dalekich wypraw. Trudno jednak wyobrazić sobie kogoś, kto nigdy nie poświęcił ani jednej myśli problemom międzygwiazdnych wojaży, a posiada bardzo wysoki poziom tej umiejętności.

Im wyższą posiadasz Umiejętność, tym bardziej eksponować ją powinienes w historii bohatera - nie warto marnować słów na zdolności na poziomie 2, z którymi nasza postać zapoznać się mogła przy byle okazji — jednak poziom 5 zobowiązuje do wymyślenia interesującego fragmentu historii, poświęconej zdobyciu tak dużej, jak na wiek bohatera, wiedzy.

Umiejętności przyjmują wartości od 2 do 10 i, podobnie jak w wypadku Cech, każdy z poziomów można interpretować na poziomie fabularnym. Posłużyć się możesz w tym celu poniższym kluczem:

0 - brak umiejętności. Bohater nie ma na dany temat pojęcia. Nie możesz testować tej Umiejętności.

2 - początkujący. Osoba taka potrafi już to i owo, znakomita większość zadań pozostaje jednak poza zasięgiem jej możliwości.

3 - uczeń. Postać wie tyle, co przeciętny uczeń, któremu można bez strachu powierzyć wykonanie prostego ćwiczenia.

4 - czeladnik. Bohater posiada wiedzę typowego czeladnika, który potrafi samodzielnie wywiązać się z niezbyt skomplikowanego zadania.

5 — zawodowiec. To poziom umiejętności osoby, która zarabia w ten sposób na chleb.

6 - utalentowany. Na tym poziomie postać zaczyna przewyższać większość przeciętnych użytkowników danej umiejętności.

7 - wzór. Większość posługujących się tą umiejętnością osób mogłoby się wiele od bohatera nauczyć.

8 — wybitny. Niewiele osób osiąga ten poziom umiejętności, a nielicznych jego posiadaczy otacza powszechny podziw.

9 - mistrz. Bohater zgłębił najtajniejsze sekrety umiejętności i dołączył do elitarnego grona osób o najwyższym poziomie wtajemniczenia.

10 - arcymistrz. By opanować umiejętność w tak wysokim stopniu nie wystarczy spędzić życia na nauce - trzeba jeszcze ogromnego talentu. Ktoś taki rodzi się raz na pokolenie.

Potencjał mechaniczny umiejętności

Gdy wykonuje się testy, Umiejętności występują zazwyczaj w charakterze Puli kostek, którymi możesz się posłużyć. Nie trzeba dodatkowych wyjaśnień - oczywistym jest, że im wyższa umiejętność, tym lepiej. Kiedy jednak tworzysz postać, nie zdołasz wykupić wszystkiego, co wydaje ci się istotne, na wysokim poziomie, musisz więc podjąć decyzję, czy twój bohater wejdzie do gry znając się wprawdzie na niewielu rzeczach, za to doskonale, czy też dysponując szerokim spektrum stosunkowo niewysokich Umiejętności.

Obydwa rozwiązania mają swoje wady i zalety: jeśli bohater będzie posiadać Umiejętności na wysokich poziomach, znakomicie poradzi sobie w sytuacjach, w których wymagany jest ich test. Nadto, im wyżej chcesz podnieść Umiejętność, tym więcej zainwestować w nią musisz Doskonałenia, jeśli więc nie zdecydujesz się podnieść jej do maksymalnego dostępnego pułapu podczas tworzenia bohatera, minie sporo czasu, zanim osiągniesz takie możliwości. Z drugiej strony, zapewne wykupisz wówczas niewiele Umiejętności - i choć możliwe jest wykonanie testu, gdy nie posiadasz właściwej statystyki (o czym przeczytasz dalej), często będziesz bezbronny jak kocię.

UMIEJĘTNOŚCI

Szeroki wachlarz niskich Umiejętności znamionuje postać, która odebrała bardzo wszechstronne wykształcenie, niczemu jednak nie poświęciła się bez reszty. Gdy zdecydujesz się na to rozwiązanie, rzadko dojdzie do sytuacji, w której nie będziesz miał czego przetestować, przygotuj się jednak na częstsze porażki oraz fakt, że minie sporo czasu, zanim dorównasz bohaterom wyspecjalizowanym w jakiejś dziedzinie.

Gdy tworzysz postać, poziom żadnej Umiejętności nie może przekroczyć 5. Pamiętaj też, że nie istnieje poziom 1 Umiejętności - jeśli jakąś wykupujesz, otrzymujesz od razu poziom 2.



Mistrzostwo

Obok właściwego poziomu Umiejętności wyróżniamy również poziom Mistrzostwa. To bardzo ważny współczynnik, którego używa się podczas testów przeciwnych, niekiedy zależą od niego również rozmaite możliwości dodatkowe. Każdemu poziomowi Mistrzostwa odpowiadają dwa poziomy Umiejętności, według poniższego wzoru:

POZIOM MISTRZOSTWA	POZIOM UMIEJĘTNOŚCI
PIERWSZY	2,3
DRUGI	4,5
TRZECI	6,7
CZWARTY	8,9
PIĄTY	10

Poziomów Mistrzostwa nie wykupuje się za punkty - wynika on zawsze i bezpośrednio z poziomu Umiejętności.

Specjalizacje

W „Crystallicum” Umiejętności obejmują bardzo duże obszary wiedzy i mają ogromnie szerokie zastosowanie. Aby nieco je doprecyzować, bohater może wykupywać Specjalizacje, oznaczające, że postać posiada szczególnie duże doświadczenie w korzystaniu z któregoś aspektu Umiejętności. W opisie każdej

Umiejętności zamieściliśmy listy przykładowych Specjalizacji, nie są one jednak w żadnym razie zamknięte i możesz dodawać do niej własne propozycje - oczywiście, o ile zaaprobuje je twój Mistrz Gry. Przykładem Specjalizacji jest choćby walka konkretnym rodzajem broni, znajomość określonej gałęzi wiedzy czy jazda na szczególnym gatunku wierzchowca.

Specjalizacje nabywać możesz podczas tworzenia postaci kosztem 1 punktu - będziesz też mógł wykupywać je za Punkty Dookonalenia. Liczba Specjalizacji przypisanych do każdej z umiejętności nie może być większa, niż twoje w niej Mistrzostwo. Gdy testujesz Umiejętność związaną z twoją Specjalizacją (na przykład walczysz wybranym rodzajem broni czy jedziesz na właściwym zwierzęciu) Efekt Dodatkowy testu zwiększony

zostaje o 1. Każdą Specjalizację wykupić możesz tylko raz.

Działanie Specjalizacji



Specjalizacje mogą mieć bardzo różny wpływ na grę, określają bowiem, jak wiele postać posiadająca daną Umiejętność potrafi. Dlatego możesz zdecydować się na jedną z poniższych opcji ich działania.

- **Bez Specjalizacji ani rusz.** Gdy postać testuje Umiejętność w sytuacji, która *nie wiąże się* z żadną z posiadanych przez nią Specjalizacji, Efekt Dodatkowy testu wynosi zawsze 0 plus modyfikatory z rasy i Zalet. Jeśli test wiąże się ze Specjalizacją, Efekt Dodatkowy wylicza się normalnie. Zasada ta sprawia, że bohaterowie muszą wykupywać Specjalizacje, jeśli chcą działać skutecznie, lista Umiejętności staje się więc znacznie bardziej szczegółowa.

- **Miło mieć Specjalizację.** To zasada domyślna, zaprezentowana w tekście. W testach Umiejętności związanych ze Specjalizacją Efekt Dodatkowy zwiększany jest o 1. W wypadku braku Specjalizacji Efekt Dodatkowy wylicza się normalnie. Specjalizacje nie mają w myśl tej opcji aż takiego wpływu na grę i są tylko niewielką premią dla postaci, które chcą być w czymś szczególnie dobre.
- **Na co mi Specjalizacja?** Możesz również w ogóle zrezygnować z używania Specjalizacji. Umiejętności staną się dzięki temu bardzo ogólne, a kompetencje bohaterów - niezmiernie szerokie.

Umiejętności drugorzędne



- Nie wszystkie umiejętności przydają się w równym stopniu podczas każdego rodzaju serialu — jeśli rozgrywa się w głuszy, bohaterowi na wiele nie zda się etykieta, podczas przygód dworskich natomiast zbyteczna może okazać się umiejętność tropienia. Wszyscy znamy przy tym postaci literackie i filmowe, które od początku posiadały wybitne zdolności w jakimś niezwykle istotnym dla rozwoju akcji kierunku - były znakomitymi botanikami, inżynierami lub kucharzami.

Mistrz Gry może ustalić listę umiejętności, które podczas serialu będą pełnić rolę drugorzędną. Podczas tworzenia postaci każdy z graczy może wybrać jedną z nich - płaci za to 1 punkt i otrzymuje Umiejętność na poziomie 6. Może ją jednak wykorzystywać niemal wyłącznie do zbudowania wizerunku postaci i za każdym razem, gdy chce ją przetestować, by z jej pomocą przeciwstawić się jakiegos rodzaju zagrożeniu, musi przed wykonaniem rzutu wydać punkt Szczęścia.

UMIEJĘTNOŚCI

Zbyt szerokie umiejętności



Być może uważasz, że niektóre umiejętności są nadmiernie szerokie - dotyczy to szczególnie Występowania, Sztuki oraz Rzemiosła, które w podstawowej postaci dają bohaterowi dostęp do wszystkich rodzajów sztuk i umożliwiają pracę w każdym zawodzie. Jeśli chcesz je uszczegółowić, polecamy ci poniższą zasadę opcjonalną:

■ **To różne Umiejętności!** Każda Specjalizacja Umiejętności:

- Sztuka
- Rzemiosło
- Występowanie
- Znajomość Wszechświata
-
-
-

to inna Umiejętność i tak też jest traktowana: trzeba wykupić ją oraz rozwijać osobno.

Lista umiejętności

Umiejętności testuje się zawsze z Progiem Cechy (patrz Zasady gry, Rozdział 16), nie istnieją jednak stałe związki pomiędzy Umiejętnościami i Cechami - ich kombinacja zależy od sytuacji. Oczywiście, niektóre zestawienia są częstsze niż inne, by jednak uzmysłowić ci, jak wiele można osiągnąć za pomocą Umiejętności, w opisie każdej podajemy przykładowe akcje, związane z różnymi Cechami. Ponadto opis uzupełniają listy przykładowych Specjalizacji, związanych z Umiejętnością.

Poniższa lista Umiejętności dzieli je na grupy, podział ten ma jednak na celu wyłącznie ułatwienie orientacji i nie przekłada się w żaden sposób na metody wykupywania, rozwijania ani testowania statystyk.

Sztuki walki

Ta grupa zawiera umiejętności związane z walką oraz posługiwaniem się orężem. Jeśli tworzysz postać metodą uproszczoną, „umiejętności walki” wybierasz z poniższego zestawienia. Sztuki walki wchodzą zwykle w kombinację z Ciałem.

Artyleria

„Strzelać bez rozkazu! Każdy, kto trafi w pokład działowy wroga ma u mnie złotą monetę!”

Jeśli strzelać, to z broni o naprawdę konkretnym kalibrze. Szkoliłeś się na artylerzystę, potrafisz więc wymierzyć, strzelić i przeładować każdy typ dział, umieszczanego tak na stałym lądzie, jak na pokładzie statku. Wiesz również wszystko o konserwacji tego rodzaju uzbrojenia, znasz zasady jego działania i podstawy stosowania artylerii na polu bitwy. Umiejętność tę testujesz zawsze, gdy w grę wchodzi dział - kiedy z nich mierzysz i strzelasz, oceniasz ich jakość, reperujesz usterkę i tak dalej.

Specjalizacje: Artyleria lądowa, artyleria gwiezdna.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Ładowanie armaty; (Umysł) Strzał z armaty; (Duch) Dowodzenie załogą działu.

Broń ciężka

„Bardzo dobrze, zamach zza pleców i uderzenie skosem od prawej. Brawo — wkładaj w to całe serce, a nie ma takiego, co go nie przetrznieś na pół. ”

Jeśli już walczyć, to bronią, którą dobrze czuć w ręce. Potrafisz posługiwać się najcięższym rodzajem oręża,

ROZDZIAŁ 8

narzędziami mordu, którym brakuje wprawdzie subtelności, nadają się jednak znakomicie, jeśli z przeciwnika ma zostać wyłącznie mokra plama. Umiejętności tej używasz zawsze, gdy walczysz bronią białą, zaliczającą się do grupy broni ciężkiej, a więc zadającej trzy Automatyczne Draśnięcia.

Specjalizacje: Miecze dwuręczne, topory dwuręczne, maczugi dwuręczne.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Cios mieczem dwuręcznym; (Umysł) Ocena jakości broni; (Duch) Nauwanie walki.

Broń drzewcowa

„Co z tego, że jest prawie dwa razy wyższa od takiego Krasnoluda jak ja? A widział kto kiedy strażnika bez halabardy?”

Szkoiliłeś się w walce bronią drzewcowa, czyli osadzoną na długim stylisku. W skład tej grupy wchodzi halabardy, włócznie i piki, stosowane na nowoczesnych polach bitew - lecz również długie drągi czy harpuny, za pomocą których nieustraszeni Lodowi Barbarzyńcy polują na lewiatany. Z umiejętności tej korzystasz za każdym razem, gdy bohater walczy bronią drzewcowa - i zazwyczaj, gdy używa jej w innym celu.

Specjalizacje: Halabardy, kije, harpuny, włócznie.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Walka na kije; (Umysł) Rzut oszczepem; (Duch) Zastawienie drogi za pomocą skrzyżowanych halabard.

Broń lekka

„To, co dotyka twoich pleców, to czubek mojego sztyletu. Tylko piśnij, a obejrzysz, jak wychodzi ci przez brzuch.”

Najlżejszy rodzaj uzbrojenia nie jest może tak imponujący, jak ogromny miecz dwuręczny czy groźny niczym elfia szabla, jednak przy jego pomocy można wcale skutecznie skrzywdzić bliźniego. W dodatku taka broń jest niewielka, poręczna i w wielu miejscach Wszechświata stanowi uzupełnienie eleganckiego stroju, prawdopodobnie nie będziesz więc musiał się z nią rozstawać. Umiejętności tej używasz zawsze, gdy walczysz bronią białą, zaliczającą się do grupy broni lekkiej, a więc zadającej jedno Automatyczne Draśnięcie.

Specjalizacje: Walka nożem, rzut nożem, kastety, bicz.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Cios kastetem; (Umysł) Rzut nożem; (Duch) Trzaśnięcie z bicia.

Broń ręczna

„Cięcie, pchnięcie, parada, tempo, trafienie. Bardzo ładnie, jeszcze raz.”

Potrafisz posługiwać się najpowszechniejszą bronią Znanego Wszechświata - jednoręczną. Władasz zatem mieczem, toporem, maczugą czy szablą. Stanowi ona doskonały kompromis pomiędzy skutecznością a poręcznością, w wielu miejscach jest również symbolem statusu jej posiadacza. Umiejętności tej używasz zawsze, gdy walczysz bronią białą, zaliczającą się do grupy broni średniej, a więc zadającej dwa Automatyczne Draśnięcia.

Krasnoludzka sztuka pamiętnikarska



Obydwie nacje Krasnoludów rozmiłowane są w słowach - ich religia bazuje na świętych tekstach, uwielbiają opowiadać historie, kochają teatr i powieści. Nic więc dziwnego, że do najulubieńszych ich rozrywek należy pisanie pamiętników, dzienników czy relacji z podróży, a następnie udostępnianie rękopisów znajomym czy wręcz ofiarowywanie swych zapisków bibliotekom. Zwłaszcza ostatnio moda ta przybiera rozmiary epidemii i o ile niegdyś pamiętniki pisali ci, którzy mieli coś do powiedzenia, dziś z równym powodzeniem natknąć się można na arcyciekawą relację z egzotycznej podróży, fascynujący opis dworskich intryg i zwyczajów, jak na wspomnienia szewca, który nigdy nie opuścił rodzinnej wioski czy młodszego urzędnika, spędzającego całe dnie za biurkiem. Ciężko też o Krasnoluda, który w kieszeniach nie nosi niewielkiej książeczki i kopiowego ołówka, którym w wolnych chwilach robi notatki do swoich pamiętników.

UMIEJĘTNOŚCI

Specjalizacje: Miecze, topory, maczugi, młoty, broń szermiercza.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Sztych rapierem; (Umysł) Rzut toporem; (Duch) Popis szermierczy.

Broń strzelecka

„Nie ruszaj się, draniu. Potrafię zestrzelić muchę z zadu monokyrośa pasącego się dwie doliny dalej — a teraz mierzę wprost w twoje oko.”

Potrafisz posługiwać się bronią, która razi przeciwnika na odległość. Władasz zatem łukiem, bronią niezbyt wprawdzie nowoczesną, lecz wciąż ogromnie skuteczną, kuszą Imperium Kryształowego czy nowomodnym wynalazkiem Krasnoludów: bronią kryształową. Umiejętnością tą posługujesz się zawsze, gdy strzelasz do wroga.

Specjalizacje: Łuki, Kusze, Karabiny kryształowe, Pistolety kryształowe.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Cios kolbą; (Umysł) Strzał z broni; (Duch) Utrzymanie pozycji snajperskiej przez kilka godzin.

Walka wręcz

„Co ty mi tu, koleś, podsakujesz? A w rój chcesz?”

Nie potrzeba ci broni - ty sam jesteś bronią. Potrafisz poradzić sobie gołymi rękami nawet z uzbrojonym przeciwnikiem, a na dodatek dziesiątki bójek i burd wyrobiły w tobie odruch chwytania za pierwszy lepszy przedmiot i posługiwania się nim podczas walki. Jesteś specjalistą od improwizacji, w twoich rękach pozornie niewinny drobiazg zmienić się może w śmiertelnie niebezpieczną broń. "Tej umiejętności używasz zawsze, gdy walczysz gołymi rękami lub przedmiotem, który nie został na broń stworzony.

Specjalizacje: Walka wręcz, broń improwizowana, walka pazurami.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Cios pięścią; (Umysł) Rzut kuflem; (Duch) Nauczanie tajemnych technik walki wręcz.



Sztuki socjalne

Ta grupa zawiera w sobie umiejętności związane z interakcją, niezbędne do prawidłowej komunikacji oraz podczas walki socjalnej. Jak łatwo się domyślić, sztuki socjalne wchodzą zwykle w kombinację z Duchem.

Etykieta

„Prawa noga w tył, zatocz nią łuk, plecy proste, ułkon pod kątem pięćdziesięciu pięciu stopni, prawa dłoń zatacza wdzięczne półkole nad podłogą, lewa z kapeluszem za plecami. Fatalnie. Kłaniasz się z gracją mojego konia.”

Twoim żywiołem jest dwór, ze wszystkimi jego subtelnościami - oraz każda sytuacja, w której jasne i precyzyjne reguły mówią, jak należy postępować. Dlatego świetnie radzisz sobie nie tylko na salonach, ale i w wojsku, rozmawiając z oficerami czy wśród ludzi półświatka, gdzie panuje specyficzna hierarchia. Umiejętności tej używasz za każdym razem, gdy wykorzystujesz ściśle określony obyczaj — czy to postępując zgodnie z protokołem, gdy zwracasz się odpowiednimi słowami do arystokraty lub tańczysz podczas balu tak, jak nakazuje moda, czy wykorzystując go dla swoich celów, na przykład podczas snucia intryg.

Specjalizacje: Taniec dworski, protokół, gry towarzyskie, intrygowanie, złodziejska etykieta, musztra.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Taniec; (Umysł) Analiza zależności w grupie dworzan; (Duch) Zachowanie stosowne do sytuacji.

Manipulacja

„Też mi się tak wydawało. Że niby taki układny, taki miły, taki sympatyczny. Ale wierz mi, coś mu źle z oczu patrzy. Nie ma ludzi nieskazitelnych — za tą uroczą fałdą kryje się robaczywe serce, albo nie nazywam się...”

Posiadasz bardzo przydatny talent - potrafisz rozmawiać. Umiesz w związku z tym podpytać tak, by rozmówca nawet nie zorientował się, że właśnie zdradził ci ważną informację, potrafisz wzbudzić sympatię, zaufanie - a nawet głębsze uczucia. Umiejętnością tą posługujesz się przede wszystkim wówczas, gdy chcesz zmienić czyjeś nastawienie - kiedy próbujesz rozkochać w sobie piękną kobietę, wzbudzić przyjaźń bogacza czy zniechęcić nudziarza. Nadto, testujesz ją, kiedy konwersacja, którą prowadzisz, ma ukryty cel — usiłujesz dowiedzieć się czegoś nie pytając wprost lub coś zasugerować.

ROZDZIAŁ 8

Specjalizacje: Uwodzenie, wyciąganie informacji, wzbudzanie sympatii, wzbudzanie litości, podjudzanie.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Sygnały niewerbalne; (Umysł) Sterowanie rozmową; (Duch) Uwodzenie.

Oszukiwanie

„Zapewniam, że nie szukasz mnie, tylko mojego bliźniaczego brata! Drań nie pierwszy raz robi coś tak paskudnego — i nie pierwszy raz muszę się za niego tłumaczyć. Błagam, jeśli go schwytasz, przyłóż mu i ode mnie.”

Potrafisz kłamać jak z nut, podszywać się pod inne osoby, prowadzić podwójną grę i wprowadzać w błąd na wszelkie możliwe sposoby. Umiejętność ta nie jest może powodem do chwały, jej przydatność jest jednak niezaprzeczalna - pozwoli ci wykaraskać się z kłopotliwej sytuacji, wniknąć do nieprzyjacielskiej twierdzy w przebraniu żołnierza wrogiej armii czy podać się za wysokiego rangą urzędnika i pod pozorem inspekcji ograbić skarbiec. Umiejętności tej używa się, kiedy postać przebiera się za kogoś, kłamie, oszukuje podczas gier lub podaje za osobę, którą nie jest.

Specjalizacje: Przebieranie się, fałszywa tożsamość, oszustwa karciane, okłamywanie, wykręty.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Kopiowanie ruchów osoby, pod którą się podszywasz; (Umysł) Wykrywanie oszustwa; (Duch) Słodkie kłamstwa.

Przekonywanie

„Ależ panie, pomyśl logicznie! Korzyści, które możesz wyciągnąć z naszego przedsięwzięcia są ogromne, wręcz niewyobrażalne. Chyba nie obawiasz się zaryzykować tych paru marnych groszy?”

Znasz techniki, które pozwalają sprzedać lód Lodowym Barbarzyńcom, przekonać Lodowego Elfa, by wybrał się na występ kabaretowy czy skłonić mieszkańca Dziewięciu Miast do przywdziania pokutnego wora. Umiesz sprytnie podejść przekonywanego, dobrać argumenty, które do niego trafią, polectać próżność - i w efekcie nakłonić go do twoich propozycji. Umiejętności tej używa się zawsze, gdy bohater próbuje kogoś do czegoś przekonać - kiedy namawia strażnika do otwarcia wrót, kupca, by spuścił z ceny, arystokratę do opłacenia wyprawy badawczej czy króla, by darował mu życie.

Specjalizacje: Targowanie, logiczna argumentacja, schlebianie.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Dyskretne sygnały niewerbalne; (Umysł) Dostrzeżenie słabostek przekonywanego; (Duch) Przekonywanie

Występowanie

„A teraz, piękne panie i szanowni panowie, niewiarygodny Morosini, oklaskiwany we wszystkich światach stąd aż do Alexandreonu, w dowcipnym monologu na temat śmierci!”

Wiesz co robić, gdy staniesz na scenie, wobec głodnego rozrywki lub oczekującego w napięciu na twoje słowa tłumy. Potrafisz szturmem wziąć widownię, zyskać jej przychyłność i zachwyt, co przydaje ci się nie tylko podczas występów, lecz również w każdej konfrontacji z grupą. Umiejętnością tą posługujesz się zawsze, gdy musisz komunikować się z większą liczbą słuchaczy i obserwatorów, a więc zarówno podczas występów, jak i przemawiając, zagrzewając do boju żołnierzy czy głosząc kazanie.

Specjalizacje: Aktorstwo, sztuka cyrkowa, przemawianie, opowiadanie dowcipów, nawracanie

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Akrobacje cyrkowe; (Umysł) Zapamiętanie kwestii; (Duch) Ognista mowa.

Zastraszanie

„Pozwól, że przedstawię ci mojego wiernego towarzysza: to Pan Topór. Każde nacięcie na jego trzonku to jeden martwy wróg. Policz je spokojnie i zastanów się - czy chcesz zostać następnym?”

Wystarczy, że groźnie zmarszczysz brwi lub wypowiesz lodowatym tonem pozornie niewinne zdanie, a twoi rozmówcy zaczną się pocić ze strachu. Nie musisz uciekać się do przemocy fizycznej, potrafisz bowiem doskonale stosować terror psychiczny. Umiejętnością tą posługujesz się zawsze, gdy chcesz kogoś do czegoś zmusić nie stosując bezpośredniej przemocy, choć czasem nią grożąc — to właśnie dzięki zastraszaniu osoba, której przykładasz nóż do gardła nie wątpi, że nie zawahasz się przed jego użyciem, a ktoś kogo niewinnie pytasz o zdrowie dzieci zaczyna obawiać się o ich bezpieczeństwo.

Specjalizacje: Otwarte groźby, grożenie przemocą, szantaż, zawołowane groźby.

Przykładowe zastosowania:

(Ciało) Przyparcie do muru; (Umysł) Odkrycie, czego boi się zastraszany; (Duch) Pogrożki.

Dzieła sztuki Lodowych Elfów



Przybysze, po raz pierwszy stykający się z cywilizacją Lodowych Elfów mogą poczuć się nieco skonfundowani — miasta tej dumnej rasy pełne są niezwykłych dzieł sztuki, których autorów nikt nie pamięta, spotyka się też artystów, nie posiadających żadnego namacalnego dorobku. Wynika to ze specyficznego pojmowania sztuki - zdaniem Elfów, wartość ma nie tyle stworzone dzieło, co sam moment jego powstawania, gdy artysta daje dowód umiejętności i dowodzi swojej władzy nad tworzywem. Stąd Elfy cenią tancerzy, muzyków, czy poetów, nie uważają jednak za wartościowe tańca o ustalonych wcześniej krokach, partytury muzycznej czy zapisanego poematu, a sztuki plastyczne rozwijają się w ich społeczeństwie wyłącznie w charakterze dodatku do architektury. Ważna jest chwila, w której dzieło powstaje - a więc chwila improwizacji, dokonywanej w obecności koneserów sztuki, a nie rezultat. Nad takim stanem rzeczy ubolewają zwłaszcza mieszkańcy Dziewięciu Miast, którzy cenią piękno trwałe i często ronią łzy nad faktem, że arcydzieła Lodowych Elfów pojawiają się, by nieodwracalnie zniknąć, zamiast ozdobić czyjaś kolekcję.

Sztuki umysłowe

Do tej grupy zaliczają się wszelkie umiejętności związane z posiadaniem i wykorzystywaniem wiedzy. Najczęściej wchodzą w kombinację z Umysłem.

Medycyna

„Wiem, że jest ohydne, ale musisz pić je trzy razy dziennie — i w żadnym wypadku nie wolno ci go niczym popijać. Przecież chcesz wyzdrowieć, prawda?”

Posiadasz umiejętność wręcz nieocenioną dla każdego poszukiwacza przygód - potrafisz opatrywać rany i leczyć choroby. Umiesz również sporządzić lekarstwo, ustalić przyczynę czyjejś śmierci, poprawnie zdiagnozować dolegliwość i znasz się na właściwościach leczniczych roślin. Umiejętności tej używa się za każdym razem, gdy w grę wchodzi zdrowie - od pierwszej pomocy, przez wysysanie jadu po ukąszeniu, odbieranie porodów po składanie kości - oraz gdy potrzebna jest wiedza z zakresu anatomii ras rozumnych, na przykład by ustalić przyczynę zgonu.

Specjalizacje: Zielarstwo, opatrywanie ran, pierwsza pomoc, leczenie chorób, patologia.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Opatrunienie siebie; (Umysł) Opatrunienie kogoś; (Duch) Przekonywanie pacjenta, by został w łóżku.

MeKanika

„Podaj mi, proszę, tamten pilnik. Nie, nie ten, tamten drugi. Nie widzisz, że ten nadaje się tylko do Kryształów Ognia, a tu jest potrzebny pilnik uniwersalny? Bogowie, z kim ja muszę pracować!”

Najnowsza nauka we Wszechświecie zajmuje się obrabianiem Kryształu, by nadawał się do użytku, i konstrukcją opartych o niego urządzeń. Dzięki niej wiesz, jak działają okrętowe silniki, potrafisz montować Kryształy w nadmetalowych przedmiotach i konstruować najrozmaitsze gadzety. Umiejętności tej używa się zawsze, gdy w grę wchodzi praca z Kryształem, nadmetalem lub wykorzystującymi je urządzeniami.

Specjalizacje: Szlifowanie Kryształu, obróbka nadmetalów, naprawa gadżetów, konstruowanie gadżetów, napęd okrętów.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Odkręcanie opornych śrub; (Umysł) Projektowanie gadżetu; (Duch) Prezentacja urządzenia.

Rzemiosło

„Ach, co za linia! Jakie subtelne zdobienia! I ten graverunek — precyzyjny, wierny w każdym szczególe i z takim smakiem zakomponowany! Jest ostry, ale giętki, wyważony, dobrze leży w dłoni... Mistrzu, to najpiękniejszy widelec, jaki opuszcza twój warsztat.”

ROZDZIAŁ 8

Zarabiasz na życie tak, jak większość mieszkańców Znanego Wszechświata — wytwarzając i reperując przedmioty niezbędne innym. Choć biegły w swoim fachu i niezwykle zręczny, od artysty różnisz się tym, że twoje dzieła mają przede wszystkim zastosowanie praktyczne i nie tworzysz ich dla poklasku ani uzewnętrznienia tego, co ci w duszy gra. Rzemieślnicy cieszą się szacunkiem, niekiedy nawet podziwem, a prawdziwi mistrzowie swego fachu potrafią dzięki pracy rąk zdobyć ogromną fortunę. Umiejętności tej używa się zawsze, gdy bohater coś wytwarza lub reperuje - o ile nie jest to przedmiot oparty o technologię kryształową ani wykonany z nadmetalów, wówczas bowiem testuje się MeKanikę.

Specjalizacje: Kowalstwo, ciesielstwo, malarstwo, lutownictwo, złotnictwo, płatnerstwo, aptekarstwo, szkutnictwo.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Wykucie miecza; (Umysł) Projektowanie biżuterii; (Duch) Nauczanie tajników rzemiosła.

Strategia

„Kapitanie, wyruszy pan jeszcze tej nocy na czele dwóch pułków jazdy. Przekradnie się pan przez dolinę, zajmie tamte wzgórza i będzie czekał na rozkaz do ataku. Tymczasem pan, sierżancie, weźmie łuczników...”

Masz za sobą przeszkolenie oficerskie i potrafisz dowodzić w bitwie lądowej oraz gwiazdnej. Wiesz, jak roznieść oddziały, gdzie zaatakować i kiedy dać sygnał do odwrotu, umiesz też przewidywać posunięcia przeciwnika. Radzisz sobie zarówno na polu bitwy

jak i nad planszą do widów. Umiejętności tej używa się, gdy bohater czymś dowodzi, gra w gry strategiczne, przygotowuje i analizuje plany. Służy ona również do orientacji podczas walki - możesz ją przetestować, by zorientować się, która strona jest w bitwie górą, czy przeciwnik słabnie i którędy najlepiej uciekać. Pamiętaj, że za zagrzewanie do walki odpowiada Występowanie.

Specjalizacje: Walka okrętów, gra w widy, dowodzenie oddziałem, dowodzenie armią, zaopatrzenie.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Wykrzykiwanie komend w bitewnym zgłętku; (Umysł) Ocena sił przeciwnika; (Duch) Dowodzenie w bitwie.

Sztuka

„Pani, czy możesz jeszcze raz podejść do okna i spojrzeć przez nie tym wzrokiem, tęsknym ale pełnym nadziei? Ach, pięknie! Błagam, zechciej pozować do mojego nowego obrazu!”

Widzisz świat inaczej, niż większość przeciętnych zjadaczy chleba - niektórzy pomawiają cię o geniusz, inni o szaleństwo. Potrafisz tworzyć rzeczy piękne, znaleźć niezwykle rozwiązania nieprzeciętnych problemów, schlebić próżności mecenasa i zaskoczyć widzów szokującym dziełem. Umiejętności tej używa się, kiedy bohater zajmuje się działalnością twórczą - gdy rzeźbi, komponuje czy maluje akwarele. Pamiętaj przy tym, że do prezentacji dzieł służą zazwyczaj wstępy, a wykonywanie przedmiotów użytkowych to zajęcie dla rzemiosła.



Największy złotnik Wszechświata

Najzdolniejszy złotnik Znanego Wszechświata nie pochodził ze słynącego tym kunsztem Miasta Szmaragdów, lecz z położonego na uboczu, zamieszkane przez ludzi świata O Leosil. Początkowo zajmował się wykonywaniem biżuterii dla zabawy, z czasem jednak jego sława stała się tak wielka, że władcy ustawiali się w kolejkach, by zamówić u niego klejnoty koronne, a najbogatsi i najelegantsi zabiegali o każdy drobiazg, wychodzący z jego warsztatu. Złotnik zaczął podróżować, a gdziekolwiek się pojawił, jego wytwory budziły zachwyt i zazdrość. Koniec

końców, przed pięciu laty, mistrz zniknął bez wieści wraz z żaglowcem, który wioził go do Terra Nostra, gdzie miał wykonać komplet pucharów dla Smoczego Króla. Niektórzy twierdzą, że zniknięcie było wynikiem intrygi zazdrosnych mistrzów z Miasta Szmaragdów, inni zaś, że to któryś z kolekcjonerów porwał złotnika, uwięził i zmusił, by pracował tylko dla niego. To jednak tylko pogłoski, a dzieci jubilerów wciąż przeczesują Znany Wszechświat w poszukiwaniu choćby wzmianki o losie ojca.

UMIEJĘTNOŚCI

Specjalizacje: Poezja, komponowanie, malowanie, rzeźba, improwizowanie na instrumencie muzycznym.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Rzeźbienie w marmurze; (Umysł) Komponowanie symfonii; (Duch) Poszukiwanie mecenasa.

Śledztwo

„To, gdzie był wczorajszego wieczoru, już ustaliliśmy i teoretycznie stawia go to poza kręgiem podejrzanych. Pora jednak zadać sobie pytanie: jak długo tam zabawił?”

Dzięki nauce i doświadczeniu wiesz na co zwracać uwagę, gdy prowadzi się dochodzenie, i potrafisz przeprowadzić poprawne wnioskowanie na podstawie dowodów. Znasz prawo, procedury oraz wszelkie niuanse, wiążące się z poszukiwaniem przestępców, nie musisz jednak koniecznie tym właśnie się zajmować – śledztwo przydaje się zawsze, gdy trzeba odkryć jakąś tajemnicę. Umiejętności tej używa się do rekonstrukcji zdarzeń, rozumowania na podstawie dowodów, przeszukiwania pomieszczeń oraz wszelkich czynności tego rodzaju.

Specjalizacje: Przesłuchiwanie, analiza miejsca zbrodni, prawo, dedukcja.

Przykładowe zastosowania: (Umysł) Dostrzeganie detali; (Duch) Przesłuchanie.

Znajomość Wszechświata

„W zasadzie ten gatunek nie występuje w światach o takim klimacie – pamiętaj jednak, że przed trzystu laty tu właśnie prowadzili badania mistrzowie z Akademii Zapachów, a te niezwykle kwiaty są najpewniej pozostałościami po ich ogrodach.”

Znany Wszechświat jest niewiarygodnie rozległy, przed tobą nie ma jednak tajemnic. Znasz zawilgości kultur zamieszkujących go ludów, orientujesz się w jego skomplikowanej geografii, biegle poruszasz się po meandrach historii i nie zaskoczą cię najdziwniejsze nawet istoty, zamieszkujące odległe i słabo poznane światy. Umiejętność tę testujesz, gdy w grę wchodzi geografia, historia czy biologia Znanego Wszechświata oraz kwestie, które są dla bohatera egzotyczne, jak zwyczaje innej kultury czy identyfikacja gatunku roślin, o których tylko czytał.

Specjalizacje: Geografia, historia, polityka, znajomość legend.

Przykładowe zastosowania: (Umysł) Rozpoznanie dzwonecznej rośliny, (Duch) Wykład z historii.

Sztuki awanturnicze

Kolejna grupa zawiera umiejętności, które trudno jednoznacznie zaklasyfikować – łączy je jednak fakt, że rasowy poszukiwacz przygód nie powinien wychodzić z domu, póki się z nimi dobrze nie zaznajomi.

Postępowanie ze zwierzętami

„No, małeńka, teraz mnie nie zawieź! Wspomnij na wszystkie marchewki, które ode mnie dostałaś i pędź, pędź jak wiatr! Musimy dotrzeć tam przed nimi.”

Umiesz osiodłać, dosiąść i powodować wierzchowcem. Mało tego – znasz się na hodowli zwierząt, potrafisz o nie zadbać, umiesz też zaprząć je i nimi powozić. Nie obca jest ci również sztuka tresury i wiesz co robić, by nie przestraszyć ani nie sprowokować zwierzęcia. Umiejętność tę testujesz, gdy bohater wchodzi w jakiegoś rodzaju interakcję ze zwierzęciem – czy to usiłuje je ujeździć, czy nauczyć nowej sztuczki, czy zdiagnozować chorobę, na którą cierpi. Jeśli korzystasz z zasady opcjonalnej może również warunkować twoją skuteczność podczas walki z konia.

Specjalizacje: Jazda na określonym gatunku zwierzęcia, opieka nad zwierzętami, powożenie, weterynaria, tresura.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Jazda wierzchem; (Umysł) Ocena jakości wierzchowca; (Duch) Tresowanie zwierzęcia.

Przetrwanie

„Na obiad upolowałem askodufela. Przyrządzimy go z ziołami, które rosną na tamtej polance i orzechami z tego drzewa. Do tego napijemy się mleczka, którym są wypełnione — ale uważajcie, idzie do głowy. Wiem, to żaden luksus, ale w końcu jesteśmy w lesie.”

Las jest twoim drugim domem i znakomicie radzisz sobie z dala od cywilizacji, kiedy zdany jesteś wyłącznie na siebie. Wiesz, gdzie zapolować na dany rodzaj zwierząt, potrafisz tropić, zaszyć się w lesie, przeżyć o korzonkach i jagodach, znaleźć wodę pitną i nie gubisz się w guszy. Umiejętność testuje się, gdy bohater pozostawiony zostaje sam na sam z przyrodą – kiedy poluje, rozpala ognisko z mokrego drewna, buduje szałas, szuka wody czy usiłuje przejść na przełaj przez las i nie zgubić się przy tym dokumentnie.

Specjalizacje: Tropienie, przetrwanie w określonym środowisku, wyprawianie skór i futer, wiedza o zwierzętach, wędrowanie.

ROZDZIAŁ 8

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Podkradanie się do zwierzyny; (Umysł) Tropienie; (Duch) Naśladowanie odgłosów zwierzęcia.

Skradanie

„Halo, czy ktoś tu jest? Nie, musiało mi się wydawać. A przysięgłbym, że coś się poruszyło... Hej, gdzie jest dokument, który tu położyłem?!”

Już w dzieciństwie poruszałeś się cicho jak kot i potrafiłeś wykradać cukierki nie budząc podejrzeń niani. Umiesz przemieszczać się bez najmniejszego szmeru, ukryć się nie tylko za firanką czy po prostu nie rzucać się w oczy sprawiając wrażenie, że masz pełne prawo znajdować się w miejscu, w którym przebywasz. Umiejętności używa się za każdym razem, gdy bohater chce uniknąć zauważenia - czy to podczas śledzenia, czy kiedy bawi się w chowanego.

Specjalizacje: Przekradanie się, krycie się, śledzenie, niepozorny wygląd.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Skradanie się; (Umysł) Dostrzeżenie dogodnej kryjówki; (Duch) Udawanie służącego.

Spostrzegawczość

„Cicho! Słyszycie? Od zachodu zbliżają się jeźdźcy. Jak ich przynajmniej czterech i bardzo im się spieszy!”

Każdy potrafi patrzeć i słuchać - ty nauczyłeś się słyszeć i widzieć. Wytrwale ćwiczyłeś swoje zmysły, by nie umykał ci nawet najmniejszy szczegół, dzięki czemu potrafisz jednym rzutem oka ocenić sytuację, wyczuć subtelny zapach perfum damy, która przechodziła korytarzem przed minutą, podsłuchać toczoną przy ciszonym głosie rozmowę czy odróżnić wino znakomite od słabego. Umiejętności tej używa się za każdym razem, gdy bohater ma coś zauważyć lub czegoś wypatruje - lecz nie podczas przeszukiwania, wówczas bowiem stosuje się Śledztwo.

Specjalizacje: Wzrok, Słuch, Dotyk, Węch, Smak.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Wymacanie przedmiotu w ciemności; (Umysł) Dostrzeżenie zbliżających się jeźdźców; (Duch) Podsłuchiwanie.

Szelmostwo

„Widzisz tego tam, Młody? Wygląda na dzianego. To co, ty na niego wpadasz i zaczynasz przeproszać, a ja w tym czasie odcinam mu sakiewkę?”

Trudnisz się tym, co spędza sen z powiek stróżów prawa. Potrafisz rzezać mieszki, otwierać zamki, wiesz jak sfalszować dokument, a jak obraz. Umiesz niepostrzeżenie wykraść bezcenny klejnot, podmienić ważne papiery, opracować skomplikowany plan wielkiego skoku czy dyskretnie wysłać kogoś na tamten świat. Umiejętności tej używa się, gdy bohater kradnie, włamuje się, dokonuje morderstwa czy zajmuje się inną szemraną działalnością - z wyjątkiem kłamstwa, oszukiwania i podawania się za kogoś, kim nie jest, powyższe posiadają bowiem własną umiejętność w Sztukach Socjalnych.

Specjalizacje: Trucizny, fałszerstwo, otwieranie zamków, kradzież kieszonkowa.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Kradzież kieszonkowa; (Umysł) Otwieranie zamków.

Wysportowanie

„Z mapy wynika, że korytarz liczy około pięćdziesięciu metrów. Wypełnia go śmiertelna trucizna, więc nie można zacerpnąć oddechu. W dodatku w połowie ziele rozpadlina, szeroka na jakieś trzy metry — trzeba ją przeskoczyć. Damy radę?”

Starasz się dbać o swoją kondycję fizyczną i utrzymujesz ciało w stałej gotowości. Potrafisz pływać, wspinasz się, biegasz, skaczesz i podciągasz się na drążku, nie dostając przy tym zadyszki. Umiejętności tej używa się, gdy przetestować należy sprawność fizyczną bohatera i sprawdzić, czy przeskoczy szczelinę, wespnie się na mur czy przepłynie przez zalany korytarz na jednym oddechu.

Specjalizacje: Pływanie, wspinaczka, bieg, wstrzymywanie oddechu, uniki.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Bieganie, skakanie, podciąganie się na drążku; (Umysł) Ocena własnych możliwości; (Duch) Pokaz atletyczny.

Żeglowanie

„Żagle bitewne staw! Załoga, do dzieła! Kapitanie, melduję posłusznie, że jesteśmy gotowi do bitwy i że drogę sprzedamy naszą skórę.”

Żeglowanie to sztuka trudna i niebezpieczna, a życie wśród gwiazd, choć nęci romantyzmem, jest w gruncie rzeczy morderczą harówką. To wszystko nie zraża cię jednak i na statkach rzadko bywasz w charakterze pasażera. Potrafisz pracować na żaglach, znasz się na węzłach, umiesz też poprowadzić okręt przez bezmiar przestrzeni i wiesz, kiedy nie należy gwizdać na

UMIEJĘTNOŚCI

poładzie czy którą ręką rozpoczynać buchtowanie lin. Umiejętność ta przydaje się, kiedy bohater zajmuje się czymś związanym z żegluga, z wyjątkiem strzelania z dział (za które odpowiada artyleria) oraz grzebania w napędzie (co pozostaje w gestii meKaniKI).

Specjalizacje: Prace pokładowe, nawigacja, znajomość przesądów, znajomość światów, ciesielka.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Zwijanie żagli; (Umysł) Sterowanie okrętem; (Duch) Dowodzenie załogą.

Sztuki magiczne

Ostatnia grupa zawiera umiejętności, z których korzystają jedynie nieliczni - aby zyskać do nich dostęp bohater musi posiadać Dar posługiwania się magią. Wyjątkiem w tym względzie jest Teoria Dróg, która jest wiedzą teoretyczną i posiadać ją może w zasadzie każdy. Zasady kombinowania tych Umiejętności z Cechami oraz szczegółowy opis ich zastosowania znajdziesz w Rozdziale 20.

Droga <wybierz>

„Przyjacielu, być może jeszcze się nie zorientowałeś, ale masz do czynienia z czarownikiem. Zejdziesz mi z drogi, czy mam cię do tego zmusić?”

To podstawowa umiejętność każdego maga - oznacza stopień twojego wtajemniczenia w arkana sztuki czarodziejskiej. Rodzaj Drogi determinowany jest przez rasę bohatera - nigdy nie może poznać innych Dróg. Do tej Umiejętności nie można wybierać specjalizacji.

Rękawica

„Słyszałeś, że Gnomy nie potrafią posługiwać się magią? No to patrz.”

Niniejsza umiejętność zastępuje Gnomom umiejętności magiczne - tak, jak sama Rękawica rekompensuje ich brak w tym względzie zdolności. Dzięki niej bohater kontroluje magiczną energię, którą za pomocą Rękawicy uwalnia. Szczegóły korzystania z Rękawicy znajdziesz na stronie 314. Do tej umiejętności nie można wybierać specjalizacji.

Ścieżki

„Jak sobie życzysz - zaklęcie będzie działało długo, a jego efekt będzie dość nieprzyjemny. Pozostaje tylko je rzucić. Mocy, przybywaj!”

Umiejętność ta mierzy moc i potencjał czarownika — dzięki niej wiadomo, jak potężne czary rzuca, jak długo utrzymać się może ich efekt czy ile osób na raz jest w stanie zaczarować. Do tej umiejętności nie można wybierać specjalizacji.

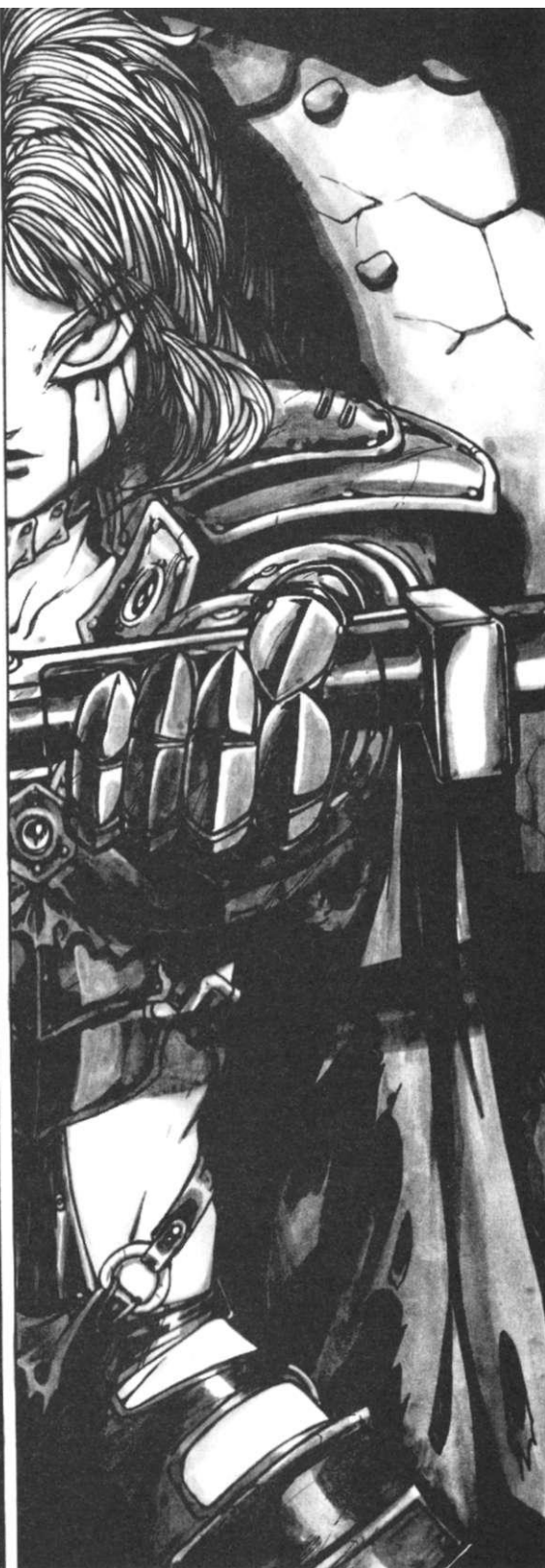
Teoria dróg

„Twierdzi, że nic nie pamięta? To znaczy, że uległ magii Lodowych Elfów. Obawiam się, iż w tej chwili niewiele można poradzić, proszę się jednak nie obawiać - z czasem efekt ustąpi.”

Posiadasz teoretyczne podstawy, niezbędne każdemu czarodziejowi - oraz wszystkim, którzy chcą zrozumieć prawa, jakimi rządzi się magia. Teoria Dróg jest wiedzą teoretyczną, określającą, jak dużo wiesz o magii jako dziedzinie nauki - posiadać ją może zatem każdy, nie tylko czarodziej. Używa się jej zawsze, gdy bohater posługuje się czarem zamkniętym w Kryształach, usiłując stwierdzić, czy gdzieś posłużono się magią czy określić, jaki potencjalny efekt może przynieść moc konkretnego rodzaju.

Specjalizacje: Znajomość dróg magii różnych ras, tworzenie zaklęć, posługiwanie się Kryształami z czarem, badania magiczne.





Rozdział 9

Zalety i Wady

Zalety i Wady to unikatowe, jedyne w swoim rodzaju właściwości, które posiadać może postać. O ile Cechy i Umiejętności determinują zdolności oraz wiedzę bohatera, to właśnie Zalety i Wady czynią go niepowtarzalnym, dodają charakteru i wyróżniają z tłumu. Omawiamy je wspólnie, są bowiem w istocie dość podobne - różnią się wyłącznie tym, że Za-

lety zapewniają bohaterowi dodatkowe korzyści, Wady natomiast sprawiają konkretne trudności, niekiedy wręcz przeciwnie do efektów, które uzyskać można dzięki Zaletom. Dlatego właśnie, choć poniżej znajdziesz dwa odrębne katalogi statystyk tego rodzaju, wszystkie rozważania nad ich mechanicznym i fabularnym zastosowaniem dotyczą obydwu kategorii.

Tu wpisz specjalną właściwość twojej Rasy  Zalety Wł. rasy _____ Rasowa _____ _____ _____ _____	Tu wpisz wybraną rasową zaletę _____	 Wady _____ _____ _____ _____ _____
W liniach wypisz pozostałe Zalety postaci		W liniach wypisz Wady twojej postaci

Potencjał fabularny Zalet i Wad

Spośród wszystkich statystyk postaci Wady i Zalety mają chyba najoczywistszy potencjał fabularny, informują bowiem, co jest w postaci niezwykłego. Dlatego powinienś w pierwszym rzędzie zadbać o to, by każda statystyka tego typu była wyrażenie widoczna w fabularnym opisie postaci - niektóre fragmenty historii bohatera mogą być spowodowane oddziaływaniem któreś z nich, poza tym znakomita większość powinna przejawiać się w wyglądzie. Mało tego - niektóre cechy tego typu determinują zachowanie postaci oraz jej światopogląd, pamiętaj więc, by zaznaczać ich obecność również odgrywając postać.

Zalety oraz Wady mają jeszcze jedno ważne zastosowanie fabularne - są doskonałymi wątkami, które rozwinąć się mogą w scenariusz. Nie zdziw się, jeśli co jakiś czas przygoda lub jakiś jej fragment okaże się inspirowany którąś z Zalet lub Wad bohatera, Mistrz Gry używa ich bowiem często, by wzmocnić twój związek z rozgrywaną właśnie fabułą. Z drugiej strony, pamiętaj, że większość statystyk tego rodzaju jest bardzo potężna, nie bocz się więc, jeśli prowadzący zabroni ci wyboru niektórych z nich. Wie, co robi.

Potencjał mechaniczny Zalet i Wad

Spośród wszystkich statystyk postaci to Zalety i Wady mogą sprawiać najwięcej kłopotu - wszystko przez to, że działają według różnych reguł i uaktywniają się w rozmaitych sytuacjach. Szczęśliwie, masz ich stosunkowo niewiele, naucz się więc dobrze, kiedy możesz je stosować i jak z nich skorzystać. Gdy gracie, to twoim obowiązkiem jest wiedzieć, jak działają twoje współczynniki - jeśli nie jesteś pewien, sprawdź to przed sesją. Analogicznie, jeśli dochodzi do sytuacji, w której twoja Zaleta może zadziałać, sam przypomnij o tym prowadzącemu. On ma na głowie cały świat i nie powinienś wymagać od niego, by pamiętał jeszcze o wszystkich twoich statystykach. Mało tego, jeśli uważasz, że w jakimś momencie powinna zadziałać twoja Wada, a Mistrz o tym zapomniał, zamiast cieszyć się w duchu, dyskretnie się przypomnij. W końcu dostałeś za tę Wadę punkty i uczciwość wymaga, byś swoje odcierpiał.

Zalety i Wady dotyczą rozmaitych sfer funkcjonowania postaci - niektóre modyfikują testy w specyficznej sytuacji, inne oddziałują na Cechy, trzecie znowu mają zastosowanie przede wszystkim fabularne. Dlatego trudno ustalić jednoznaczny klucz, którym powinienś się kierować przy ich wyborze. Naj-

Limity Wad i Zalet



W grach fabularnych przyjmuje się zazwyczaj limity Zalet oraz Wad, które wykupić może postać - nadmierna ilość tych pierwszych destabilizować może bowiem rozgrywkę, przesada w drugich sprawia natomiast, że postaci stają się groteskowe. Radzimy ci zatem wybrać jedną lub więcej z poniższych zasad, regulujących ilość współczynników tego rodzaju.

- **Limit punktowy Wad.** Bohater może posiadać Wady za maksymalną sumę 10 punktów.
- **Limit ilościowy Wad.** Liczba Wad, które posiada Bohater nie może przekroczyć poziomu jego Szczęścia
- **Limit punktowy Zalet.** Zalety wykupywać można wyłącznie za punkty uzyskane dzięki Wadom.
- **Limit ilościowy Zalet.** Liczba Zalet, które posiada bohater, nie może przekroczyć poziomu jego Ducha.
- **Dodatkowe wzmocnienie Zalet.** Każdą Zaletę można wykupić do pięciu razy. Ich efekt kumuluje się.

ZALETY I WADY

Zakazane Zalety

Niektóre Wady i Zalety mogą być bardzo niebezpieczne dla rozgrywki. Dlatego właśnie prowadzący może - w trosce o dobro i równowagę gry - zabronić wybierania niektórych Wad i Zalet. Przy nazwie każdego z opisanych niżej atrybutów znajdziesz kwadracik, identyczny z tym, który znajduje się przy zasadach opcjonalnych. Jeśli jest zaznaczony, znaczy, że Zalety lub Wady nie wolno ci wykupić.

Jeżeli obłożona restrykcją Zaleta umieszczona jest w opisie twojej Funkcji Fabularnej, musisz wybrać drugą pozycję z pary, w której się pojawia. W wypadku, gdy obie Zalety jakiejś Funkcji zostały zaznaczone, wybierz dowolną inną Zaletę wartą tyle samo punktów.

ważniejsze, to zdecydować się na atrybuty zgodnie z koncepcją postaci - ba, podkreślając ją. Niektóre zalety wspomagać mogą ten aspekt bohatera, który ma być jego specjalnością - zwiększają jego szanse podczas walki, czynią go lepszym żeglarzem czy dyplomata. W takiej sytuacji nie wahaj się i wybieraj śmiało to, co podkreśli najmocniejszą stronę bohatera.

Wady postaci pełnią bardzo istotną funkcję - są nie tylko pomocą podczas odgrywania postaci oraz szansą uzyskania dodatkowych punktów, lecz i tym, co czyni bohatera interesującym. Dobierz je zatem tak, by nie obrzydzić sobie postaci i spraw, by dzięki słabym stronom stała się ciekawsza. Zapewne zwrócisz przy tym uwagę na fakt, że niektóre Wady są pozornie niegroźne, nęcą więc darmowymi, nie obciążonymi konsekwencjami punktami. Jeśli chcesz dobierać atrybuty według takiego klucza, twoja wola. Ostrzegamy jednak, że w podręczniku Mistrza Gry szczególnie radzimy, jak radzić sobie z podobnym cwaniactwem.

Wady i Zalety posiadają wprawdzie różny koszt, zaliczają się jednak do czterech grup. Pierwsza z nich warta jest 1 Punkt postaci - takie współczynniki zapewniają drobną korzyść, która doda postaci smaku, zagra jednak tylko w specyficznych sytuacjach. Druga grupa kosztuje (lub zapewnia) 3 punkty i obejmuje Wady i Zalety o dość ogólnym zastosowaniu, będące miłym uzupełnieniem możliwości bohatera. Grupa warta 5 punktów to współczynniki o znaczeniu kluczowym: jeśli je wybierasz, bardzo mocno determinujesz charakter i właściwości postaci. Czwarta wreszcie grupa obejmuje Wady i Zalety o różni-

cowanym koszcie: mogą one zaliczać się do każdej w pozostałych kategorii i samodzielnie możesz zdecydować, czy będą tylko drobnym smaczkiem, czy podstawowym rysem twojego herosa.

Ilość Wad i Zalet, które możesz wykupić, regulowana jest przez zasady alternatywne: zapytaj prowadzącego, na którą opcję się zdecydował. Większość z nich zakłada, że każdą Wadę i Zaletę możesz wybrać tylko raz. Zalety „Dziedzictwo”, którą każda z postaci obowiązkowo otrzymuje za darmo nie wlicza się do żadnych limitów - lecz „Potężne dziedzictwo” i każdą inną związaną z nadmetalowym przedmiotem zaletę, za którą zapłacić musisz punktami, już tak.



ROZDZIAŁ 9

Lista Zalet

Zalety za różną ilość punktów

• Błyskawiczny refleks +1/+3/+5

„I znowu pudło! Doprawdy, twój portret reagowałby szybciej od ciebie!”

Czy to skutkiem wyjątkowej inteligencji i spostrzegawczości, czy wrodzonym instynktom reagujesz na bodźce znacznie szybciej, niż przeciętny zjadacz chleba. Czasem wydaje ci się, że wszyscy wokół ruszają się jak muchy w smole i niekiedy zastanawiasz się, czy nie mógłbyś zarabiać na życie jako cyrkowiec, łapiąc wystrzelone w twój kierunku strzały. Testując Reakcję rzucasz, odpowiednio, jedną, dwiema lub trzema dodatkowymi kośćmi.

• Doskonałe dziedzictwo +1/+3/+5

„Synu, ten pancerz należał do mojego ojca, i do jego ojca. Wykuł go osobiście Ghiraldo Muezzo, największy płatnerz ostatniego stulecia, a ozdobił Archangelico Buonconvento, nadworny rzeźbiarz Czarnoksiężnika. Dziś daję go tobie.”

Nie wszystkie nadmetalowe przedmioty są sobie równe — część wykonali wioskowi kowale dla lokalnych władcy, inne zaś przez lata cyzelowane były w warsztatach największych mistrzów swojego fachu. Twoje dziedzictwo zalicza się do tej drugiej grupy - za każdy poziom tej Zalety jego jakość zwiększona jest, odpowiednio, o 1, 2 lub 3 poziomy. Szczegółowe zasady dotyczące jakości przedmiotów znajdziesz w Rozdziale 15. Zalety tej nie można wybrać dla fokusu.

• Języki obce +1/+3/+5

„Oszalałeś? Wiesz, że właśnie śmiertelnie go znieważyles? Pewnie, takie są efekty, jak zamiast uczyć się języków kupuje się 'Rozmówki z Elfami'. ”

Wycena Wad i Zalet

Wyceniając Wady i Zalety kierowaliśmy się możliwie ogólnymi przesłankami - przyjęliśmy, że w twoim serialu pojawi się trochę walki, trochę dyplomacji i międzygwiezdnej żeglugi. Zdarzają się jednak serie, w których część Wad czy Zalet w ogóle nie zagra. Przygotowując serial Mistrz Gry może zmienić koszt części Wad oraz Zalet - jeśli się na to decyduje, powinien posłużyć się następującymi wytycznymi:

- **Czy Zaleta/Wada jest potężna?** Zastanów się, czy dzięki tej właściwości bohater osiągnie duże korzyści lub poważnie utrudni mu ona życie.

- **Czy Zaleta/Wada jest wszechstronna?** Przemyśl, czy podczas twojej serii ta właściwość zagra w różnych okolicznościach, czy tylko w jednej, ściśle określonej sytuacji.

- **Czy Zaleta/Wada pojawiać się będzie często?** Ustal wreszcie, czy w planowanej serii często dochodzić będzie do sytuacji, w której statystyka zagra, czy też będzie można z niej skorzystać wyłącznie od wielkiego dzwonu.

Jeśli odpowiedziałeś twierdząco na wszystkie trzy pytania, koszt Wady lub Zalety powinien wynosić 5 punktów. W wypadku dwóch odpowiedzi twierdzących, zalicz ją do grupy 3-punktowej. Jeżeli odpowiedziałeś twierdząco tylko raz, niech kosztuje 1 punkt.

Wady i Zalety, które nie są ani potężne, ani wszechstronne, ani nie pojawiają się często nie powinny dawać ani kosztować żadnych punktów. Możesz z powodzeniem zabronić ich wybierania lub rozdawać je za darmo.

ZALETY I WADY

Język wspólny



W większości seriali fantastycznych wszystkie cywilizacje świata porozumiewają się po angielsku. Twój Mistrz Gry może więc przyjąć jedną z poniższych zasad alternatywnych:

Nie istnieje język wspólny. Każda kultura porozumiewa się własnym językiem i jeśli bohater nie posiada odpowiednich Zalet, potrafi komunikować się wyłącznie z rodakami.

Mowa wspólna jest bardzo ograniczona. Choć język wspólny istnieje, można w nim przekazywać wyłącznie najprostsze komunikaty. Gdy bohaterowie go używają, Mistrz Gry może w każdej chwili stwierdzić, że danej informacji nie da się w nim przekazać. Jeśli używasz tej opcji, koszt Zalety Języki obce spada do, odpowiednio 0/+1/+3.

Wszyscy mówią tym samym językiem. Jeśli jednak zdecydujesz się na tę opcję, wszystkie postaci automatycznie porozumiewają się językiem wspólnym, który poziomem skomplikowania nie różni się od pozostałych. Zaleta Języki obce kosztuje w tej sytuacji tylko 1 punkt za opcję wartą w myśl podstawowych zasad 5 punktów.

Jesteś osobą wykształconą i znasz języki obce. Jeden punkt oznacza, że potrafisz porozumiewać się, czytać i pisać w konkretnym, wybranym języku, trzy zapewniają ci znajomość języków wszystkich wielkich ras, przy pięciu potrafisz posługiwać się każdym możliwym językiem — jeśli jest szczególnie egzotyczny lub starożytny, musisz wykonać test Znajomości Wszechświata z Progiem Umysłu i EW ustalonym przez MG, by sprawdzić, czy potrafisz nim władać.

• Majętny +1/+3/+5

„Dobrze, wiem już, że na świecie są tylko trzy egzemplarze tego dzieła, że ilustrowano je ręcznie przed sześciuset laty i że brzegi kart pokryte są prawdziwym złotem. Ale wciąż nie odpowiedziałeś na moje pytanie — ile za nie chcesz?”

Jesteś szczęśliwym posiadaczem niewielkiej fortuny - być może odziedziczyłeś ją po przodkach, może wygrałeś w karty lub zaoszczędziłeś, pieczołowicie składając grosik do grosika. Żyjesz teraz na wysokiej stopie, otaczasz się pięknymi przedmiotami, a wszystko, czym się posługujesz, jest zawsze w najlepszym gatunku. Twoja początkowa gotówka mnożona jest, odpowiednio, przez dwa, trzy lub cztery. Dodatkowo, jeśli wykupiłeś zaletę za 1 punkt, automatycznie uznaje się, że na początku każdej sesji opłaciłeś styl życia „Godziwe warunki” - nie musisz wydawać na to pieniędzy. Jeśli przeznaczyłeś na tę zaletę 3 punk-

ty, uznaje się, że automatycznie opłaciłeś „Dostatek”, w wypadku pięciu punktów - „Bogactwo”. Zasady dotyczące stylu życia znajdziesz w Rozdziale 15.

• Kompan (różny)

„Och, nie musisz się obawiać. Okruszek tylko tak groźnie wygląda — nie zrobi nikomu krzywdy. Przynajmniej, póki mu nie każe.”

Posiadasz wiernego kompana — zwierzę, które wychowałś od małości, skonstruowanego specjalnie dla ciebie golem lub wiernego służącego. Jest lojalny wobec ciebie i, jeśli zajdzie taka potrzeba, gotów narzącać życie w twojej obronie. Wybierając tę zaletę ustal z Mistrzem Gry, kto będzie decydował, co robi twój kompan i wykonywał w jego imieniu testy - niektórzy prowadzący uważają, że skoro towarzysz jest niezależnym tworem o własnej woli, gracz nie może sprawować nad nim pełnej kontroli, inni zaś chętnie przerzucają na barki grającego odpowiedzialność za kolejnego bohatera niezależnego. Koszt i zasady tworzenia takiej postaci znajdują się w podręczniku Mistrza Gry.

• Mściciel +1/+3/+5

„Przebudziłeś się? I pewnie zastanawiasz się, co tu robisz — skępowany w ciemności. Cóż, być może pamiętasz pewnego chłopca, którego rodziców skazałeś na wolną śmierć...”



Kiedys, dawno temu, straszliwie cię skrzywdzono i wspomnienie tamtej chwili dręczy cię po dziś dzień. Co noc budzisz się zlany potem, przeżywając we śnie wciąż od nowa tamtą straszną chwilę - śmierć ukochaną, pożar rodzinnego domu czy utratę rodzowego dziedzictwa - a w uszach bezustannie dźwięczy ci szderczy śmiech tego, kto jest odpowiedzialny za twoje nieszczęście. Nie spocznesz więc, póki nie wyrównasz rachunków. Wybierz krzywdziciela - gdy działasz przeciwko niemu, Efekt Dodatkowy wszystkich twoich testów zwiększony zostaje o 1. Koszt zalety zależny jest od wielkości grupy na której się mścisz: +1 to jedna lub kilka osób (na przykład gang, który zakłócił twój ślub), +3 oznacza organizację (w rodzaju koterii Lodowych Elfów), a +5 cały naród (choćby Imperium Kryształowe).

• Nadmetalowe dziedzictwo 0

„Poznajesz? To miecz mojego ojca, którego ty zabiłeś. Dziś jego broń wymierzy ci sprawiedliwość.”

Tę Zaletę otrzymuje każdy bohater - oznacza ona, że odziedziczył lub w innych okolicznościach wszedł w posiadanie przedmiotu z nadmetalu. Co więcej, to właśnie dzięki Dziedzictwu rezonujesz z niezwykłą substancją i możesz korzystać ze wszystkich jej dobrodziejstw. Jeśli przedmiot, który wybierzesz, jest orężem, zalicza się on do grupy broni ręcznej (patrz Walka, Roz. 17). Jeśli jest zbroją, należy do kategorii średniej. Twoje Dziedzictwo obdarzone jest początkowo jedną Właściwością - patrz „Nadmetal”, Rozdział 13.

• Odporność na trucizny +1/+3/+5

„Który kielich był zatruty? To proste — zatrujęm oba. Tyle, że ja od lat uodporniałem się na ten jad, a tobie zostało jakieś pół godziny życia.”

Nie wszyscy mieszkańcy Znanego Wszechświata lubią narażać się w bezpośredniej walce, a część kultur uznaje truciznę za zupełnie rozsądne rozwiązanie w walce z nieprzyjacielem. Ty od lat szykujesz się do zmagania z kimś takim - przyjmując regularnie niewielkie dawki śmiertelnych trucizn nauczyłeś swój organizm radzić sobie z toksynami. Za każdy poziom tej Zalety Efekt Wymagany testu, który wykonujesz, by zwalczyć truciznę, zmniejsza się o 1.

ZALETY I WADY

• Słynny rodzic +1/+3/+5

„Wejdz, wejdz, moja droga! Naprawdę, jesteś żywym odbiciem matki. Ech, pamiętam, kochałem się w niej kiedyś jak szczeniak... Mniejsza jednak z tym, powiedz, co mogę zrobić dla córki osoby, która ocaliła nasz świat?”

Twój rodzic lub opiekun cieszył się sławą i powszechnym poważaniem, a pamięć o nim wciąż otwiera przed tobą niektóre drzwi. W wypadku kultur, w których nie istnieją zależności rodzinne - na przykład u Lodowych Elfów czy w Zakonach Rycerzy Kryształowych — funkcję rodzica przejmuje na potrzeby tej zalety, mentor, który wprowadził cię w dorosłość. Zaczniј od opracowania sylwetki rodzica - czym się trudnił, jak wyglądasz, i jakie cechy wspólne sprawiają, że tak łatwo cię rozpoznać. Następnie wymyśl, odpowiednio, jeden, dwa lub trzy Słynne Czyny, których dokonał i wpisz je na kartę postaci. Ponadto, twoja startowa Reputacja wzrasta o 1, jeśli wykupiłeś zaletę za 3 punkty lub 2, jeśli kosztowała cię 5 punktów.

• Zmysł równowagi +1/+3/+5

„Przysięgam, panie! Przebiegła po krawędzi dachu, jakby to była podłoga, zeskoczyła z drugiej strony budynku - i zanim tam dobiegliśmy, już jej nie było!”

Być może urodziłeś się na statku lub w twoich żyłach płynie kropla kociej krwi - dość, że potrafisz doskonale balansować ciałem i utrzymywać równowagę. Nie straszny ci chybottliwy pokład żaglowca, bez trudu biegasz po kalenicach dachów i tańczysz na linach — a wszystko dlatego, że dzięki tej Zaletce obniżasz Efekt Wymagany testów związanych z zachowaniem równowagi o, odpowiednio, 1, 2 lub 3. Jeśli EW takiego testu spadnie do zera, znaczy, że nie musisz go wykonywać.

Zalety za 1 punkt

• Atrakcyjny +1

„Inne? To tam były również inne kobiety? Jakoś nie mogę sobie przypomnieć... Za to ta jedna - bracie, śniła mi się całą noc!”

Niczym magnes przyciągasz spojrzenia osób płci przeciwnej, nawet jeśli nie odznaczasz się wyjątkową urodą. Cóż - po prostu masz w sobie to „coś” lub umiesz zachować się w sposób, który sprawia, że pod twymi

ofiarąmi mięknią kolana i wnet gotowe są związać się z tobą nie bacząc na konsekwencje i trudności. Ty zaś możesz cynicznie to wykorzystywać lub zupełnie nie zdawać sobie sprawy ze swego magnetyzmu i dziwić się zastępom adoratorów. Tak czy inaczej, Efekt Wymagany wykonywanych przez ciebie testów Uwodzenia zmniejszony zostaje o 1.

• Bezradny +1

„Och, jak dobrze, że się pan zjawił... Jakoś zupełnie nie mogę poradzić sobie z tym drobiazgiem. Chyba pomoże pan słabej kobiecie?”

Jesteś mistrzem wyzwalania instynktów opiekuńczych u płci przeciwnej - perfekcyjnie grasz bezbronną kobietkę lub biednego misia. Wystarczy, że spojrzysz błagalnie, konspiracyjnym szeptem zapytasz o radę, upuścisz coś czy niegroźnie się skaleczysz, a nawet najbardziej nieczułe serce mięknie. Tę zaletę wykupić możesz tylko, jeśli prowadzący używa zasad nastawienia. Nastawienie osób płci przeciwnej wobec ciebie automatycznie wzrasta o jeden poziom.

• Duelista+1

„Nie ważne, czy zdawałeś sobie sprawę ze znaczenia swoich słów. Obrabiłeś mnie, moją Koterię i mojego Cesarza. Odpowiesz za to jutro o pierwszym brzasku - wybierz broń.”

Wychowałeś się w kulturze, która niezwykle ceni sobie dobre imię, a pojedynki zdarzają się niemal codziennie. Twoi rodzice zadbali, byś od najmłodszych lat uczył się, jak bronić honoru swojego i rodziny, a stary szermierz, który wpajał ci zasady posługiwania się bronią, wyszkolił cię szczególnie dobrze w walce jeden na jednego. Dziś nie wahasz się ani chwili, gdy ktoś rzuci ci rękawicę i bez lęku stajesz na ubitej ziemi, gdy zagrożona jest twoja godność. A że jesteś w tym szczególnie wprawny, kiedy walczysz z pojedynczym przeciwnikiem i poza wami w walce nie bierze udziału nikt inny, Efekt Dodatkowy twoich testów trafienia zwiększony jest o 1.

• Dziecię natury +1

„Zabierz ten bandaż, strasznie mnie pod nim swędzi. Tam, skąd pochodzę mówi się: nie ma takiej rany, której nie wyleczy spokój i kąpiel w borowinach.”

Nigdy nie miałeś zaufania do dusznych szpitali, kolorowych pigułek i przemądrzałych łapiduchów. Nie

ROZDZIAŁ 9

potrafisz wytrzymać w łóżku, a bezustanna troska ze strony pielęgniarki działa ci na nerwy. Wszystko, czego ci trzeba, by wylizać się z ran, to szalas na skraju przyjemnej polanki, czysta woda i spokój. Gdy odpoczywasz na łonie natury, Efekt Wymagany testów zdrowienia spada o 1.

• Muzykalny +1

„A więc czeka nas sąd bogów. O ile dobrze zrozumiałem, albo uda nam się dobyć dźwięk ze świętego rogu, albo te dzikusy nas zjedzą. Na szczęście ten ich róg bardzo przypomina waltornię, na której kiedyś grywałem...”

Posiadasz słuch absolutny, nienaganne wycucie rytmu oraz ogromny talent wokalny. Gdy weźmiesz do ręki instrument muzyczny, natychmiast dobywasz z niego przyjemną melodię, choćbyś widział go po raz pierwszy w życiu i wystarczy ci przez kwadrans obserwować tancerzy, by bez problemu włączyć się w skomplikowane tańce dziwacznych kultur. Efekt Dodatkowy wszystkich testów tańca, śpiewu i gry na instrumencie, które wykonujesz, zwiększa się o 2. Nadto, jeśli używasz zasady specjalizacji, przyjmij że bohater automatycznie specjalizuje się w grze na wszystkich instrumentach.

• Nienaganny gust +1

„Kapelusz z szerokim rondem? Zwariowałeś? Po pierwsze, nie pasuje ci do butów, po drugie, takich rzeczy nie nosi się o tej porze roku.”

Wychowałeś się wśród osób wybrednych i od dziecka odznaczasz się doskonałym gustem - nie zadowala cię byle co. Wiesz, jak ubrać się na bal, a jak do gospody, nie nosisz strojów wykonanych z kiepskich materiałów, wyczuwasz nawet kroplę wody w winie i fałszywą nutkę w rozpisanej na dziesiątki instrumentów symfonii. Efekt Dodatkowy wszystkich wykonywanych przez ciebie testów socjalnych wykonywanych podczas pierwszego spotkania zwiększony zostaje o 1. Niestety, gdy napotkasz tę samą osobę po raz kolejny, Zaleta nie zapewnia ci tej premii. Dodatkowo automatycznie wykrywasz tandetne podróbki - nie można oszukać cię podczas zakupów.

• Niezwykły głos +1

„Co za piękne przedstawienie! Pewnie, troszkę naiwne - ale kiedy główny bohater wygłosił swój monolog, spałam się jak dziecko.”

Twój głos jest szczególnie dźwięczny, donośny i przyjemny dla ucha. Gdy zaczynasz mówić, inni milkną,

by cię posłuchać - niezależnie od tematu, który poruszasz. Kiedy śpiewasz rzewną pieśń, po policzkach słuchaczy ciekną grochowe łzy, a gdy zagrzewasz ich do boju, wnet odpowiadają ci okrzyki pełne werwy. Efekt Dodatkowy wszystkich przeprowadzanych przez ciebie testów związanych z opowiadaniem, śpiewem i dowodzeniem zwiększony zostaje o 1.

• Obrońca +1

„Zostaw tę panią, draniu. I chodź tu — zobaczymy, czy będziesz taki odważny w walce z większym od siebie.” Jesteś do szpiku kości rycerski - nie możesz znieść, gdy komuś, kto nie potrafi się obronić, dzieje się krzywda. Zawsze gotów jesteś stanąć pomiędzy krzywdzicielem, a krzywdzonym, własną piersią zasłonić osobę słabszą i niezdolną do walki lub podjąć rękawicę w czymś imieniu. Wspaniały z ciebie materiał na obrońcę uciśnionych - lub ochroniarza, który za ogromne pieniądze dba o czyjeś bezpieczeństwo. Za każdym razem, gdy podczas walki ochraniaś kogoś, kto samodzielnie nikogo nie atakuje, Efekt Dodatkowy wykonywanych przez ciebie testów trafienia wzrasta o 1.

• Oddany sprawie +1

„Dzisiaj w nocy przekopałem bibliotekę i sądzę, że odkryłem słaby punkt tej bestii. Jeśli wyruszymy natychmiast, trafimy do jej kryjówek przed zmrokiem. Sen? Wyśpię się, jak skończymy.”

Twój żarliwy charakter i niespożyta energia powodują, że kiedy czujesz się naprawdę potrzebny, zdolny jesteś do wielkich wyrzeczeń w imię sprawy. Wszystko, co dotyczy ciebie, odsunięte zostaje wówczas na bok, rezygnujesz ze snu, posiłków, odpoczynku i wszelkich przyjemności byle jak najlepiej wywiązać się z zadania - czuwać przy chorych, strzec kogoś, kto wymaga ochrony czy przeszukiwać starożytne rękopisy w poszukiwaniu wskazówki, która pomoże ocalić świat. Kiedy podejmujesz działanie, które ma na celu dobro innych, nie musisz jeść i spać przez liczbę dni równą Duchowi. Potem jednak musisz odpoczywać przez taki sam okres czasu.

• Sielskie dzieciństwo +1

„Nie powinniśmy przyjmować zaproszenia na kolację! Pamiętam — kiedy byłem mały, niania opowiadała mi historię o człowieku, który jadł jedzenie władcy Agraonu i przykro się to dla niego skończyło.”

ZALETY I WADY

Dorastałeś otoczony dobrobytem, miłością i troską - gdy wracasz dziś myślą do tamtych czasów, pamiętasz je jako pasmo niekończących się harców, zabaw i realizacji zachcianek. Najwyraźniej przypominasz sobie jednak wyczekiwanie z utęsknieniem długie, zimowe wieczory, kiedy twoja siwiuteńka jak gołąbek niania siadywała przy kominku i snuła piękne, niesamowite historie. Słuchałeś ich z zapartym tchem i nawet dziś potrafisz powtórzyć każde słowo opiekunki. Dlatego właśnie możesz wydać punkt Szczęścia, by przypomnieć sobie legendę związaną z jakimś miejscem, rzeczą lub osobą.

• Urodzony kucharz +1

„To było naprawdę wspaniałe. Nie jadłem tak dobrze... W gruncie rzeczy chyba nigdy nie jadłem czegoś tak pysznego. I pomyśleć, że obozujemy na samym środku bagien, a przedwczoraj skończył nam się prowiant. ”

Wystarczy dać ci kociółek, trochę wody i wiązkę trawy, a przygotujesz potrawę godną królewskiego stołu. Znasz się na kuchni rozmaitych kultur, bezbłędnie rozróżniasz wina, potrafisz dobierać przyprawy i pięk-

Jesteś przy tym niewiarygodnie utalentowanym kucharzem - Efekt Dodatkowy wszystkich wykonywanych przez ciebie testów gotowania zwiększony jest o 2. Dodatkowo, możesz smacznie gotować posiadając bardzo ograniczone składniki, w rodzaju suszonego mięsa, wody i ziół.

• Wytrawny pijak +1

„Gospodarzu, jeszcze raz to samo dla mnie i mojego przyjaciela. Ej, Raszid, nie śpij, pijemy dalej!”

Pół życia spędziłeś na rautach, balach i przyjęciach lub szlajając się po karczmach. A że praktyka czyni mistrza, opanowałeś doskonale arkana sztuki spożywania napojów wysokowych. Dzięki tej zalecie zyskujesz kontrolę nad wpływem, jaki wywiera na ciebie alkohol - upijasz się tylko, gdy chcesz. Nadto, precyzyjnie określasz rodzaj, markę i rocznik napitku, potrafisz wskazać źródło jego pochodzenia i sprowadzać naprawdę interesujące drinki.



Zalety za 3 punkty

• Błyskotliwy +3

„Dzisiaj rano, kiedy poszedłem tam, gdzie nawet Imperator chadza bez zbroi, wpadł mi do głowy pewien pomysł...

Co tu dużo mówić - jesteś szalenie inteligentny. Twój umysł pracuje na znacznie wyższych obrotach, wpadasz na niekonwencjonalne rozwiązania, w mgnieniu oka rozwiązujesz skomplikowane zagadki i potrafisz dyktować kilka listów równocześnie. Zapewne jesteś przy tym odrobinę ekscentryczny - cóż to jednak byłby za geniusz, gdyby nie barwiła go kropelka szaleństwa? Gdy wykonujesz test związany z kojarzeniem faktów i myśleniem twórczym (w przypadkach spornych decyduje MG) każda jedynka, którą wyrzucisz podczas testu, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

• Charyzmatyczny +3

„Naprzód, przyjaciele! Przed nami śmierć lub zwycięstwo! Jeśli zwyciężymy, odbierzemy nagrodę jutro, jeśli zaś zginieemy, czeka nas już dzisiaj, w Kryształowym Raju!”

Jest w tobie coś, co sprawia, że ludzie cię słuchają. Być może to szczególny blask twoich oczu, może nieznoszący sprzeciwu tembr głosu lub entuzjazm, który tak łatwo się udziela - niezależnie od powodu, potrafisz porwać za sobą tłum, przekonać opornych do swoich pomysłów i sprawić, by żołnierze poszli za tobą na śmierć. Gdy wykonujesz test związany z wystęпами publicznymi, dowodzeniem lub rzut na trafienie w walce socjalnej, każda jedynka, którą wyrzucisz, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

• Członek Gildii Rękawic +3 (tylko Gnomy)

„Najpierw szlifujemy Kryształ, a potem wprawiamy go tutaj. Następnie, zaciskając dłoni, możemy rzucać czar, który w nim zamknięto.”

Spośród wszystkich ras Znanego Wszechświata, tylko Gnomom los poskąpił zdolności posługiwania się magią - wrodzonego Daru, który posiadają niektórzy przedstawiciele innych narodów. Sprytny ludek poradził sobie jednak z tym ograniczeniem, konstru-

ując słynne Rękawice, umożliwiające wielokrotne wykorzystanie zaklęć, zamkniętych w Kryształach przez Obdarowanych czarowników. Zaletę tę wykupić może wyłącznie Gnom - jeśli się na nią decyduje, otrzymuje, zamiast nadmetalowego Dziedzictwa, Rękawicę. Szczegółowy opis tej Zalety znajdziesz w Rozdziale 21, poświęconym magii.

• Dodatkowe dziedzictwo +3

„Zakon przyodziewa mnie w nadmetalową zbroję i daje mi nadmetalowy oręż. To właśnie przy ich pomocy ukazę ci, jak bardzo błędzisz, heretyku.”

Jesteś niezwykłym szczęściarzem - posiadasz więcej niż jeden rezonujący z tobą nadmetalowy przedmiot. W ten sposób możesz wejść w posiadanie dwóch rodzajów broni, nadmetalowego miecza i zbroi, lub - jeśli jesteś magiem - dodatkowego, obok fokusu, przedmiotu dowolnego rodzaju. Nadliczbowy przedmiot posiada jedną Właściwość, a jeśli jest orężem, zalicza się do broni ręcznej.

• Doskonała pamięć +3

„Na ścianie wymalowany był ptak, podobny do żurawia, stojący na jednej nodze i rozwijający skrzydła. W szponach trzymał okrągły kamień, na którym wypisane były astońskie znaki, a pod nimi gwiazda o siedmiu ramionach. Wiesz, co to znaczy!”

Natura obdarzyła cię fenomenalną pamięcią - często wystarcza ci rzut oka na przedmiot, by potem opisać go z najdrobniejszych szczegółami. Bez trudu zapamiętujesz mapy, nigdy nie zapominasz twarzy, a jeśli coś przeczytałeś, wystarczy, że zamkniesz oczy, by przywołać obraz dokumentu, w którym rzecz zapisało. Pamiętaj jednak, że zapamiętywanie nie jest równoznaczne z rozumieniem i możesz zapamiętywać szyfry czy rebusy, by potem ze szczegółami odtworzyć je w obecności kogoś, kto zdoła sobie z nimi poradzić. W każdej chwili możesz wydać punkt Szczęścia, by zapytać Mistrza Gry o jakiś szczegół czegoś (lub kogoś), co widziałeś albo zająścia, w którym brałeś udział.

• Koleś +3

„Maramujo? Pewnie, że znam Maramujo. Służyliśmy razem na El Deseo, w czasach, kiedy dowodził nim Arias Donayre y Martil, co to awansował później na...”

Spędziłeś wiele czasu wśród przedstawicieli jakiegoś fachu - żołnierzy, marynarzy, żebraków czy czaro-

ZALETY I WADY

dziejów - i do dziś czujesz się w ich towarzystwie jak ryba w wodzie. Potrafisz godzinami rozmawiać o żaglach, narzekać na bosmanów czy dywagować na tematy teoretyczne, dostępne wyłącznie uczonym. Znasz też wszystkie niepisane zasady - wiesz, jak zwracać się do czarodzieja, co przynosi pecha i jak odwrócić zły los, potrafisz śpiewać właściwe piosenki i snuć odpowiednie anegdoty. Fakt, że tak dobrze potrafisz posługiwać się językiem wybranej grupy sprawia, że Efekt Wymagany wszystkich testów podczas interakcji z jej przedstawicielami (wyjąwszy wal-kę) zmniejszony zostaje o 1.

• Końskie zdrowie +3

„Ejże, przecież wczoraj jeszcze leżałaś połamany. I dzisiaj chce ruszać dalej? Niewiarygodne.”

Jesteś osobą o żelaznej kondycji, która potrafi wyli-
zać się szybko z najcięższych nawet obrażeń. Być mo-
że wychowałeś się w warunkach tak twardych, że dro-
biazgi w rodzaju chorób, obrażeń i złamań nie mogły
przeszkadzać ci w pracy, a może wytrzymałość jest
wynikiem zdrowego trybu życia lub wrodzonej od-
porności organizmu. Tak czy inaczej, po każdym uda-
nym Teście Zdrowienia leczysz dodatkową Ranę.

• Mistrz ucieczek +3

„Szybko, za nim! Wbiegł w ten ślepy zaułek! Cholera, chłopcy, gdzie on się podział?”

Jeśli coś ci w życiu naprawdę wychodzi, to ratowa-
nie własnej skóry. Potrafisz pędzić niczym wiatr, na
krótkich dystansach prześcignąć konia i zgubić naj-
ważniejszy nawet patrol, który ruszy twoim śladem.
Gdy jesteś ścigany i uda ci się choć na chwilę zniknąć
z oczu pogoni, możesz wydać punkt Szczęścia, by roz-
płynąć się jak kamfora i ujawnić dopiero, gdy pościg
przestanie ci zagrażać.

• Nieuchwytny +3

*„Gdzie on jest, kobieto!? Wiem, że gdzieś tu się ukrył-
i przysięgam, jak go dopadnę, zabiję!”*

Masz nieopisane szczęście i niewiarygodne wręcz wy-
czucie chwili - szóstym zmysłem wyczuwasz, że za-
raz zostaniesz nakryty i niemal zawsze udaje ci się
ukryć przed wzrokiem postronnych. Nieważne, czy
miejsce, w którym się chowasz, jest do tego wręcz
stworzone, czy też nie ma w nim w zasadzie niczego,
co może zapewnić kryjówkę - kiedy już, już wyda-
je się, że zostaniesz przyłapany gdzieś, gdzie nie po-
winienes przebywać, zawsze okazuje się, że zdążyłeś
w jakiś sposób zniknąć, uwieszając się parapetu, kry-
jąc za otwierającymi właśnie drzwiami, czy zawisając
bez ruchu pod sufitem. Dzięki tej Zalecie możesz
wydać punkt Szczęścia, by automatycznie się ukryć
- pod warunkiem, że w chwili ukrywania nikt cię nie
obserwuje.

• Oczytany +3

*„Tak, jestem pewien, że to nadaje się do jedzenia. Czy-
tałem w 'Dziennikach Rozbitka' o człowieku, który ży-
wił się czymś takim przez bity rok i miał się świetnie.”*

Od dziecka wolałeś towarzystwo książek, niż ludzi. Po-
czątkowo sięgałeś głównie po literaturę piękną i z wy-
piekami na twarzy chłonałeś przygody dzielnych bo-
haterów. Z czasem jednak przerzuciłeś się na książki
cięższego kalibru - kroniki, rozprawy naukowe, tra-
ktaty filozoficzne i relacje z podróży. Oczywiście, nie
pamiętasz wszystkiego - nauczyłeś się jednak dość, by
Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez
ciebie testów związanych z wiedzą obniżał się o 1.



ROZDZIAŁ 9

• Odporność elementalna +3

„Nic mi nie jest. Najwyraźniej jego karabin zasilany jest Kryształem Powietrza - a ja od dziecka jestem uodporniony na magię tego żywiołu.”

Obdarzony jesteś na poły magiczną odpornością na obrażenia elementalne. Oczywiście, wciąż możesz się utopić, spalić lub roztrzaskać o ziemię, spadając z dużej wysokości — lecz już magiczne i nadnaturalne ataki, oparte o któryś z żywiołów, działają na ciebie zdecydowanie słabiej. Wybierz żywioł - ataki elementalne wykonywane przy jego pomocy zadają ci tylko połowę obrażeń (zaokrąglane w dół).

• Pogromca więzów +3

„Przysięgam, panie kapitanie, sprawdziłem pęta dwa razy! I kazałem go skępować najmocniejszym węzłem, jaki znają nasi marynarze! Nie mam pojęcia, jak się z tego wyplątał, ani gdzie się teraz podziewa!”

Ponad wszystko kochasz wolność - a przynajmniej tak tłumaczysz wszystkim fakt, że dzięki niezmiernie giętkim dłoniom oraz szczęśliwym zbiegom okoliczności zawsze udaje ci się wyswobodzić z więzów. W duchu pochlebiasz sobie, że nie upleciono jeszcze sznura, z którego byś się nie urwał, ani kajdan dość ciasnych, by spętać się na dłużej. Dzięki swym umiejętnościom możesz zarabiać na scenie, dając publiczne pokazy - lub mieć pewność, że umkniesz z każdej niewoli. W każdej chwili możesz wydać punkt Szczęścia, by uwolnić skępowane dłonie.

• Pojętny +3

„Bardzo dobrze, Girolamo. Pozostali uczniowie powinni brać z ciebie przykład — ledwie wczoraj pokazałem wam alfabet, a ty już płynnie czytasz.”

Twój chłonny umysł wciąż głodny jest wiedzy - potrafisz uczyć się niezmiernie szybko i z doskonałym efektem. Niezależnie od tego, czy ktoś cię instruuje, czy tylko podpatrujesz lub samodzielnie dochodzisz do wiedzy i umiejętności, bardzo szybko doskonalisz się we wszystkim, czym masz ochotę się zająć. Limit Punktów Doskonalenia, które możesz jednorazowo wydać na podniesienie poziomu Umiejętności zwiększony jest o 2.

• Potężne dziedzictwo +3

„Dwuręczny miecz z nadmetal? Nie sądziłem, że ktoś w ogóle wytwarzał broń tego rodzaju.”

Osobnik, po którym odziedziczyłeś swoją nadmetalową broń nie lubił rozwiązań skromnych oraz subtelnych i wierzył, że w każdej sytuacji warto pójść na całość. Dlatego oręż lub zbroja, który ci zostawił, zalicza się do kategorii ciężkiej. Jeśli twoim nadmetalowym dziedzictwem jest fokus, wprawiony weń Kryształ ma poziom 3.

• Przeznaczony do wielkości +3

„Czasem męczy mnie to całe bohaterstwo. Ale cóż - tak już jest ten Wszechświat urządzony, że jeden podkuwa konie, inny powstrzymuje niewypowiedziane zło.”

Gdy przyszedłeś na świat, na niebie załśniła kometta, nikczemny władca skonał w strasznych mękach, w środku zimy rozkwitły kwiaty, a w dalekim zakątku Wszechświata mnisi od siedmuset lat zajmujący się modłami oraz kontemplacją wpadli w euforię, spalili swój klasztor i poszli między ludzi głosić dobrą nowinę. Jesteś prawdziwym bohaterem i przeznaczenie nie pozwoli ci zginąć marnie, nim wypełnisz misję, do której się urodziłeś. Efekt Wymagany wykonywanych przez ciebie Testów Przetrwania jest zawsze o 1 niższy.

• Przyjaciel zwierząt +3

„Dobry wilczek, miły wilczek... Przestań gryźć mojego kolegę i chodź tutaj... Właśnie tak, bardzo dobrze. Prawda, że urocze zwierzę? Taki wielki pieszczocho.”

Masz doskonałe podejście do zwierząt - instynktownie darzą cię sympatią i zaufaniem. Prawdopodobnie dorastałeś na wsi, od dziecka ucząc się, jak obłaskawiać inwentarz, nie można jednak wykluczyć, że jesteś prawdziwym dzieckiem lasu lub zwyczajnie lubisz i rozumiesz zwierzęta, które w mig twoją sympatię wyczuwają. Efekt Wymagany wszystkich testów związanych z interakcją ze zwierzętami (wyjawszy walkę), które wykonujesz, obniżony zostaje o 1. Ponadto zwierzę nigdy cię nie zaatakuje, o ile go nie sprowokujesz.

• Silna wola +3

„Żaloszne. Sądziłeś, że to wystarczy, by mnie przekabacić? Wracaj do swoich mocodawców i powiedz im, że nigdy nie poprę ich sprawy.”

Jesteś nieporuszony niczym skała - niełatwo sprawić, byś zmienił zdanie lub uległ namowom. Gdy obstajesz przy swoim, wszelkie próby perswazji, przekupstwa, pochlebstwa i pogroźki rozbijają się o pancierz twojej woli niczym fale o wysokie klify. Jeśli chcesz,

ZALETY I WADY

potrafisz być chłodny, gdy inny popadają w rozgoryczkowanie i trwać przy swoim zdaniu w obliczu najsroższych nawet argumentów. Kiedy przeciwnik usiłuje nagiąć twoją wolę - również podczas walki socjalnej — nie przerzuca wyrzuconych jedynek.

• Spozstrzegawczy +3

„Tak, jesteśmy tu sami. Jeśli nie liczyć tego osobnika, nieudolnie skrytego za kotarą ani podsłuchujących po drugiej stronie kominka - doprawdy, szpieg nie powinien kasać.”

Świat jest dla ciebie daleko bogatszy, niż dla innych, dostrzegasz bowiem znacznie więcej. Nie umknie ci ani podejrzany szczegół wyglądu pozornie niewinnego obywatela, ani jadowity robak, który próbuje ukąsić cię, gdy odpoczywasz z głową opartą o siodło, ani nawet kurz na najwyższych półkach biblioteczki, gdzie nie zagląda nawet najbardziej wymagająca pani domu. Efekt Wymagany wszystkich testów spozstrzegawczości, które wykonujesz, zmniejszony zostaje o 1.

• Szczęściarz +3

„Strzała trafiła mnie prosto w pierś - na szczęście, ugodziła wprost w medalion i odbiła się, nie czyniąc mi krzywdy. W chwilę później dach wreszcie się zawalił i przygniótł łucznika. Ja miałem fart - stałem dokładnie pod dziurą w sklepieniu.”

Od dziecka uśmiechało się do ciebie szczęście - gdy nie przygotowałeś się do lekcji, nauczyciel brał wolne, kiedy wspinałeś się na drzewa nie łamały się pod tobą gałęzie i nigdy nie przyłapano cię na kradzieży słodczy. Dorosłeś, a fart wciąż cię nie opuszcza - twoje życie jest wolne od drobnych nieprzyjemności, które uprzykrzają życie innym. Kiedy dodajesz punkt Szczęścia do testu, wybierz jedną kostkę z Puli, którą będziesz rzucać. Jeśli wypadnie na niej jedynka, natychmiast odzyskujesz wydany punkt.

• Trik +3

„Ha! Zobaczmy, jak poradzisz sobie z tym!”

Nauczyciel, który wpajał ci prawidła posługiwania się orężem lub zasady prowadzenia dysputy, nauczył cię kilku sztuczek, których zwykle nie zdradza się początkującym. Potrafisz dzięki temu zaskoczyć przeciwnika niekonwencjonalną techniką walki i znaleźć sposób na najtwardszych nawet wojowników. Zaczynasz grę znając dodatkowy trik.

• Urodziwy +3

„Mówię ci, ależ on był przystojny! Ta burza czarnych włosów, to spojrzenie, róża, powiewająca peleryna... Myślałam o nim przez całą noc. Czemu ci dobrzy nie wyglądają tak zabójczo?”

Należysz do osób o przyjemnej aparycji. Samemu ustal, czy jesteś osobą szczególnie przystojną, obdarzoną harmonijnymi i klasycznymi rysami, czy też jest w tobie coś, co przykuwa uwagę - niezwykle blask oczu, szczególnie atrakcyjna sylwetka, burza lśniących włosów albo ujmująca twarz, która wprawdzie nie jest szczególnie piękna, ale nie sposób przejść wobec niej obojętnie. Dzięki temu właśnie Efekt Dodatkowy wszystkich wykonywanych przez ciebie testów socjalnych zwiększony zostaje o 1.

• Uzdolniony +3

„Radziłbym ci zwrócić uwagę na tego ucznia. Być może nie wyróżnia się dziś niczym szczególnym, ale nos podpowiada mi, że za kilka lat wyrośnie z niego prawdziwy geniusz.”

Jesteś osobą szalenie wszechstronną i obdarzoną ogromnym potencjałem - gdy regularnie nad sobą pracujesz, potrafisz osiągnąć spektakularne efekty. Na razie nie jesteś jeszcze szybszy, mądrzejszy ani silniejszy, niż inni, możesz mieć jednak pewność, że bardzo szybko wybijesz się ponad przeciętność. Limit Punktów Doskonalenia, które możesz jednorazowo wydać na podniesienie poziomu Cechy zwiększony jest o 1.

• Wrodzony talent +3

„Imponujące, imponujące. A potrafisz zrobić tak?”

Na świecie wielu jest wprawnych rzemieślników, kompetentnych szermierzy czy dobrze wykonujących swoją pracę żeglarzy, ale tylko kilku z nich posiada naprawdę wybitny talent. Ty zaliczasz się do tego elitarnego grona - wybrana czynność przychodzi ci z niewymuszoną łatwością, a efekty, które z jej pomocą osiągasz, przypominają o grymas zazdrości wszystkich kształconych w tej samej dziedzinie zawodowców. Decydując się na tę Zaletę, wybierz Umiejętność, która nie należy do grupy Sztuk walki. Gdy ją testujesz, każda jedynka, którą wyrzucisz podczas testu, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

Zalety za 5 punktów

• Błysk geniuszu +5

„Przyznaję, położyłem bestię pierwszym ciosem. Ale to nie do końca moja zasługa — po prostu potwór obrócił się w ostatniej chwili i mój miecz trafił go prosto w oko, dochodząc do mózgu.”

Pozornie niczym się nie wyróżniasz, czasem jednak twoim działaniom zdarza się otrzeć o doskonałość. W tych rzadkich momentach udaje ci się wyprowadzić szczególnie celne pchnięcie, stworzyć naprawdę wybitne dzieło sztuki czy przeprowadzić okręt trasą, której nikomu wcześniej nie udało się przebyć. Po tem moment heroicznego uniesienia mija — i często sam zachodzisz w głowę, jakim cudem udało ci się dokonać rzeczy pozornie niemożliwej. Po wykonaniu testu możesz wydać punkt Szczęścia, by podwoić jego Efekt Dodatkowy.

• Charakterystyczny +5

„Wysoki na jakieś dwa metry, drewniana noga, tatuaż na twarzy, ubrany w stylu astońskim, na plecach dwa dwuręczne miecze, podróżuje na elfim monokyroście? Nie, na pewno go nie widziałem.”

Nie sposób pomylić się z kimś innym - jest w tobie coś, co od razu zapada w pamięć. Być może jesteś szczególnie wysoki, twoje oblicze znaczy znamię lub blizna, odznaczasz się niezwykłymi rysami twarzy, dziwnym kolorem włosów lub niecodziennym strojem. Wyróżniać może cię również zachowanie — wyszukane maniery, hałaśliwy sposób bycia, doskonałe poczucie humoru lub celne, cyniczne uwagi. Niezależnie od powodu, wyróżniasz się tak bardzo, że gdy podnosisz Reputację, płacisz za to tylko połowę Punktów Doskonalenia.

• Dar+5

„Zacna pani, twój syn objawia Dar posługiwania się magią. Wobec tego czuję się w obowiązku oferować swoje usługi jako jego mistrz i nauczyciel.”

Urodziłeś się posiadając cechę, którą czarodzieje określają mianem Daru. Gdy byłeś mały, wokół działy się dziwne rzeczy, rodzice postanowili więc oddać cię do odpowiednich szkół, gdzie twój Dar został oszlifowany, a surowi pedagodzy nauczyli cię, jak z niego korzystać. Dzięki ich wysiłkom jesteś dziś pełnoprawnym czarodziejem, posługującym się magią swojej rasy - zyskujesz dostęp do wszystkich umiejętności

magicznych, a twoje dziedzictwo z nadmetalą to czarodziejski fokus. Szczegóły dotyczące magii znajdziesz w Rozdziale 20. Uwaga! Tej zalety nie mogą posiadać Gnomy.

• Legendarna cecha +5

„Przyznaję, jest dość silny, jak na człowieka. Ale czy zdoła wygiąć tę sztabę, o tak?”

Masz wszelkie predyspozycje by prześcignąć przedstawicieli swojej rasy siłą, geniuszem, charyzmą lub farterem. Na razie nie wyróżniasz się aż tak bardzo z tłumu swoich rodaków, z czasem jednak będą musieli zdejmować na twój widok czapki z szacunkiem. Wykupując tę Zaletę wybierz Cechę - możesz podnieść ją dzięki Doskonaleniu do poziomu 8. Nie możesz wybrać Cechy, będącej mocną stroną twojej rasy, a jeśli wskażesz stronę słabą, Zaleta pozwoli ci podnieść ją do poziomu 7. Legendarną cechę wybrać można tylko jeden raz, nawet jeśli używanie zasad umożliwiających wielokrotne wykupywanie Zalet.

• Liczna rodzina +5

„Nie martwcie się, w tym mieście mieszka mój wujaszek, Pascual. Nie widzieliśmy się wprawdzie od pogrzebu stryjecznej babki Cataliny, ale przecież nie odmówi pomocy swemu ukochanemu siostrzeńcowi i jego druhom.”

Masz więcej krewnych, niż potrafisz spamiętać, a rozłożyste gałęzie twojego drzewa genealogicznego sięgają w każdy zakamarek Wszechświata. Mało tego, twoja rodzina trzyma się razem, widzisz więc ich wszystkich podczas zlotów rodowych oraz podobnych uroczystości. Za każdym razem, gdy przybędziesz do nowego świata możesz poprosić Mistrza Gry, by przetestował twoje Szczęście z Progiem Szczęścia, z Efektem Wymaganym 2. Jeśli test zakończy się powodzeniem, w pobliżu rezyduje któryś z twoich krewniaków - każdy Efekt Dodatkowy oznacza kolejnego członka rodziny. W wypadku ras, które nie posiadają rodzin - jak Lodowe Elfy czy Rycerze Kryształowi - zastęp krewnych przedstawicielami tej samej Koterii czy Zakonu.

• Mistrz improwizacji +5

„To proste — zobaczyłem, że jego chwyt słabnie, więc wykręciłem ostrze, kiedy sparował mój miecz, a broń wypadła mu z ręki. Nie, nikt mnie nigdy tego nie uczył.”

ZALETY I WADY

Potrafisz błyskotliwie improwizować i zawsze w niemal w cudowny sposób wykorzystać nadarzącą się sposobność, czasem udaje ci się więc osiągnąć efekt, do którego inni dążą latami. Mimo braku formalnego treningu potrafisz powtórzyć zaobserwowany cios czy błyskotliwy wywód lub zupełnie nieświadomie wykonać czynność powszechnie uważaną za sprytną sztuczkę, dostępną wyłącznie nielicznym. W każdej chwili możesz wydać punkt Szczęścia, by posłużyć się akcją trikową, której nie posiadasz. Z Zalety tej możesz skorzystać również, gdy wpadasz w Furię.

• Poszukiwacz wrażeń +5

„Rubin Króla Omara? Powiadasz, że trzymają go w skarbcu na szczycie wieży, której dniem i nocą strzeże dwa tuziny wyszkolonych gwardzistów? A samo pomieszczenie najeżone jest pułapkami? Znakomicie, wchodzę w to.”

Twoim żywiołem są nocne eskapady do pilnie strzeżonych miejsc, schadzki z kobietami, których ojcowie i mężowie dysponują całą armią kompetentnych drabów, desperackie ucieczki w ostatniej chwili, walka z przeważającymi siłami i wszystko, co ryzykowne. Choć bezustannie pakujesz się w kłopoty, gwiazdy zdają się nad tobą czuwać. Kiedy wykonujesz test umiejętności w sytuacji, która wiąże się z dużym ryzykiem (w przypadkach spornych rozstrzyga Mistrz Gry) każda jedynka, którą wyrzucisz, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

• Prawdziwy przyjaciel +5

„Pewnie, że cię szukałem. Taki już mam zwyczaj — kiedy mój przyjaciel przepada bez wieści w zupełnie nieznanym mu świecie, ruszam jego tropem. Bo a nuż się beze mnie nie odnajdzie?”

Masz prawdziwego, wiernego i oddanego przyjaciela, który posiada niesamowitą umiejętność zjawiania się w odpowiednim miejscu o właściwym czasie. Pojawia się, kiedy wpadniesz w kłopoty, z radością pomaga ci się z nich wypłatać, wypija z tobą kufelek czy dwa, a potem odchodzi w swoją stronę. Raz na sesję możesz poprosić Mistrza Gry, by wykonał test twojego Szczęścia z Progiem Szczęście, z Efektem Wymagany równym 3. Jeśli test zakończy się powodzeniem, przyjaciel przybędzie ci z pomocą. Efekt Dodatkowy określa szybkość, z jaką się pojawi.

• Siłacz +5

„Zażądałem w zamian tyle złota, ile zdołam udźwignąć. A ten naiwniak, tutejszy król, zgodził się na to bez mrugnienia okiem. No, to czeka go spora niespodzianka.”

Ułomkiem to ty nie jesteś. Cieszysz się ogromną krzepą, nieważne, czy od urodzenia, czy dzięki długim godzinom treningu. Twoją siłę widać zapewne na pierwszy rzut oka, zdradza ją bowiem góra mięśni — możesz jednak należeć do grona osób, które określa się mianem „żyłastych” i nikt nie posądzi cię o szczególną moc w rękach, dopóki mu nie przyłożysz. Efekt Wymagany wszystkich testów związanych z użyciem siły, które wykonujesz (z wyjątkiem testów trafienia) zmniejszony zostaje o 1. Ponadto, gdy walczysz bez broni zadajesz dodatkowo jedno automatyczne Draśnięcie.

• Sokole oko +5

„Widzisz strażnika, tam, na murze? Nie, na lewo od baszty. Ja zastrzelę go z kuszy, a tym w tym czasie przekradniesz się do wejścia. Jak to — za daleko? Zapewniam, wpakuję mu bełt prosto w oko.”

Dzięki kombinacji naturalnego talentu, sokolego wzroku i szalenie pewnej ręki potrafisz niezwykle celnie strzelać. Podczas walki najpewniej czujesz się, gdy trzymasz w dłoni rękojeść wiernego pistoletu, lub kiedy policzek muska ci pierzysko strzały. Trafiasz przecież zawsze tam, gdzie chcesz — i pozbywasz się dzięki temu nieprzyjaciół w sposób bezpieczny, efektywny i higieniczny. Kiedy strzelasz z broni kryształowej, łuków, kusz i podobnego oręża każda jedynka, którą wyrzucisz podczas testu, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

• Sympatyczny +5

„Hej, przyjacielu! Jak miło cię spotkać! Nie widzieliśmy się od tak dawna — opowiadaj, co u ciebie?”

Jesteś osobą, na którą nie można się długo gniewać, a twój ujmujący uśmiech i ciepła osobowość torują ci drogę do każdego serca. Oczywiście, to, jak wykorzystasz swoją ujmującą osobowość zależy wyłącznie od ciebie — pod maską pocziwości może kryć się robaczywe serce, możesz jednak być również dokładnie tym, na kogo wyglądasz — równym gościem, co to każdemu pomoże, każdego wysłucha i z każdym

ROZDZIAŁ 9

się dogada. Gdy wykonujesz test socjalny (również w walce socjalnej) każda jedynka, którą wyrzucisz, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

• Twardziel +5

„Uderz mnie zatem, najmocniej jak potrafisz. Włóż w ten cios całe serce, bo to jedyny, jaki pozwolę ci bezkarnie zadać.”

Wychowałeś się w twardych warunkach, zahartowałeś w boju lub odznaczasz się niezwykłą odpornością, dzięki której nie łatwo cię zranić. Najmocniejsze nawet ciosy kwitujesz lekkim grymasem i wzruszeniem ramion, jesteś też w stanie doprowadzić każdego karta do głębokiego kryzysu zawodowego. Twoje ciało jest twarde niczym dębowe drewno i za każdym razem, gdy otrzymujesz obrażenia, zmniejszają się one o 1 Draśnięcie.

• Urodzony wojownik +5

„Pani, obserwuję przez cały wieczór, z jaką gracją stąpasz po parkiecie. Wybacz mi śmiałość, ale dostrzegam w tobie ogromny talent - czy uczynisz mi zaszczyt i pozwolisz mi uczyć cię szermierki?”

Walczysz, jakbyś urodził się z bronią w ręku - gdy dzierżysz swój wierny miecz czy topór, nie straszny ci żaden przeciwnik. Oręż wydaje się przedłużeniem twojej woli, władasz nim lekko, z polotem, finezją i gracją, której brak niekiedy nawet bardzo doświadczonym wojownikom. Posiadasz szczególne predyspozycje do posługiwania się jakimś rodzajem broni - wybierz go, gdy decydujesz się na tę Zaletę. Gdy się nim posługujesz, każda jedynka, którą wyrzucisz podczas testu, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

• Złotousty +5

„Ależ, panie strażniku! Wysłałem o tej porze, bo doniesiono mi, że mój brat, który mieszka w pobliżu, zapadł na straszliwą chorobę!. Chyba nie zatrzyma pan kobiety, spieszącej do umierającego krewniaka, który poza nią nie ma nikogo na świecie?”

Już od dziecka potrafiłeś wyłgać się z każdej sytuacji, wprawnie zwalając na kogoś winę lub uderzając w płacz. Z wiekiem twoje umiejętności wzrosły jesz-

cze i dziś potrafisz kłamać z szybkością atakującej kobry, byle tylko ocalić skórę. Jesteś przy tym niezmiernie przekonujący - być może potrafisz zawsze wymyślić wiarygodnie kłamstwo, a może umiesz tak namieszać w głowie słuchacza, że gotów jest uwierzyć w każdą bzdurę. Kiedy znajdziesz się w kłopotliwej sytuacji, możesz wydać punkt Szczęścia, by automatycznie przekonać kogoś o swojej dobrej woli i niewinności.

• Zwinne palce +5

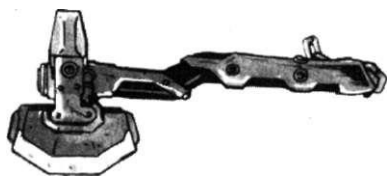
„A to ziarno ryżu, na którym wyryłem cały tekst 'Czynów Aleksandreosa'. Niestety, jeśli spojrzysz przez szkło powiększające, zobaczysz, że niektóre ryciny nie wyglądają tak dobrze, jak bym chciał.”

Masz dłonie prawdziwego artysty, o smukłych, zręcznych palcach - lub przeciwnie, krótkie i pozornie niezgrabne, w rzeczywistości jednak zdolne do ogromnej precyzji. Jako osobnik szczególnie uzdolniony manualnie potrafisz wykonywać czynności wymagające ogromnej dokładności i wyczucia, w rodzaju konstruowania mechanizmów czy rzeźbienia strof poematów w ziarnkach piasku. Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów związanych z czynnościami manualnymi zmniejsza się o 1.

• Zwinny jak łasica +5

„Co za wdzięk, co za gracja, co za zwinność! Doprawdy, przyjacielu, ta dziewczyna marnuje się w trupie cyrkowej. Gdybyś przyjął ją do swojej szkoły tańca, zrobiłaby furorę na dworze.”

Jesteś doskonałym materiałem na tancerza lub lino-skoczka. Poruszasz się ze zwinnością i niewymuszoną gracją, zawsze miękko lądujesz i potrafisz wykonywać salta w powietrzu. W twoich ruchach może czuć się drapieżność tygrysa, możesz też poruszać się płynnie i miękko, niczym górski strumień. Swej gibkości zawdzięczasz fakt, że Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów Ciała, które wiążą się ze zwinnością (poza testami trafienia podczas walki) zmniejszony zostaje o 1.



ZALETY I WADY

Lista Wad

Wady za różną ilość punktów

• Fobia -1/-3/-5

„Nie założę ubrania! Ubranie jest złe. Nigdy nie ufaj nikomu, kto je nosi. Nie wiadomo, co się pod takim ubraniem kryje.”

Dławi cię irracjonalny lęk przed czymś powszechnym i zasadniczo nieszkodliwym - jeśli znajdujesz się w sytuacji, której się obawiasz, lub w pobliżu źródła grozy, pula kostek, którą wykonujesz testy, spada odpowiednio o jeden, dwa lub trzy. Przedmiotem fobii nie może być żadna rzecz spotykana wyłącznie w jednym świecie lub niebyt powszechna: musisz wybrać coś, z czym możesz zetknąć się przy każdej okazji, na przykład ciemność, broń, koronki, magię, podróże gwiazdowymi żaglowcami, Astończyków czy napoje alkoholowe. Ostatnie słowo w kwestii wyboru fobii należy do Mistrza Gry.

• Marne dziedzictwo -1/-3/-5

„Miecz wykuł dla mnie tatko, bo nie mogliśmy sobie pozwolić na kupno gotowego. Przyznaję, płatnerzem to on nie był - ale przynajmniej miał dobre chęci.”

Niektóre przedmioty z nadmetalów wykonywane są przez mistrzów - czasem jednak zdarza się, że bryłka cennej substancji wpada w ręce amatora. Być może wywodziś się z biednej rodziny albo urodziłeś na zapomnianym świecie, w którym najwybitniejszy z kowali nie zostałby nawet czeladnikiem w szanującej się kuźni. W każdym razie, twoje nadmetalowe dziedzictwo jest w najlepszym wypadku kiepskawe. Za każdy poziom tej Wady jakości przedmiotu z nadmetalów, który posiadasz, zmniejszona zostaje odpowiednio o 1, 2 lub 3 poziomy. Informacje na temat jakości ekwipunku znajdziesz w Rozdziale 15. Wady tej nie można wybrać dla fokusu.

• Powolny -1/-3/-5

„Do licha! Ależ mogłem mu podczas dzisiejszego śniadania przygadać! Czemu najlepsze pomysły nachodzą mnie dopiero przed zaśnięciem?”

Szybkość reakcji nie jest twoją najmocniejszą stroną i zanim zorientujesz się w sytuacji na tyle, by coś zrobić, ta zwykle ulega zmianie. Nie potrafisz w związku z tym złapać rzuconego w twoją stronę przedmiotu,

Punkty za Wady?



W procesie tworzenia postaci przyjmujemy, że wybór Wad zapewnia dodatkowe punkty na tworzenie postaci, nie jest to jednak jedyna metoda. Dlatego polecamy zdecydować się na jedno z poniższych rozwiązań:

- **Wady dają punkty.** W myśl tej opcji Wady zapewniają dodatkowe punkty, o których mowa powyżej. Metoda ta pozwala wprawdzie stworzyć wyjścio-wo bardziej zaawansowaną postać, ma jednak tę słabą stronę, że cwani gracze mogą próbować wybierać takie Wady, które przyniosą im punkty, nie sprawią jednak trudności.

- **Wady dają Doskonalenie.** Opcja ta zakłada, że wszystkie Wady warte są podczas tworzenia postaci 0 punktów. Jeśli jednak gracz zdecyduje się na którąś z nich, a ta utrudni mu życie podczas przygody, otrzyma po jej zakończeniu dodatkowe Punkty Doskonalenia. Ich ilość zależy od tego, jak poważnie Wada zaszkodziła bohaterowie - jeśli gracz sam ją wyeksponował by dodać swojej postaci smaczku, dostaje 1 PD. Jeżeli heros nie mógł wykonać ważnej czynności ze względu na Wadę, dostaje dodatkowo 3 PD. Jeśli Wada naraziła jego i jego towarzyszy na śmiertelne niebezpieczeństwo, otrzymuje 5 PD. Podczas jednej sesji możesz otrzymać Doskonalenie za jedną tylko Wadę - nawet, jeśli zagrało kilka z nich, otrzymujesz premię wyłącznie za tę, która odegrała największą rolę.

ROZDZIAŁ 9

zawsze przegapiasz okazję do ciętej riposty, a w walce każesz na siebie czekać. Gdy testujesz Reakcję rzucaś, odpowiednio, jedną, dwiema lub trzema kośćmi mniej. Uwaga! Twoja Reakcja nie może spaść poniżej jednej kości.

• Ubogi -1/-3/-5

„Dwa złote cekiny, mówi pan? A ile kosztuje ten z tyłu? Że niby jest dziurawy? Nie szkodzi, załata się. Biorę.”

Wywodziś się z ubogiej rodziny, przegrałeś wszystko w karty albo rodzice dali ci na drogę nazwisko i garść dobrych rad. Zapewne fakt, że nosisz połatane ubrania, a twój nadmetalowy miecz tkwi w wytartej i pozbawionej ozdób pochwie nieco cię zawstydza – być może jednak idziesz przez życie z podniesionym czołem, nie zważając, że w dziurawych butach chłupie ci woda. Tak, czy inaczej, dzieliś swoje startowe funduje przez, odpowiednio, dwa, trzy lub cztery i taką właśnie kwotę możesz dysponować. Wszystkie posiadane przez ciebie przedmioty są uważane za jeden poziom jakości słabsze, niż w rzeczywistości (nie dotyczy nadmetalowego dziedzictwa). Ponadto, jeśli wybrałeś wariant za 5 punktów, wykupienie stylu życia kosztuje cię dwukrotnie drożej. Uwaga! Nie możesz wziąć wady „Rozbitek”.

• Uzależnienie -1/-3/-5

„Tylko jeden kieliszek! Proszę, przecież mi nie zaszkodzi. Obiecuję, jeden kieliszek i kończę. Macie na to moje słowo.”

Hulaszczy tryb życia lub chęć osiągnięcia sukcesu za wszelką cenę sprawiły, że dziś nie możesz obyć się bez jakiejś substancji. Niezależnie, czy jest to alkohol, lekarstwo czy egzotyczny narkotyk wytwarzany na jednym tylko świecie, jeśli nie przyjmujesz go codziennie, przestajesz przerzucać podczas testów jedynki. Cena Wady zależy od dostępności i ceny substancji – 1 punkt otrzymujesz, jeśli jesteś uzależniony od czegoś niezbyt drogiego i powszechnie dostępnego (na przykład alkoholu). Uzależnienie od rzeczy drogiej lub szalenie egzotycznej warte jest 3 punkty – 5 punktów otrzymasz, jeśli musisz płacić za przedmiot swojego uzależnienia fortunę i w dodatku jest on dostępny tylko w jednym, jedynym świecie.

Wady za 1 punkt

• Brak podzielnej uwagi -1

„Proszę, nie teraz! Widzisz, że jestem zajęty! Więc poproszę ich ode mnie, żeby zaatakowali nas za pół godziny.”

Nie lubisz, kiedy coś odwraca twoją uwagę – a że nie potrafisz jej dzielić, umiesz zajmować się tylko jedną rzeczą naraz. Gdy uciekasz, nie zwracasz uwagi na otoczenie, a jeśli pracujesz nad czymś precyzyjnym, na przykład otwierasz zamek, potrafisz nie zauważyć, że wokół zaczęła się walka. Za każdym razem, kiedy musisz przejmować się kilkoma kwestiami na raz (na przykład atakującym potworem, powoli obniżającym się sufitem sali i taszczeniem ранnego przyjaciela) tracisz jedną kość ze wszystkich testów.



Muzahim ibn Jahim al-Rakaszi

Nie ulega kwestii, że brat Króla Ka-Dis, Muzahim al-Rakaszi, jest obłąkany – zdarzają mu się napady szaleństwa, podczas których zupełnie traci nad sobą panowanie, biega po pałacu i krzyczy w ekstazie, innym znów razem zapomina, kim jest, wymyśla fałszywą tożsamość i przez jakiś czas wierzy w jej prawdziwość. Chcąc zadbać o brata, a jednocześnie pozbyć się go z pałacu, król Harun mianował nieszczęśnika ambasadorem Astonii w Mieście Gnomów, nie uważając tego stanowiska za szczególnie istotne. Rychło okazało się, że pozycja, w której znalazł się szaleniec, jest niezmiernie ważna i władca postanowił odwołać z niej szalonego brata. Wówczas jednak wydarzył się cud – okazało się, że żaden z ambasadorów pozostałych ras przez pięć lat nie zorientował się, iż Muzahim jest obłąkany, co więcej, wszyscy okazali się bardzo go cenić. Tajemnica powodzenia Muzahima pozostaje niewyjaśniona, piastuje jednak wciąż swoje stanowisko, a jego szaleństwo jest pilnie strzeżonym sekretem.

ZALETY I WADY

• Jąkała -1

„U...u...u...waga! Za...za...za...raz za...za...za... wali się sufit!”

Cierpisz na irytującą przypadłość, która sprawia, że za każdym razem, gdy jesteś zdenerwowany, zacinasz się i nie możesz wyksztusić ani słowa. Gdy jesteś rozluźniony, możesz być prawdziwą duszą towarzysztwa - wystarczy jednak odrobina stresu, a zacinasz się na amen. Kiedy chcesz coś - cokolwiek - powiedzieć w wielkim podnieceniu, musisz wykonać test Manipulacji z progiem Ducha o Efekte Wymagającym ustalonym przez Mistrza Gry (1, jeśli sytuacja jest dość spokojna, 3 kiedy w grę wchodzi sprawa życia i śmierci).

• Luki w wykształceniu -1

„I co z tego, że chodziłem do najlepszej szkoły? Zdałem do niej, żeby rwać panienki na szkolnych imprezach! Jasne, że nie wiem, co znaczą ten napis!”

Owszem, rodzice starali się, byś odebrał staranne wykształcenie, ty jednak wagarowałeś lub spałeś na lekcjach. Dziś nie potrafisz przypomnieć sobie nawet twarzy nauczyciela, a choć twoje kajety zapisane są drobnym maczkiem, powtarza się w nich wyłącznie zdanie: „będę pilnie odrabiał zadania”. Niestety, z czasem okazało się, że pozornie nieprzydatna erudycja jest bardzo potrzebna w życiu. Gdy wykonujesz test związany z wiedzą, nie przerywasz jedynek.

• Nieatrakcyjny -1

„Sigismondo? Och, jest uroczy, to naprawdę dobry kolega, taki uczynny i serdeczny. Ale żeby się w nim zakochać? Proszę cię, nie bądź śmieszna.”

Nie musisz być szczególnie nieładny - w gruncie rzeczy możesz być nawet całkiem przystojny. Co z tego, skoro jesteś osobą wyzutą z seksapilu, która dziesiątki razy słyszała już, że jest doskonałym przyjacielem. Efekt Wymagany testów uwodzenia, które wykonujesz, wzrasta o 2.

• Niemuzykalny -1

„Nie znoszę, kiedy orkiestra tak hałasuje. Nie wiem, co was w tym tak podnieca — moim zdaniem muzyka to tylko przeszkoda dla konwersacji.”

Nie jesteś w stanie rozpoznać melodii hymnu własnego państwa. Muzyka taneczna, przy której tak chętnie bawią się twoi rówieśnicy to dla ciebie nieznośny

hałas. Na gitarze, owszem, grywasz, lecz niechętnie - karty się ślizgają. Automatycznie nie udają ci się wszystkie testy śpiewu, tańca i gry na instrumentach.

• Niestawny rodzic -1

„A, syn Szkarłatnego Connora. Znałem dobrze twojego ojca, och, jak bardzo dobrze... Wiem, czego można spodziewać się po jego potomku. Straż, pojąć ich!”

Twój rodzic, opiekun lub nauczyciel był niestawnym łotrem - i choć się w niego nie wdałeś, wszyscy zdają się podejrzewać cię o jak najgorsze inklinacje. Przez lata starałeś się zaprzeczyć złej opinii, w końcu jednak uznałeś, że daleko łatwiej nie przyznawać się do nikczemnego rodzica. Niestety, jesteś do niego diabło podobny i co rusz trafiasz na kogoś, komu twój rodziciel wyrządził jakąś krzywdę. Rozpoczynasz grę, posiadając na koncie dwa negatywne Słynne Czyny.

• Osobisty wróg -1

„Fergal Mac Diunn! Znowu się spotykamy. Tym razem jednak biorę cały Wszechświat na świadka, że nie ujdiesz z życiem.”

Jesteś szczęśliwym posiadaczem oddanego, osobistego wroga, na dodatek obdarzonego niesamowitym talentem pojawiania się w najmniej odpowiednim momencie. Osobnik ów zrobi wszystko, by pomieszać ci szyki - przekupi twoich służących, wyzwie cię na pojedynek, zniszczy przedmiot, którego szukasz czy publicznie cię zelży. Twój Mistrz Gry już dobrze wie, co z nim robić - twoim zdaniem jest tylko ustalić, w jakich okolicznościach obdarzył cię tak szczególnym uczuciem i do czego konkretnie zmierza: czy chce cię zabić, czy wystarczy mu, na przykład, publiczne upokorzenie.

• Słaba głowa -1

„Gosssspodarzu, jeszcze raz to samo... Pyszniejszy jest ten poncz, niech mnie, wypiję drugi kubek. A potem zaśpiemy.”

Wystarczy, że lody są podlane rumem - i od razu chcesz się śpiewać. Zazwyczaj unikasz alkoholu i kiedy ci jakiś czas zdarza ci się napić, ma to zawsze opłakane skutki - lub przeciwnie, uwielbiasz stan upojenia i cieszy cię, że chwiać się zaczynasz już po pierwszym kufelku. Automatycznie nie udają ci się wszystkie testy związane z upojeniem.



Dzieci Przeklętego Kniazia

Według legendy, Wszewołod Izasławic był ostatnim kniazem Pospolitych Elfów i to właśnie on toczył ostatnią, przegraną wojnę z władcą Lodowych Elfów Alexandresem. Gdy ruszał do bitwy, która miała zadecydować o losie jego ludu, jego żona była przy nadziei. Opuszczając dwór, Wszewołod klął się na wszystko, co święte, że powróci – jednak dokładnie w chwili, gdy narodził się jego syn, Alexandreas zadał mu śmiertelny cios, decydując tym samym o wyniku wojny i skazując naród Wszewołoda na tysiącletnia niewoli.

Ród Izasławiców istnieje po dziś dzień, ciąży jednak na nim przerażająca klątwa, będąca wynikiem pochopnych słów nieszczęsnego kniazia. Wiadomo, że wszyscy wywodzący się z niego mężczyźni są urodziwi, zdolni i niezmiernie charyzmatyczni, odznaczają się też białymi włosami. Niestety, pisane im jest umrzeć w chwili, gdy ich nowo narodzony syn po raz pierwszy zaczepnie powietrza. Nieszczęśni potomkowie buńczucznego króla żyją więc w cieniu okrutnego wyboru – mogą poświęcić życie dla przedłużenia linii, lub żyć długo, wiedząc że wraz z nimi umrze ród.

• Ścigany -1

„Popatrz, tu też ktoś porozklejał plakaty z twoją podobizną. Musisz być naprawdę sławny. Co tam jest napisane? Poszukiwany żywy lub martwy?”

Ciąży na tobie wyrok śmierci — sam określ, czy wydany słusznie i opisz sytuację, która doprowadziła do skazania cię. Być może faktycznie popełniłeś ohydny zbrodnie, może jednak wszystko to jest wynikiem tragicznego zbiegu okoliczności lub ponurej intrygi twych wrogów. Niezależnie od przyczyn, nie możesz wrócić do ojczyzny i za każdym razem, gdy przybywasz do nowego świata. Mistrz Gry rzuca jedną kością. Jeśli wyrzuci 4 lub mniej, znaczy, że łowcy głów dotarli ram wcześniej i już na ciebie czekają...

• Śmieszny akcent -1

„Co się śmiejesz, kolesko? Bohatera żeś nie widział? A może ciś pseskadza? No, goj, abo zamilc.”

Niektórzy twierdzą, że śmiesznie się wysławiasz, ty jednak nigdy tego nie zauważyłeś - mówisz, jak cię tatko nauczył. Inna sprawa, że kiedy po raz pierwszy opuściłeś miejsce zamieszkania i pojechałeś do stolicy, twoi rodacy pytali, z jakiego świata pochodzisz. Niezależnie od tego, czy twój akcent zdradza prowincjusza, czy afektowanego arystokratę, Efekt Wymagany testów socjalnych, które wykonujesz poza rodzinnym światem wzrasta o 1.

• Uczulony -1

„Kto tu wpuścił tego puszaka? Nie wiesz, że... khe, khe, khe...”

Masz nieszczęście zaliczać się do szeregów alergików. Wybierz substancję — gdy znajduje się w pobliżu kichasz, dławisz się, twoją skórę pokrywają bąble i nie przerywasz jedynek podczas testów. Nie możesz uczulić się na substancję występującą wyłącznie w jednym świecie lub niezbyt powszechną — musisz wybierać spośród rzeczy w rodzaju cukru, soli, metalu, pyłków wszystkich kwiatów, sierści wszystkich puszystych zwierząt i podobnych. Ostatnie słowo w kwestii wyboru substancji uczulającej ma zawsze Mistrz Gry.

• Wrażliwy na zimno/gorąco -1

„Do licha, co za ziąb! Nie wiem, jak wy znosicie takie zimy... Co? Tak wygląda wasze lato?!”

Wychowałeś się w szczególnie gorącym lub zimnym miejscu i stąd bierze się twoja wrażliwość na, odpowiednio, mróz lub upał. Nie pomagają noszenie futrzanej szuby ani przewiewna koszula i korkowy kapelusz: kiedy jest ci za ciepło lub zbyt zimno tracisz kość ze wszystkich testów.

• Wstydlive pochodzenie -1

„Nieważne, skąd pochodzę. Nie będziemy o tym rozmawiać. Liczy się przecież tu i teraz, prawda?”

ZALETY I WADY

Nie lubisz mówić o swojej przeszłości - i masz po temu bardzo dobre powody. Być może jesteś bękartem, dzieckiem kogoś uważanego za obłąkańca, może wychowałeś się na ulicy lub spędziłeś kilka lat w więzieniu. W każdym razie, jeśli twój sekret się wyda, Efekt Wymagany wszystkich testów socjalnych (wyjąwszy walkę socjalną) w kontaktach ze znajacymi twoją tajemnicę wzrasta o 1.

• Zapominalski -1

„Dobrze, szybko, póki jest nieprzytomny - musimy wlać mu do ust zawartość kryształowej buteleczki. Zaraz, zaraz, gdzie ja ją wsadziłem?”

Jesteś osobą niewiarygodnie wręcz roztargnioną i pewnego dnia zapomnisz własnej głowy. Za każdym razem gdy chcesz użyć przedmiotu ze swojego ekwipunku, musisz wykonać test Szczęścia z Progiem Szczęścia o Efekcie Wymagany 2. Jeśli zakończy się fiaskiem, okazuje się, że gdzieś zapodziałeś potrzebą rzecz - zostawiłeś na poprzednim postoju, porzuciłeś, ale nie pamiętasz komu i tak dalej. Nie zdara ci się nas szczęście zapominać nadmetalowego dziedzictwa.

• Zły gust -1

„Prawda, że piękny? Urzekł mnie zwłaszcza ten wielki, czerwony kamień, który złotnik w niego wprawił. Świetnie współgra z moją ulubioną różową koszulą w niedźwiedzie i turkusowym kubrakiem.”

Zawsze ubierasz się z klasą — uwielbiasz złote łańcuchy na gołej klatce, połączenia różu i turkus, gustowne pierścienie z wielkimi oczkami i tak dalej. Posiadasz zupełnie nieprawdopodobny dar tworzenia absurdalnych i groteskowych połączeń kolorystycznych oraz doborania nie pasujących do siebie dodatków - i szalenie liberalne poczucie smaku, które takie rzeczy dopuszcza. Jakkolwiek byś się zatem nie wystroił, i tak wyglądasz komicznie - Efekt Dodatkowy wszystkich wykonywanych przez ciebie testów socjalnych wykonywanych podczas pierwszego spotkania zmniejszony zostaje o 1. Szczęśliwie, gdy napotkasz tę samą osobę po raz kolejny, Wada nie modyfikuje wyników testów.

Wady za 3 punkty

• Antytalent -3

„Po co rzuciłeś mi ten pistolet? Co ja niby miałem z nim zrobić? Przecież wiesz, że nie mam pojęcia, jak się z tego strzela - a kiedy nas mordują, nie mam głowy, żeby się uczyć.”

Bywają ludzie niezbyt uzdolnieni w jakimś kierunku — ale ty jesteś prawdziwym antytalentem. I wcale nie znaczy to, że jakaś czynność wychodzi ci kiepsko, jesteś bowiem do tego stopnia pozbawiony uzdolnień, że nie potrafisz się nawet do niej zabrać — gdy sytuacja cię do tego przymusza, stajesz bezradny, kompletnie nie wiedząc, co robić. Wybierz Umiejętność, którą posiadasz na minimum 3 poziomie. Aby wykonać jej test - niezależnie od okoliczności - musisz wydać punkt Szczęścia.

• Brudas -3

„Być może faktycznie trudno przebywać z nim w jednym pomieszczeniu. Ale pamiętaj, że schludność nie jest najważniejszą cechą, której oczekujemy od zwiadowcy.”

Niezależnie, jak często się myjesz, chodzisz wiecznie brudny i poplamiony. Być może prześladowa cię uporczywy pech albo wyniosłeś z domu wstręt do mydła i masz zwyczaj myć się tylko z okazji nowego roku. Tak, czy inaczej, nieestetycznie wyglądasz, nieładnie pachniesz i strach podać ci rękę, by jej nie ubrudzić. Efekt Dodatkowy testów socjalnych (wyjąwszy walkę socjalną), które wykonujesz spada o 2. Jeśli test dotyczy interakcji z Astończykiem, Efekt Dodatkowy spada o 4.

• Choroba gwiezdna -3

„Och, czy ten rejs nigdy się nie skończy? Mój żołądek zachowuje się, jakby poszedł na tańce. Czy długo jeszcze będę musiał tak cierpieć?”

Spośród wszystkich rzeczy na świecie najbardziej nienawidzisz międzygwiazdnej żeglugi. Kiedy tylko trafiasz na pokład okrętu, natychmiast zaczyna cię mdlić i kręci ci się w głowie. Nieważne, czy leżysz na koi, czy starasz się wpatrywać w gwiazdy dookoła - i tak prędzej czy później musisz przechylić się przez reling i przez długie godziny podziwiać Przestrzeń pod wami. Gdy jesteś na statku nie przerzucasz jedynek podczas wykonywania testów.

ROZDZIAŁ 9

• Domator -3

„Jak to — nie podajecie tu bastafinków? To co mam zjeść na obiad? W dodatku muszę poskarżyć się na warunki w pokoju — w nocy było strasznie gorąco, a pościel jest żółtawa. W domu zawsze śpię w białej pościeli.”

Szczerze wierzysz, że wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej - i kiedy zmuszony jesteś podróżować, czujesz się zagubiony i rozdrażniony. Nie lubisz nowych miejsc, źle śpisz w nieznanym otoczeniu, denerwują cię cudzoziemcy, a dziwaczne jedzenie przyrządzane podejrzanym sposobem w paskudnych, zagranicznych knajpkach staje ci w gardle. Kiedy po raz pierwszy trafiasz w nowe miejsce, nie przerzucasz jedynek podczas testów.

• Dziwaczny wygląd -3

„W jego wyglądzie było coś niepokojącego. Nie chodzi o to, że był brzydki, czy coś w tym rodzaju, nie odznaczał się też szczególną urodą. Ale na jego widok aż przeszły mnie ciarki — zupełnie nie wiem, dlaczego.”

Nie chodzi o to, że jesteś szpetny, jest jednak w tobie coś, co odróżnia cię od innych i sprawia, że każdy czuje się nieswojo w twoim towarzystwie. Być może jesteś po prostu brzydki, a twoją twarz znaczą pryszczki i znamiona - może jednak jesteś wręcz nieludzko piękny, a twoja idealnie symetryczna twarz wzbudza nie tyle podziw, co zabobonny lęk. Może też chodzić o coś daleko subtelniejszego - na przykład różnobarwne oczy, fakt, że nigdy się nie uśmiechasz lub że nie rzucaś cienia. Efekt Wymagany wszystkich testów socjalnych, które wykonujesz podczas interakcji z osobami, które nie przywykły do twojego wyglądu oraz wszystkich testów uwodzenia wzrasta w twoim przypadku o 1.

• Gapa -3

„Oddział Rycerzy Kryształowych? Nie zauważyłem. Chociaż, w gruncie rzeczy, ktoś musiał zostawić te ślady całkiem niedawno, chyba na mojej warcie...”

Potrafisz przegapić żaglowiec, przelatujący tuż przed twoim nosem. Twojej uwadze umykają wszelkie detale i subtelnosci, nie nadajesz się na tropiciela, a dowód rzeczowy znalazłbyś tylko pod warunkiem, że najpierw byś się o niego potknął. Gdy wykonujesz test spostrzegawczości, nie przerzucasz jedynek.

• Grubianin -3

„Dziendoberek, panie królu! Jak zdrowko? Jakbym ja, kurde, mieszkał w takiej chacie, jadł takie żarełko, bym złego słowa nie powiedział. A właśnie, nie szkodzi, że przeszkadzam w śniadanku?”

Twoi rodzice nie wpoili ci zasad dobrego wychowania - nic dziwnego, że wyrosłeś na osobę kompletnie wyzutą z manier, niewrażliwą i gruboskórną. Nie dość, że nie potrafisz zachować się przy stole, to zawsze udaje ci się strzelić niewybrednym żartem w towarzystwie dam, obrazić kogoś nieprzemyślaną wypowiedzią czy wzbudzić sensację strojem, grubiańskim komentarzem lub ochryplym rechotem, którym wybuchasz w środku eleganckiego przyjęcia. Podczas testów socjalnych (wyjawszy walkę socjalną) nie przerzucasz wyrzuconych jedynek.

• Kiepska koordynacja -3

„No dobrze, przynajmniej, to był niezły strzał. Ale tak na prawdę celowałem w tego drugiego.”

Masz wprawdzie dobry wzrok i całkiem pewną rękę, coś jest jednak nie tak z ich koordynacją - nigdy nie trafiasz tam, gdzie celowałeś. Nie potrafisz ani rzucić do celu, ani doń strzelić i żywisz wcale uzasadnione obawy, że nie sprawdziłbyś się też jako artylerzysta. Gdy wykonujesz test wymagający celności - na przykład z czegoś strzelasz - nie przerzucasz wyrzuconych jedynek.

• Nieprzyjacieli zwierząt -3

„Niemożliwe. To bardzo spokojny zwierzak. Pani przyjacieli musiał go jakoś sprowokować — może próbował zabrać mu jedzenie?”

Z jakiegoś powodu zwierzęta odczuwają wobec ciebie instynktowną niechęć. Być może bierze się ona z rzeczy, na które nie masz wpływu, na przykład zapachu, możliwe jednak, że jest reakcją na twoją wobec nich odrazę lub strach. Tak czy inaczej, możesz zapomnieć o karierze dżokeja lub powożeniu psim zaprzęgiem. Gdy wykonujesz test związany z przedstawicielami świata zwierząt, nie przerzucasz jedynek. Co gorsza, agresywne zwierzęta zawsze rzucają się w pierwszej kolejności na ciebie.

ZALETY I WADY

• Nieskomplikowany -3

"Ahgun będzie bić."

Jesteś osobą o prostej, choć wyrazistej osobowości. Twoje życie wewnętrzne nie należy do szczególnie zajmujących i wystarczy spędzić w twoim towarzystwie godzinę, by poznać cię na wylot. Posiadasz w związku z tym tylko dwie cechy charakteru.

• Niewiarygodny -3

"Ludzie! Ludzie! Na naszą wioskę maszerują Rycerze Kryształowi, są za tamtym wzgórzem! Do bronii! Hej, czemu nikt nie reaguje?"

Choćbyś mówił najczystszą prawdę wszyscy i tak uważają, że kłamiesz - być może bierze się to ze sposobu, w jaki wykrzywasz twarz albo z nerwowego tików powieki. Możliwe też, że pracowicie wyrobiłeś sobie reputację notorycznego oszusta, więc każdy na wszelki wypadek wątpić będzie w to, co mówisz. Nie pomoże bicie się w piersi, szczere łyż ani błagania - Efekt Wymagany wszystkich testów Przekonywania, które wykonujesz, wzrasta o 2.

• Nikt ważny -3

"Nie, za nic w świecie! Znowu zaciągniecie mnie na jakąś głupią przygodę, z której wy wróćcie w glorię, obładowani skarbami, a ja cały w bandażach!"

Święcie wierzysz, że nie jesteś nikim ważnym i nie tobie pisane są wielkie czyny. Czasem z zazdrością patrzysz na przyjaciół, którzy dokonują heroicznych wyczynów i w głębi serca skrywasz przekonanie, że rzeczy, które im uchodzą na sucho ty przypląciłyś ciężkim kalectwem. I, jakby na potwierdzenie twoich przekonań, za każdym razem, gdy się wychylisz, dzieje się coś przykrego. Efekt Wymagany Testów Przetrawiania, które wykonujesz, wzrasta o 2.

• Odludek -3

"Odejdźcie i zostawcie mnie w spokoju. Zostałem pustelnikiem właśnie po to, żeby uciec od takich, jak wy!"

Nigdy nie przepadałeś za innymi, drażni cię gwar głosów, nie lubisz tłoku i nie znosisz, kiedy ktoś patrzy ci na ręce. Do szalu doprowadzają cię mądre rady i sugestie, jak masz zrobić coś, na czym się przecież znasz, nienawidzisz niezobowiązująco gawędzić, a próby pracy w grupie zawsze kończą się w twoim wypadku karczemną awanturą. Nie możesz korzystać z zasad współpracy ani grupowej walki z jednym przeciwnikiem.

• Prostaczek -3

"Pewnie, wiem wszystko o Lodowych Elfach. To te ogołniste potworki, które żyją na pustyniach i uważają, że Kryształ jest święty, tak?"

Nigdy do końca nie zrozumiałeś, na co mogliby ci się przydać nauczyciele i książki. Lekcje zawsze wydawały ci się nudne i wolałeś całymi dniami uganiać się z kolegami, nigdy nie splamiłeś się odrobieniem pracy domowej, a kiedy czytasz, poruszasz ustami. Wada ta może być wynikiem twoich skłonności lub warunków, w których się wychowałeś - jeśli jesteś, na przykład, synem owdowiałego smolarza. Efekt Wymagany wszystkich testów wiedzy, które wykonujesz, wzrasta o 1.

• Obżartuch -3

"Tak, to było całkiem niezłe. Zakąska — prima sort, zupa też niczego sobie, ale ta pieczeń! Kruchutka, aromatyczna, świetnie korespondująca z ciężkim tortem, podanym na deser. Wszystko to naprawdę rozbudziło mój apetyt. Chętnie bym coś przegryzł."

Nie, nie jesteś gruby. Po prostu lubisz dobrze zjeść, a kiedy już jesz, to za trzech - całe szczęście, że nie widać po tobie zbędnych kilogramów. Jeśli przez sześć godzin nie najesz się do syta, podczas testów nie przerucasz jedynek - myślisz wyłącznie o jedzeniu. Nadto, zawsze burczy ci wtedy w brzuchu, oczywiście w najmniej odpowiednich momentach.

• Słaba wola -3

"Mówił tak przekonująco, że byłam gotowa się zgodzić. Ale po rozmowie z tobą... Sama już nie wiem, może on jednak nie ma racji?"

Łatwo cię przekabacić, szybko ulegasz wpływom i właściwie nigdy nie masz własnego zdania. Być może wynika to z potrzeby akceptacji, a może tak łatwo zapalas się do wszystkiego, że każdy pomysł wydaje ci się znakomity. W związku z tym jesteś ulubionym klientem domokrażców i najlepszym przyjacielem misjonarzy. Gdy przeciwnik usiłuje nagiąć twoją wolę - również podczas walki socjalnej - Efekt Wymagany testów, które wykonuje, spada o 1.

• Słabość elementalna -3

"Całe szczęście, tylko nas drasnął, prawda, Conall? Hej, Conall, co ci jest? Żyjesz?"

ROZDZIAŁ 9

Jesteś osobą szczególnie podatną na obrażenia elementalne. Szczęśliwie, nie zwiększa to twojej wrażliwości na obrażenia zadawane przez spadające kamienie, nie zajmujesz się łatwiej ogniem ani nie topisz, gdy tylko znajdziesz pod wodą — lecz magiczne i nadnaturalne obrażenia związane z żywiołami to już zupełnie inna para kaloszy. Wybierz żywioł - ataki elementalne wykonywane przy jego pomocy zadają ci dwa razy więcej obrażeń.

• Ubogie dziedzictwo -3

„Łotrze, drzyj przed Ostrzem Błyskawic! Dobrze brzmi? Nie jestem pewien, czy to najlepsza nazwa dla stylu-tu. ..”

Osobnik, który przekazał ci swoją nadmetalową broń znajdował upodobanie w przedmiotach subtelnych i nie rzucających się w oczy lub był zwyczajnie skąpy. Możliwe też, że jako któreś z kolei dziecko musisz zadawać się ochłapami spadku po bohaterskim ojcu. Twoja nadmetalowa broń lub zbroja, choćby nie wiedzieć jak pięknie zrobiona i kunsztownie wykonana, należy do grupy lekkiej. Jeśli twoim dziedzictwem jest fokus, wprawiony weń Kryształ ma zaledwie poziom 1.

• Uprzedzony -3

„Wszyscy wysoko urodzeni są tacy sami. Zgraja nierobów, pasażerów, którzy żyją z naszej ciężkiej pracy. Nic, tylko bale, przyjęcia, stroje - a ty, obywatelu, pracuj od świtu do nocy, i tak zabierzemy ci pieniądze. Mówię ci, będzie z tego rewolucja.”

Od dziecka darzysz niechęcią jakąś grupę zawodową lub społeczną, czy to z powodu wyniesionych

z domu uprzedzeń, czy dlatego, że zawdzięczasz im paskudne wspomnienia. Nieważne, czy będą to marynarze, żebracy, arystokraci czy czarodzieje - nie potrafisz zachowywać się w ich towarzystwie swobodnie i z trudem opanowujesz okazywanie im jawnej niechęci. Efekty Wymagane wszystkich testów społecznych (wyjawszy walkę) podczas kontaktów z przedstawicielami tej grupy wzrastają o 1.

• Wstręt do walki -3

*„Nie uważam przemocy za żadne rozwiązanie. Pano-
wie, odłóżcie te pałki i porozmawiajmy jak dorośli.”*

Brzydzisz się przemocą, unikasz brutalności i wiesz, że wszyscy powinni żyć w przyjaźni — albo nie znosisz brudzenia rąk, a nad walkę przedkładasz nikczemną intrygę. W związku z tym nie poświęcasz szczególnej uwagi treningowi bojowemu i gdybyś był zmuszony walczyć, z trudem przysłoby ci ustalenie, za który koniec trzyma się miecz. Niezależnie od jego przyczyn, twój wstręt do bezpośredniego starcia sprawia, że podczas walki nie przerucasz wyrzucenych jedynek.

Wady za 5 punktów

• Brak dziedzictwa -5

„Sądzisz, że ktoś, kto nie rezonuje z nadmetalem nie może być bohaterem? Przyznaję, muszę starać się dwa razy bardziej — ale, u licha, i mnie się wreszcie uda!”

Od pozostałych bohaterów odróżnia cię fakt, że sam bohaterem nie jesteś. Nie dość, że nie posiadasz przed-



Kto się pod własnym dachem nie urodzi, ten pod własnym ciachem nie zamieszka

Popularny w Dziewięciu Miastach przesąd głosi, że dziecko, które nie przyjdzie na świat w rodzinnym domu, nigdy nie zazna w nim szczęścia i będzie wędrować po Wszczęświecie, bezskutecznie usiłując zagrzeć gdzieś miejsce. Dlatego brzemienne mieszkanki napowietrznych platform jak ognia boją się podróży, a jeśli jakiegś kobiecie zdarzy się zająć w ciąży poza ojczyzną, robi wszystko, by powrócić do domu przed rozwiązaniem. Wiąże się to jednak ze szczególnym ryzykiem — nie

dość, że podróżowanie w stanie błogosławionym nigdy nie jest bezpieczne, to dziecko urodzone na statku szczególnie skazane jest na los tułacza.

ZALETY I WADY

miotu z nadmetalą, to nawet gdy go zdobędziesz, nie przyda ci się szczególnie. Nie rezonujesz i nigdy nie będziesz rezonować z nadmetalem. Nie możesz też wykupić Zalety Dar.

• Inny -5

„Mówię ci, z nim jest coś nie tak. Niby Lodowy Elf, jak każdy inny — ale sam widziałem, jak się uśmiechał i mile zagadnął do Dżamili. I wiesz co? Wszystkich Elfów się boję, a ten jest jakiś taki sympatyczny.”

Jesteś inny - coś wyróżnia cię spośród wszystkich, wśród których wyrastałeś. Dokładne przyczyny musisz określić samemu — może dorastałeś uwięziony w domu przez despotycznych rodziców, wychowały cię zwierzęta, jesteś bękartem odsuniętym od wszelkich praw i przywilejów lub kolor twoich oczu sprawia, że rodacy uważają cię za wcielenie zła i unikają jak zarazy. W każdym razie, nie otrzymujesz z tego powodu specjalnej właściwości wybranej przez ciebie rasy. Ponadto, gdy wykonujesz test socjalny związany z interakcją z twoim rodakiem jego Efekt Dodatkowy jest zawsze równy 0.

• Kiepskie zdrowie -5

„Hej, kto otworzył okno? Strasznie ciągnie po nogach. Sądzę, że... a psiki!”

Jesteś osobą wątłą i słabowitą - wystarczy na ciebie dmuchnąć, byś się przeziębiał. Jeśli jest za zimno, dostajesz dreszczy, jeśli za gorąco, masz udar jak w banku—a gdy zdarzy ci się spotkać osobę chorą, możesz od razu pomaszerować do medyka. Gdy uda ci się test leczenia, leczysz o jedną Ranę mniej, nie wykonujesz też rzutów, by obronić się przed chorobą. Jeśli można czymś się zarazić, zapadasz na to automatycznie.

• Łamaga -5

„No co? Każdemu chyba zdarza się przewrócić! W dodatku beznadziejny ten korytarz, marmurowe płyty odstają, a czerwony dywan ma fałdy, o które łatwo zahaczyć stopą.”

Nie należysz do osób szczególnie gibkich i, szczerze mówiąc, nawet najłatwiejsze ćwiczenia wykonujesz z trudem. Wspinaczka, nawet po drabinie, to dla ciebie przeżycie traumatyczne, a próby grania w gry zespołowe nieodmiennie kończą się kompromitacją. Żartują z ciebie, że sam nie potrafiłbyś zawiązać sobie sznurowadeł, na wszelki więc wypadek nosisz wyłącznie trzewiki. Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów związanych ze zręcznością

i gibkością ciała (również testów trafienia) zwiększa się o 1.

• Mania czystości -5

„Ble, ohyda! Nie wejść tam! Tam jest brudno! Cały się poplamie! Zachoruję i umrę!”

Nie możesz znieść, gdy coś cię plami — jeśli się zabrudzisz, musisz się natychmiast przebrać i umyć. Wytrwale polujesz na każdy najmniejszy pyłek, który ma czelność osiąść na twoim stroju, za nic w świecie nie wejdziesz do kałuży i nie położysz się spać w nie wykrochmalonej pościeli. Oczywiście, niektóre miejsca - na przykład podziemia, pełne skarbów jaskinie czy błotniste gościńce - są w związku z tym dla ciebie kompletnie niedostępne. Gdy jesteś brudny, podczas testów nie przerzucasz jedynek.

• Mięczak -5

„Pomocy! Ratunku! Niech ktoś powstrzyma ten krwotok! Przysięgam, już nigdy więcej nie będę przyszywał guzików.”

Wystarczy, że wbijesz sobie drzazgę, a już padasz nieprzytomny. Z trudem znosisz ból, boisz się widoku krwi, a przyjacielskie klepnięcia w plecy pozostawia na twojej łopatce opuchnięty siniec. Zawsze, gdy zostajesz trafiony, otrzymujesz dodatkowe Draśnięcie.

• Mydłek -5

„No bo ja już jestem taki przyjacielski, jakoś nie umiem się na nikogo pogniewać. Nawet na osobę, która doprowadziła mnie do bankructwa.”

Owszem, jesteś miły, cierpliwy, układny czy ugrzeczniiony, nie płonie w tobie jednak wewnętrzny ogień, który rozgrzewa serca prawdziwych bohaterów. Nigdy się nie złościsz ani nie szalejesz z radości - i dlatego właśnie nie możesz wpadać w Furię.

• Niezgrabny -5

„Ups! No i się potłukło. To nie było nic ważnego, prawda?”

Masz, jak to mówią, dziurawe ręce. Bez przerwy coś upuszczasz, rozlewasz czy tłuczesz, a powierzenie ci pracy nad delikatnym mechanizmem byłoby katastrofalną pomyłką. Efekt Wymagany wykonywanych przez ciebie testów, wymagających zręczności manualnej zostaje zwiększony o 2.



Próba Rycerzy Proroka

Każdego roku, w rocznicę śmierci Proroka, z położonych na szczytach gór klasztorów wyruszają stroniący zwykle od ludzi magowie Zakonu Wody. Przez wiele tygodni przeczesują światy Imperium, odwiedzając najmniejsze nawet osady i sprawiając, że na ich mieszkańców pada błąd strach. Magowie nie rozmawiają z pospolitymi ludźmi - tym zajmują się zwyczajni rycerze Zakonu Wody. Ponurzy, zakapturzeni czarodzieje czekają, aż ich podwładni przyprowadzą do nich wszystkie zamieszkujące dane miejsce dzieci, urodzone przed trzema laty, następnie zaś poddają je Próbie. Nikt nie wie, na czym ona w istocie polega - wiadomo tylko, że czarownik rysuje laską krąg wokół zgromadzonych dzieci, a gdy skończy, wypełniają go natychmiast błękitne płomienie, które nie palą i nie wydzielają żaru. Gdy magiczny ogień gaśnie, część dzieci pada, nieprzytomna z wyczerpania. Świadomość i siły zachowują tylko te, które rezonują z nadmetalem. To one właśnie są obiektem poszukiwań - Rycerze Wody bez słowa zabierają je, by magowie mogli odkryć, do którego Zakonu powinny zostać przeznaczone. Pozostałe pozostawia się do dyspozycji rodziców - dzieci zwykle dochodzą do siebie w ciągu kilku dni.

• Pech -5

„Schowałem się za firanką — grubą, aksamitną i sięgającą do samej ziemi. Skąd mogłem wiedzieć, że ten drań akurat postanowi ją odsłonić, żeby oglądać pokaz sztucznych ogni?”

Nazwijmy rzecz po imieniu - masz pecha. Nie jesteś w stanie zabłysnąć i każda spektakularna akcja, której się podejmujesz kończy się jakimś niemiłym akcentem - nieszczęśliwym upadkiem, karygodną gafą lub komicznym lapsusem. Zawsze, gdy uzyskasz podczas testu więcej niż dwa punkty Efektu Dodatkowego, dzieje się coś nieprzyjemnego — zapominasz kwestii, odklejają ci się sztuczne wąsy, upuszczasz broń czy coś tłuczesz. Aby zapobiec nieprzyjemnemu zdarzeniu musisz wydać punkt Szczęścia.

• Pomocnik -5

„Tak, zdołałem pokonać zło, które gnębiło waszą wioskę. Hej! To nie on je pokonał, to ja! Dlaczego nikt mnie nie słucha?”

Choćbyś nie wiedzieć jak się starał, wszystkie twoje bohaterskie czyny przypisywane są komuś innemu. Być może wyglądasz i zachowujesz się jak służący, jesteś tak niepozorny, że nikt nie zwraca na ciebie uwagi, lub twoja urocza buzia sprawia, że wszyscy traktują cię protekcyjnie. Niezależnie od powodów podniesienie Reputacji kosztuje cię dwa razy więcej Punktów Doskonalenia.

• Przeciętniak -5

„W szkole miałem dobre oceny. Ale musiałem w tym celu siedzieć godzinami nad książkami. A taki Jorge to nigdy się nie uczył a i tak zawsze był lepszy. Ech, świat nie jest sprawiedliwy.”

Słowo, które najlepiej cię określa to „solidny” - kiedy się do czegoś zabierasz, robisz to porządnie, według przepisu, jednak bez odrobiny polotu. Z całą pewnością nie nadajesz się więc na artystę, zapewne nie wynajdziesz też przełomowych technik rzemieślniczych ani nie przejdziesz do historii jako najbardziej twórczy i niekonwencjonalny szermierz swojego pokolenia. Wybierz Cechę - Efekt Dodatkowy wszystkich testów, w których jest Progiem, zostaje zmniejszony o połowę.

• Rozbitek -5

„Wiem, że łązi bez przerwy w obszarpanych spodniach i unika mycia. Tak, to ciężkie do zniesienia. Mało tego — wyobraź sobie, że z każdego obiadu zabiera głównie danie i ukrywa je gdzieś, na potem.”

Kiedyś, przed laty, miałeś pieniądze, pozycję i prestiż. Potem okręt, którym płynąłeś, rozbił się na gwiezdnym szlaku, a ty cudem przetrwałeś, uczepiony resztek szalupy. Następne lata spędziłeś w bezludnym świecie, za jedynych towarzyszy mając zwierzęta - i siedziałbyś tam do tej pory, gdyby nie przepływa-

ZALETY I WADY

jący żaglowiec, który wioził bohaterów. Odwykłeś jednak od towarzystwa i dlatego Efekt Dodatkowy wszystkich testów socjalnych (wyjawszy walkę socjalną oraz zastraszanie), które wykonujesz, zmniejszony zostaje o dwa. Do tego rozpoczynasz grę posiadając wyłącznie koszulę, poszarpane spodnie oraz swoje nadmetalowe dziedzictwo.

• Słabeusz -5

„Hej, pomóżcie mi! Wieko tego kufra jest strasznie ciężkie, nie dam rady sam go unieść!”

Natura poskąpiła ci mięśni - albo sam zaniedbałeś swoją kondycję fizyczną. Nie możesz poszczycić się szczególnie imponującą muskulaturą, twoje ręce przypominają patyki i możesz zapomnieć o podnoszeniu ciężarów tak ogromnych, jak na przykład opasła księża. Jesteś więc albo chuderlakiem, albo osobą, której mięśnie zastąpił dobrze podhodowany tłuszcz. Tak, czy inaczej, Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów związanych z użyciem siły zwiększa się o 1. Podczas walki zadajesz o 1 Draśnięcie mniej.

• Słaby w obronie -5

„I znowu trafienie! Mój uczniu, jeśli tak zamierzasz walczyć z prawdziwym przeciwnikiem, to lepiej naucz się zabijać go, zanim zada ci pierwszy cios.”

Nigdy nie udało ci się opanować trudnej sztuki jednoczesnego koncentrowania na ataku i na obronie. O ile z tym pierwszy nie masz problemów, defensywa zawsze przychodzi ci z trudem. Nauczyciel fechtunku złamał na twoim grzbiecie niejedną trzcinę - to jednak nie pomogło i po dziś dzień nie umiesz skutecznie chronić się podczas walki. W walce przeciwnicy trafiają cię, jakby twoje Mistrzostwo w używanej broni było niższe o 1 (minimum 1).

• Wrodzona słabość -5

„Niestety, kiedy byłem maty, upadek z konia przykuł mnie na prawie dwa lata do łóżka. Moi koledzy brykali, a ja co najwyżej popatrywałem przez okno - i po dziś dzień nie odzyskałem pełnej sprawności.”

Obciążony jesteś wrodzoną wadą, która sprawia, że nigdy nie dorównasz swoim rodakom siłą, rozumem, charakterem lub szczęściem. Choćbyś nie wiedzieć jak się starał, nigdy nie osiągniesz na tym polu rezultatów powszechnych wśród przedstawicieli twojej ra-

sy. Wykupując tę Wadę wybierz Cechę. Jej początkowy poziom wynosi 1, nie możesz podczas tworzenia postaci wykupić jej powyżej 4, a za Doskonaleństwo rozwinąć powyżej 6. Nie możesz wybrać Słabej strony swojej rasy.

• Wygodnicki -5

„Pst, Cristoval, śpisz? Bo ja nie mogę zasnąć. Coś mnie strasznie gniece w plecy. Na dodatek jestem głodny. Myślisz, że ktoś mógłby przygotować dla mnie coś do jedzenia? Albo jakiś środek na te muszki — bez przerwy po mnie łażą... Och, jestem taki nieszczęśliwy.”

Jesteś osobą nawykłą do wygód, która nie wyobraża sobie nocy spędzonej pod gołym niebem i dostaje dreszczy na samą myśl, że istnieją miejsca, w których nie ma prawideł do butów oraz wyszukanych deserów. Za każdym razem, gdy spędzasz noc pod gołym niebem lub przepada ci jeden z podstawowych posiłków (śniadanie, obiad lub kolacja) Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów wzrasta o 1. Efekt kumuluje się i utrzymuje do czasu, gdy zaspokoisz wszystkie powyższe potrzeby.





Rozdział 10

Cechy charakteru

Charakter bohatera

Cechy Charakteru opisują — oczywiście, w uproszczony sposób — osobowość postaci i determinują jej zachowanie. Różnią się jednak od pozostałych współczynników postaci tym, że ani się ich nie testuje, ani nie wpływają bezpośrednio na sposób przeprowadzania czy wynik testów. W dodatku postać nie musi być

im niewolniczo posłuszna — nawet najszlachetniejszy rycerz miewa gorszy dzień, kiedy wściekły jest na cały świat, a najpodlejszemu łajdakowi zdarza się odruch litości. Cechy charakteru egzystują zatem na pograniczu opisu fabularnego i mechanicznego. Są przede wszystkim drogowskazem, który ma przypominać ci stale, jaka jest twoja postać. Nie znaczy to jednak, że konsekwentne ich odgrywanie nie zapewnia żadnych korzyści w mechanice gry.



Cechy charakteru

Cecha

Furia

Nazwa cechy
charakteru



☐

☐

☐

Zaznacz, jeśli
podczas tej sesji
wykorzystałeś cechę,
by wpaść w Furję.



Potencjał fabularny cech charakteru

Charakter bohatera to przede wszystkim sposób jego odgrywania - a trzy cechy, które zapisujesz na jego karcie, mają ci przypominać, że twoja postać różni się od ciebie i w jaki sposób zazwyczaj się zachowuje. Oczywiście, jak zauważyliśmy powyżej, nie jest to bezwzględna reguła, od której nie wolno ci odstąpić. Charakter jest też najważniejszą składową motywacji postaci, a więc narzędziem, dzięki któremu prowadzący będzie wpływał bohatera w kolejne perypetie.

Obydwie te własności przekładają się również na historię bohatera. Kiedy się nad nią zastanawiasz, spróbuj ustalić, czy bohater zawsze legitymował się takimi właśnie cechami charakteru, czy też w dzieciństwie zachowywał się nieco inaczej, lecz wydarzenia zmieniły jego sposób widzenia świata. Jeśli taka sytuacja miała miejsce, postaraj się ustalić, co doprowadziło do przemiany herosa - i wymyśl, czy jest ktoś, kto pamięta go z lat młodości i w momencie ewentualnego spotkania przypisywał mu będzie niegdysiejsze skłonności.

Cechy charakteru mogą również wyznaczać bieg wypadków, które składają się na dzieje bohatera i popchnęły go na szlak przygód. Skoro bowiem podczas gry zachowuje się w określony sposób, przyjęć należy, że postępował tak również w przeszłości (chyba, że zaszła sytuacja opisana powyżej). Tak skonstruowana jest na przykład historia Marco di Mirandeo: niewiarygodne przygody, w które co rusz się wplątuje, są wynikiem nie tylko serii zbiegów okoliczności, lecz przede wszystkim jego lekkomyślności i porywczowości. Być może dzieje twojego bohatera są oparte na podobnej zasadzie - jeśli, na przykład, nadmierna szlachetność spowodowała, że postradał majątek na rzecz oszusta, lub wrodzona próżność sprawiła, iż zraził do siebie ważną osobę i dziś stara się odzyskać jej względy.

Zaznaczaliśmy, że cechy charakteru są pomocą w odgrywaniu postaci, nie musisz jednak trzymać się niewolniczo ich wytycznych. To bardzo istotna sprawa, nie warto dopuszczać bowiem, by w imię „dobrego odgrywania postaci” popsuć sobie lub innym zaba-

wę. Gry fabularne są rozgrywką grupową i jak w każdej grupie trzeba niekiedy chodzić na ustępstwa — odgrywaj zatem postać wtedy, gdy sprawia ci to przyjemność i nie drażni pozostałych uczestników zabawy. Szczególnie eksponuj charakter herosa w chwilach dramatycznych, kiedy podjąć ma ważną decyzję czy z jakiegoś powodu zмага się ze sobą. Jeśli jednak masz do wyboru - odegranie cechy charakteru i w konsekwencji zerwanie sesji, eliminację postaci innego gracza czy sprowokowanie poważnego konfliktu w drużynie lub zachowanie kompromisowe, choć sprzeczne z osobowością postaci, zawsze lepiej postawić na wspólną zabawę. Niech twój bohater zrzędzi pod nosem, marudzi, że sam nie wie, czemu godzi się na ustępstwo - lecz postąpi tak, by wszyscy byli zadowoleni. Przecież spotkaliście się dla rozrywki, a nie aktorskich popisów.

Potencjał mechaniczny cech charakteru

Choć charakter jest przede wszystkim narzędziem fabularnym, dzięki któremu postać staje się wyrazistsza i bardziej dynamiczna, jego formalizacja byłaby nie na miejscu, gdyby nie zapewniał konkretnych efektów w mechanice gry. Choć nie podlegają testowaniu, cechy charakteru mają dodatkowe zastosowania, które szczegółowo opisaliśmy poniżej: służą odzyskiwaniu Szczęścia i pozwalają wpaść w Furię.

Każdy bohater posiada trzy różne cechy charakteru. Pierwsza z nich wynika z wychowania i specyfiki otoczenia, w którym postać wyrastała - dlatego wybrać ją należy spośród trzech cech wyszczególnionych w opisie rasy. Dobór pozostałych dwóch zależy od metody konstruowania bohatera. Jeśli stworzysz go sposobem uproszczonym, jedną z nich wybierz z listy zamieszczonej w opisie funkcji fabularnej, drugą natomiast spośród pełnego ich zestawu, umieszczonego poniżej. W przypadku metody zaawansowanej pozwól sobie możesz na pełną dowolność i zdecydować na którekolwiek z zamieszczonych w katalogu cech. Pamiętaj, że cechy charakteru twojej postaci nie mogą się powielać.

CECHY CHARAKTERU

Odzyskiwanie Szczęścia

Kiedy bohater zachowuje się w sposób, który dyktuje mu jedna z cech charakteru, tak jak zaznaczono w opisie, Mistrz Gry może nagrodzić go, przyznając mu z powrotem wydany punkt Szczęścia. Zazwyczaj dzieje się tak, kiedy zachowanie zgodne z charakterem stawia bohatera w niekorzystnej sytuacji, lub kiedy postępując wbrew cechom charakteru zyskałby więcej - nie jest to jednak reguła bezwzględna. Najważniejszym elementem procesu odzyskiwania Szczęścia jest odgrywanie wiarygodnej, spójnej i ciekawej postaci. Pamiętaj przy tym, że ostateczną instancją jest tu Mistrz Gry - jeśli uzna, że za jakieś

zachowanie punkt Szczęścia się nie należy, znaczy, że musisz bardziej się postarać, może też nagrodzić szczególnie udany aktorski popis kilkoma punktami. Aby ułatwić ci orientację, kiedy możesz liczyć na odzyskanie Szczęścia w związku z daną cechą charakteru, zamieściliśmy w ich opisie przykładowe sytuacje, w których rzecz może nastąpić. Podobnie jednak, jak w wypadku Specjalizacji (patrz Umiejętności) listy te nie są zamknięte ani kompletne: nie możemy przewidzieć, do jakich sytuacji dojdzie podczas waszych sesji. Kieruj się zatem intuicją i wyczuciem - jeśli dobrze odgrywasz swojego bohatera, nie minie cię nagroda.



Odzyskiwanie Szczęścia

W „Crystallium” odzyskiwanie punktów Szczęścia jest bezpośrednio związane z odgrywaniem cech charakteru postaci - jeśli jednak nie jesteś zwolennikiem tej odmiany gier fabularnych, która stawia na wcielanie się w postaci, możesz z powodzeniem rzecz zmienić, decydując się na zasadę opcjonalną. Odzyskiwanie Punktów Szczęścia może się więc odbywać na cztery sposoby:

- **Punkty Szczęścia odzyskuje się wyłącznie przez odgrywanie cech charakteru.** Nie istnieje żaden inny sposób - musisz odgrywać postać, jeśli chcesz odzyskiwać Szczęście. Ta metoda wymusza postępowanie w sposób zgodny z charakterem bohatera, spowoduje jednak, że odzyskiwanie Szczęścia będzie znacznie wolniejsze i może doprowadzić do sytuacji, w której zostanie ono zupełnie zablokowane. Wystarczy, że nie nadarzy się sytuacja, w której gracz postąpi zgodnie z osobowością postaci.
- **Punkty Szczęścia odzyskuje się pomiędzy sesjami.** W tej metodzie cechy charakteru służą wyłącznie za pomoc w odgrywaniu. Punkty Szczęścia odzyskiwać się będzie po zakończeniu sesji i każdą kolejną grę bohaterowie zaczną z maksymalną ich ilością. Zyskujemy w ten sposób pewność, że wszyscy odzyskiwać będą Szczęście z tą samą prędkością.
- **Punkty Szczęścia odzyskuje się po każdej przespanej nocy.** Jeśli chcesz uniezależnić odzyskiwanie Szczęścia od charakteru i zapewnić jednocześnie bohaterom dostęp do ogromnej ich ilości przyjmij, że ich poziom wraca do maksimum po każdej nocy, którą spokojnie prześpią (nawet, jeśli bohaterowie stali na warcie - wystarczy, że żadne niebezpieczeństwo nie zakłóci ich odpoczynku).
- **Punkty Szczęścia odzyskuje się przez odgrywanie cech charakteru oraz po zakończeniu sesji.** Ta metoda łączy dwa pierwsze rozwiązania: za każdym razem, gdy gracz postąpi zgodnie z charakterem bohatera, odzyskuje jeden punkt Szczęścia. Ponadto, po zakończeniu sesji Szczęście wraca do maksymalnego poziomu. W ten sposób zmniejszasz znaczenie odgrywania postaci, choć całkiem go nie eliminujesz i gwarantujesz jednocześnie, że wszyscy prędzej czy później odzyskają swoje Szczęście.

ROZDZIAŁ 10

Szczęście i Furia

Przeglądając listę cech charakteru zwrócisz pewnie uwagę, że wybierając niektóre z nich będziesz z łatwością odzyskiwać Szczęście, inne zaś zapewniają je wyłącznie w szczególnych okolicznościach. Analogicznie, niektóre pozwolą ci wpaść w Furię właściwie podczas każdej walki, inne natomiast powodują szal niezmiernie rzadko. I my zdajemy sobie z tego sprawę i staraliśmy się konstruować cechy charakteru według następującego klucza: niektóre dają łatwy dostęp do Szczęścia i trudny do Furii, inne zaś odwrotnie, zapewniają częstą Furę, ale trudno przy ich pomocy odzyskać Szczęście. Miej to na uwadze, gdy będziesz dokonywać wyboru - i pamiętaj, że przedstawione w opisie sytuacje to tylko przykłady, a decyzję o tym, czy w danej sytuacji cecha charakteru zapewni ci korzyść należy do ciebie i Mistrza Gry.

Furia

Zdarza się niekiedy, że bohater znajduje się pod działaniem emocji tak silnych, że traci nad sobą panowanie. Choć takie sytuacje bywają niebezpieczne, szal sprawia również, że dokonać może czynów wielokrotnie przerastających jego możliwości. Chwile wielkich namiętności opisane są w mechanice gry przez zasady Furii - nazwa ta jest jednak umowna i zapoznając się z nimi pamiętaj, że szal ów niekoniecznie wywołany jest gniewem i możemy mieć do czynienia na przykład z „szalem twórczym”. Wprawdzie Furia oddziałuje przede wszystkim na triki i dokładne jej działanie opisujemy w rozdziale im właśnie poświęconym, wspominamy o niej jednak również tutaj, gdyż moment, w którym bohater może w nią wpaść zależy przede wszystkim od jego charakteru.

Furia to chwila, w której bohater działa w natchnieniu lub niewiarygodnym gniewie, dając z siebie wszystko. Wpaść w nią może każdy, lecz tylko w specjalnych okolicznościach - do tak niezwykłych czynów postać zdolna jest wyłącznie na skutek bardzo silnych emocji, w rodzaju niepowstrzymanego gniewu czy szału. Dlatego właśnie z Furii bohater skorzystać może wyłącznie, gdy znajdzie się u kresu wytrzymałości psychicznej lub coś się w nim przełamie. To zaś dzieje się, kiedy postać jest w silnym stresie, związanym z jedną z jego cech charakteru. W Furię wpaść zatem można, kiedy bohater czuje się upokorzony, zagrożony - czy przeciwnie, w jakiejś sytuacji cecha charakteru dodaje mu skrzydeł. Przykładowo, osoba kochliwa może skorzystać z zasad Furii, kiedy broni życia

swojej ukochanej - lecz również w chwilę po przyjęciu oświadczyn. Pierwsza Furia wynikać będzie z gniewu i pozwoli herosowi pokonać znacznie potężniejszego przeciwnika. Druga to uniesienie, dzięki któremu napisze najpiękniejszy wiersz.

Słowem, bohater może wpaść w Furię za każdym razem, gdy emocje, jakie odczuwa w związku z którąś cechą charakteru są tak potężne, że zupełnie zaćmiewają rozsądek.

W opisie każdej cechy zamieściliśmy przykładowe sytuacje, w których postać, posiadająca daną cechę, może wpaść w Furię — znów jednak, nie wyczerpują one możliwości i o tym, czy okoliczności doprowadzą bohatera do szału zdecydować musisz wraz z Mistrzem Gry, w oparciu o to, co właśnie stało się na sesji. Dalsze reguły postępowania się Furią znajdziesz w Rozdziale 12, poświęconym trikom.



CECHY CHARAKTERU

Lista Cech Charakteru

Agresywny

„No bo mnie zdenerwował. Nie zamierzam siedzieć cicho, kiedy przy mnie obrażają moich przyjaciół.”

Trudno byłoby nazwać cię osobą spokojną - wciąż się złościś, wciąż z czymś walczysz, a gdy zdarzy ci się akurat nie mieć przeciwnika, czujesz się nieswojo. Agresja nie musi iść w parze z brutalnością, więc niekoniecznie rzucasz się z pięściami na osobę, która cię zdenerwuje. Równie często sięgać możesz po przemoc językową - docinki, zniewagi czy próby umniejszania przeciwnika. Ważne, że nie potrafisz usiedzieć spokojnie, kiedy coś cię zdenerwuje ani ugryźć się w język zanim powiesz coś nieprzyjemnego. Czasem jest to wynikiem braku manier lub źle pojętej szczerości, która karze ci mówić prawdę prosto z mostu. Równie dobrze jednak agresja łączyć się może z przewrażliwioną godnością osobistą i bezustannym doszukiwaniem się zniewagi lub nadmierną miłością własną, nie znoszącą nawet cienia braku szacunku. Niekoniecznie musisz wybuchać złością - niekiedy maniery lub silna wola pozwalają ci stłumić szal i zareagować z zimną uprzejmością, z którą kogoś obrażasz lub wyzywasz na udeptaną ziemię.

Szczęście: Kiedy bohater wpada w złość, choć powinien zachować spokój lub daje się sprowokować.

Furia: Kiedy ktoś obrazi bohatera lub go zdenerwuje.

Bezlitosny

„Nic mnie nie obchodzi twoje dzieci, żony i krajanie. Przestań się mazać i umieraj jak mężczyzna.”

Jesteś osobą o niezłomnych zasadach, która wierzy, że uleganie wpływom to objaw słabości i braku charakteru. Dlatego właśnie twoje uszy zamknięte są za wszelkie prośby i apele o zmiłowanie, które określasz pogardliwym mianem skomlenia. Prosić cię o litość, to jakby błagać burzę, by powstrzymała pioruny, a osoba, która w ten sposób się poniża zasługuje w twoich oczach na los dwakroć straszniejszy od tego, który zamierzałeś jej zgotować. Twoje kamienne serce może być wynikiem wyszkolenia, podczas którego precyzyjnie wytopiono u ciebie ludzkie uczucia - być może jednak sam padłeś kiedyś ofiarą straszliwej przemocy, skutkiem której umarło w tobie wszelkie miłosierdzie. Nie musisz przy tym być osobą szczególnie okrutną czy nikczemną - to, że odmawiasz

pomocy i nie oszczędzasz swych wrogów nie znaczy jeszcze, że gdziekolwiek się udasz, krok w krok za tobą podąża pożoga i zniszczenie.

Szczęście: Kiedy bohater odmawia udzielenia pomocy, choć stawia go to w złym świetle.

Furia: Kiedy ktoś natarczywie prosi bohatera o miłosierdzie, błaga o łaskę dla siebie lub innych.

Ciekawski

„Niepokoi mnie, co oni robią tyle czasu za zamkniętymi drzwiami. Jeśli mnie podsadziś, zajrzę tam przez lufcik.”

Świat jest dla ciebie gigantyczną zagadką, która tylko czeka na rozwiązanie. Nie marnujesz żadnej okazji, by dowiedzieć się czegoś nowego, choć sposoby i tematy, które cię zajmują bywają najróżniejsze. Niektórzy ciekawscy gotowi są podróżować na kraj Wszechświata, byle tylko zobaczyć nieznaną gatunek zwierzęcia czy zdobyć rzadki przedmiot, inni godzinami ślęczą po bibliotekach, kolejni jeszcze są najzwyczajniej w świecie wścibscy i całe dnie spędzają na podglądaniu uczciwych ludzi. Kiedy twoja ciekawość zostanie na dobre rozpalona, gotów jesteś na największe ryzyko i poświęcenie, byle ją zaspokoić. Przyczyną ciekawości bywa zazwyczaj wrodzona lub nabyta pasja poznawcza - ktoś taki charakteryzuje się pewną bezinteresownością w zdobywaniu wiedzy - bądź nieznosna nuda, która każe wtykać nos w nie swoje sprawy i interesować się życiem innych.

Szczęście: Kiedy bohater naraża się na niebezpieczeństwo lub nieprzyjemności, żeby się czegoś dowiedzieć czy nadużywa czyjegoś zaufania, żeby zaspokoić ciekawość.

Furia: Podczas walki, w której bohater został zaskoczony lub kiedy ktoś uporczywie coś ukrywa.

Egoista

„Taki tam skarb. Możecie mi wierzyć, w leżu potwora nie było zupełnie nic interesującego — ot, kilka pordzewiałych zbroi. Rubin Omara musi znajdować się gdzie indziej.”

Jesteś zadziwiająco stały w uczuciach - kochasz wyłącznie siebie. Przekonany, że należy ci się wszystko, co najlepsze na świecie, gotów jesteś dążyć do celu po trupach - czy przynajmniej wykorzystywać nadarżające się okazje, nie biorąc przy tym pod uwagę przyjaciół. Oczywiście, nie jesteś megalomanem, który z trudem egzystuje w normalnym społeczeństwie

ROZDZIAŁ 10



i ograniczasz się do zdrowego przeświadczenia, że to tobie należy się zawsze największy kawałek tortu. Mało tego, gotów jesteś iść na kompromis czy delikatnie się poświęcić, jeśli masz pewność, że rzecz ci się opłaci, lub przynajmniej zapewni święty spokój od czyjegós marudzenia. Powiada się zwykle, że egoizm jest cechą charakterystyczną dla rozpieszczonych jedynaków i zapewne jest w tym stwierdzeniu ziarno prawdy, choć przejawiać go może z powodzeniem każda istota, którą przyzwyczajono do tego, że jej zachcianki zawsze zostają spełnione, nadmiernie ambitna lub zwyczajnie niewrażliwa.

Szczęście: Kiedy bohater zapewnia sobie jakąś korzyść kosztem pozostałych członków drużyny, na przykład zajmując jedyny pokój w gospodzie, wypijając ostatni bukłak wody czy zatajając przed pozostałymi zdobycz.

Furia: Kiedy bohater otrzyma podczas walki pierwszą Ranę lub odmawia mu się czegoś, co dostają inni.

Fanfaron

„Było ich dwunastu, a ja uzbrojony byłem wyłącznie w zaostrzony patyk. Cóż więc było mi robić — skoczyłem w ich stronę, dźgnąłem pierwszego w oko, wyrwałem mu szablę, a potem odwróciłem się do pozostałych. ”

Twoje bohaterskie czyny mogą przyćmić dokonania największych nawet herosów - pod warunkiem, że to ty o nich opowiadasz. Kiedy snujesz jakąś historię nie możesz się powstrzymać przed jej podkoloryzowaniem. Tłumaczysz sobie, że skłonność do ubarwiania powoduje, że historia jest ciekawsza, z drugiej jednak

strony często nie udaje ci się przekazać ważnych danych w sposób wiarygodny i nie budzący wątpliwości. Fanfaronada niekoniecznie musi być wynikiem kompleksów, powoduje ją bowiem zarówno wybujała wyobraźnia, jak i chęć pozostawania w centrum uwagi czy zabawiania towarzystwa. Uprawiają ją zwykle osoby pozbawione wybitnych w jakimś względzie zdolności, nie jest jednak niczym niezwykłym, gdy prawdziwy mistrz dodaje smaku swoim przygodom czy opisuje coś w sposób kompletnie nieprzystający do rzeczywistości.

Szczęście: Kiedy na skutek swojej opowieści bohater zmuszony jest narazić się na niebezpieczeństwo, by nie stracić twarzy.

Furia: Kiedy ktoś zadaje bohaterowi kłam i przytacza autentyczną wersję wydarzeń.

Formalista

„Nie, nie i jeszcze raz nie! Ziola te mieszka się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, nigdy przeciwnie!”

Święcie wierzysz, że wszystko powinno robić się według ustalonego przepisu i nigdy nie łamiesz reguł. Nie oznacza to koniecznie poszanowania dla prawa, równie dobrze możesz być też niewolniczo posłuszny ludowym zwyczajom, przykazaniom swojej religii, etykietce, przepisom kucharskim a nawet metodom i hierarchii złodziejskiej. Ważne, że nie wyobrażasz sobie postępowania wbrew przyjętemu raz kodeksowi i przestrzegasz go co do joty, dbając nie tyle o ducha, co o literę. Drażni cię ponadto, gdy ktoś nie respektuje twoich reguł i zwykle pouczasz go, jak powinien postępować - a jeśli to nie pomoże, gotów jesteś wszcząć awanturę. Formalizm jest niemal zawsze wynikiem bardzo rygorystycznego wychowania, w wielkim poszanowaniu dla zwyczaju i wszelkich zasad, lub wedle ścisłego kodeksu religijnego. Obdarzeni tą cechą uważają zwykle, że postępując właściwie osiągają lepsze efekty, dają dowód manier lub szlachetności - albo przekonani są, że łamanie zasad grozi tragicznymi konsekwencjami.

Szczęście: Kiedy bohater postępuje zgodnie z przyjętymi przez siebie zasadami.

Furia: Kiedy ktoś łamie zasady, którym bohater hołduje.

CECHY CHARAKTERU

Hojny

„Biedaku, ależ musi ci być zimno. Proszę, weź mój płaszcz — nie martw się, kupię sobie nowy.”

Pieniądze zawsze były dla ciebie ważne, nie dla bogactwa jednak, lecz dla dobra, które można za ich pomocą uczynić. Hojność nie jest wyłącznie przymiotem zamożnych - wręcz przeciwnie, często zdarza się, że to właśnie osoba uboga chętnie dzieli się swoimi skromnymi środkami. Twoja szczodrość przejawiać się może rozmaicie i nie musisz koniecznie wypełniać monetami miseczek żebraków - równie dobrze możesz finansować szlachetne przedsięwzięcia, patronować artystom, zatrudniać pracowników, których nikt inny zatrudnić nie chce, czy chętnie podejmować nawet kłopotliwych gości. Jedno jest jednak pewne - nie lubisz osób, które mają węża w kieszeni, a świadomość, że niektórzy siedzą na workach pieniędzy i za nic nie podzielą się z tymi, którym mniej się w życiu szczęści bywa dla ciebie nie do zniesienia. Jeśli idzie o powód twojej szczodroblewości, może być najróżniejszy - poczynając od wyniesionego z domu przekonania, że silny powinien pomagać słabym, poprzez nakaz religijny, aż po próbę odwzięcenia się w ten sposób nieznanym darczyńcom, którzy kiedyś wydobyli cię z biedy.

Szczęście: Kiedy bohater dzieli się z innymi: postawi kolejkę w karczmie, sfinansuje przyjaciółom rejs do innego świata czy odda pieniądze żebrakowi.

Furia: W konfrontacji z jawnym skąpstwem lub biedą, której nie może zaradzić.

Kochliwy

„Rosal? Dawno już zapomniałem o Rosal, zresztą, w gruncie rzeczy to było szczeniackie uczucie. Przyjacielu, ja płonę z miłości — dniami i nocami rozmyślałem tylko o Giuliettcie!”

Jesteś osobą żarliwą, w piersiach której gorzej gorący płomień miłości na śmierć i życie - problem jedynie w tym, że obiekty tej miłości zmieniają się z ogromną częstotliwością. Wystarczy, że zobaczysz kogoś atrakcyjnego - a już krew szybciej krąży w twoich żyłach i gotów jesteś iść choćby na koniec świata, byle przypodobać się ukochanej osobie. Za każdym razem twoje uczucie jest szczere - a przynajmniej ty jesteś o tym głęboko przekonany. W rzeczywistości twoje miłości płoną ogniem jasnym, lecz krótkotrwałym, co może być wynikiem słabego charakteru, ogromnej miłości własnej, która każe ci bezustannie potwierdzać własną

atrakcyjność lub strasznego lęku przed odrzuceniem. Jakiegokolwiek byłyby powody, nie jesteś cynikiem - gdy kochasz, to prawdziwie, choć może niezbyt wytrwale. Gotów też jesteś dowodzić swojej miłości, a gdy ta wreszcie się wypali lub, co gorsza, zostaniesz odrzucony, popadasz w czarny nastrój i desperujesz.

Szczęście: Kiedy bohater zakocha się w kolejnej osobie.

Furia: Kiedy coś grozi ukochanej przez bohatera istocie.

Lider

„Co to za obijanie się? Przecież dwa razy wam mówiłem, co macie zrobić, kiedy mnie nie będzie.”

Urodziłeś się na oficera. Uwielbiasz dowodzić - najlepiej czujesz się komenderując podwładnymi, prowadząc drużynę do walki, stojąc na kapitańskim mostku lub wydając polecenia służbie. Nie lubisz sprzeciwu i w wypadku, gdy ktoś próbuje postąpić inaczej, niż zaplanowałeś, gotów jesteś do upadłego wykazywać, że popełnia fatalny błąd. Jeszcze bardziej nie znosisz, kiedy ktoś podważa twoje kompetencje jako dowódcy i otwarcie się buntuje. Skłonność do komenderowania innymi jest niemal zawsze związana z bardzo wysokim mniemaniem o sobie - tylko ktoś, kto uważa się za nieomylnego, wierzy, że wszyscy powinni stosować się do jego zaleceń. Lider nie musi wcale być rzutkim i charyzmatycznym oficerem - tę samą cechę charakteru posiada przemądrzały akademik, który zawsze ma na podorzędu gotowe rozwiązanie problemu czy uparty staruszek, który nie spocznie, póki nie poustawią wszystkich po swojemu.

Szczęście: Kiedy bohater sprawi, że ktoś, kto nie jest jego podwładnym, zastosuje się do jego poleceń.

Furia: Kiedy ktoś otwarcie się bohaterowi przeciwstawia i odmawia podporządkowania.

Malkontent

„Byłem pewien od samego początku. Przecież mówiłem: 'nie idźmy tam, to pułapka'. No, ale oczywiście nikt mnie nie słuchał.”

Choćbyś nie wiem jak się starał, i tak zawsze dostrzegasz tylko złe strony sytuacji. Każdy plan jest twoim zdaniem niewykonalny, a każdy cukierek za mało słodki. Mało tego - zawsze spodziewasz się najgorszego i przekonany jesteś, że wszędzie czai się niebezpieczeństwo z którym nijak nie zdołasz sobie poradzić. Oczywiście, nie zatrzymujesz swoich podejrzeń dla siebie - na wszelki wypadek bezustannie zalisz się przyjaciółom i snujesz przed nimi czarne wizje.

ROZDZIAŁ 10

Osoby marudne są zwykle dumne ze swojej umiejętności przewidywania, a nieumiejętność czerpania z życia przyjemności nazywają życiowym doświadczeniem. Jest to najczęściej wynikiem zgorzknienia, spowodowanego ciężkimi przeżyciami, lub maskowanego tchórzostwa. Czasami powoduje je również niechęć do zmian - bezustanne marudzenie ustaje, kiedy bohater znajduje się w miejscu, które zna i zajmuje tym, do czego przywykł.

Szczęście: Kiedy marudzenie gracza rozżłości któregoś z pozostałych członków grupy.

Furia: Kiedy sprawdzają się czarne wizje bohatera.

Milczek

"..."

Zwyczaj trzymasz się na uboczu, nie wdajesz w czcze pogaduszki - robisz swoje i nie widzisz powodów, by nad tym deliberować. Zwykle milczek nie przepada za towarzystwem, to jednak nie musi być regułą - może nawet być osobą niezmiernie towarzyską, lecz tak nieśmiałą, że w obecności innych nie jest w stanie wykształcić słowa. Upodobanie do samotności wiąże się często z rozczarowaniem cywilizacją i wyróżnia osoby dotknięte przez los lub zmęczone bezustannym zgłębieniem. Powodem może jednak być również wychowanie z dala od innych, w samotnej chatce wśród głuszy lub za nieprzebytymi murami zamku. Tak czy inaczej trzymasz się zawsze na uboczu, unikasz wylewności i drażnią cię osoby nachalne, które nie potrafią uszanować twojego stylu życia, nachodzą cię i próbują się zaprzyjaźnić. Zwłaszcza, że miewasz serdecznych przyjaciół, za których mógłbyś oddać życie - tyle, że nie rzucasz im się na szyję przy byle okazji i nie lubisz bezustannie z nimi szczebiotać

Szczęście: Kiedy bohater robi, co zamierzył, nie wta jemnicząc w swoje plany reszty drużyny.

Furia: Kiedy bohater walczy w pojedynkę, zdany jest na własne siły lub ktoś nie respektuje jego potrzeby prywatności.

Naiwny

„Kupiłem tę mapę od pewnego starego marynarza. Zapłaciłem słono, ale było warto — żeglarz zaklinał się, że wskazuje drogę do skarbu”

Należysz do osób uporczywie trwających w przekonaniu, że wszyscy wokół są zasadniczo dobrzy, a ciebie samego nie może przecież spotkać żadna przykrość. Dlatego automatycznie zakładasz, że osoba, z którą rozmawiasz, nie ma żadnych ukrytych intencji, jest wobec ciebie szczerą i uczciwą. I choć czasem zdarza ci się paść ofiarą nieuczciwego sklepikarza czy intryganta, święcie wierzysz, że nieprzyjemna przygoda zdarzyła ci się przez przypadek. Nie znośisz za to nadmiernej podejrzliwości, a osoby, które pomawiają innych o nikczemność lub brak uczciwości potrafią bardzo szybko wyprowadzić cię z równowagi - zwłaszcza, jeśli to ty stajesz się obiektem ich posądzeń. Twój charakter może być wynikiem młodego wieku, wychowania w cieplarnianych warunkach, religijności, wrodzonego idealizmu lub zwyczajnej głupoty.

Szczęście: Gdy bohater daje się nabrać, choć oszustwo jest szyte grubymi nićmi, ufa komuś niegodnemu zaufania czy w podobny sposób okazuje naiwność.

Furia: Kiedy ktoś oskarża bohatera o coś, czego ten nie zrobił lub posądza o matactwa.



Dzieci Świtu

Na mroźnej Ochuromie świt trwa przez wiele godzin - słońce wznosi się nad horyzont w czasie, w którym na pobliskim Alexandreonie mijają trzy dni. Barbarzyńcy wierzą, że dzieci urodzone w tym czasie mają szczególne przeznaczenie, łącząc w sobie błogosławieństwo Dnia z mocą Nocy. Faktycznie zresztą, większości z nich pisane jest zostać wodzem, potężną szamanką - lub przedsięwziąć ważną misję, gdy bowiem na szali znajduje się przyszłość plemienia, jego los składa się niemal zawsze w ręce Dziecka Świtu.

CECHY CHARAKTERU

Okrutny

„Czemu go skrzywdziłem? Bo mogłem.”

Czerpiesz radość z zadawania bólu - tylko słysząc krzyki cierpienia czujesz się naprawdę spełniony. Okrucieństwo przejawiać się może w rozmaity sposób i równie dobrze możesz z przyjemnością maltretować nieprzyjaciół, jak zadawać cierpienie psychiczne, upokarzać rozmówców lub snuć zawiłe intrygi, których ofiary wpadają w straszliwe kłopoty nie mając pojęcia, komu zawdzięczają swój los. Trudno podać jednoznaczną przyczynę okrucieństwa, niektórzy twierdzą bowiem, że właściwość taka jest wynikiem nadmiernie surowego lub przesadnie łagodnego wychowania, inni zaś obarczają winą skłonności wrodzone. Niełatwo też zidentyfikować osobę, którą cieszy zadawanie cierpienia, większość kultur piętnuje bowiem takie skłonności i prawdziwi okrutnicy muszą ukrywać swoje pasje. Niezależnie od tego, czy krzywdzisz innych jawnie, czy też podstępem, jedno jest pewne - nie należysz do osób, którym dobrze jest wejść w drogę.

Szczęście: Kiedy ktoś cierpi, fizycznie lub psychicznie, za przyczyną bohatera lub gdy ma on możliwość napawania się cudzym nieszczęściem.

Furia: Kiedy ktoś nie chce poddać się cierpieniu i zachowuje godność, kiedy postać stara się go udręczyć lub gdy ktoś nie okazuje lęku i szacunku wobec bohatera.

Opanowany

„Spokojnie, nie gorączkuj się tak. Weź głęboki oddech, policz do dziesięciu i powiedz spokojnie, o co niby masz do mnie pretensję.”

Nie łatwo wyprowadzić cię z równowagi - jesteś nieporuszony niczym skała i zupełnie uodporniony na emocje. Niekoniecznie wynika to z silnej woli, opanowaniem odznaczają się bowiem również osoby zbyt głupie, by wpaść w szał, szczególnie cierpliwe lub wychowane w przekonaniu, że okazywanie emocji jest nieprzystojne i plebejskie. Opanowanie jest więc zwykle powodem do chluby, nic więc dziwnego że nie znosisz osób, które przy byle okazji dają się ponieść emocjom i wszystkich uznajesz za furiatów lub mazgajów. Nie oznacza to jednak, że nie odczuwasz emocji - boisz się, cieszysz czy smucisz jak każdy inny, potrafisz jednak opanować nerwy i zachować kamienny spokój w każdej sytuacji. Zazwyczaj odznaczasz się ponadto tą właściwością, że choć bardzo

trudno cię poruszyć, kiedy już ktoś wyprowadzi cię z równowagi wybuchasz gwałtownie i potężnie, a potem bardzo powoli się uspokajasz.

Szczęście: Kiedy bohater uspokoi towarzysza lub nie reaguje, choć stawia go to w złym świetle.

Furia: Kiedy postać walczy z przeciwnikiem, który dał się ponieść emocjom.

Pochopny

„Zobaczyłem, że jeden zmyka, a czterech go goni, więc mu pomogłem, jakoś nie przyszło mi do głowy, że to złodziej, uciekający przed strażą.”

Gdy inni tracą czas na jałowe rozważania, ty działasz. Nie potrafisz znieść bezczynności i do akcji popycha cię niecierpliwość lub burza uczuć, których nie potrafisz opanować. Choć pochopność może się wiązać i z agresją, i z ryzykanctwem, w gruncie rzeczy różni się od nich na poziomie podstawowym - osoba pochopna działa, zanim pomyśli, niekoniecznie jednak przeciwko komuś albo robiąc coś niebezpiecznego. O konsekwencjach nie myślisz, ponieważ twój osąd zaciemniają emocje lub nie przychodzi ci do głowy, by chwilę się zastanowić. Przewrotnie, możesz też być osobą lubującą się w dzieleniu włosa na czworo, którą życie nauczyło, że jeśli nie zacznie działać w tej samej chwili, w której wpada na jakiś pomysł, na dobre ugrzęźnie w deliberacjach. Tak czy inaczej, postępujesz gwałtownie, pod wpływem impulsu i potrzeby chwili, nie tracąc czasu na rozważanie konsekwencji i snucie planów.

Szczęście: Kiedy bohater da się podpuścić lub działa, nim pomyśli.

Furia: Kiedy bohater trafi podczas walki pierwszym ciosem lub na skutek nieprzemyślanego działania wpakuje się w ogromne kłopoty.

Podejrzliwy

„Mówię wam, coś źle mu z oczu patrzy. Nie ufam takim typkom, jak nasz przewodnik - skąd mamy wiedzieć, że w ogóle wie, dokąd idziemy?”

Doskonale wiesz, że każdy ma coś na sumieniu, a sprawiedliwi, uczciwi i szlachetni zdarzają się tylko w bajkach. Być może odebrałeś gorzką lekcję od życia i starasz się zabezpieczyć przed ponowną zdradą lub oszustwem, albo od dziecka przekonywano cię, że nikomu nie możesz ufać - w każdym razie wszędzie widzisz nieprzyjaciół i wężysz podstęp. Bardzo trudno zdobyć twoje zaufanie i nawet towarzysze z dru-

ROZDZIAŁ 10

zyny mogą być pewni, że zawsze będziesz patrzył im na ręce. Nie nadajesz się też do stałych związków, bezustannie podejrzewasz bowiem zdradę. Co gorsza, najprawdopodobniej uważasz przesadną ostrożność za swoją największą zaletę i nadziwić się nie możesz, że ktoś może przejawiać beztroskę i niefrasobliwość dawać się wpuścić w maliny. Twoja podejrzliwość może mieć charakter ogólny, możesz też posiadać jakąś *idee fixe* i wszędzie wietrzyć spisek Lodowych Elfów, zamach na swoje życie lub złodziei, którzy chcą pozbawić cię majątku.

Szczęście: Kiedy bohater działa przeciwko komuś, kogo podejrzewa, choć nie ma dowodów winy lub gdy bezpodstawnie kogoś oskarża.

Furia: Kiedy ktoś w drużynie zostanie zaskoczony, a bohater nie.

Poważny

„Nie rozumiem co w tym zabawnego. Opowiadam, jak było i tyle, a wy rżycie jak żrebaki.”

Na twojej twarzy nigdy nie gości nawet cień uśmiechu. Niekoniecznie jesteś przy tym osobą szczególnie opanowaną - wręcz przeciwnie, wielu poważnych słynie z popędliwości. Niestety, zwyczajnie brak ci poczucia humoru lub jest ono tak specyficzne, że bawią cię rzeczy, które nikomu innemu nie wydają się komiczne. Nie da się właściwie prześledzić przyczyn powagi, brak poczucia humoru jest bowiem najczęściej wrodzony. Może się jednak zdarzyć, że ktoś tak bardzo boi się śmieszności, że nie pozwala sobie na uśmiech lub ma o sobie bardzo wysokie mniemanie i uważa śmiech za poniżający. Przyczyną bywa również straszliwe nieszczęście, które pozostawiło w duszy ranę tak głęboką, że uniemożliwia ona odczuwanie radości. Szczęśliwie, ten ostatni rodzaj powagi z czasem słabnie i zupełnie przechodzi.

Szczęście: Kiedy na sesji gracz powstrzyma się od śmiechu, choć reszta drużyny pokłada się z uciechy.

Furia: Kiedy ktoś jawnie lekceważy bohatera.

Próżny

„Lustreczko, powiedz przecie, kto jest najpiękniejszy w calutkim Wszechświecie?”

Zawsze przyjaźniłeś się z lustrem, a godziny wpatrywania się we własne oblicze wyrobiły u ciebie przekonanie, że natura obdarzyła cię niepoślednią urodą, ogromną inteligencją lub niesamowitym talentem. A że nie należysz do osób zachłannych, z przyjemnością

cią dzielisz się swoim największym skarbem - samym sobą - z innymi, zwłaszcza, jeśli wyrażą odpowiedni podziw. Uwielbiasz zatem stroić się i przebierać, by wrażenie, jakie sprawiasz, nie spowszedniało i złościsz się, kiedy ktoś ignoruje twoją oczywistą niezwykłość. Przyczyną takiego stanu rzeczy może być wychowanie lub uwaga osoby znacznej i opiniotwórczej, rzucona w niewłaściwym momencie i dotycząca twojego wyglądu lub zdolności. Najczęściej jednak osoby próżne same odkrywają swoją niezwykłość - a to, jak ją wykorzystają, zależy od warunków, które je ukształtowały.

Szczęście: Kiedy bohater po raz pierwszy pokaże się w nowym stroju, wzbudzi okrzyki zachwytu czy zamówi dzieło sztuki na swoją cześć.

Furia: Kiedy ktoś zniszczy strój lub zaszkodzi aparycji postaci czy w jej przytomności publicznie zachwycą się kimś innym.

Religijny

„Od trzydziestu lat każdego ranka medytuję, by uczynić moją duszę na podobieństwo Kryształu. Wybacz, ale nie zamierzam zaniedbać obowiązku, ponieważ ci się spieszy.”

Siłę do działania daje ci głęboka, żarliwa wiara i rygorystyczne przywiązanie do prawideł swojej religii. Możesz być osobą od dziecka wychowywaną w wierze, które z jakiś powodów nie przeżyło fazy buntu i odejścia od kościoła, lub gorliwym neofitą, próbującym dorównać pobożnością oraz gorliwością najbardziej świątobliwym kapłanom. Nie musisz być przy tym fanatykiem, który ze wszystkich sił próbuje nawrócić cały świat na swoją religię - z równym powodzeniem okazać się możesz osobnikiem głęboko tolerancyjnym, który nie ma nic przeciwko innowiercom, dopóki oni nie wtrącają się do twojej wiary. Analogicznie, wybierać możesz między różnymi formami i powodami praktykowania, od ślepego przywiązania do rytuału, właściwego dewotom, po koncentrację na duchu, a nie literze prawa kościelnego. Niezależnie od sposobu zachowania, twoja wiara jest równie gorliwa i starasz się nie zaniedbywać swoich wobec niej obowiązków, burzysz się też, gdy ktoś nastaje na twoją religię lub z niej drwi.

Szczęście: Kiedy bohater praktykuje obrzędy swojego kościoła, choć wygodniej lub bezpieczniej byłoby mu ich zaniechać.

Furia: Kiedy ktoś obrazi uczucia religijne bohatera.

CECHY CHARAKTERU



Romantyk

„Milczysz, okrutny świecie? A zatem bogów nie ma, a szczęście jest tylko iluzją, pod którą krywa się podłość najgorsza ze wszystkich. Czemuż życie jest takim piekłem, czemuż cierpię za was wszystkich, niezdolnych do prawdziwej miłości?”

Ze swoją skłonnością do przesady, notoryczną egzaltacją, poczuciem wyobcowania oraz chęcią poświęcenia za gorszych od siebie jesteś osobą co najmniej kolorową. Szczególny zespół zachowań, który sprawia, że zachowujesz się niczym bohater powieści, jest prawie na pewno pozą, dzięki której dodajesz sobie niezwykłości lub podkreślasz wyższość, jaką odczuwasz nad innymi, nie można jednak wykluczyć, że przeczytałeś o jedną książkę za dużo i naprawdę uwierzyłeś w dziwaczne ideały romantycznego bohatera. Twoim żywiołem są płomienne mowy, wygłaszane na chwilę przed podjęciem wyzwania, desperackie ataki na przeważające siły wroga oraz burzliwe, niespokojne i ekscentryczne zachowanie w towarzystwie, podkreślające, że nie czujesz się jego częścią. Możesz też wierzyć w jakąś dziwną teorię lub hołdować niezwykłemu kodeksowi postępowania - na przykład być święcie przekonany, że cierpienie Politycznych Elfów jest przyczyną ekspansji Imperium Kryształowego lub teatralnie opuszczać przyjęcia, podczas których dyskutuje się o pieniądzu.

Szczęście: Gdy bohater zachowujesz się teatralnie, choć grożą mu za to niebezpieczne konsekwencje.

Furia: Kiedy bohaterowi do śmierci pozostaje tylko jedna rana lub kiedy jego egzaltacja zostaje wykpiąta.

Rozpieszczony

„Gospodarzu, wszyscy bardzo ubawiliśmy się twoim żartem, ale teraz zabierz ten podejrzanej proveniencji płyn i przynieś prawdziwe wino.”

Nawyknęś do przepychu i dobrze czujesz się wyłącznie w sytuacji, gdy możesz zaspokoić wszystkie swoje zachcianki. Nigdy nie zadowolasz się byle czym i masz nienaganny, choć bardzo wyszukany, gust. Nie należysz do osób skłonnych do wyrzeczeń, a konieczność odmawiania sobie podstawowych potrzeb - w rodzaju spania na miękkim łóżku, jadań wyszukanych deserów czy picia najlepszego wina - nieodmiennie wprawia cię w fatalny nastrój. W autentyczny gniew wpadasz, kiedy ktoś nie szanuje twoich potrzeb lub - co gorsza - zniszczy coś, co do ciebie należy i co uważasz za składnik swojego dobrobytu. Twoje przywiązanie do wygod może być wynikiem wychowania w przekonaniu, że należy ci się wszystko, co najlepsze lub wyrafinowanego gustu, który sprawia, że nie potrafisz cieszyć się rzeczami prostymi. Z drugiej strony, jeśli wyrosłeś w skrajnej nędzy i własną, ciężką pracą doszedłeś do bogactwa odmawianie sobie wygod może budzić w tobie lęk przed powrotem na dno.

Szczęście: Kiedy bohater zapewnia sobie luksus, choć powinien z czegoś zrezygnować czy odmawia przyjęcia lub otwarcie krytykuje coś, co jest dla niego zbyt skromne.

Furia: Kiedy zniszczony zostanie cenny i rzadki przedmiot, należący do bohatera albo ktoś odmawia mu prawa do luksusu.

Rozrzutny

„Och, wiem, że te pieniądze były nam potrzebne, by wrócić do domu - ale ten naszyjnik był tak piękny, że nie mogłam się oprzeć.”

Trudno nazwać cię osobą stałą czy nieugiętą, uwielbiasz bowiem ulegać kaprysom i realizować chwilowe zachcianki. Najczęściej na świecie nie potrafisz oprzeć się pokusie, marnujesz więc pieniądze na kompletnie nieprzydatne przedmioty, ekskluzywne potrawy czy egzotyczne przyjemności. Zazwyczaj nie czerpiesz też z tego żadnych korzyści, będąc przekonany, że przyjemność użyteczna nie jest w gruncie rzeczy przyjemnością. Przyzwyczajenie to może być wynikiem bogactwa, którego zawsze byłeś pewien, bardzo słabej woli i trudności z podejmowaniem decyzji lub wrodzonego hedonizmu. Nie lubisz

ROZDZIAŁ 10

też, gdy ktoś cię poucza czy moralizuje, a na sugestie, że gdybyś oszczędzał, doszedłbyś już do majątku reagujesz zwykle wzruszeniem ramion lub stwierdzeniem, że lepiej jest być szczęśliwym biedakiem, niż odmawiającym sobie wszystkiego bogaczem.

Szczęście: Kiedy bohater trwoni oszczędności lub ulega zachciankom.

Furia: Kiedy nie stać go na coś, zabrania mu się wydawania pieniędzy lub musi wybrać tylko jedną z kilku rzeczy.

Rycerski

„Nie martw się, zacna kobieto. Znajdę osobnika, który postawił ciebie i twoje dzieci w tak żalosnym położeniu i dopilnuje, by poniósł srogą karę.”

Należysz do rzadkiego gatunku osób, które potrafią zachowywać się naprawdę po rycersku. Czujesz zatem ogromną odpowiedzialność za słabszych od siebie, nie potrafisz zignorować nieprawości i starasz się zawsze zachowywać tak, by twoje postępowanie mogło posłużyć za powszechny wzór. Niekoniecznie musi to oznaczać nienaganne maniery lub bezwzględną uczciwość - nie zniesiesz jednak, by ktoś obrażał w twoim towarzystwie kobiety, napadał na osobę, która nie potrafi się obronić czy nie okazywał należnego szacunku lepszym od siebie. Skłonność ta jest najpewniej wynikiem wychowania w domu, w którym hołdowało się starym, dobrym tradycjom, może mieć jednak za przyczynę gorącą chęć dorównania słynnym herosom, o których bohater tylko słyszał lub czytał. Nic nie stoi więc na przeszkodzie, by po rycersku zachowywał się zakochany w romantycznych opowieściach chłop lub ekscentryczny kupiec, który przeczytał o jedną książkę przygodową za dużo.

Szczęście: Kiedy bohater ujmuje się za słabszym, staje w obronie kobiet lub tradycji.

Furia: Kiedy żeńska postać zostanie podczas walki trafiona lub ktoś znieważa w towarzystwie bohatera damę.

Rzykant

„No i o co tyle krzyku? Przecież nic mi się nie stało. Jestem gotowa zaryzykować jeszcze raz.”

Kochasz dreszczyk emocji - tylko gdy robisz coś naprawdę ryzykownego czujesz, że żyjesz. Uzależnienie od adrenaliny może przejawiać się w rozmaity sposób i niekiedy łatwo pomylić je z porywcznością. Nie daj

się jednak zwieść - o ile osobnik porywczy nie potrafi zapanować nad emocjami, ty ryzykujesz własnowolnie, tylko dlatego, że sprawia ci to przyjemność. Będziesz więc wspinać się bez zabezpieczenia, wdawać w bójki lub regularnie stawać do pojedynków - wszystko po to, by otrzeć się o śmierć i znów wymknąć jej się z uśmiechem na ustach. Powodem ryzykanctwa może być wspomniane już uzależnienie od adrenaliny - gdy kiedyś zdarzyło ci się zrobić coś niebezpiecznego i od tego czasu nie potrafisz powstrzymać się, by tego nie powtarzać. Również dobrą przyczyną jest megalomania, gdy przekonany jesteś o swej niezniszczalności, lub swoista krótkowzroczność - nie przychodzi ci do głowy, że coś może się źle skończyć. Ryzykanctwo charakterystyczne jest dla osób młodych lub zbławowanych, które nie mają nic do stracenia.

Szczęście: Kiedy bohater robi coś niebezpiecznego, choć zdaje sobie sprawę z zagrożenia.

Furia: W konfrontacji z potężniejszym przeciwnikiem lub kiedy ktoś próbuje przemówić bohaterowi do rozumu i wybić mu z głowy ryzykanctwo.

Skąpy

„Nie, nie stać nas na to. Właściwie to nie stać nas na nic. Musimy oszczędzać.”

Nie znasz przyjemniejszego odgłosu, niż brzęk mone-ty upadającej na stos zgromadzony w twoim skarbcu. Sama myśl, że możesz wydawać pieniądze, wywołuje u ciebie dreszcze i zawroty głowy, popierasz rygorystyczne kary dla złodziei, a żebraków obchodzisz szerokim łukiem. Ubierasz się i jadasz biednie, byle nie marnować bezcennego majątku, i skłonny byłbyś posunąć się do oszustwa, jeśli miałoby zapewnić ci dodatkową korzyść. Zapewne wychowałeś się w biedzie i doszedłeś do majątku wyjątkowo ciężką pracą - lub wciąż go nie zgromadziłeś, poprzysiągłeś jednak sobie, że kiedyś żyć będziesz jak sam król. Niechęć do ponoszenia wydatków nie musi jednak wynikać zawsze z wad charakteru - być może każdą zarobioną monetę oddajesz swojej przymierającej głodem rodzinie, ratujesz przed upadkiem sierociniec, w którym się wychowałeś lub od ust sobie odejmujesz, byle kupić synkowi ubranie i elementarz.

Szczęście: Kiedy bohaterowi uda się zarobić i odłożyć większą sumę lub zdecyduje się na przedmiot czy usługę gorszej jakości, byle zaoszczędzić.

Furia: Kiedy bohater zostanie okradziony lub naciągnięty i odkryje stratę.

CECHY CHARAKTERU

Sprawiedliwy

„Głęboko ci współczuję przyjacielu, wierzę, że nie miałeś wyjścia, a zamordowany był nikczemnikiem. Prawo stanowi jednak, że za zabójstwo czeka cię stryczek. ”

Jeśli osoba uczciwa bezbłędnie rozróżnia dobro od zła, ty wiesz zawsze co jest słuszne. Jesteś sprawiedliwy, bezstronny i nie ulegasz wpływom - niestety, przy okazji brak ci miłosierdzia. Nie czynisz też dla nikogo wyjątków, przykładając tę samą miarę do przyjaciół i ludzi kompletnie ci obcych. Masz bowiem tak wielki szacunek do uniwersalnych zasad sprawiedliwości, że postępujesz zgodnie z ich literą nawet, jeśli jest to sprzeczne z twoją wolą lub oznacza konieczność popelnienia czynu ohydneho, w rodzaju doniesienia na członka rodziny poszukiwaczom czarnoksiężników z Imperium Kryształowego. Jeśli idzie o zasady, którym pozostajesz wierny, zazwyczaj wywodzą się z kodeksu prawa twojej ojczyzny, możesz jednak również postępować zgodnie z przykazaniami Kościoła, przestrzegając ich co do litery, lub stać na straży zasad wywodzących się z jakiegoś systemu filozoficznego lub tradycji. Narzucasz sobie zatem podobny rygor, jak formalista - z tym, że on postępuje zawsze według przepisów, ty zaś oceniasz, czy jakiś czyn był słuszny, czy nie.

Szczęście: Gdy bohater zachowuje się sprawiedliwie wbrew własnej woli.

Furia: Kiedy przeciwnik postaci walczy nieczysto, w konfrontacji z matactwem i oszustwem.

Subtelny

„Proszę wybaczyć mi moja bezpośredniość, ale wydaje mi się, iż właściwym w tej sytuacji byłby ten sam model zachowania, który przyjął Prorok tuż po powrocie do ojczyzny. ”

Nie znosisz grubiaństwa i zawsze starasz się zachowywać w sposób nienaganny lub bardzo boisz się, że jeśli zdarzy ci się zachować niewłaściwie, utracisz sympatię przyjaciół. Niezależnie od powodów postępujesz zawsze taktownie i — przede wszystkim — delikatnie. Dlatego właśnie często unikasz mówienia wprost, pozostawiając zasadniczą treść komunikatu inteligencji rozmówcy lub owijając w bawełnę dla dodania wypowiedzi szyku. Zazwyczaj działa to na twoją korzyść, sprawiasz bowiem wrażenia osoby szalenie dobrze wychowanej - niekiedy jednak utrudnia ci przekazywanie istotnych wiadomości, którymi podzielić się powinienś jak najszybciej. Do szału doprowadza cię brak manier i choć nie wybuchniesz w konfrontacji z chamem stekiem przekleństw, przeciwstawisz mu się siłą i godnością osobistą.

Szczęście: Kiedy bohaterowi uda się przekazać wiadomość, której pozostali gracze nie znają, w sposób możliwie zawołowany, bez nazywania rzeczy po imieniu.

Furia: Kiedy przeciwnik postaci zachowuje się grubiańsko czy w konfrontacji z prostactwem.

Szczery

„Szczерze mówiąc, uważam, że pieczeń jest nieco tykowata, a sos mdły i za słabo doprawiony. Za to wino — znakomite, choć podane w niewłaściwych kieliskach. ”



Rycerskie poszukiwania

Zakończona niedawno wojna domowa, która nadszarpnęła potęgę Imperium Kryształowego, nie przyniosła rozstrzygnięcia i tron Imperatora wciąż pozostaje pusty. Bratobójcze waśni pomiędzy Rycerzami Kryształowymi sprawiły ponadto, że wielu z nich utraciło zaufanie wobec przywódców swoich Zakonów. Niejeden z nich postanowił w związku z tym uczynić wszystko, by na tronie potomków Proroka zasiadł prawowity władca - to jednak niemożliwe, póki Imperium nie odzyska symbolu godności władcy, Kryształowej Ręki, utraconej podczas wyprawy przeciw Astonii. Początkowo poszukujący Ręki Rycerze działali samotnie, ostatnio jednak zaczynają tworzyć nieformalne bractwo, a święty cel jednoczy ich mocniej, niż przynależność zakonna. Jak na razie nie odnieśli sukcesu - wierzą jednak niezachwianie, że już wkrótce odzyskają artefakt, a wówczas objawi się prawowity dziedzic Proroka i Imperium odzyska chwałę i potęgę.



Okrucieństwo Lodowych Elfów

Lodowe Elfy mają reputację istot okrutnych, dla przyjemności zadających innym ból - i nie jest to opinia zupełnie niezasłużona. Faktycznie, podczas setek lat dominacji Cesarstwa, za jego przyczyną cierpiały niezliczone ilości mieszkańców Znanego Wszechświata - zwłaszcza, jeśli odważyli się sprzeciwić Lodowym Elfom lub usiłowali prowadzić z nimi dyplomatyczną grę. Nieprawdziwe jest jednak przekonanie, iż zadawanie bólu sprawia przedstawicielom tej rasy przyjemność, jest bowiem wynikiem filozofii, której hołdują poddani Cesarza. Dla Lodowego

Elfa życie jest niekończącą się próbą odporności, charakteru i siły psychicznej, a wszystkie istoty ocenia się według sukcesów, które w nich odnoszą. Elfie tortury dawały męczonym możliwość wykazania cnót, które Lodowe Elfy cenią bardziej niż życie - faktycznie, ci nieliczni, którzy zdołali sprostać wyrafinowanej próbie bólu stawali się obiektem najwyższego szacunku Elfów.

Nigdy nie kalasz ust kłamstwem. Być może jesteś do szpiku kości uczciwy i uważasz łganie za proceder plugawy, zbyt prostolinijszy, by wymyślić sensowne oszustwo lub tak dumny, że nie czujesz potrzeby tajenia niczego - w każdym razie gdy coś mówisz, można dać temu wiarę. Bez względu na szczerość niekoniecznie musi obejmować kłamstwa grzecznościowe, w rodzaju zapewnienia, że gospodyni wygląda uroczo, jeśli chcesz mimo wszystko uchodzić za człowieka kulturalnego. Najczęściej jednak cecha ta jest bolesna dla twojego otoczenia, mówisz bowiem bezpośrednio i nie dbasz o to, że kogoś zranisz. Nadto, możesz rozumieć szczerość dosłownie i snuć intrygi, które nie będą wymagały mówienia nieprawdy, lub zachowywać się otwarcie i nigdy nie działać potajemnie.

Szczęście: Gdy bohater bez względu na konsekwencje mówi prawdę.

Furia: Kiedy ktoś szkodzi drużynie nie bezpośrednio, intrygując przeciw niej, nasyłając na nią zabójców i tak dalej lub gdy szczerość bohatera zostaje wykorzystana przeciwko niemu.

Szlachetny

„Cóż, nie mogłem znieść jej spojrzenia, więc obiecałem, że odnajdziemy jej narzeczonego. Przecież to dla nas pestka, a dla niej naprawdę wiele znaczy.”

Ujmując rzecz najprościej - jesteś osobą o dobrym sercu, która chętnie i bezinteresownie pomaga innym. Nigdy nie szukałeś z tego powodu poklasku, nie robisz tego również dla własnej korzyści. Po prostu uważasz, że tak powinno się postępować i gdyby wszyscy pomagali sobie z równą werwą, Wszechświat

byłby miejscem piękniejszym i lepszym. Oczywiście, nie musisz być przy tym naiwnym idealistą o jasnej twarzy - równie interesująca jest szlachetność niechętna, gdy niosący pomoc wstydyli się i unika rozgłosu lub każdy dobry czyn okrasza sarkaniem oraz zastrzeżeniami, że w gruncie rzeczy jest podły, robi jednak wyjątek. Szlachetność bywa zwykle wynikiem wychowania, wrodzonej wrażliwości na cierpienie oraz religijności, czasem jednak wynika z traumatycznego przeżycia, które przekonało charakteryzującego się nią osobnika do zmiany zapatrywań na bezinteresowną pomoc.

Szczęście: Kiedy bohater komuś pomoże, narażając się przy tym na niebezpieczeństwo lub nieprzyjemności.

Furia: Kiedy któryś z pozostałych członków drużyny odniesie w walce pierwszą Ranę, gdy bohater nie jest w stanie udzielić pomocy lub ktoś odmawia udziału w szlachetnym przedsięwzięciu.

Tchórzliwy

„Nie mam pojęcia, jak to się skończyło. Kiedy sprawy przybrały zły obrót, wziąłem nogi za pas — i miałem szczerą nadzieję, że pozostali pójdą za moim przykładem.”

Gdy trzeba, jesteś odważny jak lew — rzecz w tym, że taka potrzeba do tej pory nie zaszła. Każda istota żywa odczuwa lęk, ty jednak dajesz mu zapanować nad sobą i w obliczu zagrożenia najzwyczajniej w świecie uciekasz, kryjesz się lub trzęsiesz jak osika. Tchórzostwo ma rozmaite oblicza - jeśli się go wstydzisz, pewnie będziesz pozował na nieustraszonego i dopiero w krytycznej chwili dasz się ponieść strachowi. Równie prawdopodobne jest maskowanie lęku pozorem roz-

CECHY CHARAKTERU

sądku - nim drużyna zrobi coś ryzykownego, będziesz do utarty tchu tłumaczył, jak wiele może w wyniku tak pochopnego czynu stracić. Zdarzają się jednak i tchórze, którzy nie wstydzą się zajęczego serca i zupełnie otwarcie mówią o swoim braku odwagi, a gdy przychodzi do niebezpieczeństwa, bez żenady potwierdzają swoje słowa. Możesz, oczywiście, bać się jakiejś szczególnej sytuacji lub rzeczy, lub lękać każdego niebezpieczeństwa.

Szczęście: Gdy bohater ucieka przed tym, czego się boi.

Furia: Gdy bohater nie ma dokąd uciec przed źródłem swojego lęku.

Uczciwy

„Proszę, oto cała suma. Z przyjemnością zwracam ci ją w terminie - wyznam, że fakt, iż jestem ci dłużny, bardzo ciążył mi na sumieniu.”

Należysz do osób, którym bez strachu można powierzyć pieczę nad dużą sumą pieniędzy, dzieckiem lub bezcennym dziełem sztuki. Postępujesz zawsze w zgodzie z własnym sumieniem i bardzo wyraźnie odgraniczasz dobro od zła, a uczciwość od jej braku. Nigdy nie próbujesz udowodnić sobie, że okradanie kogoś, kto tego nie odczuje, by wspomóc biedaka jest czynem moralnym, ani że zemsta jest najlepszym sposobem wyrównywania rachunków. Zasady moralne wyniosłeś prawdopodobnie z domu, gdzie przykładem świecili rodzice, możesz jednak być również osobą rygorystycznie religijną, która nigdy nie złamie przykazań swego kościoła, albo nawróconym grzesznikiem, który wyraźnie rozgranicza między dobrem i złem, zdarzyło mu się bowiem znaleźć również po drugiej stronie moralności. W gniew wpadasz, kiedy ktoś próbuje skusić cię do zerwania z zasadami lub wykorzysta twoje zaufanie by wbić ci sztylet w plecy.

Szczęście: Kiedy bohater oprze się pokusie i odrzuci korzystną propozycję, która wymagałaby od niego kompromisu z sumieniem.

Furia: Kiedy ktoś próbuje przekupić bohatera czy w walce z osobą, która oszukała drużynę.

Uparty

„Nie zgadzam się. Powtarzam — powinniśmy pójść w prawo. Widzę, że na lewo od nas z pewnością znajduje się jakaś osada, ale skąd mamy wiedzieć, że akurat tam nas nakarmią?”

Jako osobnik o niezłomnej woli dumny jesteś z tego, że nigdy nie dajesz się przekonać - faktycznie, niektórzy twierdzą, że woleliby dyskutować z osłem. Upór może wynikać z wielu powodów - być może jesteś tak zadufany w sobie, że nie potrafisz przyznać racji komuś innemu, może czujesz się dobrze wyłącznie, kiedy postępujesz wedle utartych schematów i wszelka innowacja budzi w tobie obawy, czy szczycisz się stałością poglądów i uważasz, że kiedy już raz się na coś zdecydowałeś, nie możesz się z tego wycofać. Na argumenty reagować możesz z kamiennym spokojem, po prostu puszczając je mimo uszu i robiąc swoje, lub agresywnie, zapamiętałe klóćąc się, aż zmęczony przeciwnik nie wycofa się z dyskusji. Na domiar złego nigdy nie dostrzegasz, że twój upór doprowadził do czegoś złego, precyzyjnie wyłapujesz za to sytuacje, w których to ty miałeś rację i dbasz, by kompani o tym nie zapomnieli.

Szczęście: Kiedy korzystniej byłoby ustąpić, ale bohater i tak nie daje się przekonać lub gdy mimo wszystko nie zmienia poglądów na coś lub w stosunku do kogoś.

Furia: Kiedy towarzysze bohatera zaczynają wycofywać się z walki lub w inny sposób porzucają jego i jego upór na pastwę losu.

Uwodziciel

„Jest śliczna, miła, bogata i tak rozkosznie naiwniutka... Jej serduszek jest gotowe, bym je zerwał jak dojrzwały owoc.”

Nie wiesz, czym jest prawdziwe uczucie, odczuwasz jednak bardzo silny przymus jego symulowania. Ilekroć na horyzoncie dostrzegasz osobę płci przeciwnej, wnet rozpoczynasz flirt - czasem niezobowiązujący, innym znów razem mając na uwadze konkretne korzyści. Przyczyny takiego postępowania są bardzo podobne do motywów osoby kochliwej - jesteś niewolnikiem własnych instynktów albo rozkochanym w sobie lowelasem czy zakompleksionym w głębi serca osobnikiem, który bezustannie musi potwierdzać swoje o sobie mniemanie. Odróżnia cię jednak fakt, że działasz z pełną świadomością i bezprzykładnym cynizmem - zamiast spalać się z miłości wolisz działać, choćbyś nic do obiektu swoich awansów nie czuł.

Szczęście: Kiedy bohater zainicjuje flirt, ciągnie go bez względu na konsekwencje lub odmawia jego zakończenia, choć nic nie czuje do obiektu swych awansów.

Furia: W walce z osobą, która odrzuciła bohatera lub stanęła na przeszkodzie romansowi, który ten zamierzał podjąć.

ROZDZIAŁ 10

Wierny

„Pst, to ja. Naprawdę sądziliście, że was zostawię? Nic się nie bójcie — zaraz przetnę wasze więzy i uciekamy z tego lochu.”

Co tu dużo mówić — można na tobie polegać. Należysz do osób lojalnych, które nie porzucają przyjaciół nawet w najgorszych okolicznościach, chętnie im pomagają i gotowe są dać się pokroić za tego, z kim czują się związane. Nie zdradzisz, nawet dla największych korzyści, nie odwrócisz się plecami — zawsze trwasz na posterunku. Być może jesteś osobą zaślepioną, która nie dostrzega wad swojego idola, patrzy weni jak w obraz i gotowa jest zrobić wszystko, byle cieszyć się jego sympatią. Równie prawdopodobne jest jednak, iż doskonale dostrzegasz wady osób, którym jesteś wierny, z jakiegoś jednak powodu nie porzucasz ich: być może za sprawą przyjaźni lub miłości, większej niż ewentualne rozczarowania, a może przez honor, nie pozwalający ci złamać danego słowa. Tak, czy inaczej, będziesz trwał u boku tych, z którymi się związałeś, niepomny burz, rozczarowań, klęsk i niebezpieczeństw. Wybierz zatem, komu jesteś wierny — swemu władcy, przyjaciołom z drużyny, narzeczonej, dowódcy, rodzicom i tak dalej — i tego się trzymaj.

Uwaga! Kiedy decydujesz się na tę cechę charakteru nie musisz od razu wybierać, kto cieszy się twoją lojalnością. Możesz zdecydować już podczas gry — póki jednak nie podejmiesz decyzji, nie będziesz odyskiwać Szczęścia ani wpadać w Furię. Gdy już dokonasz wyboru, nie możesz go zmienić, póki żyje osoba, której jesteś wierny.

Szczęście: Gdy działasz na korzyść osoby, wobec której jesteś lojalny, a na niekorzyść własną — na przykład narażasz się dla niej na niebezpieczeństwo lub upokorzenie czy odmawiasz korzyści.

Furia: Kiedy coś zagraża osobie, wobec której jesteś wierny, lub ktoś stara się podważyć twoją lojalność.

Zazdrosny

„A jak na niego patrzyli! Nie spocznę, póki nie nauczę się tańczyć lepiej, niż on!”

Jest w tobie ogromna potrzeba bezustannego udowodnienia swojej wyższości i nie potrafisz znieść, gdy ktoś okazuje się lepszy od ciebie lub posiada coś, czego ty zdobyć nie możesz. Podświadomie bezustannie porównujesz się do wszystkich, których spotykasz i zdarza ci się obdarzyć dopiero poznaną oso-

bę ogromną niechęcią tylko dlatego, że wydaje się przewyższać cię urodą, umiejętnościami lub bogactwem. Oczywiście, czasami potrafisz się przełamać, w gruncie rzeczy życie jest jednak dla ciebie nie kończąca się walką o prymat we wszystkim, czym się zajmujesz. Cecha ta może być wynikiem głęboko zakorzenionych kompleksów, których nabawić się mógłś będąc drugim dzieckiem, zawsze porównywanym ze starszym bratem, lub w szkole, jeśli nie odnosiłeś w niej sukcesów. Z drugiej strony powodem zazdrości może być poczucie wyższości, które często zdarza się u wychowanych w przekonaniu o własnej wspaniałości i nie znoszących konkurencji jednaków.

Szczęście: Kiedy bohaterowi udaje się dowieść swojej wyższości nad osobą o porównywalnych lub wyższych zdolnościach.

Furia: Kiedy ktoś o niższych kompetencjach okazuje się lepszy od bohatera.

Zbuntowany

„A niby dlaczego możesz mi mówić, co mam robić? To, że jesteś moim ojcem nie czyni mnie jeszcze twoim niewolnikiem.”

Miewasz notoryczne kłopoty ze stróżami porządku, nie uznajesz bowiem żadnej władzy ani autorytetów, z premedytacją łamiesz zakazy i sprzeciwiasz się wszystkiemu, co uznasz za ograniczenie wolności. Twój bunt nie musi jednak być wymierzony we władzę i zwalczać możesz na przykład konwenanse, z premedytacją zachowując się niewłaściwie, instytucjonalną religijność, starając się poruszać sumienia kościelnych hierarchów lub wdając się w teologiczne dysputy, czy podział społeczny, opowiadając się za powszechnym zrównaniem w prawach. Możesz mieć również charakter ogólny — wówczas z przekorą będziesz negował wszelkie ograniczenia i nakazy. Buntownicy wywodzą się z rozmaitych środowisk, przyczyny buntu mogą więc być najrozmaitsze — począwszy od wiary w lepsze jutro, poprzez umiłowanie wolności, po niechęć wobec warunków, w których się dorastało. Równie rozmaite bywają przejawy zbuntowania — niektórzy bohaterowie będą notorycznie wchodzić w konflikt z prawem lub oręźnie walczyć z uciskiem, inni zaś ograniczą się do prowokacyjnego zachowania.

Szczęście: Gdy bohater prowokacyjnie się czemuś przeciwstawia.

Furia: W konfrontacji z osobą postawioną wyżej

CECHY CHARAKTERU



w hierarchii społecznej lub otoczoną większym szacunkiem, lub gdy ktoś próbuje zmusić bohatera do podporządkowania się.

Zdeterminowany

„Tak, miałem się tu z wami spotkać dwa dni temu. Zrozumcie jednak, trafiłem na wielki turniej widów — i musiałem, po prostu musiałem, pokazać im, kto jest mistrzem tej gry.”

Jesteś osobą szczęśliwą - twoje życie ma cel. Być może dążysz do mistrzostwa w jakiejś dziedzinie rzemiosła lub sportu, może pragniesz, by twoje imię zapisało się w annałach historii lub by twoja ojczyzna stała się największą atrakcją turystyczną Znanego Wszechświata. W każdym razie, kiedy tylko masz po temu możliwość, gotów jesteś zapomnieć o wszystkim i wszystkich, byle przybliżyć realizację swojego zamierzenia. W kąt idą zobowiązania, przyjaciele, rodzina - liczy się wyłącznie urzeczywistnienie marzeń. Być może wychowałeś się w domu, w którym za wszelką cenę dążono do tego właśnie celu i twoja obsesja jest tylko odbiciem przekonań rodziców, może uwierzyłeś w wielką, dziejową misję albo jesteś tak

zapatrzony w siebie, że zrobisz wszystko, byle znaleźć się na szczycie. Decydując się na tę cechę charakteru wybierz swój cel: musi on być sformułowany precyzyjnie i możliwy do realizacji, w rodzaju: „chcę zostać nauczycielem w akademii szermierki”, „pragnę dowodzić własnym okrętem”, a nawet „chcę, by Pospolite Elfy odzyskały wolność”. Odpadają natomiast cele zbyt ogólne („niech mnie szanują!”) albo ewidentnie niemożliwe do zrealizowania („moim celem jest wyeliminowanie biedy ze Znanego Wszechświata”).

Uwaga! Kiedy decydujesz się na tę cechę charakteru nie musisz od razu wybierać swojego celu. Możesz zdecydować się już podczas gry - póki jednak nie podejmiesz decyzji, nie będziesz odzyskiwać Szczęścia ani wpadać w Furię. Gdy już dokonasz wyboru, nie możesz zmienić życiowego celu — chyba, że zdołasz go osiągnąć.

Szczęście: Kiedy bohater rzuca wszystko, byle realizować swój wielki zamiar lub wystawia się z tego powodu na niebezpieczeństwo

Furia: Gdy ktoś usiłuje powstrzymać herosa na drodze do realizacji marzenia lub kiedy podjęte w tym celu działanie kończy się fiaskiem.



Rozdział 11

Reputacja

Sława i potęga

Z czasem czyny bohaterów zyskiwać będą coraz większy rozgłos, a oni sami zaczną słynąć w całym Znanym Wszechświecie. Miernikiem tej właśnie sławy - oraz, po części, możliwości postaci jest Reputacja. Współczynnik ten nie tylko pozwala zorientować się, jak wiele osób słyszało o naszym herosie i jego dokonaniach, lecz mierzy również jego zdolność do dokonywania nadludzkich wyczynów. Przyjmij zatem, że im Reputacja wyższa, tym bliżej twojemu bohaterowi do postaci legendarnych.

Z czego składa się Reputacja

Na Reputację składają się dwa elementy - sam współczynnik, który mierzy, jak bardzo bohater jest znany, oraz katalog jego wyczynów, pozwalający ustalić, czym konkretnie zasłynął. Gdy rozpoczynasz grę, Reputacja postaci równa jest 1 i nie posiada ona żadnych Sławnych Czynów na koncie — pierwszy poziom statystyki oznacza tylko, że jest osobą wyjątkową i rokuje wspaniałe nadzieje na przyszłość. W przeciwieństwie do większości statystyk, Reputacja nie ma

The diagram shows a form titled "Reputacja" with several fields and checkboxes. Arrows point from descriptive text labels to these fields:

- Tu wpisz wartość twojej Reputacji** points to a text input field.
- Tu wypisuj Słynne Czyny swojego bohatera** points to a list of horizontal lines for writing.
- Tu zaznacz, ile Punktów Doskonalenia przeznaczyłeś na Reputację** points to a checkbox labeled "IPD".
- Zaznacz, jeśli ten Słynny Czyn jest negatywny** points to a column of checkboxes labeled "Negatywny".

The form itself contains the title "Reputacja", the "IPD" checkbox, the "Negatywny" label, and a series of empty checkboxes for the "Negatywny" column.



Złota Kompania

Jednym z najśłynniejszych oddziałów najemnych, służących Dziewięciu Miastom, jest Złota Kompania. Składa się ona z nieustraszonych żeglarzy - wojowników, specjalizujących się w walkach na pokładach międzygwiazdnych żaglowców. Każdy z nich został wybrany osobiście przez dowódcę oddziału, jednookiego kondotiera nazwiskiem Corso Baldo i musiał przez cały rok dowodzić swojej wartości, służąc na pokładzie okrętu kompani, Acuto d'Oro w charakterze zwykłego majtki. Dopiero po tym okresie rekrut przechodzi Złoty Chrzest, a w skórę jego ramion i pleców wtopione zostają złociste nici, tworząc na skórze połyskliwy, skomplikowany rysunek orła. Od tej pory wolno mu nosić złotą zbroję i zwać się Złotym Kompanem - zyskuje tym wiernych towarzyszy, na których zawsze będzie mógł liczyć oraz reputację honorowego i nieugiętego wojownika, od lat towarzyszącą słynnemu oddziałowi.

maksymalnego limitu poziomów — gromadzić ją możesz i powiększać przez całe życie.

O ile kolejne poziomy Reputacji wykupywać będziesz za Doskonalenie (szczegółowe reguły znajdziesz dalej), Sławne Czyny pojawiać się będą na karcie postaci automatycznie, kiedy tylko ich dokonasz.

Rzecz działa bardzo prosto: po zakończeniu każdego epizodu (nie sesji, a epizodu właśnie) Mistrz Gry może nakazać ci wpisać na kartę jakiś wyczyn, którego udało ci się dokonać. Znaczy to, że słowo o twoim czynie poszło już w świat i prędzej czy później ktoś przypomni sobie, że to właśnie ty pokonałeś potwora, ocaliłeś księżniczkę czy uratowałeś miasto przed plagą szcurków. Pamiętaj jednak, że Sławnych Czynów nie możesz wpisywać na kartę samowolnie - nawet, jeśli uważasz, że jakieś dokonania wymagają tego rodzaju nagrody, musisz uzyskać w tym celu akceptację Mistrza Gry. Nie spodziewaj się też, że po każdym odcinku twój katalog dokonań wzbogaci się o kolejny Czyn, zapisuje się bowiem tylko rzeczy naprawdę wyjątkowe.

Oczywiście, Słynne Czyny nie ograniczają się do dokonań, które okrywają imię bohatera nieśmiertelną chwałą. Do listy dopisuje się również przypadki szczególnej nikczemności, czy spektakularnej słabości - a więc momenty, gdy bohater zawiodł lub dopuścił się czegoś, co od tej pory plamić będzie jego opinię. Dlatego, nim zaczniesz pacyfikować wsie, dopuszczać się rabunków lub uciekniesz z zapłatą, nie wypełniwszy

zadania, pomyśl dwa razy, bo być może słowo o takim wyczynie przyćmi chwałę bohatera, którą mogłeś się okryć. Słynne Czyny o negatywnym wydźwięku zapisuje się na karcie w tej samej tabeli, w której umieszczasz dokonania chwalebne, zaznaczając ich niepochlebny wydźwięk. W przyszłości może się okazać, że pamięć o twoich breweriach utrudni ci życie.

Do czego służy Reputacja

Reputacja to, oczywiście, narzędzie fabularne, które pozwala Mistrzowi Gry ocenić, jak dobrze znany jest twój heros i w związku z tym pakować go w odpowiednie dla osoby o jego statusie perypetie. Prócz tego jednak statystyka ta ma dwa bardzo istotne zastosowania, którymi ty posługiwać się będziesz daleko częściej. Po pierwsze, krok w krok ze sławą idzie potęga - dlatego to właśnie wysokość Reputacji reguluje, ile Akcji Trikowych możesz wykorzystać podczas sesji, rym jednak zajmijmy się szczegółowo w rozdziale poświęconym trikom. Po wtóre, wspomnienie twoich mężnych czynów sprawi, że napotkani po raz pierwszy nieznajomi będą odnosić się do ciebie przyjaźniej, zyskasz większe szanse u płci przeciwnej oraz wyższe wynagrodzenie za ewentualne zlecenia.

Za każdym razem, gdy bohater przybywa do jakiegoś świata (lub konkretnej jego części, jeśli świat jest szczególnie rozległy — na przykład każde z Dziewięciu Miast potraktujemy tu oddzielnie) wykonuje test

REPUTACJA

Jak bardzo jestem popularny?

Wprawdzie sama popularność postaci zależy od Efektu Dodatkowego, na początek ustalić musisz - oczywiście, wraz z Mistrzem Gry - Efekt Wymagany testu Reputacji. Jeśli bowiem test oblejesz, oznacza to, że pies z kulawą nogą o tobie w danym miejscu nie słyszał. Choć ostatnie słowo należy, jak zawsze, do prowadzącego, pomocą służyć wam może poniższa tabela

EFEKT WYMAGANY	MIEJSCE
0	Świat, w którym bohater dokonał kiedyś Słynnego Czynu
1	Świat sąsiadujący z globem, w którym bohater dokonał Słynnego Czynu
2	Wielkie i ludne centrum handlu - na przykład Dziewięć Miast
3	Centrum regionu — na przykład stolica któregoś z międzygwiazdnych państw
4	Świat leżący w obrębie międzygwiazdznego państwa, w którym bohater dokonywał bohaterских czynów
5	Świat położony z dala od miejsc, w których bohater bywał
6	Zabity deskami świat bardzo odległy od miejsc dotychczasowych wyczynów bohatera

ROZDZIAŁ 11



Reputacji z Progiem Szczęścia - jego wynik określi, czy ktoś słyszał tu o naszym Bohaterze. Efekt Wymagany testu zależy jest od tego, jak daleko od miejsca, w którym dokonał mężnych czynów, heros się znalazł. Efekt Dodatkowy testu jest miarą popularności naszego bohatera w danym miejscu.

Przykład: Przeżywszy kilka przygód, Straceniec cieszyć się zaczyna Reputacją 4. Gdy przybywa do Terra Nostra, ojczysty Smoczych Krasnoludów, wykonuje test — rzuca czterema kostkami (wysokość Reputacji) i osiąga wyniki 2, 2, 3 i 8. Ponieważ jego Szczęście wynosi 4, a więc taki jest Próg testu, Astończyk uzyskuje 3 Efekty.

Terra Nostra to świat wielki i ludny, centrum sieci handlowej Krasnoludów, Mistrz Gry stwierdza, że Efekt Wymagany testu wynosi 2, co znaczy, że Straceniec uzyskał jeden Efekt Dodatkowy.

Każdy Efekt Dodatkowy, który bohater uzyskał w Teście Reputacji, zamienia się na Efekt Reputacji, którym bohater może podczas pobytu w danym miejscu dysponować. Służy on poprawie nastawienia napotkanych Bohaterów Niezależnych i można go wykorzystać podczas testów socjalnych. W tym celu gracz deklaruje, że korzysta z Efektu Reputacji i wskazuje Słynny Czyn, na który będzie się powoływał - pamiętaj jednak, że musi on być adekwatny do sytuacji, której test dotyczy. Jeśli więc chcesz lepiej kogoś zstraszyć, wskazać musisz Czyn, który dowodzi twojej szczególnej siły lub desperacji, a gdy starasz się o pracę, wylegitymować się musisz dokonaniem związanym z przedmiotem zajęcia - czyli jeśli słyniesz jako tancerz i zwycięzca turnieju bardów, nie pomoże ci to wkraść się w łaski Wielkiego Łowczego i uzyskać zgodę na upolowanie rzadkiego stworzenia. Jeśli bohater nie ma na koncie Słynnego Czynu, który przydałby mu się w danym teście, nie może skorzystać z Efektu Reputacji. Zwróć też uwagę, że bohater może powołać się na ten sam Czyn w wielu testach socjalnych (o ile sytuacja na to pozwala), jeżeli jednak chce wydać więcej niż jeden Efekt Reputacji podczas jednego testu, za każdy z nich musi wylegitymować się innym dokonaniem.

Przykład: Straceniec uzyskał jeden Efekt Dodatkowy w teście Reputacji. Znaczy to, że podczas pobytu na Terra Nostra może posłużyć się jednym Efektem Reputacji.

REPUTACJA



Zostałeś rozpoznany!

- Zasady podstawowe zakładają, że Reputację wykorzystuje wyłącznie gracz — a jeśli Mistrz Gry chciałby skorzystać z faktu, że heros jest znany, może to zrobić bez żadnych obostrzeń. Jeśli jednak chciałbyś, by przypadkowe rozpoznanie odbywało się wedle ścisłych zasad przyjmij następującą opcję: Mistrz Gry dysponuje taką samą ilością Efektów Reputacji, jak gracz i może wykorzystać je, by ktoś przypadkowo bohatera rozpoznał - wydając jeden Efekt powoduje, że jego tożsamość poznaje jedna osoba. By uniknąć rozpoznania, heros musi wydać Punkt Szczęścia. Słynny Czyn, w związku z którym dochodzi do przypadkowego rozpoznania, wybiera oczywiście prowadzący.

Kiedy już ustalisz, na jakie dokonania będziesz się powoływać, możesz wydać Efekty Reputacji. Każdy z nich zamienia się w automatyczny Efekt w teście socjalnym, który wykonujesz. Raz wydany, Efekt Reputacji przepada - pula odnowi się dopiero, kiedy wolno ci będzie wykonać kolejny test Reputacji.

Przykład: Podczas bytności na Terra Nostra Straceniec spotyka powabną Ka-Dis, poszukującą przewodnika, który przeprowadzi ją przez niebezpieczny, pustynny szlak. Wprawdzie nasz awanturник nigdy o nim nie słyszał, kotka wpadła mu jednak w oko. Decyduje się przekonać ją, że powinna wyruszyć właśnie z nim. Wskazuje przy tym zapisany na karcie Słynny Czyn — w czasie jednej z poprzednich przygód udało mu się

przemierzyć samotnie lodowe pustkowie, co dowodzi jego wprawności jako przewodnika. Następnie testuje Przekonywanie, dzięki któremu ma zamiar wmówić kotce, iż fakt, że jest na Terra Nostra po raz pierwszy nie ma znaczenia wobec jego traperskich umiejętności. Progiem testu jest Duch (5 w wypadku Stracenia), a Mistrz Gry ustala, że Efekt Wymagany wynosi 3 (nieznajomość świata jest poważną wadą u przewodnika). Straceniec rzuca 4 kostkami (tyle wynosi jego Przekonywanie) i wyrzuca 3, 5, 7 i 9. To o jeden efekt za mało - Straceniec wykorzystał jednak Dodatkowy Efekt testu Reputacji, by powiększyć Efekt tego rzutu o 1. W sumie osiąga więc trzy - i szansę spędzenia z uroczą Ka-Dis kilku dni sam na sam.



Nastawienie a Reputacja

- **Używamy zasad Nastawienia.** Nastawienie to opcjonalny mechanizm, który pomaga Mistrzowi Gry mierzyć, jak odnoszą się do bohatera napotkane osoby. Jeśli prowadzący z niego korzysta, polecamy, by wydane Efekty Reputacji nie przekładały się na automatyczne efekty podczas testów socjalnych, lecz zmieniały Nastawienie wybranych przez gracza osób na korzystniejsze — oczywiście, o 1 za każdy wydany punkt. Analogicznie, Zła Reputacja nie zwiększa wówczas Efektu Wymaganego testu, lecz zmienia Nastawienie na gorsze.

Pomyłona tożsamość



- Czasami zdarza się, że ktoś skojarzy imię bohatera, pomyli się jednak i przypisze mu wyczyny, których nigdy nie dokonał. Jeśli stosujesz tę zasadę opcjonalną, zdarzyć się może właśnie taka sytuacja. Za każdym razem, kiedy gracz rzuca kością po wydaniu Efektów Reputacji i wypadnie na niej 10, znaczy, że słuchacz myli postać z kimś innym. Reputacja działa wówczas normalnie, jednak rozmówca jest przekonany, że bohater zrobił coś, z czym nigdy w życiu nie miał do czynienia i będzie się zachowywał w sposób adekwatny do swojej wiedzy. Zasada ta może być źródłem wielu zabawnych nieporozumień, jednak nim się na nią zdecydujecie, zastanówcie się, czy nie będzie działać wam za bardzo na nerwy.

Zła Reputacja

Jak wspomnieliśmy wcześniej, do bohatera przylgnąć może negatywna opinia. Jeśli masz na koncie złe uczynki, może się okazać, że ktoś, owszem, słyszał o tobie, lecz niekoniecznie pochlebne opinie. By to sprawdzić, rzuć jedną kością za każdym razem, kiedy wydajesz Efekty Reputacji. Jeśli wypadnie liczba równa lub mniejsza od ilości negatywnych Słynnych Czynów, jakie zapisałeś na karcie postaci, osoba którą próbowałeś nastawić do siebie przychylnie przypomina sobie któryś z nich. Reputacja działa wówczas odwrotnie - wydane Efekty, zamiast zmienić się w efekty automatyczne, podnoszą Efekt Wymagany testu socjalnego. Szczęśliwie, jeśli nagrzeszyłeś w życiu co niemiara, a bardzo zależy ci na pomyślnym rezultacie jakiegoś testu, możesz uniknąć rzutu kością. Wystarczy, że oprócz Efektów Reputacji wydasz przed rzutem punkt Szczęścia.

Przykład: Straceniec ma na koncie jeden negatywny czyn - uwiódł pewną arystokratkę tylko po to, by ukraść jej klejnoty. Kiedy wydaje Efekty Reputacji, by podnieść swoje szanse w teście z poprzedniego przykładu, rzuca kostką. Wpada na niej 1, a więc liczba równa ilość negatywnych Słynnych Czynów, których się dopuścił. Ka-Dis, którą przekonuje, przypomina sobie zatem, iż jej rozmówca jest cynicznym uwodzicielem, a Efekt Wymagany testu Przekonywania wzrasta do 4. Mało tego - wydany Efekt Reputacji nie zmienia się w automatyczny Efekt testu, co oznacza, iż Straceniec zostaje z dwoma

raptem Efektami. Wysłuchawszy go, kotka prychna tylko, po czym odwraca się i odchodzi.

W niektórych sytuacjach zasada działa dokładnie odwrotnie. Kiedy zależy ci, by wykorzystać swoje grzeszki - na przykład kiedy usiłujesz kogoś zastraszyć, wkupić się w łaski okrutnego pirata czy udowodnić, że jak nikt nadasz się do wypełnienia nikczemnego zadania, wskazujesz na jaki negatywny Słynny Czyn chcesz się powołać. Rzucasz następnie kostką - jeśli wynik jest równy lub mniejszy ilości pozytywnych Słynnych Czynów, które masz na koncie, przekonany przypomina sobie, jak to okazałeś szlachetność czy szczodrość i negatywna opinia pryska jak bańka mydlana. Zamiast uzyskać automatyczne efekty w teście socjalnym, podnosisz Efekt Wymagany, według mechanizmu opisanego powyżej.



REPUTACJA

Co to znaczy „sławny”?

Reputacja służy przede wszystkim do zmiany nastawienia bohaterów niezależnych, jednak ilość Efektów Dodatkowych uzyskanych w jej teście oznacza również, jak bardzo znany jest w danym świecie bohater. Jeśli chcesz dowiedzieć się, jak przeciętni mieszkańcy świata reagują na herosa, zajrzyj do poniższej tabeli. Pamiętaj przy tym, że zestawienie poniżej wpływa wyłącznie na opis fabularny tła: nie modyfikuje ani możliwości stosowania Efektów Dodatkowych (na przykład ograniczając je do konkretnej grupy), ani nie zapewnia bohaterowi żadnych dodatkowych korzyści. Po prostu - określa, jak wiele osób obróci się za nim na ulicy, kto wskaże go palcem czy opowiadać będzie o jego wyczynach.

Efekt Dodatkowy testu Reputacji	Sława bohatera
0	Nikt nie słyszał tu o bohaterze - dla mieszkańców świata jest zwykłym, przeciętnym przybyszem.
1	O bohaterze słyszeli wyłącznie często podróżujący do innych światów przedstawiciele jego profesji.
2	Imię herosa słyszeli wszyscy zamieszkujący świat przedstawiciele jego profesji.
3	Bohater jest stosunkowo sławny: każdy w miarę obyty mieszkaniec świata słyszał o nim.
4	Heros jest powszechnie rozpoznawany, a w karczmie można usłyszeć historię o jego czynach.
5	Postać jest powszechnie rozpoznawana i podziwiana, a lokalni łowcy autografów ustawiają się do niej w kolejce.
6	Lokalny idol - wszyscy podziwiają tu bohatera, dzieci bawią się w jego przygody, a nastolatki wieszają nad łóżkiem jego podobiznę.



szczególnie wyraziście oddać tę właściwość podczas zabawy, zataj listę trików, które znasz, przed resztą drużyny i pozwól, by zaskoczeni współgracze pytali „jak to zrobiłeś?”, gdy się którymś z nich posłużysz.

Triki, jak każda składowa postaci, są dobrym materiałem na historyjkę. Skoro je znasz, pewnie kiedyś się ich nauczyłeś, możesz więc zastanowić się nad tym, w jakich okolicznościach do tego doszło. A że wykraczają one znacznie poza zakres zwyczajnej wiedzy, osoby nauczycieli mogą być nader kolorowe i interesujące. Analogicznie, choć nikt nie zabrania ci wykupywania kolejnych trików bez konsekwencji fabularnych, możecie przyjąć, że sztuczki takiej nauczyć się można tylko od kogoś, kto już ją zna. Poszukiwanie ekscentrycznych nauczycieli zajmujących się dziwną dziedziną wiedzy może stanowić interesujący materiał na wątek poboczny serialu - choć jeśli wykorzystywać będziecie ten motyw zbyt często, zacznie was pewnie nużyć. Stąd, choć warto co jakiś czas zadbać o nauczyciela triku, nie popadaj w przesadę i nie przetrząsaj Znanego Wszechświata w poszukiwaniu kolejnego mistrza za każdym razem, kiedy chcesz nauczyć się czegoś nowego.

Rodzaje trików

Triki dzielą się na dwie odmiany: triki stałe oraz akcje trikowe. Na pierwszą z nich składają się wszystkie zdolności, które, gdy raz się je posiędzie, funkcjonują bez przerwy i nie wymagają podejmowania żadnego działania. Do trików takich zalicza się, na przykład, szczególnie dobra kondycja fizyczna, znajomość techników jakiegoś zawodu czy wzrok, nawykły do ciemności. Druga grupa obejmuje wszystkie triki, które są właśnie tym, co sugeruje ich nazwa: sztuczkami, sprytnymi manewrami, które trzeba dopiero wprowadzić w życie. Znajdziesz tu zatem wszelkie tajne pchnięcia i sekretne manewry podczas walki, argumenty nie do odparcia, sztuczki strzeleckie i tak dalej.

Przyczyna takiego podziału jest prosta: triki stałe, gdy bohater już się ich nauczy, działają bez przerwy i nie trzeba w żaden sposób ich aktywować. Akcje trikowe z kolei wymagają deklarowania. Nie musisz zatem stwierdzać, że oto twoja postać posługuje się podwyższoną odpornością, trzeba jednak wyraźnie określić, iż niniejszym stosuje swoją tajemną technikę walki. Użycie akcji trikowej zadeklarować możesz w każdej chwili, chyba, że akurat trwa walka - wów-



Ile trików?

Podstawowe zasady przyjmują, że bohater może posiadać dowolną liczbę trików. Jeśli uważasz jednak, że powinno się je jakoś ograniczyć, możesz posłużyć się poniższymi zasadami opcjonalnymi:

- **Triki dla wszystkich!** W myśl tej reguły bohater może nabywać triki bez ograniczeń. Spowoduje to zapewne, że dysponować będzie dużą gamą tego rodzaju zdolności.
- **Triki dla rozumnych!** Niniejsza zasada głosi, że bohater może znać nie więcej trików, niż wynosi poziom jego Umysłu. Dzięki niej nie ograniczasz wprawdzie przesadnie liczby trików dostępnych w początkowych fazach gry, stawiasz jednak zaporę nie do przekroczenia - bohater nigdy nie może poznać więcej, niż siedmiu (w niektórych przypadkach ośmiu trików).
- **Triki dla sławnych!** Ilość trików, które zna bohater, nie może w myśl tej wersji przekroczyć poziomu jego Reputacji. Dzięki tej zasadzie postać będzie rozwijać się bardzo równomiernie, w początkowych etapach gry bardzo mocno ograniczasz jednak dostępność sztuczek.

TRIKI

czas deklarujesz ją, gdy przyjdzie twoja kolej (co omówimy dokładnie w Rozdziale 17).

Przykład: Marco di Mirandeo zna dwa triki — Argumentum ad amicitiam oraz Wytrawnego interlokutora. Drugi z nich to trik stały, więc za każdym razem, gdy bierze udział w sporze, Efekt Dodatkowy testów wykonywanych przez jego przeciwnika spada automatycznie o 1. Pierwszy natomiast to Akcja trikowa i jeśli Marco chce dodać do testu Manipulacji tyle kości, ile wynosi jego Reputacja, musi wcześniej wyrazić to zadeklarować.

Każda postać rozpoczyna grę, znając jeden trik - możesz go wybrać zarówno spośród akcji trikowych, jak trików działających stale. Kolejne zdolności tego rodzaju wykupywać będziesz za Punkty Doskonalenia - szczegóły znajdziesz w poświęconym im Rozdziale 22. Na razie wystarczy ci wiedza, że każdy trik — zarówno stały, jak akcję trikową - wykupić można tylko raz, a jedynym sposobem na kumulację efektów jednego triku jest wykorzystanie go kilka razy podczas Furii (patrz niżej).

Akcje trikowe i Reputacja

Akcje trikowe to bardzo potężne narzędzia, dostępne przede wszystkim legendarnym bohaterom. Dlatego właśnie każda postać posłużyć się może akcjami trikowymi skończoną ilość razy. Niezależnie od tego, jak wiele zdolności tego rodzaju posiada, podczas jednej sesji (sesji, nie odcinka) sięgnąć może do swojego arsenału akcji trikowych tylko tyle razy, ile wynosi poziom jej Reputacji. Herosi, o których słyszał cały Wszechświat, śmiało dokonują niesamowitych czynów, a początkujący bohaterowie z rzadka robią coś naprawdę spektakularnego. Triki stałe nie podlegają takiemu ograniczeniu i skoro już się ich nauczyłeś, korzystasz z nich zawsze.

Przykład: Reputacja Straceńca wynosi 4 — czyli czterokrotnie podczas sesji może on zadeklarować, że korzysta z Akcji Trikowej. Oczywiście, za każdym razem z jednej.



Triki wielokrotne

Jeżeli uważasz, że triki są zbyt słabe, możesz pozwolić bohaterom wykupywać je wielokrotnie - ich efekty wówczas się kumulują. Zanim jednak zdecydujesz się na tę opcję, dokładnie przestuduj listę sztuczek i zastanów, czy ich kumulacja nie zaburzy równowagi gry i nie uczyni bohaterów zbyt potężnymi. Jeżeli chcesz umożliwić graczom wybór jednego triku kilkakrotnie, zaznacz jedną z poniższych opcji. Jeśli nie zaznaczysz żadnej, przyjmuje się, że każdy trik wykupić można tylko raz.

- **Poziom trików ogranicza Duch.** W myśl tej opcji każdy trik wykupić można maksymalnie tyle razy, ile wynosi Duch bohatera. Jeśli się na to decydujesz, sztuczki staną się bardzo potężnym narzędziem.
- **Poziom trików to 3.** Jeśli zdecydujesz się na tę zasadę, każdą sztuczkę można będzie wykupić trzy razy. Opcja ta zwiększa potencjał sztuczek, nie winduje go jednak tak bardzo, jak poprzednia.

Niezależnie od opcji, jeśli pozwalasz graczom wykupywać triki wielokrotnie, koszt triku w Punktach Doświadczenia za każdym razem wzrasta - mnoż podstawowy koszt, który znajdziesz w Rozdziale 22 przez „poziom” triku: jeśli gracz wykupuje go po raz drugi, cena wzrasta x2, jeśli po raz trzeci - x3 i tak dalej.



Ile akcji trikowych?

Liczba akcji trikowych dostępnych dla bohatera w czasie jednej sesji jest ograniczona - możesz jednak manipulować ich limitem, wybierając którąś z poniższych zasad:

- **Liczba trików równa jest Reputacji.** To podstawowa zasada, opisana powyżej: wedle jej litery bohater może skorzystać z tylu akcji trikowych podczas jednej sesji, ile wynosi poziom jego Reputacji.

- **Liczba trików równa jest Efektom Reputacji.** Druga opcja pozostawia więcej w rękach losu. Zakłada ona, że bohater może skorzystać z ryłu akcji trikowych podczas sesji, ile efektów dodatkowych wyrzucił w teście Reputacji. Oczywiście, nie musi w tym celu wydawać jej Efektów - ich liczba określa tylko limit akcji trikowych. Dzięki tej zasadzie bohater nigdy nie może mieć pewności, jak wieloma trikami będzie dysponował i im mniej jest gdzieś znany, tym mniejsza będzie ich ilość. Z drugiej strony, w światach, których mieszkańcy bez trudu go rozpoznają posiadać może większy limit trików, niż by to wynikało z Reputacji, podczas testu przerzuca bowiem jedynki.

Triki za Szczęście. Zasadę tę połączyć możesz wraz z jedną z powyższych opcji. Głosi ona, że kiedy bohater wyczerpie już limit trików (ustalony według wybranego schematu), może wciąż korzystać z akcji trikowych, za każdym jednak razem musi wydać punkt Szczęścia. Zastosowanie tej opcji pozwoli postaciom, zwłaszcza początkującym, naprawdę pobawić się akcjami trikowymi, może jednak zachwiać równowagę gry.

Działanie Furii

W rozdziale poświęconym cechom charakteru zapoznałeś się po raz pierwszy z Furią, czyli chwilą, w której bohater wpada w uniesienie i wspina się na wyżyny swoich możliwości. Wiesz także, że w Furię wpaść można wyłącznie w bardzo szczególnych okolicznościach, związanych z jedną z cech charakteru bohatera. Pora zatem, byś dowiedział się, co dokładnie się stanie, kiedy bohater korzysta z tej możliwości.

Gdy zaistnieje okoliczność, pozwalająca postaci skorzystać z Furii, możesz zadeklarować, że tak właśnie się dzieje. Postać pozostaje w stanie uniesienia do chwili, gdy wykona jakiś test - najprawdopodobniej będzie to atak na przeciwnika, który doprowadził ją do Furii, nie można jednak wykluczyć, że w szale twórczym wykona niezwykle dzieło czy wyjątkowo dobrze wypełni jakieś zadanie. Tuż przed wykonaniem owego testu możesz wybrać kilka Akcji Trikowych, które znasz. Wszystkie one składają się na działanie Furii - co znaczy, że dzięki niej wykonujesz niejako w jednej chwili kilka akcji trikowych. Limit trików, które składają się na Furię równy jest Reputacji bo-

hatera plus jeden - a więc gdy początkująca postać wpadnie w Furię, wykonuje jednocześnie dwie Akcje Trikowe.

Triki, wchodzące w skład Furii łączyć można w dowolnej kombinacji, możesz więc zarówno używać wielu różnych trików, jak i wielokrotnie wykorzystać tę samą akcję. W wypadku kilkukrotnego skorzystania z jednego triku jego efekt kumuluje się. Oczywiście, wszystkie wybrane akcje trikowe muszą dotyczyć tego samego działania - nie można w jednej chwili zaatakować, zatańczyć i przekonać kogoś do swojego zdania.

Jeśli postać zdecyduje się już na kombinację trików, a test, który następnie wykonuje, nie powiedzie się, Furia przenosi się na następną rundę. Musisz jednak powtórzyć tę samą akcję i zastosować tę samą kombinację trików. W stanie Furii bohater trwa do chwili wykonania udanego testu, chyba że działanie, które podejmuje, przestaje być wykonalne - na przykład bezskutecznie atakowany przeciwnik zostanie zabity, nim bohater go dosięgnie. W tym wypadku Furia przepada.

TRIKI

Gdy wpadasz w Furię pamiętaj, by dać jej wyraz również na poziomie opisu fabularnego. Nie wystarczy, że zmarszczysz brwi i podniesiesz głos - tak objawia się zwyczajny gniew. Prawdziwa Furia bohatera jest zjawiskiem na pograniczu magii i towarzyszyć jej powinny czarodziejskie fajerwerki, rozbłyski i inne efekty - im bardziej widowiskowe, tym lepiej. Oczywiście, możesz w tym względzie zdać się na opis Mistrza Gry i przyjąć jego pomysł na twoją Furię wraz z dobrodziejstwem inwentarza, warto jednak postarać się, by szal twojego bohatera wyglądał niepowtarzalnie - i opisywać go samemu.

Przykład: Straceniec, szczęśliwy posiadacz Reputacji 4, zna trzy Akcje Trikowe: Brutalny atak, Rozbrojenie i Tajemny Sztych. Od dłuższej chwili walczy z arogantkim przeciwnikiem, szermierzem z Dziewięciu Miast.

W pewnym momencie oponent, starając się unieruchomić Astończyka próbuje przyszpilić jego stopę do podłogi. Zamiar nie udaje się wprawdzie, szabla szermierza przecina jednak lśniąca skórę buta na całej jego długości. To zniewaga, której próżny kot nie może zdzierżyć — upokorzony, wpada w Furię.

Ponieważ Reputacja Straceńca to 4, może on podczas Furii skorzystać z aż pięciu Akcji Trikowych, wykonując je w dowolnej kolejności. Astończyk decyduje się zacząć od Rozbrojenia, następnie wykonać dwa Brutalne ataki i dwa Tajemne sztychy.

Powietrze wokół kota wypełnia się magicznym światłem, a on sam skacze ku przeciwnikowi. Jego szabla kreśli w powietrzu ognisty łuk. Akcja zaczyna się od Rozbrojenia — Astończyk wykonuje stosowny test i oto broń jego przeciwnika upada na podłogę, drżąc od siły uderzenia. Kolejne Akcje, Brutalny atak i Tajemny sztych, znajdują zastosowanie dopiero, jeśli przeciwnik zostanie trafiony, Straceniec wykonuje zatem (korzystając wciąż z jednej akcji) test trafienia. I tym razem musi udaje - a zatem, Straceniec rzuci za trafienie aż ośmioma dodatkowymi kostkami (Ciało Straceńca x2, czyli Brutalny atak x2). Mało tego — Efekt Dodatkowy testu trafienia zwiększa się o 4 (Mistrzostwo kota w walce bronią ręczną x2, czyli Tajemny sztych x2). Wszystko to znaczy, że przeciwnik Straceńca znalazł się w na prawdę poważnych tarapatach.



Częstotliwość Furii

Furia to niezmiernie potężne narzędzie, zwłaszcza, jeśli bohater posiada wysoką Reputację. Stąd określić musisz, jak często bohaterowie wpadać będą w szal, korzystając z jednej z poniższych zasad.

- **Jedna Furia.** Najbardziej restrykcyjna zasada głosi, iż bohater może wpaść w Furię tylko raz w ciągu sesji. Stosując ją zyskujesz pewność, że gracze dwa razy się zastanowią, nim skorzystają z tej możliwości i będą starali się zachować swoją Furię na naprawdę wyjątkową okazję - a tym samym stanie się ona czymś bardzo rzadkim.
- **Trzy Furie.** Tę zasadę proponujemy ci jako domyślną. Zakłada ona, że każda z trzech Cech Charakteru bohatera może raz na sesję wywołać u niego Furię. W ten sposób dajemy graczom możliwość maksymalnie trzykrotnego skorzystania z Furii, za każdym jednak razem w innych okolicznościach. Oczywiście, nie może tu być mowy o żadnych targach - podczas jednej sesji nie można dwa razy wpaść w Furię za przyczyną tej samej Cechy Charakteru, nawet, jeśli okoliczności będą różne.
- **Furia za Szczęście.** Najbardziej liberalna reguła głosi, że za każdym razem, gdy zaistnieją okoliczności, w których postać może wpaść w Furię może wydać punkt Szczęścia i z niej skorzystać. W ten sposób sprawiamy, że Furia będzie zjawiskiem dość częstym i powszechnym. Zanim zdecydujesz się na tę opcję, bardzo uważnie się zastanów, zbyt duża ilość Furii jest bowiem niezmiernie destrukcyjna dla równowagi gry i możesz w ten sposób popsuć zabawę całej grupie.

ROZDZIAŁ 12

Lista trików

Na zamieszczonej poniżej liście znajdziesz zarówno akcje trikowe, jak triki działające stale. Aby ułatwić ci wybór, podzieliliśmy katalog na dwie części — najpierw zapoznasz się z trikami stałymi, a potem z akcjami.

Triki stałe

Bezszelestny bieg

Skradanie wcale nie jest takie trudne — wystarczy stąpać cicho i powoli. Ty szczęśliwie wyeliminowałeś z tego równania drugi człon i potrafisz poruszać się tyleż bezszelestnie, co szybko. Efekt Wymagany testów skradania, które wykonujesz, zmniejsza się o połowę - ponadto, możesz skradać się, idąc szybkim krokiem, a nawet biegnąc.

Ciężkozbrojny

Broń ciężka: dwuręczne miecze, ogromne topory i straszliwe maczugi budzą w tobie tyleż respekt, co wielkie zainteresowanie. Spędziłeś długie godziny, wymachując ogromnym żelazem i udało ci się opracować techniki, dzięki którym potrafisz wyprowadzić nim naprawdę błyskawiczny atak. Broń ciężka, którą się posługujesz, nie zmniejsza twojej Reakcji.

Czytanie z ruchu warg

Są rzeczy, o których lepiej nie mówić na głos, nie zawsze też da się wszystko usłyszeć. Tobie wystarczy jednak, że widzisz mówiącego - jeśli tylko nie zasłonił ust, czujesz jakby szeptał ci wprost do ucha. Jeśli widzisz ruch ust osoby mówiącej w znanym ci języku, potrafisz rozpoznać słowa, które wymawia.

Dodatkowy atak

W bardzo wysokim stopniu opanowałeś sztukę władania orężem, wypracowałeś też fantastyczny refleks i szybkość ruchów. Dlatego właśnie możesz podczas Rundy walki wykonać dodatkowy atak. Następuje on na Reakcji niższej o jeden, niż pierwszy z twoich ataków. Jeżeli miałoby to oznaczać, że dodatkowy atak wyprowadzić możesz dopiero na Reakcji 0, w tej rundzie możliwość ponownego zaatakowania przepada. Aby wykupić ten trik, musisz mieć Reputację na poziomie 5 lub wyższą.

Lekki chód

Niektórzy sądzą, że jest w tym magia - tak naprawdę jednak rzecz sprowadza się do właściwego wybierania miejsca, w którym można postawić stopę. To dzięki opanowaniu tej techniki gdy idziesz, nie zostawiasz śladów - nawet, jeśli stąpasz po śniegu lub błocie. Nie musisz więc tracić czasu na ich zacieranie - testy wytropienia cię są zawsze zwiększone o twoje Mistrzostwo w Przetrywaniu (minimum 2), nawet, jeśli nie deklarowałeś zacierania śladów.



Nauczyciele szermierki

Mieszkańcy Dziewięciu Miast z ochotą doskonalić się w sztuce szermierczej, wierząc przy tym, że przewagę podczas walki zyskuje się dzięki znajomości sekretnych pchnięć oraz tajemnych parad, przed którymi nie sposób się obronić. Dlatego każdy, kto marzy o karierze nauczyciela szermierki spędza długie lata, próbując opracować własną, niepowtarzalną technikę, a każdy mistrz miecza zna tajniki fechtunku, przekazywane z pokolenia na pokolenie nielicznej grupie wybranych.

Najwybitniejsi z nauczycieli pozostają na usługach rodów szlacheckich — niektórzy pochodzą nawet z rodzin, od pokoleń trudniących się nauką przedstawicieli konkretnego rodu. Inni otwierają szkoły, w których za słoną opłatą uczyć się może każdy. Oczywiście, nie brakuje też oszustów, którzy podają się za mistrzów tajemnych sztachów, wpajając uczniom nieprawidłowe odruchy i idiotyczne posunięcia, przedstawione w odpowiednio zagmatwany sposób.

Mistrz uników

Kiedy studiowałeś walkę, uzmysłowiłeś sobie, że równie istotna, jak umiejętność zadawania ciosów, jest zdolność schodzenia im z drogi. Od tej pory ćwiczysz zapamiętanie sztuki uników. Dlatego, kiedy deklarujesz unik, Efekt Wymagany testów, które wykonujesz w tej rundzie, zwiększa się o 1 mniej, niż by to wynikało z zasad (zasady dotyczące Uników znajdziesz w Rozdziale 18).

Niezwyczajna żywotność

Należysz do osób o ogromnej determinacji i już zdarzyło ci się stanąć oko w oko ze śmiercią i mimo wszystko przeżyć. Trzymasz się więc życia z całych sił - dlatego, by cię zabić, trzeba zadać ci o jedną Ranę więcej, niż by to wynikało z zasad.

Nocny łowca

Dużo czasu spędzałeś, ćwicząc z zawiązanymi oczyma, przemierzając nieoświetlone korytarze i włączając się po nocy. Twoje oczy przywykły w związku z tym do słabego światła. Wszystkie ujemne modyfikatory związane z oświetleniem zmniejszone zostają w twoim przypadku o 1.

Nożownik

Sztylet to broń dyskretna, elegancka, łatwa do ukrycia i posiadająca nieskończoną ilość zastosowań. Bywa również straszliwie niedoceniana - niektórzy patrzą z pogardą na niewielkie ostrze nie wiedząc, że wystarczy liźnąć nieco anatomii, by uczynić ze sztyletu prawdziwie śmiertelne narzędzie. Ty nie ulegasz temu złudzeniu i kiedy walczysz sztyletem wręcz, zadaje dwa automatyczne Draśnięcia (jakby był bronią ręczną). Kiedy jednak rzucasz nożem, używasz normalnych zasad obrażeń. Jeśli walczysz dwoma sztyletami, Puła kości, którą rzucasz, zmniejsza się tylko o 1.

Podwójny strzał

Niewiele jest we Wszechświecie rzeczy tak pewnych jak fakt, że dwa pistolety kryształowe są lepsze niż jeden. Mając to na uwadze, ćwiczyłeś podzielność uwagi i precyzję niezbędną do tego, by posługiwać się dwoma bronią jednocześnie. Kiedy strzelasz z dwóch pistoletów, nie tracisz kostek z testu ataku.



Prędkie czary

Twój nauczyciel magii bardzo poważnie traktował slogan głoszący, że dzięki czarom jest się zawsze przygotowanym na wszystko. Dlatego nauczył cię, jak przygotowywać zaklęcia możliwie jak najszybciej. Kiedy przygotowujesz czar, rzucasz dodatkową kostką.

Rycerz w lśniącej zbroi

W Imperium Kryształowym mówi się, że człowiek wart jest tyle, co jego zbroja. Mając w pamięci tę maksymę wszystkie ćwiczenia bojowe wykonywałeś w pancerzu i nauczyłeś się wprawnie w nim poruszać — choć stwierdzenie, że jest dla ciebie jak druga skóra byłoby nieco przesadne. Ujemny modyfikator Reakcji, wynikający z noszenia zbroi, jest w twoim przypadku o 1 mniejszy.

Skrupulatny

Przykładasz wielką wagę do dokładności, nauczyłeś się bowiem, że nie warto robić niczego byle jak. Wybierz umiejętność - Efekt Dodatkowy wszystkich jej testów zwiększony będzie o 1. Ten trik wykupować możesz wielokrotnie, za każdym razem dla innej umiejętności. Nie możesz wybrać umiejętności walki, dopóki twoja Reputacja jest mniejsza niż 3.



Barbarzyńskie podchody

Tradycyjny podział na tajemnice męskie i kobiece obejmuje u Lodowych Barbarzyńców wszystkie czynności, prócz najprostszych. Pieczołowicie strzeżone sekrety wzbudzają chorobliwą ciekawość zwłaszcza u młodych członków plemienia, którzy niedawno osiągnęli wiek dorosły i nie tracą okazji, by się wykazać. Próby podkradania tajemnic przeciwnej płci są w wioskach barbarzyńców czymś zupełnie nagminnym, choć przyłapanych na tym procederze surowo się karze. Ci, którym udało się podpatrzeć coś, czego nie powinni oglądać, cieszą się wśród rówieśników opinią szczwanych i godnych szacunku - nigdy jednak nie używają zdobytej wiedzy. O ile bowiem podkradanie sekretów jest próbą sprytu i zręczności, korzystanie z nich byłoby niemożliwą do zmycia plamą na honorze.

Specjalizacja magiczna

Czarownik, który wprowadził cię w świat magii, był szczególnie obeznany z jedną ze Ścieżek Magii, dlatego w twoim szkoleniu kładł na nią szczególny nacisk. Dzięki temu potrafisz posługiwać się wybraną Ścieżką, jakby była o 1 poziom wyższa, niż to wynika z twojej umiejętności Ścieżki. Ten trik możesz wykupić tylko raz, więc wybierz Ścieżkę rozważnie.

Szósty zmysł

Żyjesz w ciągłym zagrożeniu, prawdziwym czy wyimaginowanym, i wyrobiłeś w sobie odruch sprawdzania, czy nikt się na ciebie nie zaczął. Efekt Wymagany testów zaskoczenia, które wykonujesz, spada o 1.

Sztuka walki

Idziesz przez życie ze świadomością, że pewnego dnia ktoś może cię zaatakować, a ty nie będziesz miał akurat pod ręką oręża. Dlatego włożyłeś wiele wysiłku w to, by nauczyć się walczyć gołymi rękami. Kiedy walczysz bez broni, zadajesz jedno automatyczne Draśnięcie i możesz ranić przeciwników zakutych w zbroje, jakbyś posługiwał się bronią lekką. Ponadto, podczas ataków wręcz, które wyprowadzasz, Efekt Dodatkowy liczy się normalnie (zasady dotyczące walki bez broni znajdziesz w Rozdziale 17).

Szybki jak wiatr

Twój nauczyciel miał dziwny zwyczaj - co jakiś czas znienacka rzucał się na ciebie z pięściami. Początko-

wo brałeś cięgi, z czasem jednak twój refleks poprawił się do tego stopnia, że potrafiłeś obronić się przed jego atakiem. Próg twoich testów Reakcji zwiększony zostaje o 1.

Szyfr

Czasem zdarza się, że trzeba przekazać jakąś informację w sposób dyskretny i zrozumiały tylko dla powołanych osób. Wówczas niezastąpioną pomocą jest jakiś rodzaj szyfru. A że zdarzało ci się znaleźć w takiej sytuacji, opanowałeś tajemny kod — sposób zapisu, system tajnych gestów, stworzony sztucznie język czy metodę przekazywania tajnych wiadomości w pozornie niezobowiązującej konwersacji. Dzięki temu możesz przekazywać informacje osobom, które również znają ów szyfr, bez ryzyka, że dostaną się w niepowołane ręce. Ten trik możesz wykupywać wielokrotnie, za każdym razem ucząc się innego szyfru.

Tajemnica rzemiosła

Studiowałeś jakąś umiejętność tak zapamiętałeś, że prawdziwy jej mistrz, zauroczony twoim oddaniem, zdradził ci tajemnicę swego fachu. Od tej pory wszystko, co związane z tym zajęciem przychodzi ci bez trudu. Wybierz umiejętność - Efekt Wymagany jej testów, które wykonujesz, zmniejsza się o 1 - choć nigdy nie może spaść poniżej 1. Ten trik wykupywać możesz wielokrotnie, za każdym razem dla innej umiejętności. Nie możesz wybrać umiejętności walki, póki twoja Reputacja jest mniejsza niż 3.

Twardy jak stal

Niektórzy wojownicy - na przykład mistrzowie sztuk walki - potrafią wytrenować tak żelazne mięśnie, że jeśli je napną, ostrza odbijają się od ich skóry, nie czyniąc im krzywdy. Zaliczasz się do ich grona - kiedy ktoś atakuje cię za pomocą broni, zadaje ona o jedno automatyczne Draśnięcie mniej. Zdolność ta nie kumuluje się z działaniem zbroi - czyli, jeśli nosisz lekki pancerz, wciąż powstrzymuje on tylko jedno automatyczne Draśnięcie.

Uważny obserwator

Podczas długich godzin treningu bardzo wystrzył się twój zmysł obserwacji - bez trudu dostrzegasz przedmioty niewielkie, znajdujesz rzeczy ukryte i zwracasz uwagę na pozornie nieistotne drobiazgi. Dzięki napiętej uwadze Próg testów spostrzegawczości, które przeprowadzasz, zwiększa się o 1.

Walka bronią strzelecką

Zdarzyło ci się kiedyś stanąć oko w oko z ponurą prawdą: na własnej skórze przekonałeś się, że broń kryształowa ma ograniczoną liczbę ładunków. Dlatego właśnie nauczyłeś się radzić sobie w takiej sytuacji - chwytasz broń za lufę i używasz jak maczugi, co robisz tak umiejętnie, że jeszcze nie udało ci się jej uszkodzić. Podczas walki wręcz z użyciem broni kryształowej traktuj pistolety jak broń lekką a karabiny jak broń ręczną — używaj stosownych umiejętności i modyfikatorów obrażeń.

Wcielenie taktu

Niektórzy sądzą, że elegancja to rzecz wrodzona - ty jednak, który spędziłeś długie godziny na nauce grzeczności wiesz, że tak naprawdę wystarczy uważnie obserwować osobę, z którą się rozmawia, by nie palnąć w jej towarzystwie gafy. Jesteś wcieleniem taktu - za każdym razem, gdy nieświadomie mógłbyś popełnić nietakt lub złamać zwyczaj, o którego istnieniu nie wiesz, Mistrz Gry ma obowiązek ostrzec cię przed tym.

Wyczucie Czerwonego Księżyca

Pośród wielu zagrożeń, które czają się w Znanym Wszechświecie szczególnie ponurą sławą cieszy się Czerwony Księżyc - upiorne ciało niebieskie, którego światło przyprowadza o szałaństwo i potrafi przemie-

nić zwyczajną istotę w potwora. Przygotowałeś się więc na spotkanie z jego tworam - potrafisz automatycznie wyczuć bliską obecność istoty skażonej przez Księżyc, niezależnie od tego, czy ją dostrzegłeś i czy skaza objawia się w widoczny sposób.

Wytrawny interlokutor

Brałeś udział w dziesiątkach dysput z najtęższymi dyskutantami Wszechświata i nie straszna ci dziś ani rozprawa sądowa, ani naukowa dysputa. Uśmiechasz się tylko, gdy rozmówca wytacza najcięższe polemiczne działa, a sztuczki, które stosuje się podczas rozmowy nie robią na tobie wrażenia. Efekt Dodatkowy przeciwnych testów socjalnych, które wykonuje twój rozmówca, zmniejszony zostaje o 1. Dotyczy to również walki socjalnej.

Zaprawiony w walce

Nieraz zdarzyło ci się solidnie oberwać - i za każdym razem zdołałeś się wylizać. Niezależnie od tego, czy lanie sprawiał ci szkolny brutal, czy surowy nauczyciel szermierki, udało mu się osiągnąć pewien skutek: uodporniłeś się na ból i rany. Twój Próg Ran zwiększa się o 1.

Znawca trucizn

Życie w dzikiej dżungli i Dziewięciu Miastach ma tę wspólną cechę, że nigdy nie ma się pewności, czy posiłek, który właśnie zjadasz, nie jest aby trujący.



ROZDZIAŁ 12

Te rozterki masz już jednak za sobą - wystarczy, że powąchasz i delikatnie skosztujesz jakiejś substancji, by z całą pewnością zorientować się, że jest niebezpieczna dla zdrowia. Automatycznie wykrywasz trującą i substancje szkodliwe bez ryzyka zatrucia.

Akcje trikowe

Akcje trikowe oznaczone **(n)** wymagają posłużenia się bronią z nadmetalalu.

Argumentum ad amicitiam

Argumentum ad amicitiam to termin stosowany w krasnoludzkich podręcznikach prowadzenia dyskusji. Pod nazwą tą kryje się argumentacja polegająca na odwołaniu się do przyjaznych uczuć, które rozmówca żywi — lub może żywić — wobec twojej osoby. Gdy posługujesz się tym trikiem, otrzymujesz tyle dodatkowych kości do testu Manipulacji, ile wynosi twoja Reputacja.

Argumentum ad antiauitatem

Krasnoludy, twórcy *ars dictandi*, sztuki retorycznej, przywiązują wielką wagę do obyczaju, opisują więc argument, polegający na powołaniu się na prastarą tradycję, jako jeden z najskuteczniejszych sposobów zwycięstwa w sporze. Gdy stosujesz tę sztuczkę, zwiększasz Efekt Dodatkowy testu socjalnego o twoje Mistrzostwo w Etykiecie.

Argumentum ad baculum

Zabieg ten, opisywany w krasnoludzkich podręcznikach dyskusowania, polega na zastosowaniu wobec osoby, z którą się polemizuje, bezpośredniej groźby. Gdy stosujesz tę sztuczkę, otrzymujesz tyle dodatkowych kości do testu Zastraszania, ile wynosi twoja Reputacja.

Argumentum ad ignorantiam

Potrafisz udowodnić, że przeciwnik nie umie dowieść swoich tez, umiejętnie zarzucając mu głupotę i brak wykształcenia. Sztuczkę tę zastosować można podczas przeciwstawnych testów socjalnych - dzięki niej Umiejętność przeciwnika zmniejszona zostaje na potrzeby jednego testu o połowę (zaokrąglając w dół).

Z triku korzystać możesz zarówno wówczas, gdy jesteś w teście stroną atakującą czy broniącą się.

Argumentum ad metum

Potrafisz tak zagrać na czyichś lękach, by skierować jego podejrzenia i obawy na konkretną osobę lub grupę. Gdy stosujesz tę sztuczkę, automatycznie zmieniasz czyjeś Nastawienie wobec obmawianego o 1 za każde dwa punkty Reputacji, które posiadasz. Efekt utrzymuje się przez jeden dzień.

Uwaga! Zanim wykupisz ten trik upewnij się, że Mistrz Gry posługuje się zasadami Nastawienia.

Argumentum ad vanitatem

Argumentum ad vanitatem to nazwa wywodząca się z krasnoludzkiej sztuki retorycznej i oznaczająca argument odwołujący się do próżności dyskutanta. Umiesz zatem fenomenalnie schlebiać. Gdy stosujesz tę sztuczkę, otrzymujesz tyle dodatkowych kości do testu Przekonywania, ile wynosi twoja Reputacja.

Argumentum ad verecundiam

Powołanie na niepodważalny autorytet uchodzi, zdaniem krasnoludzkich mistrzów, za błąd argumentacyjny, działa jednak z piorunującą siłą zwłaszcza na tych, których łatwo onieśmielić przywołaniem znanego nazwiska. Ty potrafisz wykorzystać ten efekt po mistrzowsku - dzięki tej akcji możesz zastąpić na potrzeby jednego testu umiejętność socjalną umiejętnością wiedzy.

Atak na odległość (n)

Choć przecinasz nadmetalową bronią wyłącznie powietrze, potrafisz sprawić, iż cios dosięgnie istotę, której inaczej nie miałbyś szans ugodzić. Dzięki tej akcji możesz zaatakować wręcz przeciwnika nie związanego z tobą walką, a znajdującego się nie dalej, niż ilość metrów równa sumie twojego Mistrzostwa w walce bronią oraz Ducha.

Brutalny atak

Nauczyłeś się, jak włożyć w cios całą siłę, potrafisz więc zaatakować przeciwnika być może niezbyt finezyjnie, ale za to skutecznie. Kiedy posługujesz się tą akcją, wykonujesz normalny test ataku bronią do walki wręcz, zwiększasz jednak Pulę kości, którą rzucaś, o wartość twojego Ciała.

Celny strzał

Sztuka skutecznego posługiwania się bronią dystansową w ogniu walki nie polega na tym, by szybko z niej strzelać - ale by szybko celować. Dzięki rygorystycznym ćwiczeniom nauczyłeś się oddawać celny strzał przy minimalnej ilości czasu potrzebnej na wycelowanie, dzięki temu umiesz trafić w szczelinę w pancerzu czy szczególnie wrażliwe miejsce. Gdy posługujesz się tą akcją, wykonujesz normalny test ataku bronią dystansową, ale zwiększasz Pulę, którą rzucasz, o liczbę kości równą twojemu Umysłowi.

Desperacka parada

Gdy nabierze się nieco obycia z bronią z łatwością można się zorientować, że oto przeciwnik postawił nas w pozycji, w której nie da się już obronić przed jego ciosem. A przynajmniej tak mu się wydaje - ty potrafisz bowiem podjąć desperacką próbę obrony i wykaraskać się z pozornie przegranej sytuacji. Z tej akcji skorzystać możesz tylko, jeśli w tej rundzie nie wykonałeś jeszcze akcji. Jeśli przeciwnik cię trafił, możesz wykonać test umiejętności walki, której używasz, z progiem Umysłu. Jeżeli uda ci się uzyskać więcej Efektów, niż nieprzyjaciel w teście ataku, w ostatniej chwili blokujesz jego cios. W tej rundzie nie możesz już wykonywać żadnych akcji.

Grad strzał

Choć wydawać by się mogło, że broń kryształowa odeśle na zawsze łuk do lamusa, jest jeszcze parę sztuczek, dzięki którym wprawny łucznik pobije każdego strzelca, posługującego się nowomodnym orężem. Gdy wykonujesz tę akcję, możesz wystrzelić wiele strzał jednocześnie - i to do różnych celów. Rzuć za atak - za każdy Efekt, który uzyskałeś w teście, możesz zdecydować, że strzelasz po raz kolejny. Nie musisz jednak rzucać za atak po raz drugi czy trzeci - po prostu, każda kolejna strzała zmniejsza Efekt testu trafienia o 1. Jeśli więc uzyskałeś w teście trafienia pięć Efektów, możesz wystrzelić tylko 1 strzałę, która trafia w cel z Efektem 5, dwie, które trafiają, jakbyś wyrzucił 4 Efekty, trzy, które wystrzelujesz, jakbyś uzyskał w teście 3 Efekty i tak dalej. Każda strzała zadaje normalne obrażenia, a maksymalna ich ilość, które wystrzelujesz w turze nie może przekroczyć twojej Reputacji (minimum 2).

Intuicja strzelecka

Choć najważniejszym czynnikiem, warunkującym celność strzału, jest dobry wzrok, prawdziwi mistrzowie władania bronią kryształową potrafią trafić w cel posługując się wyłącznie słuchem i intuicją. Dzięki temu trikowi możesz strzelić do celu, którego nie widzisz, bez żadnych ujemnych modyfikatorów wynikających z tego tytułu. Oczywiście, cel musi być wciąż w zasięgu strzału.

Mistrz dedukcji

Wiadomo, że przeszłość człowieka odciska na nim niezatarte piętno - i to właśnie to piętno nauczyłeś się odnajdywać i interpretować. By posłużyć się tym trikiem wykonaj test Śledztwa z progiem Umysłu - za każdy Efekt Dodatkowy dowiadujesz się jednego faktu z przeszłości obserwowanej właśnie osoby, wywodząc go z jej wyglądu. Efekt Wymagany testu równy jest 1, jeśli istota wywodzi się z twojej rasy, 2, jeśli z nacji pokrewnej (na przykład Człowiek z Dziewięciu Miast, gdy pochodzisz z Imperium, czy Kalb, gdy jesteś Ka-Dis) lub 3, jeśli nie masz nic wspólnego z kulturą, z której pochodzi.

Mistrz przetrwania

Kiedyś znalazłeś się w miejscu tak nieprzyjawnym, jak to tylko możliwe; i niemal przypłaciłeś tę eskapadę śmiercią głodową. Od tamtej pory przywiązujesz wielką wagę do poszukiwania pożywienia i z dumą możesz powiedzieć, że znajdujesz je w najbardziej nawet wrogim środowisku. Akcja ta trwa godzinę i po jej zakończeniu znajdujesz automatycznie dość jedzenia, by starczyło go na jeden posiłek dla jednej osoby.

Nauczyciel z powołania

Niektórzy posiadają dar przekazywania wiedzy, inni zaś w pocie czoła uczą się, jak wpoić innym umiejętności, które sami posiadli. Nieważne, w jaki sposób opanowałeś tę sztukę — dość, że dziś jesteś świetnym nauczycielem. By posłużyć się tym trikiem wykonaj test Przekonywania z Progiem Ducha, by podnieść Efekt Dodatkowy najbliższego testu umiejętności osoby, którą instruujesz, o wartość twojego Mistrzostwa w tej umiejętności. Efekt Wymagany testu równy jest Mistrzostwu ucznia w umiejętności, której starasz się go nauczyć.



Architekci krajobrazu

Popularne porzekadło powiada, że w Mieście Gnomów można znaleźć wszystko. Z pewnością same Gnomy bardzo się o to starają, usilnie próbując odtworzyć w swojej ojczyźnie wszystko, co ciekawe we Wszechświecie. Efektem tych usiłowań jest na przykład Park Miejski, w którym obeerzć można najciekawsze krajobrazy Znanego Wszechświata - sąsiadują tu ze sobą pustynie Astonii, tajga rodem z Alexandreonu i łagodne, zielone wzgórza Planety, wszystko odtworzone

ze sztucznych materiałów. Kreowaniem ich zajmują się specjaliści z Gildii Krajobrazu, cieszący się w Mieście opinią wybitnych artystów. Wiodą oni ciekawe życie, przemierzając Wszechświat w poszukiwaniu interesujących widoków, następnie zaś powracając do Miasta i zaprzęgając całą armię podwładnych do ich odtworzenia. Dzień oddania do użytku nowej części parku jest dla członka Gildii Krajobrazu wielkim świętem - gośćmi otwarcia są zwykle wszyscy ważni mieszkańcy Miasta, a udane dzieło gwarantuje autorowi sławę i popularność.

Ogłuszenie

Jeśli trzeba szybko zakończyć walkę lub wziąć wroga żywcem, niezastąpiona okazuje się umiejętność pozabawienia go przytomności. Nauczyłeś się jak uderzyć przeciwnika płazem broni - lub pięścią - tak, by osunął się na ziemię bez zmysłów. By przeprowadzić tę akcję wykonaj zwykły test ataku. Jeśli liczba zadanych obrażeń będzie wyższa, niż Duch atakowanego, pada on nieprzytomny. Samodzielnie wróci do siebie po tylu rundach, ile obrażeń zadałeś. Obrażenia, dzięki którym pozabawiłeś kogoś przytomności, nie zmieniają się w Draśnięcia.

Oślabienie obrony (n)

Atakując bezpośrednio broń przeciwnika sprawiasz, że staje się ona powolna i ociężała, tak że nie sposób skutecznie sparować nią błyskawicznego sztychu. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak i oblicz obrażenia - te ostatnie nie zamieniają się jednak w Draśnięcia. Zamiast tego, trik obniża Efekt Wymagany, by trafić przeciwnika w kolejnych rundach o 1. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą obrażeniom ataku.

Oślepienie (n)

Potrafisz sprawić, że twoja nadmetalowa broń rozbłyśka blaskiem oślepiającym na chwilę przeciwnika. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak i oblicz obrażenia - te ostatnie nie zamieniają się jednak w Draśnięcia.

Zamiast tego trik sprawia, że trafiony w kolejnych turach stosuje modyfikatory testów, jakby znajdował się w zupełnej ciemności. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą obrażeniom ataku.

Paraliż (n)

Broń wykonaną z nadmetalalu i jej właściciela łączy cudowna więź, którą wykorzystać można na rozmaite sposoby. Ty nauczyłeś się, jak spowodować, by magiczna energia oręza poraziła mięśnie przeciwnika. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak i wylicz obrażenia — te ostatnie nie zamieniają się jednak w Draśnięcia. Zamiast tego, trik zmniejsza pulę kości, którymi rzuca trafiony przeciwnik podczas wszystkich testów o wartość równą twojemu Mistrzostwu we władaniu bronią. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą obrażeniom ataku.

Przeszywające spojrzenie

Nauczyłeś się patrzeć spojrzeniem zimnym i bezwzględny, w którym dostrzec można zapowiedź strasznego losu - a to sztuka bardzo przydatna, gdy chce się złamać czyjeś ducha. Gdy wykonujesz tę akcję, dodaj swoje Mistrzostwo w Zastraszaniu do umiejętności, którą posługujesz się w teście przeciwstawnym - również w teście trafienia. Z triku skorzystać możesz wyłącznie, jeśli masz kontakt wzrokowy z przeciwnikiem.

Przyspieszenie (n)

Dzięki pośrednictwu nadmetalowej broni wypełniasz swoje ciało magiczną energią, która przyspiesza twoje ruchy i wyostrza zmysły. Trik ten wykonujesz zamiast ataku i w tej rundzie nie możesz już podejmować żadnych akcji. W kolejnych rundach twoja Reakcja zostaje zwiększona o 1. Efekt utrzymuje się przez liczbę rund równą Duchowi.

Przyszpilenie

Opanowałeś trudną sztukę takiego ciskania nożami, by nie skrzywdzić celu, przyszpilić go jednak do ściany lub podłogi, przeszwyjąc luźne elementy jego stroju. Kiedy wykonujesz tę akcję, rzuć nożami według normalnych zasad, nie zadawaj jednak obrażeń. Zamiast tego Reakcja celu zmniejsza się o tyle, iloma nożami rzuciłeś, plus 1 za każdy Efekt Dodatkowy testu trafienia. Jeśli spadnie w związku z tym do 0, przyszpilony nie może działać w tej Rundzie, następną zaczyna jednak oswobodzony.

Rozbrojenie

Czasem lepiej kogoś upokorzyć, niż zabić, a pozbawienie możliwości obrony bywa lepszym finałem starcia, niż eliminacja przeciwnika. Dlatego nauczyłeś się specyficznego ciosu, który pozwala ci wytrącić broń z dłoni nieprzyjaciela. Wykonaj zwykły test ataku - jeśli się powiedzie, pozbawiasz osobę, z którą walczysz, broni. Efekt Dodatkowy określa ilość metrów, na którą została odrzucona. Przy pomocy tego triku nie można rozbroić przeciwnika walczącego bronią naturalną w rodzaju pazurów, kłów czy rogów.

Spowolnienie (n)

Gdy posługujesz się tą sztuczką, magiczna energia nadmetalowej broni przenika ciało przeciwnika i spowalnia jego ruchy. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak, nie wliczaj jednak obrażeń. Zamiast tego, trik powoduje obniżenie Reakcji celu o jeden. Efekt utrzymuje się do końca walki. Istota, której Reakcja została zmniejszona do zera zawsze działa ostatnia.



ROZDZIAŁ 12

Strzał ostatniej szansy

Największą wadą broni kryształowej jest to, że tak szybko się rozładowuje, a osoba z nią obeznana precyzyjnie wie, ile razy jeszcze przeciwnik może z niej wystrzelić. Ty jednak znalazłeś sposób na takich mądrali - kiedy posługujesz się tą akcją możesz wydać Punkt Szczęścia, by wystrzelić z rozładowanej broni kryształowej. Z każdego egzemplarza rozładowanej broni można strzelić tylko raz - sztukę można powtórzyć z danym orężem dopiero, gdy zostanie naładowany i znów wyczerpany.

Szał twórczy

Opanowałeś trudną sztukę koncentracji - kiedy pracujesz umysłowo, nic nie jest w stanie rozproszyć twojej uwagi ani spowodować, że rzucisz swoje zajęcia. Dzięki temu kiedy wykonujesz Akcję Długotrwałą z Progiem Umysłu wystarczy, że osiągniesz połowę Efektów, by pomyślnie ją zakończyć.

Tajemny sztych

Każdy nauczyciel fechtunku marzy o tym, że uda mu się opracować tajemne pchnięcie - szczególnie cios, dzięki któremu można zakończyć walkę w sposób efektowny i skuteczny. Twój mistrz należał do szczęśliwców, którym rzecz się udała — i nauczył cię, jak wykonywać jego sekretny manewr. Kiedy wykonujesz tę akcję, rzuć normalnie za atak. Efekt Dodatkowy testu zwiększony zostaje o twoje Mistrzostwo w walce bronią.

Tygrysi skok

Ćwicząc z ogromnym ciężarem przywiązany do pleców nauczyłeś się skakać wysoko i daleko. Dzięki tej akcji oddać możesz skok na odległość pięciu metrów i więcej. W tym celu wykonać musisz test Wysiłkowania z progiem Ciała o Efekcie Wymagany 1 plus 1 za każdy metr powyżej 5. Nie musisz do tego ani się przygotowywać, ani brać rozbiegu. Ładując, automatycznie łapiesz równowagę.

Uzdrowienie (n)

Koncentrując się i przyzywając magiczną energię potrafisz sprawić, że niszczycielski potencjał twojej broni zostaje odwrócony, uzdrawiając zamiast zadawać rany. Efekt ten wykonujesz zamiast ataku i nie możesz wykonać żadnych innych akcji w rundzie. Na jej

koniec możesz uleczyć jedną Ranę swoją lub znajdującego się w pobliżu towarzysza.

Wielokrotny atak (n)

Wykorzystując magiczne właściwości nadmetalowej broni potrafisz wpaść w szal, w którym zdolny jesteś jednym ciosem razić kilku przeciwników. Gdy posługujesz się tą sztuką, możesz zaatakować jednocześnie maksymalnie rylu znajdujących się w twoim zasięgu przeciwników, ile wynosi twoja Reputacja. Wykonaj test ataku o Efekcie Wymagany równym EW trafienia najtrudniejszego do ugodzenia przeciwnika. Zadane Draśnięcia możesz rozdzielić dowolnie pomiędzy wszystkich zaatakowanych.

Władza nad zwierzętami

Potrafisz obłaskawiać oraz tresować zwierzęta - czasem wystarczy, że na nie spojrzysz, by pokornie podkuliły ogon i zachowały się tak, jak tego oczekujesz. Dzięki temu trikowi możesz zadeklarować jedną akcję, którą wykonać ma zwierzę, pozostające w zasięgu twojego wzroku. Istota nie ma żadnego wyboru - musi zachować się zgodnie z twoim poleceniem.

Wyssanie magii (n)

Nadmetalowa broń jest bardzo czuła na energię magiczną, a ty potrafisz skłonić ją do jej wysysania. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak oblicz obrażenia - te ostatnie nie zamieniają się jednak w Draśnięcia. Zamiast tego pozbawiasz trafionego maga możliwości rzucania czaru na tyle Rund, ile obrażeń byś zadał.

Wzmocnienie obrony (n)

Wykonując skomplikowany układ szermierczy kreślisz nadmetalową bronią w powietrzu magiczne linie, które zmniejszają impet ciosów przeciwnika. Trik ten wykonujesz zamiast ataku i oprócz niego nie możesz podejmować w tej rundzie żadnych akcji. Efekt Wymagany, by trafić cię w tej i kolejnych rundach wzrasta o 1. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą twojemu Duchowi.

Zabójca

Nie każda walka trwa w nieskończoność i polega na długiej wymianie ciosów. Wyszkolony zabójca wie, jak uderzyć, by pozbawić ofiarę życia już pierwszym

ciosem — pod warunkiem oczywiście, że ta nie jest na niego przygotowana. Gdy korzystasz z tej akcji, rzuć za atak, nie zadajesz jednak obrażeń. Zamiast tego wydaj Punkt Szczęścia, by automatycznie zadać trafionemu tyle Ran (nie draśnięć, ale Ran właśnie), ile wynosi twoje Mistrzostwo w posługiwaniu się bronią. Z tej sztuczki skorzystać możesz wyłącznie, gdy atakujesz z zaskoczenia. Aby wykupić ten trik, musisz mieć Reputację na poziomie 7 lub wyższą.

Zatrucie (n)

Potrafisz skłonić magiczną energię, przenikającą nadmetalowy oręż, by wniknęła w ciało przeciwnika, zadając mu ból i rany przez dłuższą chwilę. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak i wylicz obrażenia — te ostatnie nie zamieniają się jednak w Draśnięcia. Zamiast tego, trik zadaje w każdej rundzie, począwszy od tej, ilość Draśnięć równą twojemu Mistrzostwu we władaniu bronią. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą obrażeniom ataku.

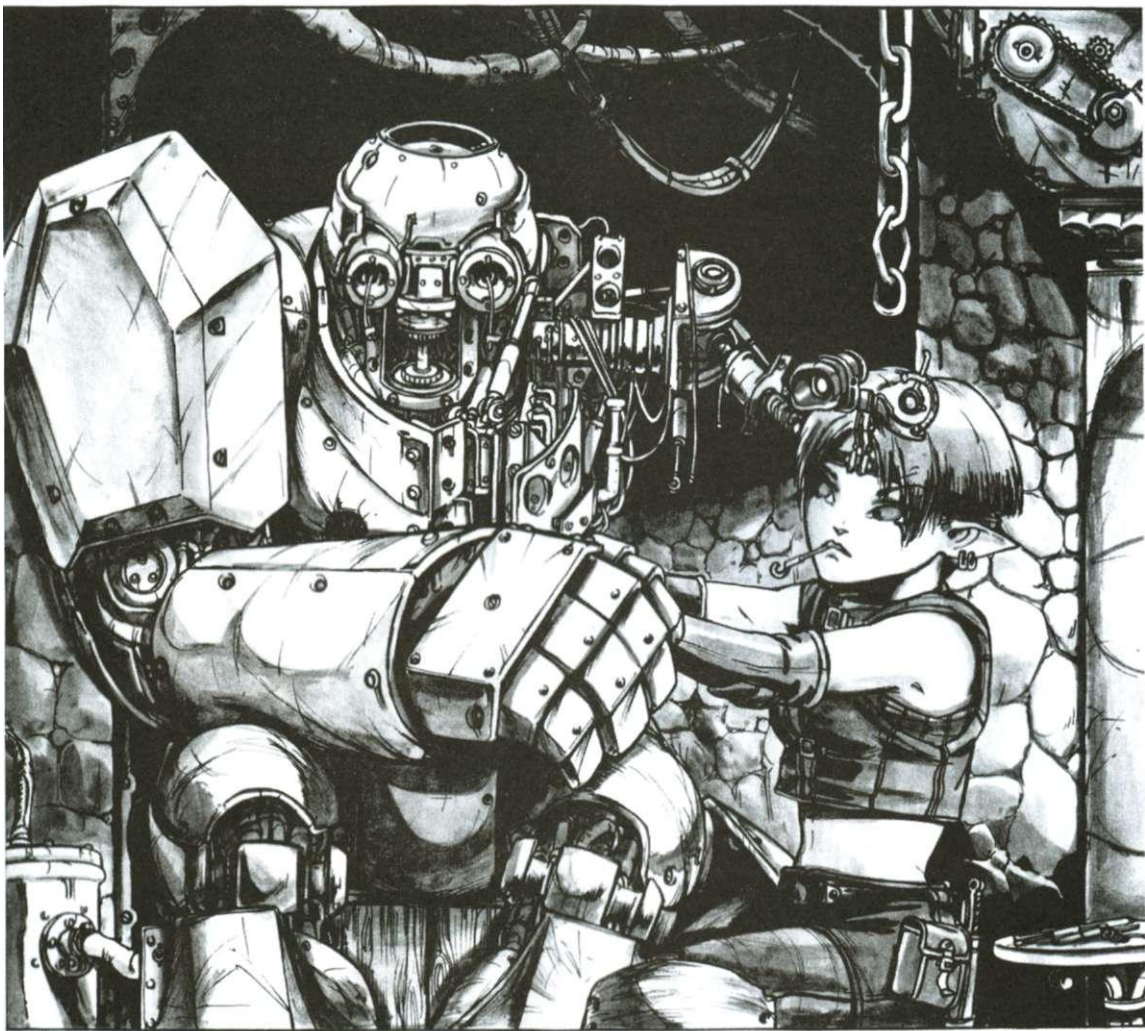
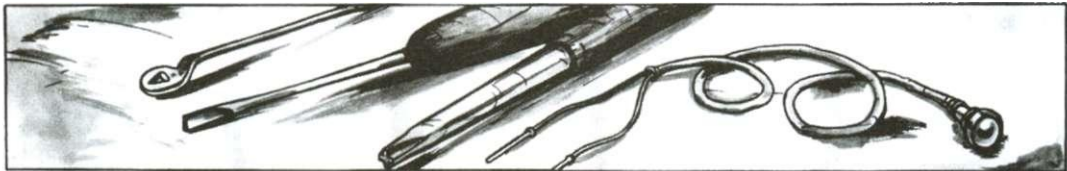
Znaczące spojrzenie

Potrafisz posłać komuś znaczące spojrzenie. A gdy mówimy tu o „znaczącym spojrzeniu”, idzie o wyraz twarzy i oczu, z którego upoważniona osoba czyta, niczym z książki. Dzięki tej rzadkiej umiejętności możesz komunikować się bez słów - by skorzystać z tej akcji, musisz wykonać test Manipulacji z progiem Ducha, by przekazać prostą informację nic nie mówiąc i nie wykonując gestów. Efekt Wymagany testu równy jest ilości słów w przekazywanym komunikacie.

Zniszczenie zbroi

Obserwując orła atakującego żółtvia zdałeś sobie sprawę, że kluczem do pokonania opancerzonego przeciwnika jest zniszczenie jego zbroi. Udało ci się potem nauczyć technik druzgotania pancerzy i niszczenia tarcz. Kiedy posługujesz się tą akcją, rzuć za atak, ale nie wyliczaj obrażeń. Zamiast nich obniżasz wartość zbroi lub tarczy przeciwnika o 1 (choć nie zmniejszasz przy tym ujemnych modyfikatorów, które musi stosować). Jeśli zastosujesz ten trik wielokrotnie na tej samej zbroi lub tarczy, efekt kumuluje się. Jeśli wartość opancerzenia spadnie do zera, znaczy, że przedmiot został zniszczony całkowicie. Aby zastosować tę sztuczkę wobec zbroi i tarczy z nadmetalalu trzeba posługiwać się nadmetalową bronią.





Rozdział 13

NADMETAL

Nadmetal to niezwykła substancja, wydobywana w niektórych światach. W stanie surowym przypomina na pierwszy rzut oka srebro. Posiada szereg intrygujących zastosowań, z których najpowszechniej wykorzystywaną jest zdolność przewodzenia energii z i do Kryształu, dzięki której możliwe jest, na przykład, konstruowanie słonecznych żagli i napędów okrętowych. Poza tym, niektórzy przedstawiciele ras rozumnych posiadają zdolność oddziaływania na wykonane z nadmetalów przedmioty - mówi się o nich, że „rezonują”. To właśnie oni, uzbrojeni w nadmetalowy oręż i zakuci w wykonane z tej substancji zbroje, stają się prawdziwymi bohaterami Znanego Wszechświata - i to właśnie w ich szeregi zalicza się twoja postać.

Nadmetalowe dziedzictwo

Każda z postaci, w które wcielić się będziecie podczas gry w „Crystallium” otrzymuje nadmetalowe dziedzictwo (chyba, że obciążona jest stosowną Wadą) — a więc jeden przedmiot wykonany z tej niezwykłej substancji, który wszedł w jej posiadanie jeszcze przed rozpoczęciem zabawy i z którym rezonuje. Zalicza się tym samym do bardzo wąskiej grupy istot, które potrafią sprawić, że nadmetalowy obiekt wchodzi w związek z ich duszą, wraz z nią się zmienia i potężnieje - tylko w rękach kogoś takiego cudowna substancja ujawnia swoje niezwykle możliwości. Nic

Nadmetal	
Dziedzictwo	
Właściwości	Poziom
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Tu wypisz Właściwości twojego nadmetalowego dziedzictwa

Tu opisz swoje nadmetalowe dziedzictwo

Tu umieść poziom każdej z Właściwości

Zwierciadło duszy



- Jeśli chcesz naprawdę mocno związać nadmetalowe dziedzictwo z duszą bohatera, przyjmij, że można wykupywać tylko takie Właściwości, które korespondują z jedną z cech charakteru postaci. Nie podajemy przy rym, które konkretnie moce wchodzi w związek z określonymi cechami - zdaj się w tym względzie na własne i MG wyczucie. Przecież reguła ta ma nie tyle ograniczać osoby, którym marzy się różnorodność możliwości dziedzictwa, co promować odgrywanie bohatera o spójnej psychologii.

więc dziwnego, że od osoby posiadającej nadmetalowe dziedzictwo oczekuje się bohaterstwa, od dziecka posiada bowiem ogromną przewagę nad innymi przedstawicielami swojej rasy.

Przedmiot wykonany z nadmetal w rękach osoby, która nie potrafi z nim rezonować, zachowuje się dokładnie tak samo, jak analogiczny obiekt stalowy - miecz tnie, a zbroja chroni od ciosów - odznacza się jednak znacznie większą wytrzymałością i odpornością, która powoduje, że przedmioty nadmetalowe prosty lud uważa za niezniszczalne. Jeśli jednak obiekt taki trafi w ręce kogoś, kto zacznie z nim rezonować, zmienia się tak, by jak najlepiej współgrać z jego duszą. Zmiany te obejmują zarówno wygląd - barwę, wielkość, kształt a nawet zdobienia przedmiotu - jak i jego możliwości, stopniowo bowiem obiekt taki zyskuje kolejne Właściwości, czyli niesamowite moce, z których korzystać może wyłącznie rezonujący z nim właściciel. Ponadto, jeśli w nadmetalowy przedmiot wprawić Kryształ, ten będzie samoczynnie się ładował - oczywiście, tylko w rękach prawowitego posiadacza. Dopóki przedmiot z kimś rezonuje, staje się faktycznie nienaruszalny - nie można go przekuć, zmodyfikować ani nawet ozdobić.

Każda osoba, rezonująca z nadmetalem, może posiadać wiele tego rodzaju obiektów, jednak dany przedmiot może rezonować na raz tylko z jedną osobą. Nie istnieją przy tym żadne techniki, umożliwiające zmianę właściciela - dopiero po śmierci posiadacza przedmiot wraca do pierwotnego wyglądu i traci wszystkie Właściwości, co oznacza, że od tej pory w posiadanie objąć go może kolejny bohater. W bardzo rzadkich przypadkach zdarza się ponadto, iż

potężny przedmiot nie wraca do pierwotnego stanu wraz ze śmiercią właściciela i pozwala nowemu posiadaczowi korzystać ze wszystkich Właściwości, którymi dysponował za życia jego poprzednika. Niektórzy uważają ten stan za prawdziwe błogosławieństwo, inni jednak przestrzegają, że na zachowujących się w ten sposób obiektach ciążyć może klątwa, zgubna dla każdego, kto sięgnie po niepokorny przedmiot.

Tworząc bohatera powinieneś poświęcić nieco czasu na dokładną analizę jego dziedzictwa. Na początek zastanów się, jakiego rodzaju przedmiotem dysponuje - możesz wybierać z pełnej gamy obiektów wykonywanych z metalu, od broni poczynając, na biżuterii kończąc, choć zapewne najbardziej oczywistym wyborem jest oręż właśnie. Potem określ, w jakich okolicznościach heros wszedł w jego posiadanie - nadmetalowych przedmiotów nie kupuje się przecież na straganach - i czy wie, kto i kiedy go wykonał oraz kim był poprzedni jego właściciel. Masz w tym względzie pełną dowolność, możesz się jednak spodziewać, że obiekt, który przechodzi w twojej rodzinie z ojca na syna nie stanie się najpewniej tematem przygody - a miecz, który znalazłeś na polu, wśród zboża, i nie masz pojęcia, jak tam trafił może okazać się osią scenariusza.



NADMETAL

Kiedy uporasz się z powyższymi pytaniami, postaraj się dokładnie wyobrazić sobie swoje dziedzictwo. Nadmetalowe przedmioty zmieniają się, by jak najlepiej oddać charakter właściciela, postaraj się więc opracować obiekt, którego wygląd będzie świadczył o tobie. Nie zaniedbuj go - nadmetal jest bardzo ważnym elementem „Crystallicum” i powinien być przywiązywać do niego równie dużą wagę, jak do samego bohatera.

Nadmetal w mechanice gry

Bohater rozpoczyna rozgrywkę posiadając jeden nadmetalowy przedmiot — możesz samemu określić jego rodzaj. Jeśli decydujesz się na broń, należy ona do broni ręcznej, zbroja natomiast jest zbroją średnią (chyba, że wybrane przez ciebie Wady lub Zalety mówią inaczej). Jeśli posiadasz zaletę Dar (lub Rękawica, w wypadku Gnoma), rolę twojego nadmetalowego dziedzictwa spełnia fokus (lub, odpowiednio, Rękawica). Jeśli decydujesz się na noże do rzucania, przyjmuje się, że posiadasz ich sześć, traktowane są jednak jak jeden przedmiot - wszystkie posiadają tę samą Właściwość i nie rozwija się ich oddzielnie.

Każdy nadmetalowy przedmiot charakteryzuje się następującymi cechami: po pierwsze, jeśli z kimś rezonuje, nie można go zniszczyć ani zmienić inaczej, niż poprzez nadanie kolejnych Właściwości (patrz niżej). Ponadto, jeśli wprawić w niego Kryształ, ten samoczynnie się ładuje - więcej na ten temat znajdziesz w kolejnym Rozdziale. Wszystkie nadmetalowe przedmioty posiadają wreszcie Właściwości, czyli specjalne moce, które ujawniają się w rękach właściciela. Początkowy przedmiot posiada jedną, wybraną z poniższej listy Właściwość — kolejne wykupywać będziesz za Punkty Doskonalenia (na zasadach podanych w poświęconym im Rozdziale 22).

Bohater może posiadać wiele nadmetalowych przedmiotów, zarówno, jeśli zacznie grę z odpowiednią Zaletą, jak i w wypadku, gdy otrzyma jakiś już w czasie rozgrywki. O tym, czy zacznie z takim obiektem rezonować nie decydują żadne testy, a zasady przyznawania dodatkowych nadmetalowych przedmiotów zna Mistrz Gry. Z punktu widzenia gracza istotne jest tylko jedno ograniczenie: limity Właściwości nadmetalów dotyczą sumy przedmiotów, z którymi rezonuje bohater, a nie pojedynczych egzemplarzy. Możesz zatem posiadać jeden obiekt o dużej mocy, lub kilka słabszych.



Ile Właściwości?

Właściwości nadmetalów bywają bardzo potężne, a fakt że można wykupywać je wielokrotnie, może bardzo poważnie naruszyć równowagę gry. By nieco rzecz ustabilizować proponujemy wprowadzić jedno z poniższych ograniczeń.

- **Limit Właściwości wynika z Ducha.** Tę zasadę przyjmujemy za domyślną. Mówi ona, że nadmetalowe przedmioty bohatera mogą posiadać w sumie tyle poziomów Właściwości, ile wynosi Duch postaci. Znaczy to, że heros o Duchu 5 może posiadać nadmetalową broń o pięciu Właściwościach na poziomie 1, jednej Właściwości na poziomie 5, lub o dowolnej innej ich kombinacji - pod warunkiem, że nie przekracza ona limitu.
- **Limit Właściwości jest stały.** W myśl tej zasady nadmetalowy przedmiot posiadać może dowolną liczbę Właściwości, lecz maksymalny poziom każdej z nich wynosi 3. Dzięki temu przedmioty posiadać będą bardziej zróżnicowany wachlarz możliwości, nie staną się jednak przesadnie potężne.
- **Precz z limitami.** Ostatnia zasada stanowi, że każdy przedmiot może posiadać dowolną liczbę Właściwości o dowolnych poziomach. Opcję tę polecamy tylko Mistrzom Gry, którzy są absolutnie pewni, że ogromny wzrost mocy nadmetalowych obiektów nie zakłóci przebiegu serialu i sądzą, że zdołają nad nim zapanować.

ROZDZIAŁ 13

Za każdym razem, kiedy przedmiot z nadmetalalu otrzymuje kolejną Właściwość (lub nowy jej poziom), zmiana ta obejmuje również opis fabularny. Zawsze, gdy wykupujesz kolejny poziom Właściwości, zmienia się wygląd twojego dziedzictwa - staje się potężniejsze, większe, bardziej zdobne i efektowne. Pamiętaj przy tym cały czas, że zmiany te są zwierciadłem duszy bohatera i dbaj, by przedmiot wciąż pozostawał w zgodzie z tym, co nasz heros czyni. Jeśli zatem wcielamy się w szlachetnego i męznego rycerza, jego miecz będzie lśnił blaskiem, a ostrze będzie proste i jasne - w wypadku postaci bezlitosnej i okrutnej z kolei, miecz ozdobią czaszki i łańcuchy, a klinga pełna będzie zadziurów. Oczywiście, nikt nie wymaga od ciebie aż takiej ostentacji - powyższy przykład jest przejawem, by tym wyraźniej pokazać ci tę zależność.



Właściwości nadmetalalu

Każdą z wymienionych poniżej Właściwości wykupować można wielokrotnie, a ich efekt kumuluje się. Początkowo, przedmiot posiada jedną Właściwość na poziomie 1. Niektóre cechy da się zastosować tylko w przedmiotach określonego typu - zaznaczamy ten fakt w nawiasie, tuż po nazwie Cechy.

Czujny (dowolny rodzaj przedmiotu)

Twoje dziedzictwo odznacza się wyjątkową uwagą - możesz więc bez strachu postawić je na straży. Gdy nakażesz przedmiotowi wartować, sprawi on, że automatycznie zorientujesz się, gdy ktoś zbliży się do niego na odległość 10 metrów. Jeśli pogrążony będziesz akurat we śnie, obudzisz się.

Dopasowana (zbroja)

Zbroja zupełnie nie krępuje ruchów - nosi się ją lekko, niczym jedwabną koszulę. Ujemny modyfikator testów, wynikający z jej użytkowania, zmniejszony zostaje o 1.

Doskonały (przedmiot, nie będący bronią lub zbroją)

Przedmiot wydaje się posiadać własną pamięć i wiedzę, co więcej, aktywnie wspiera swojego właściciela w wykonywaniu czynności, z myślą o których powstał. Gdy wykonujesz przy jego pomocy test umiejętności, do której został stworzony, (a więc przygotowujesz czar z pomocą fokusu czy wyznaczasz kurs przyrządami nawigacyjnymi), Efekt Dodatkowy zwiększony zostaje o 1.

Efektowny (przedmiot dowolnego typu)

Przedmiot jest niezmiernie efektowny, wręcz piękny - tak, że trudno oderwać od niego wzrok. Dzięki temu jego posiadacz rzuca 1 dodatkowa kostką we wszystkich testach socjalnych.

Gniazdo (przedmiot każdego typu)

W przedmiocie znajduje się gniazdo, w które można wprawić Kryształ. Jeśli zostanie w nim umieszczony, będzie samoczynnie się ładował. Więcej informacji na temat Kryształów znajdziesz w Rozdziale 14.

Krwawej furii (broń)

Gdy walczysz swoim orężem, ogarnia cię niekiedy krwawy szal, w którym jesteś wręcz niepowstrzymany. Dzięki temu możesz wpaść w Furię o 1 raz więcej, niż to wynika z zasad. Oczywiście, musi to nastąpić podczas walki i po zaistnieniu odpowiednich okoliczności. Każdy poziom tej Właściwości pozwala ci dodać do wywołanej w ten sposób Furii 1 dodatkowy trik.

Łśniąca (zbroja)

Twój pancerz lśni jasnym blaskiem, oślepiając przy okazji przeciwnika. Reakcja walczących z tobą istot spada o 1.

Niepozorna (broń)

Twoja broń jest nieśmiała - lub podstępna - i stara się nie ujawniać swojej prawdziwej potęgi. Każdy poziom tej Właściwości nie dość, że nie powoduje zmiany wyglądu oręża, to maskuje jedną inną Właściwość lub jeden Kryształ. Moc działa tylko, kiedy broń jest w pochwie - gdy dobydziesz oręża, objawi swoją prawdziwą potęgę.

Odporna (zbroja)

Obdarzona tą właściwością zbroja jest szczególnie odporna na ciosy i doskonale chroni cię przed obrażeniami. Zadane ci obrażenia zmniejszają się o 1 dodatkowe Draśnięcie. W przeciwieństwie do działania zwyczajnej zbroi, Draśnięcie to może być wynikiem udanego testu obrażeń.

Ostra (broń)

Broń jest nadnaturalnie ostra — przecina upadające na jej klingę liście i tnie kamienie, jakby ulepiono je z masła. Ilość automatycznych Draśnięć, które zadaje, wzrasta o 1.

Parująca (broń)

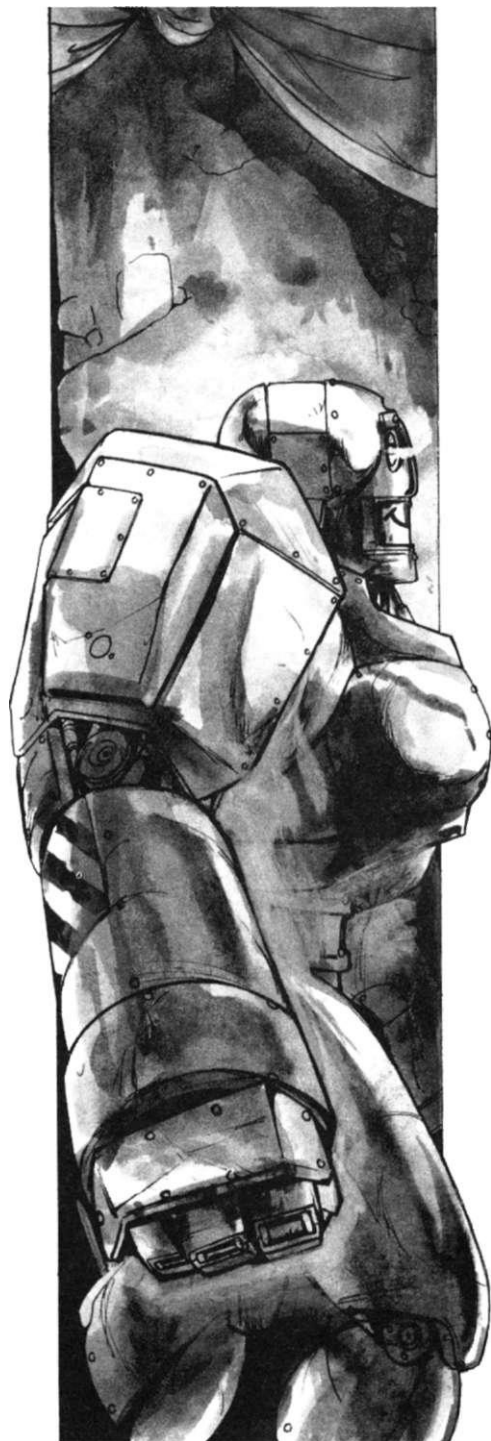
Broń sama wyczuwa nadchodzący cios i blokuje go, nim zdoła cię sięgnąć. Efekt Wymagany, by cię trafić, wzrasta o 1.

Szybka (broń)

Broń jest niezmiernie lekka, dobrze leży w dłoniach i wydaje się poruszać w rytm myśli bohatera. Gdy nią walczysz, twoja Reakcja zwiększona zostaje o 1.



ROZDZIAŁ 13



Tajemnicy czarownika (fokus)

Niezwykłą właściwość tego skłonnego do tajemnic przedmiotu maskuje fakt, że jego posiadacz kumuluje magiczną energię do rzucenia czaru. Choć w rzeczywistości mag przygotowuje zaklęcie, nie sposób tego dostrzec — by zauważyć, iż wokół czarownika gromadzą się fale mocy, należy wykonać test Teorii Dróg z Progiem Umysłu o EW 1. Każdy poziom tej Właściwości zwiększa Efekt Wymagany tego testu o 1.

Tropiciela (broń)

Twoja broń to nie tylko śmiertelny oręż, ale i narzędzie niezastąpione w leśnej głuszy. Gdy ją posiadasz, rzucasz dodatkową kostką podczas testów Przetrwania - broń wskazuje kierunek, w którym masz się udać, łatwiej nią porąbać drewno i skrzesać ogień i tak dalej.

Ukryta zbroja (biżuteria)

Ten skromny drobiazg ma niezwykłą moc - potrafi przeobrazić się w zbroję, w którą automatycznie się przyoblekasz. Przemiana trwa zawsze jedną Rundę. Zbroja należy do grupy lekkich, lecz każdy kolejny poziom tej Właściwości podnosi jej klasę o 1. Właściwość wykupić można maksymalnie trzy razy. Stworzona w ten sposób zbroja jest pełnoprawnym przedmiotem z nadmetal i może posiadać własne Właściwości.

Ukryty oręż (biżuteria)

Gdy masz przy sobie ten pierścień lub bransoletę, nigdy nie jesteś bezbronny - wystarczy przywołać jego moc, a zmieni się w broń. Przemiana trwa zawsze jedną Rundę. Broń należy do grupy lekkich, lecz każdy kolejny poziom tej Właściwości podnosi jej klasę o 1. Właściwość wykupić można maksymalnie trzy razy. Stworzona w ten sposób broń jest pełnoprawnym przedmiotem z nadmetal i może posiadać własne Właściwości.

Wierny (przedmiot każdego typu)

Przedmiot służy tylko swemu panu i gdy ktoś obcy próbuje się nim posłużyć, stawia mu aktywny opór. Po pierwsze, gdy osoba nie będąca właścicielem obiektu stara się go podnieść, musi wykonać test Ciała o Efekcie Wymaganim 1. Po drugie, zadaje swojemu panu o 1 Draśnięcie mniej.

NADMETAL

Wirująca (broń)

Twój oręż dwoi się i troi, by obronić cię przed jak największą liczbą przeciwników jednocześnie. Kiedy atakuje cię kilku nieprzyjaciół i trafisz jednego z nich, wszystkim pozostałym zadajesz automatycznie 1 Draśnięcie (trafionemu zaś - normalne obrażenia). Draśnięcie zadane w ten sposób może być zanegowane przez zbroję. Każdy poziom tej Właściwości zwiększa ilość automatycznych Draśnięć, zadanych pozostałym przeciwnikom, o 1.

Włamywacza (dowolny rodzaj przedmiotu)

Twoje dziedzictwo nie lubi, gdy jesteś ograniczany. Dlatego pozwala ci otworzyć każdy zamek - wystarczy, że go dotkniesz. Przedmiot otwiera automatycznie zamek o Efekte Wymagany, by się do niego włamać, równym 1. Każdy dodatkowy poziom tej Właściwości pozwala otworzyć zamek trudniejszy do sforsowania.

Wykrywająca (broń lub fokus)

Twoje dziedzictwo nie pozwoli, by skrzywdzili cię starożytni wrogowie twojego rodu. Wybierz rasę (lub

cechę „mag” albo „potwór”) - gdy jej przedstawiciel znajdzie się w promieniu 10 metrów od ciebie, przedmiot zaczyna lśnić. Obiekt nie wykrywa członków drużyny, nawet, jeśli należą do wybranej grupy — jest do nich przyzwyczajony. Kolejne poziomy tej Właściwości zwiększają zasięg wykrywania, możesz jednak wykupić ją ponownie, dla kolejnej grupy istot. Traktuje się ją wówczas jako osobną Właściwość, z nowymi poziomami.

Wysysająca życie (broń)

Twoja broń posiada ponurą zdolność wysysania energii życiowej z przeciwników. Za każdą Ranę, którą nią zadasz, odzyskujesz 1 Draśnięcie. Każdy poziom tej Właściwości powoduje odzyskanie kolejnego Draśnięcia.

Wzmacniający (przedmiot dowolnego typu)

Gdy masz przy sobie swoje nadmetalowe dziedzictwo wiesz, że nic nie jest w stanie złamać cię ani powstrzymać. Dzięki temu właściwie nie czujesz bólu - twój Próg Ran wzrasta o 1.





Caledwlch, awatar Ziemi

Powszechnie uważa się, że najpotężniejszą istniejącą współcześnie bronią z nadmetal, mogącą śmiało rywalizować z legendarną szablą Alexandreosa, jest Caledwlch, miecz będący w posiadaniu Cernacha Ó Mael Muire. Mistrz Zakonu Ziemi wszedł w posiadanie ostrza w tajemniczych okolicznościach, podejmując przed laty samotną wyprawę w głąb bagien Baddon, świata będącego siedzibą Zakonu Ziemi. Wiadomo, że miecz posiadał już wtedy ogromne moce, a z czasem jego potęgą jeszcze wzrosła. Nie na tym polega jednak jego niezwykłość. Niektórzy twierdzą, że miecz jest źródłem mądrości i strategicznych talentów Cernacha — czy wręcz, że Mistrz rozmawia ze swoją bronią. Dało to początek przekonaniu, że w potężnym awatarze uwięzione są dusze wszystkich poprzednich Mistrzów Zakonu Ziemi, i że to oni dzielą się wiedzą i doświadczeniem ze swym następcą.

Zabójca potworów (broń)

Twój oręż szczególnie dobrze sprawdza się, gdy bronisz niewinne istoty przed straszliwymi potworami - a więc zajmujesz tym, czym powinien trudnić się bohater Broń zadaje dodatkowe automatyczne Draśnięcie potworom.

Zawołany (przedmiot dowolnego typu)

Jeśli zawołać ten przedmiot głośno po imieniu, sam przylatuje do ręki właściciela z odległości 1 metra. Kolejne poziomy tej Właściwości zwiększają dystans, z którego można dziedzictwo przywołać. Jeśli obiekt nie ma własnego imienia, moc nie działa.

Ze skrytką (dowolny rodzaj przedmiotu)

W przedmiocie tym możesz ukryć drobny obiekt, w rodzaju listu, Kryształu czy pierścienia. Nadmetal wchłania go bez śladu i oddaje wyłącznie na twój wyraźny rozkaz. Za każdy poziom tej Właściwości możesz ukrywać jeden dodatkowy drobiazg.

Zestrojony (przedmiot nie będący zbroją)

Przedmiot wydaje się stworzony z myślą o swoim właścicielu - doskonale leży w dłoni, jest lekki, poręczny i wydaje się słuchać każdej myśli. Gdy wykonujesz przy jego pomocy test umiejętności, do której został stworzony, (a więc atakujesz bronią czy wyznaczasz kurs przyrządami nawigacyjnymi), rzucasz dodatkową kością.



Legenda o nadmetalowych liczach

Niektórzy mieszkańcy Znanego Wszechświata, w szczególności ludzie, wierzą że nadmetalowy przedmiot, który nie utracił mocy po śmierci właściciela, jest obiektem niebezpiecznym dla każdego, kto spróbuje się nim posługiwać. Zachowanie właściwości oznacza bowiem, że dusza zabitego wniknęła w przedmiot i teraz czeka tylko na okazję, by opętać ciało nowego posiadacza obiektu. Niektórzy utrzymują nawet, że szczególnie osobnicy nikczemni i podli celowo uczą się opanować zjawisko zaklęcia własnej duszy w nadmetalowym przedmiocie, by w ten sposób zyskać nieśmiertelność. Tak czy inaczej, legenda nazywa ducha, egzystującego w wykonanym z niezwyklej substancji obiekcie, liczem.



Nazwy nadmetalowych przedmiotów

W mangach i anime często zdarza się, że przedmiot nie tylko posiada własne, unikatowe imię, ale również nazwę, określającą, jak bardzo jest potężny. Jeśli chcesz posługiwać się tego rodzaju terminologią, pozwalającą bez pudła ustalić, jak dużą moc obiekt posiada, posługuj się poniższym kodem:

[nazwa własna przedmiotu] [nazwa rodzaju przedmiotu] [nazwa ilości Właściwości] [Żywioł]

Pierwszy człon to unikatowe imię przedmiotu, na przykład „Vipera”.

Drugi określa rodzaj obiektu - miecz, naszyjnik, zbroja i tak dalej.

Nazwę ilości Właściwości znajdziesz w poniższym zestawieniu:

- 1 i 2 Właściwości - przedmiot siły
- 3 i 4 Właściwości - przedmiot władzy
- 5 i 6 Właściwości - przedmiot mocy
- 7 i 8 Właściwości - przedmiot potęgi
- 9 i więcej Właściwości - przedmiot - awatar

Nazwa Żywiołu pochodzi od wprawionych w przedmiot Kryształów - jeśli pochodzą z różnych Żywiołów, wykorzystuje się ten, którego Kryształów jest w przedmiocie najwięcej lub (w razie równej ilości) które zostawały wprawione najwcześniej.

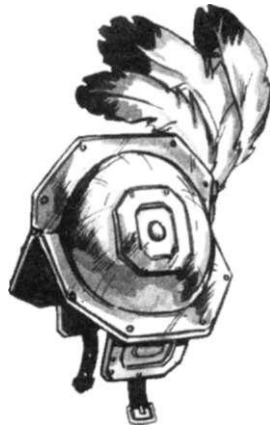
Przykłady:

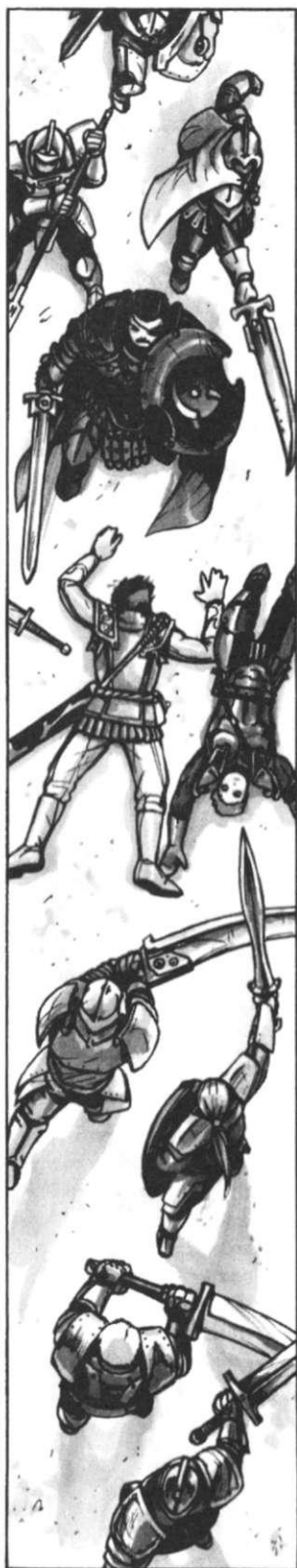
Vipera, szabla siły Powietrza

Caledwlch, miecz - awatar Ziemi

Zwierciadlany (przedmiot dowolnego typu)

Przedmiot ten pozwala odbić wystrzelony w twoim kierunku promień energii z broni kryształowej. Właściwością tą możesz posłużyć się tylko, jeśli w tej rundzie nie wykonywałeś jeszcze akcji i jeśli z niej skorzystasz, nie możesz potem zaatakować. Odbity strzał godzi w osobę, która do ciebie wystrzeliła, z efektem, jaki osiągnęła ona w teście trafienia. Jeśli promień trafi, zadaje 1 kostkę obrażeń, plus automatyczne Draśnięcia broni. Każdy poziom tej Właściwości zwiększa pulę kości obrażeń.





Rozdział 14

KRYSTAŁY

Kryształ to substancja, która czyni Znany Wszechświat tak niezwykłym. Bez niej niemożliwe byłyby międzygwiazdne podróże, sztuka magiczna, cudowne MaKiny, broń kryształowa i cały szereg przedmiotów oraz zjawisk, które mieszkańcy uniwersum „Crystallum” mają za normalne. Sam Kryształ bywa uznawany za substancję świętą, zwyczajny, choć cenny minerał czy dobro pospolite, użyteczne jak drewno czy kamień. Przemierzając Wszechświat, bohaterowie co rusz natkną się na Kryształy i najpewniej sami będą się nimi posługiwać, pora więc najwyższa, by bliżej zapoznać się z niezwykłym minerałem.

Kryształ w postaci naturalnej

O ile nadmetal jest substancją niezwykle rzadką, Kryształy występują w każdym świecie, w którym pojawiło się życie (z jednym wyjątkiem - mimo setek lat poszukiwań na Kryształy nie natrafiono na Planecie). Oczywiście, niektóre światy - jak Terra Nostra, świat Krasnoludów - posiadają bogate złoża, inne zaś są niezwyklej substancji niemal zupełnie pozbawione. Znajduje się go zawsze pod ziemią, w żyłach przerastających rozmaite rodzaje skał i nie

Moc, którą Kryształ dysponuje		Poziom Kryształ	
Rodzaj	Moc	Poziom	Gdzie
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

Żywiół, z którym związany jest dany Kryształ →

Tu napisz, gdzie bohater nosi Kryształ - czy jest wprawiony w broń, zbroję lub inny element wyposażenia

ROZDZIAŁ 14

ma reguły, w jakich miejscach pojawia się częściej. Złoża nie mają właściwie żadnej mocy, pozbawione są bowiem dostępu światła słonecznego, niezbędnego, by Kryształ okazał swoje niezwykle właściwości.

Kryształ występuje w czterech odmianach, związanych z czterema żywiołami. Na pierwszy rzut oka różnią się one barwą: Kryształ Ziemi jest zielony, Kryształ Wody - niebieski, Kryształ Ognia czerwony, Powietrza zaś pozbawiony jest koloru i zupełnie przejrzysty. Poza tym, naładowane energią słoneczną Kryształy różnych odmian przejawiają zupełnie różne moce. Nie wiadomo, co dokładnie wywołuje zróżnicowanie magicznego minerału, zwłaszcza że w jednym złożu znajdowano wielokrotnie wszystkie cztery jego typy. Jedynie, co uczonym udało się ustalić na pewno, to fakt że w światach o określonym klimacie dominuje konkretny rodzaj Kryształu. Wszędzie więc, gdzie sucho i gorąco, znajduje się najwięcej Kryształów Ognia, tam natomiast, gdzie panuje wieczny mróz, dominują Kryształy Powietrza. Spór akademików o to, czy to klimat determinuje, jakie Kryształy rodują się najczęściej, czy też odwrotnie, trwa i nic nie wskazuje na to, by miał znaleźć rozwiązanie.

Naturalną właściwością Kryształu, dla której stał się tak cenny i pożyteczny, jest fakt, że potrafi on magazynować energię, którą następnie powoli oddaje, wytwarzając konkretne efekty. Najpopularniejszym rodzajem mocy, którą ładuje się Kryształy, jest energia słońca - wiadomo jednak, że Kryształ wypełnić można również mocą magiczną (dalsze informacje na ten temat znajdziesz w Rozdziale 20). Po naładowaniu, substancja lśnić zaczyna delikatnym blaskiem o właściwej dla tego rodzaju minerału barwie - rozładowany, staje się matowy.

Zastosowania Kryształu

Jak wspomniano wyżej, naładowany Kryształ może oddawać energię, generując przy tym określony efekt. Dokładny jego rodzaj zależy od tego, jak klejnot oszlifowano, co znaczy, że dany Kryształ emituje tylko jedną moc. Szlifowanie Kryształów jest zajęciem niezwykle trudnym i ryzykownym, najdrobniejsza pomyłka może bowiem spowodować, że klejnot wytwarzać będzie efekt zupełnie różny od zamierzonego. MeKaniccy, którzy się tym trudnią, cieszą się największą estymą pośród wszystkich rzemieślników.

W Znanym Wszechświecie Kryształy znajdują cztery podstawowe zastosowania. Po pierwsze, stosuje się je w charakterze napędu najrozmaitszych urządzeń: zasilają więc silniki statków gwiazdnych, oświetlają i ogrzewają domy czy umożliwiają Gnomom tworzenie golemów. Słowem, jeśli spotykasz się z cudem techniki, działającym według zasad, których nie rozumiesz, możesz mieć pewność, że wewnątrz lśnią Kryształy. Drugie zastosowanie jest właściwie pochodną pierwszego i opracowano je całkiem niedawno: krasnoludy odkryły przed kilkudziesięciu laty, jak konstruować broń kryształową, a więc pistolety i karabiny, emitujące wiązki energii pochodzące z Kryształu. Technologia ta znalazła powszechne uznanie i rozpowszechnia się coraz bardziej, wciąż jednak daleko jej do doskonałości, a oparty na niej oręż bywa zawodny i niezbyt skuteczny. Działająca na tej samej zasadzie artyleria jest natomiast sprawą daleko bardziej zwyczajną, a Znany Wszechświat posługuje się nią z powodzeniem od kilku wieków.

Dwa pozostałe zastosowania Kryształu są daleko szlachetniejsze i bardziej tradycyjne. Po pierwsze, wykorzystuje się go do czynienia magii - by czarodziej mógł rzucić zaklęcie, musi posługiwać się fokusem, w który wprawiono stosowny rodzaj minerału. Co ciekawe, nigdy jeszcze nie udało się oszlifować Kryształu tak, by nadał się on do fokusu - wykorzystuje się w nich wyłącznie naturalnie wydobyte egzemplarze o bardzo specyficznym kształcie. Sprawia to, że Kryształy o zastosowaniu magicznym spotyka się bardzo rzadko, osiągają więc zawrotne ceny, a każdy mag zazdrośnie strzeże minerału będącego w jego posiadaniu.

Kryształy instaluje się wreszcie w przedmiotach wykonanych z nadmetalalu. Odpowiednio oszlifowane, przygotowane i osadzone w specjalnych gniazdach zestrzają się z obiektem i wytwarzają zupełnie zadziwiające, magiczne efekty. Dlatego każdy szanujący się bohater stara się, by jego wierny oręż - czy inne nadmetalowe precjozum — wyposażać w Kryształ, który zwielokrotni jego możliwości. Listę przykładowych możliwości niezwyklej klejnotów znajdziesz poniżej.

Jak wspomniano wcześniej, istnieją światy zasobne w Kryształy oraz takie, na których są one prawdziwym rarytatem. Stąd i zastosowanie oraz stosunek do tej substancji różnić się może zależnie do miejsca, w którym bohaterowie się znaleźli. W niektórych

KRYSTAŁY

miejscach, szczególnie ludnych i bogatych, widok minerału nie będzie nikogo dziwił, a wiele prostych, domowych czynności odbywać się będzie za jego pośrednictwem - tu przykładem niech będą choćby krasnoludzkie podziemne miasta, oświetlane w całości mocą niezwyklej substancji. Zdarzają się również miejsca, w których kryształ widuje się rzadko i darzy ogromnym szacunkiem, a każdą manifestację ich mocy traktuje jak nadzwyczajny cud. Mało tego, wciąż istnieją kultury, które nie mają pojęcia o mocy niezwyklej substancji i tkwią w błogiej w tym względzie nieświadomości, niczym Lodowi Barbarzyńcy przed pięciu zaledwie laty.

Naładowany Kryształ działa aż do chwili zupełnego rozładowania, przy czym zaznaczyć wypada, że substancja ta bądź przyjmuje, bądź oddaje energię, nie można więc doładować częściowo rozładowanego klejnotu. Długość działania zależy od wielkości Kryształu, choć uniwersalna zasada głosi przy tym, że Krystały Ziemi magazynują więcej energii, niż by na to wskazywał ich rozmiar. Aby ponownie naładować klejnot, należy udać się do wyspecjalizowanego zakładu, Słoneczni. Tam wypełniony zostanie energią w około godzinę, dzięki zastosowaniu specjalnej MaKiny, podobnej do systemu zasilania okrętów. Można również po prostu wystawić Kryształ na słońce, wówczas jednak liczyć się należy z tym, że ładował się będzie około trzydziestu godzin - choć czas ten może się wydłużać lub skracać, zależnie od pogody - lub mniej więcej połowę tego czasu, jeśli ładowanie odbywa się w przestrzeni międzygwiazdnej. Krystały wprowadzone w broń z nadmetalów same wypełniają się energią. Wielkość Kryształu nie wpływa nijak na czas jego ładowania.

Krystały w mechanice gry

Jak zaznaczono wyżej, Krystały dzielą się na cztery odmiany i odznaczają różną wielkością - obydwie fakty znajdują odzwierciedlenie w ich opisie mechanicznym. Od rodzaju Kryształu zależy, jaką mocą może on dysponować - przykłady znajdziesz poniżej. Wielkość natomiast mierzy się w poziomach, od 1 do 10 - oczywiście, istnieją Krystały większe i potężniejsze, jest ich jednak niezmiernie mało i jest bardzo mało prawdopodobne, byś kiedykolwiek wszedł w posiadanie któregoś z nich. Kryształ o poziomie 1 rozmiarem zbliżony jest do orzecha lasko-

wego, 10 zaś oznacza, że jest mniej więcej wielkości pięści. Jeśli wejdiesz w posiadanie Kryształu, pilnie zanotuj jego Poziom — określa on bowiem, jak wiele energii może on zgromadzić.

Moc Kryształu zależy od tego, jak został oszlifowany i jeżeli chcesz zająć się tym samodzielnie, musisz wykonać test MeKani, nie mówiąc już o konieczności posiadania specjalistycznych narzędzi. Efekt Wymagany tegoż zależy od jego wielkości oraz przyszedłego zastosowania — wynosi tyle, ile wyniesie ma poziom Kryształu plus 1, jeśli klejnot ma stanowić element składowy MaKiny, 2, jeżeli przygotowujemy magazynek do broni kryształowej i 3 dla kryształu, który chcemy wprawić w przedmiot z nadmetalów. Kryształów do fokusów nie da się szlifować. Jak więc widać, przygotowanie Kryształu to bardzo pracochłonne i skomplikowane zajęcie: by wykonać klejnot o poziomie 5, który będzie służył za magazynek broni kryształowej, musimy osiągnąć w teście aż 7 efektów.

Kryształ, który obrabiamy, nie musi być surowy - możliwym jest przeszlifowanie raz przygotowanego klejnotu, by zmienić jego zastosowanie, co bywa wręcz zbawienne, kiedy, na przykład, okręt utraci Kryształ napędu i utknie w przestrzeni. W tym celu wykonać należy test opisany powyżej, pamiętając, że zmiana zastosowania Kryształu zawsze zmniejsza jego poziom o 1.

Przykład: Lope, krasnoludzki podróżnik i dyplomata, zna się również na szlifowaniu Kryształów. Kiedy nieszczęśliwy wypadek sprawia, iż okręt, którym podróżuje, traci napęd, krasnolud postanawia przeszlifować Kryształ wprawiony w jego miecz, by statek mógł polecieć dalej. Kryształ w broni Lopego na poziomie 5, przeszlifowanie zmniejszy jednak jego rozmiar o jeden poziom. Krasnolud szykuje narzędzia i zabiera się do rzeczy. Ustala, iż docelowy poziom klejnotu wyniesie 4. Do tego dodaje 1 (szlifuje napęd gwiazdowego zagłowca). Określa w ten sposób, że Efekt Wymagany testu MeKani wynosił będzie 5. To dużo, ale dla Lopego nie ma rzeczy niemożliwych.

Krystały zasilane energią słoneczną ładują się, jak opisano powyżej i cały proces nie wymaga żadnych testów. Klejnoty wprowadzone w przedmioty z nadmetalów odzyskują moc po ryłu godzinach, ile wynosi ich poziom, zadając przy tym jedno Draśnięcie osobie, która z nimi rezonuje. Jeśli bohater rozładuje kil-

ROZDZIAŁ 14

ka Kryształów, wprawionych w jego dziedzictwo, wszystkie ładują się w tym samym czasie - i każdy zadaje jedno Draśnięcie. Klejnoty znajdujące się w fokusach nie rozładowują się nigdy.

By wprawić Kryształ w przedmiot z nadmetalą, trzeba umieścić go w specjalnym Gnieździe, co samo w sobie nie jest proste i wymaga udanego testu MeKaniki o Efekcie Wymaganiem 1. Szczęśliwie, wyjąć klejnot z Gniazda może właściwie każdy, bez dodatkowych rzutów. Wszystkie efekty, które Kryształy generują, utrzymują się przez tyle rund, ile wynosi ich poziom i nie można przerwać ich wcześniej. Potem Kryształ zostaje całkowicie rozładowany i nim ponownie się z niego skorzysta, należy poczekać, aż odzyska moc. Poziom Kryształu nie wpływa na ewentualną premię, którą klejnot daje - reguluje wyłącznie czas, przez który utrzymuje się efekt. Uruchomienie mocy Kryształu nie wymaga dodatkowych testów, obniża jednak Reakcję postaci o 1. W jednej rundzie można aktywować dowolną liczbę Kryształów.

Żyjący Kryształ

Imperium Kryształowe dysponuje tajemną techniką ożywiania Kryształów, która powoduje, że zaczyna się on zachowywać, jakby nigdy go nie wydobyto ani nie obrabiano - przyrasta, jakby wciąż pozostawał pod ziemią. Dzięki temu Zakon Wody, który się w tym specjalizuje, zdolny jest hodować naprawdę ogromne klejnoty, zdolne podtrzymywać w powietrzu gigantyczne Krążowniki Imperium. Mało tego - ożywiony Kryształ nie potrzebuje dodatkowego zasilania i samodzielnie wraca do stanu pełnego nasycenia energią tak, jakby umieszczono go w Słoneczni.

Ceremonia ożywiania Kryształu jest centralnym momentem życia liturgicznego Kościoła. Sam proces jest wciąż tajemnicą Zakonu Wody, co nie znaczy, że nikt nie próbował go wykraść. Rzecz odbywa się w obecności rozmodlonych tłumów, gromadzących się w katedrach. We właściwym momencie ceremonii martwe Kryształy składa się na ołtarzu, umieszczonym pod kopułą świątyni - a potem ta rozsuwa się, wpuszczając snop światła słonecznego, który spowija kapłanów oraz ołtarz. Blask rozświetla wnętrze katedry przez około minutę, potem zaś ko-

puła zamyka się, a Kryształy odzyskują życie, dając świadectwo mocy Kościoła.

Bohaterowie wywodzący się z Imperium Kryształowego rozpoczynają grę z jednym Żyjącym Kryształem - jeśli posiadają Dar, jest on wprawiony w fokus i ma poziom 2, w przeciwnym razie mogą wybrać Kryształ do nadmetalowego przedmiotu, o dowolnej mocy i poziomie 1. Po rozładowaniu, klejnot taki automatycznie odzyskuje pełną energię po godzinie, nie zadając przy tym obrażeń i nie wymagając wystawienia na słońce. Ponadto, Kryształ taki można rozwijać, płacąc za to Punktami Doskonalenia. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w Rozdziale 22.

Bohaterowie, którzy nie pochodzą z Imperium, rozpoczynają grę bez Kryształów - chyba, że wykupią je za twardą gotówkę.

Kryształy Ziemi

Kryształy Ziemi, najpowszechniej chyba spotykane, mają barwę ciemnej zieleni. Prócz zwyczajnych mocy Kryształów odznaczają się tą jeszcze właściwością, że magazynują dwukrotnie więcej energii, niż by to wynikało z ich rozmiaru - rozładowują się, jakby ich poziom był dwukrotnie większy. Dlatego często stosuje się je w charakterze „baterii” tam, gdzie nie ma znaczenia, jaki rodzaj Kryształu napędza MaKinę - na przykład w kryształowych lampach czy broni.

Efekty Kryształów ziemi wiążą się zwykle z ciałem: a więc zwiększają zręczność, szybkość, siłę czy odporność bohatera. Potrafią też zwiększać wytrzymałość przedmiotów nieożywionych, reperować je i sprawiać, by działały. Najpowszechniej występują w światach o bogatej florze i faunie. Na moce Kryształów Ziemi, wprawionych w nadmetalowe przedmioty, składają się:

Kryształ czasu

Gdy instalujesz ten Kryształ w swoim dziedzictwie, możesz wybrać inny Kryształ Ziemi, również w nie wprawiony. Kryształ czasu aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany i przedłuża czas jego działania o wartość swojego poziomu. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie dużo Kryształów Czasu.

KRYSTAŁY

Kryształ elementalny

Ten Kryształ wprawić można wyłącznie w broń. Gdy jest aktywny, wszystkie wyprowadzane przy jej pomocy ataki uznaje się za elementalne, oparte na żywiole Ziemi.

Kryształ leczenia

Dobroczynna moc tego Kryształu wnika w rany i zasklepia je. Aktywowany, leczy tyle Draśnięć, ile wynosi jego poziom, po czym rozładowuje się.

Kryształ odporności elementalnej

Kryształ ten zabezpiecza przed mocą ataków elementalnych, wyprowadzanych przy użyciu żywiołu Ziemi. Postać otrzymuje zaledwie połowę obrażeń zadanych w ten sposób.

Kryształ porażenia

Ten kryształ zamontować można wyłącznie w broni do walki wręcz. Aktywowany, sprawia, że każdy cios razi przeciwnika dodatkowo wstrząsem energetycznym. Broń zadaje dzięki temu o jedno automatyczne Draśnięcie więcej.

Kryształ potęgi

Kryształ ten zwiększa siłę fizyczną bohatera, sprawiając, że łatwiej mu podnosić ciężary, łamać trudne do uszkodzenia przedmioty czy wybijać przeciwnikom zęby. Dodajesz dodatkową kostkę do wszystkich testów związanych z siłą (ale nie do testu trafienia).

Kryształ regeneracji

Gdy przedmiot, w który ten Kryształ wprawiono zostanie z jakiś powodów zniszczony lub uszkodzony, wystarczy aktywować tę moc, by natychmiast go zreperować i przywrócić pełną sprawność. Nim Kryształ się rozładuje, można z jego pomocą dokonać tylu napraw, ile ma poziomów.

Kryształ wytrzymałości

Moc umieszczona w tym Kryształu sprawia, że bohater przestaje odczuwać ból, a zadane mu rany okazują się płytsze i mniej groźne. W czasie, gdy działa, trafiony bohater otrzymuje o jedno Draśnięcie mniej, niż by to wynikało z testu trafienia.

Kryształ wzmacniający

Ten niezwykle klejnot nie posiada żadnych własnych mocy, kiedy jednak instalujesz go w nadmetalowym przedmiocie, możesz wybrać inny Kryształ Ziemi, również w niego wprawiony. Kryształ wzmacniający aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostanie klejnot, z którym jest związany - i przez tyle rund, ile posiada poziomów, sprawia, że połączony z nim Kryształ działa dwa razy mocniej - czyli, na przykład, zapewnia dwukrotnie większą premię. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie dużo Kryształów Wzmacniających.

Przykład: W miecz Lopego wprawiono Kryształ Wytrzymałości oraz trzy połączone z nim Krystały Wzmacniające. Gdy Krasnolud aktywuje klejnot, Krystały Wzmacniające włączają się automatycznie — i każdy z nich dwukrotnie zwiększa ochronę, zapewnianą przez podstawowy Kryształ. W związku z tym każdy cios zadaje Lopemu o 4 Draśnięcia mniej (1 za Kryształ Wytrzymałości i po 1 za każdy Kryształ Wzmacniający).

Kryształ zręczności

Po uruchomieniu tego Kryształu, jego moc wnika w członki bohatera, zwiększając precyzję i gibkość jego ruchu. Przez czas jego działania dodajesz dodatkową kostkę do testów związanych ze zręcznością (wyłączysz test trafienia).

Krystały Powietrza

Krystały powietrza są idealnie przeźroczyste i rozszczepiają promienie słoneczne, tworząc wokół siebie niewielkie tęcze. Ponieważ pośród innych mocy umożliwiają też lot, wykorzystuje się je powszechnie w napędzie międzygwiazdnych okrętów, by unosiły żaglowiec ponad powierzchnię światów.

Moce Kryształów Powietrza oddziałują przede wszystkim na umysł, wyostrażając go lub płatając mu figle. Ich dziedziną są zatem wszelkie porywy geniuszu, wyostrzony wzrok czy protezy pamięci, lecz również iluzja i omamy. Kryształ ten występuje najczęściej w światach odznaczających się zimnym i wietrznym klimatem. Pośród efektów, które zapewnia, gdy oprawić go w nadmetal, znajdziemy:



Krążownik, który nie poleciał

Choć to Lodowe Elfy poszczycić się mogą największym zaawansowaniem technicznym w sztuce budowania okrętów, nie ma we Wszechświecie groźniejszych jednostek, niż Krążowniki Imperium - ogromne, latające twierdze. W Przestrzeni unoszą się dzięki mocy Żyjącego Kryształu, a gdy rozpoczynano ich budowę, Imperator zdecydował, że każdy z Zakonów otrzyma jeden z gigantycznych statków. Krążowniki Powietrza i Wody już nie istnieją - zostały zniszczone podczas inwazji na Astonię. Krążownik Ognia nie zaistniał nigdy, wciąż bowiem nie udało się wyhodować Kryształu wystarczająco dużego, by go unieść. Twierdza, która miała stać się okrętem Zakonu Ognia wciąż stoi więc, zapomniana, na powierzchni Cardhuelu, zarastając bluszczem i skrywając sekrety, które umieszczono w jej wnętrzu.

Kryształ czasu

Gdy instalujesz ten Kryształ w swoim dziedzictwie, możesz wybrać inny Kryształ Powietrza, również w nie wprawiony. Kryształ czasu aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany i przedłuża czas jego działania o wartość swojego poziomu. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie dużo Kryształów Czasu.

Kryształ czujności

Kiedy posługujesz się mocą tego kryształu, powietrze wokół ciebie oczyszcza się i nabiera przejrzystości, która znacznie ułatwia percepcję. Rzucasz dzięki temu dodatkową kością w testach spostrzegawczości.

Kryształ elementalny

Ten Kryształ wprawić można wyłącznie w broń. Gdy jest aktywny, wszystkie wyprowadzane przy jej pomocy ataki uznaje się za elementalne, oparte na żywiole Powietrza.

Kryształ lotu

Wystarczy, że aktywujesz ten Kryształ, a przez czas jego działania unosić się będziesz w powietrzu. Efekt nie jest lotem w dosłownym sensie - przypomina raczej lewitację - jeśli zakończy się, nim staniesz na ziemi, możesz wpaść w niezłe tarapaty. W każdej Run-dzie bohater może wznieść się na dwa metry i przelecieć pięć metrów w poziomie - jednak w chwili, kiedy klejnot przestanie działać, natychmiast spada. Zasady rządzące upadkami znajdują się w „Podręczniku Mistrza Gry”.

Kryształ maskujący

Niewidzialność to rzecz praktyczna, jednak nie zawsze pożądana. Dzięki mocy tego Kryształu nie stajesz się wprawdzie niewidoczny, ale całkowicie zlewasz z otoczeniem, a dźwięki, które wydajesz, zostają stłumione. Dzięki temu rzucasz dodatkową kostką, kiedy się ukrywasz i skradasz.

Kryształ niewidzialności

Uwolniwszy moc tego Kryształu postać staje się niewidzialna na czas jego działania. Każdego, kto usiłuje ją w tym czasie zaatakować traktuje się, jakby działał w całkowitej ciemności.

Kryształ odporności elementальной

Kryształ ten zabezpiecza przed mocą ataków elementalnych, wyprowadzanych przy użyciu żywiołu Powietrza. Postać otrzymuje zaledwie połowę obrażeń zadanych w ten sposób.

Kryształ samodzielnego oręza

Ten Kryształ wprawić można wyłącznie w broń. Dzięki jego mocy zyskuje ona coś na kształt samodzielnego świadomości i gdy rzucisz ją w powietrze, zacznie sama walczyć z twoimi przeciwnikami. Choć wykonywać będziesz wszystkie testy ataku samodzielnego oręza w oparciu o własne statystyki, nie musisz szczególnie koncentrować się na jego poczynaniach i z powodzeniem możesz zająć się czymś innym.

KRYSTAŁY

Kryształ światła

Poszukiwaczowi przygód zdarza się niekiedy znaleźć w sytuacji, w której potrzebuje obu rąk, choć powinien przyświecać sobie łuczywem. Dzięki mocy tego Kryształu nadmetalowy przedmiot zaczyna lśnić białym światłem, dość jasnym, by posłużyć za substytut pochodni, nie emituje jednak ciepła.

Kryształ wzmacniający

Ten niezwykle klejnot nie posiada żadnych własnych mocy, kiedy jednak instalujesz go w nadmetalowym przedmiocie, możesz wybrać inny Kryształ Powietrza, również w niego wprawiony. Kryształ wzmacniający aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany - i przez ryle rund, ile posiada poziomów, sprawia, że połączony z nim Kryształ działa dwa razy mocniej - czyli, na przykład, zapewni dwukrotnie większą premię. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie wiele Kryształów Wzmacniających.

Kryształ Wody

Zabarwiony na kolor ciemnego błękitu Kryształ Wody bardzo rzadko znajduje zastosowanie inne, niż w procesach magicznych. Jego działanie jest najgorzej zbadane i wciąż budzi kontrowersje, choć wiadomo, że Zakon Wody Imperium Kryształowego zgromadził sporą wiedzę na jego temat. Spoczywa ona jednak za grubymi murami klasztorów i stanowi pilnie strzeżoną tajemnicę.

Kryształ wody najpowszechniej pojawiają się w światach o dużej wilgotności - a więc tam, gdzie wiele jest rzek i jezior, szumią ogromne morza czy padają regularne ulewę, a nad ziemią bezustannie wisi mgła. Efekty jego mocy dotyczą sfery ducha, a więc wszystkiego, co związane z relacjami między istotami, ale i rzeczy zmiennych i niepewnych. Wśród mocy tych znajdziemy:

Kryształ czasu

Gdy instalujesz ten Kryształ w swoim dziedzictwie, możesz wybrać inny Kryształ Wody, również w niego wprawiony. Kryształ czasu aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany i przedłuża czas jego działania o wartość

swojego poziomu. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie wiele Kryształów Czasu.

Kryształ elementalny

Ten Kryształ wprawić można wyłącznie w broń. Gdy jest aktywny, wszystkie wyprowadzane przy jej pomocy ataki uznaje się za elementalne, oparte na żywiole Wody.

Kryształ jadu

Kryształ ten wprawić można wyłącznie w broń. Zadaje ona zatrute ciosy - trafiony nią przeciwnik otrzymuje w każdej kolejnej rundzie automatyczne Draśnięcie, którego nie może zanegować zbroja. Dodatkowe obrażenia zadawane są przez tyle rund, ile wynosi poziom Kryształu. Raz trafiwszy przeciwnika, Kryształ rozładowuje się.

Kryształ języków

Kryształ ten jest wręcz niezastąpiony, gdy znajdujesz się w egzotycznym świecie i musisz porozumieć z jego mieszkańcami. Podczas działania sprawia bowiem, że rozumiesz wszystko, co się do ciebie mówi i sam jesteś rozumiany - bariera językowa jest tu zupełnie nieistotna.

Kryształ metamorfozy

Kryształ Wody związane są ze wszystkim, co zmienne. Dlatego moc ta pozwala bohaterowi zmienić postać — przez czas jej działania może przekształcić się w inną istotę. Przemiana ta pociąga za sobą tylko zmiany w opisie fabularnym, nie wpływa jednak na statystyki.



ROZDZIAŁ 14

Kryształ miłosierdzia

Klejnot ten wprawić można wyłącznie w broń. Sprawia on, że oręż nie zadaje obrażeń fizycznych, lecz wysysa energię. W związku z tym rany, które odnosi trafiony, nie manifestują się fizycznie (choć wywierają pełen efekt mechaniczny), a gdy straci ich wystarczającą ilość, by pożegnać się z życiem, pada zamiast tego nieprzytomny. Świadomość odzyska po tylu godzinach, ile wynosi poziom Kryształu.

Kryształ odporności elementalnej

Kryształ ten zabezpiecza przed mocą ataków elementalnych, wyprowadzanych przy użyciu żywiołu Wody. Postać otrzymuje zaledwie połowę obrażeń zadanych w ten sposób.

Kryształ przenikania

Kryształ ten wprawić można wyłącznie w broń. Sprawia on, że ostrze zmienia się w ciecz, przenikającą przez szczeliny w zbroi przeciwnika, nie traci jednak swego śmiertelnościowego potencjału. Walczący nią bohater traktuje zbroję przeciwnika, jakby jej wartość była mniejsza o 1.

Kryształ woli

Działanie Kryształu wzmacnia wolę bohatera, jego odporność psychiczną i przekonanie o własnej słuszności. Posługuje się w związku z tym dodatkową kostką w testach związanych z wolą - na przykład, gdy opiera się pokusie lub znieść musi ból.

Kryształ wzmacniający

Ten niezwykle klejnot nie posiada żadnych własnych mocy, kiedy jednak instalujesz go w nadmetalowym przedmiocie, możesz wybrać inny Kryształ Wody, również w niego wprawiony. Kryształ wzmacniający aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany - i przez tyle rund, ile posiada poziomów, sprawia, że połączony z nim Kryształ działa dwa razy mocniej - czyli, na przykład, zapewnia dwukrotnie większą premię. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie wiele Kryształów Wzmacniających.

Kryształy Ognia

Jarzące się czerwienią Kryształy Ognia działają w sposób szalenie spektakularny - dlatego ich najpopularniejszym zastosowaniem jest zasilanie silników, które popychają międzygwiazdne okręty do przodu. Poza tym stosuje się je niekiedy do ogrzewania budynków oraz w broni kryształowej.

Kryształy takie występują najczęściej w światach o klimacie suchym i gorącym. Jego działanie wiąże się najczęściej z tworzeniem ognia i emisją ciepła, choć oddziałuje również na najbardziej nieuchwytny z pierwiastków życia - szczęście. Pośród jego mocy znajdują się:



Barbarzyńcy i Kryształ

Sztuka posługiwania się magicznym Kryształem upowszechniła się we Wszechświecie za sprawą Lodowych Elfów, na ironię losu zakrawa więc fakt, że pierwszy z opanowanych przez nie światów, Ochuruoma, poznał tajemniczą substancję dopiero przed kilku laty. Przez stulecia Lodowi Barbarzyńcy żyli własnym rytmem, ignorowani przez Cesarstwo, aż do czasów, gdy wojownik imieniem Khojin jakimś cudem przeżył noc, wygnany z wioski, i powrócił, przynosząc pierwsze

Kryształy oraz wiedzę, jak się nimi posługiwać. Skąd ją posiadał, pozostaje tajemnicą - niechętni mu twierdzą, że nauczył się wykorzystywania Kryształu od zbiegłych z kopalni Pospolitych Elfów, on sam utrzymuje zaś, że przemówiły do niego duchy. Niezależnie od przyczyny, pojawienie się Kryształu wzbudziło w społeczności Barbarzyńców nie lada poruszenie, okazało się bowiem, iż dar posługiwania się tą niezwykle substancją posiadają przedstawiciele obydwu płci. A że magia jest domeną kobiet, wielu mężczyzn rezygnuje z magicznych mocy i utrzymuje swój Dar w tajemnicy, by uniknąć kpín męskiej społeczności.

KRYSTAŁY

Kryształ ciemności

Kryształ ten posiada zadziwiającą zdolność pochłaniania światła. Gdy zostanie uruchomiony, wszystkie źródła sztucznego światła w promieniu tylu metrów, ile wynosi poziom Kryształu, gasną i zapalają się ponownie, gdy ten przestanie działać.

Kryształ czasu

Gdy instalujesz ten Kryształ w swoim dziedzictwie, możesz wybrać inny Kryształ Ognia, również w nie wprawiony. Kryształ czasu aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany i przedłuża czas jego działania o wartość swojego poziomu. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie wiele Kryształów Czasu.

Kryształ elementalny

Ten Kryształ wprawić można wyłącznie w broń. Gdy jest aktywny, wszystkie wyprowadzane przy jej pomocy ataki uznaje się za elementalne, oparte na żywiole Ognia.

Kryształ odporności elementalnej

Kryształ ten zabezpiecza przed mocą ataków elementalnych, wyprowadzanych przy użyciu żywiołu Ognia. Postać otrzymuje zaledwie połowę obrażeń zadanych w ten sposób.

Kryształ pochłaniania

Gdy aktywujesz moc tego Kryształu, uodparniasz się na strzały z broni kryształowej. Pochłaniania on bowiem wystrzelone ku tobie wiązki energii, nie czyniąc ci przy tym żadnej szkody. Co więcej, za każdą pochłoniętą w ten sposób wiązkę skraca on o godzinę czas ładowania innego Kryształu, wprawionego w ten sam przedmiot, lub przedłuża działanie aktywnego właśnie klejnotu o jedną Rundę.

Kryształ szczęścia

Niezmierznie trudny do oszlifowania, a w związku tym rzadki Kryształ posiada tę niezwykle właściwość, że czyni ze swego właściciela niezwyklego szczęściarza. Gdy działa, dodajesz jedną kostkę do wszystkich testów Umiejętności.



Kryształ szybkości

Gdy moc tego Kryształu napełnia ciało bohatera, zaczyna on poruszać się i reagować z niespotykaną werwą i szybkością. Przez czas jego działania rzuca dodatkową kostką w testach Reakcji.

Kryształ uzdrawiania

Gdy położyć ten Kryształ na czole lub piersiach osoby cierpiącej od gorączki, natychmiast zmniejszy on temperaturę i sprawi, że chory powróci do zdrowia. Po uzdrowieniu jednego chorego Kryształ się rozładowuje. Kryształ nie leczy osób otrutych. Szczegółowe zasady dotyczące chorób znajdują się w „Podręczniku Mistrza Gry”.

Kryształ widzenia w ciemności

Moc tego Kryształu sprawia, że nie straszne ci największe nawet ciemności. Gdy jest aktywny, widzisz w najgorszym nawet mroku jak w świetle dnia.

Kryształ wzmacniający

Ten niezwykle klejnot nie posiada żadnych własnych mocy, kiedy jednak instalujesz go w nadmetalowym przedmiocie, możesz wybrać inny Kryształ Ognia, również w niego wprawiony. Kryształ wzmacniający aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany - i przez tyle rund, ile posiada poziomów, sprawia, że połączony z nim Kryształ działa dwa razy mocniej - czyli, na przykład, zapewnia dwukrotnie większą premię. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie dużo Kryształów Wzmacniających.



Rozdział 15

STAN POSIADANIA

Skoro wiemy już precyzyjnie, jak prezentują się najważniejsze atrybuty postaci, pora zastanowić się chwilę nad tym, czym się otacza. W niniejszym rozdziale omówimy nie tylko ekwipunek, czyli zestaw przedmiotów, które postać zabiera ze sobą przy każdej okazji, lecz zajmiemy się też tym, jak się ubiera, jak zwykła mieszkać, co jada i w jaki sposób podróżuje. Słowem, wszystkim, co stanowi o jej stopie życiowej i szacunku społecznym, jakim się cieszy.

Początkowy majątek

Zanim na dobre rozpędzisz się z zakupami, poświęć chwilkę na rozważenie tego, jakim statusem majątkowym cieszy się twój bohater. Początkowa gotówka, którą możesz dysponować, wynika z twojej rasy, niektóre bowiem kultury cieszą się dobrobytem i opływają w dostatki, podczas gdy inne walczyć muszą o każdy kęs chleba. O ile nie wybrałeś Zalety ani Wady, modyfikującej majątek, przyjmujemy, że zaliczasz się do klasy średniej swojego społeczeństwa. Zakładamy również, że bohater nie posiada własnych nieruchomości ani żaglowców i jeśli jest inaczej, wynika to zapewne z decyzji Mistrza Gry. Przyjmujemy poza tym, że prócz startowej gotówki dysponujesz wyłącznie swoim nadmetalowym dziedzictwem i koszulą na grzbiecie.

Wszystkie ceny - oraz twój majątek - wyrażone są w „monetach”. Nie spodziewaj się jednak, że w Znanym Wszechświecie znajdziesz taką walutę. Przeciwnie, większość światów bije własne pieniądze, których wartość zależna jest od ilości i próby kruszcu, z którego je wykonano. Monety natomiast są pienią-

dem umownym, dzięki któremu nie musisz na razie zaprzętać sobie głowy przeliczaniem walut i troszczyć się o różnice cen rozmaitych produktów w różnych światach. Po prostu, kiedy waluta, którą akuratnie płacisz, nie ma szczególnego znaczenia dla scenariusza, przelicz cenę na monety właśnie. Gdyby przyszło ci płacić kwoty bardzo niewielkie, możesz też uznać, że jedna moneta dzieli się na sto „drobnych”, najpewniej jednak z tak niewielkimi sumkami będziesz mieć do czynienia rzadko.

Jeśli jesteś ciekaw, jaką wartość mają faktyczne waluty różnych krajów, posłuż się poniższym zestawieniem, w której podano wartość pieniądza głównych ras Znanego Wszechświata - oczywiście, w monetach.

Waluty Znanego Wszechświata

Lodowe Elfy

Najwyższą jednostką monetarną Lodowych Elfów jest niezwykle rzadko spotykana nadmetalowa nomisma, która dzieli się na sto złotych drachm, z których każda warta jest sześć srebrnych oboli. Obol z kolei dzieli się na osiem chalków. Jeden elfi obol wart jest jedną monetę.



ROZDZIAŁ 15

Pospolite Elfy

Przed wiekami państwa Pospolitych Elfów posługiwały się grzywnami - czyli sztabkami srebra o wadze około pół kilograma, z których każda warta była 60 groszy. Dziś nieliczne zachowane egzemplarze tego pieniądza mają wyłącznie wartość kolekcjonerską i sentymentalną.

Smocze Krasnoludy

Podstawową walutą Smoczego Królestwa jest złoty drago, wart sto srebrnych pesos. Poza tym, Krasnoludy biją monety warte po dwa drago, zwane podwójnymi smokami lub dublonami. Jeden drago wart jest sześć monet.

Krasnoludy Księżycowe

Waluta Krasnoludów Księżycowych to złota luna, warta cztery monety. Teoretycznie luna dzieli się na cztery kwadry, w praktyce jednak mennice nie biją takiego pieniądza. Waluta Księżyca powstała wyłącznie ze względów prestiżowych, dla podkreślenia niezależności królestwa - w powszechnym obiegu są jednak pieniądze wszystkich innych krajów a najczęściej widuje się walutę Smoczego Królestwa.

Imperium Kryształowe

Walutą Imperium Kryształowego są nadmetalowe imperatory, warte sto sześćdziesiąt monet. Imperator dzieli się na dwadzieścia złotych solidów, z których każdy wart jest dwanaście srebrnych denarów. Najdrobniejszą monetą są miedziane ćwierciaki o wartości jednej czwartej denara.

Dziewięć Miast

Każde z Miast bije własną monetę, z których najpowszechniejszą jest złoty cekin Miasta Twarzy. Jeden cekin wart jest trzy monety i dzieli się na trzydzieści błyków.

Lodowi Barbarzyńcy

Lodowi Barbarzyńcy nie znają koncepcji pieniądza.

Federacja Astonii

Walutą Astonii są nadmetalowe talenty, warte sto monet. Każdy z nich dzieli się na dziesięć złotych dinarów, z których każdy wart jest dziesięć srebrnych rupii, warty po dziesięć miedzianych rialów. Bardzo rzadko widuje się jednak talenty: to jednostka umowna, służąca do rozliczeń, i monety o tej wartości bije się tylko dla upamiętnienia wielkich wydarzeń.

Miasto Gnomów

Gnomy nie posiadają własnej waluty, akceptując pieniądze wszystkich innych państw po ustalonym przez Miasto kursie. W obrębie samego Miasta istoty te posługują się walutą, która jest aktualnie w modzie.

Strój bohatera

Strój bohatera jest, powiedzmy to sobie wprost, jego sprawa prywatną. To ty decydujesz, jak wygląda twoja zbroja, koszula, kapelusz czy kufer i nie musisz się przy tym oglądać na modę, panująca w twojej rodzinnej okolicy czy talent krawca, który cię obszywał. Kostium jest elementem opisu fabularnego bohatera i w związku z tym zyskujesz nad nim całkowitą kontrolę - dlatego właśnie pamiętać musisz o kilku rzeczach.

Po pierwsze, miej cały czas w pamięci, że to, jak się ubierasz, determinować będzie najpewniej sposób, w jaki będziesz traktowany. Jeśli nosisz się niczym wojownik, w pancerzu i przy mieczu, nie dziw się, że cały świat widzieć w tobie będzie wojownika. Analogicznie, okulary uczynią z ciebie uczonego a ekscentryczna fryzura mangowego bohatera. Po drugie, pamiętaj, by jakoś i bogactwo stroju przekładało się na mechaniczny opis postaci - jeśli zasady mówią, że jesteś ubogi, nie powinieneś nosić się jak paw, o ile nie jest to w jakiś sposób usprawiedliwione, na przykład faktem, że podajesz się za osobę zamożniejszą, niż w rzeczywistości.

Strój może również mieć wpływ na sytuację, w której bohater się znalazł, dobrze więc mieć coś na zmianę. Nie wypada przecież iść na elegancki bal w tej samej skórzanej zbroi i ubłoconych butach, w których wędrujesz zwykle przez knieje - i odwrotnie, jedwabie nieszczególnie przydadzą ci się na szlaku. Ponieważ jednak strój jest ważnym czynnikiem, a być może znakiem firmowym twojej postaci, zmieniaj go tylko wtedy, gdy znajduje to usprawiedliwienie fabularne, a zmiana kostiumu wywrze właściwe wrażenie. W końcu bohater porusza się w świecie fikcyjnym i nie musi obawiać się ani o to, że się zaziębi, ani o otarte stopy - jedyne, czego powinien się wystrzeżać, to śmieszność.

STAN POSIADANIA

Jakość ekwipunku

Choć przedmioty, w posiadaniu których jest bohater, są domyślnie przeciętnej jakości, może się zdarzyć, że zechcesz wejść w posiadanie czegoś wykonanego przez wielkiego mistrza swego rzemiosła - czy przeciwnie, oszczędzić, kupując przedmiot gorszej jakości. Na poziomie opisu fabularnego obiekty takie różnią się w sposób zupełnie oczywisty i niewymagający komentarza, musisz jednak wiedzieć, że jakość przedmiotu przekłada się również na jego opis mechaniczny.

W języku mechaniki gry jakość wykonania mierzymy za pomocą poziomów - domyślny element ekwipunku, obiekt przeciętnej jakości, oznaczony jest poziomem 0. Każdy poziom powyżej tego oznacza wzrost jakości, a więc fakt, że przedmiot wykonany został staranniej, z lepszych surowców, funkcjonalnie i pięknie. Dzięki temu Efekt Dodatkowy każdego testu, wykonywanego przy użyciu takiego przedmiotu zwiększa się o dodatni poziom jakości: jeśli postać posiada, dajmy na to, narzędzia jubilerskie o jakości 3, gdy szlifuje nimi klejnoty, Efekt Dodatkowy testów zwiększony jest o 3. Niestety, wysoka jakość wiąże się z wysoką ceną - każdy przyrost jakości podnosi sumę, którą trzeba za przedmiot zapłacić, dwukrotnie w stosunku do kosztu przedmiotu o jakości niższej o 1 poziom. By ułatwić ci obliczanie, przyrost ceny w zależności od jakości podano w tabeli poniżej.

Przykład: Oksenia Baroszy, kapitan okrętu Alawastr, posiada komplet map gwiazdnych doskonałej jakości (poziom jakości 3). Dzięki temu, gdy wykonuje udany test Żeglowania ustalając kurs okrętu, Efekt Dodatkowy tegoż wzrasta o 3 właśnie. Nic dziwnego, że bez trudu wymyka się polującym na nią Lodowym Elfom.

Analogiczne zasady dotyczą przedmiotów o ujemnym poziomie, czyli wykonanych lichy, byle jak i z marnej jakości materiałów. Ich cena jest odpowiednio niższa - każdy ujemny poziom jakości kosztuje dwa razy mniej niż poziom poprzedni, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy wykonywanych przy jego pomocy testów o 1 za poziom.

Przykład: Marco di Mirandeo, tułając się po zaułkach astońskiego miasta, popadł w nędzę. Kiedy próbował zarabiać jako uliczny żongler, mógł pozwolić sobie wyłącznie na maczugi złej jakości (poziom jakości -2). Nawet, kiedy udawał mu się test Występów podczas prób żonglowania, Efekt Dodatkowy tegoż zmniejszał się o 2. Dlatego właśnie nie udało mu się zrobić kariery ulicznego sztukmistrza.

Jakości przedmiotów wykonanych z nadmetalalu nie można modyfikować, podnosząc ich cenę - służą do tego wyłącznie odpowiednie zalety. Jakość magicznych fokusów wpływa wyłącznie na ich wygląd i nie ma znaczenia dla potęgi czarów. Dlatego przyjmij, że wszystkie są przeciętnej jakości.

JAKOŚĆ PRZEDMIOTÓW		
JAKOŚĆ PRZEDMIOTU	MODYFIKATOR EFEKTU DODATKOWEGO	MODYFIKATOR CENY
FATALNA (-3)	-3	/8
ZŁA (-2)	-2	/4
NISKA (-1)	-1	/2
PRZECIĘTNA (0)	0	BEZ ZMIAN
NIEZŁA (1)	+ 1	x2
DOBRA (2)	+2	x4
DOSKONAŁA (3)	+3	x8
ARCYDZIEŁO (4)	+4	x!6

ROZDZIAŁ 15

Dostępność przedmiotów

by znaleźć zakład zdolny wykonać buty zaspokajające jego potrzeby.

Wiadomo, że niektóre przedmioty z łatwością dostać można w każdym sklepiku, w poszukiwaniu innych przewędrować natomiast trzeba pół Wszechświata. Najczęściej trudno o wytwory naprawdę wysokiej jakości, które kupić można wyłącznie od kilku mistrzów, którzy zazdrośnie strzegą swoich tajemnic, zdarzają się jednak przedmioty i towary egzotyczne lub zwyczajnie niedostępne w danym świecie, jak owoce cytrusowe na Ochuromie. Jeśli chcecie, by niewielka dostępność niektórych dóbr wpływała na przygody waszych bohaterów, proponujemy posłużenie się poniższą zasadą.

Kiedy bohater chce kupić przedmiot wysokiej jakości, wykonuje test umiejętności, którą zwykle wykorzystuje się podczas posługiwania się tym obiektem (Etykiety dla ubrania oraz pożywienia i Broni ręcznej dla zbroi) z progiem Szczęścia. Efekt Wymagany to poziom jakości przedmiotu — jeśli test jest udany, Efekt Dodatkowy określa, jak wiele egzemplarzy sklepikarz ma na składzie. Efekt Dodatkowy równy 0 oznacza, że wprawdzie danego przedmiotu chwilowo nie ma, będzie jednak dostępny w najbliższym czasie. Porażka w teście sprawia, że bohater odchodzi z kwitkiem.

Przykład: Straciwszy w pojedynku jeden ze swych wspólnych butów, Straceniec udaje się do szewca, obstałować również imponującą parę obuwia. Ponieważ interesuje go tylko arcydzieło (poziom jakości 4), musi wykonać test Etykiety z Progiem Szczęścia o Efekcie Wymaganim 4.

Oprócz przedmiotów wysokiej jakości, niedostępne okazać się mogą niekiedy produkty całkiem przeciętne, lecz w danym świecie egzotyczne. Ich listę określa Mistrz Gry, w zależności od charakteru świata — poza tym jednak procedura nie różni się niczym od poszukiwania obiektów o jakości wysokiej. Efekt Wymagany testu to „poziom niedostępności”, wynoszący 1 dla przedmiotów rzadko spotykanych i nawet 5 w wypadku rzeczy zupełnie niedostępnych. Modyfikuje on cenę tak, jak jakość — a jeśli marzy ci się rzecz nie dość, że mało powszechna, to jeszcze wyjątkowo znacznie wykonana, musisz zsumować obydwa modyfikatory.

Przykład: Przebywając w Astonii Marco zatęsknił za błękitnym winem, wytwarzanym w jego ojczystych Dziwiewięciu Miastach. Niestety, Federacja była podówczas zamknięta na wpływy z zewnątrz — stąd Mistrz Gry ustala, że Efekt Wymagany, by znaleźć błękitny trunek wynosi aż 4. A że Marco nie pija byle czego i zainteresowany jest winem o poziomie jakości 2, by je zdobyć musiałby w teście Etykiety z Progiem Szczęścia wyrzucić aż 6 (4+2) Efekty.

Tak, jak w niektórych światach nawet najprostsze dobra okazać się mogą niedostępne, w innych zdobyć można po prostu wszystko. Mistrz Gry ma prawo zmniejszyć Efekt Wymagany testu dostępności, jeśli znajdujesz się w dużym mieście targowym,



Dostępność przedmiotów

Nie wszyscy gracze równie dobrze bawią się, w trudzie i znoju przeczesując Wszechświat w poszukiwaniu wymarzonego przedmiotu i zanim zdecydujesz się na zastosowanie zasady dostępności towarów, dobrze się namyśl. Jeśli ją wprowadzisz, na pewno obniżysz ilość przedmiotów wysokiej jakości, w posiadaniu których będzie drużyna, jeżeli jednak dla twoich graczy ważniejsza jest heroiczna opowieść, niż pilnowanie ekwipunku, lepiej z niej zrezygnować.

- **Stosuję zasady dostępności.** Podoba mi się przedstawiona obok zasada i będę z niej korzystał.
- **Nie stosuję zasady dostępności.** Nie warto zwracać sobie głowy zdobywaniem ekwipunku — na bohaterów czekają większe i ciekawsze wyzwania.



Oręż mistrza Valoriego

Najlepszą broń na świecie wytwarza się w Mieście Ognia, a pracujący tu mistrzowie płatnerscy bardzo dbają, by poszukujący oręża trafił właśnie do ich zakładu. Wyjątkiem jest warsztat messer Valoro Valoriego, który nie posiada szyldu ani żadnego oznaczenia. Mimo to osoby, które potrzebują usług niezwyklego miecznika bez trudu trafiają do niewielkiego gabinetu, w którym wtajemniczonym prezentowane są najnowsze dzieła Valoriego, największego we Wszechświecie specjalisty w dziedzinie ukrywania narzędzi mordu. Jeśli potrzebna ci broń efektowna, przydająca splendoru, powinieneś skierować się do którejś z wielkich pracowni - tu znajdziesz bowiem wyłącznie sztylety, zamaskowane w szpilki do włosów, buty z wysuwającym ostrzem, rękawiczki, wyposażone w zatrute pazury i temu podobne, użyteczne drobiazgi. Valori gwarantuje, że zakupionych u niego przedmiotów nie wypatrzy najskrupulatniejszy nawet strażnik - obiecuje nawet, że w razie przyłapania zwróci rodzinie schwytanego całą zapłaconą kwotę wraz z nawiązką.

w rodzaju stolicy państwa czy jednego z Dziewięciu Miast. Pamiętaj jednak, że nawet jeśli spadnie on do 0, wysoka jakość wciąż modyfikuje cenę według normalnych zasad.

Styl życia

Wiadomo, że pieniędzy, którymi dysponują bohaterowie, nie wydaje się wyłącznie na nową broń i ekwipunek niezbędny na szlaku przygód - lwia ich część pochłaniają posiłki, noclegi, nowe ubrania i podobne, przyziemne sprawy. A ponieważ wyliczanie się co do grosika za każdą kolację w gospodzie bywa czasochłonne i nużące, można pozwolić bohaterom opłacać wszystko, co niezbędne, awansem. Jeśli przyjmujecie powyższą zasadę, na początku każdego epizodu gracze deklarują, na jakim poziomie ich postaci żyć będą w najbliższym czasie i wydają na ten cel stosowną sumę. Otrzymują wówczas swobodny dostęp do wszystkich dóbr oraz usług, właściwych takiemu stylowi życia, bez dalszych opłat - płacić muszą tylko za rzeczy wyjątkowe. Opłata, uiszczona na początku odcinka, obejmuje życie do początku epizodu następnego. Gracze wybierać mogą pomiędzy następującymi poziomami życia:

Skrajna nędza (0 monet):

Nie posiadasz niczego - dachu nad głową, ubrań ani pożywienia. Musisz płacić za każdą, nawet najdrobniejszą rzecz. Na tym poziomie żyje w „Crystalicum:

Znanym Wszechświecie" Marco, gdy skazany jest na tułaczkę po ulicach Astońskiego miasta.

Skromnie, ale uczciwie (10 monet):

Żyjesz biednie, nie przymierasz jednak głodem. Posiadasz jedno ubranie na zmianę, skromne lokum i możesz jeść jeden posiłek dziennie. Tak właśnie żyje Marco di Mirandeo, póki zatrudniony jest przy odbudowie astońskiego miasta.

Godziwe warunki (25 monet):

To poziom zupełnie przeciętny. Możesz dysponować kilkoma zmianami ubrań o przeciętnej jakości, jednym lepszym ubraniem wyjściowym (jakość 1), mieszkaniem o przeciętnej jakości oraz trzema przeciętnymi posiłkami dla jednej osoby dziennie. Poza rym płacić musisz za wszystko, co wykracza poza niniejszą listę - usługi, narzędzia, transport, alkohol i tak dalej. Tak właśnie żyją Marco i Lope w czasie postoju w Starsie.

Dostatek (50 monet):

Postać, której utrzymanie kosztuje 50 monet może uważać się za zamożną - choć nie przesadnie bogatą. Dysponuje sporą ilością strojów dobrej jakości, posiada narzędzia niezbędne jej w pracy, jada trzy posiłki dziennie i może pozwolić sobie na to, by kilka razy na sesję zaprosić całą drużynę na niezbyt wystawny obiad. Śpi w przyzwoitych warunkach, może posiadać jednego służącego i korzystać z usług fryzjerów czy krawców. Marco di Mirandeo żyje na tym poziomie, kiedy reprezentuje Miasto Tysiąca Kolumn na dworze Cesarza Lodowych Elfów.

ROZDZIAŁ 15

Bogactwo (100 monet):

Ktoś, kto na utrzymanie przeznaczy 100 monet żyje na bardzo wysokiej stopie. Posiada własny dom (lub może go wynająć, jeśli przygoda rozgrywa się poza miejscem jego zamieszkania), kufry pełne strojów na każdą okazję oraz biżuterii, zatrudnia kilku służących, którzy na bieżąco dbają o jego potrzeby i nie musi się troszczyć o posiłki - jada kiedy chce i co chce. Posiada też wszystko, co niezbędne do uprawiania swojego zawodu, w dodatku dobrej jakości (poziom 1 lub 2) oraz rozsądną liczbę bibelotów. Bogactwem cieszy się w „Crystalicum: Znanym Wszechświecie” Gianerasmo Cavalcanti, wuj Marca.

Optywając w luksusy (200 monet):

Jeśli stać cię, by przeznaczyć na utrzymanie aż taką sumę, możesz śmiało powiedzieć, że stać cię na wszystko - mieszkasz w pałacach, posiadasz przebogate stroje, armię służących, skrzynie biżuterii i właściwie wszystko, co ci się zamarzy (wyjawszy przedmioty, za które zawsze trzeba płacić). W tej kwocie mieści się utrzymana w przyzwoitych granicach ekstrawagancja: wystawne ubiory, niezbyt wartościowe dzieła sztuki i egzotyczne drobiazgi, możesz też wydać jeden bal na odcinek. Mało tego: twój przyjaciele nie muszą martwić się o utrzymanie — mogą jeść i spać na twój rachunek. Na tym poziomie żyje księżniczka Raija bint Abbas.

Jeśli stosujecie powyższe zasady, pamiętaj, że mają one wyłącznie na celu stworzenie atrakcyjnego tła dla twojego bohatera, a nie zapewnić mu nie kończący się zapas ekwipunku. Dlatego niezależnie od tego, ja-

ka jest stopa życiowa postaci, zawsze musi ona płacić za broń i zbroje, Kryształ w każdej postaci, dzieła sztuki, przedmioty o wyjątkowo wysokiej jakości (2 i więcej), rzeczy szczególnie drogie i cenne, prezenty, które wręcza, podróże międzygwiazdne i wszystkie rzeczy, którymi nie posługuje się w życiu codziennym, książki oraz niecodzienne usługi. Ponadto, Mistrz Gry może zawsze stwierdzić, że akurat nie posiadasz jakiegos przedmiotu mieszczącego się w zestawieniu związanym z twoim stylem życia. Oznacza to, że jeśli chcesz się nim posłużyć, musisz go najpierw zakupić.

Wszystkie przedmioty, którymi żonglować będziesz z racji życia na danym poziomie mają charakter tymczasowy - stanowią element tła, a nie integralną część stanu posiadania bohatera. Dlatego ich skład zmieniać się będzie, jeśli przed kolejną sesją zadeklarujesz, że płacisz na życie inną kwotę - by utrzymać ten sam status, musisz zapłacić taką samą sumę. Zwróć więc uwagę, że twój stan posiadania może zmienić się z odcinka na odcinek, jeśli zadeklarujesz, że płacisz inną kwotę. Kiedy tak się dzieje, znaczy, że pomiędzy odcinkami zaszło coś, co zmieniło status majątkowy bohatera - zbankrutował i musiał wyprzedać wszystko, co miał, lub gwałtownie i niespodziewanie się wzbogacił, odziedziczywszy spadek czy wygrywając na loterii. Pamiętaj, że im większa zmiana statusu, tym niezwyklejsza i bardziej dramatyczna powinna być historia, która za nim stoi.

Przedmioty, które zakupiłeś niezależnie od powyższej opłaty stanowią integralną część twojego ekwipunku i zmiana stopy życiowej nie wpływa na nie



Styl życia

Przedstawiona obok zasada sprawdza się, o ile gracze jej nie nadużywają i faktycznie korzystają z dostępnych im dóbr wyłącznie, by zbudować wizerunek postaci. Nie zda się również na nic, jeśli pieniądze są ważną częścią twojego serialu - wówczas lepiej pilnować ich przepływu dokładniejszymi metodami.

- **Stosuję zasadę stylu życia.** Jeśli zaznaczysz tę opcję, podczas przygód bohaterowie płacić będą za stopę życiową.
- **Nie stosuję zasady stylu życia.** Zaznacz tę opcję, jeżeli nie odpowiada ci przedstawiona obok zasada. Oznacza to, że bohaterowie mają dostęp tylko do tego, za co zapłacą twardą gotówką.



Stroje Krasnoludów

Jeśli ktoś sądzi, że Krasnoludy Smocze i Księżycowe wyglądają tak samo, albo tkwi w głębokim błędzie, albo spotykał się z przedstawicielami tej nacji wyłącznie w łaźniach, obydwa narody prezentują bowiem kompletnie różne podejście do ubioru. Smocze Krasnoludy noszą się skromnie, choć odpowiednio do swego stanu - chłopci ubierają się w proste stroje z nie barwionego płótna i szerokie kapelusze, ci zaś, którzy nie muszą pracować w słonecznym skwarze, przywdziewają niemal wyłącznie czerni, czerwieni i złoto, zazwyczaj uzupełnione przez białą kryzę i koronki. Biżuterii nosi się tu niewiele, przedkładając precyzyjny dobór klejnotów nad ich liczbę. Krasnoludy Księżycowe tymczasem, mając w pamięci, jak łatwo utracić można wszystko, czego nie nosi się na grzbiecie, lubują się w strojach bogatych, by nie rzec: pysznych, uwielbiają papuzie kolory, zwłaszcza zielenie i błękity, obszywane futrem peleryny i charakterystyczne okrągłe kapelusze. Strój uzupełniają ogromną ilością klejnotów i nie jest niczym niezwykłym widok Krasnoluda, który na każdym palcu nosi ogromny sygnet.

w żaden sposób. Ponadto, jeśli zapłaciłeś za życie, a podczas odcinka nie miałeś możliwości skorzystać z przysługujących ci udogodnień (na przykład jeśli akcja rozgrywała się na pustyni), wydana suma przechodzi na odcinek następny. Pamiętaj, że jeśli zaistnieje wobec tego wątpliwość, decyzja należy do Mistrza Gry.

Kryształy

Kryształy, choć spotykane wszędzie tam, gdzie zrodziło się życie, są bardzo kosztowne i zapewne nie będziesz kupować ich zbyt często - kiedy jednak zdecydujesz się zainwestować pieniądze w magiczny klejnot, postąpić musisz wedle poniższej procedury.

Po pierwsze, ustalić należy, jakiego rodzaju Kryształ są w danym świecie powszechne, a które występują w nim rzadko - ma to ścisły związek z klimatem świata. Od tego bowiem zależy podstawowa cena Kryształu, kształtująca się w następujący sposób:

Kryształ powszechny - 25 monet

Kryształ występujący w przeciętnych ilościach - 50 monet

Kryształ rzadki - 100 monet

Jeśli stosujesz zasady Dostępności, by zdobyć kryształ rzadki, trzeba wykonać test Szczęścia o Efekte

Wymagany 3. Za każdy poziom Kryształu powyżej 5, Efekt Wymagany testu Dostępności wzrasta o dalsze 1. Naprawdę duże klejnoty trafiają się przecież rzadko i zwykle od razu znajdują zastosowanie, nic więc dziwnego, że trzeba prawdziwego szczęścia, by trafić na egzemplarz dostępny w wolnym handlu.

Bazowy koszt Kryształu musisz następnie przemnożyć przez jego poziom. Uzyskany iloczyn jest ceną nieobrobionego, surowego Kryształu.

Kolejnym krokiem jest ustalenie, czemu Kryształ ma służyć. Jeśli jego przeznaczeniem jest zostać elementem MaKiny lub magazynkiem broni kryształowej, cenę mnoży się razy 1. Jeżeli jednak wytwarzać ma określony efekt po wprowadzeniu w przedmiot wykonany z nadmetal, podstawową cenę pomnożyć należy przez 2. Dokładny charakter efektu nie ma znaczenia - kiedy już kupujesz Kryształ, możesz korzystać z całej puli dostępnych dla tego rodzaju klejnotu mocy. Kryształ, które można wprowadzić w fokus, pojawiają się w handlu bardzo rzadko - ich cenę mnoży się razy 5, a Efekt Wymagany testu dostępności wynosi 2 za Kryształ o poziomie 1 i rośnie o 1 wraz z każdym kolejnym poziomem.

Uzyskana w ten sposób cena jest finalnym kosztem przedmiotu. Wszystkie Kryształy mają tę samą jakość, o poziomie 0.



Gnomie Muzeum

Podczas swej bezustannej podróży, Gnomy zgromadziły wielką obfitość przedmiotów wytworzonych przez wszystkie kultury Znanego Wszechświata i często twierdzą wręcz, że są w posiadaniu zaginionych skarbów czy skradzionych przed wiekami świetnych przedmiotów. Podobno wszystkie precjoza wystawione są na widok publiczny w Muzeum, znajdującym się w samym centrum Miasta Gnomów - niestety, nikt poza Gnomami nie może zweryfikować tej pogłoski, Muzeum znajduje się bowiem w Pierwszej Dzielnicy, gdzie wstęp mają wyłącznie rdzenni mieszkańcy Miasta. Oni zaś nie są szczególnie wiarygodni, ten sam Gnom potrafi bowiem podawać zupełnie sprzeczne informacje na temat muzealnych eksponatów, twierdzą na przykład, że w jednej z gablot znajduje się Kryształowa Ręka Imperatora, by w dzień później upierać się, że nigdy jej tam nie było.

Przykład: Przebywając w Aleksandreonie, stolicy Cesarstwa Lodowych Elfów, Marco postanawia wprawić w swą wierną szablę Kryształ rażący zimnem każdego, kogo broń ugodzi. Sam fakt zamrażania ma znaczenie wyłącznie na poziomie fabularnym (grający Marco uznaje, że to dobry pomysł, zważywszy miejsce zakupu) — moc działa jednak dokładnie jak Kryształ Porażenia.

Aleksandreon to świat zimny i wietrzny - powszechne są więc w nim Kryształy Powietrza, rzadkie zaś Kryształy Ognia. Kryształ Ziemi, który chce kupić Marco, odznacza się powszechną dostępnością — a więc każdy poziom kosztuje 50 monet. Ponieważ pan di Mirandeo kupuje klejnot o poziomie 4 (najwyższym, jeśli nie chce testować jego Dostępności), cena surowego minerału wynosi 200 monet (4 x 50). Jako że Kryształ ma wytwarzać efekt, tak uzyskaną sumę mnoży następnie razy 2. Dowiaduje się więc, że za Kryształ Porażenia o poziomie 4 zapłacić będzie musiał aż 400 monet (2 x 200).

Katalog dóbr i usług

Poniżej znajduje się katalog przykładowych przedmiotów oraz usług, które kupić można w Znanym Wszechświecie. Podzieliłiśmy go na kategorie - każda z nich poprzedzona jest informacją, w jaki sposób na dany rodzaj dóbr wpływają zasady jakości. Wszystkie ceny dotyczą jakości przeciętnej (poziom 0). Katalogi podają szacunkowy koszt całych grup przedmiotów - poszczególne egzemplarze mogą różnić się ceną, jeśli tak zadecyduje Mistrz Gry.

Ubrania

Jakość ubrań wpływa najczęściej na Efekt Dodatkowy testów socjalnych, nie jest to jednak bezwzględna reguła i wpływ jakości przejawiać się może podczas innych testów, jak zasugerowano poniżej.

Kostium - 10 monet

Kolorowe fatałaszk, które przyciągają uwagę widzów do występującego sztukmistrza, aktora czy muzyka. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Występowania, związanych ze sztuką sceniczną i występami publicznymi.

Mundur — 5 monet

Kurtka z galonami i epoletami, właściwa siłom zbrojnym, w których bohater służy, tudzież spodnie z lampasem, stosowne buty i nakrycie głowy. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Występowania związanych z dowodzeniem.

Strój awanturnika — 5 monet

Obcisłe spodnie, wysokie buty i rozchełstana biała koszula - czy inny strój wskazujący wyraźnie, że jego posiadacz jest osobą nietuzinkową i prawdziwym bohaterem. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów uwodzenia.

Strój wytworny - 20 monet

Do tej kategorii zalicza się suknie balowe, szyte na zamówienie komplety czy stroje związane z pełnionym urzędem. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów socjalnych, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy testów fizycznych (wyjawszy taniec).

STAN POSIADANIA

Strój mieszczański — 5 monet

Solidny komplet, w którym mieszczanin oddaje się codziennym zajęciom — a więc skórzany fartuch kowala, chałat sklepiarza czy biała czapka kuchmistrza. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów targowania się.

Strój podróżny - 10 monet

Ubranie tego rodzaju nie prezentuje się może najpiękniej, jest jednak wygodne i funkcjonalne — chroni przed kaprysmi pogody i pozwala zlać się z otoczeniem. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Przetrwania, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy testów socjalnych poza Zastraszaniem.

Strój wojownika - 5 monet

Strój podkreślający, że jego posiadacz nie zawaha się przed użyciem broni, nie krępujący ruchów i eksponujący elementy uzbrojenia. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Zastraszania, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy testów Etykiety.

Strój złodziejski - 5 monet

Czarna peleryna z kapturem, miękkie buty i maska, skrywająca tożsamość i pozwalająca łatwo skryć się w mrokach nocy. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Szelmostwa, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy testów socjalnych, związanych z tłumaczeniem się przed obliczem władz.

Strój żeglarsza - 5 monet

Wygodne spodnie z kieszeniami, sięgające do łydek, solidna koszula i nakrycie głowy, chroniące od promieni wielu słońc. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Żeglowania, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy testów Etykiety.

Dodatki

Jakość dodatków wpływa wyłącznie na samopoczucie ich posiadacza.

Buty do jazdy wierzchem - 10 monet

Diadem - 20 monet

Kapelusz - 2 monety

Kolia - 20 monet

Laska - 3 monety

Maska - 2 monety

Naszyjnik - 15 monet

Ostrogi - 7 monet

Pas - 2 monety

Peleryna - 3 monety

Pierścień - 10 monet

Rękawiczki - 2 monety

Sakiewka - 1 moneta

Spinki - 10 monet

Sygnet - 10 monet

Utrzymanie

Jakość jedzenia i mieszkania wpływa na Efekt Dodatkowy testów zdrowienia. Ceny pożywienia podane są dla czterech porcji.

Żelazne racje - 5 monet

Skromny obiad - 1 moneta

Syty obiad - 2 monety

Wystawny obiad - 5 monet

Śniadanie lub kolacja - 1 moneta

Ekstrawagancki posiłek - 15 monet

Słaby alkohol (szklanka) - 0,5 monety

Słaby alkohol (butelka) - 1 moneta

Słaby alkohol (beczka) - 5 monet

Mocny alkohol (szklanka) - 1 moneta

Mocny alkohol (butelka) - 5 monet

Mocny alkohol (beczka) - 25 monet

Wykwintny alkohol (butelka) - 15 monet

Drobny słodycz - 0,5 monety

Owoce powszechne w danym świecie - 0,5 monety

Owoce egzotyczne - 2 monety

Miejsce w gospodzie - 1 moneta

Pokój w gospodzie - 3 monety

Piętro gospody - 10 monet

Własny dom - 100 monet i więcej



ROZDZIAŁ 15

Podróże

Jakość podróży modyfikuje czas jej trwania (oraz komfort, to jednak nie ma znaczenia w opisie mechanicznym). Ceny rejsów międzygwiazdnych podane są dla tygodniowej podróży.

Transport w obrębie miasta (dorożka, riksza, gondola) - 2 monety

Transport w obrębie świata (dylizans, jacht) - 10 monet

Transport międzygwiazdny (w kajucie statku) - 15 monet

Wynajęcie żaglowca - 50 monet i więcej

Zwierzęta

Jakość zwierzęcia modyfikuje Efekt Dodatkowy testów Postępowania ze zwierzętami. Gdy kupujesz zwierzę wyjątkowej jakości, określ, co je wyróżnia - może odznaczać się na przykład szczególną siłą, inteligencją czy urodą.

Strażnik - 20 monet

Wierzchowiec - 50 monet

Zwierzę do polowania - 30 monet

Zwierzę domowe - 20 monet

Zwierzę pociągowe lub juczne - 25 monet

Usługi

Jakość usług modyfikuje Kompetencję osoby, która je świadczy. Dla jakości przeciętnej wynoszą one 4. Nie przejmuj się, że nie wiesz, co to jest Kompetencja - Mistrz Gry orientuje się doskonale. Oznaczenie (sesja) przy nazwie usługi oznacza, że za tę cenę możesz z niej korzystać do końca sesji.

Aktor (przedstawienie) - 5 monet

Kucharz (posiłek) - 5 monet

Lokaj (sesja) - 15 monet

Medyk (wizyta) - 10 monet

MeKaniK (usługa) - 15 monet

Mędrzec (informacja) - 20 monet

Muzyk (koncert lub bal) - 5 monet

Najemnik (sesja) - 30 monet

Opiekunka do dzieci (dzień) - 1 moneta

Płatnerz (usługa) - 10 monet

Przewodnik (sesja) - 15 monet

Rzeczoznawca (wycena) - 5 monet

Sekretarz (sesja) - 25 monet

Skryba (strona) - 1 moneta

Tłumacz (sesja) - 25 monet

Tłumacz (strona) - 2 monety

Zabójca (zlecenie) - 250 monet

Zbrojmistrz (usługa) - 10 monet

Szlifowanie Kryształu (poziom) - 30 monet

Ładowanie Kryształu (poziom) - 1 moneta

Narzędzia

Jakość narzędzi modyfikuje Efekt Dodatkowy testu umiejętności, do której się dane narzędzie wykorzystuje.

Apteczka - 5 monet

Instrument muzyczny - 25 monet

Lina z kotwiczką - 5 monet

Przybory rzemieślnicze (dla jednego fachu) - 10 monet

Przyprawy - 10 monet

Przyrządy nawigacyjne - 25 monet

Siodło i uprzęż - 20 monet

Wytrychy - 30 monet

Zestaw do charakteryzacji - 40 monet

Zestaw do szlifowania Kryształu - 40 monet

Zestaw przetrwania - 15 monet

Broń

Poniższe zestawienie podaje jedną cenę dla każdego rodzaju broni, jeśli jednak chcesz, możesz uznać że miecze są droższe od toporów albo sztylety od noży. Jakość broni modyfikuje Efekt Dodatkowy testu trafienia.

Broń drzewcowa - 15 monet

Broń lekka - 15 monet

Broń ręczna - 30 monet

Broń ciężka - 45 monet

Łuk - 25 monet

Kusza - 35 monet

Pistolet kryształowy (wliczono Kryształ Ziemi o poziomie 2) - 75 monet

Karabin kryształowy (wliczono Kryształ Ziemi o poziomie 2) - 130 monet

10 strzał lub beltów - 3 monety

Zbroje i tarcze

Choć poniższe zestawienie podaje jedną cenę dla każdego rodzaju zbroi oraz tarczy, Mistrz Gry może manipulować nim w związku z materiałem, z które-

STAN POSIADANIA

go wykonano pancerz czy konkretnego kształtu osłony. Jakość zbroi zmniejsza ujemne modyfikatory do testów Reakcji, jakość tarczy natomiast przekłada się wyłącznie na opis fabularny.

Lekka zbroja - 30 monet
Średnia zbroja - 50 monet
Ciężka zbroja - 75 monet
Tarcza lekka - 5 monet
Tarcza normalna - 10 monet
Tarcza duża - 25 monet

Różności

Ostatnia kategoria zawiera pojedyncze przedmioty, które mogą przydać się poszukiwaczowi przygód. Jakość ma w ich wypadku znaczenie wyłącznie, jeśli pomagają w wykonaniu jakiegoś zadania - na przykład luneta dobrej jakości zwiększa Efekt Dodatkowy wykonywanych przy jej użyciu testów Spostrzegawczości.

Atrament (1 kałamarz) - 2 monety
Bilet na przedstawienie teatralne - 5 monet
Brzytwa - 5 monet
Bukiet egzotycznych kwiatów - 2 monety
Bukłak (5 l) - 1 moneta
Fasza (1 l) - 3 monety
Gwoździe (1 kg) - 0,5 monety
Igła do szycia - 0,25 monety
Koc - 5 monet
Kociołek - 3 monety

Koszyk - 1 moneta
Kreda (5 kawałków) - 2 monety
Książka przygodowa - 10 monet
Książka z baśniami - 10 monet
Kubek - 1 moneta
Lak, bloczek (4 pieczęci) - 0,5 monety
Latarnia - 5 monet
Luneta - 15 monet
Lustro - 10 monet
Łańcuch (1m) - 2 monety
Łom - 5 monet
Łopata - 3 monety
Mapa nawigacyjna Przestrzeni - 30 monet
Mapa świata - 15 monet
Mydło - 1 moneta
Namiot (10 osób) - 20 monet
Namiot (2 osoby) - 5 monet
Nić (3 m) - 0,25 monety
Nieprzydatny bibelot - 5 monet
Nożyce - 1 moneta
Olej do lampy (1 l) - 1 moneta
Osełka - 2 monety
Papier (10 kartek) - 1 moneta
Pochodnia - 2 monety
Siekiera - 5 monet
Sznurek/szpagat (15 m) - 2 monety
Śpiwór - 3 monety
Traktat naukowy - 15 monet
Tuba na dokumenty - 2 monety
Waga - 5 monet
Zestaw widów - 10 monet



Pasy herbowe

Pospolite Elfy nie posługują się, i nigdy nie posługiwały, herbami malowanymi na tarczach. Symbol każdego z Rodów składa się z kombinacji linii i łuków, wyszywanych na specjalnym, szerokim pasie - sam Ród rozróżnia się po kształcie symbolu, gałąź zaś po kolorze. Wyszywaniem pasów trudnią się wdowy, wykonując je tylko i wyłącznie wtedy, gdy w Rodzie przychodzi na świat dziecko - w dniu, w którym berbeciowi nadaje się imię, darowując pas rodzicom, ci zaś strzegą go, póki młody Elf nie wejdzie w dorosłość. Przedmiot ten jest symbolem łączności z przodkami oraz rodziną i jest dla każdego Elfa cenniejszy niż życie, a jego utrata jest równoznaczna z wygnaniem do czasu odzyskania przedmiotu. Lodowe Elfy surowo zakazują swoim poddanym posiadania i noszenia herbowych pasów, jedynym jednak efektem tego zakazu jest upór, z jakim kolejne pokolenia Elfów Pospolitych wyposażają się w oznaki rodowej przynależności.



Rozdział 16

ZASADY GRY

Omówiliśmy już wszystkie aspekty tworzenia bohatera i wiesz jak sprawić, by spełniał twoje oczekiwania. Nim wyruszysz na szlak przygód musisz jednak zapoznać się bliżej z systemem zasad „Crystalicum”. Choć podstawy przeprowadzania testów omówiliśmy już w Rozdziale 1, teraz czas zastanowić się, jak mechanika pozwala rozstrzygnąć poszczególne sytuacje sporne. W pierwszej chwili zasady mogą ci się wydać przytłaczające, nie obawiaj się jednak - dołożyliśmy wszelkich starań, by były możliwie przejrzyste, a podczas gry łatwo było się nimi posługiwać. Wystarczy, że opanujesz podstawową zasadę testowania - wszystko inne jest jej logicznym rozwinięciem.

Zasady a poziom fabularny

Poziom fabularny rozgrywki, czyli sposób, w jaki prowadzicie sesję: opisy, deklaracje działania i dialogi bohaterów, zajmują znakomitą większość czasu zabawy, dotyka go jednak znacznie mniejsza ilość nienaruszalnych zasad. Większość z nich wypracujecie zresztą sami, by rozgrywka jak najbardziej wam odpowiadała. Bywają bowiem drużyny, które kategorycznie zabraniają żartów podczas sesji, by nie rozbijać nastroju - i takie, w których gracze cały czas trzęsą się ze śmiechu. Niektórzy wyznają zasadę, że wszystko, co mówi gracz, wypowiada też postać, zdarzają się jednak i grupy, w których dowcipne komentarze i zgoła niezwiązane z rozgrywką rozmowy są na porządku dziennym. To tylko przykłady zasad tego rodzaju: nie musicie na razie przywiązywać do nich wielkiej wagi, gdyż ich ramy same się zakreślą, a wy z czasem stworzycie taką formułę sesji, która najbardziej wam odpowiada.

Tymczasem, zapamiętajcie trzy reguły, które rządzą poziomem fabularnym rozgrywki i których przekraczać nie wolno:

Po pierwsze, **każdy z graczy może wpływać wyłącznie na swoją postać**. To, co dzieje się ze światem zewnętrznym pozostaje w gestii Mistrza Gry. Możesz zatem stwierdzić, że twój bohater czegoś szuka, ale nie, co znalazł - albo, że stara się ciąc przeciwnika mieczem, ale nie, że go trafia. Pamiętaj przy tym, że ekwipunek i stopa życiowa twojej postaci są jej elementem i możesz deklarować, co się z nimi dzieje, o ile Mistrz Gry nie mówi inaczej.

Druga bowiem zasada nienaruszalna głosi, że **to Mistrz Gry jest ostatecznym arbitrem we wszystkich sporach, a w świecie zabawy zaistnieć może tylko to, co on zatwierdził**. Nie można kłócić się z prowadzącym, nawet, jeśli nie ma racji (choć w takich wypadkach dobrze mu o tym dyskretnie powiedzieć, najlepiej w cztery oczy i po sesji) i należy wykonywać jego polecenia. Oczywiście, wyłącznie te, które dotyczą samej zabawy: kiedy każe ci rzucić kośćmi, musisz wykonać test, a gdy prosi, byś na chwilę wyszedł z pokoju, wyjdź. Jednocześnie pamiętaj, że nie może nakazać ci kupienia pizzy. Kiedy deklarujesz, co robi twój bohater, działanie to nie zaistnieje w świecie, póki Mistrz Gry o nim nie usłyszy i go nie zaakceptuje (wystarczy, by nie wyraził sprzeciwu).



ROZDZIAŁ 16

Zaokrąglanie

Czasem może się zdarzyć, że zasady nakażą ci podzielić lub pomnożyć jakąś wartość. Pamiętaj wówczas, że o ile konkretna reguła nie mówi inaczej, wszystkie ułamki zaokrągla się zawsze w dół.

Trzecia zasada mówi, że **tego co się stało, odwrócić nie można**. Jeśli prowadzący opisał jakieś zdarzenie lub zaakceptował jakieś działanie, nie można go cofnąć i postąpić inaczej - jeśli uważasz, że popełniłeś błąd, bohater musi naprawić go metodami dostępnymi w świecie gry. Jeżeli więc wyrzucisz coś, a potem uznasz, że było wartościowe, nie możesz powiedzieć „jednak tego nie wyrzuciłem” - a najwyżej wrócić do miejsca, gdzie rzecz postradałeś i jej poszukać. Narracyjna gra fabularna różni się bowiem tym od jej komputerowego odpowiednika, że nie ma w niej możliwości zapisania jej stanu i powrotu do zapisanego momentu, kiedy coś pójdzie nie tak.

Podstawy mechaniki „Crystalicum”

Jak wspominaliśmy w Rozdziale 1, zawsze, gdy zachodzi wątpliwość, czy jakieś działanie bohatera zakończy się powodzeniem, Mistrz Gry może zarządzić wykonanie testu, czyli użycie mechaniki. Rozgrywka przenosi się wówczas na inny poziom - przez chwilę posługiwać się będziecie językiem opisu mechanicznego (a więc określać, jaką Pulą kości rzucić i interpretować wynik), a następnie prowadzący przełoży rezultat testu na opis fabularny opowiadając, co dokładnie zaszło.

Do wykonania testu potrzebne ci będą kości die sięciocienne (k10). Na początku trzeba ustalić, ilema kostkami będziesz rzucać - liczbę tę nazywamy Pulą. Zazwyczaj równa ona będzie wskazanej przez prowadzącego Umiejętności (lub, znacznie rzadziej, Cese), zmodyfikowanej przez twoje Wady, Zalety, Właściwości nadmetal, Moce Kryształu i tak dalej. To twoim obowiązkiem jest pamiętać, które z atrybutów postaci mogą wpłynąć na Pulę, a jeśli masz wątpliwości, czy w danej sytuacji można zastoso-

wać jakąś Zaletę czy Wadę, zapytaj prowadzącego. Jeśli zapomnisz doliczyć do puli jakiegos modyfikatora, przepada - nie możesz dodać go po fakcie. Analogicznie, to przed wykonaniem rzutu zadeklarować musisz korzystanie ze wszystkich trików i mocy - kiedy już rzucisz, efekt zmodyfikować będzie można tylko w jeden sposób (o czym za chwilę).

Przykład: Szabla Marco di Mirandeo jest Efektowna — dzięki czemu, gdy mają przy pasie, rzuca dodatkową kością w testach socjalnych. Gdy przystępuje do Przekonywania, musi o tym pamiętać i doliczyć ten modyfikator do Puli kości wynikających z Umiejętności — jeśli o tym zapomni, premia przepadnie. Nie będzie mógł rzucić jeszcze jedną kostką po wykonaniu testu.

Kiedy znasz już Pulę kości, ustalić musicie Próg. Każda kostka z Puli, na której wypadnie mniej lub tyle samo, ile wynosił Próg, staje się Efektem testu. Próg równy jest zwykle którejś z Cech bohatera (plus wszelkie modyfikatory). Kiedy go określacie, musicz — zupełnie, jak przy ustalaniu wielkości Puli - zgłosić wszelkie zmiany jego wartości przed wykonaniem rzutu. Kiedy kości pójda w ruch, nic już nie będzie mogło zmienić wysokości Progu.

To, z której Umiejętności i Cechy skorzystać, wydaje się w pierwszej chwili zawiłym problemem, w rzeczywistości jest jednak bardzo proste. Pula równa jest tej Umiejętności, która najbardziej pasuje do sytuacji, Próg zaś wylicza się na podstawie Ciała, jeżeli działanie bohatera ma charakter fizyczny (a więc wymaga siły, zręczności czy wysportowania), Umysłu dla kwestii związanych z inteligencją, wiedzą i spostrzegawczością, Ducha, gdy w grę wchodzi odporność psychiczna oraz charyzma i Szczęścia, kiedy nie pasuje nic innego. Pamiętaj, że każdą Umiejętność można przetestować wykorzystując jako Próg dowolną Cechę - przykłady takich kombinacji znajdziesz w opisie Umiejętności.

ZASADY GRY

By dokładnie zilustrować łączenie Cech i Umiejętności podczas testu, posłużmy się przykładem. Bohater nasz wszedł w posiadanie wierzchowca i po raz pierwszy pojawia się w zagrodzie, w której zamieszkuje jego nowy nabytek. Jasnym jest, że gdy postać zacznie dochodzić się z rumakiem, potrzebne mu będzie Postępowanie ze zwierzętami, Umiejętność odpowiadająca za wszystkie kontakty ze światem fauny. Jeśli nasz heros zechce od razu wskoczyć na siodło wierzchowca, Próg testu wyliczymy na podstawie Ciała, rzecz wymaga bowiem działania fizycznego. Kiedy zacznie dywagować, co też jada tego rodzaju zwierzę, Próg wynikać będzie z Umysłu, gdyż poprawna odpowiedź zależy od wiedzy bohatera. Jeśli spróbuje się z rumakiem zaprzyjaźnić i obłaskawić go, użyjemy Ducha, ponieważ konieczna jest do tego charyzma i opanowanie. Jeśli wreszcie bohater postanowi sprawdzić doświadczalnie, co też zwierzę robi, jeśli zająć je od tyłu, może liczyć wyłącznie na Szczęście - bo rumak albo go kopnie, albo nie.

Przykład: Marco stoi przed niebagatelnym problemem — wędrując z Barbarzyńcami musi ześliznąć się w dół urwiska na linie. Mistrz Gry określa, że czynność ta wymagać będzie Wysportowania, Umiejętności opisującej wszystkie działania atletyczne, a do takich zalicza się wspinaczka i zjazd po linie. Progiem testu będzie Ciała, skoro rzecz wymaga przede wszystkim krzepy.

Efekty testów

Kiedy już wykonasz rzut, sprawdzić należy, czy zakończył się on powodzeniem - słowem, określić jego Efekt. W tym celu musisz sprawdzić, czy liczba kostek, na których wyrzuciłeś mniej lub tyle samo, ile wynosił Próg, jest większa lub równa Efektowi Wymaganemu testu.

Próbuje jeszcze raz!

Czasem zdarza się, że bohater chce powtórzyć działanie, gdy test mu się nie uda: na przykład, wziąć kolejny rozbieg i po raz drugi spróbować wyważyć drzwi czy jeszcze raz przeszukać książkę w poszukiwaniu jakiejś informacji. Oczywiście, wolno mu tak postąpić, jednak Efekt Wymagany testu wzrasta wówczas o 1. Jeśli po raz kolejny poniesie porażkę, może spróbować jeszcze raz, z Efektem Wymaganym wyższym o kolejne 1. EW przyrasta za każdą kolejną próbę - można jednak sprowadzić go do pierwotnego poziomu. Dzieje się tak, kiedy heros podejmuje się nieudanego zadania w zmienionych warunkach: kiedy rzuca większą Pulą, wzrósł Próg testu, ktoś mu pomaga, poprawiło się oświetlenie, uzyskał związane z zadaniem informacje, których nie znał wcześniej i tak dalej. Zawsze, kiedy zajdzie okoliczność tego rodzaju, EW spada do pierwotnego poziomu.

Zasada ta dotyczy wyłącznie Testów Prostych - w Testach Przeciwnych EW równy jest zawsze Mistrzostwu przeciwnika (minimum 1), a Testy Długotrwałe posiadają własne reguły zwiększania EW.

Przykład: Marco di Mirandeo nie ma pojęcia o kulturze Lodowych Elfów, więc testy Etykiety, które przeprowadza podczas pierwszej rozmowy z Gerasimosem Pagos mają Efekt Wymagany 3. Bohaterowi nie udaje się rzut, chce jednak od razu poprosić rozmówcę i zatrzeć złe wrażenie. EW testu wzrasta o 1, do 4. Marco ponosi kolejną porażkę, brnie jednak dalej — przeprowadza test o EW większym o kolejne 1 (a więc równym 5) i do reszty się ośmieszca.

Podczas kolejnego spotkania z Gerasimosem bohater wie o Lodowych Elfach znacznie więcej, poinstruował go bowiem Lope. Ponieważ warunki przeprowadzania testu zmieniły się (bohater zyskał dodatkowe informacje), Efekt Wymagany testu Etykiety, który przeprowadza spada do pierwotnego poziomu: znów wynosi 3.

ROZDZIAŁ 16

Skąd jednak wziąć Efekt Wymagany? Ustala go Mistrz Gry w oparciu o to, jak bardzo trudnego zadania się podejmujesz. Warto dodać, że Mistrz Gry musi określić Efekt Wymagany, zanim rzucisz kostkami - w końcu musi wiedzieć, jak trudne zadanie cię czeka. Prawie zawsze powinien więc podać ci jego wysokość zanim wykonasz test - wyjątek od tej reguły znajdziesz w ramce. Wartość Efektu Wymaganego rozumieć powinienś następująco:

Efekt Wymagany 1 - zadanie jest łatwe i nie powinienś mieć z nim trudności.

Efekt Wymagany 2 - zadanie przeciętne.

Efekt Wymagany 3 — zadanie trudne.

Efekt Wymagany 4 - zadane bardzo trudne.

Efekt Wymagany 5 - ktoś tu przesadza - Mistrz Gry, określając tak wysoką trudność, lub ty, wierząc że sobie poradzisz.

Przykład: Ponieważ zjeżdżający po linie Marco obarczony jest ciężarem namiotu, Mistrz Gry określa, że zadanie, które przed nim stoi, jest trudne i Efekt Wymagany wynosi 3. Znaczy to, że Marco musi uzyskać na trzech kościach wartość równą lub mniejszą od Progu (czyli swojego Ciała).

By test zakończył się powodzeniem, musisz wyrzucić przynajmniej tyle Efektów, ile wynosił jego Efekt Wymagany. Jeśli ich liczba jest mniejsza, oznacza to niepowodzenie, jeżeli natomiast przewyższa wymaganą ilość, znaczy, że wszystko poszło dobrze. To, jak dobrze, reguluje właśnie ilość Efektów, o którą wynik testu przewyższył Efekt Wymagany: nazywamy ją Efektem Dodatkowym. Aby łatwo go obliczyć, odejmij od ogólnej sumy efektów udanego testu Efekt Wymagany - różnica to właśnie Efekt Dodatkowy. Jego wartość określa, jak dobrze się spisałeś i interpretuje się ją różnie, zależnie od sytuacji. Możesz jednak przyjąć następującą miarę:

Efekt Dodatkowy 0 - ledwo ci się udało.

Efekt Dodatkowy 1 - udało ci się dokładnie tak, jak chciałeś.

Efekt Dodatkowy 2 - spory sukces. Osiągnąłeś nieco więcej, niż zamierzałeś.

Efekt Dodatkowy 3 - duży sukces. Poszło ci naprawdę dobrze.

Efekt Dodatkowy 4 - ogromny sukces. Udało ci się osiągnąć znacznie więcej, niż chciałeś.

Efekt Dodatkowy 5 - prawdziwy popis. Wykonałeś zadanie w stylu, o którym będzie się mówić przez długie miesiące.

Test w pigułce

Gdy przeprowadzić musisz test, postępuj następująco:

1. **Ustal Pulę kości.** Najczęściej jest ona równa Umiejętności, stosowanej w danej sytuacji, i modyfikowana przez ewentualne Zalety i Wady.
2. **Ustal Próg.** Zazwyczaj wynosi on tyle, ile stosowana w danej sytuacji Cecha. Niekiedy modyfikują go Zalety i Wady.
3. **MG ustala Efekt Wymagany.** Zależy on od trudności zadania, którego się podejmujesz.
4. **Rzuc kośćmi.** Każda z kostek, na których wypadła wartość równa lub mniejsza od Progu to Efekt.
5. **Porównaj wynik z Efektem Wymagany.** Jeśli uzyskałeś mniej Efektów, niż wynosił Efekt Wymagany, poniosłeś porażkę. Jeśli jest ich więcej lub tyle samo, ile wynosił EW, udało ci się.
6. **Ustal Efekt Dodatkowy.** Odejmij od ilości Efektów, które uzyskałeś, Efekt Wymagany. Różnica (czyli „nadliczbowe” Efekty) to Efekt Dodatkowy: im wyższy, tym lepiej wywiązałeś się z zadania.

Współdziałanie

Czasem zdarza się, że bohaterowie wspólnie biedzą się nad jakimś zadaniem. Wybierają wówczas tego, kto będzie wykonywał właściwy test, określający powodzenie czynności. Wszyscy pozostali testują właściwą Umiejętność z Progiem Ducha i Efektem Wymaganym równym Efektowi Wymaganemu właściwego testu. Za każde dwa poziomy Efektu Dodatkowego dodają do puli, którą będzie rzucał prowadzący, jedną kość. Jeśli jednak któremuś z pomocników test się nie powiedzie, osoba, która wykonuje właściwy test traci dwie kości z Puli - partacz tylko mu zawadza.

Przykład: Lope stara się doprowadzić Alawastra do strefy świtu w nieprzyjaznej Ochuromie. Pomaga mu w tym Oksenia oraz trzech marynarzy. Najpierw pani kapitan i jej podwładni testują Żeglowanie z Progiem Ducha i Efektem Wymaganym 4 (Lope podjął się czegoś naprawdę trudnego). Dzięki szczęściu oraz Szczęściu uzyskują w sumie sześć Efektów Dodatkowych. Następnie do rzutu przystępuje Krasnolud - Pula kości, którą będzie rzucał zwiększa się o 3 (jedna kość za każde dwa Efekty Dodatkowe testów pomocników).

Przykład: Jeśli Marco uzyska w teście trzy Efekty, uda mu się bezpieczne dostać na dół, naje się jednak przy tym strachu. Jeśli wyrzuci cztery Efekty (osiągając Efekt Dodatkowy 1), zejdzie po linie pewnie i bez trudu. Jeżeli ich liczba wyniesie pięć (a więc Efekt Dodatkowy osiągnie 2) zejdzie na dół naprawdę szybko — i tak dalej.

Jak wspomnieliśmy, dokładne działanie Efektu Dodatkowego zależy od sytuacji - w walce, na przykład, odpowiada on za siłę i celność ciosu (a więc za zadane im obrażenia), podczas ustalania trasy międzygwiazdowego rejsu skraca czas podróży, a kiedy robisz zakupy, pozwala ci zdobyć przedmiot o szczególnej jakości lub bardzo zbić cenę. Pamiętaj jednak, ostateczna decyzja zależy zawsze do Mistrza Gry.

Czasem zdarzyć się może, że Efekt Wymagany testu, który masz przeprowadzić, spadnie do 0. Nie musisz wówczas rzucać, nawet, jeśli okoliczności są bardzo dramatyczne - pamiętaj jednak, że w tym wypadku nie zyskujesz też żadnego Efektu Dodatkowego. I jeśli chcesz ten ostatni uzyskać, musisz wykonać rzut.

Opanowanie czterech opisanych wyżej czynności: obliczania Puli, ustalania Progu, określania Efektu Wymaganego oraz obliczania Efektu Dodatkowego to podstawy mechaniki „Crystallicum” - wystarczy płynnie się nimi posługiwać, by bez trudu radzić sobie w każdych okolicznościach. Prześledźmy zatem całą procedurę testowania na przykładzie - najlepiej, zasugerowanym powyżej.

Nasz bohater decyduje się wskoczyć na siodło niedawno zakupionego wierzchowca. Jego Postępowanie ze zwierzętami wynosi 4, a Ciało 5. Do tego posiada zaletę Przyjacieli zwierząt, która bardzo przyda mu się w tej sytuacji. Zaczynamy od określenia Puli: ponieważ Przyjaciel Zwierząt jej nie modyfikuje, wynosić będzie 4, czyli tyle, ile Postępowanie ze zwierzętami naszego herosa. Następnie określamy Próg - Zaleta znów nam nie pomoże, wynosić więc będzie 5. Wreszcie, Mistrz Gry określa Efekt Wymagany. Wierzchowiec jest dość narowisty, prowadzący decyduje więc, że trudno go okiełznać, stąd Efekt Wymagany równy będzie 3. Na szczęście, nasz bohater posiada Zaletę, która mniejsza Efekt Wymagany testów związanych ze zwierzętami o 1, ostatecznie musi więc osiągnąć tylko 2 efekty. Bierze kości w dłoń i...

...jeśli wyrzuci, dajmy na to, 4, 7, 7 i 9, osiągnie tylko jeden Efekt (tylko na jednej kostce wyrzucił mniej lub równo Progowi). To za mało, by test się udał i wierzchowiec wysadzi śmiałka z siodła.

...jeżeli wyrzuci 3, 5, 8 i 8, osiągnie dwa Efekty (dwie kostki wskazują liczbę równą lub mniejszą od Progu), co wystarcza, by odnieść sukces. Jego miarą jest jednak Efekt Dodatkowy, równy w tym wypadku 0 (ogólny efekt testu, 2, minus Efekt Wymagany, również 2), co znaczy, że wprawdzie heros trzyma się w siodle, rumać wierzga jednak i próbuje go zrzucić.

Gdy brak Umiejętności

Niekiedy musisz przetestować Umiejętność, której nie posiadasz. W takiej sytuacji rzucasz tylko jedną kostką (możesz jednak wydawać Szczęście). Co więcej, nawet jeśli uda ci się pomyślnie test zakończyć, niezależnie od ilości efektów, które uzyskałeś, Efekt Dodatkowy rzutu jest zawsze i bezwzględnie równy 0, plus ewentualne modyfikatory wynikające z Zalet i innych atrybutów.

...gdyby jednak udało mu się osiągnąć 2, 3, 3 i 5, a więc cztery Efekty (na wszystkich kostkach wypadną wyniki mniejsze lub równe Progowi), Efekt Dodatkowy wynosił będzie 2 (ogólny efekt, 4, minus Efekt Wymagany, 2). Co znaczy, że nasz heros odniósł spory sukces - w tym wypadku wierzchowiec w mig uspokoił się i pozwala sobą powodować, choć od prawdziwej przyjaźni z bohaterem dzieli go jeszcze długa droga.

Jedynki i dziesiątki

Gdy rzucasz kośćmi, szczególną uwagę zwrócić powinien na to, czy na którejś z nich nie wypadła aby 1 lub 10 (na większości kostek oznaczana cyfrą 0). Wyrzucona 1 uważana jest zawsze za efekt, nawet, jeśli z jakiś powodów Próg wynosi 0. Ponadto, każda z nich pozwala dodać do Puli dodatkową kostkę - rzucić nią natychmiast i zwiększyć Efekt, jeśli wypadnie na niej liczba mniejsza lub równa Progowi. Oczywiście, jeśli uzyska się kolejną 1, można dorzucić jeszcze jedną kostkę.

Dziesiątki z kolei działają niejako odwrotnie - niezależnie od wysokości Progu, nigdy nie uznaje się ich za Efekty. Szczęśliwie, to ich jedyne działanie.

Stosowanie Szczęścia

Cecha Szczęście to nie tylko potencjalny Próg testów - określa również, iloma Punktami Szczęścia bohater może w danej chwili rozporządzać. Wydając je, heros zmniejsza tę pulę, powiększa ją zaś w sytuacjach, opisanych w Rozdziale 10. Maksymalna liczba Punktów Szczęścia, którymi dysponować może bohater,

nigdy nie może przekroczyć wartości Cechy Szczęście. Kiedy zasady mówią, że trzeba przetestować **aktualne Szczęście**, pula kości, którymi rzucasz, równa jest zawsze liczbie Punktów Szczęścia, które ci pozostały, Próg zaś równy jest podstawowej Cesze.

Przykład: Marco testuje aktualne Szczęście. Niestety, wcześniej wydał aż trzy Punkty Szczęścia. Pula równa jest więc pozostałym mu Punktom — a więc wynosi 1. Próg to 4, czyli wysokość Cechy Szczęście Marco.

Punkty Szczęścia mają wiele zastosowań - na przykład niektóre Zalety wymagają ich wydawania - najważniejszym jest jednak możliwość wpływania na wynik testu. Kiedy uzyskasz już rezultat, możesz bowiem zdecydować, że korzystasz ze Szczęścia i za każdy wydany punkt dorzucić do testu jedną kostkę. Zamiar taki deklaruje się już po wykonaniu rzutu i poznaniu jego wyniku, ale nim Mistrz Gry opíše jego efekty. Po każdym teście możesz uciekać się do tego sposobu wielokrotnie, wydając kolejne Punkty Szczęścia, aż do chwili, gdy będziesz usatysfakcjonowany (lub ich pula się wyczerpie).

Wróćmy zatem do naszego przykładu. Jak pamiętamy, w pierwszym wariantcie bohater wyrzucił 4, 7, 7 i 9, nie zdał więc testu. Nim jednak Mistrz Gry opíše malowniczy łuk, który heros wykonuje, zrzucony z grzbietu zwierzęcia, gracz deklaruje, że używa Szczęścia. Odpisuje sobie jeden jego Punkt i rzuca kostką - wypadła 10, które nigdy nie liczy się jako Efekt. To nie zadowala grającego, deklaruje więc, że wydaje kolejny punkt i powtarza procedurę. Tym razem wyrzuca 6, a więc wciąż za dużo. Desperacja gracza wzrasta - postanawia wydać jeszcze jeden Punkt Szczęścia. Tym razem wyrzuca 1, które nie dość, że jest Efektem, to pozwala mu dorzucić do testu jeszcze jedną kostkę (tym razem bez uszczupla-

ZASADY GRY

nia puli Szczęścia). Rzuca więc jeszcze raz - i nie wie-
rzy własnym oczom! Znów wypadło 1, uprawnia-
jące do dalszego zwiększania puli. Kolejny rzut koń-
czy się rezultatem 4. Tak więc, po wydaniu trzech
Punktów Szczęścia (osiągnięty 1 Efekt) i dwukrot-
nym dorzucie (2 Efekty), ogólna ilość Efektów tes-
tu wzrasta do 4. A więc rezultat jest analogiczny, jak
w wariacie przykładu najkorzystniejszym dla gracza.

Rodzaje testów

Skoro opanowałeś już samą metodę testowania, czas,
byś zapoznał się z rodzajami testów, z którymi mo-
żesz zetknąć się podczas gry. Najczęstszym z nich
będzie prawdopodobnie **Test Prosty**, który stosuje
się zawsze, kiedy bohater podejmuje jakieś działa-
nie, które nie jest wymierzone bezpośrednio w żadną
osobę: a więc kiedy skacze, jedzie konno, rzuca do
celu, pisze książkę, stara się przypomnieć sobie ja-
kąś informację, wspina na maszt czy wyznacza kurs
okrętu. Test Prosty wykonuje się według powyższe-
go schematu, a Efekt Wymagany ustalony zostaje na
podstawie trudności zadania.

*Przykład: Test wymagany, by Marco zjechał po linie
w dół urwiska, jest właśnie Testem prostym. Przypom-
nijmy - bohater musi przetestować Wysportowanie
z Progiem Ciała. Efekt Wymagany, określony przez Mis-
trza Gry, wynosi 3.*

Jeśli bohater znajduje się w sytuacji, która wyma-
ga interakcji z inną osobą, stosuje się **Test Przeciwi-
stawny**. W pierwszej kolejności należy wówczas usta-
lić, która ze stron jest aktywna, a która tylko się jej
opiera: na przykład w czasie walki aktywna jest osoba
zadająca cios, przeciwstawia się natomiast ten, kto

usiłuje go uniknąć. Następnie strona aktywna wy-
konuje rzut według przedstawionych wyżej zasad,
a jego Efekt Wymagany równy jest Mistrzostwu
w używanej Umiejętności strony opierającej się (zmo-
dyfikowanemu, jeśli warunki sprzyjają którejś ze
stron). Ten rodzaj testów stosuje się zawsze, kiedy bo-
hater chce kogoś do czegoś przekonać, gdy walczy,
ściga się, siłuje, dyskutuje i tak dalej.

Pamiętaj przy tym, że problem z ustaleniem, kto jest
stroną aktywną może wystąpić wyłącznie, gdy zmagają
się dwie postaci graczy. Jeśli jedna ze stron jest Bo-
haterem Niezależnym, test wykonuje zawsze gracz -
to znaczy, że jeśli usiłuje przekraść się obok strażnika,
testuje Szpiegostwo z Efektem Wymaganym równym
Mistrzostwu strażnika w Spostrzegawczości, a jeśli
sam stroi na warcie, testuje Spostrzegawczość z Efek-
tem Wymaganym równym Szpiegostwu skradające-
go się. Wyjątkiem od tej sytuacji jest walka, kiedy
obie strony wykonują kolejne Testy Przeciwstawne,
w kolejności określanej przez Reakcję.

*Przykład: Uciekając z pokładu Faistine, okrętu Mistrza
Powietrza, Marco musi przekraść się obok wachtujących
marynarzy. W tym celu wykonuje Test Przeciwstawny:
rzuca za Szpiegostwo, które określa jak dobrze się skra-
da, z Progiem Ciała (gdyż skradanie wymaga przede
wszystkim koordynacji ruchów). Efekt Wymagany rów-
ny jest Mistrzostwu w Spostrzegawczości wartowników.
Szczęśliwie, nie należą oni do szczególnie bystrych i wy-
nosi ono zaledwie 1 (Spostrzegawczość marynarzy to 3).*

Efekt Wymagany Testów Przeciwstawnych nie może
wynosić 0 - jeśli strona przeciwdziałająca nie posia-
da koniecznej Umiejętności, Efekt Wymagany i tak
wynosi 1.

Ukryty Efekt Wymagany

Podczas gry może zaistnieć sytuacja, w której pewność co do tego, czy zdałeś test, może popsuć ci za-
bawę. Na przykład, gdy starasz się przeszukać pomieszczenie, czasem ciekawiej jest, gdy nie wiesz na
pewno, czy nie znalazłeś niczego, bo było puste czy z powodu nieudanego rzutu. W takich sytuacjach
Mistrz Gry ma prawo ukryć przed tobą Efekt Wymagany - rzucasz „w ciemno”, a on opisuje rezultat
nie mówiąc wprost, czy rzecz się udała, czy nie.

ROZDZIAŁ 16



Przykład: Nawet, gdyby Marco przekradał się koło kompletnych gamoni, nie posiadających w ogóle Spostrzegawczości, i tak musiałby uzyskać przynajmniej jeden Efekt, by uniknąć przylapania.

Ostatnim rodzajem testów są **Testy Długotrwałe**, których używa się, kiedy bohater robi coś, co zajmuje dłuższą chwilę w czasie, gdy inni zajmują się rzeczami krótkotrwałymi - a więc zawsze, gdy robi coś takiego podczas walki oraz wtedy, gdy musi zdążyć na czas. Taka sytuacja ma miejsce, na przykład, kiedy bohater musi sforsować zamek w drzwiach, by cała drużyna mogła uciec z więzienia, a towarzysze powstrzymują w tym czasie strażników. Z pewnością więc nie będziesz wykonywał ich często - chyba, że wcielisz się w maga, przygotowującego czarów jest bowiem zawsze czynnością długotrwałą.

Test Długotrwały jest w zasadzie serią testów, przeprowadzanych w kolejnych Rundach do chwili zakończenia czynności. Aby uwięzić go powodze-

niem, należy w serii następujących po sobie testów osiągnąć tyle poziomów Efektu Dodatkowego, ile ustali Mistrz Gry dla czynności o tym poziomie skomplikowania (nie bój się - ma do tego szczegółowe zasady). Przerwanie czynności (Runda przerwy) powoduje, że cały Test Długotrwały trzeba zacząć od początku. Porażka w którymś z testów składowych powoduje podniesienie Efektu Wymaganego wszystkich kolejnych o **1** (choć Efekt Dodatkowy niezbędny, by rzecz ukończyć, pozostaje bez zmian). Jeśli liczba nieudanych testów składowych przewyższy Mistrzostwo w Umiejętności, z której korzysta bohater, cała akcja kończy się niepowodzeniem.

Ponieważ to wszystko brzmi dość skomplikowanie, przyjrzyjmy się przykładowi Testu Długotrwałego. Założmy, że bohater biegnie po otwartym terenie, gdy nieprzyjaciele usiłują trafić go z broni krysztalowej. Ponieważ teren jest kamienisty i nierówny, a naszemu herosowi nader pilno, Mistrz Gry ustala, że Efekt Wymagany testu Wysportowania, który wykonywał będzie celem przebycia niebezpiecznego obszaru, wyniesie 3, a test kończy się z chwilą zgromadzenia 6 Efektów Dodatkowych. Znaczy to, że w kolejnych Rundach nieszczerzy bohater wykonywał będzie testy Wysportowania, aż do chwili, gdy uzyska w sumie 6 Efektów Dodatkowych. W tym czasie nieprzyjaciele będą mogli go trafić.

Nasz heros rusza niczym rąca gazela, w pierwszej Rundzie uzyskując 2 Efekty Dodatkowe unikając trafienia. W drugiej, niestety, test się nie udaje, więc Efekt Wymagany kolejnych testów wzrasta do 4 (Mistrz Gry interpretuje to następująco: bohater stanął nieostrożnie i nadwerżył kostkę). W kolejnej Rundzie bohater osiąga tylko 1 Efekt Dodatkowy, w czwartej, uciekając się do Szczęcia, aż 4. Pod koniec czwartej Rundy okazuje się więc, że w kolejnych testach heros uzyskał 7 Efektów Dodatkowych - więc wraz z jej zakończeniem dopadł do miejsca, w którym jest już bezpieczny.

Sytuacje testowe

Testy Umiejętności stosuje się w bardzo różnych sytuacjach, a niektóre zasady stosuje się tylko w określonych przypadkach - na przykład, niektóre Zalety działają wyłącznie podczas „testów socjalnych” lub „testów związanych ze zręcznością”. Choć szczegółową

ZASADY GRY

klasyfikację prowadzić będziecie na bieżąco, w oparciu o zdrowy rozsądek (nie trzeba przecież szczegółowych zasad, które powiedzą ci, że podnoszenie ciężarów to sytuacja związana z siłą fizyczną, a taniec wymaga zręczności), warto wyjaśnić sobie kilka podstawowych terminów.

Testem socjalnym nazywamy zatem każdy test związany z komunikowaniem się z innymi. Będzie to zatem zarówno próba uwiedzenia pięknej kobiety, jak i występy publiczne, okłamywanie, zastraszanie czy wyłudzenie pieniędzy. Wszystkie testy socjalne przeprowadza się zawsze z progiem Ducha.

Przykład: Gdy Marco di Mirandeo próbuje przekonać królową Castelhanę, że jest arystokratą z Miasta Twarzy, wykonuje właśnie test socjalny. W dodatku nieudany.

Analogicznie, **test fizyczny** to każdy test, w którym liczy się siła, wytrzymałość czy wysportowanie postaci. Do kategorii tej zaliczamy więc walkę i wszystko, co wymaga zaangażowania mięśni, od siłowania na rękę po taniec towarzyski. Progiem takich testów jest zawsze Ciało.

Przykład: Testy fizyczne Marco wykonuje zarówno dyndając na linie podczas wędrówki z Barbarzyńcami, jak i skradając się przez korytarze twierdzy, w której osadzono go na Księżycu.

Test wiedzy przeprowadza się, kiedy bohater próbuje przypomnieć sobie jakąś informację – Tego typu test wykonuje się zawsze w oparciu o Umysł.

Przykład: Gdy Marco przypomina sobie wszystko, co wie o podróżach międzygwiazdnych lub Lodowych Elfach, wykonuje test wiedzy.

Test spostrzegawczości to każdy rzut, w wyniku którego bohater może coś zauważyć. Przeprowadzając go, najczęściej testować będziesz umiejętność o tej samej nazwie, niekiedy jednak może się okazać, że test spostrzegawczości przeprowadzasz przy użyciu innej zgoła zdolności: trzeba, na przykład, rzucić na Postępowanie ze zwierzętami by zorientować się, że koń, którego ktoś chce ci sprzedać, jest kulawy, lub na Śledztwo, żeby zauważyć łatwy do przegapienia ślad. Testy spostrzegawczości przeprowadza się zawsze w oparciu o Umysł.



ROZDZIAŁ 16

Przykład: Test spostrzegawczości niezbędny jest naszemu bohaterowi, by zorientować się, w której komnacie pałacu ambasadora rezyduje Lope, gdy reprezentuje Smoczego Króla w granicach Astonii.

Automatyczny sukces

Bywają zadania na tyle proste i postaci tak biegłe w tym, czym się zajmują, że wykonywanie testów byłoby w ich wypadku formalnością. Dlatego, jeśli Efekt Wymagany jakiegoś testu jest mniejszy od twojego Mistrzostwa w Umiejętności, która tworzyłaby Pulę kości, lub mu równy nie musisz w ogóle rzucać – uznaje się, że test zakończył się powodzeniem, a jego Efekt Dodatkowy to różnica między twoim Mistrzostwem, a Efektem Wymaganym. Przykładowo, jeśli Mistrzostwo twojej Umiejętności to 4, a Efekt Wymagany testu wynosi tylko 2, możesz przyjąć, że rzut się udał i osiągnąłeś 2 (4-2) Efekty Dodatkowe.

Oczywiście, w niektórych sytuacjach i największy mistrz może popełnić pomyłkę. Dlatego powyższej zasady nie stosuje się podczas walki ani kiedy postać działa w szczególnym stresie: bardzo się spieszy, coś jej zagraża, od wyniku testu bardzo wiele zależy i tak dalej. Zawsze, kiedy zachodzi taka sytuacja, musisz wykonać normalny rzut — a jeśli kiedykolwiek będziesz mieć wątpliwości, czy postać jest dość spokojna i skupiona, by skorzystać z automatycznego sukcesu, zdej się na decyzję Mistrza Gry.

Przykład: Miody Marco demonstruje swoje umiejętności szermiercze wujowi. Jest spokojny i rozluźniony, a Efekt Wymagany wynosi tylko 2 — w końcu to zwyczajny test. Umiejętność bohatera równa jest 5, a więc Mistrzostwo wynosi 2. Heros decyduje się skorzystać z automatycznego sukcesu — wprawdzie Efekt Dodatkowy wynosił będzie 0 (Mistrzostwo 2 — Efekt Wymagany 2), ale rzut na pewno się uda i młodzieniec nie okryje się wstydem przed opiekunem.



Zasada efektywności



„Crystallium” jest grą, która obficie czerpie z tradycji japońskich gier konsolowych - a kto raz grał w tego typu produkcję wie, jak ważna jest dla niej efektywność. Zachęcamy graczy i prowadzących, by ich sesje pełne były zapierających dech w piersiach widoków, akcji, zachowań i wszelkich efektów specjalnych - przecież dla wyobraźni nie ma granic. Jeśli chcecie, by wasze starania w tym zakresie były dodatkowo nagradzane, skorzystajcie z poniższych zasad, dzięki którym opis fabularny przekładał się będzie na drobny efekt mechaniczny.

- **Nagroda za popis.** Jeśli ta opcja jest zaznaczona, Mistrz Gry powinien nagradzać graczy za szczególną efektywność. Kiedy gracz, przed wykonaniem testu, w sposób szczególnie atrakcyjny, nowatorski i interesujący opisuje, jak zabiera się do wykonania czynności, prowadzący może nagrodzić jego wysiłek, zwiększając Pulę testu o dodatkową kostkę.
- **Nagroda za mangowość.** Jeżeli chcesz, by „Crystallium” stało się bardziej mangowe, zaznacz tę zasadę. Zakłada ona, że jeśli wykonując jakąś czynność gracz opisze ją wykorzystując elementy charakterystyczne dla mangi i anime: „kropelkę”, superdeformę czy odwołanie do popularnej serii, Mistrz Gry może nagrodzić go, zwiększając Pulę testu o dodatkową kostkę.
- **Nagroda za aplauz.** Tę opcję wybierzcie, jeśli szczególnie cenicie wspólną zabawę. Zakłada ona, że kiedy gracz opisze wykonywaną właśnie czynność w sposób, który wzbudzi szczerzy entuzjazm pozostałych graczy: zachwyci ich, rozbawi lub skłoni do refleksji, Mistrz Gry może nagrodzić go, zwiększając Pulę testu o dodatkową kostkę.

Możecie z powodzeniem łączyć wszystkie trzy zasady, a nawet przyznawać do trzech dodatkowych kostek, jeśli opis gracza był jednocześnie zapierający dech w piersiach, mangowy i zachwycił całą drużynę. Mistrz Gry powinien jednak nagradzać w ten sposób tylko opisy tchnące świeżością lub nadzwyczaj adekwatne do sytuacji i tylko pod warunkiem, że uatrakcyjnijają wspólną zabawę. W żadnym razie nie należy przyznawać dodatkowych kostek za powtarzające się zagrania, ani popisy wykorzystane już na sesji przez kogoś innego - chyba, że ze względu na wyjątkową adekwatność narracja wciąż zachowuje świeżość. Nie należy też premiować przesadnego gadulstwa, które uniemożliwia innym wykonanie działania, przeciągając opis w nieskończoność.



Rozdział 17

WALKA

Gry fabularne - podobnie jak film przygodowy - mają tę właściwość, że prawdziwych rumieńców nabierają, kiedy dochodzi w nich do walki. W „Crystalicum” będzie ona najpewniej pojawiać się dość często - w końcu bohaterowie stają w obronie słabszych, podejmują się arcyniebezpiecznych zadań i mierzą się z łotrami czy potworami. Nie od parady też noszą przy sobie nadmetalową broń i uczą się mnóstwa trików, przydatnych w boju. Tak, nie ma się co oszukiwać

- podczas gry co jakiś czas dojdzie do starcia, podczas którego wojownicy będą mieli szansę zabłysnąć, a dyplomaci i artyści ratować będą musieli skórę. Za każdym razem, gdy dobyte zostają miecze, życie herosów wystawione zostaje na niebezpieczeństwo. Poniżej znajdziecie więc szczegółowe zasady, które pozwolą wam przeprowadzić emocjonujące, sprawiedliwe i zgodne ze wszelkimi regułami starcie.

O tym, jak wypełnić górną część ramki dowiesz się ze strony 256

W to okienko wpisz, ile automatycznych draśnięć zadaje broń

Walka

Pula Próg Obraz. Reakcja

Reakcja Zbroja Tarcza

Broń Reakcja Atak Obrażenia Obrona

 Pula Próg

				ED+	
				ED+	
				ED+	
				ED+	

Tu wypisz wszystkie rodzaje broni, którymi walczy twoja postać

Tu zaznacz, jak dana broń modyfikuje Reakcję

Tutaj wpisz Pulę i Próg testu trafienia każdą bronią

Tutaj zaznacz Efekt Wymagany, by cię trafić, gdy posługujesz się daną bronią



Ostrza pojedynkowe Lodowych Elfów

Gdy Lodowe Elfy pojedynkują się między sobą, zazwyczaj podczas balu, posługują się specjalną bronią pojedynkową - kiedy jednak przyjdzie im bić się z kimś spoza ich rasy, walczą szablą o wąskim piórze. Przyczyną takiego doboru oręża jest fakt, że Elfy uważają, nie bez przyczyny, swoją broń do pojedynków za szczególnie zabójczą - zbyt niebezpieczną, by ktokolwiek nie należący do ich rasy zdołał pokonać wyposażonego w nią szermierza. A że walka, której jedna ze stron ma tak wyraźną przewagę, traci, zdaniem Elfów, wszelki sens, walcząc z rasami, których natura nie obdarzyła tak wieloma przymiotami, wybierają oręż, któremu przeciwnicy są w stanie sprostać, dzięki czemu w pojedynku zwycięża Elf, a nie jego broń.

Jeśli więc Lodowy Elf stanie z tobą do walki, uzbrojony w swoją ceremonialną broń, powinieneś uważać to za ogromny zaszczyt.

Zanim zajmimy się samą procedurą starcia, wypada przyrzec się narzędziom, przy pomocy których się je toczy. Nie martw się, jeśli niektóre fragmenty opisu uzbrojenia będą dla ciebie na razie niejasne: wszystko wyjaśni się w miarę lektury niniejszego rozdziału.

Najprostszym sposobem wyrządzania bliźniemu krzywdy jest wykorzystanie w tym celu własnego ciała. Kiedy **walczysz bez broni**, nie otrzymujesz żadnych premii, czy to do Reakcji, czy do obrażeń - po prostu, rzucasz za atak i, jeśli zdołasz sięgnąć przeciwnika, zadajesz mu jedno Draśnięcie za każde dwa Efekty Dodatkowe trafienia (chyba, że posiadasz odpowiedni trik). To istotna różnica w stosunku do walki bronią i powinieneś ją zapamiętać.

Jeśli w czasie bijatyki sięgniesz po przedmiot, który nie został skonstruowany z myślą o walce (czyli „**broń improwizowaną**”, a więc kufel, krzesło, beczkę i tak dalej), zadajesz jedno Draśnięcie za każdy Efekt Dodatkowy testu trafienia, do tej liczby nie dodajesz jednak żadnych automatycznych Draśnięć. Efekt Dodatkowy testu trafienia wylicza się normalnie.

Sam oręż do walki wręcz dzieli się w „Crystalicum” na trzy odmiany. W ich obręb zalicza się wprawdzie bardzo różne narzędzia mordy, różnią się one jednak wyłącznie na poziomie opisu fabularnego i mechanicznie uznaje się je za tożsame. Pierwszą z tych kategorii jest **broń lekka** - czyli wszelkiej maści noże, sztylety, nabijane kolcami rękawice i podobne przyrządy. Kiedy walczysz bronią lekką, zadajesz, oprócz

zwykłych obrażeń, jedno automatyczne Draśnięcie, a w testach Reakcji rzucasz jedną kością więcej. Efekt Dodatkowy testu trafienia wylicza się normalnie.

Broń ręczna to każdy oręż, którym walczy się w jedną ręką - miecz, szabla, ceremonialna broń Lodowych Elfów, topór czy maczuga. Kiedy się nim posługujesz, zadajesz, obok normalnych obrażeń, dwa automatyczne Draśnięcia i nie modyfikujesz Reakcji. Efekt Dodatkowy testu trafienia wylicza się normalnie.

Broń ciężka w końcu to największa odmiana oręża - dwuręczne miecze i topory, ogromne maczugi i podobne im narzędzia. Kiedy nimi walczysz, zadajesz, oprócz zwykłych obrażeń, aż trzy automatyczne Draśnięcia - w testach Reakcji rzucasz jednak jedną kością mniej. Efekt Dodatkowy testu wylicza się normalnie. Podczas walki bronią ciężką nie możesz stosować tarczy.

Choć **broń drzewcowa** to specyficzna odmiana broni ciężkiej, by się nią posługiwać trzeba posiadać osobną umiejętność. Oręż taki uniemożliwia używanie tarczy, zadaje jednak - oprócz normalnych obrażeń - dwa automatyczne Draśnięcia. Gdy się nią posługujesz, twoja Reakcja zostaje zwiększona o 1. Efekt Dodatkowy testów ataku wylicza się normalnie. Do broni drzewcowej zaliczamy włócznie, halabardy czy harpuny - słowem, wszystko, co osadzono na długim stylisku.

RODZAJE BRONI			
BROŃ	MODYFIKATOR OBRAŻEŃ	MODYFIKATOR REAKCJI	UWAGI
BEZ BRONI	brak	brak	Zadaje 1 Draśnięcie na każde 2 Efekty Dodatkowe
IMPROWIZOWANA (KRZESŁO, KUFEL, ŁASKA)	brak	brak	brak
LEKKA (NOŻE, SZTYLETY, BICZE)	+ 1 automatyczne Draśnięcie	+ 1 kość w teście Reakcji	brak
RĘCZNA (MIECZ, SZABLA, BUZDYGAN)	+2 automatyczne Draśnięcia	brak	brak
CIEŻKA (MIECZ DWURĘCZNY, MŁOT DWURĘCZNY)	+3 automatyczne Draśnięcia	-1 kość w testach Reakcji	Uniemożliwia używanie tarczy
DRZEWOWA (HALABARDA, HARPUN, WŁÓCZNIA)	+2 automatyczne Draśnięcia	+1 automatyczny efekt w testach Reakcji	Uniemożliwia używanie tarczy
ŁUK	+2 automatyczne Draśnięcia	brak	Broń strzelecka
PISTOLET KRYSZTAŁOWY	+2 automatyczne Draśnięcia	brak	Broń strzelecka, zadaje obrażenia elementalne
KUSZA	+3 automatyczne Draśnięcia	-1 kość w testach Reakcji	Broń strzelecka
KARABIN KRYSZTAŁOWY	+3 automatyczne Draśnięcia	-1 kość w testach Reakcji	Broń strzelecka, zadaje obrażenia elementalne

ROZDZIAŁ 17

Broń strzelecka, czyli łuki, kusze i broń kryształowa, różni się od zwyczajnej broni rym tylko, że można z jej pomocą razić odległych przeciwników (stosowną procedurę opisano poniżej). Poza tym, łuki i pistolety podlegają takim samym zasadom, jak broń ręczna, a kusze i karabiny - jak broń ciężka. Ponadto, broń kryształowa zawsze zadaje obrażenia elementalne, związane z żywiołem, którego Kryształ zasila oręż.

Przykład: Vipera, wierna szabla Marco, jest bronią ręczną. Kiedy bohater kogoś nią trafi, zadaje obrażenia wynikające z zasad opisanych niżej, plus dwa automatyczne Draśnięcia.

Przykład 2: Gdy księżniczka Raija musi walczyć, posługuje się zakręconym kindżałem, będącym bronią lekką. W teście Reakcji rzuca w związku z tym dodatkową kostką. Kiedy trafi przeciwnika, zadaje obrażenia wynikające z zasad opisanych niżej, plus jedno automatyczne Draśnięcie.

Zbroje i tarcze

Skoro zajęliśmy się już ekwipunkiem, który stosuje się podczas walki, warto przyjrzeć się od razu narzędziom, których zadaniem jest chronić wojownika. Zarówno zbroje, jak i tarcze dzielą się na trzy odmiany, które

omówimy poniżej. Tak, jak poprzednio, nie przejmuj się, jeśli jakiś termin wyda ci się niezrozumiały - wszystko wyjaśni się wraz z postępem narracji.

Zbroja to niezmiernie przydatna sprawa - pancerz, w który zakuje się bohater, zmniejsza zadane mu obrażenia, redukując ilość automatycznych Draśnięć, zadawanych przez broń (ale nie wynikających z testu trafienia). A że stopień opancerzenia może być bardzo różny, zbroje dzielimy na trzy odmiany:

Zbroja lekka to pancerz z utwardzonej skóry, gruba, pikowana kurta czy opończa ze skóry lewiata-na. Obrażenia zadane osobie, która się nią okryła, zmniejszają się o 1 automatyczne Draśnięcie, zadawane przez broń — ataki przeprowadzane gołymi rękami zadają natomiast tylko połowę obrażeń. Niestety, ochrona taka ma swój koszt - posiadacz lekkiej zbroi rzuca jedną kostką mniej w testach Reakcji.

Zbroja średnia to kolczuga, praktyczny półpancerz i każda osłona, która chroni tylko niektóre części ciała. Zakutemu w nią wojownikowi zadaje się o 2 automatyczne Draśnięcia mniej, jest też zupełnie odporny na ataki bez broni i otrzymuje tylko połowę obrażeń od broni improwizowanej. W testach Reakcji rzuca za to dwiema kośćmi mniej.

RODZAJE ZBROI

ZBROJA	MODYFIKATOR AUTOMATYCZNYCH DRAŚNIĘĆ	MODYFIKATOR TESTU REAKCJI	UWAGI
LEKKA	-1	-1 kości	Ataki gołymi rękami zadają połowę obrażeń
ŚREDNIA	-2	-2 kości	Niewrażliwość na ataki gołymi rękami, broń improwowana zadaje połowę obrażeń
CIEŻKA	-3	-3 kości	Niewrażliwość na ataki gołymi rękami i broń improwowaną

RODZAJE TARCZ

TARCZA	PRZYROST EFEKTU WYMAGANEGO TRAFIENIA	PRZYROST EFEKTU WYMAGANEGO TESTÓW FIZYCZNYCH
LEKKA	+1	+1
ŚREDNIA	+2	+2
CIEŻKA	+3	+3

Zbroja ciężka to pełen pancerz, okrywający całe ciało, nic więc dziwnego, że zapewnia najlepszą ochronę. Skryty za jej blachami wojownik otrzymuje o 3 automatyczne Draśnięcia mniej i jest zupełnie niewrażliwy na obrażenia zadane gołymi rękami i bronią improwizowaną. Niestety, traci przy tym aż trzy kości z testów Reakcji.

Przykład: Cernach Ó Mael Muire, Mistrz Zakonu Ziemi, nie wychodzi z komnaty bez ciężkiej zbroi. Wprawdzie gdy przychodzi do testowania Reakcji rzuca aż trzema kośćmi mniej, pancerz zapewnia mu jednak znakomitą ochronę - redukuje aż trzy automatyczne Draśnięcia broni, co znaczy, że nawet oręż ciężki nie zwiększa automatycznie ilości zadanych mu Draśnięć. Zbroja nie zmniejsza jednak liczby Efektów Dodatkowych, wyrzuconych przez przeciwnika rycerza w teście trafienia.

Tarcza z kolei, czyli osłona, którą trzymasz w ręce, by parować nią ciosy, nie wpływa bezpośrednio na obrażenia, sprawia jednak, że trudniej cię trafić. Niestety, ma też i złą stronę — kiedy ramię obciąża ci kawał drewna lub metalu, i tobie trudniej wyprowadzić cios. Tarcze dzielimy następująco:

Tarcza lekka to puklerz, który przypinasz do nadgarstka. Efekt Wymagany, by trafić jej posiadacza wzrasta o 1, niestety jednak - o tę samą wartość wzrasta Efekt Wymagany wszystkich testów fizycznych używającej jej postaci.

Tarcza średnia to właśnie przedmiot, który wyobrażasz sobie, gdy pada słowo „tarcza” - a więc trójkątna zaślona rycerska lub tarcza okrągła i drewniana. Efekt Wymagany, by trafić osobę, która się nią posługuje, wzrasta o 2 - o tę samą wartość wzrasta Efekt Wymagany wszystkich testów fizycznych używającej go postaci.



Dlaczego Ka-Dis noszą rękawiczki?

Wszyscy przedstawiciele narodu Ka-Dis posiadają pazury, zazwyczaj skryte w głębi długich palców i wysuwane, gdy wpadną w gniew. Stanowią one naturalny oręż, który potrafi być śmiertelnie groźny, gdy Astończyk nauczy się odpowiednio nim posługiwać. Dostojnicy Ka-Dis rezygnują jednak z jego używania, skrywając palce i pazury w delikatnych, jedwabnych rękawiczkach. Informują one wyraźnie: „spójrz, oto jestem dość ważny, bym nie musiał bronić się samemu - zawsze jest

ktoś, gotów poświęcić życie w mojej obronie”. Rękawiczki potargane na palcach, a więc dowodzące obnażenia pazurów, są widowym znakiem, że dostojnik nie potrafi nad sobą panować i w towarzystwie stanowią dowód wyjątkowo złych manier.

ROZDZIAŁ 17

Tarcza ciężka to ogromna pawęż, za którą można skryć się niemal w całości. Zapewnia doskonałą ochronę — Efekt Wymagany by trafić kogoś, kto jej używa wzrasta o 3 - jednak ciężko z za niej cokolwiek zrobić i Efekt Wymagany wszystkich testów fizycznych zastanawiającego się nią wojownika wzrasta o 3.

Przykład: Cristeane, upadła paladonna, posługuje się mieczem oraz średnią tarczą. W normalnych okolicznościach, by ją trafić trzeba wyrzucić 2 Efekty, dzięki osłonie liczba ta wzrasta jednak do 4. Niestety, również wszystkie testy fizyczne, które wojowniczką podejmuje (w tym próby trafienia przeciwnika) wymagają wyrzucenia dodatkowych dwóch Efektów.

Walka i czas

Gdy rozpoczyna się walka, spowolnieniu ulega czas, płynący w Znanym Wszechświecie. Z perspektywy postaci rzecz toczy się w błyskawicznym tempie, dyktowanym przez mordercze sztychy, brzęk broni i krzyki rannych. Dla graczy wszystko dzieje się jednak wolniej, nie dość bowiem, że trzeba zastosować wszystkie zasady, to jeszcze sytuacja domaga się pełnowarstwowego opisu. Nadto, o ile dla bohatera walka jest chaotyczna i przypadkowa, chaos szkodzi sesji, powoduje bowiem, że wszyscy zaczynają się przekrzykiwać i nie sposób poprowadzić akcji dalej.

Dlatego właśnie, gdy dochodzi do walki, akcja podzielona zostaje na Rundy — czyli abstrakcyjne jednostki czasu, które trwają tak długo, aż wszyscy zaangażowani zdążą zadziałać, a więc zwykle od kilku do kilkudziesięciu sekund. Podczas Rundy każda po-

stać zaangażowana w bój może zadeklarować i wykonać jedną akcję (lub więcej, jeśli pozwalają jej na to specjalne zdolności), działając w kolejności określonej przez ich Reakcję.

Na początku każdej Rundy uczestnicy walki testują Reakcję - rzucają Pulą kości, równą Umysłowi (plus ewentualne modyfikatory), z Progiem Ciała i Efektem Wymagany 0. Efekt Dodatkowy określa, w którym momencie Rundy będą mogli zadziałać. A ponieważ test ten należy wykonać szybko i bez zbędnych ceregieli, na karcie postaci znajduje się specjalna tabela, w której zapisać powinienes, iloma kośćmi możesz posłużyć się w teście Reakcji.

Przykład: Walkę w strażnicy obozu jenieckiego w Ochumie rozpoczyna dramatyczne wejście jego komendanta. Następnie cała trójka - Lodowy Elf (odgrywany przez Mistrza Gry), Marco i Straceniec — sięgają po kości. Umysł Stracenieca wynosi 3, a Ciała 4. Gracz rzuca trzema kostkami, uzyskując wyniki: 2, 4 i 4. Umysł Marco to 4, a Ciała 3. Gracz rzuca czterema kostkami, uzyskując 3, 5, 7 i 10. Lodowy Elf poszczycić się może Umysłem i Ciałem na poziomie 4 i po rzucie czterema kośćmi uzyskuje 1, 1, 5 i 7. Dwie jedynki pozwalają mu zwiększyć Pulę - na kolejnych kostkach wypada 2 i 3. Ponieważ Efekt Wymagany wynosi 0, wszyscy zdali test. Efekt Dodatkowy rzutu Stracenieca wynosi 3, Marco 1, a ich przeciwnika - 4.

Kiedy już wszyscy obliczą Efekt Dodatkowy rozpoczyna się właściwa Runda. Ten z walczących, który osiągnął najwyższy wynik w teście, jako pierwszy może zadeklarować akcję, a następnie wprowadzić ją w życie, jak opisano poniżej. Następnie działa wo-

Tu wpisz Pulę i Próg twojego testu Reakcji, po uwzględnieniu Wad i Zalet, ale bez modyfikatorów wynikających z broni i zbroi		Tu zaznacz, jak twoja zbroja modyfikuje zadane ci obrażenia		Tu zaznacz, jak twoja zbroja modyfikuje test Reakcji	
		Walka			
Reakcja	Pula Próg	Zbroja	Obraż. Reakcja	Tarcza	
				Tu zaznacz, o ile twoja tarcza zmienia Efekt Wymagany testów	

jownik o drugiej wysokości Reakcji i tak dalej, aż do osoby, która wyrzuciła najmniej. Kiedy i ona zrobi swoje, Runda się kończy i wszyscy wykonują kolejny test Reakcji, określający kolejność działania w Rundzie następnej.

Przykład: W tej Rundzie jako pierwszy działać będzie Lodowy Elf (4 Efekty Dodatkowe), następnie Straceniec (3 Efekty Dodatkowe) i jako ostatni Marco (1 Efekt Dodatkowy).

Jeśli kilka osób osiągnie ten sam wynik w teście Reakcji, o kolejności decyduje poziom ich Umysłu. W wypadku, jeśli i tu nastąpi remis, działają w tym samym momencie - choć pewnie rzucać będą po kolei, efekt ich działania wejdzie w życie dokładnie w tej samej chwili. Postaci, które nie uzyskały żadnego efektu w teście Reakcji działają jako ostatnie w Rundzie, a ich Reakcja równa jest 0. Zwróć uwagę, że niektóre zasady zabraniają deklarowania akcji postaciom o tym poziomie Reakcji - pamiętaj wówczas, że ograniczenie to dotyczy wyłącznie sytuacji, w których takie reguły obowiązują.

Deklaracje i akcje

Gdy przyjdzie jego kolej, każdy z graczy musi zadeklarować, co w tej Rundzie zamierza zrobić jego bohater. Najpowszechniejszą deklaracją będzie zapewne atak - do tego jednak fantazja graczy wcale nie musi się ograniczać. Podczas walki zrobić można właściwie wszystko to, co i poza nią, tyle, że wyłącznie proste czynności — właśnie w rodzaju ataku, podniesienia się z ziemi, wyjęcia czegoś z torby, schylenia się po upuszczony przedmiot czy ukrycia za załomem skalnym - zakończą się w jednej Rundzie. Czynności trwające dłużej, niż jeden atak - a więc opatrywanie przyjaciela, przygotowanie zaklęć czy otwarcie zamka - ciągnąć się będą przez kilka Rund, a o ich przebiegu i rezultacie zadecydują Testy Długotrwałe.

Przykład: Jako pierwszy zadziałać może Lodowy Elf. Mistrz Gry deklaruje, że rzuca on czar, unieruchamiający Marco i przeprowadza stosowne testy, zakończone powodzeniem. Następnie działa Straceniec, bez ceregieli dobywający broni i rzucający się na wroga, z efektem, którym zajmujemy się poniżej. Marco niestety nie może nic zrobić — unieruchomiła go magia Elfa. Gdyby jednak mógł podjąć akcję, wykonywałby ją jako trzeci.





Reakcja inaczej

Jeśli uważasz zamieszczoną obok metodę obliczania reakcji za nazbyt skomplikowaną, zbyt prostą albo dającą zbyt małe możliwości, możesz skorzystać z jednej z poniższych opcji. Jeżeli nie zaznaczysz żadnej z nich, stosuje się metodę podstawową, opisaną obok.

- **Reakcja to nie test!** Opcja niniejsza zakłada zupełnie inny sposób obliczania Reakcji - zamiast przeprowadzać test, każdy z graczy rzuca jedną kostką i dodaje do wyniku Ciało i Umysł bohatera. Jeśli się na nią zdecydujesz, przyjmij, że wszystkie zdolności i przedmioty, modyfikujące Reakcję lub ilość kości dostępną w teście zmieniają sumę o analogiczną wartość (na przykład, zamiast dodać 1 kość do testu dodają do sumy Reakcji +1).
- **Jedna Reakcja!** Według tej opcji Reakcję testuje się tylko na początku pierwszej tury walki - potem, w dalszych rundach, wszyscy działają według wyrzuconej wartości. By zmienić wynik swojego testu Reakcji w kolejnych Rundach, walczący musi poświęcić akcję i ponownie przeprowadzić test.
- **Bez Reakcji nie ma akcji!** Ta zasada głosi, że osoba, która nie osiągnęła ani jednego efektu w teście Reakcji nie może w danej Rundzie deklarować akcji. Pamiętaj, że tej opcji nie można łączyć z dwiema pozostałymi.

Jeśli bohater chce w danej Rundzie posłużyć się akcją trikową, musi zadeklarować to, gdy nadejdzie jego kolej i nie może w tej Rundzie deklarować niczego innego (chyba, że opis konkretnego triku mówi inaczej). Analogicznie, gdy nadejdzie kolej twojej Reakcji, możesz zadeklarować użycie Kryształu - przy czym, jeśli się na to decydujesz, będzie mógł ponadto wykonać akcję, deklarowaną na Reakcji mniejszej o 1.

Przykład: W zupełnie innej walce Reakcja Marco wynosi 3. Gdy przychodzi jego kolej, deklaruje, że uruchamia Kryształ. Następnie, kiedy nadchodzi czas, by deklaracje złożyły osoby o Reakcji 2, może przedsięwziąć kolejne działanie.

Atak i obrona

Najpowszechniejszym działaniem podczas walki będzie na pewno atak. Po zadeklarowaniu go, atakujący wybiera cel, który znajduje się w zasięgu jego broni - a więc do kilku metrów, jeśli ktoś walczy bronią białą, lub dalej, dla broni strzeleckich - i wykonuje test ataku. Pula, którą rzuca, równa jest jego Umiejętności walki bronią, którą się posługuje (plus ewentualne modyfikatory), Progiem jest natomiast Ciało. Efekt

Wymagany to Mistrzostwo w Umiejętności wal-ki przeciwnika - lub, jeśli ten takowej nie posiada, 1 (plus ewentualne modyfikatory). Jeśli przeciwnik umyślnie się nie broni lub nie może zejść z linii ciosu, Efekt Wymagany testu trafienia spada do 0.

Przykład: Straceniec atakuje Lodowego Elfa. Rzuca w tym celu tyloma kośćmi, ile wynosi jego Broń ręczna (a więc pięcioma) z Progiem Ciała (wynoszącym 4). Efekt Wymagany to Mistrzostwo Elfa w walce Bronią ręczną (w tym wypadku 3 — komendant posiada tę Umiejętność na poziomie 6).

Gdyby w tej turze ktoś zaatakował Marco, który stoi niczym słup soli, Efekt Wymagany, by trafić nieszczęsnego bohatera wynosiłby 0.

Test trafienia jest wyjątkiem od reguły głoszącej, że w wypadku testu przeciwnego rzuca tylko gracz. Kiedy bohater niezależny atakuje herosa, to Mistrz Gry wykonuje test (w tajemnicy, jeśli chce) i określa, czy nieprzyjaciół sięgnął postaci gracza.

*Przykład: W kolejnej turze, jeśli Elf zaatakuje Straceni-
ca, Mistrz Gry przetestuje jego Broń Białą z Progiem
Ciała i Efektem Wymaganym równym Mistrzostwu
Astończyka w walce Bronią ręczną.*

WALKA

Wybór Umiejętności, którą przeciwnik stosuje do obrony, jest bardzo prosty - jeśli walczy jakąś bronią, Efekt Wymagany, by go trafić, równy jest jego Mistrzostwu w Umiejętności posługiwania się nią (plus ewentualne modyfikatory). Jeśli natomiast nie ma w rękach żadnego oręża, stosuje się jego Mistrzostwo w Walce wręcz. Pamiętaj, że o ile postać jest świadoma ataku i zdolna do obrony, Efekt Wymagany, by ją trafić, wynosi zawsze minimum 1.

Postać broni się tą samą Umiejętnością przed wszystkimi atakami - zarówno wyprowadzanymi przy użyciu broni białej, jak strzeleckiej. W „Crystalicum” nikomu nie sprawia trudności parowanie strzał, bełtów, a nawet wiązek energii, podobnie jak unikanie ich.

Broń strzelecka

Atak bronią strzelecką przebiega dokładnie tak samo, jak bronią białą, z tą różnicą, że przy pomocy dalekosiężnego oręża można zaatakować przeciwnika oddalonego o kilkanaście, kilkadziesiąt, a nawet kilkaset metrów. Ponadto, jeśli postać znajduje się szczególnie daleko, Efekt Wymagany, by ją trafić wzrasta o 1 - podobnie dzieje się jeśli kryje się za jakąś osłoną. Obydwa modyfikatory przydziela Mistrz Gry.

Drugą istotną różnicą pomiędzy atakiem wręcz, a strzeleckim, jest fakt, że Progiem testu trafienia z broni dalekosiężnej jest Umysł postaci (pulę zaś



ROZDZIAŁ 17

tworzy się w oparciu o umiejętność Broń strzelecka). Mimo to jednak strzelanie uważa się za czynność fizyczną.

Nadto warto wiedzieć, że obrażenia zadawane przez energię wystrzeloną z pistoletów i karabinów kryształowych są w zasadzie takie same - karabin jednak jest znacznie celniejszy, choć oddanie strzału wymaga dłuższego czasu - trzeba przyłożyć go do ramienia i wziąć cel na muszkę. Dlatego właśnie broń różni się statystykami - odzwierciedla to fakt, że z karabinu strzela się wolniej, lecz dokładniej.

Poważnym ograniczeniem możliwości broni strzeleckiej jest fakt, że wymagają one amunicji. W wypadku łuków i kusz sprawa jest prosta: można strzelić z nich tyle razy, ile strzał lub bełtów ma się w kołczanie. Zasady przyjmują, że postać może strzelać w każdej rundzie: czas potrzebny na przeładowanie upływa między jedną jej akcją, a drugą. W wypadku broni kryształowej rzecz nieco się komplikuje. Każdy karabin i pistolet może wystrzelić raz na Poziom Kryształ, który weń wprawiono - potem broń się rozładowuje. Wyjątkiem jest broń strzelająca dzięki Kryształom Ziemi, ta bowiem może oddać dwa strzały na każdy Poziom Kryształ.

Trafienie i obrażenia

Jeśli test ataku - czy strzeleckiego, czy wręcz - zakończył się powodzeniem, znaczy, że przeciwnik został trafiony. To, jak poważne rany odniesie, wynika bezpośrednio z rezultatu testu trafienia - jeśli cios był wyjątkowo celny, potrafi uczynić znacznie większe spustoszenie, niż uderzenie wymierzone na oślep. Dlatego ilość obrażeń, które przeciwnik otrzymuje zależy od liczby Efektów Dodatkowych testu trafienia.

Kiedy bohater trafi przeciwnika, określ ile Efektów Dodatkowych udało ci się osiągnąć w teście, doliczając do tej wartości wszelkie modyfikatory wynikające z Trików, Zalet czy Właściwości nadmetalów. Każdy Efekt Dodatkowy to Draśnięcie, które otrzymuje trafiony. Dodaj do nich automatyczne Draśnięcia, zadawane przez broń - zadajesz je zawsze, nawet jeśli rzucając za trafienie uzyskałeś 0 Efektów Dodatkowych. Warto przypomnieć, że zbroja zmniejsza własne automatyczne Draśnięcia broni, nie wpływa jednak na Draśnięcia wynikające z wyniku testu trafienia.

Przykład: Straceniec wyrzuca w teście trafienia 1, 2, 2, 4 i 6. Dzięki jedynie uzyskuje jeszcze dodatkowe 2. Ponieważ jego Ciało to 4, Efekt testu wynosi 5. By trafić Lodowego Elfa wystarczyło mu osiągnąć Efekt Wyma-



Rany inaczej

Opisany obok system rozliczania ran może wydać ci się bardzo restrykcyjny - lub przeciwnie, jeśli szukasz w grze choć odrobiny realizmu, nazbyt łagodny. Proponujemy ci zatem następujące opcje:

- **Cóż mi tam Rany!** Niektórzy nie lubią, gdy zadane ich postaciom Rany zmniejszają szansę powodzenia w testach. Jeśli wasza grupa do nich należy, zaznacz tę opcję - powiada ona, że Rany nie zmniejszają Progów testów fizycznych, choć odpowiednia ich ilość oznacza śmierć, wedle normalnych reguł. Dzięki temu twoje przygody zyskają aurę heroiczną, choć może to również skłaniać graczy do przesadnej brawury.
- **Precz z ludźmi z żelaza!** Według podstawowych zasad trzeba otrzymać naprawdę dużo Draśnięć, nim postać otrzyma Ranę. Jeśli chcesz przyspieszyć walkę, dodać jej zacieklności i sprawić, by stała się bardziej niebezpieczna, zdecyduj się na zasadę, która głosi, że Próg Ran równy jest Ciału bohatera.



Dodatkowe sposoby odzyskiwania zdrowia

Jeśli uważasz, że powyższy sposób leczenia Draśnięć jest zbyt wolny i wymaga zbyt wiele zachodu, możesz zdecydować się na jedną z poniższych opcji - w dodatku do zwykłego systemu.

- **Zaczynamy zdrowi.** Jeśli zaznaczyłeś tę opcję, wszystkie obrażenia bohaterów automatycznie leczą się pomiędzy epizodami. Co znaczy, że każdą przygodę postaci zaczynają zdrowe jak ryby.
- **Nie ma to, jak wypocząć.** Tę opcję polecamy zaznaczyć tylko, jeśli uważasz pomysły radykalnie zrywające z rzeczywistością za interesujące i godne uwagi. Zakłada ona bowiem, że wszystkie obrażenia postaci leczą się automatycznie, jeśli ta spędzi spokojną noc w gospodzie lub własnym domu.

gany 3, co znaczy, że Astończyk nie tylko zadał celny cios, ale uzyskał Efekt Dodatkowy 2. Do tej wartości Straceniec dolicza automatyczne Draśnięcia zadane przez szablę (jest bronią ręczną, więc wynoszą one 2). W sumie więc Elf otrzymuje 4 (2+2) Draśnięcia.

Draśnięcia zapisuje się na karcie bohatera - ich ilości, zadane kolejnymi atakami, sumują się. Kiedy liczba Draśnięć zadanych postaci przekroczy wartość Progu Ran, czyli sumę Ciała i Ducha, postać otrzymuje ponadto Ranę. Nie wymazuj jednak Draśnięć - kumulują się dalej, a gdy przekroczą następną wielokrotność Progu Ran, bohaterowi zadana zostaje kolejna Rana.

O ile same Draśnięcia nie stwarzają poważnego zagrożenia dla zdrowia i życia bohatera, Rany są naprawdę groźne. Za każdą Ranę, którą postaci zadano, Próg wszystkich testów fizycznych, które wykonuje,

zmniejszony zostaje o 1 (nie może on jednak spaść poniżej 1). Ponadto, kiedy bohater otrzyma tyle Ran, ile wynosi jego Duch, najprawdopodobniej zostanie zabity.

Przykład: Lodowy Elf trafia Stracenicą i zadaje mu aż 10 Draśnięć! Ciało Astończyka wynosi 4, a Duch 5, czyli Próg Ran równy jest 9. Liczba Draśnięć przekracza tę wartość o 1. Gracz zapisuje na karcie 10 Draśnięć i zaznacza, że oto otrzymał 1 Ranę. Od tej pory aż do wyleczenia Efekt Wymagany wszystkich testów fizycznych, które przeprowadza, wzrasta o 1. Znaczy to, że by trafić Lodowego Elfa potrzebuje od tej pory 4, a nie 3 Efektów.

Gdy Lodowy Elf następnym atakiem zada Stracenicowi dziewięć Draśnięć, ich suma wynosić będzie 19. A że to przekracza kolejną wielokrotność Progu Ran kota (wynoszącą 18), znaczy, że otrzymał kolejną Ranę.



Sekwencja Rundy walki

1. **Ustalenie Reakcji.** Na początku Rundy wszyscy walczący testują Reakcję.
2. **Deklaracje.** Każdy uczestnik starcia, w kolejności wyznaczonej przez wynik testu Reakcji, deklaruje, co robi w tej Rundzie.
3. **Akcje.** Natychmiast po zadeklarowaniu działania, każdy z walczących wprowadza je w życie.

Rekonwalescencja

Przyjmując, że bohater - choć poraniony - przeżył starcie, czas zastanowić się, jak może wrócić do zdrowia. Oczywiście, najlepszym lekarzem jest czas, a w Znanym Wszechświecie bardzo niewiele jest metod, pozwalających przyspieszyć powrót do zdrowia. Co sześć godzin od chwili otrzymania obrażeń ranny bohater ma prawo wykonać jeden Test Zdrowienia. Rzuca w tym celu pulą kości równą Duchowi bohatera z Progiem równym jego Ciału. Efekt Wymagany tego testu zależy od warunków, w jakich bohater próbuje wylizac się z ran i przedstawia następująco:

Efekt Wymagany 0:

warunki bardzo dobre (wygodne łóżko w gospodzie)

Efekt Wymagany 1:

warunki przyjazne (własna prycza w namiocie)

Efekt Wymagany 2:

warunki neutralne (odpoczynek pod gołym niebem)

Efekt Wymagany 3:

warunki nieprzyjazne (bohater nie odpoczywa)

Efekt Wymagany 4:

warunki bardzo nieprzyjazne (bohater ciężko pracuje mimo ran)

Efekt Wymagany 5: warunki skrajnie nieprzyjazne (wilgotny loch, brak posiłków)

Jak więc widać, jeśli ranny bohater nie skoncentruje się na odpoczynku, lecz jak gdyby nigdy nic, kontynuował będzie tułaczkę po szlaku przygód, wykonuje rzut z Efektem Wymagany 3, jakby odpoczywał w nieprzyjaznych warunkach.

Jeśli test się uda, postać zmniejsza ilość Draśnięć, które otrzymała, o 1 - plus 1 za każdy Efekt Dodatkowy. Kiedy ich liczba spadnie poniżej wielokrotności Progu Ran, która spowodowała, że bohater otrzymał Ranę, ta zostaje wyleczona. Rzut powtarza się co sześć godzin, póki wszystkie Draśnięcia nie zostaną wyleczone.

Przykład: Straceniec przeżył walkę, jest jednak ciężko ranny. Ponieważ odpoczywa na Alawastrze, Mistrz Gry uznaje, że ma bardzo dobre warunki do rekonwalescencji. W sześć godzin po zakończeniu starcia gracz wykonuje pierwszy test — rzuca pięcioma kośćmi (tyle wynosi jego Duch) z Progiem cztery (Ciało). Uzyskuje 2, 4, 6 i 9. Ponieważ Efekt Wymagany wynosił 0, obydwa Efekty liczą się na poczet Dodatkowych. Po sześciu godzinach odpoczynku rekonwalescent odzyskuje zatem 2





Śmierć inaczej

Być może sposób, w jaki w „Crystalicum” ponieść można śmierć - lub się jej wymknąć wydaje ci się zbyt pobłażliwy lub nadmiernie restrykcyjny. W obu wypadkach polecamy ci jedną z dwóch opcji.

- **Nie ma śmierci przypadkowej.** Zaznaczając ten wariant zdecydowanie zmniejszasz ryzyko wiążące się z walką, lecz skłaniasz postaci do brawury. Zakłada on bowiem, że kiedy bohater otrzyma tyle Ran, ile wynosi jego

Duch, nie umiera, lecz pada nieprzytomny - by poniósł śmierć, ktoś musi go wówczas celowo i z premedytacją dobić.

- **Śmierć to śmierć.** Ta natomiast opcja sprawia, że herosi dwa razy się zastanowią, nim rusza w ogień walki. Uniemożliwia ona wykonywanie Testów Przetrwania - kiedy liczba Ran, zadanych postaci, zrówna się z jej Duchem, umiera i nic już na to nie można poradzić.

Draśnięcia. Gdy odzyska ich 9, zmniejszy również ilość Ran, które mu zadano, o 1.

Efekt Wymagany 3:

Postać otrzymała śmiertelną ranę, ale nikt nie sprawdził potem, czy nie żyje.

Efekt Wymagany 4:

Postać otrzymała śmiertelną ranę, a potem upewniono się, że nie żyje.

Efekt Wymagany 5:

Postaci zadano śmierć, której ewidentnie nie można cudem uniknąć (ścięcie głowy, upadek do wrzącej lawy).

Śmierć bohatera

Postać może ponieść śmierć nie tylko na skutek przegranej walki - może przecież zginąć spadając w przepaść, od trucizny czy sztyletu skrytobójcy. Za każdym jednak razem, kiedy zachodzi sytuacja, w której bohater może postradać życie (a więc otrzyma tyle Ran, ile wynosi jego Duch), wykonuje on Test Przetrwania. Rzuca w tym celu za aktualne Szczęście (czyli pulą równą ilości Punktów Szczęścia, którymi może jeszcze dysponować z Progiem równym Cesze Szczęście). Efekt Wymagany zależy od tego, jak pewna była śmierć bohatera dla pozostałych mieszkańców Znanego Wszechświata - a więc, jak wiele osób widziało ją i może to potwierdzić. Rozkłada się on następująco:

Efekt Wymagany 1:

Nikt nie widział momentu śmierci postaci, a okoliczności pozwalają mieć nadzieję, że przeżyła (na przykład spadła z urwiska do rzeki, a ciała nie odnaleziono).

Efekt Wymagany 2:

Nikt nie widział momentu śmierci postaci, ale okoliczności nakazują sądzić, że zginęła (na przykład znajdowała się na statku, który eksplodował).

Jeśli test się powiedzie, znaczy, że bohater przeżył i po jakimś czasie pojawi się, cudownie ocalony. Efekt Dodatkowy określa ilość Ran (oraz Draśnięć, które je spowodowały) o jaką zmniejszą się obrażenia postaci, kiedy pojawi się ponownie.

Przykład: Lodowy Elf to przeciwnik przerastający możliwości Straceńca. W kolejnej Rundzie walki kot otrzymuje piątą Ranę. Ponieważ jego Duch wynosi właśnie 5, wali się martwy. Czy jednak na pewno postrada życie? Gracz bierze tyle kości, ile wynosi jego aktualne Szczęście — a że nie szafował nim zanadto, zostały mu 3 Punkty Szczęścia. Progiem testu będzie Cecha Szczęście (czyli, w wypadku Straceńca, 4). Efekt Wymagany wynosi 3 - Lodowy Elf przebił wprawdzie pierś kota szablą, nie sprawdził jednak potem, czy wróg skonał i odwrócił się do niego plecami.

ROZDZIAŁ 17

Straceniec wykonuje rzut - ma niesamowity fart, uzyskując trzy jedynki! Rzuca trzema dodatkowymi kośćmi, wyrzucając dwie jedynki i 3. Pula przyrasta o kolejne dwie kostki, na których wypada 2 oraz 10. W sumie więc Straceniec uzyskuje aż 7 Efektów. Po odliczeniu Efektu Wymaganego 3 pozostają 4 Efekty Dodatkowe, Mistrz Gry stwierdza więc, że Astończyk może działać natychmiast. Choć zdjęty bólem, kot sięga po ukryty w cholewie sztylet, wpatrując się złowieszczu w plecy oddalającego się Elfa.

Opis fabularny walki

Walka to nie tylko najbardziej ryzykowny i emocjonujący moment sesji - powinna też być chwilą najbardziej widowiskową. Kiedy przeprowadzacie ataki i desperacko bronicie się przed razami, opis fabularny powinien iść ręką w rękę z mechanicznym. Zadeklarowawszy jakąś akcję opisz ją, by wszyscy mogli wyobrazić sobie, jakich cudów męstwa dokonuje twoja postać. Pamiętaj jednak, że rezultat działania

zależy zawsze od prowadzącego i nie zagalopuj się twierdząc, że oto bohater odrąbał głowę potwora, jeśli w rzeczywistości ledwie go skaleczył.

Pamiętaj również, że konwencja anime nakazuje, by przed wyprowadzeniem szczególnie potężnego ataku (na przykład wykorzystaniem akcji trikowej) bohater wykrzyczał jej nazwę, a następnie zrobił coś bardzo efektownego - wyskoczył na kilka metrów w górę, uderzył z niewiarygodną siłą czy rozbłysnął magiczną energią. Wszystkie efekty specjalne tego rodzaju są jak najbardziej na miejscu i nie musisz usprawiedliwiać ich wysokością swojego Wysportowania czy czarodziejską mocą. Ważne jednak, byś znał proporcje: szczególnie widowiskowe opisy zachowaj na walkę z głównym przeciwnikiem i nie marnuj ich na przypadkową potyczkę z niewiele znaczącymi statystykami.

Przykład: Opis fabularny starcia pojawiającego się w przykładach znajdziesz w Rozdziale 4, „Crystallum: Znanego Wszechświata”. Czytając go pamiętaj, że jest mocno skrócony!



WALKA



Zbroje Rycerzy Kryształowych

Symbolem i znakiem rozpoznawczym Rycerzy Kryształowych nie są bynajmniej ich miecze, lecz ogromne, usiane Kryształami zbroje. Rycerz otrzymuje pancerz, gdy tylko zostanie pasowany - od tej pory nadmetalowa zbroja rozwija się wraz z nim, rosnąc i kształtując się jak każdy przedmiot z nadmetalalu. Dodatkowej mocy dodają jej wprawiane systematycznie Kryształy, których ilość i rozmiar świadczą dobitnie o tym, jak wysokie miejsce w hierarchii zakonnej Rycerz zajmuje.

Wyjściowo, wszystkie pancerze są takie same, różnią się jedynie barwą - z czasem jednak rozwijają się w Zupełnie inny sposób. Pancerze Zakonu Powietrza pozostają lekkie i nie krępują ruchów, by nie utrudniać walki na pokładzie okrętu, należące do Zakonów Ognia i Ziemi rozrastają się natomiast do ogromnych rozmiarów. Zbroje Zakonu Wody zazwyczaj nie posiadają Właściwości pomocnych w boju, przeznaczeniem wywodzących się z niego Rycerzy nie jest bowiem przebywać wśród wrogów, lecz wśród wiernych Kościoła, niosąc im radę i pomoc. -



Schemat ataku

Gdy ktoś atakuje przeciwnika, posłuż się następującym schematem postępowania:

1. Ustal Pulę. Pula, którą atakujący rzuca, równa jest jego Umiejętności walki bronią, jaką się posługuje.

2. Ustal Próg. Jeśli postać atakuje wręcz, Progiem testu jest Ciało. Jeżeli strzela, Progiem jest Umysł.

3. Ustal Efekt Wymagany trafienia. By trafić przeciwnika wyrzucić należy tyle

Efektów, ile wynosi jego Mistrzostwo w walce bronią (minimalnie 1). Postać, która nie ma w rękach oręża broni się za pomocą Walki wręcz. Jeśli nie może lub nie chce się bronić (jest, na przykład, unieruchomiona), EW trafienia spada do 0.

4. Wykonaj test ataku. Wykonaj rzut. Jeśli wyrzucisz więcej lub tyle samo Efektów, niż wynosi EW trafienia przeciwnika, zostaje trafiony.

5. Zadaj obrażenia. Trafiony otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi Efekt Dodatkowy testu trafienia, plus automatyczne Draśnięcia broni. Każde obrażenie zmienia się w Draśnięcie. Jeśli trafiony nosi zbroję, zmniejsza ona automatyczne Draśnięcia broni, ale nie obrażenia wynikające z Efektu Dodatkowego. Draśnięcia zapisuje się na karcie postaci - za każdym razem, kiedy ich ilość przekroczy Próg Ran postaci, dostaje ona Ranę.



Rozdział 18

WALKA DLA ZAAWANSOWANYCH

Manewry bojowe

Kiedy opanujesz już podstawowe reguły walki, zapewne przyjdzie chwila, gdy skusisz się na bardziej wyrafinowane manewry bojowe. Wszystkie poniższe zasady mają charakter propozycji, a ich zadaniem jest uatrakcyjnić, a nie utrudnić przebieg starcia. Stąd przed każdą z nich znajduje się kwadracik, taki sam, jak w zasadach opcjonalnych - jeśli postanowicie używać którejs z nich, zaznaczcie to, by uniknąć wątpliwości podczas samej zabawy.

• Obniżanie Reakcji

W wielu z poniższych reguł mówi się o „obniżeniu Reakcji”. Polega to na tym, że kiedy przychodzi czas deklarowania akcji postaci, której Reakcja zostanie obniżona, mówi, co zamierza zrobić - ale efekt nie zostaje wprowadzony w życie natychmiast, jak w przypadku zwykłych działań, lecz gdy deklarować i działać będą postaci, które wyrzuciły w teście Reakcji wartość równą nowej, zmodyfikowanej Reakcji naszego bohatera. Przykładowo, jeśli postać o Reakcji 4 zadeklaruje akcję, obniżającą jej Reakcję o 2, rezultat tegoż działania zostanie wprowadzony w życie, kiedy podczas Rundy przyjdzie czas działania postaci, które wyrzuciły w teście Reakcji 2 (pierwotne 4 obniżone zostało do 2).

Przykład: Podczas bitwy z Vingancą Marco uzyskał 3 Efekty w teście Reakcji. Gdy przychodzi jego kolej, deklaruje, że przeskakuje na pokład statku przeciwnika i chwytając jego ster. To opóźnia jego Reakcję o 2 — a więc u koła sterowego bohater znajdzie się w chwili, gdy działać będą postaci, które uzyskały 1 Efekt, rzucając za Reakcję.

• Opóźnianie działania

Kiedy przychodzi twoja kolej deklarowania działania, możesz stwierdzić, że bohater czeka. Twoja Reakcja zostaje wówczas obniżona o 1, zachowujesz jednak prawo do zadeklarowania działania na nowej wartości Reakcji. Działanie opóźniać można wielokrotnie, za każdym razem zmniejszając Reakcję o 1 - jeśli jednak na skutek twojej opieszałości spadnie ona do 0, tracisz prawo działania w tej rundzie.

Przykład: Chłopiec okrętowy z Vingancy wyrzucił 4 w teście Reakcji, czai się jednak na wantach do chwili, gdy ktoś znajdzie się pod nim. Zamiast deklarować akcję wraz z pozostałymi posiadaczami 4 Efektów opóźnia ją, zmniejszając liczbę Efektów do 3. Potem obniża ją po raz kolejny, do 2. Wówczas to bowiem tuż pod nim przebiega Marco — i młody pirat deklaruje, że skacze z góry na plecy przeciwnika, którego nie było tu jeszcze na Reakcji 3.

• Ruch podczas walki

Podczas walki postać może bez trudu przemieszczać się na niewielkie odległości - wystarczające, by zaatakować każdą z walczących postaci. Jeśli jednak zamierzasz przebiec większy dystans - na przykład wspiąć się na piętro czy dopaść przyczajonego za łodem skały strzelca - Mistrz Gry może obniżyć twoją Reakcję o 1. Ujemne modyfikatory kumulują się: jeżeli chcesz wbiec na piętro (pierwsza trudność), przebiec cały korytarz (druga trudność) i wyciągnąć z ukrycia maga (trzecia trudność), twoja Reakcja zostanie obniżona o 3. Jeżeli w związku z tym spadnie do 0, nie możesz działać w tej Rundzie, ruch zajął ci bowiem zbyt wiele czasu.

ROZDZIAŁ 18



zadeklarował, że chce przejąć ster okrętu piratów, nastąpiła taka właśnie sytuacja — Mistrz Gry określił, że jego Reakcja spada o 1 za przeskoczenie na pokład wroga (pierwsza trudność) i dalsze 1, by przebyć odległość dzielącą go od steru (druga trudność). Gdy Marco pokonał pierwszą trudność (a więc jego Reakcja obniżona została dopiero o 1), znalazł się na pokładzie statku piratów, pod wantami. Do powtórnego obniżenia nie doszło, z góry spadł bowiem na niego groźny nieprzyjaciel.

• Przygotowanie broni

Jeśli podczas walki postać chce dobyć broni, jej Reakcja zostaje obniżona o 1. Jeżeli postać dobywa jednocześnie dwóch rodzajów oręża, Reakcja obniżona zostaje o 2. Jeśli na skutek przygotowywania broni twoja reakcja miałaby spaść poniżej 0, postać traci prawo do działania w tej Rundzie, kolejną zaczyna za to z dobytym orężem.

Przykład: Podczas walki z poprzedniego Rozdziału Straceniec rozpoczął starcie od wydobycia broni ręcznej – szabli. Jego Reakcja wynosiła 3, kot atakował zatem przeciwnika, jakby jego Reakcja wynosiła 2. Gdyby tego samego manewru próbował Marco, który wyrzucił tylko 1 Efekt w teście Reakcji, jego Reakcja spadłaby do 0. Znaczy to, że nie mógłby zadziałać w tej turze, podczas następnego testu Reakcji miałby jednak broń w dłoniach.

• Zasadzki i atak z zaskoczenia

Jeśli bohaterowie atakują wrogów z zaskoczenia, muszą wykonać test Szpiegostwa z progiem Ciała przeciwstawnym do Spostrzegawczości zaskakiwanych. Jeśli to oni wpadają w pułapkę, wykonują test Spostrzegawczości z Progiem Umysłu przeciwstawnym do Szpiegostwa przyczajonych.

Jeśli wynik testu okaże się korzystny dla atakujących z ukrycia, Reakcja zaskoczonych wynosi w pierwszej turze automatycznie 0. Ponadto, póki nie nadejdzie ich kolej, Efekt Wymagany, by trafić zaatakowanych z zasadzki wynosi 1 (plus modyfikatory wynikające z Zalet).

Przykład: Statek piracki, Vinganca, zaatakował z zaskoczenia kupieckiego Mercadera. Kapitan nieszczęsnej jednostki wykonał test Spostrzegawczości, nie udało mu

WALKA DLA ZAAWANSOWANYCH

się jednak uzyskać tylu Efektów, ile wynosiło Mistrzostwo w Szpiegostwie Sargamora, kapitana Vingancy. W związku z tym Reakcja wszystkich na pokładzie zaatakowanego okrętu wynosiła 0, a Efekt Wymagany, by go trafić tylko 1. Nic dziwnego, że pierwsza salwa piratów poczyniła aż takie spustoszenie.

• Przewaga ustawienia

Czasami zdarza się, że postać znajduje się w pozycji szczególnie korzystnej do ataku lub obrony - na przykład, stoi na schodach wyżej, niż jej przeciwnik, wskoczyła na stół i stamtąd razi przeciwników, czy dzięki mocy Kryształu uniosła się w powietrze. W takiej sytuacji Efekt Wymagany, by ją trafić wzrasta o 1. Ponadto, Efekt Dodatkowy testów przeprowadzanych, by trafić gorzej ustawionych przeciwników wzrasta o 1.

Przykład: Stając na ułamku masztu Mercadera, Lope ustawił się w korzystniejszej pozycji. Dlatego właśnie tak długo bronił się przed piratami - by go trafić, musieli wyrzucić o 1 Efekt więcej, niż gdyby stał z nimi twarzą w twarz. Jemu z kolei łatwiej było razić ich w głowy, stąd Efekt Dodatkowy jego ciosów (a co za tym idzie, obrażenia), wzrastało 1.

• Osłony

Ktoś, kto przypadkiem zaplątał się w miejsce, w którym wre walka lub wojownik, do którego strzela się z broni kryształowej, zachowują się zwykle w bardzo podobny sposób - szukają czegoś, za czym mogliby się skryć. Kiedy postać ukrywa się za czymś - krzesłem, stołem, głazem, drzewem i tak dalej - stosuje się do niej zwyczajne zasady korzystania z tarcz: wielkość osłony przyrównać należy do jednego z typów tarczy i zastosować odpowiednie modyfikatory. Jedyną różnicą jest fakt, że ukryta za osłoną postać, rażąca wrogów z broni strzeleckiej (z wyłączeniem łuków), korzysta wprawdzie z dobrodziejstw tarczy, ale Efekt Wymagany by trafić przeciwnika nie wzrasta.

Przykład: Nim Lope trafił na kikut masztu, skrywał się za skrzynią, strzelając do piratów z pistoletów kryształowych. Skrzynia to ekwiwalent średniej tarczy, więc Efekt Wymagany, by trafić krasnoluda, wzrastał o 2. On sam, jako korzystający z broni strzeleckiej, nie miał żadnych dodatkowych utrudnień. Kiedy jednak pistolety rozładowały się, miał do wyboru albo walczyć z ukrycia mieczem i wciąż korzystać z osłony, samemu jednak podnosić Efekt Wymagany, by trafić piratów o 2, lub wychynąć z za niej i zmagać się na normalnych warunkach.



Niepokonana

Etain Mac Nuala od lat służy Zakonowi Ognia - najpierw dokonała niezliczonej ilości męźnych czynów, porem zaś osiadła w Ynys Witrin, kształcąc coraz to nowe uczennice. Wszystkie jej wychowanki słyną ze swych umiejętności bojowych, a sama Etain obdarzona jest przydomkiem „Niepokonana”, wiadomo bowiem, że nigdy nie przegrała walki, nawet ćwiczebnej.

Mimo upływu lat, Niepokonana przyjmuje coraz to nowe uczennice, osobiście wybierając te dziewczynki, które wykazują największy talent bojowy. I choć wyszkolone przez nią paladonny nigdy jeszcze nie przyniosły hańby swojej mistrzyni, na twarzy Etain Mac Nuala wciąż widnieje pojedynczy tatuaż, symbol niewypełnionego zobowiązania. Niepokonana nie może odejść ze służby i spędzić reszty życia w pustelni, choć bardzo tego pragnie, póki zamię nie zniknie. Dokładna treść zobowiązania jest od lat przedmiotem spekulacji członkiń Zakonu Żeńskiego, a sama Niepokonana nikomu nie wyjawia swojego sekretu.



Umarłe statki

Gdy Kryształ zasilający statek zostanie uszkodzony, żaglowiec zaczyna dryfować w Przestrzeni, powoli spadając w stronę najbliższego ciała niebieskiego. Niekiedy zdarza się, jednak, że taki okręt trafia w miejsce, w którym nic go nie przyciąga i zaczyna samodzielnie dryfować, niosąc przez Przestrzeń umarłych marynarzy i wszystkie tajemnice, zamknięte w ładowniach. Niekiedy wraki stają się legowiskiem międzygwiazdnych potworów, z czasem obrastają też wszelkim drobiazgiem, tracąc stopniowo podobieństwo do statku. Zabobonni marynarze wystrzegają się martwych statków jak ognia, twierdząc, że przynoszą pecha, wraki ożywiają jednak wyobraźnię niezliczonych łowców skarbów. Prawdopodobnie one dały też początek krasnoludzkiej legendzie o El Fantasma, okręcie — widmie, który żegluguje przez przestrzeń, mustrując załogę duchów. Mówi ona, że kto ujrzy upiorny statek, nigdy już nie zobaczy ojczystego portu.

• Uniki

Choć zasady zakładają, że podczas walki bohater broni się w dostępny mu sposób, może dodatkowo skoncentrować się na defensywie kosztem ataku. Każda postać, która w danej Rundzie nie wykonała jeszcze akcji może w dowolnym momencie zadeklarować unik — jeśli robi to, kiedy ktoś ją atakuje, musi deklaratę taką złożyć, zanim atakujący wykona rzut.

Gdy gracz zadeklaruje unik, decyduje, o ile wzrośnie Efekt Wymagany, by trafić jego postać — niestety, o tę samą wartość wzrosną również Efekty Wymagane wszystkich wykonywanych przez nią w tej Rundzie testów fizycznych. Maksymalna wartość, o jaką możesz zwiększyć Efekt Wymagany trafienia cię równa jest twojemu Mistrzostwu w Wysportowaniu.

Uniki wykonujesz do końca Rundy, działają więc przeciwko wszystkim wymierzonym w ciebie atakom i podnoszą Efekty Wymagane wszystkich testów fizycznych, które w tym czasie wykonujesz. Nie możesz ich w żaden sposób przerwać.

Postać, która wykonała w danej Rundzie swoją akcję nie może zgłaszać, że unika, ostatnim więc momentem, kiedy wolno ci to zadeklarować, jest chwila, w której określasz jaką akcję chcesz wykonać. Pamiętaj, że nawet jeśli zgłaszasz unik dopiero podczas swojej Reakcji, twoja akcja będzie już obciążona wynikającym z niego modyfikatorem Efektu Wymagane testów fizycznych.

Przykład: Walczący z piratami Lope uzyskał wprawdzie najwyższy wynik w teście Reakcji, ma jednak świadomość, że zostanie zaatakowany przez kilku przeciwników. Dlatego decyduje się na wykonywanie uników — na swojej Reakcji określa, że Efekt Wymagany, by go trafić wzrośnie o 2 (Mistrzostwo w Wysportowaniu krasnoluda wynosi właśnie 2, nie może więc wybrać wyższej wartości), a więc jednocześnie zwiększa Efekt Wymagany swoich testów fizycznych o 2. Modyfikatory będą obowiązywały do końca tury, choćby i Lope chciał z nich zrezygnować. Gdyby Krasnolud nie zdecydował się na uniki podczas swojej Reakcji, nie mógłby zgłosić ich później.

• Walka dwiema broniąmi

Bywają bohaterowie, którzy niezachwianie wierzą, że skoro dano im dwie ręce, powinni posługiwać się jednocześnie dwiema sztukami oręża. Kiedy postać staje do walki uzbrojona w ten sposób, wykonuje tylko jeden test ataku, a pula, którą rzuca, zmniejsza się o tyle kości, ile automatycznych Draśnień zadaje cięższa z broni, którymi się posługuje (a więc jedną, jeśli walczy dwoma sztyletami, dwie, jeżeli jedna z broni jest bronią ręczną lub trzy, jeśli jedna broń jest ciężka). Aby posługiwać się bronią dwuręczną w jednej ręce, postać musi mieć Ciało na poziomie przynajmniej 7. Bronią drzewcową nie można posługiwać się jedną ręką, a więc nie można łączyć jej z innym orężem. Jeśli postać posługuje się dwoma różnymi rodzajami broni, rzucając za atak testuje niższą z Umiejętności walki, przypisanych do tych rodzajów broni.

WALKA DLA ZAAWANSOWANYCH

Jeżeli atak się powiedzie, do uzyskanych Efektów dodatkowych dolicza się sumę automatycznych Draśnięć, zadawanych przez obydwie bronie. Ewentualna zbroja modyfikuje właśnie tę sumę, a nie automatyczne obrażenia zadawane przez każdą broń z osobna.

Kiedy uzbrojona w dwie sztuki oręża postać broni się, Efekt Wymagany by ją trafić wylicza się na podstawie niższej Umiejętności walki plus 1, ze względu na większą szansę sparowania ciosu.

Broni strzeleckich nie można łączyć - jedynym wyjątkiem są pistolety kryształowe. Nawet tych nie można używać jednak równocześnie z bronią białą.

Przykład: Tahir ibn Abbas walczy z Baetanem Mac Cernachem, posługując się szablą i kindżałem. Jego Umiejętność walki Bronią ręczną wynosi 4, a Bronią lekką 5. Kiedy Astończyk atakuje, wykonuje rzut Pułą równą 4 (niższa z Umiejętności walki), zmniejszoną o 2 (automatyczne Draśnięcia szabli, cięższej z broni) — rzuca więc tylko dwiema kostkami. Jeśli trafi, zada w dodatku do wyniku testu 3 automatyczne Draśnięcia (2 automatyczne Draśnięcia szabli + 1 automatyczne Draśnięcie kindżału). Średnia zbroja Baetana zmniejsza liczbę automatycznych Draśnięć do 1 (3 Draśnięcia — 2 ze zbroi) — gdyby jednak Tahir atakował każdą z tych broni z osobna, żadna nie zadałaby Rycerzowi automatycznych Draśnięć (zbroja zredukowałaby i 1 Draśnięcie kindżału, i 2 szabli).

Kiedy Tahir broni się, Efekt Wymagany by go trafić wynosi 3 (2 z Mistrzostwa niższej umiejętności + 1 za drugą broń).

• Rzucanie nożami

Rzucanie nożami jest tyleż skutecznym, co widowiskowym sposobem poważnego uszkodzenia przeciwnika. Dlaczego jednak ograniczać się do cisnięcia pojedynczym ostrzem, skoro bogowie dali istotom rozumnym po dziesięć palców? Postać może w ramach jednej akcji cisnąć aż sześcioma nożami - za drugi nóż, którym rzuca, Efekt Wymagany, by trafić wzrasta o 1, a potem o dalsze 1 za kolejne dwa noże (czyli rzucający czterema nożami musi osiągnąć Efekt Wymagany zwiększony o 2, a sześcioma - o 3).

Jeśli noże trafią, do wyrzuconych obrażeń dolicz sumę automatycznych Draśnięć, które zadają wszystkie

wyrzucone pociski (która równa się liczbie noży - jako broń lekka każdy z nich zadaje 1 automatyczne Draśnięcie). Ewentualna zbroja modyfikuje właśnie tę sumę, a nie automatyczne obrażenia zadawane przez każdy nóż z osobna.

Nie można trafić tylko częścią noży - cel zostaje ranny albo wszystkimi pociskami, albo żadnym. Nożami można rzucić na tyle metrów, ile wynosi Ciała rzucającego.

Przykład: Estedvo, krasnoludzki pirat, rzuca nożami. Ponieważ jest w tym dobry, a Efekt Wymagany, by trafić przeciwnika wynosi tylko 1, decyduje się cisnąć aż sześcioma pociskami. Podnosi w związku z tym Efekt Wymagany do 4 (do 2 za drugi nóż, do 3 za trzeci i czwarty, do 4 za piąty i szósty). Mimo to udaje mu się razić wroga i prócz normalnych obrażeń zadaje aż sześć automatycznych Draśnięć (po jednym za nóż). A że nieprzyjaciel miał średnią zbroję, ilość tychże spada do 4 (średnia zbroja chroni przed dwoma automatycznymi Draśnięciami) — choć gdyby rzucał każdym nożem osobno, przeciwnik nie dostałby ani jednego automatycznego Draśnięcia.

• Wielu na jednego

Wojownik, którego dopadło kilku przeciwników, jest w poważnych opałach - znacznie trudniej jest mu obronić się przed gradem ciosów. Dlatego właśnie za



ROZDZIAŁ 18

każdą dodatkową istotę, atakującą jeden cel, Efekt Wymagany, by go trafić spada o 1 (czyli, jeśli jednego bohatera atakuje trzech nieprzyjaciół, by go trafić, muszą uzyskać Efekt Wymagany mniejszy o 2, a jeśli czterech - o 3). Efekt Wymagany trafienia obniżają wyłącznie kolejni napastnicy, zaangażowani w walkę wręcz - wielu strzelców, mierzących do tego samego celu, nie zmienia trudności trafienia go.

Istotę wielkości przedstawiciela rasy rozumnej może zaatakować jednocześnie do czterech przeciwników - jeśli jest ich więcej, przeszkadzają sobie nawzajem tak bardzo, że nie są w stanie wszyscy zaatakować w jednej Rundzie. Z potworami i zwierzętami przerażającymi rasy rozumne walczyć może równocześnie odpowiednio więcej osób.

Pamiętaj, że Efekt Wymagany trafienia przeciwnika wynosi minimalnie 1 - nawet, gdy atakuje go wielu przeciwników, nie może spaść do 0.

Przykład: Broniącego się w oazie Rycerza Kryształowego dopadło aż trzech Astończyków. Efekt Wymagany, by trafić tak wprawnego wojownika wynosi w normalnych okolicznościach 3, każdy przeciwnik poza pierwszym (czyli w tym wypadku, dwóch) obniża jednak tę wartość o 1. Póki wszyscy trzej Ka-Dis atakują Rycerza, Efekt Wymagany dla nich, by go sięgnąć, wynosi tylko 1.

• Strzelanie do związanych walką

Strzelanie do osoby, która walczy właśnie wręcz, jest co najmniej utrudnione — pozostaje ona w ciągłym ruchu, a przeciwnik może w każdej chwili ją zastąpić. Dlatego Efekt Wymagany, by trafić kogoś takiego z broni strzeleckiej wzrasta o 1 za każdego przeciwnika, z którym się zmagają.

Przykład: Lope, wychyliwszy się przez reling Alawastra, usiłuje trafić z pistoletu kryształowego Khojina, poje-dynkującego się z Marco. W normalnych warunkach wystarczyłoby, aby krasnolud uzyskał Efekt Wymagany 2 (Mistrzostwo Barbarzyńcy w Broni drzewcowej, którą się posługuje) — ponieważ jednak walczy z jednym przeciwnikiem, Efekt Wymagany wzrasta do 3. Gdyby Khojin zmagał się z trzema osobami jednocześnie, Efekt Wymagany, by sięgnąć go z pistoletu, wyniósłby 5 (2 + 3 za przeciwników).

• Trafianie przypadkowych osób

Jeżeli bohater oddał strzał do istoty związanej walką wręcz i chybił, może się zdarzyć, że trafi któregoś z przeciwników swojego celu. By tego uniknąć, musi wykonać test Broni strzeleckiej z Progiem Szczęścia - Efekt Wymagany to liczba osób, które walczą z pierwotnym celem strzału. Jeśli rzut się nie powiedzie, trafiony zostaje wyznaczony losowo przeciwnik osoby, do której strzelano.



Zwierzęta wierzchowe

Na większości Światów Znanego Wszechświata żyją zwierzęta dość duże, by ich dosiadać - oraz istoty, którym ten pomysł przyszedł do głowy. Jako pierwsze sztukę jazdy wierzchem opanowały prawdopodobnie Pospolite Elfy, dosiadając jednorogich stworzeń, które w języku ich Lodowych pobratymców nazywają się monokyrosami. Zwierzęta te mają bujne grzywy, a ich ciało pokrywają delikatne, połyskliwe łuski. Poruszają się z gracją i ogromną szybkością, pewnie stąpając po stromych graniach Alexandreonu, a gdy biegają po lodzie, ich ostre kopyta krzeszą iskry. Na podobnych, choć znacznie potężniejszych zwierzętach, jeżdżą Rycerze Kryształowi - wywodzące się z Cardhuelu zwierzęta, zwane capall, posiadają na czole zakrzywioną płytkę, przypominającą róg - poza tym całe pokryte są kostnym pancerzem i niekiedy potrafią sprawić, że wokół ich pęcin pojawiają się błękitne płomienie — legendy mówią nawet o capallach zionących ogniem.

WALKA DLA ZAAWANSOWANYCH

Przykład: Gdyby Lope chybił Khojina, zaistniałaby szansa, że trafi Marco. Aby tego uniknąć, musiałby rzucić za Broń strzelecką z Progiem Szczęścia i Efektem Wymaganym 1 (właściwy cel związany jest walką z jedną osobą). Gdyby Barbarzyńca walczył z trzema przeciwnikami, Efekt Wymagany od Lopego, by nie trafić przypadkowo żadnego z nich wyniósłby 3.

• Celowanie

Jeśli osoba uzbrojona w broń strzelecką ma dość czasu, może bardzo dokładnie z niej wymierzyć, by zwiększyć pewność, że strzał zada możliwie duże obrażenia. Jeśli bohater celuje, obniża swoją Reakcję o wybraną wartość, podnosząc o tyle samo Efekt Dodatkowy strzału. Reakcji nie można obniżyć o więcej, niż wynosi Mistrzostwo w Broni strzeleckiej celującego. Jeśli Reakcja mierzącego z broni strzeleckiej spadnie do 0, traci on prawo działania w rej Rundzie. W następnej Rundzie nagromadzony Efekt Dodatkowy przepada.

Przykład: Ponieważ Lopemu zależy na bardzo celnym strzale, a osiągnął wysoki wynik w teście Reakcji (aż 4). Wie, że Khojin nie uderzy wcześniej, niż na Reakcji 1, decyduje się zatem obniżyć swoją Reakcję o 2 (więcej i tak by nie mógł — jego Mistrzostwo w Broni strzeleckiej wynosi 2), by w tym czasie celować. Wprawdzie wystrzeli dopiero na Reakcji 2, jeśli jednak trafi, Efekt Dodatkowy strzału wzrośnie o 2 właśnie.

• Wymiana magazynków

Gdy w broni kryształowej wyczerpuje się Kryształ, a bohater ma przy sobie naładowany klejnot na zmianę, najpewniej zechce go zainstalować. Zmiana Kryształów, zasilających pistolet lub karabin trwa całą Rundę (bohater nie może w niej zaatakować) i wymaga testu MeKaniki z Progiem Umysłu i Efektem Wymaganym 1. EW wzrasta do 2, jeśli bohater kryć się musi przed ostrzałem i aż do 4, jeżeli jest w tym czasie atakowany wręcz.

• Walka a jazda wierzchem

Jeśli bohater dosiadający wierzchowca wda się w walkę, pamiętać musi, że maksymalna wielkość Pulii kości, którą rzucił będzie w testach ataku, nie może przekroczyć wartości jego Postępowania ze zwierzętami. Jeśli używana właśnie Umiejętność walki jest wyższa,

niż Postępowanie ze zwierzętami jeźdźca, nadwyżka kości przepada. Ponadto, osoba dosiadająca rumaka broni się za pomocą Postępowania ze zwierzętami, zamiast umiejętności walki, i to ono ogranicza maksymalną wartość uników, które jadący wierzchem może wykonywać.

Przykład: Straceniec wskakuje na wierzchowego jaszczura i rusza galopem w stronę przeciwnika. Jego Umiejętność w Broni ręcznej to 4, Postępowanie ze zwierzętami wynosi jednak tylko 3. Kiedy zaatakuje, rzucać będzie tylko trzema kostkami, a kiedy ktoś spróbuje go trafić, Efekt Wymagany tego testu wynosił będzie 1 (Mistrzostwo Stracenia w Postępowaniu ze zwierzętami).

Z drugiej strony, jeśli jeździec atakuje pieszego, Efekt Wymagany, by go trafić, zmniejszony zostaje o 1.

Przykład: Szczęśliwie, wróg kota stoi twardo na ziemi. Choć jego Mistrzostwo w walce bronią to 2, Efekt Wymagany od Stracenia, by go trafić, wynosi tylko 1 (Mistrzostwo w walce — 1).

Atakujący bohatera dosiadającego wierzchowca mogą zdecydować, że godzą w rumaka, a nie w jeźdźcę. Zwierzę broni się przy pomocy Postępowania ze zwierzętami jeźdźca.

Przykład: Gdyby nikczemny wróg spróbował ugodzić wierzchowca Astończyka, test ataku miałby Efekt Wymagany 1 — tyle, ile wynosi Mistrzostwo w Postępowaniu ze zwierzętami Stracenia.

• Redukowanie obrażeń

Nie każdy atak zakończyć się musi poważnym zranieniem przeciwnika - czasem wystarczy, że się go trafi, a walczący wcale nie mają zamiaru wyrządzać sobie krzywdy. Przed wykonaniem rzutu za atak bohater może zadeklarować, że uderza tak, by nie zranić. Efekt Wymagany trafienia przeciwnika wzrasta wprawdzie wówczas o 1, jednak po wykonaniu rzutu postać sama decyduje, ile spośród zadanych obrażeń zamieni się w Draśnięcia - jeśli stwierdzi, że nie zadaje ich wcale, znaczy, że powstrzymała ostrze na milimetry od skóry oponenta.

Przykład: Straceniec chce wziąć wroga żywcem. Decyduje więc podnieść Efekt Wymagany trafienia z 1 do 2. Trafia i uzyskuje aż cztery Efekty Dodatkowe, decyduje

ROZDZIAŁ 18



jednak, że przeciwnik nie otrzyma ani jednego Draśnięcia — czubek szabli Astończyka zatrzymuje się przy jego gardle, nacinając tylko skórę i upuszczając jedną kropelkę krwi. W normalnych okolicznościach przeciwnik otrzymałby aż sześć Draśnięć (4 za Efekt Dodatkowy i 2 za szablę Astończyka).

• Odrzucanie

Powszechnie wiadomym jest, że gdy mocno trafić przeciwnika, ten zostaje wyrzucony w powietrze i rozbija się o najbliższą przeszkodę. Prawda ta odnosi się również do uniwersum „Crystalicum” - jeśli ktoś otrzyma na skutek jednego ciosu ryle Draśnięć, ile wynosi jego Ciało (lub więcej), zostaje odrzucony na ilość metrów równą Ciału przeciwnika. Jeśli po drodze trafi na element scenografii - ścianę, drzewo, skałę czy coś w tym rodzaju — efektownie w niego uderza i osuwa się na ziemię. Efekt ren nie powoduje dodatkowych Draśnięć i ma wymiar wyłącznie fabularny. Mechanicznym rezultatem odrzucenia jest to, że Reakcja odrzuconej postaci spada do 0 (o ile nie wykonywała jeszcze akcji w tej Rundzie). Ponadto, w następnej Rundzie — na skutek oszołomienia - wykonuje test Reakcji, rzucając Pulą kości zmniejszoną o 1.

Przykład: Lodowy Elf z sąsiedniego rozdziału zadał Straceńcowi aż dziesięć Draśnięć jednym ciosem. Ta ilość znacznie przekracza Ciało kota (4), zostaje więc odrzucony na tyle metrów, ile wynosi Ciało Elfa (czyli 4). Ponieważ pomieszczenie, w którym toczy się starcie, nie mierzy aż czterech metrów, Ka-Dis uderza o ścianę i osuwa się po niej dramatycznie — w tym czasie jego Reakcja spada do 0. W następnej turze Astończyk rzuci za Reakcję nie trzema, lecz dwiema kośćmi.

• Pomoc medyczna

Wiadomo, że najlepszym lekarzem jest czas, niekiedy warto jednak, by ranę obejrzał ktoś, kto naprawdę zna się na medycynie. By medyk mógł pomóc poszkodowanemu bohaterowi, ten musi mieć przynajmniej jedną Ranę - nawet najlepszy doktor nie potrafi przyspieszyć czasu gojenia Draśnięć. Jeśli pacjent spełnia ten warunek, lekarz wykonuje test Medycyny z progiem Umysłu, gdzie Efektem Wymaganiem jest ilość Ran, które otrzymał bohater. Samo powodzenie w teście nie przynosi jeszcze rezultatu - dopiero za każdy Efekt Dodatkowy, jaki medyk uzyskał, ranny

WALKA DLA ZAAWANSOWANYCH

może odpisać sobie natychmiast jedno Draśnięcie. Pomoc taka ma charakter jednorazowy i nim bohater ponownie będzie mógł z niej skorzystać, musi otrzymać kolejną Ranę.

Przykład: Straceniec odniósł w potyczce z Lodowym Elfem aż pięć Ran. Kiedy dostaje się w ręce lekarza, ten stara się je opatrzyć - Efekt Wymagany testu Medycyny, który wykonuje, wynosi jednak aż 5. Na szczęście nad kotem wciąż czuwa szczęście — doktor uzyskuje aż siedem Efektów. Dzięki temu, skoro Efekt Dodatkowy wynosi 2, Straceniec odzyskuje natychmiast 2 Draśnięcia. Niewiele, ale zawsze coś.

Jeżeli test się nie powiedzie, pacjent otrzymuje natychmiast jedno Draśnięcie. Jeżeli spowodowało ono kolejną Ranę, medyk nie może się nią zająć - choć można zawezwać kolejnego doktora, by ją opatrzył.

• Opieka medyczna

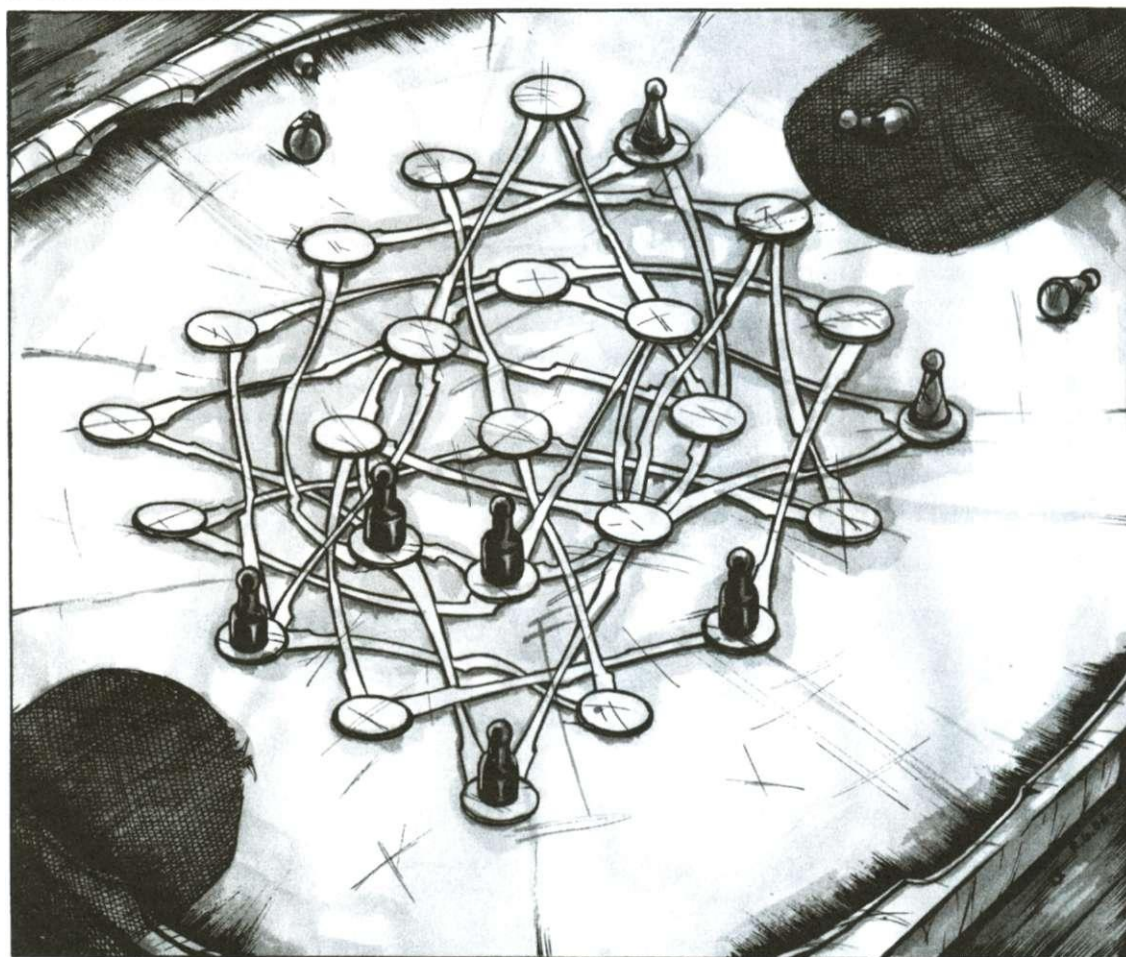
Zszywanie ran to jedno, a troskliwa opieka kompetentnego lekarza to drugie. Medyk może zająć się rannym na poważnie i odwiedzać go regularnie co sześć godzin, by sprawdzić, jak się miewa, podać mu leki i zmienić opatrunki. Jeśli się na to decyduje, wykonuje test Medycyny z Progiem Umysłu - Efekt

Wymagany równy jest warunkom, w jakich pacjent przebywa (patrz „Rekonwalescencja” w poprzednim Rozdziale). Każdy Efekt Dodatkowy tego testu obniża Efekt Wymagany testów zdrowienia o 1, jakby warunki nagle się poprawiły. Minimalna wartość Efektu Wymaganego testu zdrowienia wynosi 0.

Test taki wykonuje się tylko raz, na początku kuracji, by jednak jego wynik pozostawał w mocy, doktor musi odwiedzać pacjenta regularnie co około sześć godzin. Jeśli zaniedba tego obowiązku, Efekt Wymagany testu zdrowienia wraca do pierwotnej wartości. Testu opieki medycznej nie można powtarzać, póki pacjent nie wyląduje znowu w łóżku, z nowymi ranami.

Przykład: Straceniec nie potrzebuje opieki medycznej — odpoczywa w bardzo dobrych warunkach. Gdyby jednak okazały się mniej cieplarniane i Efekt Wymagany testów zdrowienia wynosiłby 3, dobry doktor mógłby roztoczyć nad nim opiekę. W tym celu musiałby najpierw wykonać test Medycyny z progiem Umysłu i Efektem Wymaganym 3. Gdyby wyrzucił znowu siedem Efektów, osiągając tym samym Efekt Dodatkowy 4 (7-3), a następnie odwiedzał pacjenta co sześć godzin, Straceniec wykonywałby testy zdrowienia z Efektem Wymaganym 0 (minimalnym), zamiast pierwotnych 3





Rozdział 19

POJEDYNKI

Nieodłącznym elementem konwencji mangi i anime są pojedynki bohaterów, którzy mierzą się w turniejach sprytu, umiejętności, wysportowania i tak dalej. Wprawdzie zasady walki masz już za sobą, wiesz więc, co robić, kiedy dwóch przeciwników staje naprzeciwko siebie z dobytą bronią, pora jednak dowiedzieć się, jak rozegrać partię widów, od której zależą losy całego królestwa, lub wystartować w wyścigu o wysokie stawki. Pamiętaj, że poniższe reguły nie dotyczą zbrojnych starć - jeśli pojedynek jest konfrontacją na śmierć i życie, zastosuj normalne zasady walki.

Co to jest pojedynek

Jak już powiedziano, pojedynek to w języku mehaniki „Crystalicum” każde zmaganie, którego wyni-

kiem jest zwycięstwo lub porażka, a które nie jest przy tym walką. Do pojedynku staje zawsze dwóch zawodników. A że rzecz może mieć rozmaity charakter, na początku ustalić musisz, jakiej sfery pojedynek dotyczy, a więc przy pomocy której Cechy będziecie się zmagać.

Pojedynek z wykorzystaniem **Ciała** to każdego rodzaju zawody sportowe: zapasy, wyścig, siłowanie na rękę czy wspinaczka na czas, lecz również turniej tańca lub rywalizacja w ilości wypitego alkoholu.

Pojedynek toczony przy użyciu **Umysłu** będzie zmaganiem intelektualnym, a więc partią widów lub innej gry, turniejem pamięci, pojedyńkiem na zagadki lub konkursem ortograficznym.

Walka i pojedynek

Szczerze zachęcamy, by starcie zbrojne dwóch osób rozgrywać przy pomocy zasad walki, jeśli jednak chcesz posłużyć się regułami pojedynku, pamiętać musisz o dwóch kwestiach:

Po pierwsze, podczas pojedynku trików, które normalnie stosuje się podczas walki, możesz używać wyłącznie podczas starcia. Zwróć też uwagę, że niektóre z nich nie znajdują zastosowania podczas tego rodzaju zmagania.

Po drugie, gdy Ciało któregoś z walczących spadnie do 0, musi on wykonać Test Przetrwania o Efekcie Wymaganim 3. Jeśli mu się uda, pada nieprzytomny - jeżeli nie zdoła osiągnąć wystarczającej liczby efektów, zostaje zabity.

Przebieg pojedynku

Pojedynki przy pomocy **Ducha** rozgrywa się, gdy w grę wchodzi siła woli, odwaga lub charyzma uczestników, a więc gdy wzajemnie próbują się rozśmieszyć, a ren który roześmieje się jako pierwszy, przegrywa, kiedy zjadają na przemian obrzydliwe larwy lub toczą improwizowany bój poetycki o względy publiczności. Pojedynek na Ducha jest też rozprawa sądowa, a jeśli nie używanie zasad walki socjalnej, również debata polityków albo dyskusja nad kształtem traktatu pokojowego.

Pojedynek na **Szczęście** to najradsza chyba forma zmagania, którą stosuje się, kiedy w grę wchodzi wyłącznie fart, a więc gry pojedynkujący się grają w grę losową lub obstawili w wyścigu różnych zawodników. Jak widać, nie każdy pojedynek musi mieć formę bezpośredniego zmagania - ważnym jest natomiast, by był rywalizacją, która zakończyć się może sukcesem lub porażką.

Pojedynek dzieli się na Rundy, rak jak walka, każda z nich natomiast, na dwie Fazy: ustalenie przewagi oraz starcie.

Faza ustalania przewagi pozwala określić, która z walczących stron jest w tej Rundzie pojedynku górą. To od niej właśnie cała rzecz się zaczyna, potem zaś wraca się do niej, kiedy bohater, który do tej pory miał przewagę, może ją stracić. Ustalenie przewagi przypomina nieco test Reakcji podczas walki, obydwa zaangażowani wykonują bowiem test Cechy o Efekcie Wymagany 0 i ren z nich, który osiągnie większy Efekt Dodatkowy, górować będzie nad przeciwnikiem. To, którą Cechę się testuje, zależy od rodzaju pojedynku, według następującego wzoru:

W pojedynkach fizycznych, wykorzystujących Ciało zmagający się testują Ciało z Progiem Umysłu.

W pojedynkach toczonych przy użyciu Umysłu przewagę określa się przy pomocy testu Umysłu z Progiem Ducha.

W pojedynkach wykorzystujących Ducha testuje się w tym celu Ducha z Progiem Umysłu.

W pojedynkach opartych o **Szczęście** wreszcie testuje się aktualne **Szczęście**.

Jak już wspomniano, Efekt Wymagany testu wynosi 0. Strona, która osiągnęła wyższy Efekt Dodatkowy, zdobywa przewagę - od tej pory, do chwili, kiedy ją utraci, jest w ofensywie. Przegrany zmuszony jest do defensywy. W wypadku remisu test zostaje powtórzony.

Przykład: Marco di Mirandeo i król Starsu siadają do partii widów. Pochyliwszy się nad planszą, ustalają przewagę - jako, że jest to pojedynek na Umysł, rzucają pułką kości równą Umysłowi z Progiem Ducha i Efektem Wymagany 0. Umysł Marco wynosi 4, a Duch 5. Król odznacza się Umysłem 6 i Duchem 4. Dyplomata wyrzuca 2, 3, 5, 7 — trzy Efekty Dodatkowe. Król uzyskuje 2, 2, 5, 5, 7 i 8, czyli dwa Efekty Dodatkowe. Marco zyskuje zatem przewagę.





Turnieje mechów

Mechy to coś pomiędzy gnomimi golemami, a ogromnymi zbrojami - te liczące po kilkanaście metrów wysokości, wykonane z całości z nadmetalnej figury wojowników ożywają, gdy wewnątrz znajdzie się pilot, i zaczynają poruszać tak, jak im nakazuje. Wynaleziono je w Mieście Gnomów, w ramach poszukiwań broni ostatecznej, okazało się jednak, że giganci są zbyt powolni i kosztowni, by stanowić poważną siłę na polu bitwy. Projekt nie popadł jednak w zapomnienie za sprawą ekscentrycznych bogaczy z Dziewięciu Miast, wiecznie rywalizujących w ekstrawagancjach. Wkrótce Miasto Gnomów zaczęło produkować mechy na indywidualne zamówienie, a ekstrawagancy arystokracji jęli organizować turnieje, podczas których olbrzymy walczą na specjalnej arenie. Od tamtej pory walki mechów stały się jednym z ulubionych sportów Dziewięciu Miast, a ich piloci zyskali sławę i uznanie, porównywalne wyłącznie z kultem, którym otacza się tu słynnych kondotierów.

Gdy przewaga zostaje określona, rozpoczyna się starcie. Jako pierwszy test Umiejętności, przy pomocy której toczą się zmagania (a więc Wysportowania, jeśli bohaterowie się siłują, Strategii, kiedy grają w Vidy i tak dalej) wykonuje bohater, będący w ofensywie. Test przeprowadza się z Progiem Cechy, wykorzystywanej w pojedynku, a Efekt Wymagany wynosi 0. Następnie przychodzi czas na postać będącą w defensywie. Wykonuje ona analogiczny test Umiejętności, z tym samym Progiem i Efektem Wymagany równym 0.

Po przeprowadzeniu obydwu testów porównuje się ich Efekt Dodatkowy. Jeśli wyższy wynik osiągnęła strona będąca w ofensywie, broniący się otrzymuje obrażenia i rozpoczyna się kolejna Runda, w której rozpoczyna się od razu od starcia — atakujący utrzymuje przewagę i wciąż jest w ofensywie. W wypadku remisu nikt nie otrzymuje obrażeń, a następna Runda rozpoczyna

się od razu od starcia — bohater będący w ofensywie zachowuje ten status. Jeżeli wreszcie wyższy wynik uzyska strona będąca w defensywie, następna Runda zaczyna się od ustalenia przewagi, a Efekt Dodatkowy testu przewagi strony, która do tej pory się broniła, zostaje zwiększony o tyle punktów, o ile pobił przeciwnika podczas ostatniego starcia.

Przykład: Podczas kolejnych starć grający testować będą Strategię z progiem Umysłu i Efektem Wymagany 0. W pierwszej turze Marco (posiadający przewagę) wyrzuca dwa Efekty, a król jeden, co oznacza że władca otrzymuje jedno obrażenie (o którym za chwilę). Ponieważ starcie zwyciężył gracz mający przewagę, przechodzą od razu do kolejnego starcia. Tym razem zarówno Marco, jak król zdobywają po dwa Efekty - remis oznacza, że nikt nie dostaje obrażeń, a dyplomata zachowuje przewagę. Rozpoczyna się trzecie starcie, w którym Marco nie uzyskuje ani jednego Efektu, król natomiast -



Kolejny pojedynek?

- Bohater może czasem znaleźć się w sytuacji, w której zmuszony jest wziąć udział w kolejnym pojedynku, nie ochłonawszy dobrze po poprzednim - tak dzieje się na przykład podczas zawodów rozgrywanych w serii meczów lub gdy oponent bardzo pragnie rewanżu. Jeśli tak się stanie, Progi testów bohatera, który wygrał poprzednie zmagania zmniejszają się o 1, postaci zaś, która pojedynek przegrała, o 2.



Przewaga

- W niektórych starciach jedna ze stron ma ewidentną przewagę - lepiej się ustawiła, jest wyspana i przygotowana psychicznie czy jej przeciwnik musi grać pod słońce. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, Mistrz Gry może podnieść Efekty Wymagane wszystkich testów strony, której szanse w związku z tym spadają, o 1 za każdy czynnik, zwiększający przewagę rywala. Pamiętaj przy tym, że wysokiej klasy sprzęt nie zapewnia przewagi tego rodzaju, zwiększa za to Efekt Dodatkowy stosownych testów, zgodnie z normalnymi zasadami.

Przykład: Następnego ranka gracze spotykają się znowu król jest wyspany i w dobrym nastroju, Marco natomiast przez całą noc nie zmrzążył oka. Dobre samopoczucie władcy to czynnik zmniejszający szanse dyplomaty - więc Efekty Wymagane testów w uzyskania przewagi oraz starcia, przeprowadzanych przez Marco podczas tej partii wynosić będą nie 0, a 1.

aż cztery. Ponieważ gracz posiadający przewagę starcie przegrał, następna Runda rozpocznie się od ustalenia przewagi - król doda do liczby Efektów Dodatkowych, które uzyska w przeprowadzanym w tym celu teście 4, o tyle bowiem pobił Marco w ostatnim starciu (4 Efekty króla - 0 Efektów Marco).

Obrażenia

Jeśli strona ofensywna uzyskała podczas starcia wyższy Efekt Dodatkowy, broniący się otrzymuje obrażenia. Odejmij od Cechy, której używa w pojedynku, tyle poziomów, ile wynosiła przewaga atakującego w starciu. Rany podczas pojedynku mają charakter umowny i reprezentują wzrastającą przewagę postaci biorącej górę oraz stres i zmęczenie pokonywanego.

W kolejnych Rundach pojedynku zraniony w ten sposób posługiwał się będzie zmniejszoną wartością Cechy, a gdy statystyka któregoś z walczących zostanie zmniejszona do 0, zostaje on pokonany i pojedynek się kończy. Cecha wraca do normalnego poziomu po chwili odpoczynku.

Przykład: Król Starsu bez trudu przejmuję przewagę. W kolejnej turze to on pierwszy wykonuje test — i uzyskuje 3 Efekty, a Marco tylko 1. Ponieważ zwyciężył gracz ofensywny, będący w defensywie - czyli nieszczęsny dyplomata — otrzymuje 2 obrażenia (3 Efekty króla - 1 Efekt Marco). Jego Umysł zmniejsza się tymczasowo o 2. W kolejnym starciu władca wyrzuca 4 Efekty, Marco tylko 2, co jest niezłym wynikiem, zważywszy, że jego Umysł (a więc Próg testu) wynosi teraz tylko 2 (zmniejszona wartość Umysłu). To jednak nie wystarczy



Doping

- Jeśli pojedynek ma charakter zawodów, obydwie strony mogą mieć swoich zwolenników, którzy dopingują i zagrzewają do walki. Ten z walczących, który dysponuje większą grupą kibiców rzuca we wszystkich testach dodatkową kością.



Pojedynek Czarnoksiężnika i Mistrza Zakonu Wody

Najsłynniejszy pojedynek magiczny Znanego Wszechświata rozegrał się przed około dwustu laty, gdy Imperium Kryształowe zajęło Dziewięć Miast. Mimo szerokich swobód, które przyznano napowietrznym metropoliom, Kościół nie mógł patrzeć przez palce na fakt, że jednym z Miast włada osobnik jawnie posługujący się magią, a więc najpewniej kryształobójca. Czarnoksiężnik wysłał posłów, którzy do niego przybyli i wyrzucił z miasta misjonarzy, kiedy próbowali go nawrócić. W końcu do Miasta Szmaragdów przybył rozwścieczony Mistrz Zakonu Wody, największy mag Imperium, który rzucił Czarnoksiężnikowi wyzwanie. Ten, ku zaskoczeniu wszystkich, przyjął je bez wahania.

Pojedynek trwał trzy dni i trzy noce, nikt jednak nie zna dokładnego jego przebiegu, ocalili bowiem wyłącznie ci, którzy na czas uciekli z pałacu. Po dziś dzień opowiada się jednak o tajemniczych odgłosach i magicznych światłach, które dochodziły z siedziby Czarnoksiężnika. W końcu, o świcie czwartego dnia, drzwi otworzyły się i stanął w nich władca Miasta Szmaragdów. O Mistrzu Zakonu Wody nikt więcej nie słyszał - pamiątką tych wydarzeń jest jednak zamknięta komnata w pałacu Czarnoksiężnika, której nikomu nie wolno pod żadnym pozorem otworzyć, oraz pasma siwizny na skroniach samego maga, który podczas walki postradał wieczną młodość i jedyny raz za ludzkiej pamięci postarzał się

— *Marco znów otrzymuje 2 obrażenia. Tym samym jego Umysł spada do 0, a więc pojedynek kończy się jego przegraną.*

Król Starsu z uśmiechem przesuwają po planszy ostatniego piona. Jego zwycięstwo jest bezdyskusyjne. Gracze wstają od widownicy i umawiają się na partię rewanżową.

dwoma punktami kontrolnymi lub grupami kibiców podczas wyścigu, przesłuchaniem jednego świadka podczas rozprawy lub kilkoma ruchami, jeśli rozgrywa się grę planszową. Po ustaleniu wyniku Rundy Mistrz Gry powinien opowiedzieć, jak jej przebieg wyglądał na poziomie fabularnym: czy przyparty do muru zawodnik zdołał odzyskać rezon i przystąpił do kontrataku, czy też jego pozycja staje się coraz gorsza, a jeśli tak, to dlaczego.

Opis fabularny pojedynku

To, jak przebieg starcia rozgrywanego przy pomocy mechaniki przekłada się na język fabuły zależy ściśle od charakteru pojedynku - zdobycie przewagi może więc być ustawieniem się w korzystniejszej pozycji, podważeniem argumentacji przeciwnika lub nietypowym zagranieniem podczas partii widów. Analogicznie, obrażenia przekładają się na utratę pionów, zwiększenie dystansu podczas wyścigu lub wzrastającą irytację w czasie popisów oratorskich.

Przyjmij zatem, że każda Runda pojedynku jest jednym etapem zmagania: a więc odległością między





Rozdział 20

RZUCANIE CZARÓW

Magia w „Crystalicum”

Magia, przenikająca Znany Wszechświat, to siła nie-zwykła, niezbadana i w znacznej mierze niepojęta - wiadomo jedynie, że moc czynienia czarów ma ściśle związek z Kryształem i dostępna jest wyłącznie dla wybrańców, którzy przyszli na świat posiadając magiczny Dar. Próby zrozumienia mechanizmów rządzących magią nie ułatwia wcale fakt, że każda z ras rozumnych posługuje się inną zgołą mocą, a niektóre - jak Lodowe Elfy - zazdrośnie strzegą swoich w tym względzie sekretów.

Jeśli zdecydujesz się wcielić w rolę bohatera obdarzonego mocą magiczną, czyli Darem, wykupując go podczas tworzenia postaci, zyskasz dostęp do potężnej, choć niełatwej do opanowania mocy. To, co dokładnie leżeć będzie w zasięgu twych możliwości, zależy do rasy bohatera - szczegółowe moce każdego z Darów omówimy w następnym rozdziale. Tymczasem zapoznaj się z uniwersalnymi regułami posługiwania się mocą czarodziejską, których opanowanie jest warunkiem niezbędnym, by dobrze bawić się postacią czarodzieja. Czary są najbardziej skomplikowanym elementem „Crystalicum”, skonstruowaliśmy je bowiem tak, by dać ci duże możliwości, dla których najważniejszym ograniczeniem będzie twoja pomysłowość i zdrowy rozsądek. Nie martw się jednak, jeśli w pierwszej chwili wszystko to wyda ci się zbyt złożone — praktyka czyni mistrza, to normalne, że większość początkujących czarodziejów ma niejaki problemy z okiełznaniem swojej mocy.

Kim jest czarodziej

W „Crystalicum” magii nie można się nauczyć i ktoś, kto nie urodzi się posiadając Dar, zapewne nigdy nie zyska kontroli nad tą niezwykłą siłą - chyba, że zaistnieją jakieś zupełnie niezwykle okoliczności. Nie znaczy to jednak, że początkujący czarodziej uczyć się nie musi, choć bowiem posiada potencjał magiczny, przypomina w tym względzie nieoszlifowany klejnot, więc dopiero trening pod okiem doświadczonego czarownika pozwoli mu zapanować nad kapryśnym Darem. Nadto, by uprawiać magię, potrzeba fokusu - specjalnego przedmiotu, innego dla każdej z ras, który ogniskuje moc i nadaje jej siłę sprawczą. Fokus wykonany jest zawsze z nadmetal i wprawiony jest weń Kryształ, który nie posiada żadnych zdolności poza ogniskowaniem energii magicznej.

Stosunek do czarowników zależy od kultury, w której mag się wychowuje, trudno więc powiedzieć, że mieszkańcy Znanego Wszechświata uniwersalnie obawiają się osób, posiadających moc lub szczególnie je cenią. W niektórych światach zajmowanie się czarami jest nielegalne i ścigane z urzędu - jeśli twój czarodziej urodził się w takim właśnie miejscu, zapewne studiował potajemnie u ukrywającego się mistrza - w innych zaś uchodzi za całkiem przyzwoitą karierę dla obiecującego młodzieńca. Opracowując historię postaci pamiętaj zatem, by wpleść w nią wątek nauki magii, począwszy od pierwszego ujawnienia Daru, zapewne spontanicznego i niespodziewanego, aż do chwili, w której mistrz bohatera uznał, że wie on już dość, by samodzielnie ruszyć w świat.

ROZDZIAŁ 20

Mechanika Gry uznaje za maga każdą postać, która posiada Zaletę Dar - wykupując ją, zamiast nadmetalowego dziedzictwa otrzymuje fokus z wprawionym Kryształem. Ponadto, może rozwijać Umiejętności magiczne - Droge, czyli rodzaj magii, który uprawia, oraz Ścieżki, służące do precyzowania mocy zaklęcia. To właśnie od omówienia tych trzech elementów zaczniemy wyprawę w świat czarów „Crystalicum”.

Fokus

Jak zaznaczono wyżej, fokus to przedmiot konieczny, by skupić energię magiczną, niezbędną do wywołania efektu zaklęcia. Przedmioty tego rodzaju różnią się zależnie od Daru, którym mag się posługuje i szczegółowy ich katalog znajdziesz w następnym rozdziale, przy okazji opisu mocy kolejnych ras. Uniwersalna zasada głosi jednak, że każdy fokus wykonany jest z nadmetalalu i że wprawia się w niego specjalny Kryształ, służący do koncentrowania mocy.

Jeśli wcielasz się w maga, fokus otrzymujesz zamiast nadmetalowego dziedzictwa. Początkowo nie posiada on żadnych dodatkowych Właściwości - sam fakt,

że służy do tworzenia czarów czyni go wystarczająco wyjątkowym - z czasem możesz jednak wyposażać go w nadzwyczajne moce substancji, z której został wykonany, wykorzystując w tym celu normalne zasady rozwoju przedmiotów z nadmetalalu.

W magiczny fokus wprawia się niezwykle Kryształ, który wyróżnia przede wszystkim fakt, że nie jest oszlifowany. Nie da się spreparować klejnotu tak, by służył magowi, w fokusach wykorzystuje się więc wyłącznie Kryształy, które w chwili wydobywania oznaczają się właściwym kształtem. Sprawia to, że Kryształ do fokusu jest najdroższą i najrzadziej spotykaną odmianą cudownego minerału, a niewielu czarowników może poszczycić się posiadaniem więcej, niż jednego. Każdy z Darów magicznych związany jest z Kryształem konkretnego żywiołu i tylko taki klejnot można wprawiać w magiczne urządzenie, służące do ogniskowania danej mocy.

Początkujący bohater - czarodziej otrzymuje wprawiony w fokus Kryształ o poziomie 2. Z czasem może wymienić go na klejnot potężniejszy, lub wprawić w fokus kolejne minerały, pod warunkiem, że wykupi Właściwość Gniazdo. Wyjątek od powyższej zasady stanowią magowie z Imperium Kryształowego. Przyjmuje się bowiem, że w ich wypadku w fokus

		Magia		
		Poziom	Mistrzostwo	
Tu wpisz poziomy i Mistrzostwo twoich umiejętności magicznych	Droga	☐	☐	Nazwa Drogi magii, którą się posługujesz
	Ścieżki	☐	☐	
	Teoria dróg	☐	☐	
	Bazowa Cecha		☐	
Fokus		☐		
Tu napisz, jakiego fokusu wymaga twoja droga magiczna		Kryształ w Fokusie		
Tu zaznacz poziom Kryształu w twoim fokusie				
				Moce magiczne, którymi rozporządzasz
				Wysokość twojej Cechy, na której bazuje twoja Droga

Droga

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

RZUCANIE CZARÓW

wprawiony jest Żyjący Kryształ, który otrzymują w charakterze Rasowej Zalety, ma on więc początkowo poziom 1, z czasem jednak może się rozwinąć.

Umiejętności magiczne

By skutecznie posługiwać się magią, nie wystarczy posiadać Dar oraz fokus - trzeba również nauczyć się trzech Umiejętności Magicznych. Dwie z nich dostępne są wyłącznie magom i opisują stopień, w jakim czarodziej opanował swoją sztukę i jego zdolność kształtowania magicznej energii. Trzecia, będąca teoretyczną wiedzą na temat magii, dostępna jest dla każdego, jednak to czarodzieje przywiązują do jej poznania szczególną wagę.

Droga to Umiejętność za pomocą której mierzy się zaawansowanie czarodzieja w obcowaniu z dostępną mu mocą. Technicznie rzecz biorąc, jest to cała grupa Umiejętności, różnych dla różnych ras, stąd na Karcie Bohatera wpisz pełną nazwę Drogi, którą twój bohater podąża (znajdziesz ją w następnym rozdziale). Umiejętność tę testować będziesz podczas uwalniania zgromadzonej na potrzeby zaklęcia energii (patrz niżej), a Mistrzostwo w niej określa, z jakich mocy swojej możesz korzystać.

Umiejętność **Ścieżki** służy kształtowaniu energii, którą mag gromadzi tak, by efekt zaklęcia był jak najbliższy oczekiwaniom rzucającego. Testować ją będziesz podczas przygotowywania czaru (patrz niżej), a Mistrzostwo w niej określa maksymalny poziom każdej z pięciu Ścieżek Magii, którym możesz się posłużyć.

Teoria Dróg wreszcie to Umiejętność za pomocą której mierzy się znajomość reguł, którymi rządzi się magia. Oczywiście, żaden czarodziej nie może z całą pewnością stwierdzić, że poznał prawa, którym podlega jego moc, jednak badania własnych możliwości i studia nad dorobkiem innych pozwalają mu zyskać większą kontrolę nad mocą magiczną, niż osobie nieuczonej. Umiejętność tę testuje się podczas pracy nad formułami zaklęć, używania czarów zamkniętych w Kryształach lub poszukiwania odpowiedzi na pytania związane z magią. Mistrzostwo w Teorii Dróg określa, iloma Ścieżkami Magii bohater może posłużyć się, przygotowując czar. To jedyna Umiejętność Magiczna, którą posiadać mogą osoby pozbawione Daru.

Ścieżki Magii

Dzięki magii osiągać można bardzo różne efekty, ograniczane wyłącznie charakterem i mocami każdej z Dróg - Lodowe Elfy zatem potrafią kontrolować umysł czy wymazywać wspomnienia, Astończycy zmieniać postać, a ludzie sprawić, by rozstąpiło się morze. Mimo tej różnorodności wszystkie zaklęcia posiadają jednak pewne wspólne parametry, a więc zasięg, na jaki czar można rzucić, obszar, który obejmuje, czas trwania, siłę, z jaką rzecz działa oraz okoliczności, w których zaklęcie zaczyna funkcjonować. To właśnie te pięć parametrów decyduje, czy stworzony magiczną mocą ogień rozświetli ciemność, czy strawi całe miasto - i właśnie one składają się na pięć Ścieżek Magii.

Każda ze Ścieżek może, choć nie musi, stać się elementem zaklęcia. Jeśli czarodziej decyduje się wykonać którąś z nich, musi ponadto określić, ile mocy na nią przeznaczy — innymi słowy, wybrać poziom Ścieżki, który zostanie zastosowany w zaklęciu. Poziom żadnej z wybranych Ścieżek nie może przekroczyć Mistrzostwa w Umiejętności Ścieżki maga. Kolejne poziomy rozumieć należy następująco:

Ścieżka Zasięgu

Ścieżka Zasięgu jest najłatwiejsza w interpretacji, określa bowiem maksymalną odległość, która może dzielić czarownika od przedmiotu lub osoby, na którą rzuca zaklęcie. Jeśli rzecz ta jest wyjątkowo duża - jak na przykład statek - wystarczy, że w wymaganej odległości znajdzie się jej część. Jeśli czarownik nie zdecyduje się użyć Ścieżki Zasięgu, zaklęcie zadziała wyłącznie na niego.

Poziom 1 - Dotyk. Używając pierwszego poziomu tej Ścieżki czarownik może rzucić zaklęcie na coś, czego dotyka.

Poziom 2-10 metrów. Drugi poziom Ścieżki Zasięgu pozwala rzucić zaklęcie na obiekt znajdujący się nie dalej, niż 10 metrów od maga.

Poziom 3 - Zasięg głosu. Dzięki trzeciemu poziomowi czarownik może oddziaływać na coś, co znajduje się w zasięgu jego naturalnego, nie wzmocnionego nijak głosu. Jeśli czarownik nie może, z jakiś powodów, mówić, nie może posłużyć się tym poziomem Ścieżki. Rzucając czar, mag nie musi jednak wypowiadać żad-

ROZDZIAŁ 20

nych słów — ważne, by był zdolny do mówienia, a cel mógłby go usłyszeć. Dlatego dzięki temu poziomowi Ścieżki czarownik nie może rzucić zaklęcia na osobę znajdującą się na innym piętrze budynku (bo i tak nie mogłaby usłyszeć jego słów - ściany blokują dźwięk). Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by zaczarował kogoś, kto zatyka uszy lub znajduje się na sali balowej, gdzie słowa czarodzieja utonęłyby wprawdzie w gwarze rozmów, byłyby jednak słyszalne, gdyby sala była pusta.

Poziom 4 - Zasięg wzroku. Używając czwartego poziomu Ścieżki Zasięgu mag może rzucić czar na każdy obiekt, który widzi, i który nie znajduje się po drugiej stronie linii nieba, niż on (a więc będąc w świetle nie może oddziaływać na obiekty znajdujące się poza nim, z Przestrzeni zaś rzucać czarów na nic, co znajduje się w którymś ze światów).

Poziom 5 - Dzień drogi. Najpotężniejszy z magów potrafią rzucać czary na coś, czego nie widzą - pod warunkiem, że posiadają przedmiot związany z celem: niewielki fragment rzeczy, na którą rzucają zaklęcie, lub coś, co należy do osoby, będącej celem magii. Obiekt musi znajdować się nie dalej, niż o dzień drogi piechotą. Wciąż jednak magia nie może przekroczyć linii nieba.

Ścieżka Czasu

Ścieżka czasu określająca, jak długo działać będzie rzucone zaklęcie, posiada dwa schematy, część efektów ma bowiem charakter długotrwały, inne natomiast - zwłaszcza, jeśli zadają obrażenia - trwają krótko. Którego schematu użyć dowiesz się z opisu poszczególnych mocy Darów magicznych, opisanych w kolejnym rozdziale. Jeśli czarownik nie posłuży się tą Ścieżką, czar działa tylko w Rundzie, w której został rzucony. Oczywiście, czar może działać krócej, niż o rym stanowi opis poziomu - przykładowo, jeśli rzecz utrzymać się ma przez tydzień, posłużyć się trzeba poziomem 3.

Czary długotrwałe

Poziom 1 - Godzina. Czar działa przez godzinę, rozumianą tak, jak pojmujemy ją my (a więc niezależnie od tego, ile trwa doba w świecie, w którym czarownik się znajduje).

Poziom 2 - Dzień. Czar trwa przez całą dobę, a więc dwadzieścia cztery standardowe godziny.

Poziom 3 - Miesiąc. Efekt czaru utrzymuje się trzydziestokrotnie dłużej, niż na poprzednim poziomie.

Poziom 4 - Rok. Czar trwa standardowy rok.

Poziom 5 — Dekada. Efekt zaklęcia pryska dopiero po dziesięciu latach.

Czary krótkotrwałe

Poziom 1-2 Rundy

Poziom 2 - 4 Rundy

Poziom 3 - 6 Rund

Poziom 4 - 8 Rund

Poziom 5 -10 Rund

Ścieżka Obszaru

Pod tą nazwą kryje się Ścieżka regulująca, jak wielki obszar lub liczbę przedmiotów obejmie działanie czaru. Jeśli czarownik się nią nie posłuży, zaklęcie obejmie tylko jedną osobę lub przedmiot bądź pół metra kwadratowego obszaru.

Poziom 1 - Para. Dzięki pierwszemu poziomowi Ścieżki mag może objąć zaklęciem dwie osoby lub liczbę przedmiotów o zbliżonej objętości bądź dwa metry kwadratowe powierzchni.

Poziom 2 - Dwie pary. Drugi poziom pozwala rzucić czar na cztery osoby lub liczbę przedmiotów o zbliżonej objętości albo pięć metrów kwadratowych.

Poziom 3 - Grupa. Korzystając z trzeciego poziomu czarownik może oddziaływać na grupę sześciu osób lub coś o zbliżonej objętości czy też dziesięć metrów kwadratowych.

Poziom 4 - Statek. Na czwartym poziomie mag może rzucić czar na rzecz wielkości statku, wszystkich członków jego załogi lub zbliżoną powierzchnię.

Poziom 5 - Wioska. Potężny mag jest w stanie zakląć całą wioskę, dzielnicę miasta lub wszystkich jej mieszkańców.

Ścieżka Siły

Ścieżka Siły określa moc, z jaką działa zaklęcie - i korzysta się z niej zawsze, kiedy potrzeba opisać jego efekt w mechanice gry. Dokładne wskazówki, jak interpretować tę Ścieżkę znajdziesz w katalogu mocy Darów magicznych w kolejnym Rozdziale - na razie pamiętaj, że jeśli czar ma przekładać się na Efekty mechaniczne, oblicza się je następująco:

RZUCANIE CZARÓW

Poziom 1 - 2

Poziom 2 - 4

Poziom 3 - 6

Poziom 4 - 8

Poziom 5 - 10

Jeśli mag nie użyje Ścieżki Siły, znaczy, że jego zaklęcie nie ma działania mechanicznego - wywołany ogień jest zbyt chłodny, by kogoś poparzyć, a próba wdarcia do czyjegoś umysłu za delikatna, by złamać wolę celu.

Ścieżka Okoliczności

Nie wszystkie czary działają natychmiast po ich rzuceniu - niektóre mogą trwać, zawieszone, długie tygodnie, aż zaistnieje okoliczność, w której zaczną działać. To, kiedy czar zaczyna funkcjonować, reguluje właśnie Ścieżka Okoliczności. Pamiętaj, że maksymalny czas działania zaklęcia liczy się od chwili jego rzucenia, a nie rozpoczęcia działania, może się więc zdarzyć, że zaklęcie, które funkcjonować zaczyna w bardzo szczególnym wypadku, rozwije się, nim wywrze jakikolwiek efekt. Jeśli mag nie zdecyduje się na użycie tej ścieżki, czar zacznie działać natychmiast.

Poziom 1 — Okoliczność prosta. Czar, w którym użyto pierwszego poziomu Ścieżki Okoliczności, zadziała w określonych przez maga, prostych warunkach: o najbliższym zmierzchu, za godzinę, gdy pierwsza osoba wejdzie do pomieszczenia, kiedy mag powie wybrane słowo.

Poziom 2 - Okoliczność wybrana. Dzięki drugiemu poziomowi czaru mag może wybrać okoliczność bardziej sprecyzowaną - czar może zadziałać pierwszego dnia zimy, kiedy do pomieszczenia wejdzie Krasnolud czy w określonej godzinie dnia dzisiejszego.

Poziom 3 - Okoliczność szczególna. Trzeci poziom pozwala jeszcze bardziej sprecyzować moment, w którym zaklęcie zacznie działać, lub skomponować dwie prostsze okoliczności: czar zacznie funkcjonować konkretnego dnia o danej godzinie albo kiedy przez drzwi przejdzie osoba określonej rasy i płci lub w danym wieku.

Poziom 4 - Okoliczność wyjątkowa. Dzięki czwartemu poziomowi Ścieżki Okoliczności mag może sprawić, że zaklęcie zadziała w wyjątkowych okolicznościach, na przykład kiedy przez drzwi przejdzie konkretna osoba albo gdy wybranego dnia zacznie padać śnieg.

Poziom 5 — Okoliczność jedyna w swoim rodzaju.

Sięgając po ostatni poziom Ścieżki Okoliczności mag może sprawić, że jego zaklęcie zadziała w chwili bardzo ściśle określonej - na przykład gdy dana osoba wykona określoną czynność (przykładowo, „gdy król wyda na mnie wyrok śmierci”) lub określonego dnia o określonej godzinie zaistnieją szczególne warunki („kiedy pierwszego dnia lata w samo południe do portu wpłynie trzeci statek”).

Czarownik może zawiesić w ten sposób działanie maksymalnie tylu zaklęć, ile wynosi jego Mistrzostwo w Teorii Dróg - jeśli przygotowuje kolejny czar, który zadziałać ma z opóźnieniem, i przekracza tę wartość (na przykład, Mistrzostwo maga w Teorii Dróg wynosi 2 i postanawia on rzucić trzeci czar, który nie zadziała od razu), najwcześniej przygotowane zaklęcie przepada. Ograniczenie to nie obejmuje czarów zamkniętych w Kryształach.

Konstruowanie czarów

Magia Znanego Wszechświata nigdy nie została spętana rygorystycznymi formułami zaklęć — choć niektórzy czarodzieje się nimi posługują, o czym przeczytasz niżej. Czarownik dysponuje potencjałem, ograniczonym wyłącznie przez charakter jego Daru i sam może decydować, jak czar zadziała, koncentrując odpowiednią ilość mocy magicznej, a następnie nadając jej pożądaną postać. Znaczy to, że człowiek dysponujący władzą nad żywiołom ziemi może równie dobrze sprawić, że lita skała rozstąpi się przed nim, jak sprowadzić lawinę na swoich przeciwników czy przekształcić bryłkę węgla w czysty diament - ogranicza go jedynie fakt, że wolno wpływać mu wyłącznie na jeden żywioł oraz wyobraźnia, dzięki której wymyśla rozmaite zastosowania swojego Daru.

Gdy czarownik zabiera się do rzucania zaklęcia, musi najpierw określić, jaki efekt chce osiągnąć i poinformować o tym Mistrza Gry. Nie wolno mu przy tym przekroczyć granic, wyznaczanych przez kolejne moce jego Daru - dokładny ich opis znajdziesz w kolejnym rozdziale. Po wymyśleniu efektu mag przyporządkowuje go jednemu z poziomów Daru, którym dysponuje, a następnie określa szczegółowe parametry zaklęcia: zasięg, czas trwania, siłę, obszar oraz okoliczności, w których działa - a więc decydu-

ROZDZIAŁ 20

je, których poziomów Ścieżek zamierza użyć. Im większa liczba Ścieżek i wyższe ich poziomy, tym potężniejsze będzie zaklęcie.

Niestety, czarownik nie ma pełnej swobody w kreowaniu magicznych efektów, ograniczają go bowiem Umiejętności Magiczne. Nie może posłużyć się mocą Daru z poziomu wyższego, niż wynosi jego Mistrzostwo w Umiejętności Droga, wolno mu posłużyć się tylko tyloma Ścieżkami, ile wynosi jego Mistrzostwo w Teorii Dróg, a poziom żadnej z nich nie może przekroczyć Mistrzostwa w Umiejętności Ścieżki. Jasno więc widać, że wraz ze wzrostem umiejętności czarownika wzrastają znaczne jego możliwości.

Przykład: Brisida, czarodziejka z Księżyca, posiada umiejętność Droga na poziomie 8, Ścieżki na 8, oraz Teorię Dróg na 6. W związku z tym może konstruować czary, wymagające użycia mocy pierwszego, drugiego, trzeciego i czwartego poziomu krasnoludzkiej Drogi Rozkazu (Jej Mistrzostwo w Drodze wynosi 4). Kiedy już opisie efekt właściwy dla jednego z tych poziomów, ustala parametry. Wolno jej skorzystać z maksymalnie trzech Ścieżek (ich liczbę ogranicza Mistrzostwo w Teorii dróg), a każda z nich może mieć poziom pierwszy, drugi, trzeci lub czwarty (ograniczony wysokością Mistrzostwa w Ścieżkach). Najpotężniejsze zaklęcie, które może skonstruować, będzie zatem korzystać z mocy 4 poziomu Drogi i posiadać trzy Ścieżki na poziomie 4.



Rzucanie czarów

Kiedy mag ustali już efekt i siłę zaklęcia, przystępuje do jego rzucenia. Jest to proces dwustopniowy - najpierw bohater zgromadzić musi konieczną energię magiczną, której ilość zależy od tego, jak potężny ma być czar. By określić, jak trudne i czasochłonne okaże się to zajęcie, zsumować musisz poziom mocy Drogi, z którego korzystasz, i poziomy wszystkich Ścieżek, którymi się posługujesz - a od tej sumy odjąć poziom Kryształu w twoim fokusie (lub sumy ich poziomów, jeśli posiadasz więcej niż jeden). W ten sposób określisz, ile Efektów Dodatkowych osiągnąć musisz w długotrwałym teście przygotowania czaru. Równanie to wygląda więc następująco:

(poziom mocy Daru + suma poziomów wszystkich Ścieżek) - poziom Kryształu w fokusie = Efekt Dodatkowy testu.

Przykład: Brisida przygotowuje się do przeniesienia siebie oraz Marco ze szczytu baszty w głąb dżungli. Najpierw określa niezbędny poziom mocy Drogi - w tym wypadku będzie to moc poziomu 4, pozwalająca przemieszczać przedmioty i osoby w powietrzu. Następnie określa niezbędne Ścieżki. Zaklęcie musi zadziałać na kogoś poza nią, przyda się więc Ścieżka Obszaru. Analogicznie, niezbędna okazuje się Ścieżka Zasięgu, by zaklęcie objęło kogoś poza nią. Przyda się wreszcie Ścieżka Czasu, aby czar działał wystarczająco długo. Ponieważ zaklęcie ma zostać uruchomione natychmiast, niepotrzebna jest Ścieżka Okoliczności — a że Marco ani Brisida nie stawiają oporu, zbyteczna jest również Ścieżka Siły.

Wybrawszy Ścieżki czarodziejka ustala ich poziomy. Potrzebuje tylko 1 poziomu Ścieżki Obszaru, obejmuje bowiem zaklęciem dwie osoby. Potrzebny będzie też tylko 1 poziom Ścieżki Zasięgu — Brisida dotknie Marco przed lotem. Istotniejszą sprawą jest Ścieżka Czasu, od niej zależy bowiem, jak daleko zbiegowie doleć. Brisida postanawia skorzystać z maksymalnego dostępnego jej poziomu — 4.

Ustaliwszy, co trzeba, czarodziejka sumuje wszystkie poziomy: 4 (poziom Drogi) + 1 (Ścieżka Obszaru) + 1 (Ścieżka Zasięgu) + 4 (Ścieżka Czasu) = 10. Od tego odejmuje poziom Kryształu w swoim fokusie, wynoszący 2. Rezultat, 8, to liczba Efektów Dodatkowych, które uzyskać musi w długotrwałym teście przygotowania czaru.



Nieprzewidziane efekty

Magia to siła kapryśna i nieokiełznana, nic więc dziwnego, że niekiedy wymyka się spod kontroli i działa w sposób zupełnie nieprzewidywany. Jeśli chcesz wzbogacić swoje sesje o to dodatkowe ryzyko, skorzystaj z poniższej zasady opcjonalnej:

- Jeśli czarownik nie uzyska w teście uwolnienia czaru ani jednego Efektu, zaklęcie wprawdzie działa, lecz w sposób inny, niż zamierzono. Zarówno rezultat, jak moc czaru musi pozostać w zgodzie z parametrami ustalonymi przez czarodzieja, kontrolę jednak nad tym, na co i jak rzecz zadziała przejmują Mistrz Gry.

Kiedy już określisz Efekt Dodatkowy, możesz przystąpić do testowania, stosując normalne reguły Testu Długotrwałego. Test przeprowadza się przy użyciu Umiejętności Ścieżki z Progiem równym Umysłowi maga. Efekt Wymagany równy jest 0, a przygotowanie czaru kończy się w chwili, gdy osiągniesz wystarczającą ilość Efektów Dodatkowych. Nadliczbowe Efekty Dodatkowe nie mają wpływu na kształt zaklęcia.

Przygotowywanie czaru to proces bardzo męczący, czarownik musi bowiem zgromadzić we własnym ciele ogromną ilość potężnej i niezbadanej do końca energii. Dlatego za każdą rozpoczętą Rundę rzucania czaru postać otrzymuje 1 Draśnięcie. Nie dostaje ich jednak kolejno, a wszystkie na raz, natychmiast po uwolnieniu mocy zaklęcia.

Przykład: Brisida zaczyna gromadzić magiczną energię. Wykonuje pierwszy z serii testów Ścieżek z Progiem Umysłu o Efektie Wymaganim 0 i uzyskuje 2 Efekty Dodatkowe. W kolejnej Rundzie kontynuuje test, osiągając 3 Efekty Dodatkowe. Dalsza Runda przynosi 2 Efekty Dodatkowe, a jeszcze następna - 1. W sumie Brisida zdobywa 8 Efektów Dodatkowych, niezbędnych, by przygotować czar, w czwartej Rundzie. Gdy uwolni moc zaklęcia, otrzyma w związku z tym 4 Draśnięcia.

Kiedy mag zakończy przygotowywanie zaklęcia, natychmiast wykonuje test uwolnienia zgromadzonej mocy. Rzuca w tym celu pulą kości równą jego Drodze z Progiem Cechy związanej z tym Darem magicznym (informacje na ten temat znajdziesz w kolejnym rozdziale). Efekt Wymagany równy jest poziomowi

mocy Daru. Efekt Dodatkowy nie wpływa na czar w żaden sposób. Jeśli test się powiedzie, czar działa tak, jak zaplanował to mag. W wypadku porażki energia rozprasza się i zaklęcie nie działa w ogóle - jedynym efektem są Draśnięcia, które czarownik otrzymuje również w takim wypadku. Czar zaczyna działać natychmiast po wykonaniu testu uwolnienia mocy - jeśli chcesz opóźnić jego efekt, musisz posłużyć się Ścieżką Okoliczności.

Przykład: Brisida przygotowała zaklęcie - w czwartej Rundzie, czyli natychmiast po zgromadzeniu energii, wykonuje test jej uwolnienia. Testuje w tym celu Drogę z Progiem Ducha (przypisanym magii Krasnoludów) i Efektem Wymaganim 4 (zastosowany poziom mocy Drogi). Uzyskuje tylko 3 Efekty — to zbyt mało i zgromadzona moc przepadłaby, gdyby czarodziejka nie skorzystała ze Szczęścia, dzięki któremu zdobywa brakujący, czwarty Efekt. Udało się — Brisida i Marco unoszą się w powietrze, a czarodziejka otrzymuje 4 Draśnięcia za cztery Rundy przygotowywania zaklęcia.

Warunki rzucania czarów

Koncentrowanie mocy koniecznej, by rzucić czar, wymaga skupienia i spokoju — wprawdzie przeszkolony mag potrafi osiągnąć odpowiedni stan ducha nawet w ogniu walki, nie jest jednak w stanie robić w tym czasie nic innego. Nie znaczy to, iż nie ma pojęcia, co dzieje się dookoła — i jeśli uzna, że przygotowywany czar przestał być potrzebny może nawet zrezygnować z dalszej nad nim pracy, rozpraszając zgromadzoną energię kosztem 1 dodatkowego Draśnięcia. Podob-

ROZDZIAŁ 20

nie, efekt rzuconego czaru jego autor może w każdej chwili przerwać, jeśli jednak się na to nie zdecyduje, zaklęcie przestaje działać automatycznie po upływie czasu określonego przez poziom stosownej Ścieżki.

Doświadczeni wojownicy wiedzą, że mag potrafi być niezmiernie wymagającym przeciwnikiem - dlatego zwykle starają się zakłócić jego koncentrację podczas przygotowywania czaru. Szczęśliwie, pracujący nad zaklęciem mag może normalnie się bronić - choć nie wolno mu atakować - jeśli jednak zostanie trafiony i zraniony, musi wykonać test Drogi z progiem Ducha i Efektem Wymaganym równym liczbie Draśnięć, które otrzymał. Jeżeli test się powiedzie, udaje mu się utrzymać panowanie nad magiczną energią i może dalej przygotowywać zaklęcie. Porażka oznacza, że utracił kontrolę nad mocą - energia rozprasza się (zadając mu Draśnięcia) i zaklęcie trzeba przygotowywać od początku.

Przykład: Podczas pojedynku w strażnicy Lodowy Elf przygotowuje się do rzucenia na Stracenię takiego samego zaklęcia, jakiego użył wobec Marco. Przygotowanie czaru potrwa dwie Rundy. Tymczasem w pierwszej z nich Straceniec atakuje czarownika, zadając mu 4 Draśnięcia. Teraz Lodowy Elf musi przetestować Drogę z Progiem Ducha i Efektem Wymaganym 4 (tyle otrzymał Draśnięć). Wyrzuca tylko 2 Efekty, moc rozprasza się więc, zadając Elfowi jedno Draśnięcie (przygotowywać czar przez jedną Rundę). Jeśli czarownik wciąż będzie chciał rzucić czar, musi zacząć gromadzić moc od początku.

Jak napisano powyżej, przygotowywanie czaru jest testem długotrwałym, najczęściej więc stosować się go będzie podczas walki, gdy czas rozbity jest na Rundy. W sytuacjach, w których tempo nie jest istotne, nie musisz przeprowadzać testu przygotowania zaklęcia, przyjmując po prostu, że trwa to dłuższą chwilę. Nie można jednak zrezygnować z testu uwolnienia mocy. Jeśli nie rzucasz za przygotowanie czaru, liczbę Draśnięć, które mag otrzymuje, ustala się, dzieląc wymagany Efekt Dodatkowy testu przygotowania przez Mistrzostwo w Ścieżkach maga (ułamki zaokrąglaj w dół).

Przykład: Ponieważ nikt nie przeszkadza Brisidzie w rzuceniu czaru, wystarczy, że przez chwilę skoncentruje się na przygotowaniu magicznej energii, a następnie wykona test uwolnienia mocy. By ustalić liczbę Draśnięć, które otrzyma na koniec całego procesu, po-



RZUCANIE CZARÓW

dzielić musi Efekt Dodatkowy testu przygotowania, którego wymagało zaklęcie (czyli 8), przez jej Mistrzostwo w Ścieżkach (czyli 4). Przy tej metodzie otrzyma zatem tylko dwa Draśnięcia (8/4).

Jeśli czarownikowi nie zależy szczególnie na czasie, bardzo ważnym jednak jest, by czar się udał, może zdecydować się przedłużyć czas koncentracji, by obniżyć Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy. Za każde 5 Efektów Dodatkowych, o które czarownik dobrowolnie zwiększy trudność testu przygotowania, Efekt Wymagany testu uwolnienia zmniejsza się o 1. Nie można jednak zmniejszyć go o więcej, niż wynosi Mistrzostwo w Teorii Dróg maga. Oczywiście, wydłużony czas przygotowywania zaklęcia zwiększa odpowiednio ilość Draśnięć, które czarownik otrzyma podczas jego uwolnienia (gromadzi przecież więcej energii).

Przykład: Brisida chce mieć pewność, że zaklęcie lotu, które rzuca, zostanie rzucone pomyślnie, stwierdza zatem, że Efekt Wymagany uwolnienia, równy 4, jest zbyt ryzykowny. Decyduje się obniżyć go o 2. W tym celu zwiększa liczbę Efektów Dodatkowych, które musi osiągnąć w teście przygotowania o 10 (2^5), jednak kiedy już przygotowuje zaklęcie, wystarczy, że w teście Uwolnienia uzyska 2 Efekty.

Formuły magiczne

Jak widać, rzucenie czaru jest zwykle czynnością czasochłonną - zwłaszcza, jeśli zaklęcie ma być bardzo potężne. Stąd wielu czarowników posługuje się formułami magicznymi, które wprawdzie nie posiadają elastyczności i wszechstronności magii, rekompensują to jednak szybkością rzucania. Używając formuły czarownik rzuca zaklęcie, niezależnie od tego, jak bardzo jest skomplikowane, w jedną Rundę - jest to zawsze ostatnie działanie w tej Rundzie, niezależnie od wyniku testów Reakcji - i otrzymuje przy tym tyle Draśnięć, ile wynosił poziom mocy Daru, użyty w zaklęciu. Jeśli kilku magów korzysta z formuły w tym samym czasie, czary zaczynają działać jednocześnie.

Przykład: Podczas walki Brisida posługuje się formułą magiczną. Nie musi zatem testować przygotowania a wyłącznie uwolnienie zaklęcia. Test ten wykonuje na koniec Rundy, w której postanowiła posłużyć się for-



mułą, kiedy pozostali walczący zadeklarują już akcje. Czar zaczyna działać natychmiast potem. Brisida otrzymuje tyle Draśnięć, ile wynosił poziom mocy Drogi, użyty w zaklęciu.

By przygotować formułę, mag musi najpierw ustalić działanie zaklęcia i wybrać Ścieżki, tak, jakby spisał się do jego przygotowania - formuła zawsze działać będzie w ten sposób i korzystając z niej czarownik nie będzie mógł modyfikować efektów zaklęcia. Następnie mag wykonuje długotrwały test Teorii Dróg z progiem Umysłu, którego Efekt Wymagany równy jest poziomowi mocy Drogi, jaki zastosowano w formule. Efekt Dodatkowy, który trzeba osiągnąć, wylicza się, sumując poziomy Ście-

ROZDZIAŁ 20

zek zaklęcia i poziom mocy Drogi, jak podczas testu przygotowania - z tym, że nie odejmuje się od niego poziomu Kryształu. Każdy test, wykonywany podczas pisania formuły, to jedna godzina, którą czarownik musi nad nią spędzić.

Przykład: Brisida uznaje, że zaklęcie lotu, rzucone na szczycie wieży, jest wcale przydatne i postanawia napisać jego formułę. Raz jeszcze ustala wszystkie parametry — 4 poziom Drogi (by umożliwić lot), 1 poziom Ścieżki Zasięgu (działa na dotkniętą osobę), 1 poziom Ścieżki Obszaru (obejmuje dwie osoby) i 4 poziom Ścieżki Czasu (by działało jak najdłużej). Następnie wykonuje test Teorii Dróg z progiem Umysłu i Efektem Wymagany 4 - tyle wynosi zastosowany poziom mocy Drogi. Rzuca, póki nie osiągnie 10 Efektów Dodatkowych (4+1 + 1+4) - każdy test to jednak godzina pracy.

Raz napisana formuła nie może ulec zmianie - od chwili jej ukończenia czarodziejka będzie mogła w jednej Rundzie spowodować, by ona sama oraz osoba, której dotknie, uniosły się w powietrze — lecz nie zdoła zmienić jej tak, by objęła trzy osoby lub kogoś, kogo nie dotyka - co nie byłoby problemem, gdyby konstruowała czar normalnie.

Po wykonaniu wszystkich rzutów mag musi zapłacić ilość Punktów Doskonalenia równą poziomowi Daru, jakim się posłużył - a następnie napisać samą formułę, czyli słowa zaklęcia. Inwokacja ta musi mieć postać rymowanki o długości dwóch wersów na każdy poziom mocy, jakiego użył, co znaczy że czar korzystający z trzeciego poziomu Daru wymaga rymowanej formuły długiej na sześć wersów. Jeśli gracz nie posiada za grosz talentu, Mistrz Gry może zwolnić go z obowiązku rymowania — w takiej sytuacji musi napisać formułę liczącą ryle zdań pojedynczych, ile normalnie zawierałaby wersów.

Korzystanie z formuł zaklęć jest bardzo proste - na początku Rundy gracz wcielający się w maga deklaruje, że posłuży się inwokacją, a następnie wypowiada stosowne słowa. Jeśli pomyli się podczas recytacji wierszyka, czar automatycznie zawodzi (lub działa opacznie, jeśli korzystasz z zasady opcjonalnej). Następnie, na koniec Rundy, wykonuje test uwolnienia mocy - i zaklęcie zaczyna działać.

Magia rytualna

Lektura mocy Ścieżek pozwoliła ci zapewne zorientować się, że potęga maga ograniczona jest najwyższym ich poziomem - nie jest to jednak granica, której nie można przekroczyć. Kiedy magowie chcą posłużyć się wyjątkowo potężnym czarem, którego moc wykracza poza możliwości każdego z nich, gromadzą się, celem odprawienia rytuału.

Wszyscy magowie, biorący udział w obrzędzie, muszą posługiwać się tą samą Drogą, a w wypadku magii ludzkiej, władać tym samym żywiołem. Wybierają oni spośród siebie Mistrza Ceremonii - to on poprowadzi rytuał i na nim spoczywa największa odpowiedzialność.

Mistrz Ceremonii ustala efekt zaklęcia tak, jakby rzucał zwyczajny czar, a następnie rozdziela pozostałych uczestników obrzędu pomiędzy Ścieżki, którymi będzie się posługiwał. Każdy mag, koncentrujący się na danej Ścieżce, zwiększa maksymalny poziom, dostępny dla Mistrza Ceremonii o wartość, która byłaby normalnie granicą jego możliwości - czyli jeden czarownik, wspierający Ścieżkę sprawia, że prowadzący rytuał może korzystać z poziomu dwa razy wyższego, niż normalnie, czterech zaś zwiększa tenże poziom pięciokrotnie. W wypadku poziomów wykraczających poza opis pomnóż maksymalną moc Ścieżki przez nowy poziom, dostępny Mistrzowi Ceremonii. Każdą ze Ścieżek wzmacniać może maksymalnie tyłu magów, ile wynosi Mistrzostwo w Teorii Dróg prowadzącego ceremonię.

Po ustaleniu efektu czaru i obliczeniu Efektu Dodatkowego testu przygotowania Mistrz Ceremonii wykonuje testy wedle normalnej procedury, z tą różnicą, że każdy test oznacza jedną godzinę trwania obrzędu. Po wykonaniu pomyślnego testu uwolnienia mocy zaklęcie zaczyna działać i rytuał się kończy. Za każdą godzinę jego trwania wszyscy uczestnicy otrzymują jedno Draśnięcie - a prowadzący go dodatkowo jedną Ranę za przewodniczenie ceremonii.

Przykład: Tryfillos, posiadający Umiejętność Ścieżki na poziomie 7, jest Mistrzem Ceremonii podczas rytuału, w którym poza nim bierze udział trzech magów. Celem zaklęcia jest rzucenie czaru na całą nieprzyjacielską armię — a to ilość celów, która znacznie przekracza maksymalny dostępny Tryfillosowi poziom Ścieżki Ob-

RZUCANIE CZARÓW

szaru (jego Mistrzostwo w Ścieżkach to 3). Dlatego czarownik przydziela aż dwóch z trzech pomocników do Ścieżki Obszaru. Pomoc każdego z nich pozwala zwiększyć dostępny Tryfillosowi poziom Ścieżki o 3 (maksymalny dostępny mu normalnie poziom) — a więc skorzystać z 9 poziomu Ścieżki Obszaru (3+3 za pierwszego maga, +3 za drugiego maga). Trzeci z pomocników pracuje nad Ścieżką Czasu, dzięki czemu prowadzący będzie mógł wykorzystać jej 6 poziom (3+3 za maga).

Następnie Tryfillos określa efekt zaklęcia oraz poziomu Ścieżek według normalnych zasad i przystępuje do testów, takich samych, jak przy zwyczajnym rzucaniu czarów. Każdy test oznacza godzinę ceremonii. Gdy mag uzyska wystarczającą ilość Efektów Dodatkowych, wszyscy otrzymają po 1 Draśnięciu za każdy test, który przeprowadził. Na koniec Tryfillos, przez ciało którego

popłynęło tak wiele magicznej energii, otrzyma ponadto 1 Ranę (czyli tyle Draśnięć, ile spowodowałoby otrzymanie Rany podczas walki).

Czary zamknięte w Kryształach

Choć tylko osoby posiadające Dar mogą tworzyć magiczne zaklęcia, pozostali mieszkańcy Znanego Wszechświata również mogą korzystać z dobrodziejstw magii — a to dzięki czarom, zamkniętym w specjalnie spreparowanych Kryształach. Oczywiście, nie wszyscy magowie godzą się na tego rodzaju praktyki, a szczególną wrogością do takiego traktowania mocy czarodziejskich pałają Lodowe Elfy - po-



ROZDZIAŁ 20

siadanie i posługiwanie się Kryształami czarów jest na terenach Cesarstwa zakazane. Z drugiej strony, Krasnoludy i Astończycy nie widzą nic nagannego w tego rodzaju działalności, a na terenach Smoczego Królestwa można bez trudu spotkać czarowników, którzy przygotowują Kryształy na zamówienie. Dla Imperium Kryształowego przygotowanie klejnotów z zaklęciami jest równie naganne, jak każda inna forma Kryształobójstwa, a winny mu może skończyć na stosie.

By przygotować Kryształ z czarem, mag musi przede wszystkim wyposażyć się w oszlifowany odpowiednio klejnot o poziomie nie mniejszym, niż poziom mocy Drogi, której zamierza użyć w zamykanym zaklęciu. Oczywiście, rodzaj Kryształu musi być zgodny z żywiołem minerału wprawionego w fokus czarodzieja. Następnie mag przygotowuje i rzuca czar, dokładnie rak samo, jakby wykonywał go normalnie, z tym, że każdy test podczas przygotowywania oznacza jedną godzinę pracy. Po jej zakończeniu klejnot zaczyna delikatnie lśnić - od tej pory przechowuje moc, którą uwolni po rozbiciu.

Przykład: Astoński czarodziej przygotowuje Kryształ z zaklęciem, które przemienić ma Marco w Ka-Dis. Ponieważ tego rodzaju magia przynależy do piątego poziomu mocy Drogi Przemiany, czarownik musi najpierw zdobyć Kryształ Ziemi (przypisany do magii Astonii) o przynajmniej piątym poziomie. Następnie rzuca na niego czar według normalnych zasad. Kiedy skończy,

klejnot zacznie lśnić — od tej pory, do chwili stłuczenia, będzie przechowywał zaklęcie.

Z nieznanых powodów Kryształy, w których zamknięto czary stają się stosunkowo delikatne i łatwo je rozbić - zupełnie, jakby były ze szkła. To właśnie stłuczenie klejnotu sprawia, że czar zaczyna działać tak, jak go przygotowano - nie można nijak modyfikować jego efektu. Jeśli Kryształem posługuje się osoba posiadająca Dar magiczny, instynktownie sprawia ona, że uwolniony czar działa na tę osobę lub rzecz, na którą życzy sobie czarodziej. Jeśli jednak rzecz trafi do rąk kogoś, kto sam nie posiada magicznych właściwości, tłukąc zaklęty minerał musi on wykonać test Teorii Dróg z Progiem Ducha, w którym Efekt Wymagany równy jest poziomowi mocy Daru uwalnianego zaklęcia. Powodzenie oznacza, że działa ono na osobę lub rzecz wskazaną przez tłukącego Kryształ. W wypadku porażki zaklęcie działa na obiekt wybrany przez Mistrza Gry.

Przykład: Marco di Mirandeo tłucze Kryształ, w którym zamknięto zaklęcie korzystające z 3 poziomu Drogi. Ponieważ nie posiada Daru, musi teraz wykonać test Teorii Dróg z Progiem Ducha i Efektem Wymagany 3 (poziom mocy Drogi, zastosowany w czarze). Jeśli mu się nie uda, zaklęcie zadziała nie na osobę, którą wskazał Marco, gdy tłukł Kryształ, lecz wybraną przez prowadzącego.



Zaklęcie oczyszczenia

Gdy słońce przesłania Czerwony Księżyc, mieszkańców świata ogarnia mordercze szaleństwo, a zwierzęta i rośliny przybierają nowe, potworne kształty. Co gorsza, przestają działać Kryształy, nie da się więc umknąć z zagrożonego globu. I choć po jakimś czasie Księżyc znika równie nagle, jak się pojawił, jego kłątwa ciąży światu już na zawsze - w mroku czają się potwory, a wszyscy, na których padł krwawy blask, stają się bezlitosnymi niegodziwcami.

Legenda mówi, że przed wiekami potężni magowie różnych ras zebrali się w tajemnej kryjówce, by stworzyć czar zdolny przywrócić przekłętemu światu jego pierwotną postać. Pracowali bez wytchnienia przez wiele dni i nocy, aż wreszcie zaklęli w Kryształach moce, zdolne przełamać wpływ Księżyca. Kiedy jednak opuścili kryjówkę, by nabrać sił, na niebie pojawił się przeklęty satelita i jego światło oblało magów, którzy natychmiast rzucili się sobie do gardeł i pozabijali w bratobójczej walce. Kryształ z zaklęciem, którego nigdy nie użyto, pozostał w ich kryjówce - tyle, że nikt nie zna jej położenia.

RZUCANIE CZARÓW



Magiczne wypadki

Kryształy, w których zamknięto zaklęcia stają się bardzo kruche i zawsze istnieje ryzyko, że stłuką się przypadkowo. Jeśli chcesz uwzględnić ten element w grze, zastosuj poniższą zasadę opcjonalną:

- Jeżeli postać posiadająca Kryształ z czarami znajduje się w sytuacji, w której mogą się potłuc, na przykład spada z wysokości lub podczas walki trafiono jej sakwę z ekwipunkiem, za każdy Kryształ rzucić musi jedną kostką, z Progiem zależnym od okoliczności i podanym w poniższej tabelce. Powodzenie

oznacza, że Kryształ ocalał, porażka zaś, że stłukł się i uwolniona moc działa na obiekt wybrany przez Mistrza Gry.

PRÓG TESTU OCALENIA KRYSZTAŁU

SYTUACJA	PRÓG
Kryształ wyśliznął się i upadł na twarde podłoże	2
Kryształ został bezpośrednio uderzony	3
Kryształ upadł na miękkie podłoże	4
Kryształ upadł wraz z pojemnikiem, w którym się znajdował	5
Pojemnik z Kryształem został uderzony	6
Wprawdzie uderzono pojemnik z Kryształem, ale sam klejnot jest dobrze zabezpieczony	7



Rozdział 21

MOCE MAGICZNE

Jak już powiedziano, moce, dostępne czarodziejowi, zależą od rasy, z której się wywodzi - z niewiadomych przyczyn moc magiczna dzieli się na wiele odmian, a każda odmiana inteligentnych istot potrafi opanować tylko jedną z nich. Teraz, skoro znasz już podstawowe prawa, którymi rządzi się magia, pora byśmy dokładniej przyjrzeni się każdemu z Darów - z lektury tego rozdziału dowiesz się, co za pomocą czarów osiągnąć mogą rozmaite istoty.

Dary magiczne

Każda z ras uniwersum „Crystalicum” posługuje się inną mocą magiczną, zwaną „Drogą”. Jeśli więc twój bohater posiada Dar, nie ma w tym względzie wyboru — musi korzystać z Drogi właściwej rasie, z której się wywodzi. Możliwości czarodziejów różnych narodów znajdziesz poniżej - obok informacji dotyczącej stosunku danej rasy do czarów i temu podobnych wątków opisu fabularnego, zawarliśmy tam następujące informacje:

Fokus to opis magicznego urządzenia, którym posługuje się dana rasa. Bez niego nie można rzucać czarów.

Bazową Cechę wykorzystuje się podczas testów uwolnienia zaklęcia, zgodnie z procedurą opisaną w poprzednim rozdziale.

Działanie Ścieżek zawiera interpretację Ścieżek Magii, właściwą danej odmianie magii. Jeśli poszczególne moce różnią się w tym względzie - na przykład część ma długotrwałe, a część chwilowe działanie - różnice te zaznaczamy zarówno tutaj, jak i w opisie właściwych mocy.

Moce Drogi określają dokładnie, co można, a czego nie da się osiągnąć za pomocą czarów. Każda z Dróg ma pięć Mocy, podzielonych na pięć poziomów - pamiętaj, twój bohater korzystać może tylko z efektów, których poziom jest mniejszy lub równy jego Mistrzostwu w umiejętności Droga.

Droga Umysłu

Magia Lodowych Elfów jest wprawdzie subtelna, lecz potężna i groźna. Rasa ta opanowała bowiem do perfekcji czary, pozwalające wpływać na umysł istot rozumnych, potrafi więc zaszczerpieć fałszywe wspomnienia, zmuszać do wykonywania poleceń czy subtelnie podsuwać myśli tak, że ofiara czaru nigdy nie zorientuje się, że nie wpadła na jakiś pomysł samodzielnie. Magowie cieszą się w kulturze Lodowych Elfów szacunkiem i uznaniem, często też grupują się w Koterie oddające się badaniom mocy magicznych. Takie organizacje budzą respekt i są zwykle pieczołowicie obserwowane przez Elfów pozbawionych Daru, kilkakrotnie zdarzało się bowiem, że czarownicy próbowali wykorzystać swe zdolności do osiągnięcia celów politycznych. Szczęśliwie, Droga Umysłu, choć groźna, nie jest wszechpotężna i osoba o silnej woli może próbować walczyć z mocą maga.

Wyjawszy przynależność do wyspecjalizowanych Koterii, magowie Lodowych Elfów nie wyróżniają się ani strojem, ani sposobem zachowania, a niewielkie rozmiary fokusu, którym się posługują, sprawiają, że trudno ich rozpoznać nawet, jeśli sposobią się do rzucenia zaklęcia. Nie wszyscy należą też do grup wyspecjalizowanych w magii - niektórzy wykorzystują

ROZDZIAŁ 21

swe zdolności dla dobra innych zgoła Koterii. Poza społeczeństwem Lodowych Elfów, magowie umysłu wzbudzają bardzo burzliwe emocje, zazwyczaj zabobonnego strachu lub nienawiści - stąd zwykle poddani Cesarza nie afiszują się ze swoim Darem.

Gdy mag Lodowych Elfów rzuca czar, unosi dłoń, na której znajduje się jego bransoleta, a część, na której zamocowano Kryształ zaczyna jarzyć się zimnym, błękitnym blaskiem. Po chwili takim samym światłem rozbłyskają oczy maga. Poświata znika natychmiast po uwolnieniu mocy.

Fokus

Fokus, którym posługują się Lodowe Elfy zwany jest wprawdzie bransoletą - zakłada się go bowiem na przegub prawej ręki - zasadnicza jego część, na której mocuje się Kryształ Powietrza, znajduje się jednak po wewnętrznej stronie dłoni. Wraz z nabywaniem nowych właściwości fokus pnie się w górę ramienia, tworząc pajęczynę splatających się w fantastyczne wzory, nadmetalowych włókien. Część umieszczona wewnątrz dłoni nie rośnie — zawsze pozostaje płaska, tak, że nie zawadza podczas wykonywania rozmaitych czynności. Mag może nawet sprawnie walczyć bronią dzierżoną w tej ręce, nie zdejmując czarodziejskiego urządzenia.

Bazowa Cecha

Umysł.

Działanie ścieżek

Droga Umysłu działa wyłącznie na istoty inteligentne - nie można za jej pomocą manipulować umysłami zwierząt. Ścieżka Obszaru odnosi się więc tylko do liczby istot, nad którymi czarodziej może zapanować.

Każda ofiara magii Lodowych Elfów może próbować oprzeć się zaklęciu. Natychmiast po uwolnieniu mocy czaru wykonuje ona test Ducha z progiem Ducha o Efekcie Wymagany ustalonym przez Ścieżkę Siły czaru.

Moce Drogi Umysłu działają według schematu efektów długotrwałych Ścieżki Czasu. Jedynym wyjątkiem jest Telepatia, funkcjonująca według schematu krótkotrwałego.

Ścieżki Okoliczności i Zasięgu działają tak, jak zaznaczono w ich opisie — znów, z wyjątkiem Telepatii, której zasięg można wydłużyć tak, jak zaznaczono w jej opisie.

Moce Drogi

Poziom 1 - Sugestia

Najprostszym działaniem magicznym, którym posłużyć się może mag Lodowych Elfów, jest wzmocnienie intensywności myśli, którą cel czaru już po-

Koteria Dioxii



Nie wszystkie rasy Znanego Wszechświata zadowolone są z faktu, że inżynierowie Gnomów stworzyli rękawice - a wraz z nimi sposób, by powielać cudze zdolności magiczne. Niektóre, jak na przykład Krasnoludy, nie mają nic przeciwko temu i chętnie sprzedają Gildii Rękawic Kryształy, inne zaś pilnują, by zaklęte w klejnotach czary nie wpadły w ręce niewielkiego ludku. Najdalej posuwają się w tym względzie Lodowe Elfy, które powołały do życia Koterię Dioxii, zajmującą się tropieniem po całym Znanym Wszechświecie Gnomów, posiadających w Rękawicach Kryształy z elfimi zaklęciami. Gdy osobnik taki trafi w ręce agentów

Koterii, nie dość, że odbiera mu się Rękawicę i wszystkie Kryształy - może przygotować się na serię wymyślnych tortur, których finałem będzie śmierć z bólu.

Akademia magów



Choć Astonia jest kraina ogromną, wszystkich jej magów szkoli się w jednym tylko miejscu - specjalnej Akademii, znajdującej się w świętym świecie Pavany. Czcigodni nauczyciele wpajają uczniom nie tylko prawa służenia się mocą przemiany, lecz również rozmaite zasady, których mag powinien przestrzegać. Starają się zatem wykształcić w uczniach odruchy altruistyczne i nauczyć, jak służyć społeczności w tajemnicy, nie szukając poklasku ani zaszczytów. W podziemiach Akademii znajduje się podobno ogromna sala, gdzie zgromadzono wszystkie magiczne lampy - niektórzy twierdzą, że magowie od dawna nie potrafili wykonywać fokusów, a jeśli liczba magów jest wyższa, niż ilość lamp będących w posiadaniu Akademii, uczeń nie może ukończyć szkolenia, póki któryś ze starszych magów nie umrze.

siada. W ten sposób Elf może sprawić, że coś mało istotnego wyda się komuś nagle niezmiernie ważne, delikatna niechęć zacznie rozwijać się w nienawiść, w miarę, jak ofiara zaklęcia opacznie będzie interpretować czyjeś poczynania i słowa, a pomysł który budził wątpliwości nagle wyda się doskonały. Czarownik nie może jednak manipulować myślami, których cel czaru nie posiada, trudno mu więc dzięki tej mocy skłonić rozjuszony tłum do rozejścia się, o ile w głowach jego członków nie kiełkuje już myśl o odejściu.

Za pomocą tej mocy mag może również wydawać rozkazy istotom, na które rzucić zaklęcie, wytwarzając w nich przymus wykonania polecenia. Istotnym jest jednak, by myśl o tym, by zadanie wykonać, powstała w głowie zaklanego wcześniej - Elf musi zatem albo wydać mu ustnie polecenie, którego wykonanie cel czaru w ogóle weźmie pod uwagę, albo posłużyć się najpierw drugą mocą Drogi, celem zaszczepienia w nim takiej skłonności.

Jeśli Mistrz Gry używa zasad Nastawienia, przyjmuj, że dzięki tej mocy Lodowy Elf może zmienić czyjeś Nastawienie pozytywne lub negatywne o dowolną wartość, nie potrafi jednak przekształcić Nastawienia dodatniego w ujemne i odwrotnie. Jeśli prowadzący nie posługuje się nimi, musisz zdać się na jego osąd.

Tym poziomem Drogi posługuje się komendant obozu jenieckiego w Ochuromie, kiedy unieruchamia Marco wykorzystując jego wahanie przed atakiem na tak potężnego przeciwnika. Patrz „Crystalicum: Znany Wszechświat”, rozdział 4.

Poziom 2 - Zaszczepienie

Kolejnym etapem wtajemniczenia w Drogę Umysłu jest stwarzanie w umyśle ofiary myśli, która nigdy w nim nie powstała. Przy użyciu tej mocy czarownik może zatem sprawić, że wierny dworzanin zdradzi swojego króla, ktoś zmieni swoje upodobania, albo zacznie podejrzewać najlepszego przyjaciela o straszliwe rzeczy. Jeśli czarownik nie chce, by cel zdawał sobie sprawę, iż myśl została sztucznie zaszczepiona, musi skorzystać z dodatkowego poziomu Ścieżki Siły, który nie przelicza się na trudność testu odparcia zaklęcia.

Stworzona w ten sposób myśl jest słaba, lecz uporczywa. Jeśli Mistrz Gry używa zasad Nastawienia, przyjmij, że czarownik zmienia Nastawienie pozytywne celu względem czegoś lub kogoś na najmniej z Nastawień negatywnych lub odwrotnie. Jeżeli mag chce, by zaszczepiona idea nabrała intensywności, musi posłużyć się następnie pierwszym poziomem Drogi. W wypadku, gdy zaszczepiana myśl jest zdecydowanie spreczna z przekonaniami celu - na przykład kiedy Elf usiłuje stworzyć w umyśle wiernego rycerza pomysł zamordowania króla - Efekt Wymagany, by oprzeć się zaklęciu wylicza się, jakby mag posłużył się poziomem Ścieżki Siły mniejszym o 1, niż w rzeczywistości.

Dzięki tej mocy Tryfillos skłania Marco by wybrał się do oranżerii podczas balu w pałacu Gerasimosa. Patrz „Crystalicum: Znany Wszechświat”, rozdział 2.

ROZDZIAŁ 21

Poziom 3 - Telepatia

Osiągnąwszy ten poziom mag może czytać w umysłach swoich ofiar i komunikować się z nimi za pomocą myśli. Nieważne, jakim językiem posługuje się cel - czarownik bez trudu przekracza bariery tego rodzaju, odczytując bez trudu wspomnienia i myśli ofiary, która z kolei słyszy przesyłane przez niego komunikaty, jakby szeptał je wprost do jej ucha posługując się jej ojczystą mową.

Choć mag może dzięki temu zaklęciu czytać w umysłach całych rzesz istot, zwykle ich myśli mieszają się wówczas w niemożliwy do zrozumienia jazgot. Dlatego mag może jednocześnie zrozumieć myśli maksymalnie rylu istot, ile wynosi jego Mistrzostwo w Drodze Umysłu - to ograniczenie nie dotyczy przesyłania komunikatów. Analogicznie, gdy czarownik chce zajrzeć do czyjejś głowy, ofiara zawsze wykonać musi test Ducha, nawet, jeśli nie chce opierać się zaklęciu, do przesyłania myśli natomiast nie trzeba korzystać ze Ścieżki Siły.

Ścieżka Czasu telepatii działa według schematu czarów krótkotrwałych. Za każdą Rundę działania czar mag może zadać prowadzącemu jedno pytanie, dotyczące myśli ofiary, i otrzymać prawdziwą odpowiedź. Zazwyczaj jednak informacja taka przedstawiona jest w postaci obrazów i wspomnień, które czarownik musi zinterpretować samemu. W każdej Rundzie może też przesłać jeden komunikat.

Jeśli mag posiada rzecz osobistą, należącą do ofiary czar, czar działa, jakby użyto w nim dodatkowego poziomu Ścieżki Zasięgu - czyli, jeśli czarownik zastosował poziom trzeci, czar działa, jakby użyto czwartego. Jeśli rzucający zaklęcie skorzysta z piątego poziomu Ścieżki Zasięgu i posiada przedmiot należący do celu, może sięgnąć do jego umysłu, nawet, jeśli znajduje się on w innym świecie.

Za pomocą tego poziomu Tryfillos czyta w umyśle Marco gdy wspólnie wracają z audyencji u Cesarza. Patrz „Crystalicum: Znany Wszechświat”, rozdział 2.

Poziom 4 - Zagłada

Czwarty poziom magii Lodowych Elfów to jedna z najbardziej przerażających mocy, jakimi magia rozporządza, pozwala bowiem całkowicie zniszczyć umysł ofiary. Mag może posłużyć się nią subtelnie, eliminując tylko niektóre wspomnienia celu, lub zupełnie wymazać mu pamięć, sprowadzając do poziomu noworodka. Nie istnieje żadne remedium na tę przerażającą magię, a jedynym lekarstwem jest czas - magia Lodowych Elfów, jak wszystkie zresztą, nie działa permanentnie.

Niszcząc pamięć ofiary Elf narusza poważnie jej osobowość - dlatego Mistrz Gry ma prawo stwierdzić, że wraz z dużym ciągiem wspomnień cel straci jedną z Cech Charakteru. Jeśli czarownik chce celowo zniszczyć charakter postaci, posłużyć się musi bardzo

Wśród nas jest zdrajca!

Lodowe Elfy wiedzą doskonale, że ze słabymi istotami nie trzeba walczyć - wystarczy poczekać, by wybiły się same. To proste zaklęcie pomaga skłócić przeciwników czarownika, sprawia bowiem, iż w jego ofercie budzi się przekonanie, że któryś z sojuszników planuje zdradę. Myśl ta nie jest wprowadzić szczególnie uporczywa, nie daje jednak ofercie spokoju powodując, że zaczyna uważnie przyglądać się każdemu działaniu przyjaciół, staje się kłótlivy i konfliktowy, a nawet niewinne zachowania uznaje za atak na siebie. Czar ten zniszczył niejedną trwałą sojusz.

Poziom Drogi: 2 (Sugestia)

Poziomy Ścieżek: Zasięgu 2 (mag musi znajdować się o 10 metrów od celu), Siły 3 (by oprzeć się zaklęciu cel musi wykonać test Ducha z Progiem Ducha o EW 6), Czasu 3 (przykry efekt utrzymuje się miesiąc).

Wymagane Umiejętności: By posłużyć się tym czarem, mag musi posiadać Mistrzostwo 2 w Drodze oraz Mistrzostwo 3 w Ścieżkach i Teorii Dróg.

MOCE MAGICZNE

silną magią - za każdą Cechę Charakteru, którą chce przy pomocy zaklęcia odebrać Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy wzrasta o 1.

Dzięki mocy zagłady Lodowy Elf może również wtargnąć do pamięci czynnościowej celu i usunąć z niej poziomy jakiegś Umiejętności. To jednak wymaga bardzo głębokiej ingerencji w umysł ofiary — dlatego Efekt Wymagany, by oprzeć się takiemu zaklęciu, wylicza się, jakby mag skorzystał z poziomu Ścieżki Siły mniejszego o 1, niż w rzeczywistości. Ponadto, za każdy usuwany poziom Umiejętności Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy wzrasta o 1. Jak więc widać, znacznie łatwiej sprawić, by ktoś zapomniał, iż potrafi posługiwać się mieczem, niż faktycznie pozbawić go tej umiejętności.

Przykład: Tryfillos chce, by jego przeciwnik zapomniał wszystko, co wie o Medycynie (którą wróg ma na poziomie 3). W związku z tym, choć używa ścieżki Siły na poziomie 4, cel bronił się będzie, jakby Tryfillos skorzystał z 3 jej poziomu. W dodatku Efekt Wymagany testu uwolnienia zaklęcia wzrośnie o 3 (tyle poziomów Medycyny Elf chce skasować) — czyli wynosił będzie 7 (4 z poziomu Drogi +3 z kasowanej Umiejętności).

To właśnie za pomocą tej mocy Tryfillos zaklina załogę jachtu, którym podróżuje Marco. Patrz „Crystalicum: Znany Wszechświat”, rozdział 3.

Poziom 5 - Kreacja

Ostatni poziom wtajemniczenia daje magowi właściwie nieograniczoną władzę nad umysłem ofiar - może dowolnie kształtować ich wspomnienia i modyfikować osobowość. Od niego wyłącznie zależy, czy wykorzysta tę moc, by tworzyć bezrozumnych niewolników, tępo wykonujących polecenia, czy też dokonywać będzie subtelniejszych i znacznie trudniejszych do wykrycia zmian. Jeśli zadajesz się z Lodowymi Elfami nigdy nie możesz mieć pewności, czy faktycznie przeżyłeś to, co wspominasz.

Posługując się tą mocą Elf może zmienić Cechy Charakteru celu — jednak za każdą Cechę, którą zastępuje inną, Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy czaru wzrasta o 1. Ponadto mag może wtargnąć do czyjejś pamięci i zaszczyć w niej zdolność posługiwania się jakąś Umiejętnością. Jeśli próbuje posłużyć się tą sztuczką, Efekt Wymagany, by oprzeć się zaklęciu wylicza się, jakby Elf skorzystał z poziomu Ścieżki

Siły o 1 mniejszego, niż w rzeczywistości. Ponadto, za każdy poziom Umiejętności wpojony w ten sposób Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy wzrasta o 1. Mag nie może nauczyć tą metodą Umiejętności, której sam nie posiada ani wpoić wyższego jej poziomu, niż jemu dostępny.

Droga Serca

Magia Elfów Pospolitych przypomina czary ich Lodowych kuzynów, różniąc się jednak od niej tak bardzo, jak bardzo różne są od siebie obydwie rasy. Nie potrafi zatem zaszczyć myśli i zmieniać wspomnień, oddziałuje jednak na uczucia, wywołując zdolność do heroicznego poświęcenia, odwagę, zapał, nienawiść - a nawet miłość. Magowie Pospolitych Elfów pełnią bardzo ważną rolę w ich zniewolonym społeczeństwie, to wokół nich gromadzą się bowiem niepokorni, to oni przechowują pamięć o dawnych wiekach, inspirują przyszłych bohaterów i stają na czele buntów. Są kapłanami przodków, mędrkami i żyjącą pamięcią swego narodu - a więc kwintesencją tego wszystkiego, co składa się na współczesną kulturę Pospolitych Elfów.

Gdyby cywilizacja Pospolitych Elfów rozwijała się w sposób niezakłócony, tamtejszy czarownik i kapłan w jednej osobie najprawdopodobniej nosiłby się w charakterystycznym stroju, niewola spowodowała jednak, iż elfi magowie muszą skrzętnie ukrywać swoje zajęcie. Lodowe Elfy wiedzą aż nazbyt dobrze, że to właśnie czarodzieje stanowią motor dążeń niepodległościowych i przekazują tradycję kolejnym pokoleniom, polują więc na nich bez miłosierdzia - zdarza się nawet, że magowie bywają ścigani i eliminowani poza granicami Cesarstwa. Szczęśliwie, przekorna natura Elfów Pospolitych sprawia, że chętnych do stanu kapłańskiego i czarodziejskiego zarazem nie brakuje, a dzieci, u których wykryto Dar chętnie uczą się, jak z niego korzystać.

Fokus Drogi Serca jest równie niezwykły, jak funkcja magów w społeczności Elfów - a sam proces rzucania czaru prezentuje się niezmiernie spektakularnie. Czarownik wyśpiewuje zaklęcie, zwracając się z prośbą do przodków, i unosi nad głowę fokus - ikonę. Wokół zrywa się porywisty wiatr, a oczy ikony płonąć zaczynają jasnym, złocistym blaskiem, który obejmuje następnie cały obraz, a potem sylwetkę czarodzieja

ROZDZIAŁ 21

ja. W końcu światło oblewa również wszystkie cele zaklęcia - i gaśnie dopiero w chwili, gdy moc zaklęcia zostanie uwolniona.

Fokus

Czarodzieje Pospolitych Elfów używają do czynienia magii wymalowanych na deskach lub nadmetalowych płytach ikon, przedstawiających wielkich magów z przeszłości. Jeśli obraz wykonany jest na drewnie, wzmacnia się go nadmetalowymi włóknami lub wykonaną z tej substancji koszulką. W oczu ikony wprawia się Kryształ Powietrza. Rozwijając się, ikona rośnie lub jej koszulka staje się coraz bardziej ozdobna.

Bazowa Cecha

Duch.

Działanie Ścieżek

Droga Serca działa zarówno na istoty inteligentne, jak i na zwierzęta, a Ścieżka Obszaru opisuje, na ile istot zadziała zaklęcie.

Większość efektów Ścieżki Czasu działa według schematu krótkotrwałego - wyjątkiem jest moc poziomu trzeciego i czwartego, co zaznaczono również w ich opisie.

Ścieżka Siły znajduje zastosowanie niemal wyłącznie wtedy, gdy cel zaklęcia próbuje mu się opierać - wykonuje wówczas test Ducha z progiem Duch, o Efekcie Wymaganim ustalonym zgodnie z użytym poziomem Ścieżki Siły. Pewnym wyjątkiem jest moc poziomu trzeciego, jak zaznaczono poniżej.

Ścieżka Zasięgu oraz Ścieżka Okoliczności działają w normalny sposób - choć zasięg mocy Poziomu Drugiego można wydłużyć, używając przedmiotu należącego do celu zaklęcia.

Moce Drogi

Poziom 1 - Bicie serca

Najprostszym działaniem, które może wykonać czarownik posługujący się Drogą Serca, jest wyciszenie emocji innych. Dzięki temu zaklęciu mag orientuje się natychmiast, gdzie w jego zasięgu znajdują się żywe istoty, określa ich rodzaj i rasę oraz uczucia, które w danej chwili odczuwają. Jeśli ktoś próbuje skryć

się przed działaniem Bicia serca, musi wyciszyć wszystkie swoje emocje - w tym celu zapada w stan medytacji i wykonuje test Ducha z progiem Ducha o Efekcie Wymaganim równym Mistrzostwu w Drodze czarodzieja, który rzucił zaklęcie.

Poziom 2 - Sen

Mag Pospolitych Elfów nie może wprowadzić komunikować się za pomocą telepatii, potrafi jednak zesłać na kogoś sen o określonej treści. Czar zaczyna działać natychmiast po rym, jak jego cel zapadnie w sen - jeśli czarownikowi zależy na przekazaniu komunikatu w określonym momencie, może posłużyć się Ścieżką Okoliczności, nie może jednak sprawić, by sen przysnił się komuś na jawie. Długość trwania snu mierzy się za pomocą Ścieżki Czasu - za każdą Rundę mag może przekazać jedną informację lub obraz. Po obudzeniu ofiara zaklęcia pamięta wszystkie szczegóły niezwykłego marzenia.

Jeśli mag posiada rzecz osobistą, należącą do celu zaklęcia, czar działa, jakby użyto w nim dodatkowego poziomu Ścieżki Zasięgu - czyli, jeśli czarownik zastosował poziom trzeci, czar działa, jakby użyto czwartego. Jeśli rzucający zaklęcie skorzysta z piątego poziomu Ścieżki Zasięgu i posiada przedmiot należący do celu, może zesłać na niego sen, nawet jeśli znajduje się on w innym świecie.

Poziom 3 — Mężne serce

Potężna moc trzeciego poziomu Drogi pozwala czarownikowi sprawić, że jego **towarzysze** dokonają cudów męstwa, czynów, które pozostają zazwyczaj poza ich zasięgiem. Czar ten rzucić można wyłącznie na istoty, które nie opierają się jego działaniu i dobrowolnie zezwalają, by użyto na nich magii. Efekt zaklęcia jest długotrwały.

Zaczarowania istota otrzymuje na czas działania czaru tyle kości zaklęcia, ile wynika ze Ścieżki Siły czaru. Kości te może dodawać do testów tak samo, jak Szczęście, z tą różnicą, że raz wykorzystane przypadają - gdy cel wykorzysta wszystkie, zaklęcie przyska. Jeśli czar przestanie działać, a jego ofiara ma jeszcze niewykorzystane kości, znikają one bez śladu. Dodatkowe kości nie są wynikiem działania samego czaru, który nie tyle bezpośrednio wspiera działania zaklętych, co pozwala im wykorzystać drzemiący w nich potencjał namietności. Dlatego właśnie podczas działania zaklęcia są oni bardzo podatni na silne emocje i ulegają gwałtownym zmianom szalenie bu-

MOCE MAGICZNE

rzliwych nastrojów. Nadto, dana istota może pozostawać pod wpływem jednego czaru tego typu na raz - próby powtórnego zaklęcia jej, nim poprzedni czar przestanie działać, automatycznie się nie udają. Czarownik nie może rzucić tego zaklęcia na samego siebie.

Takim właśnie zaklęciem posługuje się Oksenia Baroszy, rzucając je na załogę tuż przed atakiem na kopalnię. Patrz „Crystalicum: Znany Wszechświat”, rozdział 4.

Poziom 4 - Oczarowanie

Osiągnąwszy czwarty poziom zaawansowania czarownik zyskuje potężny wpływ na emocje żyjących istot. Posługując się tą mocą może dowolnie wzmacniać, osłabiać i kreować uczucia - emocje pozostają zmienione tak długo, jak wskazuje schemat czarów długotrwałych. Niezależnie od tego, czy cel opiera się zaklęciu, czarownik musi przełamać bariery jego serca - za każdym razem zaklinana istota musi wykonać test Ducha, by stwierdzić, czy czar na nią podziałał. Jednorazowo czarownik może stworzyć, wzmocnić lub wygasić tylko jedną emocję - miłość, strach, nienawiść, pożądanie, odwagę i tak dalej. Zmiana uczuć nie wpływa na charakter celu, jeśli jednak nowa emocja jest bardzo niezgodna z jego charakterem lub przekonaniami - na przykład, gdy czarownik zaszczepia odwagę w tchórze lub chęć posiadania u Krasnoluda - cel opiera się, jakby mag użył poziomu Ścieżki Siły niższego o 1 niż w rzeczywistości.

Posługując się tą mocą warto pamiętać, że choć jest potężna, nie daje magowi pełnej kontroli nad po-

czynaniami zaklętego, który zachowuje wolną wolę i może nawet walczyć z ogarniającą go emocją. Nawet, gdy czarownik zaszczepi u kogoś nienawiść, nie może mieć pewności, że zaczarowany zaatakuje osobę, wobec której zaczyna ją odczuwać - równie dobrze może zaangażować się w spisek, godzący w obiekt jego niechęci lub po prostu zerwać z nim wszystkie kontakty.

Jeśli czarownik nie chce, by ofiara czaru zdawała sobie sprawę, iż zmiana emocji jest wynikiem ingerencji magicznej, musi skorzystać z dodatkowego poziomu Ścieżki Siły, którego nie przelicza się na trudność odparcia czaru.

Poziom 5 - Z całego serca

Dzięki ostatniemu poziomowi Drogi czarownik staje się prawdziwym wodzem, wiodącym swych podkomendnych po zwycięstwo albo śmierć. Czar działa wprawdzie według schematu krótkotrwałego, zmienia jednak osoby, na które je rzucono, w nieznaną strachu fanatyków, opętanych rządzą walki i śmierci za Sprawę. Zaklęcie działa wyłącznie na istoty inteligentne i nawet jeśli chcą one poddać się jego działaniu, muszą wykonać test Ducha by sprawdzić, czy czarownikowi udało się wedrzeć do ich serc i umysłów. Pozostający pod jego wpływem nie odczuwają podczas walki żadnych negatywnych efektów obrażeń - nawet, jeśli otrzymają dość Ran, by umrzeć, walczą, póki czar nie przestanie działać. Ponadto, mogą w każdej Rundzie walki użyć Furii niezależnie od tego, czy okoliczności temu sprzyjają.

Pod opieką przodków

Prosta formuła tego zaklęcia pozwala Pospolitemu Elfowi zorientować się, czy w pobliżu czai się ktoś dybiący na jego zdrowie i życie. Jest ona jednocześnie podstawową modlitwą każdego Elfa, którą odmawia on przed wejściem do jakiegokolwiek budynku jeśli podejrzewa, że może już z niego nie wyjść. Co, wzięwszy pod uwagę tryb życia i zwyczaje tej rasy oraz jej stosunki z Lodowymi Elfami, zdarza się dość często.

Poziom Drogi: 1 (Bicie serca)

Poziomy Ścieżek: Zasięgu 2 (czar obejmuje działaniem 10 metrów wokół maga)

Wymagane Umiejętności: By posłużyć się tym czarem Elf musi posiadać Mistrzostwo 1 w Drodze, 2 w Ścieżkach i 1 w Teorii Dróg.

ROZDZIAŁ 21



Jak widać, zaklęcie jest niezmiernie wyczerpujące i natychmiast po tym, jak przestanie działać, wszyscy objęci jego efektem otrzymują jedno Draśnięcie za każdą Rundę funkcjonowania. Jeśli Rana taka spowoduje śmierć, wykonaj natychmiast Test Przetrwania o Efekte Wymaganym 3. W wypadku powodzenia nieszczęśnik wali się nieprzytomny i nie odzyska świadomości przez tyle godzin, ile Rund trwało zaklęcie. W razie porażki ofiara czaru umiera z wyczerpania.

Dana istota może być pod działaniem tylko jednego czaru tego poziomu na raz - próby rzucenia kolejnego zaklęcia, nim przestanie działać poprzednie, automatycznie się nie udają. Czarownik nie może użyć tej mocy na sobie.

Droga Rozkazu

Krasnoludy traktują swoją magię zupełnie użytkowo - w przeciwieństwie do większości pozostałych ras nie widzą w niej nawet mocy nadprzyrodzonej, lecz prawo natury, które udało im się okiełznać. W krasnoludzkim społeczeństwie czarownik jest osobą powszechnie szanowaną przez wzgląd na jego talent, podobnym jednak szacunkiem cieszą się wszyscy rzemieślnicy, biegli w swoim fachu. Uznaniu

magii za rodzaj rzemiosła sprzyja również jej charakter - Krasnoludy potrafią za jej pomocą manipulować przedmiotami na odległość. Czary takie przydają się więc bardzo podczas załadunku i wyładunku okrętów, budowy domów, a nawet podczas wojny, niewiele jest w nich jednak mistycyzmu i niezwykłości.

Krasnoludzcy magowie bardzo rzadko działają sami - zazwyczaj prowadzą pracownię, w których można zamówić ich usługi czy zakupić Kryształ z zaklęciami, najważniejszym jednak ich zadaniem jest kształcenie innych Obdarowanych. Siedem Smoków mówi bowiem wyraźnie, iż powinnością każdego jest pielęgnowanie zdolności, które mu dano, a zaniedbanie umiejętności magicznych jest poważnym wykroczeniem przeciw moralności. Dar jest zresztą wśród Krasnoludów obydwu nacji dość powszechny i każda właściwie wioska może poszczycić się przynajmniej jednym czarownikiem - cieszy się on zwykle podobnym statusem, jak naczelnik wsi, młynarz, karczmarz czy kowal.

Gdy Krasnolud sposobi się do rzucenia zaklęcia, wyciąga w kierunku celu czaru fokus - berło i zaczyna wykonywać nim skomplikowane gesty. Po chwili po berle pełgać zaczynają magiczne wyładowania, które po chwili obejmują całą osobę maga. Następnie moc unosi go w powietrze, by wreszcie skoncentrować się znów w berle, z którego przeskakuje na cel czaru.

Fokus

Fokusem Drogi Rozkazu jest berło - stąd właśnie nazwa tego rodzaju magii. Jest ono rodzajem nadmetalowej buławy, w którą wprawia się Kryształ Wody. Niektóre berła są delikatne i ozdobne - tak, że bardziej przypominają różdżki - inne zaś, ciężkie i solidnie okute, mogą służyć do walki jako broń ręczna.

Bazowa Cecha

Duch.

Działanie Ścieżek

Droga Rozkazu działa na każdą materię, ożywioną i nieożywioną - Ścieżkę Obszaru interpretować więc należy normalnie. Analogicznie, Ścieżka Zasięgu działa w jej przypadku tak, jak napisano w poprzednim rozdziale.

MOCE MAGICZNE

Wszystkie czary krasnoludzkie działają według schematu krótkotrwałego Ścieżki Czasu, mag może jednak wydłużyć ich działanie - musi w tym celu skoncentrować się na zaklęciu i pozostawać skupionym aż do chwili, gdy zakończy działanie. Za każdą dodatkową Rundę działania czaru czarodziej otrzymuje jedno Draśnięcie.

Ścieżka Siły pozwala ocenić, jak ciężki przedmiot mag może unieść - jeśli do uniesienia obiektu potrzebny byłby normalnie test Ciała, schemat Ścieżki Siły podaje ilość Efektów takiego testu, które osiągnęło zaklęcie. Ponadto, jeśli mag używa zaklętego przedmiotu do ataku, Ścieżka Siły określa ilość kości, którymi rzuca w teście trafienia (Progiem jest w nim Duch maga).

Ścieżka Okoliczności działa według podanego schematu z jednym wyjątkiem - opóźnianie działania czaru Drogi Rozkazu nie zmniejsza czasu jego trwania po uruchomieniu. Znaczy to, że opóźnione zaklęcie, rzucone przez Krasnoluda, nie zniknie po określonym czasie - pozostanie zawieszone aż do chwili, gdy wypełnią się stosowne okoliczności, a potem działać będzie tak długo, jak to określa Ścieżka Czasu.

Moce Drogi

Poziom 1 - Przesunięcie

Najprostsze czary Drogi Rozkazu pozwalają krasnoludowi przemieszczać przedmioty w poziomie, jakby pchała je niewidzialna siła. Popychany przedmiot zachowuje się dokładnie tak, jak popychany czy ciągnięty ręcznie, a więc przesuwają się po pochyłościach dopóki nie trafi na zbyt duży spadek lub przeszkodę, nad którą należałoby go przenieść. Jeśli przemieszczając się obiekt trafi na przepaść, spada, a następnie przesuwają się dalej - o ile uniknie zniszczenia na skutek upadku. Oczywiście, przy użyciu tej mocy można nie tylko szybko ustawić meble - jest wręcz niezastąpiona, jeśli czarownik chce wyważyć drzwi lub zepchnąć strażnika z muru.

Jeśli popychany przedmiot stawia opór lub jest bardzo ciężki, traktuj efekty uzyskane dzięki Ścieżce Siły jak wynikające z testu Ciała, przy pomocy którego można by normalnie przemieścić obiekt. Obiekt przemieszcza się z prędkością ryłu metrów na Rundę, ile wynika ze Ścieżki Siły - lub wolniej, jeśli czarownik sobie tego życzy.

Za pomocą takiego zaklęcia Brisida wyrywa drzwi celi Marco z futryny. Patrz „Crystalicum — Znany Wszechświat”, rozdział 6.

Zbroja czarownika

To zaklęcie cieszy się popularnością wśród czarowników ze Smoczego Królestwa, służących na okrętach - przynajmniej od czasu, gdy te stały się notorycznym celem ataków piratów. Powoduje ono, że w chwili zagrożenia czarownika otacza magiczny pancerz, pozwalając mu bezpiecznie strzelać z pistoletów kryształowych do bezradnych korsarzy, atakujących go bronią białą.

Poziom Drogi: 2 (Tarcza)

Poziomy Ścieżek: Czasu 3 (zaklęcie działa 6 Rund walki), Siły 3 (czar zmniejsza zadane magowi obrażenia o 6), Okoliczności 2 (czar zaczyna działać, gdy mag zostanie zaatakowany, nieważne, kiedy i przez kogo. Inne zagrożenia, w rodzaju deszczu międzygwiazdnych skał czy uderzenia bomem nie uruchamiają go)

Wymagane Umiejętności: By posługiwać się tym zaklęciem mag musi osiągnąć Mistrzostwo 2 w Drodze, 3 w Ścieżkach i 3 w Teorii Dróg.

ROZDZIAŁ 21

Poziom 2 - Tarcza

Drugi poziom Drogi Rozkazu pozwala czarownikowi stworzyć barierę, blokującą ataki czy zagradzającą przejście. Tarcza jest niewidoczna i dopiero w momencie, gdy coś w nią uderzy, na chwilę rozbłyśka. Może przyjmować dowolny kształt, z jej pomocą da się więc zarówno zabezpieczyć drobny i kruchy przedmiot, jak zatarasować przejście. Jej wielkość reguluje Ścieżka Obszaru. Bariera może utrzymywać się w jednym miejscu lub, jeśli mag sobie tego życzy, przemieszczać się wraz z nim lub obiektem, który chroni.

By przejść przez tarczę wykonać należy test Wysportowania z Progiem Ciała o Efekte Wymagany ustalonym przez Ścieżkę Siły czaru. Obrażenia każdego ataku, przed którym ochrona, zmniejszają się o tę właśnie wartość - w przeciwnieństwie do zwyczajnej zbroi krasnoludzka bariera zmniejsza je po obliczeniu ilości Draśnięć, redukując ich sumę.

Bariera działa w obydwie strony — Krasnolud również nie może w pełni skutecznie przez nią zaatakować. Nie zabezpiecza przed atakami energetycznymi, na przykład strzałami broni kryształowej, ani ogniem.

Poziom 3 - Lewitacja

Lewitacja działa bardzo podobnie do przesunięcia - z tym, że pozwala unieść przedmiot za pomocą magii, zamiast go popychać. Ruch ten wykonywany jest wprost do góry i jeśli podnoszony obiekt natknie się na przeszkodę nie może jej ominąć. Wszystkie szczegóły mechaniczne tego efektu są takie same, jak w wypadku poziomu pierwszego Daru - wyjąwszy fakt, że jeśli zaklęcie przestanie działać a podnoszony obiekt znajduje się w powietrzu, natychmiast spada i otrzymuje stosowne obrażenia — oraz zadaje je każdemu, na kogo upadnie.

Czarownik może dzięki temu efektowi podnieść sam siebie.

Poziom 4 - Przemieszczenie

Czwarty poziom Drogi Rozkazu łączy moc pierwszą i trzecią, umożliwiając przemieszczanie przedmiotów i istot w trzech wymiarach — mag może sprawić, że zaklęty obiekt dowolnie wznosi się i opada, lecąc przy tym w wybranym kierunku, a nawet wykonując skomplikowane ewolucje. Wszystkie szczegóły mechaniczne są takie same, jak w wypadku przesunięcia i lewitacji.

Czarownik może dzięki temu efektowi sprawić, że sam uniesie się w powietrze i będzie leciał niczym ptak.

To przy użyciu tej mocy Brisida i Marco uciekają z twierdzy lorda mera. Patrz „Crystalicum - Znany Wszechświat”, rozdział 6.

Poziom 5 - Kontrola

Najwyższy poziom wtajemniczenia w Drogę Rozkazu pozwala magowi dokonywać na odległość nawet bardzo skomplikowanych i delikatnych operacji. O ile więc do tej pory mógł tylko przemieszczać obiekty, teraz sprawić może, że kusza sama naładuje się i wystrzeli, lina sklaruje się i zbuchtuje, zamek w drzwiach posłusznie odtworzy, a pusta zbroja ruszy do walki. Jeśli do wykonania jakiejś czynności potrzebny jest test - na przykład, gdy czarownik nakaże broni samodzielnie walczyć — wykonuje się go w oparciu o stosowną Umiejętność maga z Progiem jego Ducha.

Poza tym wszelkie szczegóły mechaniczne nie różnią się od pozostałych poziomów Daru, związanych z przemieszczaniem obiektów.

Droga Przemiany

Magia Astońska pozwala czarownikom przemieniać się w inne istoty — to potężna moc, choć ogranicza ją nieco fakt, że tylko najpotężniejsi magowie mogą przekształcać kogoś prócz siebie. W społeczeństwie Astonii mag ma rolę szczególną, wszyscy bowiem czarodzieje przynależą automatycznie do kasty urzędniczej i szkoleni są na doradców i zaufanych pomocników władców, prawo zabrania im jednak samodzielnego piastowania władzy. Niektórzy magowie piastują wysokie godności na dworach, niekiedy dochodząc nawet do pozycji wezyra, wielu jednak pełni rolę osób do specjalnych poruczeń, dzięki swej mocy są bowiem w stanie przemieszczać się, nie wzbudzając podejrzeń, nawet poza granicami Federacji, i radzić sobie w najbardziej dramatycznych sytuacjach.

Dla przeciętnego astońskiego chłopca czarownik to ktoś, kto przybywa w tajemnicy do wioski, gdy ta ma kłopoty i niepostrzeżenie się z nimi rozprawia - nie więc dziwnego, że magowie są popularnym tematem baśni i niezliczonych przypowieści. Sami czarodzieje niechętnie zdradzają się ze swoimi mocami, jeśli jednak tożsamość maga wychodzi na jaw, może spodzie-

MOCE MAGICZNE

wać się z jednej strony bardzo gorącego przyjęcia, z drugiej jednak niekończących się prośb o rozwikłanie wszystkich lokalnych problemów.

Przygotowując się do rzucenia czaru astoński mag delikatnie pociera fokus - lampę, aż z szyjki znacznie wydobywać się wielobarwny dym. Jego smugi oplatają czarownika, aż zupełnie znika w kłębach - potem zaś rozwiewają się, ukazując nową postać czarodzieja. Barwa i konsystencja dymu zależy od lampy, którą mag się posługuje.

Fokus

Astońscy czarodzieje używają do uprawiania magii starożytnych lamp oliwnych, w które wprawiono Kryształ Ziemi. Fokusy te powstały w niepamiętnych czasach i przechowywane są na Pawanie, świętej stolicy Federacji - tam też szkoli się wszystkich czarodziejów. Szkoła magów, miejsce na poły mityczne, otoczona jest mnóstwem plotek - powiada się, że tamtejsi nauczyciele liczą wiele setek lat, a progu akademii nie może przekroczyć osoba pozbawiona Daru, nawet Inesz Astonii. Wiadomo również, że po śmierci maga jego lampę oddaje się do akademii, by mógł z niej korzystać kolejny Obdarowany, skąd niektórzy wywodzą wniosek, że magów jest w Astonii zawsze ta sama liczba.

Bazowa Cecha

Ciało.

Działanie Ścieżek

Wszystkie efekty Drogi Przemiany działają wyłącznie na maga - chyba, że posługuje się piątym poziomem mocy. Znaczy to, że Ścieżka Obszaru i Zasięgu nie mają zwykle zastosowania.

Czary astońskie działają według schematu długotrwałego Ścieżki Czasu - wyjątkiem jest moc pierwszego poziomu, jak zaznaczono w jej opisie.

Ścieżka Siły znajduje rozmaite zastosowanie, jak opisano poniżej.

Ścieżka Okoliczności funkcjonuje normalnie.

Moce Drogi

Poziom 1 - Modyfikacja

Dzięki pierwszemu poziomowi Drogi przemiany czarownik może modyfikować swoje ciało, czyniąc się czasowo silniejszym, zręczniejszym czy wytrzymalszym. Zakłęcie działa według schematu krótkotrwałego Ścieżki Czasu - na czas jego funkcjonowania mag otrzymuje ryle punktów, ile wynika ze Ścieżki Siły. Przy ich pomocy może tymczasowo wykupić zalety związane z właściwościami fizycznymi, takie jak

Ikona Przeklętego Kniazia



Wszewołod Izasławic, Przeklęty Książ Pospolitych Elfów obwiniany jest zwykle o upadek swej rasy, nic więc dziwnego, że nie oddaje mu się czci - wręcz przeciwnie, w niektórych Rodach samo jego imię jest uważane za przekleństwo. W wysokich partiach gór znajduje się jednak ukryty monastyr, w który, podobno, przechowywana jest jedyna ikona przedstawiająca nieszczęsnego władcę. Ponoć ma ona wielką moc i potrafi sama z siebie sprawić cuda, jednak każdy, kto skorzystał z jej pomocy skazuje się jednocześnie na straszną śmierć. Niektórzy twierdzą,

że ikona jest zakryta kirem, który spadnie, gdy Pospolite Elfy odzyskają wolność - inni zaś, że mnisi z monastyru Przeklętego Kniazia dążą do oczyszczenia jego imienia, ukrywając się wśród wszystkich, którzy próbują oswobodzić Elfy i pilnując, by celu nie osiągnęli - i nie przerosli tym samym ich patrona.

ROZDZIAŁ 21

Siłacz, Zwinny jak łasica czy Sokole oko — każda z nich kosztuje tyle, ile podczas tworzenia postaci. Kiedy czar przestaje działać, tymczasowo nabyte zalety znikają bez śladu. Przy pomocy zaklęcia nie można tymczasowo nabywać zalet związanych z właściwościami umysłu, wiedzą, statusem społecznym czy zdolnościami nadnaturalnymi - jeśli masz wątpliwości, czy magia pozwala ci wyposażyć się w jakąś Zaletę, zapytaj Mistrza Gry.

Przykład: Astoński czarownik posługuje się opisaną powyżej mocą i stosuje 3 poziom Ścieżki Siły. W związku z tym zyskuje 6 punktów (patrz schemat Ścieżki Siły w poprzednim Rozdziale), za które może wykupić tymczasowe Zalety związane z właściwościami jego ciała - na przykład Siłacza (5 punktów) i Atrakcyjnego (1 punkt).

Mag może pozostawać pod działaniem jednej Modyfikacji na raz - jeśli próbuje rzucić na siebie kolejny czar, nim poprzedni przestanie działać, zaklęcie automatycznie zawodzi.

Poziom 2 - Metamorfoza

Posługując się mocą drugiego poziomu astoński czarownik może zmieniać postać i przekształcić się w kogoś innego, zmieniając nie tylko wygląd, ale nawet płć czy rasę. Nie może przy tym jednak zmodyfikować swojego wzrostu - nie podszycie się więc raczej

pod Krasnoluda. Nadto, z nieznanych powodów Droga Przemiany nie pozwala przyjąć postaci Gnoma.

Ścieżka Siły, zastosowana w tym czarze, określa Efekt Wymagany testu pozwalającego rozmówcy magą stwierdzić, że nie jest on tym, za kogo się podaje. Jeżeli mag zmienia rasę, może nabyć jej Rasową Zaletę oraz jedną ze Specjalnych Właściwości. Musi w tym celu użyć dodatkowych poziomów Ścieżki Siły, które nie przełożą się na Efekt Wymagany testu rozpoznania czarownika - jeśli chce nabyć tylko jedną właściwość, użyć musi jednego dodatkowego poziomu, w wypadku obydwu - dwóch.

Zmieniając rasę czarownik automatycznie traci dostęp do swojej Rasowej Zalety - jeśli chce go zachować, Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy czaru wzrasta o 2. Mag zachowuje dostęp do Specjalnej Właściwości Rasy.

To dzięki działaniu tej mocy Marco został przemieniony w Astończyka — chociaż, by rzucić czar na niego, mag musiał posłużyć się piątym poziomem Drogi. Patrz „Crystalicum - Znany Wszechświat”, rozdział 9.

Poziom 3 - Leczenie

Mag, który osiągnął trzeci stopień zaawansowania, może zmusić swoje ciało, by zasklepiło zadane mu rany. Zastosowana w tym czarze Ścieżka Siły określa

Tajemnicza nieznajoma

Magia Astonii jest bardzo wszechstronna - to, na przykład, zaklęcie z upodobaniem wykorzystują tamtejsze czarodziejki, by oczarować mężczyznę, z którym rozmawiają i zyskać na niego ogromny wpływ. Wprawdzie czar trwa krótko, wprawnej uwodzicielce wystarczy jednak jeden cenny moment, by zupełnie omotać nieszczęsną ofiarę. Gdy czar zaczyna działać, czarodziejka otrzymuje chwilowo Zalety: Urodziwa i Atrakcyjna. Jej wygląd nie zmienia się wprawdzie tak bardzo, by rozmówca cokolwiek zauważył, wystarczająco jednak, by zdał sobie sprawę, z jak wielką pięknością rozmawia.

Poziom Daru: 1 (Modyfikacja)

Poziomy Ścieżek: Czasu 3 (czar działa 6 Rund, czyli około półtorej minuty), Siły 2 (zaklęcie pozwala wykupić tymczasowo Zalety warte w sumie 4 punkty: Atrakcyjny za 1 i Urodziwy za 3), Okoliczności 1 (czar zaczyna działać, gdy mag wypowie wybrane słowo).

Wymagane Umiejętności: By posługiwać się tym czarem, czarownik musi posiadać Mistrzostwo 1 w Drodze, 3 w Ścieżkach i 3 w Teorii Dróg.

MOCE MAGICZNE

la, ile Draśnięć czarownik odzyskuje natychmiast po uwolnieniu mocy zaklęcia. To jedyny znany efekt magiczny, którego działanie nie ustaje po określonym czasie - raz uzdrowione rany pozostają uzdrowionymi.

Poziom 4 - Przemiana

Czwarty poziom mocy pozwala Astończykowi dokonać kompletnej przemiany - może nie tylko zmienić postać, lecz przemienić się w dowolną żywą istotę, niezależnie od jej gatunku i rozmiaru — choć z jakich powodów nie może przekształcić się w Gnoma.

Ścieżka Siły, którą mag posłuży się w tym zaklęciu, określa Efekt Wymagany testu pozwalającego go rozpoznać. Jeśli chce zmienić wielkość, musi skorzystać z dodatkowego poziomu Ścieżki, który nie przekłada się na trudność rozpoznania go - każdy taki poziom pozwala mu zwiększyć lub zmniejszyć się o 50%. Każda zmiana wielkości o 50% powoduje wzrost lub spadek poziomu Cechy Ciała o 1. Ciało maga nie może przy tym przekroczyć poziomu 9.

Jeżeli mag chce osiąść jakąś specjalną właściwość istoty, w którą się zmienia, w rodzaju jadowitego ugryzienia czy twardego pancerza, lub zmienia rasę i chce zyskać Rasową Zaletę lub Specjalną Zdolność nowej postaci musi posłużyć się procedurą opisaną przy okazji drugiego poziomu mocy.

Zmieniając rasę czarownik automatycznie traci dostęp do swojej Rasowej Zalety — jeśli chce go zachować, Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy czaru wzrasta o 2. Mag zachowuje dostęp do Specjalnej Właściwości Rasy.

Poziom 5 - Potęga natury

Mistrz magii astońskiej potrafi sprawić, by jej efekty działały również na inne istoty - ich ilość określi w oparciu o Ścieżkę Obszaru, stosuj też normalnie Ścieżkę Zasięgu. Z nieznanых przyczyn magia Astończyków nie działa na Gnomy.

Jeśli ofiara próbuje bronić się przed czarem, Efekt Wymagany uwolnienia zaklęcia wzrasta o jej Mistrzostwo w Teorii Dróg.

Ten poziom Drogi pozwolił astońskiemu magowi sprawić, że drugi jej poziom podziałał na Marco di Mirandeo. Patrz „Crystalicum — Znany Wszechświat”, rozdział 9.



Drogi Żywiołów



Moc dostępna niemal wszystkim ludziom - wyjąwszy mieszkańców Dziewięciu Miast — spektakularna, potężna i niezbyt subtelna jest w gruncie rzeczy zbiorem czterech mocy. Ludzie posiadają bowiem magiczną kontrolę nad żywiołami, nigdy jednak nie zdarzyło się, by ktoś potrafił wpływać na więcej, niż jeden element.

Znakomita większość magów żywiołów przynależy do Kościoła Kryształu - tak, jak większość terenów zamieszkałych przez ludzi znajduje się pod kontrolą Imperium. Dar magiczny jest zdaniem Kościoła właściwością wybrańców, podobnie jak rezonowanie z nadmetalem, nic więc dziwnego, że Obdarowane dzieci bardzo wcześnie trafiają do domów zakonnych, gdzie rozwijają swoje zdolności ku większemu pożytkowi Imperium. Mimo to zdarzają się renegaci, szkoleni w tajemnicy przez ukrytych magów i ścigani bez litości przez Inkwizytorów z Zakonu Wody - ponieważ do uprawiania magii niezbędny jest Kryształ, a tylko Kościół potrafi go ożywiać, każdy schwytany czarownik jest automatycznie uznawany winnym zbrodni Kryształobójstwa i palony na stosie. Wywodzący się z Imperium magowie Ziemi to wyłącznie chłopcy - dziewczynki Obdarzone tym Darem oddaje się w dzieciństwie Zakonowi Wody, który prowadzi na nich eksperymenty. Służący w szeregach Zakonu Ziemi mężczyźni stanowią wsparcie dla potężnych legionów Imperium i poddani są temu samemu rygorowi wojskowemu, co wszyscy członkowie Zakonu Męskiego.

Magowie Zakonu Wody stoją w jego hierarchii znacznie wyżej, niż bracia pozbawieni Daru - zamknięci w warownych klasztorach badają naturę magii oraz dokonują rozmaitych tajemniczych eksperymentów, stanowiąc jedyną zorganizowaną grupę czarowników prowadzących regularne studia nad tą dziwną siłą. Niektóre z ich eksperymentów wymykają się jednak spod kontroli i w wielu światach ze strachem mówi się o „Oczyszczających”, grupie magów Wody, zajmujących się likwidacją niepożądanych skutków doświadczeń.

Magowie Powietrza służą we flocie, ich moc tworzenia iluzji jest jednak nie do przecenienia w wywiadzie Imperium, często angażują się więc w operacje szpiegowskie.

MOCE MAGICZNE

Mocą Ognia posługują się - przynajmniej legalnie - wyłącznie dziewczynki, chłopców bowiem Zakon Wody więzi i eliminuje. Dla paladonny zdolności magiczne są składnikiem możliwości bojowych i każda z Sióstr Zakonu Żeńskiego stara się włączać ją w arsenał dostępnych jej środków tak, jak potrafi. Zakon Ognia jako jedyny nie czyni bowiem rozróżnienia pomiędzy czarodziejkami a siostrami pozbawionymi Daru.

Magię żywiołów uprawiają również ludzie, którzy nie znajdują się pod władzą Imperium. Ostatnio odkryli ją nawet Lodowi Barbarzyńcy, którzy przed kilku zaledwie laty zetknęli się po raz pierwszy z czarami i mocą nadmetal. Dziś odkrywają ze zdumieniem niezwykle moce, którymi mogą się posługiwać i choć magia Barbarzyńców jest jeszcze w powijakach, przyznać trzeba, iż stanowią oni populację w której na świat przychodzi najwięcej Obdarowanych.

Gdy mag żywiołu rzuca czar, zatacza wokół siebie laską krąg, który natychmiast zaczyna lśnić nadprzyrodzonym blaskiem. Następnie po lasce i dłoniach maga błędzić zaczyna magiczna energia, a wewnątrz kręgu pojawiają się fenomeny związane z żywiołem czarownika - a więc strzelają płomienie, ziemia drży i pęka lub zrywa się trąba powietrzna. Choć zjawiska te kłębią się wokół czarownika, nie czynią mu krzywdy — i po uwolnieniu energii znikają bez śladu.

Fokus

Fokusem magii żywiołów jest długa na przynajmniej półtora metra laska wykonana z nadmetal lub nadmetalem okuta. Na jej szczycie znajduje się Kryształ żywiołu, którym włada czarownik - w wypadku Imperium Kryształ jest zawsze żywy i z czasem rozrasta się do imponujących rozmiarów, których próżno szukać w fokusach pozostałych ras. Laska taka z powodzeniem służyć może za oręż - traktuje się ją jak broń drzewcową. W ten sposób wykorzystują fokus najczęściej paladonny Ognia, których laski w ogóle nie przypominają kosturów, na których wspierają się magowie Wody. Czarodziejka Ognia wprawia zazwyczaj Kryształ w jakiś rodzaj broni, często wyposażonej w fantazyjne ostrza i rozkładanej na kilka elementów, którymi można walczyć jak bronią ręczną.

Bazowa Cecha

Bazowa Cecha magii żywiołów zależy od tego, którym elementem włada czarownik:

Żywioł Ognia - Szczęście
Żywioł Wody — Duch
Żywioł Powietrza - Umysł
Żywioł Ziemi - Ciało

Działanie Ścieżek

Magia Imperium działa wyłącznie na rzeczy nieożywione. Oczywiście, mag ognia może stworzyć kulę

Kula ognia

Podstawowy czar w repertuarze każdego szanującego się maga Ognia to ognista kula, którą rzuca w jednego z przeciwników. Pojawia się ona tuż przed wyciągniętą do przodu dłonią maga, a następnie mknie w stronę celu i eksploduje, zadając mu obrażenia. Oczywiście, pozostałe żywioły znają analogiczne czary ofensywne: Grad kamieni, Taniec lodowych okrucichów i Bicz powietrza. Różnią się one od Kuli ognia wyłącznie wyglądem i liczbą automatycznych Draśnięć, jak sprecyzowano w opisie Drogi Żywiołów.

Poziom Drogi: 3 (Stworzenie)

Poziomy Ścieżek: Zasięgu 3 (cel musi znajdować się w zasięgu głosu), Siły 3 (by trafić Kulą, czarodziej rzuca 6 kostkami z Progiem Szczęścia)

Wymagane Umiejętności: By rzucić Kulę ognia czarownik musi posiadać Mistrzostwo 3 w Drodze i Ścieżkach. Wystarczy mu Mistrzostwo 2 w Teorii Dróg.

ROZDZIAŁ 21

ognia, którą ciśnie w którąś stronę, lub podpalić na kimś ubranie, nie można jednak wyssać powietrza z płuc żywej istoty, sprawić, że jej krew zamrze a kości rozsypią się w proch. Ścieżka Obszaru mierzy więc liczbę przedmiotów, na jaką czar oddziałuje, celów, w wypadku, gdy mag tworzy czarodziejskie pociski lub obszar, poddany mocy zaklęcia.

Wszystkie efekty magii żywiołów działają według schematu krótkotrwałego Ścieżki Czasu, wyjąwszy moc trzeciego i czwartego poziomu, co zaznaczono w ich opisie.

Ścieżka Siły stosowana jest zawsze, gdy czar ma zadawać obrażenia oraz w kilku szczególnych przypadkach, opisanych poniżej.

Ścieżkę Zasięgu i Okoliczności rozumieć należy normalnie.

Moce Drogi

Poziom 1 - Odporność

Dzięki pierwszemu poziomowi mocy mag nabywa odporność na obrażenia elementalne, a więc zadanie przy pomocy magii, mocy niektórych potworów lub broni kryształową. Ścieżka Siły użyta w tym czarze określa, o ile obrażeń elementarnych mniej mag otrzyma - przy czym, w przeciwieństwie do zwyczajnej zbroi, odejmuje się je od sumy obrażeń. Czar chroni wyłącznie przed ranami zadanymi przy pomocy żywiołu, którym mag włada. Czarownik może objąć działaniem zaklęcia również współtowarzyszy, korzystając ze Ścieżki Obszaru.

Poziom 2 - Władza

Dzięki drugiemu poziomowi Drogi Żywiołu czarownik może rozkazywać istniejącym manifestacjom żywiołów, sprawiając na przykład, że woda zamieni się w wino, w kamiennym murze pojawią się stopnie, ogień nie będzie parzył, a powietrze stanie się nagle lodowato zimne. Jeśli zajdzie potrzeba sprawdzenia efektu w mechanice gry, by na przykład, określić, jakie obrażenia zada miażdżąca wroga szczelina skalna lub czy spleciona z wody lina utrzyma bohatera, użyć Ścieżki Siły dla określenia Efektu lub liczby kości, którą rzuca się w teście obrażeń.

Mag każdego żywiołu może rozkazać istniejącej jego manifestacji, by zaatakowała jego wrogów. Rzuć wówczas na trafienie ilością kostek wynikającą ze Ścieżki Siły (z Progiem równym bazowej Cesze)

i zmodyfikuj obrażenia, jakby atakowano stosownym rodzajem broni. Woda i powietrze zadają obrażenia jak broń lekka, ziemia - jak broń ręczna, ogień zaś jak broń ciężka.

Poziom 3 - Stworzenie

Osiągnąwszy trzeci poziom wtajemniczenia czarownik może tworzyć manifestacje żywiołu sprawiając, że coś stanie w płomieniach, z nieba runie deszcz gładów, a na pustyni pojawi się nagle woda. Ilość stworzonej substancji zależy od Ścieżki Obszaru, a jeśli trzeba odnieść ją do mechaniki gry, zastosuj zasady opisane powyżej. Magowie nie mogą tworzyć Kryształów ani wytworów rąk ludzkich, o ile nie są wykonane z jednego żywiołu ani przesadnie skomplikowane - mag wody może więc stworzyć wino, ale bez naczynia, nie można też magicznie powołać do życia okrętu czy precyzyjnie cyzelowanej biżuterii. Jeśli masz wątpliwości, czy wolno ci coś stworzyć, zapytaj o zdanie Mistrza Gry.

Przy pomocy magii powietrza tworzyć można miraży i iluzje, mamiące wzrok, słuch, a nawet węch - przy ich pomocy można zarówno sprawić, by pojawiło się coś, czego nie ma, jak zamaskować rzecz, która istnieje. Poziom Ścieżki Siły, którym mag się posłużył, określa Efekt Wymagany testu pozwalającego stwierdzić, że oglądana rzecz jest magiczną iluzją lub dostrzeżeniem niewidzialnego.

Powstały dzięki mocy Stworzenia obiekt znika bez śladu po upływie czasu określonego przez schemat czarów długotrwałych Ścieżki Czasu. Ponadto, stworzony ogień można zwyczajnie ugasić przed upływem tego okresu, iluzja zaś znika, jeśli ktoś jej dotknie.

Przy pomocy stworzenia można powołać do istnienia magiczny pocisk, który zaatakuje wskazanych wrogów maga - jego opis mechaniczny jest identyczny, jak w wypadku ataku istniejącej manifestacji żywiołu, opisanej przy okazji drugiego poziomu Drogi.

Za pomocą tej potężnej właściwości magowie powietrza maskują flotę Imperium podczas inwazji na Astonię. Patrz „Crystalicum — Znany Wszechświat”, rozdział 8.

Poziom 4 - Przyzwanie

Osiągnąwszy czwarty poziom wtajemniczenia mag może przyzywać żywiołaka, niezwykłą istotę, która wydaje się składać wyłącznie z wzywanego żywiołu, i wydać mu proste polecenie. Siła żywiołaka zależy od

Ścieżki Siły czaru - szczegóły zna Mistrz Gry. Choć istota raka bywa piekielnie inteligentna, zazwyczaj rozumie rozkaz w sposób możliwie dosłowny i wypełnia je co do joty. Po wykonaniu polecenia - niezależnie, czy jest to zabicie przeciwnika, czy podanie książki z wysokiej półki - żywiołak znika. Korzystając z tego efektu zwykle nie używa się Ścieżki Czasu, nie można bowiem zmusić żywiołaka, który wypełnił zadanie, lub z którym się jeszcze nie uporał, do pozostania czy do odejścia.

Poziom 5 - Postać żywiołu

Najpotężniejsi magowie żywiołów potrafią zjednoczyć się ze swoim elementem do tego stopnia, że przyjmują jego postać. Zyskują dzięki temu następujące korzyści:

Mag Ziemi oraz wszystko, co posiada przy sobie, zmienia się w ruchomy, kamienny posąg, który bardzo trudno jest uszkodzić. Próg Ran czarownika wzrasta o wartość wskazaną przez Ścieżkę Siły, ciosy jego pięści zadają obrażenia, jakby walczył bronią ciężką, do końca trwania zaklęcia rzuca też trzema dodatkowymi kośćmi w testach związanych z siłą i nie odczuwa negatywnych skutków obrażeń.

Mag Wody i wszystko, co posiada przy sobie, przekształca się w połyskliwą, srebrzystą ciecz. Pozostając w tej postaci czarownik może zmieniać części swojego ciała w dowolne przedmioty o odpowiedniej wielkości - a więc palec w klucz czy przedramię w ostrze miecza, a sumę obrażeń, którą otrzymuje, zmniejsza się o wartość wynikającą z poziomu Ścieżki Siły, którym się posłużył.

Czarownik Powietrza oraz wszystko, co posiada przy sobie, przemienia się w cień, padający na najbliższą powierzchnię. W postaci tej nie może niczego dotknąć, nie można go też zranić ani uwięzić, przemieszcza się zaś wzdłuż płaskich powierzchni - jak zwyczajny cień. Może również przenikać przez najcieńsze nawet szczeliny tak długo, jak długo utrzymuje kontakt z powierzchnią. Poziom Ścieżki Siły, którym mag się posłużył, określa Efekt Wymagany by zauważyć jego widmową postać.

Czarodziej Ognia oraz wszystko, co posiada, zmienia się, jakby uczynione było z płomieni. Pozostając w tej postaci mag może, choć nie musi, zadać każdej rzeczy, która go dotknie, trzy Draśnięcia. Jeśli walczy, rzuca



za atak tyłoma dodatkowymi kośćmi, ile wynika ze Ścieżki Siły i zadaje o trzy automatyczne Draśnięcia więcej.

Rękawice Gnomów

Gnomy, jako jedyna rasa rozumna Wszechświata, nie potrafią posługiwać się magią - nigdy nie zdarzyło się, by przedstawiciel tego ludu został Obdarowany. Dzięki swojej pomysłowości Gnomy znalazły sposób i na tę niedoskonałość, konstruując specjalne Rękawice Magiczne.

ROZDZIAŁ 21

Wszystkie istniejące Rękawice pozostają pod ścisłą kontrolą Gildii Rękawic, która wydaje je swoim członkom, nim wyruszą na swoją pierwszą misję poza Miastem. Wykonuje się je z nieznanego reszcie Wszechświata metalu i przeplata nadmetalowymi włóknami. Rękawice sięgają zwykle aż do łokcia Gnoma. Kiedy podróżnik otrzymuje swoją Rękawicę, wysoko postawieni członkowie Gildii dokonują w niej specjalnych modyfikacji, sprawiając, że od tej pory wyłącznie on może się niezwykłym narzędziem posługiwać.

Magiczna Rękawica byłaby jednak bezużyteczna, gdyby nie możliwość zamknięcia czar w Kryształ. Przy pomocy tego urządzenia Gnom potrafi bowiem

wykorzystać zamkniętą w klejnocie moc, nie tłukąc go przy tym. Aby czar nadawał się do Rękawicy należy specjalnie oszlifować spreparowany już Kryształ, w którym zakłęcie zamknięto - proces ten sprawia, że staje się matowy i traci kruchość, dzięki której można było go tłuc. Następnie instaluje się go w specjalnym gnieździe po zewnętrznej stronie rękawicy - i gdy Gnom chce z niego skorzystać, wygina odpowiednio dłoń, aktywując zakłęcie. Rękawica zasilana jest specjalnie spreparowanym Kryształem Ziemi, który wyładowuje się w miarę rzucania kolejnych czarów.

Gdy tworzysz postać Gnoma wyposażonego w Rękawicę, otrzymujesz stosowny przedmiot wyposażony w dwa gniazda na Kryształy z zakłęciami oraz Krysz-



Szlifowanie Kryształów

Samodzielne przygotowywanie Kryształów do Rękawicy to proces niebezpieczny, grozi bowiem uwolnieniem zamkniętej w klejnocie mocy. Jeśli chcesz, by ryzyko to przekładało się na zasady gry, zastosuj poniższą regułę:

- **Przypadkowe uwolnienie mocy.** Jeśli bohater, przygotowujący Kryształ do Rękawicy nie uzyska w teście MeKaniKI ani jednego Efektu, czar zostaje uwolniony - to, na kogo i jak działa, określa Mistrz Gry.



Magia Dziewięciu Miast

Przybywający do Dziewięciu Miast zazwyczaj konstatają ze zdziwieniem, że niezwyczajnie, napowietrzne metropolie nie posiadają własnych czarowników - jeśli nie liczyć władcy Miasta Szmaragdów, zwanego po prostu Czarnoksiężnikiem, osobnika przewyższającego potęgą większość znanych magów. To jednak nieprawda: w Dziewięciu Miastach rodzą się magowie, uprawiają jednak swoją sztukę w ukryciu. Z nieznanых powodów mieszczanie nie potrafią posługiwać się magią żywiołów i, jako jedyni przedstawiciele rasy ludzkiej, posiadają własny Dar, mroczny i skrywany. Korzystają z niego potajemnie w ukrytych pracowniach, a jego

posiadacze spotykają się, ukrywając twarze pod kapturami, w najgłębszych kazamatach Miast. Moc, umożliwiająca kontakt z umarłymi, pozostaje na razie tajemnicą - poznasz ją lepiej z przygotowywanego właśnie podręcznika źródłowego, opisującego Dziewięć Miast.

MOCE MAGICZNE

tał Ziemi o Poziomie 4. Wydając dodatkowe 3 punkty możesz podnieść poziom Kryształu Ziemi o 1, za 5 punktów zaś - wykupić kolejne gniazdo.

Gnom posiadający Rękawicę otrzymuje ponadto zamiast nadmetalowego dziedzictwa Kryształ z zaklęciami o łącznej sumie 15 poziomów, które samodzielnie rozdziela pomiędzy Ścieżki i Poziom Drogi zaklęcia. Jeśli wykupuje zaletę Potężne Dziedzictwo ilość poziomów, którymi może dysponować, wzrasta do 20 — w wypadku Marnego Dziedzictwa posiada ich tylko 10.

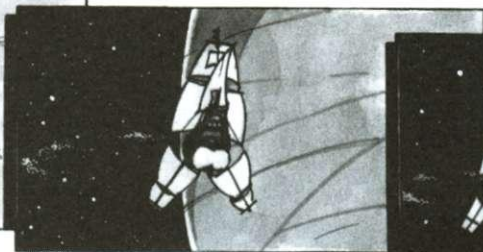
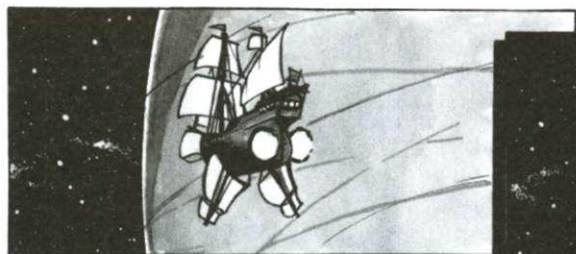
By rzucić czar Gnom wykonać musi test Umiejętności Rękawica z Progiem Umysłu, którego Efekt Wymagany równy jest poziomowi mocy Drogi, wykorzystanemu w zaklęciu. Jeśli mu się powiedzie, czar działa dokładnie tak, jakby stłukł Kryształ, w którym go zamknęto. W razie niepowodzenia nic się nie dzieje. Gnom nie może korzystać z czarów, w których poziom Drogi przekracza jego Mistrzostwo w Rękawicy - zawarta w nich energia jest zbyt potężna, by mógł ją kontrolować. Po udanym rzuceniu czaru energia zasilającego Rękawicę Kryształu Ziemi spada o tyle poziomów, ile wynosił poziom

Drogi zaklęcia. Pamiętaj przy tym, że w Kryształach Ziemi mieści się dwukrotnie więcej energii, niż to wynika z ich Poziomu. Po wyładowaniu Kryształu Ziemi Rękawica staje się bezużyteczna do chwili, gdy Gnom odwiedzi słonecznie i uzupełni energię zasilającą mechanizm.

Jedynym sposobem, w jaki Gnom może wchodzić w posiadanie nowych czarów, jest zdobycie kolejnych Kryształów z zaklęciami i stosowne ich oszlifowanie. Jeżeli bohater nie chce przy tym korzystać z pomocy specjalisty, musi wykonać test MeKaniki o Efekte Wymagany równym poziomowi Drogi czaru podlegającego obróbce. Sukces oznacza, że Kryształ został przygotowany poprawnie — w razie niepowodzenia zostaje nieodwracalnie uszkodzony.

Jeśli postać posiada więcej Kryształów z czarami, niż gniazd w Rękawicy, może je bez przeszkód wymieniać, wykonując test MeKaniki o Efekte Wymagany 1. Jeśli rzecz dzieje się w ogniu walki, przyjmij, że zajmuje Gnomowi całą Rundę, a Efekt Wymagany testu wzrasta do 2. Opis fragmentu karty postaci „Rękawica” znajduje się na stronie 317.





Rozdział 22

ROZWÓJ POSTACI

W miarę, jak twój bohater będzie podążał ścieżką przygody i zgłębiał tajemnice Znanego Wszechświata, wzrastać będą jego możliwości i umiejętności. Mechanika gry reguluje ten proces za pomocą Punktów Doskonalenia, przyznawanych na koniec każdej sesji dodatkowych punktów, dzięki którym zwiększać można poziom wszystkich statystyk i wykupywać dodatkowe moce. Bohater zdobywa je z najrozmaitszych powodów. Reprezentują fakt, że przez cały czas się uczy i zdobywa nowe doświadczenia oraz wszelkie niezwykle wydarzenia, które pozostawiają na nim piętno.

Fabularny opis rozwoju postaci

Tak, jak w wypadku wszystkich aspektów gry, również rozwój postaci odbywa się jednocześnie na poziomie fabularnym i mechanicznym. Ten pierwszy jest oczywiście mniej sformalizowany i zawiera sceny, w których postać miała okazję czegoś się nauczyć, zdobyć niezwykle przedmiot, zawiązać znajomość z kimś wpływowym i potężnym lub czymś się odznaczyć. Kiedy w przygodzie zdarza się coś takiego, pamiętaj,

Pula i Próg, które wykorzystujesz w teście umiejętności Rękawica

Rękawica

Liczba gniazd na Kyszały, znajdujących się w twojej Rękawicy

Liczba gniazd

Poz. kryształu Zużyte

Zasilanie

Poziom Kryształu Ziemi, zasilającego twoją Rękawicę

Liczba ładunków Kryształu zasilającego, zużytych na rzucanie czarów

Kryształy z zaklęciami, wprowadzone w Rękawicę

Kryształy

ROZDZIAŁ 22

by przeznaczyć część Punktów Doskonalenia na wykupienie stosownych statystyk, inaczej bowiem elementy te pozostaną wyłącznie częścią opisu fabularnego i nie będziesz mógł korzystać z nich tak efektywnie, jak powinienś.

Analogicznie, gdy rozwijasz jakąś statystykę, zadbaj, by znalazło to przełożenie na opis fabularny. Oczywiście, nie musi to oznaczać, że zawsze, kiedy chcesz rozwinąć jakąś Umiejętność, musisz zapisać się do szkoły — jeśli jednak zmiana jest bardzo znacząca, zastanów się, jak doszło do niej z punktu widzenia samego bohatera. Ponadto, w miarę przyrostu statystyk nie bój się modyfikować wyglądu i zachowania swojej postaci. W Znanym Wszechświecie obowiązuje zasada, że im ktoś potężniejszy, tym większe robi wrażenie. Dlatego też manipuluj wyglądem postaci tak, jak zmieniasz wygląd jej nadmetalowej broni, czynią ją coraz bardziej efektowną i niezwykłą. Pamiętaj jednak, by pozostawała sobą, bo choć twarz może wyprzystojnieć, a sylwetka i strój się zmienić, trudno oczekiwać, by bohater przekształcił się w całkowicie inną osobę.

Rozwój statystyk

Jak wspomniano wyżej, po zakończeniu każdego odcinka otrzymasz od Mistrza Gry pewną ilość Punktów Doskonalenia. Przy ich pomocy będziesz zwiększać możliwości swojego bohatera, w większości przypadków tak, jak uznasz za stosowne, choć niektóre modyfikacje wymagają zgody Mistrza Gry, jak zaznaczyliśmy poniżej. By zmienić którąś ze statystyk, wydać musisz odpowiednią ilość Punktów Doskonalenia - nie wydane punkty zapisujesz na karcie, kumulują się bowiem z Doskonaleniem, które uzyskasz za udział w kolejnych odcinkach. Większość współczynników posiada też limit Punktów Doskonalenia, które możesz jednorazowo na nie przeznaczyć. Musisz więc cierpliwie wydawać na nie Doskonalenie przez kilka kolejnych przygód, by wreszcie osiągnąć nowy poziom.

By podnieść którąś z Cech musisz wydać Punkty Doskonalenia w liczbie równej poziomowi, na który Cechę podnosisz pomnożonemu przez trzy (a więc jeśli zwiększasz Ciało z 5 na 6, wydać musisz 18 PD).



ROZWÓJ POSTACI

Jednorazowo na każdą Cechę przeznaczyć możesz maksymalnie 3 Punkty Doskonalenia.

By podnieść Umiejętność wydać musisz Punkty Doskonalenia w liczbie równej poziomowi, na który Umiejętność podnosisz pomnożonemu przez dwa (czyli, by zwiększyć Śledztwo z 5 na 6 musisz zainwestować w nie 12 PD). Jednorazowo na każdą Umiejętność przeznaczyć możesz 4 Punkty Doskonalenia.

By zdobyć Umiejętność, której nie posiadasz, musisz wydać 6 Punktów Doskonalenia - otrzymujesz wówczas Umiejętność na poziomie 2. Tu nie obowiązuje limit: możesz wydać wszystkie 6 PD na raz.

Aby wykupić Specjalizację w jakiejś Umiejętności (o ile ich używacie), wystarczy wydać 2 Punkty Doskonalenia. Nie istnieje limit punktów, które przeznaczyć można jednorazowo na zdobywanie Specjalizacji, po każdej przygodzie możesz jednak wykupić tylko jedną Specjalizację każdej Umiejętności.

Zwiększenie Reputacji odbywa się na takich samych zasadach, jak podnoszenie poziomu Umiejętności - musisz wydać ilość PD równą podwojonemu nowemu poziomowi Reputacji, jednocześnie zaś przeznaczyć na nią możesz maksymalnie 4 Punkty. Różnica polega jednak na tym, że na inwestowanie punktów w Reputację zgodzić się musi Mistrz Gry.

WYDAWANIE PUNKTÓW DOSKONALENIA

STATYSTYKA	KOSZT W PD	LIMIT	UWAGI
CECHA	Nowy poziom x 3	3 PD na sesję	-
UMIEJĘTNOŚĆ - ROZWÓJ	Nowy poziom x 2	4 PD na sesję	-
NOWA UMIEJĘTNOŚĆ	6 PD	-	Otrzymujesz Umiejętność na poziomie 2
SPECJALIZACJA	2 PD	-	Po sesji można wykupić tylko jedną Specjalizację w danej Umiejętności
REPUTACJA	Nowy poziom x 2	4 PD	Wymagana zgoda MG
TRIK	8 PD	-	Tylko jeden trik na sesję
WŁAŚCIWOŚĆ NADMETALU	10 PD	-	Tylko jedna Właściwość na sesję
ŻYWY KRYSTAŁ	Nowy poziom x 2	-	-
FORMUŁA MAGICZNA	Liczba PD równa poziomowi Daru	-	Trzeba ponadto napisać rymowaną formułę.
ZAŁĘTA (ZDOBYCIE) LUB WADA (POZBYCIE SIĘ)	Ilość punktów z tworzenia postaci x 5	-	Wymagana zgoda MG

ROZDZIAŁ 22

By nauczyć się jakiegoś triku, wydać musisz 8 PD. Trik wykupujesz płacąc wszystkie punkty na raz, po każdym odcinku możesz jednak nauczyć się tylko jednego triku.

Wykupienie właściwości nadmetalów kosztuje 10 Punktów Doskonalenia, niezależnie od tego, czy jest to własność zupełnie nowa, czy nowy poziom Właściwości, którą przedmiot już posiada. Po każdej przegodzie wykupić możesz tylko jedną Właściwość nadmetalów, płacąc od razu całą sumę PD. Pamiętaj, że za każdym razem, gdy przedmiot zdobywa nową Właściwość, zmienia się jego wygląd.

Rozwinięcie poziomu Żywego Kryształu wymaga wydania tylu Punktów Doskonalenia, ile wynosi nowy poziom razy 2. Czyli jeśli podnosisz poziom Kryształu o poziomie 3, musisz zapłacić 8 PD (2 x 4, czyli nowy poziom Kryształu). Całą sumę wydaje się na raz.

Przygotowanie formuły zaklęcia kosztuje maga tyle Punktów Doskonalenia, ile wynosi poziom mocy Daru, z którego czar korzysta.

Za Punkty Doskonalenia kupować możesz również Zalety i pozbywać się Wad, ta jednak procedura jest najbardziej kłopotliwa. Po pierwsze, zakupienie Zalety lub pozbycie się Wady, którą wybrałeś tworząc postać, wymaga wydania ilości Punktów Doskonalenia równych jej cenie podczas tworzenia bohatera pomnożonej przez 5 - czyli, by kupić Zaletę (lub wykupić Wadę), która kosztowała (lub przynosiła) 3 punkty, kiedy przygotowywałeś postać, teraz zapłacić musisz aż 15 PD. Ponadto, każda zmiana tego rodzaju wymaga zgody Mistrza Gry i wiąże się z poważnymi modyfikacjami opisu fabularnego postaci. I o ile wyleczenie się z Obżarstwa czy zdobycie Prawdziwego przyjaciela daje się dość łatwo wytłumaczyć, muszą zajść naprawdę niezwykle okoliczności, byś nagle stał się Geniuszem lub wyzbył więzi z Niesławnym rodzicem.

Przykład: Po zakończeniu sesji Marco otrzymuje 27 Punktów Doskonalenia. Trzy z nich przeznacza na podniesienie Ciała — wprawdzie, by zwiększyć je o 1 Poziom będzie musiał wydać aż 12 PD, jednorazowo nie może jednak wydać na Cechę więcej (co znaczy, że jeśli będzie inwestował w Ciało regularnie, podniesie jego Poziom



Limity wydawania Punktów Doskonalenia

Limity ograniczające ilość PD, które wydać można jednorazowo na daną statystykę nie biorą się z powietrza - ponieważ w „Crystalicum” otrzymuje się większe ilości Doskonalenia, niż w większości gier, stoją one na straży równowagi rozgrywki. Ponieważ jednak rozwój postaci jest ściśle uzależniony od częstotliwości, z jaką gracie, nim zaczniecie rozwijać postaci zaznacz jedną z poniższych opcji.

- **Gramy raz w tygodniu lub częściej.** Jeśli sesje „Crystalicum” odbywacie średnio raz na tydzień, powinniście zastosować takie limity wydawania Doskonalenia, jakie zaproponowaliśmy w opisie.
- **Gramy dwa razy w miesiącu lub rzadziej.** Nie wszyscy mają czas, by bawić się „Crystalicum” często i regularnie. Jeśli grywacie raz na dwa tygodnie lub rzadziej, pomnóżcie wszystkie limity, opisane w tekście, przez dwa. Znaczy to, że przykładowo, jednorazowo na rozwój Cechy wydać można 6 PD, a na rozwinięcie Umiejętności — 8.
- **Limity są do bani.** Być może nie lubicie ograniczeń i uważacie, że limitowanie Doskonalenia, które wydać można na jedną statystykę to zły pomysł. Jeśli tak, zrezygnujcie z limitów - pamiętajcie jednak, że robicie to na własną odpowiedzialność.

ROZWÓJ POSTACI

po czterech sesjach). Cztery punkty wydaje na podniesienie Znajomości Wszechświata z 2 na 3 — w sumie zbierać musi 6 punktów, bardzo prawdopodobne jest więc, że stanie się to już po następnej sesji. Za dziesięć punktów podnosi o 1 poziom Właściwość swojej nadmetalowej szabli, a osiem punktów przeznaczają na wykupienie akcji trikowej. Ponieważ opłaca cały koszt na raz, zarówno Właściwością, jak i akcją trikową będzie mógł posługiwać się już na następnej sesji. Pozostałe dwa punkty inwestuje w Szczęście — wprowadzie prędko nie podniesie tej Cechy, musi bowiem w tym celu zbierać na niej aż 18 PD, z czasem jednak i to mu się uda.

Doskonalenie - i co dalej?

Rozwój postaci nie ogranicza się do wydawania Punktów Doskonalenia i zmian w opisie fabularnym. Po każdym sezonie serialu otrzymacie możliwość głębszej ingerencji w waszą postać - zmieni się tak, jak

postaci z waszych ulubionych seriali zmieniają się pomiędzy seriami. Dokładne i szczegółowe informacje na temat kończenia sezonów posiada Mistrz Gry - i to on poinstruuje was, co robić, gdy nadejdzie właściwy moment.

Na tym kończy się nasz przewodnik. Jeśli przeczytałeś go uważnie, wiesz wszystko o tworzeniu postaci oraz mechanice gry, dowiedziałeś się też tego i owego o praktyce grania w gry fabularne. Resztę niepisanych zasad odkryjesz sam, podążając szlakiem wielkiej przygody. Powodzenia - Znany Wszechświat czeka na ciebie!

Jeśli natomiast marzy ci się rola Mistrza Gry - kreowanie niezwykłych przygód, opisywanie cudów Znane Wszechświata i powoływanie do życia niezapomnianych bohaterów, przewróć stronę. Znajdziesz ram Dodatek przygotowany specjalnie, by pomóc ci w tym zadaniu.





Dodatek A

MISTRZ GRY

Prowadzenie „Crystalicum”

Podczas gry w „Crystalicum” jeden z was weźmie na siebie rolę Mistrza Gry - to absolutnie niezbędne, gdyż to jego zadaniem będzie ożywić Znany Wszechświat, by stał się tłem dla bohaterских poczynañ herosów. Poniżej znajdziecie wskazówki, które przygotowaliśmy specjalnie dla prowadzącego. Dzięki nim łatwiej mu będzie przystosować się do tej roli i zapewnić drużynie emocjonujące perypetie wśród wielobarwnych gwiazd.

Wprawdzie dodatek ten piszemy z myślą o Mistrzu Gry, nie będziemy kategorycznie zakazywać wam jego lektury - nie znajdziecie tu żadnej zakazanej wiedzy czy mrocznych sekretów. Jedyne, co może popsuć wam zabawę, to dokładne przestudiowanie statystyk bohaterów drugoplanowych, zamykające niniejszy rozdział. Zanim się z nimi zapoznacie upewnijcie się, że prowadzący nie ma wobec nich jakichś planów.

Przygotowanie do prowadzenia

A zatem zdecydowałeś się zostać Mistrzem Gry? Musisz zatem wiedzieć, że to najbardziej wymagająca, a jednocześnie dająca najwięcej satysfakcji rola podczas sesji. Będziesz mieć na głowie mnóstwo spraw: prezentowanie Znanego Wszechświata, przygotowywanie i przeprowadzanie przygód, pilnowanie mechaniki czy sterowanie nastrojem. Prowadzenie gry wymagać też będzie elastyczności, pomysłowości i wygadania.

Niech cię to jednak nie przeraża. Do pomocy mieć będziesz wiele dodatkowych sztuczek, ułatwiających życie, a gracze nie będą przecież twoimi przeciwnikami: w równym stopniu, jak tobie, zależy im wszak na udanej sesji. Zresztą, choć zwykle się o tym nie mówi, ciąży na nich tyle samo odpowiedzialności za udaną rozgrywkę, co na tobie. Wprawdzie to ty będziesz ich prowadzić, jednak od nich samych zależy, w którą stronę pójdą, co zrobią i czy zechcą się bawić, czy też nie.

Co zatem należeć będzie do twoich obowiązków? Jako Mistrz Gry wykonywać będziesz cztery zadania. Po pierwsze, będziesz przygotowywać scenariusze, czyli plany wydarzeń. Po wtóre, staniesz się oczami i uszami postaci graczy, opisując Znany Wszechświat. Po trzecie, przypadnie ci rola wszystkich statystów i postaci drugoplanowych, od demonicznego łotra, który pragnie zniszczyć Wszechświat, po przekupkę na targu. Po czwarte wreszcie, stać będziesz na straży zasad gry, zarządzając testy i pilnując ich przebiegu. Wszystkimi tymi funkcjami zajmiemy się już za chwilę.



Pięć popularnych błędów

Jako Mistrz Gry masz znacznie większą kontrolę nad rozgrywką, niż pozostali graczy - możesz modyfikować Znany Wszechświat, decydujesz które wydarzenia faktycznie wchodzą w życie i ustalasz poziomy trudności testów. Z taką władzą wiąże się odpowiedzialność, dlatego dobrze, byś zapoznał się z katalogiem pięciu popularnych błędów, które zdarza się popełniać początkującym Mistrzom Gry.

1. Jestem wszechwładny! Możliwość wpływania na kształt świata rodzi pokusę dowodzenia, że twoja kontrola nad grą jest absolutna. To jednak nieprawda. Po pierwsze, krępują cię ramy świata i mechaniki. Możesz je wprowadzić złamać, ale jeśli robisz to bez wiedzy i zgody graczy, postępujesz wobec nich nieuczciwie. Po drugie, drużyna też ma coś do powiedzenia: to gracze decydują o postępowaniu swoich postaci, a jeśli dopuszczasz tylko te deklaracje, które ci się spodobają, odbierasz im przyjemność zabawy. Pamiętaj, spotkaliście się, by wspólnie się rozerwać, a nie dla spektaklu jednego aktora.

2. Gracze nie czują klimatu! Częstą płaszczyzną sporu między graczami a prowadzącym jest tak zwany „klimat na sesji”, czyli rodzaj nastroju panującego podczas rozgrywki. Choć to ty go tworzysz, pamiętaj, że to gracze odpowiedzialni są za jego utrzymanie. Nie ma sensu spierać się o to, czy przygoda ma być poważna, czy zabawna. Jeśli gracze nie chcą horroru czy dramatu, nie zmusisz ich do wejścia w odpowiedni nastrój. Przygotowuj takie przygody, by rozgrywka sprawiała im przyjemność, a sam będziesz z nich zadowolony.

3. Gracze zepsuli mi scenariusz! Ten problem może pojawić się, jeśli bardzo drobiazgowo przygotowałeś fabułę, a gracze nie chcieli lub nie umieli jej zrealizować. By go uniknąć, bądź elastyczny: słuchaj, pomysłów graczy i nie przywiązuj się przesadnie do swoich. Z połączenia twojego scenariusza z działaniami graczy może wyjść historia równie pasjonująca, jak ta, którą napisałeś przed sesją. Nie ulegaj za to pokusie odbierania graczom postaci w ważnych momentach albo decydowania za nich. Ryzykujesz, że poczują się oszukani i nie przyjdą na następną sesję.

4. Gracze są głupi! Najpewniej nie są, ale przygotowałeś za trudny scenariusz. Taki komentarz pojawia się zwykle, kiedy graczy nie potrafią rozwikłać tajemnic śledztwa lub bez zastanowienia robią coś ryzykownego. W pierwszym przypadku znaczy, że scenariusz nie daje dość wskazówek: musisz pamiętać, że graczy, choć pewnie rozumni, nie mają geniuszu Sherlocka Holmesa, a zagadkę muszą rozwiązać w te kilka godzin, które macie na sesję, a nie podczas trwającego wiele tygodni dochodzenia. W drugim zachodzić może jedna z trzech sytuacji: nie przedstawiłeś zagrożenia wystarczająco wyraźnie, przyzwyczaiłeś graczy, że z podobnych sytuacji wychodzą bez szwanku, albo mają powód by zaryzykować. W dwóch pierwszych wypadkach to ty jesteś odpowiedzialny za zaistniałą sytuację. W ostatnim - uszanuj ich decyzję.

5. I wtedy on odcina potworowi głowę. Ostatnia pułapka, jakiej powinienes się wystrzegać, to tworzenie bohaterów niezależnych, biorących udział w przygodzie zamiast postaci graczy, które wloką się za takim kimś jak warkocz za kometą. Choćbyś nie wiem jak polubił bohatera niezależnego, to nie on ma pokonywać przeciwników, rozwiązywać zagadki i dostępować zaszczytów. Może wprowadzić pomagając drużynie, uważaj jednak, by nie przekroczyć granicy, za którą przygoda o bohaterach graczy zmienia się w historię o twoim ulubionym herosie drugoplanowym.

Być scenarzystą

Pierwszą rzeczą, której będziesz potrzebować, by poprowadzić ciekawą przygodę, jest scenariusz, czyli ramowy plan tego, co ma się podczas sesji wydarzyć. To, jak dużo przygotujesz zawczasu, zależy przede wszystkim od twoich upodobań i umiejętności improwizacji: niektórzy lubią ściśle określić wydarzenia, nawet jeśli mają potem od nich odejść, a innym wystarczy kilku bohaterów drugoplanowych i interesujący problem. Tu, niestety, nie możemy ci pomóc: dopiero prowadząc przekonasz się, jak wiele czasu i wysiłku lubisz poświęcać na przygotowanie scenariusza.

Pomysł

Przygotowywanie scenariusza zaczniesz najprawdopodobniej od wyjściowego pomysłu, co też ma się wydarzyć w nadchodzącym epizodzie. Dysponujesz szerokim wachlarzem możliwości: możesz zdecydować się na scenariusz akcji, w którym gracze zmagają się będą ze strasliwym niebezpieczeństwem, dramatyczne śledztwo zakończone pościgiem za winowajcą czy dworską intrygę, której celem będzie zgubienie politycznego rywala. Ustal też, co będzie tematem

scenariusza: czy chcesz stworzyć historię o walce z potworem, poszukiwaniach skarbu czy wstydlivej tajemnicy potężnej rodziny kupieckiej z Dziewięciu Miast. Możesz z powodzeniem przygotować scenariusz traktujący o zagadce nawiedzonego zamczyska, ognistym romansie czy zemście dokonującej się po latach, a nawet połączyć wszystkie trzy pomysły w jedną, emocjonującą historię.

Pomysłów szukać możesz wszędzie: zarówno w podręcznikach do „Crystalicum”, jak w filmach, książkach i komiksach, podczas spacerów po mieście, wakacji czy nauki. Z czasem pewnie wypracujesz sobie nawet nerw scenarzysty: usłyszawszy ciekawą historię z mety zauważysz, które jej elementy nadają się na dobry scenariusz. Pamiętaj jednak, by nie inspirować się przesadnie rzeczami powszechnie znanymi: scenariusz, będący wierną kopią fabuły „Gwiezdných Wojen” może skończyć się fiaskiem, kiedy gracze zaczęną przerzucać się cytatami z filmu.

Tło

Kiedy już określisz, o czym będziesz opowiadać, powinieneś wybrać tło scenariusza, czyli miejsce, w którym rzecz się będzie rozgrywać. Tu pamiętać trzeba o dwóch rzeczach: dostosowaniu tła do rodzaju epizodu oraz wpasowaniu go w Znany Wszechświat.

Scenariusz a przygoda

Przygotowany przed sesją scenariusz jest tylko pomysłem na to, co będzie się działo w jej trakcie. Faktyczne wypadki zależą w równej mierze od twoich planów, co od poczynañ graczy. Część z nich zapewne zdołasz przewidzieć - znasz przecież swoich przyjaciół, których zapraszasz na sesję. Inne nie przyjdą ci do głowy w najśmielszych snach.

Scenariusz i przygoda to dwie różne rzeczy i nie powinieneś ich mieszać. Ten pierwszy jest pomocą, propozycją, która może, ale nie musi zaistnieć. Nie forsuj go za wszelką cenę, bo popsujesz przygodę, a w sesjach gier fabularnych uczestniczy się dla przygód właśnie, a nie błyskotliwych scenariuszy. Gdyby graczom nie zależało na odgrywaniu osób dramatu, od decyzji których zależy w jakiejś mierze przebieg historii, nie umawialiby się na sesję w „Crystalicum”, tylko wspólne oglądanie filmu.

Przygodę, czyli to, co się dzieje na sesji, nazywamy w „Crystalicum” epizodem, by podkreślić, że zachęcamy do prowadzenia sesji imitujących przebieg dobrego serialu.

Pierwsza kwestia jest dość prosta: jeśli chcesz przygody o nawiedzonym zamku, wymyśl ten zamek: określ jak wygląda z oddali, a jak z bliska, kto go zamieszkuje, jaki jest rozkład pomieszczeń i tak dalej. Popracuj też nad detalami: obmyśl sposób dekorowania sal, niezwykłą roślinę w zamkowym ogrodzie, jedyny w swoim rodzaju witraż w kaplicy Kryształu, galerię portretów czy inne ozdoby tego rodzaju. Zastanów się też chwilę nad historią miejsca: kto je wznosił i w jakim celu, kto zamieszkiwał, a kto i kiedy ozdabiał. Oczywiście, w to wszystko wpasować trzeba historię nawiedzenia, która ma stanowić temat przygody, o tym jednak pomówimy za chwilę.

Powyższe sugestie dotyczą oczywiście każdego rodzaju przygody: jeśli przygotowujesz intrygę dworską, potrzebny ci będzie pałac, jeżeli śledztwo kryminalne - miejsce zbrodni i domy podejrzanych, a w wypadku przygody inspirowanej „Predatorem” - dżungla z jej niebezpiecznymi mieszkańcami, dziwnymi roślinami i niepokojącymi zjawiskami atmosferycznymi. Następnie pomyśl, jak wpasować przygotowaną w ten sposób scenę w Znany Wszechświat. Na ja-



kim świecie się znajduje? Kto, prócz mieszkańców naszego miejsca, ren świat zamieszkuje, jaki panuje na nim klimat, czy żyją tu jakieś niezwykle zwierzęta lub rośliny? Możesz z powodzeniem wykorzystywać wielkie światy, będące ojczyzną głównych ras uniwersum i poprowadzić epizod rozgrywający się na kamienistych pustkowiach Terra Nostra, wśród mroźnej tajgi Alexandreonu czy w jednym z Dziewięciu Miast. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, byś stworzył na potrzeby przygody niewielki glob, leżący na uboczu wydarzeń. Wówczas musisz zastanowić się, jaka rasa na nim dominuje, czy można spotkać tu przedstawicieli innych nacji, kto światem rządzi i jak wygląda jego władza. Pomyśl też o jego historii - jeśli był częścią Cesarstwa Lodowych Elfów, być może znajdują się tu jakieś pozostałości ich władzy. Jeżeli pozostaje pod władzą Imperium Kryształowego, pewnie jego krajobraz znaczą ogromne katedry, zwykli ludzie nie używają Kryształu, a za złamanie tego zakazu trafić można na stos.

Tło to nie tylko scenografia, ale i wydarzenia oraz osoby, które nie mają bezpośredniego wpływu na przygodę, mogą ją jednak ubarwić. Jeśli chcesz, zastanów się kim będą statysci, z którymi bohaterowie spotkają się prawie na pewno: karczmarz, dowódca straży czy lokalny uzdrowiciel, albo wymyśl kilka dodatkowych postaci, których jedyną rolę będzie ubarwienie epizodu: lokalnego idola, przywódców zważnionych rodzin, nieustraszonego kapitana, przesiadającego w karczmie samochodu i tak dalej. Choć takie osoby nie wpływają bezpośrednio na główny wątek scenariusza, zwiększają wiarygodność Znane Wszechświata i sprawiają, że graczom łatwiej w niego wniknąć. Uważaj jednak, by nie zdominowały zupełnie epizodu - niekończące się spotkania z lokalną społecznością mogą stać się nużące.

Bohaterowie drugoplanowi

Prawdziwym szkieletem, na którym wspiera się dobry scenariusz, są bohaterowie drugoplanowi, czyli wszystkie osoby, które zamieszane są w przedstawianą historię i pozostają pod twoją kontrolą. Do tej kategorii zalicza się wszelkich zleceniodawców i pomocników drużyny, za sprawą których herosi zaangażują się w scenariusz, jak również przeciwników, od demonicznych, skażonych przez Czerwony Księżyc potworów, po szczerwanych intrygantów czy zabójców, którzy chcą ujść sprawiedliwości.

Kiedy przygotujesz scenariusz dokładnie zastanów się, jacy bohaterowie drugoplanowi będą ci potrzebni i dostosuj ich do fabuły. Nie mnoż ich w nieskończoność: jeśli ktoś nie jest w przygodzie niezbędny czy chcesz go wprowadzić wyłącznie dla efektownego epizodu, zastanów się, czy warto. Jeśli bohaterów drugoplanowych będzie zbyt dużo, gracze nie zapamiętają wszystkich, a tobie trudno będzie ich przedstawić i rozróżnić.

Kiedy obmyślasz bohatera drugoplanowego, powinieneś ustalić, jak wygląda, jak się zachowuje, jakie przyświecają mu cele i w jaki sposób gotów jest je realizować. Dwie pierwsze informacje przeznaczone są dla graczy: opisując wygląd bohatera drugoplanowego tak naprawdę informujesz graczy, kim jest, a dzięki różnicom w zachowaniu gracze odróżnią jedną postać od drugiej. Przygotowując tę część korzystaj z porad dla graczy, zawartych w niniejszym podręczniku, pamiętając, by bohaterów drugoplanowych przygotowywać mniej drobiazgowo: w końcu każdy z nich będzie obecny w przygodzie krócej, niż postaci graczy. Staraj się też wyraźnie rozróżniać postaci drugoplanowe, by gracze nie mieli problemów z ich zapamiętaniem i identyfikacją. Rób wreszcie notatki - jeśli podczas jednej sesji w przygodzie bohater drugoplanowy ma zielone włosy, w czasie kolejnej nie powinien zmienić koloru na niebieski tylko dlatego, że nie pamiętałeś, jak opisałeś go poprzednio.

Dwie pozostałe kwestie, czyli cele i sposób ich osiągnięcia, to informacje dla ciebie. Przygotowując scenariusz zakładasz zapewne, jak się potoczy, musisz jednak pamiętać, że gracze mogą pchnąć go w zupełnie niespodziewaną stronę. Wówczas będziesz musiał improwizować - a świadomość, jak zwykli postępować bohaterowie drugiego planu bardzo w tym pomaga. Ustal zatem, który bohater jest honorowy, a który nie zawaha się użyć podstępów i określ, na czym tak naprawdę im zależy. W ten sposób, gdy gracze zrobią coś niezapowiedzianego, zdołasz z łatwością dostosować postępowanie swoich bohaterów niezależnych do nowej sytuacji, nie łamiąc jednocześnie prawdopodobieństwa i nie zmieniając ich charakteru w połowie przygody.

Główni bohaterowie

Przygoda przeznaczona jest dla graczy, więc kiedy przygotujesz scenariusz powinieneś przez cały czas mieć w pamięci pytanie: „co w tym czasie robią bohaterowie?”. To oni powinni rozwiązywać zagadki, pokonywać nikczemników, snuć intrygi i odkrywać nowe światy, a jeśli w przygodzie mieliby ograniczyć się do roli widzów, sekundujących potężnym bohaterom drugoplanowym, musisz rzecz przemyśleć jeszcze raz.

Oczywiście nie znaczy to, że nie możesz przygotować scenariusza traktującego o wyprawie księcia de Vela do Nowego Wszechświata, Wyprawie Kryształowej do Astonii czy upadku Cesarstwa Lodowych Elfów, jeśli bohaterowie nie są Cesarzami, Mistrzami Zakonów czy admirałami. Ważne wydarzenie historyczne powinno być jednak w takim wypadku tłem: to bohaterowie mają penetrować tajemnicze, odkryte na nieznanym świecie ruiny, nawet jeśli nie doprowadzą całą ekspedycję. Analogicznie, to za ich sprawą powinna zrealizować się ważna intryga, bo choć jest ona tylko epizodem w historii na skalę Cesarstwa, stanowi jednak główny temat przygody. Bohaterowie nie muszą więc, jak Gandalf i Aragorn, prowadzić do boju sił Wolnych Ludzi. Równie dobrze mogą grać rolę pana Wołodyjowskiego, który nie jest wprawdzie hetmanem, bijącym Kozaków czy Turków, jednak to na jego przygodach koncentruje się historia opowiedziana w tej drugiej trylogii.

Przygotowując scenariusz pamiętaj, co bohaterowie mogą zrobić, a co pozostaje poza zasięgiem ich możliwości. Jest dość prawdopodobnym, że jeśli drużyna składa się z wojowników, chcą co jakiś czas skrzyżować z kimś ostrza, zamiast w nieskończoność prowadzić śledztwa. Tu jednak czyha na ciebie pewna pułapka: niektórzy gracze tworzą postaci, które mają stanowić kontrast dla rodzaju przygód, jaki chcą przeżywać. Nie każdy rębajło powstaje po to, by przedierać się przez pełne potworów lochy - niekiedy graczowi idzie o ubarwienie gry o charakterze dworskim poprzez wprowadzenie do niej nieokrzesanego żołnierza.

Dlatego zanim zaprojektujesz przygodę, porozmawiaj z graczami i zapyłaj wprost, czego oczekują. W ten sposób unikniesz rozczarowania i zgrzytów pomiędzy twoimi pomysłami a tym, czego chce drużyna.

Wydarzenia

Podczas przygotowywania scenariusza trudno zwalczyć pokusę, by zaplanować przebieg przygody - ustalić kolejne wydarzenia i doprowadzić bohaterów do ułożonego zawczasu zakończenia. Nie ma w tym nic złego - możesz rozpiąć przygodę tak szczegółowo, jak chcesz, pamiętaj jednak, że na skutek działań graczy część wydarzeń może potoczyć się inaczej: wystarczy, by zginęła niewłaściwa osoba, drużyna nie udała się w zaplanowane miejsce czy dokonała wyboru innego, niż zakładałeś. To rzecz zupełnie naturalna i powinieneś być przez cały czas gotów modyfikować wypadki. Jeśli spróbujesz forsować swoje pomysły wbrew graczom, sesja łatwo zamieni się w przepychankę, która nikomu nie sprawi przyjemności.

Pamiętaj też, że nie wszystkie wydarzenia zależą od graczy: do części może dojść niezależnie od ich działań, a niektóre zainicjowane zostaną przez bohaterów drugiego planu niezależnie od postępowania drużyny. Po trzecie wreszcie, przygotowując wydarzenia zakładaj, co się stanie, a nie gdzie i za jaką sprawą. Jeśli więc planujesz, że przygoda rozpocznie się od napaści, nie ma znaczenia, gdzie herosi zostaną zaatakowani — liczy się sam fakt ataku. Jeżeli ktoś ma umrzeć wkrótce po zdradzeniu graczom ważnej informacji, istotnym jest, że rozstanie się z życiem, a mniej, czy stanie się to za sprawą trucizny, czy rzeźby spadającej z dachu Katedry Kryształowej. Odróżniając istotę rzeczy (czyli to, jakie dane wydarzenie ma konsekwencje dla reszty przygody) od ozdobników (miejsca, czasu i tak dalej) z łatwością poradzisz sobie z improwizacją, zmieniając przebieg zaplanowanych wypadków zgodnie z działaniami drużyny i logiką przygody.

Wydarzenia scenariusza to nie tylko plan tego, co ma się wydarzyć, ale i wszystko, co zaszło przed rozpoczęciem gry. Bohaterowie wkraczą zazwyczaj w sytuację, która ma swoje korzenie w przeszłości: jeśli usiłują wykryć zabójcę, w czasie „przed przygodą” zaszło morderstwo. Jeżeli badają tajemnicze ruiny, ktoś je niegdyś zbudował a następnie porzucił. Gdy pomagają dokonać zemsty, w przeszłości mścicielowi wyrządzono krzywdę. Zanim przystąpisz do prowadzenia, poświęć chwilę na obmyślenie tego, co stało się wcześniej i doprowadziło do zawiązania scenariusza. Dzięki temu z łatwością udzielisz graczom informacji, gdy będą ich poszukiwać i łatwiej ci będzie kształtować bieg wypadków podczas samej przygody.



Mechanika

Choć jednym z zadań prowadzącego jest panowanie nad mechaniką (nie oznacza to, że gracze nie muszą znać reguł: ty jednak musisz znać je lepiej), nikt nie wymaga od ciebie, byś pamiętał wszystkie kruczki, zasady, moce, zalety czy właściwości nadmetal, które mogą pojawić się w grze; jest ich za dużo. Dlatego dobrze jest podczas przygotowania scenariusza zastanowić się, czy podczas tej sesji przydać się może jakaś rzadko stosowana zasada. Jeśli tak, przypomnij ją sobie i zrób niewielką notatkę, która oszczędzi ci może wertowania podręcznika już podczas zabawy. Jeżeli więc chciałbyś, by w tej przygodzie gracze nurkowali po bezcenne czerwone perły, przygotowywali trucizny czy wędrowali po bagnach, zastanów się, jak przeprowadzić to na poziomie zasad i przygotuj odpowiednie reguły. My już wkrótce wspomozemy cię pełnym zestawem zasad tego rodzaju - w przygotowywanym właśnie „Podręczniku Mistrza Gry” znajdziesz dziesiątki przykładów nietypowego zastosowania podstawowych zasad „Crystallum”.

Ważnym jest również przygotowanie charakterystyk bohaterów drugoplanowych, z którymi bohaterowie mogą się zmierzyć - jeśli będziesz je miał na podorędziu, łatwiej będzie przeprowadzić walkę. Pamiętaj, by zaznaczyć działania specjalnych mocy, którymi przeciwnicy mogą dysponować, bo w ferworze gry łatwo o nich zapomnieć i zmienić walkę w monotony ciąg rzutów za trafienie, pozbawioną efektów specjalnych. O tym jednak, jak przygotować statystyki bohatera drugoplanowego pomówimy za chwileczkę.

Pomoce

Ostatnią sprawą, nad przygotowaniem której powinien się zastanowić, są pomoce, czyli wszystkie przedmioty pełniące w grze rolę rekwizytów oraz ułatwiające orientację. Możesz więc naszkicować plany miejsc i budynków, w których bohaterowie będą przebywać, zaznaczając na nich ważne i ciekawe miejsca (gdy prowadzisz scenariusz o podziemiach najeżonych pułapkami lub pałacu pełnym tajnych przejść jest to wręcz niezbędne). Jeśli przygotowujesz plany i mapy, rozważ również zrobienie ich kopii - jedną, „czystą”, pokażesz graczom, na drugiej zaś, którą przed nimi zataisz, naniesiesz wszelkie niebezpieczeństwa, pułapki i niespodzianki.

Interesującą pomocą bywają również rekwizyty, czyli przedmioty, które udają obiekty ze świata gry tak, jak gracze wcielają się w swoich bohaterów. Jeśli sprawia ci to przyjemność, możesz przygotować listy, stronicę z pamiętników czy prastarych ksiąg albo obrazy, na których zakodowano zagadki. Przydatne mogą okazać się również lampy solne, udające Krysztály, atrybuty związane z miejscem, w którym toczy się przygoda, portrety bohaterów niezależnych, ilustracje wyobrażające budynki czy świece, których migotliwe światło pobudza wyobraźnię. Pamiętaj jednak zawsze, że gry fabularne rozgrywają się przede wszystkim w głowach grających - wszystkie gadżety ubarwiają wprowadzić sesję, ale nie gwarantują dobrej zabawy. Przygotowuj je, jeśli sprawia ci to frajdę. Jeżeli nie masz do tego serca, nie daj sobie wmówić, że dobry Mistrz Gry przynosi na sesję walizkę rekwizytów.

Być reżyserem

Gdy przygotujesz już scenariusz, pozostaje zaprosić graczy na sesję i przystąpić do prowadzenia. Twoim zadaniem podczas sesji jest przedstawianie graczom Znanego Wszechświata (to twoja narracja służy im za pięć zmysłów), odgrywanie bohaterów drugoplanowych i popychanie sesji do przodu. Szczęśliwie, gracie będą ci w tym wszystkim pomagać, decydując, co robią ich postaci, opisując ich zachowanie i aktywnie angażując się w fabułę. Pamiętaj zawsze - zebraliście się, by wspólnie przeżyć emocjonującą przygodę, a ty nie jesteś przeciwnikiem, lecz przewodnikiem drużyny. Dbaj, by wszyscy dobrze się bawili, jak przystało na gospodarza spotkania, i powstrzymaj się przed rywalizacją czy udowadnianiem, że to ty rządzisz na sesji.

Opisywanie świata

Pierwszym i podstawowym zadaniem Mistrza Gry - reżysera sesji jest przedstawianie graczom wszystkiego, co otacza ich bohaterów. Bez narracji byłoby niczym ślepcy, nie wiedząc, gdzie się znajdują. To ty, swoimi słowami, powołujesz do życia Znany Wszechświat, zadbaj więc, by był barwny, efektowny i ciekawy. Kiedy bohaterowie graczy przybywają w jakieś miejsce, opowiedz im jak wygląda i jak oni się w nim czują, a gdy coś robią mów, jakie to przynosi efekty.

Uważaj jednak, by nie popaść w przesadę. Opisywanie świata służy dwóm celom: przedstawieniu graczom sytuacji i zapaleniu ich wyobraźni - nie osiągniesz jednak ani jednego, ani drugiego, gadulstwem i pustosłowiem. Dobry opis jest treściwy: przedstawia najważniejsze i najbardziej charakterystyczne elementy opisywanej rzeczy, ale nie zagłębia się przesadnie w szczegóły - jeśli, na przykład, opisujesz starożytną budowlę wystarczy informacja, że jej dach wspiera się na rzeźbionych kolumnach, bez drobiazgowego relacjonowania, coż na tych rzeźbach wyobrażono (chyba, że będzie to miało kluczowe znaczenie dla scenariusza). Pamiętaj też, by w opisie odwoływać się do różnych zmysłów - opisuj dźwięki i zapachy na równi z kształtami i kolorami, by Znany Wszechświat ożył w twoich słowach.

Podczas opisu koncentruj się na cechach charakterystycznych, wyróżniających przedmiot opisu. Typowe gracze dośpiwają sobie sami. Jeśli więc przedstawiasz im Krasnoluda, możesz z powodzeniem zignorować fakt, że nosi brodę - większość z nas, wyobrażając sobie przedstawiciela tej rasy ma przed oczyma krępego brodacza. Krasnoludzka broda zasługuje na uwagę wtedy, gdy czymś się wyróżnia: jest wyjątkowo długa, spięta drogocenną broszą albo ten poddany Smoczego Króla zwyczajnie brody nie nosi.

Pamiętaj też, że opis musi być przede wszystkim zrozumiały. Unikaj słownictwa technicznego, specjalistycznego czy archaicznego jeśli nie masz pewności, że wszyscy cię rozumieją - w przeciwnym razie tłumacz, o co ci chodzi. Nie irytuj się też, jeśli gracze nie zapamiętają czy przekręcą termin z dziedziny bliskiej twojemu sercu. Nie muszą przecież mieć pojęcia o renesansowej szermierce, szkutnictwie czy wyższej matematyce - a ty przyszedłeś na sesję by poprowadzić ich w magiczny świat przygód, a nie popisywać się erudycją.

Ostatnia wreszcie sprawa - rak naprawdę opisywania nauczyć się trzeba prowadząc i podpatrując mistrzów słowa. Warto jednak przyłożyć się do tego aspektu gier fabularnych, bo im żywsza i ciekawsza będzie twoja narracja, tym łatwiej wciągniesz graczy w świat niezwykłych perypetii - zupełnie jak dobry pisarz, który wprawnie operując słowem sprawia, że od jego książki nie można się oderwać.

Przekazywanie informacji

Załóżmy, że drużyna bohaterów wkracza właśnie do biblioteki nawiedzonego zamku. Do ciebie należy zadanie opisanie jej tak, by gracze poczuili panujący w niej nastrój i wyobrazili sobie przytłumione światło, zapach wysuszonego papieru i tumany kurzu, które wzbijają się przy każdym kroku herosów. Opis niesie jednak również ważny ładunek informacyjny: póki nie powiesz graczom, że na półkach leżą prawdziwe zwoje, nie będą mieli pojęcia, że tam są. Jeśli z pomieszczenia prowadzi więcej, niż jedno wyjście, gracze będą mogli skorzystać z niego wyłącznie, kiedy się o nim od ciebie dowiedzą. Jeśli zapomnisz im o nim powiedzieć nie dziw się, jeśli nie skorzystają z drzwi - nie powiedziałeś nic na ich temat, więc w świecie, który wyobrażają sobie gracze, nie istnieją.

Informacje, które przekazujesz graczom w toku opowiadania nie dotyczą wyłącznie wyglądu otoczenia: przekazujesz im ponadto wskazówki dotyczące fabuły oraz informacje przekładające się na mechanikę. Ten drugi przypadek jest prosty i wymaga tylko, byś pamiętał o wzajemnym uzupełnianiu się opisu fabularnego i mechanicznego (wedle zasad, które przedstawialiśmy wcześniej w tym podręczniku). Kiedy informujesz graczy, że ktoś jest potężnie zbudowany, spodziewaj się, że założą, iż ma wysokie Ciało, a kiedy mówisz o przenikliwym wzroku, założą zapewne niepośledni Umysł spotkanego. Tą samą metodą możesz przekazywać również informacje o efektach testów - gdy bohater gracza trafia przeciwnika, nie musisz informować, jak wiele Ran zostało mu do śmierci. Zamiast tego możesz powiedzieć, że zbladł i zachwiał się na nogach czy zaśmiał jedynie szyderczo. Stosując taką metodą mówienia o mechanice sprawiasz, że gracze pozostają cały czas zanurzeni w świecie gry, gdzie nie ma Draśnięć i Ran, ale krew, pot oraz łzy. Oczywiście, możesz z równym powodzeniem posługiwać się językiem mechaniki, jeśli taka opcja bardziej odpowiada tobie i twoim graczom: rozgrywka stanie się wówczas bardziej taktyczna.

Przekazywanie informacji dotyczących fabuły przypomina mechanizm, który spotyka się zwykle w kryminałach: za pomocą opisu podsuwasz graczom ślad, z którego dedukują określone rzeczy. Jeśli więc chcesz powiadomić drużynę, że ktoś był w bibliotece niedługo przed nimi, możesz podsunąć wskazówkę w postaci wciąż tańczącego w powietrzu kurzu czy śladów

na dawno nie sprzątanej podłodze - jak również powiedzieć po prostu „wygląda na to, że ktoś tu niedawno buszował”. Podsuwając informacje subtelnie i pozwalając graczom samodzielnie wyciągać z nich wnioski pozwalasz im głębiej zanurzyć się w Znany Wszechświat, ryzykujesz jednak, że zrozumieją coś nie tak lub akcja zatrzyma się, gdy zaczną rzecz omawiać. Mówiąc wprost unikasz nieporozumień, ale osłabiasz zaangażowanie w grę.

Odgrywanie bohaterów drugoplanowych

Twoje zadanie to nie tylko prezentowanie opisów, ale i odgrywanie wszystkich postaci, które spotykają bohaterowie, od jowialnego karczmarza po Wielkiego Mistrza Wody. To na podstawie twojego zachowania gracz wyrobią sobie o nich zdanie, zadбай zatem, by prezentowali się zgodnie z twoimi założeniami.

Kiedy odgrywasz bohatera drugoplanowego, pamiętaj o dwóch kwestiach: kim jest ta osoba i jakie ma zrobić wrażenie. Pierwsza z nich pomoże ci zapanować nad tym, co bohater wie, co potrafi i jak powinien się zachowywać. Gdy drużyna spotyka subtelного dworzanina, mów miękko, nie wprost, sugeruj, że wiesz więcej niż ujawniasz i używaj długich wyrazów. Pamiętaj, że dworak, nawet jeśli jest sojusznikiem

drużyny, zapewne zechce jakoś ją wykorzystać - i że ma ogromną wiedzę o etykiecie, być może o historii, ale wyrabianie butów to dla niego czarna magia. Poznany przygodnie w tawernie wilk gwiazdny będzie zapewne bardziej prostolinijny: ktoś taki mówi wprost, zazwyczaj dosadnie, śmieje się z rubasznych dowcipów i łatwo wpada w złość. To od niego jednak można dowiedzieć się dużo o innych światach, prawidłach żeglugi czy międzygwiazdnych potworach. Kiedy więc odgrywasz bohatera drugoplanowego, staraj się przedstawić go takim, jakim widzą go herosi, pamiętając przy tym, że bardzo niewiele osób jest w istocie takimi, jak sugeruje pierwsze wrażenie.

Im wyraziściej odegrasz postać drugoplanową, rym mocniej zapadnie graczom w pamięć, uważaj jednak, by nie przesadzić. Nie staraj się zmieniać barwy głosu za każdym razem, kiedy wcielasz się w nową postać, nie próbuj też w pełni oddawać jej gestów. O ile nie jesteś aktorem, skutek może być komiczny, zwłaszcza gdy, będąc mężczyzną, mówisz piskliwie podczas odgrywania kobiety. Owszem, posługuj się modulacją głosu czy charakterystycznym akcentem, nie wiąż go jednak z konkretną osobą, a raczej z charakterystyczną grupą: niech gracze wiedzą, że teraz mówisz „jak twardziel”, innym znów razem „jak szlachcic” - i to wystarczy.



DODATEK A

Nie zapominaj też, że oprócz zabaw głosem masz do dyspozycji potężne narzędzie - opis. Nie musisz krzyczeć czy uderzać w płacz: wystarczy, że opiszesz, jak bohater drugoplanowy wrzeszczy lub szlocha. Dobrą metodą jest prowadzenie rozmowy z postacią drugiego planu jak dialogu w książce, z wtrąceniami w stylu „krzyczy” i informacjami dodatkowymi w rodzaju „mówi, uśmiechając się szyderczo”, czy „krzyczy, zrywając się z krzesła”. Informację taką można podkreślić delikatnym ruchem ciała: w drugim przypadku nie musisz skakać na równe nogi, wystarczy, być wykonał gest, jakbyś chciał wstawać.

Tempo

Jeśli film lub książka trzymają w napięciu, dzieje się tak, gdyż mają odpowiednie tempo - nie wloką się,

ale i nie galopują na złamanie karku, byle szybciej przedstawić całą akcję. Podobnie jest z udaną sesją. By gracze wspominali ją miło nie powinienes ani rozciągać jej w nieskończoność, ani koncentrować się wyłącznie na tym, co posuwa akcję do przodu.

Metoda kontrolowania tempa jest stosunkowo prosta: musisz obserwować swoich graczy i pamiętać o podstawowej zasadzie, że po intensywnej akcji należy im się chwila wytchnienia. Przeplataj zatem sceny zawierające większe partie opisu i pozwalające graczom pobawić się postaciami: zakupy, wieczór w karczmie lub przy ognisku, spotkanie z dawno nie widzianym znajomym czy wizytę w domu rodzinnym z partiami trzymającymi w napięciu: walką, pościgiem, wprowadzaniem w życie intrygi czy przesłuchiwaniami podejrzanego o straszną zbrodnię. Staraj się również, by dla obniżenia napięcia co jakiś czas pojawiała się



sekwencja komiczna. Na przemian baw i strasz, wywołuj poczucie triumfu i porażki, uspokajaj i buduj napięcie - a wówczas twoja przygoda sranie się niezapomniana.

Pamiętaj jednak, że następowanie po sobie scen intensywnych i wprowadzanych dla rozluźnienia nie jest regułą bezwzględną i przede wszystkim śledź nastroj graczy. Jeśli wyczujesz, że mają ochotę, by pobawić się w odgrywanie postaci, pozwól im rozegrać jeszcze jedną scenkę rodzajową, a jeśli palą się, by wkroczyć do jaskini potwora nie funduj im długiego i nudnego opisu leża tylko dlatego, że teraz wypada „scena spokojna”. Kiedy uznasz, że sceny rodzajowe nużą już graczy, utnij je gwałtownym zdarzeniem lub skwituj dalszy jej ciąg stwierdzeniem w rodzaju „i tak mija wam reszta podróży” lub „budzicie się rano”. Analogicznie, jeśli gracze potrzebują wytchnienia po emocjonującej walce, zafunduj im scenkę komiczną lub pozwól im przez chwilę spokojnie triumfować.

Musisz bowiem wiedzieć, że jeśli w przygodzie zbyt długo nic się nie dzieje, gracze zaczną się nudzić - i analogicznie, kiedy dzieje się zbyt wiele, również zaczną ziewać. Nie sposób trzymać drużyny w napięciu przez pięć godzin, więc dozuj je dla uzyskania jak najlepszego efektu. I nie przejmuj się, jeśli początkowo nie zawsze będzie ci się udawać - z czasem nauczysz się i tej sztuki.

Improwizacja

Niezależnie od tego, jak dobrze przygotujesz się do prowadzenia przygody, nie minie cię improwizacja. Być może w skali mikro, gdy trzeba na poczekaniu wymyślić mało ważnego bohatera niezależnego czy opisać miejsce, o którym wcześniej nie pomyślałeś. Może się też zdarzyć, że na skutek działań graczy będziesz musiał improwizować całe epizody i obszerne fragmenty przygody. Wszystko to jest zupełnie proste i przyjdzie ci naturalnie - możesz jednak pomóc sobie, korzystając z kilku prostych metod.

Po pierwsze, ufaj swojej wyobraźni. Jeżeli pojawia się postać, miejsce czy rzecz, na którą nie byłeś przygotowany, spróbuj ją sobie wyobrazić - a następnie szybko zastanów, jakie ma właściwości. Jeśli zobaczysz to coś przed oczyma swojej duszy, wystarczy, że zaczniesz o tym opowiadać - i stanie się częścią przygody. Pamiętaj tylko przy tym, by stworzony



właśnie element pasował do opisywanego świata oraz nie przeczył prawom logiki („jak to pokój ma trzy metry wysokości? Przecież wchodziliśmy do chylącej się do ziemi chatki!”).

Ufaj również graczom. Jeśli któryś z nich stwierdza nagle, że udaje się do swojego wuja - niech on tego wuja opisz. Kiedy wydobywa z plecaka przedmiot, o którym nigdy wcześniej nie wspominał, pozwól mu się nim posłużyć. Jedyne ograniczenie, które powinien nałożyć na grających, wynika ze znaczenia tego, co gracz chce wprowadzić do przygody, dla scenariusza. Jeśli chce, by pojawił się w nim krewniak,

u którego można przenocować, nie ma w tym nic złego. Jeżeli jednak ma on rozwikłać za bohaterów część zagadki, masz prawo zaprotestować, czy to w obrębie fabuły („niestety, dom jest zamknięty - najwyraźniej twój wuj wyjechał na wakacje”), czy poza nią („nie, nie masz takiego wuja”). Analogiczna zasada dotyczy ekwipunku. Kiedy gracz wydobywa nagle z plecaka organki, żeby zabawić nowo poznanych znajomych grą - w porządku. Jeśli jednak nagle miałoby się okazać, że bohater posiada nadmetalowy miecz, o którym wcześniej nie wspominał, nie powinienes się na to zgodzić.

Jeśli przychodzi ci improwizować epizody lub zmieniać fabułę określoną w scenariuszu, zdaj się na swoich bohaterów drugoplanowych. Jeżeli dobrze ich znasz - wiesz, jak się zachowują, co wiedzą i do czego dążą - nie będziesz miał żadnych problemów z przystosowaniem się do nowej sytuacji. Reaguj na poczynania graczy, a gdy przyjdzie ci do głowy nowy wątek, wprowadź go. Nie musisz wiedzieć, jak się skończy - zresztą, wielu Mistrzów Gry szczególnie ceni sobie właśnie to, że przed przygodą nie znają jej zakończenia, które zawsze improwizują. Być może i ty odkryjesz urok tej metody prowadzenia.

Być arbitrem

„Crystallium”, jak większość gier fabularnych, posiada złożone (ale nie przesadnie) zasady, wspomagające rozgrywkę. Zadaniem Mistrza Gry jest stać na ich straży i decydować, których i kiedy będzie się używać. Naszym natomiast - pomóc ci zapanować nad efektami dodatkowymi, akcjami trikowymi, ścieżkami magii i całą resztą.

Panowanie nad mechaniką

Aby sprawnie posługiwać się mechaniką, tak, żeby faktycznie stała się pomocą, a nie przeszkodą w sesjach, spełnić musicie - nie tylko ty, ale wszyscy gracze - dwa warunki. Po pierwsze, musicie się jej nauczyć. Po drugie, powinniście zdecydować, jak dużo opisu mechanicznego znajdzie się na waszych sesjach. Pierwszy postulat realizujcie stopniowo. Na początek wystarczy, że zapamiętacie, jak wykonuje się testy, a wszystkie pozostałe kwestie sprawdzali w podręczniku. Z czasem ty bez trudu nauczysz się

operowania testami, a gracze zapamiętają, jak działają wszystkie właściwości ich postaci. Nie zniechęcaj się więc, jeśli odkryjesz, że podczas pierwszych sesji popełniasz błędy - każdy to robi.

Na dłuższą metę ważniejsza jest zatem druga kwestia, czyli obecność mechaniki na sesji. Niektórzy gracze lubią, kiedy nie ma jej wcale lub obecna jest w stopniu minimalnym - uważają, że kości psują nastrój i utrudniają budowanie fabuły. Dla innych z kolei mechanika jest konieczna, zastępuje bowiem „fizykę świata” i pozwala stwierdzić, co można, a czego nie da się zrobić inaczej, niż arbitralną decyzją. Jeśli masz szczęście, w twojej drużynie wszyscy mają ten sam gust - jeżeli jednak zdarzy się, że część graczy zasad nie lubi, a pozostali chcą ich stosowania, postaraj się wypracować rozsądny kompromis. Aby zapewnić sobie maksimum zadowolenia z zabawy upewnij się, że wszyscy mają świadomość, ile mechaniki pojawiać się będzie na waszych sesjach i to akceptują.

Powinniście też postanowić, kto decyduje o stosowaniu zasad mechanicznych. Domyślnie cała inicjatywa jest w twoich rękach: to ty powinienes zarządzać testy i interpretować ich wyniki. Jeśli jednak to cię rozprasza, możesz część obowiązków przenieść na graczy: niech rzucają, kiedy mają ochotę (oraz zawsze wtedy, kiedy to ty im nakażesz) i modyfikują zachowanie swoich postaci zgodnie z wynikami testów. Może się też zdarzyć, że w twojej drużynie jest gracz, który zna zasady lepiej od ciebie i swobodniej nimi operuje. Nic nie stoi wówczas na przeszkodzie, byś pytał go o zdanie lub prosił o przeprowadzanie całych sekwencji testów. Twój autorytet na tym nie ucierpi, a gracze mogą mieć znacznie więcej frajdy.

Mechanika w praktyce

Mechanika gry fabularnej ma dwa zadania: po pierwsze, precyzuje, co jest dla postaci możliwe, a co nieosiągalne, po drugie zaś mierzy sukces konkretnych działań. Pierwsza kwestia to nic innego, jak „opis mechaniczny”, o którym mówiliśmy w rozmaitych miejscach tego podręcznika. Wystarczy rzut oka na kartę postaci (lub statystyki bohatera niezależnego), by wiedzieć, czy jest silny lub sprytny, czy potrafi latać, stać się niewidzialnym lub uwieść każdą kobietę. Dbaj, by zawsze przekładało się to na zdarzenia na sesji.

Cztery modele panowania nad sesją

Przypuśćmy, że bohaterowie znajdują się w zatłoczonym porcie Miasta Twarzy. Rozdzielili się właśnie, by tym sprawniej znaleźć statek, który zabierze ich jak najdalej od Dziewięciu Miast. Jeden z nich wpadł przy tym w kłopoty - wszczął awanturę z grupą stronników szlacheckiego rodu Bianconero i za chwilę poleje się krew. Szczęśliwie, po drugiej stronie ulicy znajduje się jego przyjaciel, który może przyjść mu z pomocą. Skoro jednak bohaterów rozdziela tłum przechodniów, potencjalny pomocnik może nie zauważyć, że jego towarzysz ma problemy. Rzecz rozstrzygnąć można na cztery sposoby.

1. **Gracz pyta prowadzącego, czy zauważył przyjaciela.** Ten model spotyka się chyba najczęściej i daje on największą władzę Mistrzowi Gry - może on arbitralnie podjąć decyzję. Stosujcie go, jeśli preferujecie styl grania, w którym prowadzący przygotowuje scenariusz, a zadaniem graczy jest jak najlepiej go zrealizować. Dzięki tego rodzaju decyzjom będziesz mógł łatwo aranżować sytuacje przewidziane w scenariuszu, a mechaniką posługiwać się będziecie tylko wówczas, gdy nie będzie to zgubne dla twoich planów. Uważaj jednak - jeśli graczom nie wystarcza robienie tego, co dla nich przewidziałeś, ta metoda może być dla nich bardzo frustrująca.

2. **Mistrz Gry zarządza test spostrzegawczości.** W tym modelu inicjatywa wciąż jest w rękach prowadzącego, pozostawia on jednak decyzję mechanice. Dzięki temu modelowi prowadzący zachowuje dominującą rolę na sesji, jednak wprowadza do niej pewną dozę niepewności. Metoda ta dobrze sprawdza się w grupach, które lubią mechanikę i uważają, że prowadzący powinien być przewodnikiem sesji.

Nie warto natomiast stosować hybrydy: nakazywać testu, a potem takiej jego interpretacji, by wszystko było po twojej myśli. Jeśli chcesz większej władzy nad sesją, postaw na metodę pierwszą, zamiast oszukiwać, że stosujesz drugą. Prędzej czy później rzecz się wyda i gracze poczują się oszukiwani.

3. **Gracz sam rzuca za spostrzegawczość.** Nie pytając o nic, gracz sam chwyta za kości, a następnie deklaruje działanie zależne od wyniku. Pozwala to zaoszczędzić czas, usprawnia przebieg gry, ale oddaje część władzy nad mechaniką w ręce innych członków grupy. Nie ma w tym nic złego, o ile masz pewność, że wszyscy dobrze znają zasady i nikt nie będzie oszukiwał.

4. **Gracz decyduje, czy zauważył przyjaciela.** Metoda ostatnia minimalizuje wpływ mechaniki na sesję, ale pozwala graczom decydować, czy ich działanie się powiodło. Stosuj ją, jeśli jesteś dobry w improwizacji i sprawia ci przyjemność obserwowanie, jak scenariusz zmienia się i przeobraża na skutek decyzji drużyny. Przygoda stanie się wówczas waszą wspólną opowieścią. Jeśli ta metoda ma minus to taki, że wymaga zaufania i otwartości. Jeśli nie jesteś pewien, czy unikniesz kłótni, zdaj się lepiej na mechanikę.

Druga kwestia rozstrzygana jest za pomocą testów. To, kiedy i jak rzucać może wydać się kłopotliwe, dlatego przygotowaliśmy niewielki samouczek, który przeprowadzi cię przez proces zarządzania testu.

1. Kiedy wykonywać test?

Pierwsza kwestia jest dość prosta - test powinien być zarządzany w dwóch przypadkach. Po pierwsze, wówczas, gdy powodzenie jakiegoś działania nie jest pewne, a od sukcesu lub porażki zależy dalszy przebieg historii. Bohater nie musi rzucać, gdy próbuje zamówić piwo - ale jeśli usiłuje wyciągnąć od barmana jakieś informacje, należy wykonać test. Analogicznie, rzut nie jest konieczny, gdy heros rąbie drewno na opał, powinno się go jednak przeprowadzić, gdy usiłuje przerząbać solidne, drewniane drzwi i umknąć z płonącego pomieszczenia.

Po wtóre, testy wykonywać należy, gdy gracze sobie tego życzą. Czasem grający chcą, by bohaterowie wystawili swoje umiejętności na próbę - na przykład ćwiczą manewry szermiercze i pragną wiedzieć jak im poszło. Innym razem chcą uzależnić postępowanie bohatera od wyniku testu, sprawdzając na przykład, czy heros dał się okłamać czy ponieść emocjom. W takiej sytuacji powinien być zawsze pozwolić na wykonanie rzutu.

2. Jaki to rodzaj testu?

„Crystalicum” oferuje ci aż trzy rodzaje testów: proste, przeciwstawne i długotrwałe. Pierwszy ich rodzaj zarządza się, gdy bohater próbuje coś zrobić i żadna istota świadomie mu w tym nie przeszkadza: kiedy wywarza drzwi, konstruuje mechaniczny gadżet, strzela do tarczy, ma szansę coś zauważyć i tak dalej. Test przeciwstawny należy przeprowadzić, jeśli heros działa przeciwko komuś: atakuje żywą istotę, usiłuje przekraść się obok strażnika, próbuje przelicytować starego wilka gwiazdnego w przechwałkach, siłuje się na rękę czy coś w tym rodzaju.

Testy długotrwałe służą przede wszystkim podkreśleniu napięcia. Zarządzaj je, kiedy bohater bierze się za coś pracochłonnego, kiedy wokół trwa walka - usiłuje otworzyć zamek, opatrzyć rannego, przekraść się za plecy przeciwnika czy coś w tym rodzaju. Ponadto, są pożytecznym narzędziem, kiedy heros ma ograniczony czas - pozwalają zmierzyć, czy zdołał rozbroić lodową bombę przed upływem czasu aktywacji zapalnika, przepłynąć zalanym korytarzem nim stracił dech

lub ukraść ważne dokumenty, zanim ich właściciel wszedł do pokoju. Po trzecie, przydają się do podkreślenia dramatyzmu w sytuacji, w której bohater robi przez dłuższy czas coś niebezpiecznego. Pozwoli ci oddać wzrastające ryzyko wspinaczki na strome urwisko, żeglowania przez pole międzygwiazdnych skał albo przechodzenia w przebraniu przez plac pełen nieprzejednanych wrogów bohatera.

3. Pula, Próg i Efekt Wymagany.

Ustalenie Puli i Progu nie powinno sprawić ci trudności - staraj się dobrać taką Umiejętność i Cechę, która najlepiej pasuje do sytuacji, zgodnie z ich opisem z wcześniejszych rozdziałów podręcznika. Bardziej kłopotliwe może być ustalenie Efektu Wymaganego: wymaga to, na przykład, zdecydowania, czy zadanie jest tylko trudne, czy bardzo trudne.

By ułatwić sobie sprawę, posłuż się następującą sztuką. Wyjściowy Efekt Wymagany każdego testu wynosi 2. Zwiększaj go o jeden za każdy czynnik, który może utrudnić herosom zadanie, i zmniejszaj za każdą okoliczność, która rzecz ułatwia. Przykładowo, jeśli bohater chce wspiąć się na mur zamku, wyjściowy Efekt Wymagany wynosił będzie 2. Jeżeli bohater doda, że chce to zrobić szczególnie szybko, powinien zwiększyć EW do 3. Jeśli wspina się w nocy, dodaj kolejne 1 - EW wynosi 4. Jeżeli pada deszcz, EW wzrośnie do 5.

Zasada działa też w drugą stronę - jeśli mur jest stary i erozja sprawiła, że pełno na nim uchwytów, EW powinien spaść o 1. Jeżeli porasta go dzikie wino, zmniejsz go o kolejne 1.

W ten sposób bez trudu stwierdzisz, że bohater pociągając się na stary, porośnięty dzikim winem mur w środku deszczowej nocy musi osiągnąć w teście EW 3.

4. Interpretacja wyniku.

Sukces to nie wszystko - ważne jest też, jak bardzo akcja się udała (lub nie udała). Rzecz mierzy Efekt Dodatkowy. W wypadku testów, których rezultat liczy się w sposób wymierny, łatwo go zinterpretować: każdy ED daje dodatkową kostkę do następnego testu, pozwala zadać kolejne obrażenie, skraca czas wykonywania czynności i tak dalej. Bardziej kłopotliwy jest w sytuacjach, w których sukces nie przekłada się bezpośrednio na mechanikę. Tu musisz zdać się na

MISTRZ GRY

wycucie — modyfikuj opis tak, by oddać rozmiar powodzenia lub pozwól graczowi określić, jak dobrze, jego zdaniem, rzecz się udała.

Jeśli test się nie uda, powinieneś zmierzyć rozmiar porażki - w tym celu porównaj ilość wyrzuconych przez gracza efektów z Efektem Wymaganym i określ, czy bohater chybił o włos, czy poniósł klęskę na całej linii. Jeśli gracz nie wyrzucił ani jednego Efektu Wymaganego możesz opisać kompromitującą porażkę i być może utrudnić mu w jakiś sposób życie. Nie nadużywaj tego jednak - poślizgnięcie podczas pościgu może być emocjonujące za pierwszym razem, za dziesiątym jednak może zdenerwować graczy.

5. Modyfikatory.

Na przebieg testu wpływać mogą rozmaite czynniki: Zalety, Wady, triki, moce Kryształu i tak dalej. Pamiętajcie, że to gracz powinien wiedzieć, kiedy zastosować każdą z właściwości, które posiada jego postać i w jaki sposób działa - jeśli o czymś zapomniał, nie może winić cię o to, że nie znasz na pamięć karty jego postaci. Oczywiście, możesz mu o czymś przypomnieć, to jednak z twojej strony zwykła uprzejmość, a nie obowiązek. Z drugiej jednak strony nie wykorzystuj ich zapominalstwa - nie jesteś przecież przeciwnikiem.

Prowadzenie walki

Kiedy podczas gry w „Crystallium” rozpoczyna się walka, do głosu dochodzi również mechanika, opisująca starcie w sposób dość szczegółowy i złożony. Poniżej znajdziesz kilka rad, które pozwolą ci prowadzić walkę gładko i bez problemów.

1. Pamiętaj, co umieją bohaterowie graczy. Wprawdzie to gracze powinni wiedzieć, jak działają ich umiejętności, nie zaszkodzi jednak wiedzieć, czym mogą popisać się podczas walki - jeśli nie znasz ich możliwości, możesz uczynić starcie za trudnym lub zbyt łatwym.

2. Pamiętaj, co umieją bohaterowie drugoplanowi. Nie każdy przeciwnik drużyny musi rzucać się na nią z pianą na ustach i bezrozumnym wrzaskiem - postaci drugiego planu też mają w zanadrzu triki, potrafią stosować taktykę i wycofują się, kiedy sytuacja robi się groźna. Pamiętaj, jakie są ich możliwości (możesz je zawsze wynotować przed sesją lub zaznaczyć odpowiednie miejsca w podręczniku) i stosuj je.

3. Prowadź tylko przeciwników. Jeśli drużynie towarzyszą sojusznicy, powierz ich prowadzenie na czas walki graczom - niech wykonują za nich testy i deklarują działania. Dzięki temu będziesz mógł skupić się podczas starcia na samych graczach i unikniesz sytuacji, w której znudzeni gracze obserwują, jak wykonujesz serie testów za walczące ze sobą postaci, pozostające pod twoją kontrolą.

4. Nie wywieraj na graczach presji. Popularny przesąd stanowi, że dla oddania dynamiki starcia gracze powinni deklarować akcję w ciągu trzech sekund - jeśli tego nie zrobią, akcja przepada im na „namyślenie się”. Nie tędy droga - w przeciwieństwie do prawdziwych uczestników walki grający nie widzą sytuacji i muszą ją odtwarzać na podstawie opisów. Popędzaj gracza tylko, jeśli pozostali się niecierpliwią. Jeśli grający chce rozważyć przez chwilę swoją sytuację i inni nie mają nic przeciw temu, nie sprzeciwiaj się. Dzięki temu walka zmieni się z chaotycznej wymiany rzutów w prawdziwe starcie.

Fair play

Częścią zadania arbitra jest dbać, by gra przebiegała zgodnie z regułami dobrej zabawy i wszyscy czuli się na sesji dobrze oraz swobodnie, a sama rozgrywka sprawiała im przyjemność. W tym celu zadbać, by wyeliminować oszukiwanie i by wszyscy przyczyniali się do dobrej zabawy.

Niektóre podręczniki do gier fabularnych mówią wprost: „oszukuj”, mając na myśli naginanie wyników testów, jeśli byłyby niekorzystne dla fabuły. Inne przestrzegają przed rym surowo. Naszym zdaniem stawiają problem w zupełnie zły sposób. Oszustwo podczas gry to nie zmiana wyników na kościach, tylko działanie wbrew oczekiwaniom pozostałych. Jeśli więc twoja drużyna oczekuje, że mechanika będzie służyć historii, manipuluj nią, by nie dopuścić do przypadkowej śmierci, porażki, gdy działanie zakończyć się miało sukcesem. Dopisuj Rany przeciwnikom, jeśli gracze pokonali ich za szybko, a walka miała być długa i widowiskowa.

Jeśli jednak drużyna oczekuje od ciebie ścisłego przestrzegania zasad mechanicznych, trzymaj się ich, a jeśli masz wątpliwości, pytaj graczy o opinię. Nie ulegaj pokusie, by uratować życie herosa, gdy kości mówią, że powinien zginąć i naginać scenariusz do wyników testów, a nie odwrotnie.

Pamiętaj też cały czas, że nikt nie jest nieomylny - jeśli się pomylisz a gracz cię poprawi, podziękuj mu i zastosuj się do jego sugestii. Oczywiście, gdy grający notorycznie wchodzi ci w słowo, powinieneś pomóc z nim po sesji i rozwiązać ten problem - być może powinniście zamienić się rolami.

Dbaj też, by na sesji nie wybuchały konflikty - jeśli gracze zaczną się kłócić, zarządz przerwę i porozmawiajcie. Być może nie warto kontynuować gry i lepiej umówić się innym razem. Jeśli emocje opadną, podejmijcie zabawę. Pamiętajcie jednak, że nikt nie musi się poświęcać w imię udanej sesji - bo jeśli choć jeden gracz siedzi na niej z musu, popsuje nastrój całej grupie, a spotkanie i tak nie będzie przyjemne.

Nagrody

Jednym z klasycznych elementów gry fabularnej jest rozwój postaci - w „Crystallium” jego narzędziem są Punkty Doskonalenia, którymi gracze płacą za wzrost

możliwości swojej postaci. Przydzielać je powinieneś podczas sesji, kierując się przede wszystkim własnym wyczuciem - choć poniżej znajdziesz pewne wskazówki, które ci w tym pomogą. Pamiętaj też, że nie powinieneś dawać nic za darmo. Doskonalenie postaci to nie tylko nauka nowych rzeczy, ale i zdobywanie kolejnych możliwości. Jeśli gracz chce, by poznany podczas sesji bohater drugoplanowy mu pomagał, powinien wykupić Zaletę „Prawdziwy przyjaciel”. Jeżeli znajdzie miecz z nadmetal, nie powinien zacząć z nim rezonować póki nie wykupi „Dodatkowego dziedzictwa” i tak dalej.

Wystrzegaj się też odbierania graczom tego, co już mają. Jeśli w toku gry okaże się, że bohater musi stracić jakąś Zaletę - bogata rodzina bankrutuje, paskudna blizna odbiera urodę a prawdziwy przyjaciel ginie - powinieneś zrekompensować mu to przynajmniej Zaletę wartą tyle samo punktów lub dając dodatkowo tyle Doskonalenia, ile normalnie kosztowałoby go wykupienie tej Zalety.

Rozwój postaci powinien być odczuwalny - dlatego ilość Doskonalenia, którą przyznajesz graczom, powinna wiązać się z częstotliwością sesji. Poniższe propozycje stosuj, jeśli gracze dwa razy w miesiącu lub częściej - unikniesz zbyt szybkiego rozwoju postaci. Jeśli jednak gracze rzadziej, zwiększ dwukrotnie ilość przyznawanych punktów. Wprawdzie rozwój postaci stanie się wówczas szybszy, ale gracze zdążą odczuć, że ich postaci się rozwijają zanim do cna się nimi znudzą.

Przyznając Doskonalenie możesz albo drobiazgowo liczyć, kto zasługuje na jaką jego ilość, albo przyznawać wszystkim po tyle samo. Zależy, czy chcesz motywować graczy do rywalizacji, czy uniknąć animozji i zapewnić wszystkim harmonijny rozwój. My uważamy, że wyróżniać konkretnego gracza powinno się wyłącznie, gdy cała grupa uważa, że zasługuje on na dodatkową nagrodę. Nie jest to jednak reguła i jeśli wolicie odrobinę rywalizacji lub szczegółową orientację, za co dokładnie Doskonalenie zostało przyznane, różnicujcie jego ilość wedle upodobania. Ogólnie jednak, gracze powinni otrzymywać po każdej sesji między 8 a 16 Punktami Doskonalenia.

Wykupienie niektórych współczynników - Reputacji, Zalet i Wad - wymaga twojej akceptacji. Powinieneś jej udzielać, chyba że masz wrażenie, iż gracz usiłuje

MISTRZ GRY

naginać grę lub wiążesz z jakąś cechą szczególne plany - na przykład, jeśli gracz nie zrobił do tej pory nic spektakularnego i chce podnieść Reputację powinien się zgodzić tylko, jeśli wymyśli naprawdę interesujące usprawiedliwienie dla swojej nieoczekiwanej sławy. Analogicznie, jeśli oparłeś cały sezon o fakt, że heros jest Wygodnicki, możesz zablokować wykupienie tej Wady. Pamiętaj jednak, by zawsze umoty-
wować swoją decyzję - nikt nie lubi słyszeć, że jego pomysł przepadł, „bo tak”. Możesz też zawsze umożliwić graczom wykupienie za Doskonalenie Zalet, których nie mogli wybierać podczas tworzenia postaci, jeśli nie będą one dłużej przeszkadzać w grze.

Bohaterowie drugoplanowi w pigułce

Jak wspomniano wcześniej, szkieletem udanej przygody są interesujący, charakterystyczni bohaterowie drugiego planu. Zapewne zaludnisz swoje scenariusze wieloma niezwykłymi, interesującymi postaciami - zachęcamy do jak największej w tym względzie kreatywności. Kiedy jednak postaci drugiego planu jest dużo, kłopot może sprawiać korzystanie z mechaniki - nie sposób spamiętać, kto co potrafi. Dlatego właśnie proponujemy poniższy podział bohaterów dru-

PRYZNAWANIE PUNKTÓW DOSKONALENIA		
DZIAŁANIE	IŁOŚĆ PD	UWAGI
UDZIAŁ W SESJI	2-4 PD	Zależnie od trudności i długości sesji.
KREATYWNOŚĆ	2-4 PD	Przyznawane za dobre pomysły, które uatrakcyjniły sesję lub popchnęły fabułę do przodu.
ODGRYWANIE POSTACI	1-2 PD	Nagroda mierząca, jak dobrze gracz wcielił się w swoją postać i jak wykorzystał podczas sesji jej potencjał. Przyznawana nie tylko za popis aktorski, ale i za rozważne wykorzystanie możliwości herosa.
POPIS	1-2 PD	Przyznawany graczom, których bohaterowie podczas sesji zrobili coś, co szczególnie spodobało się pozostałym, wpłynęło na przebieg przygody, odznaczało szczególną efektywnością czy wyróżniło w inny sposób.
DBANIE O WSPÓLNĄ ZABAWĘ	1-2 PD	Przyznawane jeśli gracz zadbał o atmosferę na sesji — rozbawił wszystkich, opowiedział ciekawą historię i pozwalał bawić się innym.
SZCZEGÓLNE STARANIA	1-2 PD	Przyznawanie za szczególnie starania - jeśli gracz wykonał portret postaci swojej lub kolegi, przygotował plan okrętu lub przyniósł na sesję poczęstunek.

goplanowych - pozwala on jednocześnie przypisać postaci właściwą rolę w scenariuszu i upraszcza kwestie mechaniczne, takie jak testy przeciwstawne czy walka.

Statyści

Statystą nazywamy każdą postać, która pojawia się w epizodzie, ale nie odgrywa w nim szczególnie istotnej roli - to anonimowi przeciwnicy, z którymi bohaterowie będą się zmagać, pałacowi służący, bywalcy gospody i każda postać, nie stanowiąca osi wydarzeń. By zaoszczędzić ci czasu zarówno podczas przygotowania przygody, jak w czasie jej prowadzenia, opisani są oni za pomocą uproszczonych zasad. Dzięki nim możesz szybko zaimprovizować możliwości przypadkowo zaczepionej osoby, ogarnąć walkę z wieloma przeciwnikami i nie musisz poświęcać cennego czasu na mozolne rozdzielanie umiejętności oraz Wad i Zalet.

Opis fabularny statystów powinien pokrywać się z ich możliwościami mechanicznymi, nie musi jednak w stu procentach oddawać ich opisu w zasadach gry. Postaci tego typu mogą, na przykład, posługiwać się zupełnie dowolną bronią - ilość automatycznych Draśnięć, które zadają, nie zależy wcale od ich oręża. Analogicznie, niezależnie od tego, czy ubrani są w zbroje, czy golutcy jak święci tureccy, otrzymują zawsze taką samą ilość obrażeń.

W mechanice gry statyści opisani są za pomocą dwóch zaledwie współczynników: **Kompetencji** i **Współczynnika Zagrożenia**. Pierwszy z nich opisuje, jak dobrzy są w tym, czym się zajmują: odpowiada za spostrzegawczość strażnika, zdolności bojowe żołnierza, umiejętność wiązania węzłów u marynarza czy elokwencję dyplomaty. Za każdym razem, kiedy statysta ma wykonać jakikolwiek test związany z jego możliwościami, wykonuje go za pomocą Puli równej Kompetencji. Ewentualne Mistrzostwo, ważne w Testach Przeciwnastwanych, wylicza się na podstawie Kompetencji tak, jakby współczynnik ten był zwykłą Umiejętnością. Kompetencja przyjmuje takie same wartości, jak Umiejętność, od 2 do 10, i jej poziomy należy rozumieć tak samo.

Druga z cech statysty, Współczynnik Zagrożenia, stanowi, jak twardym jest on przeciwnikiem i ile kłopotów może sprawić bohaterom. Przyjmuje ona wartości od 1 do 7 i odpowiada za szereg właściwości statysty. Przede wszystkim, wyznacza Próg wszystkich jego testów. Poza tym statysta rzuca w Teście Reakcji tyloma kostkami, ile wynosi jego Współczynnik Zagrożenia, a gdy trafi, zadaje tyle właśnie automatycznych Draśnięć (w dodatku do wartości wynikającej z Efektu Dodatkowego testu trafienia). Tyle wreszcie Draśnięć trzeba mu zadać, by otrzymał Ranę. By wyeliminować statystę z walki wystarczy zadać mu jedną Ranę.

Jak rozumieć Współczynnik Zagrożenia?

Ustalanie wysokości Współczynnika Zagrożenia tak, by statysta był odpowiednim przeciwnikiem drużyny, może być nieco kłopotliwe. By uprościć rozwiązanie tego problemu, proponujemy rozumieć poziomy tej cechy następująco:

- WZ 1** - Tłum w tle, nie wyróżniający się dokumentnie niczym.
- WZ 2** - Wyjątkowo marny przeciwnik.
- WZ 3** - Strażnik miejski, bandyta.
- WZ 4** - Żołnierz regularnej armii
- WZ 5** - Najemnik, weteran wielu bitew.
- WZ 6** - Elita, nauczyciel szermierki, osobisty ochroniarz władcy.
- WZ 7** - Elita wśród elit, mistrz miecza.

Statyści w pigułce

Statysta to postać mniej znacząca dla fabuły. Opisana jest za pomocą dwóch współczynników:

Kompetencje - przyjmują wartość od 2 do 10 i tworzą Pulę testów wykonywanych przez statystę. Należy rozumieć je tak samo, jak Umiejętność, i analogicznie wyliczać mistrzostwo.

Współczynnik zagrożenia - przyjmuje wartość od 1 do 7. Określa Próg Ran wszystkich testów statysty, pulę w testach Reakcji, jego Próg Ran oraz liczbę automatycznych Draśnięć, które zadaje.

By wyeliminować statystę z walki wystarczy zadać mu 1 Ranę.

Projektując statystę możesz dowolnie ustalić wysokości obydwu współczynników, zależnie od tego, jak duże kłopoty postać ta ma sprawiać bohaterom.

Podczas walki ze statystami wszystkie postaci tego typu, które zmagają się z jednym bohaterem, traktuje się jak pojedynczą istotę na potrzeby wykonywania testów. Wszyscy działają na tej samej Reakcji i wspólnie testują atak. Nie stosuje się w ich przypadku zasady wielu przeciwników atakujących jeden cel - zamiast tego każdy statysta poza pierwszym, który atakuje tego samego przeciwnika, dodaje dodatkową kostkę do Puli rzutu za atak. Jeśli ten okaże się celny, każdy statysta poza pierwszym zwiększa o 1 ilość automatycznych Draśnięć, zadawanych przez grupę. Cel wielkości człowieka atakować może jednocześnie nie więcej, niż czterech statystów.

Atakując grupę statystów, bohater testuje trafienie z Efektem Wymaganym równym Mistrzostwu wynikającemu z Kompetencji grupy statystów. Obrażenia zadaje konkretnemu członkowi tej grupy - jeśli wystarczą do tego, by zadać Ranę, trafiony zostaje wyeliminowany. Ewentualna nadwyżka Draśnięć, zadana jednym ciosem, przepada.

Statyści posiadający różną wartość Kompetencji lub różny Współczynnik Zagrożenia nie mogą tworzyć grup, atakując pojedynczą postać.

Bohaterowie drugoplanowi

W niektórych przypadkach uproszczony opis mechaniczny postaci może okazać się niewystarczający - na przykład, gdy bohater niezależny ma wdać się z postacią gracza w pojedynek. Dlatego szczególnie istotne dla scenariusza osoby opisane są według zasad prawie identycznych jak herosi graczy - nazywamy je bohaterami drugoplanowymi. Tego rodzaju postacią będzie, na przykład, arogancki szermierz, który wyzwie gracza na ubitą ziemię, kapitan okrętu, dowódca oddziału statystów czy potężny czarownik. Większość z nich to, jak widać, przeciwnicy drużyny (bo to w ich przypadku potrzebny jest zazwyczaj szczegółowy opis mechaniczny), tym samym mechanizmem możesz się jednak posłużyć, by stworzyć sojusznika graczy, który ma walczyć z nimi ramię w ramię.

Bohaterowie drugoplanowi posiadają taki sam zestaw współczynników, jak postaci graczy - Cechy, Umiejętności, Zalety, Triki i rak dalej. Przyjmujemy, że wszyscy są, podobnie jak drużyna, obdarzeni mocą rezonowania z nadmetałem i posiadają swoje nadmetalowe dziedzictwo - jeśli nie chcesz, by bohater drugoplanowy dysponował takimi możliwościami, musisz wyposażać go w stosowną Wadę. Od bohaterów graczy odróżnia jednak postaci drugoplanowe kilka szczegółów:

Po pierwsze, Bohater Drugoplanowy może posiadać tylko jedną Wadę, wartą pięć punktów. Nie może w ogóle wykupywać tańszych Wad, ani posiadać większej ich ilości. Dzięki tej zasadzie nie musisz

DODATEK A

pamiętać bez przerwy, co go ogranicza - posiada za to jedną, wyrazistą słabą stronę, którą gracze mogą wykorzystać.

Po drugie, bohaterowie drugoplanowi nie mogą używać Punktów Szczęścia, by rzucać dodatkowymi kośćmi podczas testów.

Po trzecie, nie zdarza im się wpadać w Furię.

Po czwarte wreszcie, ilość Ran, które może otrzymać bohater drugoplanowy nie zależy wcale od wysokości jego Ducha - ustala się ją dowolnie, zależnie od tego, jak bardzo potężnym ma być przeciwnikiem (bądź sojusznikiem). Podczas jej określania pamiętaj, że ich domyśla ilość równa jest ilości postaci w drużynie: jeśli ją zwiększasz, wzmacniasz przeciwnika, a gdy ją obniżasz, osłabiasz go. Ponadto, bohaterowie drugoplanowi nie otrzymują żadnych minusów z tytułu otrzymanych obrażeń i walczą równie sprawnie - naruszeni, jak gdy jeden cios dzieli ich od śmierci.

Bohatera drugoplanowego tworzy się według schematu tworzenia bohatera metodą uproszczoną, manipulując ilością punktów dodatkowych, które otrzymuje, zgodnie z niniejszym zestawieniem:

5 punktów dodatkowych:

Bohater znacząco słabszy od pojedynczej postaci gracza - najprawdopodobniej dziecko, starzec lub osoba szalenie delikatna.

15 punktów dodatkowych:

Bohater drugoplanowy będzie odpowiednikiem pojedynczej, początkującej postaci.

25 punktów dodatkowych:

Postać posiadająca możliwości większe, niż początkujący bohater - ale nieznacznie. Doskonale nadaje się na mniej istotnego przeciwnika.

50 punktów dodatkowych:

Bohater o ogromnych możliwościach, nieosiągalnych początkowo dla bohaterów graczy. Jest dobrym materiałem na głównego przeciwnika drużyny lub najważniejszego jej sojusznika.

75 punktów dodatkowych:

Superbohater niezależny - przerażający potwór, główny łotr całego sezonu, przywódca koterii Lodowych Elfów, mistrz Zakonu Rycerzy Kryształowych czy Nietoperz, słynny mściciel z Miasta Astrologów.

Potwory

W „Crystalicum” nie ma czegoś takiego, jak „rasy potworów” - orki, gobliny czy koboldy mogą wprawdzie tworzyć w Znany Wszechświecie społeczności, wciąż jednak są tylko statystami lub bohaterami drugoplanowymi. Prawdziwy potwór jest istotą jedyną w swoim rodzaju - stworzeniem, które poddane zostało działaniu Czerwonego Księżyca i przemieniło się w przerażającą bestię, zyskując przy tym straszliwe moce.

Kiedy tworzysz potwora zastanów się najpierw, jakiego rodzaju istotą był przed przemianą - z równym pochodzeniem potworem może być dzikie zwierzę, które zmieniło się w swoją monstualną odmianę, jak istota rozumna, która na pozór nie różni się od zwyczajnego przedstawiciela swojego rodzaju. Pamiętaj, że choć wszystkie potwory posiadają jedną lub więcej Mocy Czerwonego Księżyca, nie zawsze manifestują się one jawnie - jeśli stwór jest, dajmy na to, odporny na obrażenia, może równie dobrze być pokryty grubą łuską, jak częściowo ciekły, czego nie widać, póki nie zada mu się ciosu. Wiedz również, że niezależnie od swojego pochodzenia wszystkie potwory są znieprawione, złe i okrutne, a jeżeli dysponują inteligencją, zwykle snują dziwaczne, niepojęte dla nikogo plany i realizują zamierzenia, które podpowiada im obłąd.

Skoro potworem może stać się każda żyjąca istota, tworzenie przeciwnika tego rodzaju rozpocznij od przygotowania statysty lub bohatera drugoplanowego, który potworem się stanie. Posłuż się w tym celu zwykłymi zasadami tworzenia bohaterów niezależnych, opisanymi powyżej i zadbaj, by przygotowana postać była zgodna z twoją koncepcją potwora.

Gdy bohater będzie gotowy, czas uczynić go niebezpieczną bestią, nasyconą mocą Czerwonego Księżyca. W tym celu wyposaż go w dowolną liczbę mocy, podobnych do tych, które znajdziesz w bestiaruszu. Za każde dwie wybrane moce nadaj powstającemu potworowi jedną słabą stronę - to pieczołowicie ukrywana przez niego wada, której znajomość znacznie zwiększa szanse bohaterów na zwycięstwo. Potwór posiada jedną słabą stronę za każde dwie moce, w które go wyposażyłeś.

Obszerną listę mocy potworów oraz ich słabych stron znajdziesz w przygotowywanym właśnie „Podręczniku Mistrza Gry”.

Bestiariusz

Poniżej znajdziesz krótki opis i statystyki postaci należących do trzech kategorii: statystów, bohaterów drugoplanowych oraz potworów wraz z adnotacją, jak ich wykorzystywać. W oparciu o ten przykład możesz z powodzeniem tworzyć własnych bohaterów drugiego planu.

Statysci

1. Tłum

Bohaterowie nie raz i nie dwa staną oko w oko z rozłoszczonymi, zwyczajnymi ludźmi. Poniższe statystyki opisują bywalców przeciętnej karczmy, mieszkańców wioski, osoby kręcące się po targu - i w ogóle wszystkich, którzy mogą wdać się w przypadkową rozróbę lub zmienić w groźny, wymachujący pochodniami motłoch. Stosując tych statystów pamiętaj, że ich siła nie leży w możliwościach pojedynczych przedstawicieli tłumu, ale w jego liczebności i determinacji

Współczynniki

Kompetencje: 3 (Mistrz. 1)

Współczynnik zagrożenia: 2

2. Rzezimieszk

Podczas przemierzania niebezpiecznych miast Znanego Wszechświata, na gwiazdnych szlakach, a nawet w zupełnej dżicy bohaterowie staną oko w oko z szmeranymi typami, którzy żyją, żerując na uczciwych obywatelach uniwersum. Do tej kategorii zaliczają się członkowie gangów, banici, piraci i wszystkie osoby, które niekoniecznie przeszły formalny trening bojowy, ale walka jest częścią ich codziennego życia. Nie są szczególnie niebezpieczni, ale przeszli brutalną szkołę życia i nic, co ludzkie, nie jest im obce.

Współczynniki

Kompetencje: 6 (Mistrz. 3)

Współczynnik zagrożenia: 3

3. Zbrojni

Znany Wszechświat pełen jest osób, dla których walka to chleb powszedni, a miecz jest podstawowym narzędziem pracy. W uniwersum bezustannie targanym przez wojny, pełnym potworów i nikczemników, nie jest niczym dziwnym mierzyć się z doskonale wyszkolonym strażnikiem, żołnierzem, ochroniarzem czy osobnikiem tego rodzaju. Zwykle nie jest on osobą szczególnie światową, jednak to, czym się zajmuje - krzywdzenie innych - przychodzi mu bez większego trudu.

Współczynniki

Kompetencje: 4 (Mistrz. 2)

Współczynnik zagrożenia: 5



Bohaterowie drugoplanowi

Dworzanin

Losy Znanego Wszechświata decydują się nie tylko na polach bitew - uniwersum jest w rękach wszechwładnych królów, imperatorów i cesarzy, z których każdy otacza się dworem. Dworzanin to osoba, która nie zajmuje się niczym w szczególności - jego obowiązki mogą zmieniać się bardzo często - musi jednak odznaczać się niezwykłymi talentami. Jego chlebem codziennym są intrygi i spiski, a świat dworu bywa bardziej podstępny, niż najniebezpieczniejsza dżungla. Dworzanin jest więc przeciwnikiem szczwanym, który stara się unikać bezpośredniej konfrontacji, preferując zakulisowe machinacje, najczęściej pozbawionym skrupułów i skrajnie interesownym.

Opisany poniżej Lodowy Elf posiada wszystkie te talenty - i w dodatku potrafi bronić swego honoru w pojedynku, jeśli zajdzie raka potrzeba. Jest ponadto mistrzem zastraszania - pod jego beznamietnym spojrzeniem nawet najtwardsi awanturnicy pocą się jak myszy, a w głosie pobrzmiwa zawsze ton groźby.

Przygotowano go przy użyciu 25 punktów dodatkowych, jest więc nieco mocniejszy, niż początkująca postać.

Rasa:

Lodowy Elf

Cechy:

Ciało 4

Umysł 5

Duch 6

Szczęście 2

Umiejętności:

Etykieta 4, Manipulacja 4, Oszukiwanie 3, Przekonywanie 3, Występowanie 3, Zastraszanie 6, Broń ręczna 4, Spostrzegawczość 5

Zalety:

Elfia gibkość (rasowa), Aura grozy (specjalna właściwość rasy), Duelista, Nienaganny gust, Majętny (+5), Urodzony wojownik, Silna wola, Trik

Wady:

Wygodnicki



MISTRZ GRY

Cechy Charakteru:

Opanowany, Rozpieszczony, Egoista

Triki

Czytanie z ruchu warg, Tajemny sztych

Nadmetal:

Brosza: Efektowna 1

Reputacja 1

Rany: Równe ilości postaci w drużynie

Czarodziej

Niektórzy mieszkańcy Znanego Wszechświata potrafią posługiwać się magią - siłą tajemniczą, tylko częściowo okiełznaną i zrozumianą. Stosunek czarownika do swoich własnych możliwości zależy przede wszystkim od kultury, w której się wychował: dla Lódowego Elfa czy Krasnoluda umiejętność posługiwania się czarami jest tylko przydatną umiejętnością, w kulturze Pospolitych Elfów lub Astonii natomiast zdolność ta wiąże się ze specjalną funkcją społeczną. Mag może zatem być kimkolwiek i stosować swoje umiejętności w najrozmaitszych dziedzinach życia. Zawsze jednak wspierać go będzie siła magiczna, aś w rękawie, który decydować będzie o jego przewadze nad przeciwnikami. Jeśli obdarzasz wroga drużyny magią pamiętaj, by nauczyć się ją kontrolować - zastanów się, jakie dodatkowe możliwości wróg dzięki niej zyskuje i co może przy jej pomocy osiągnąć, opracuj też kilka sztuczek, po które sięgnie podczas walki.

Opisany poniżej Astończyk wykształcił się w Akademii na świętej Pawanie i zajmuje się dyskretnym czuwaniem nad prostym ludem Federacji. Dzięki umiejętności zmiany postaci podróżuje incognito po całym obszarze Astonii i dyskretnie usuwa zagrożenie, które może się na nich pojawiać: eliminuje potwory, nieuczciwych władców i nie wierzących w Ilę przybyszów, gdy zagrażają poddanym Inesza.

Rasa:

Astończyk Ka-Dis

Cechy:

Ciało 5

Umysł 5

Duch 4

Szczęście 2



DODATEK A

Umiejętności:

Droga Przemiany 6, Oszukiwanie 3, Ścieżki 6, Teoria dróg 5, Zastraszanie 3, Broń lekka 5, Wysportowanie 3

Zalety:

Widzenie w ciemności (rasowa), Kocia zwinność (specjalna właściwość rasy), Obrońca, Przeznaczony do wielkości, Trik, Zwinny jak łasica, Dar, Błyskawiczny refleks (5)

Wady:

Słabeusz

Cechy Charakteru:

Ryzykant, Subtelny, Milczek

Triki

Lekki chód, nożownik

Nadmetal:

Fokus (lampa): Tajemnicy czarownika 1

Reputacja 1

Rany: Równe ilości graczy -1

Wojownik

Znany Wszechświat to niebezpieczne miejsce, a sztuka władania bronią decyduje w nim często o przetrwaniu. Bohaterowie spotkają zapewne na swojej drodze niejednego wojownika - to najbardziej podstawowy rodzaj przeciwnika, bohater drugiego planu, który walczy z nimi orężnie. Walka to jego życie - potrafi walczyć wręcz, dowodzić żołnierzami, zna się na wytwarzaniu broni i bez trudu umie ocenić jej jakość. Każdego traktuje jak potencjalnego przeciwnika, odruchowo badając jego mocne oraz słabe strony, a wszystkie miejsca obserwuje pod kątem potencjalnego starcia - zawsze wie, gdzie najlepiej się zacząć, jaką przewagę daje mu podłoże i w jaki sposób z niej skorzystać. Nigdy nie rozstaje się z bronią i często traktuje prośby, by pozostawił miecz przy wejściu, jak śmiertelną zniewagę.

Opisany poniżej Rycerz Kryształowy należy do narodu, który pielęgnuje wszystkie opisane powyżej wartości — w niektórych Zakonach człowiek najpierw jest wojownikiem, bezlitosnym mieczem Kościoła, którego powołaniem jest walczyć i zwyciężać a dopiero potem osobą. Od dziecka szkolił się do walki i robi to naprawdę dobrze, nie jest też głupi - ma

jednak poważne luki we wszystkich nie związanych bezpośrednio z wojną i nauką Kościoła dziedzinach życia.

Przygotowano go przy użyciu 25 punktów dodatkowych, jest więc nieco mocniejszy, niż początkująca postać

Rasa:

Imperium Kryształowe

Cechy:

Ciało 6

Umysł 4

Duch 4

Szczęście 2

Umiejętności:

Medycyna 3, Spostrzegawczość 3, Wysportowanie 4, Zastraszanie 4, Broń ciężka 7, Walka wręcz 6, Strategia 4

Zalety:

Żywy Kryształ - Kryształ Wytrzymałości, poziom 1 (rasowa), Niezniszczalny (specjalna właściwość rasy) Obrońca, Potężne dziedzictwo, Końskie zdrowie, Siłacz, Urodzony wojownik, Twardziel

Wady:

Słaby w obronie

Cechy Charakteru:

Agresywny, Religijny, Bezlitosny

Triki

Ciężkozbrojny

Nadmetal:

Miecz dwuręczny: Ostry 1

Reputacja 1

Rany: Równe ilości graczy +1

MISTRZ GRY



Potwory

Bestia

Gdy na niebie pojawia się Czerwony Księżyc, najbardziej zagrożone są zwierzęta - jeśli nie znajdą na czas kryjówki i padną na nie promienie przeklętego satelity, z dużym prawdopodobieństwem zmieniają się w krwiożercze, obdarzone niezwykłymi mocami bestie. Istoty takie terroryzują potem okolicę, napadają na wioski, pożerają ludzi i tak dalej. To z nimi walczyła większość legendarnych bohaterów, przybywających do prowincjonalnych światów, by naprawić wyrządzone przez potwora zło. Przeprawa z bestią jest zwykle ogromnie niebezpieczna - nie dość, że dyspo-

nuje mocami Czerwonego Księżyca, to odznacza się zazwyczaj straszliwą siłą i wytrzymałością. Szczęśliwie, większość z nich posiada słabości i gdy bohaterowie ustalą już, co im szkodzi, mogą je z łatwością pokonać.

Opisana poniżej bestia była kiedyś capallem, istotą której Rycerze Kryształowi używają w charakterze wierzchowców. Czerwony Księżyc powiększył jej rozmiary i wzmocnił naturalne zdolności - pancerz i mocny związek z ogniem. Potworny rumak przemierza okolicę z prędkością huraganu, pozostawiając za sobą pas zgłiszczy oraz popiołów, i z upodobaniem spożywa ludzkie mięso - napada na wioski, by się pożywić. Jeśli nie zostanie powstrzymany, wkrótce cała okolica zmieni się w wymarłe pogorzelisko.

Ponieważ Bestia jest zwierzęciem, jej podstawowe współczynniki opracowano, jakby było statystą. Jedyna różnica dotyczy ilości Ran, które może otrzymać oraz mocy potwora. Szczegółowe zasady tworzenia bohaterów drugiego planu - zwierząt znajdziesz w „Podręczniku Mistrza Gry”.

Kompetencje: 7 (Mistrzostwo 3)

Współczynnik Zagrożenia: 6

Rany: Równe ilości członków drużyny

Moce potwora:

Opancerzony

Tego potwora chroni pancerz silniejszy, niż najgrubsza nawet skóra czy łuska, twardy jak rycerska zbroja. Dzięki tej mocy otrzymuje obrażenia, jakby nosił ciężką zbroję, jego Reakcja nie podlega jednak modyfikacji.

Zionięcie

Bestia potrafi zaatakować przeciwnika z dużej odległości, zionąc płomieniami. Atak za pomocą zionięcia przeprowadza się, jakby potwór strzelał z karabinu kryształowego: zadaje trzy Automatyczne Draśnięcia, a jego Reakcja zmniejsza się o 1 (to czas potrzebny na nabranie tchu, niezbędnego do plunięcia ogniem). Efekt Wymagany trafienia wyliczany jest zawsze z Wyportowania ofiary - jedynym ratunkiem przed zionięciem jest uskoczyć.



MISTRZ GRY

Gigantyczny

Czerwony Księżyc znacznie zwiększył rozmiary bestii - jest niemal dwukrotnie większa od zwykłego capalla. Dzięki temu by otrzymała Ranę należy jej zadać 12 (a nie 6) Draśnięć. Potwór jest jednak mniej ruchliwy i Efekt Wymagany, by go trafić oraz Efekt dodatkowy Testu Reakcji zmniejszone zostają o 1 (minimum 1).

Słabe strony potwora:

Związany z cyklem przyrody

Bestia aktywna jest wyłącznie w nocy - za dnia zaszywa się w swojej kryjówce. Czyni tak nie bez przyczyny - światło słońca osłabia ją i sprawia, że traci cały Efekt Dodatkowy wszystkich testów, w rym testu trafienia oraz Reakcji.

Ukryty potwór

Niektóre potwory nie różnią się z pozoru niczym od normalnych przedstawicieli rozumnych ras i potrafią całymi latami żyć w społeczeństwie, które oplatają siecią spisków i knozań oraz oddawać się rozmaitym podłym praktykom za fasadą przyzwoitości. Moce takich potworów nie są zwykle widoczne na pierwszy rzut oka - manifestują się wyłącznie, gdy stwór z nich korzysta. Wtedy jednak dla jego ofiary jest zwykle za późno. Jeśli przygotowujesz scenariusz z takim właśnie potworem, podstawowym problemem będzie odkrycie tożsamości sprawcy straszliwych zbrodni oraz zdemaskowanie go. Dopiero wówczas herosi mogą spróbować zmierzyć się z bestią pewni, że lokalna społeczność nie opowie się po jej stronie.

Opisany poniżej krasnoludzki kapitan przeżył spotkanie z Czerwonym Księżycem na pokładzie własnego okrętu - poza nim nie przeżył go żaden członek załogi. Początkowo wydawać się mogło, że wydarzenie to nie wpłynęło w żaden sposób na dzielnego dowódcę, wkrótce jednak ujawnił się jego nienasycony apetyt na mięso istot rozumnych. Kapitan rozpoczął więc swoją zbrodniczą działalność, zmuszając niektórych członków swojej nowej załogi do udziału w tych plugawych praktykach i pożerając innych. Czasem zdarza mu się również zasadzać na pasażerów jego okrętu - część pod jego wpływem uprawia podczas rejsu kanibalizm, inni padają ofiarą. Statek, którym dowodzi, ma opinię pechowego, nie ma bowiem rejsu, podczas którego nie miałyby strat w załodze. Nieposzlakowana opinia kapitana sprawia jednak, że do dziś nie padł na niego ani cień podejrzenia.

Bohatera sporządzono przy użyciu 25 punktów dodatkowych, będzie więc poważnym wyzwaniem dla początkującej postaci.

Rasa:

Smoczy Krasnolud

Cechy:

Ciało 4

Umysł 5

Duch 5

Szczęście 2



DODATEK A

Umiejętności:

Spostrzegawczość 4, Strategia 3, Broń lekka 4, Oszukiwanie 3, Znajomość Wszechświata 4, Żeglarsstwo 5, Broń ręczna 3, Broń strzelecka 5, Przekonywanie 4, Etykieta 4

Zalety:

Bezinteresowny (rasowa), Urodzony żeglarz (specjalna właściwość rasy), Niezwykły głos, Charyzmatyczny Przeznaczony do wielkości, Mistrz improwizacji, Złotousty

Wady:

Uzależniony (mięso istot rozumnych)

Cechy Charakteru:

Zdeterminowany, Bezlitosny, Formalista

Triki

Nocny łowca

Nadmetal:

Sygnet: Ukryty oręż 1

Reputacja 3

Rany: Równe ilości graczy

Moce potwora

Hipnotyczne spojrzenie

Gdy kapitan wyda rozkaz, czasem niezmiernie trudno mu się przeciwstawić. By wykorzystać tę moc, potwór wykonuje rzut za atak, ale nie zadaje obrażeń. Zamiast tego ofiara wykonuje test Ducha z progiem Duch, o Efekcie Wymaganym równym Efektowi Dodatkowemu testu trafienia, który wykonała bestia. Jeśli ten rzut się nie powiedzie, nieszczęśnik musi wykonać polecenie potwora i pozostaje pod jego władzą do chwili ukończenia zadania. Polecenia muszą być proste, bezpośrednie i wymagać natychmiastowego działania: komenda „zabij i zjedz go” jest jak najbardziej na miejscu, nie ma natomiast szans na zmuszenie kogoś, by udał się do innego świata i tam zorganizował zamach stanu.

Aura charyzmy

Upiornego kapitana otacza aura autorytetu, która potrafi wzbudzić w najbardziej nawet zajadłych tępicielech potworów wątpliwości, czy atak jest faktycznie działaniem słusznym. Ktokolwiek chce go zaatakować, musi wykonać test Ducha z progiem Duch

O Efekcie Wymaganym równym Mistrzostwu potwora w Przekonywaniu. Porażka w teście oznacza, że w tej turze postać nie potrafi się przełamać i zaatakować - czy w inny sposób zaszkodzić - bestii. Test można powtarzać w każdej turze. Jeśli kapitan sam zaatakuje postać, którą wciąż ogarniają wątpliwości, może ona bronić się normalnie, póki jednak walczy z jej przyjaciółmi, nieszczęśny bohater może najwyższej zastanawiać się, czy nie postępuje aby słusznie.

Słabe strony

Zabiję cię później

Kapitan lubi wyłącznie świeże mięso i dlatego prawie nigdy nie zabija swoich przeciwników. Jeśli pokona bohaterów, spęta ich i zamknie w ładowni, dając szansę ucieczki i rewanzu.

Władca ciemności

Ponure twierdze, czarne zbroje, brzęczące łańcuchy i zastępy wynaturzonych sług to naturalne środowisko potwora tego rodzaju. Nieważne, skąd się wywodzi i kim był wcześniej - moc Czerwonego Księżyca przemieniła go w strasznego władcę mroku, który nie spocznie, nim nie podporządkuje sobie całego świata dla samej radości panowania. Przeciwnik tego rodzaju jest doskonałym oponentem w epickiej kampanii, której stawką jest przyszłość społeczności, całego świata a nawet jakiejś części całego uniwersum. Bohaterowie zmagają się nie tylko z zamkniętym w czarnej wierzy potworem, ale i z jego sługami i agentami: pomniejszych potworami, które tworzy, niegodziwcami, skuszonymi obietnicą władzy i potęgi oraz nieszczęśnikami przymuszonymi do służby. Nikt nie wie, kim był ten potwór, nim uległ wpływowi Czerwonego Księżyca - dziś zawsze kryje twarz pod upiornym hełmem. Jego przeszłość również nie jest jasna. Po prostu pewnego dnia pojawili się jego wysłańcy obwieszczając, że od tej pory świat przechodzi pod jego władzę. Następnego dnia na lokalną społeczność padł długi cień upiornej cytadeli - i od tego czasu trwają rządy terroru, którym próbują przeciwstawić się nieliczni obrońcy wolności, desperacko wypatrujący bohaterów zdolnych pokonać strasznego władcę.

Bohatera sporządzono przy użyciu 50 punktów dodatkowych - ma być wrogiem, który zdominuje całą mini kampanię. Choć przeszłość potwora jest niejasna, otrzymuje on rasową zaletę i specjalną właściwość, jakby był Lodowym Barbarzyńcą.

MISTRZ GRY

Rasa:

Nieznana

Cechy:

Ciało 5

Umysł 6

Duch 7

Szczęście 2

Umiejętności:

Spostrzegawczość 5, Strategia 5, Broń ręczna 7, Zastraszanie 6, Znajomość Wszechświata 3, Postępowanie ze zwierzętami 3, Występowanie 5, Wysportowanie 4

Zalety:

Barbarzyńca (rasowa), Niezwykły głos, Charyzmatyczny, Dodatkowe dziedzictwo, Potężne dziedzictwo Dokończone dziedzictwo (3), Legendarna cecha: Duch Silna wola

Wady:

Inny

Cechy Charakteru:

Lider, Uparty, Bezlitosny

Triki

Przeszywające spojrzenie

Nadmetal:

Miecz: Wirujący 3

Ciężka zbroja (jakość +2): Dopasowana 1, Czujna 3

Reputacja 5

Rany: Równe ilości graczy +2

Moce potwora

Przerażający

Sianie grozy to, bez dwóch zdań, jedno z podstawowych zadań władcy ciemności — a ten świetnie się z niego wywiązuje, gdy pojawia się w swojej straszliwej zbroi, spowity ciemnością. Wykorzystując tę moc potwór wykonuje rzut za atak, nie zadaje jednak obrażeń. Zaatakowany bohater musi następnie wykonać test Umysłu z progiem Ducha o Efekte Wymaganym równym Efektowi Dodatkowemu ataku potwora. Jeśli mu się nie uda, natychmiast ogarnia go groza - musi zacząć uciekać przed straszliwą bestią. Ucieczka trwa, póki bohater nie straci potwora

z oczu - dopiero wówczas może przeznaczyć rundę na opanowanie strachu i ewentualnie wrócić później na pole walki.

Sprzymierzeńcy

Władcę ciemności zawsze otaczają sługi, wypaczone i niegodziwe istoty, które sam tworzy. Traktowani są jak nie posiadający żadnych mocy Statystyki o Kompetencji 4 i Współczynniku Zagrożenia 5. Na raz pojawia się ich nie więcej, niż wynosi Duch potwora.

Ukryte serce

Wszyscy w Znanym Wszechświecie znają opowieści o potworach i czarnoksiężnikach, których serce ukryte jest w niedostępnym miejscu - i nawet nie podejrzewają, jak prawdziwe mogą być takie historie. Władca ciemności należy do istot, którym udało się zamknąć swoje siły życiowe w przedmiocie - popiersiu, który skrzętnie ukrył. Póki on istnieje, bestii automatycznie udaje się Test Przetrwania - dopiero, kiedy zostanie zniszczony, można normalnie zabić władcę ciemności. Oczywiście, by rozpoznać jego popiersie, trzeba najpierw zobaczyć twarz, skrytą zawsze pod pełnym hełmem.

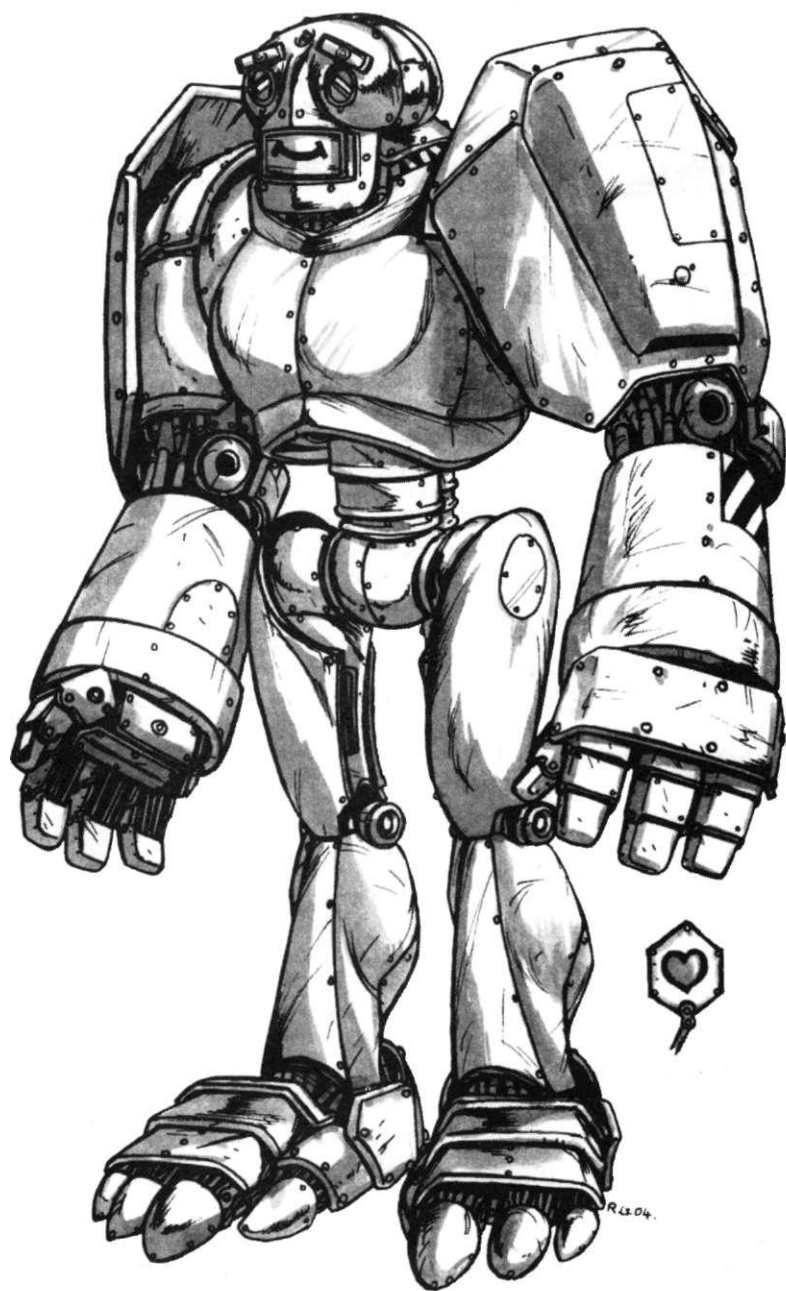
Słabe strony

Związany ze środowiskiem

Władca ciemności jest związany na dobre i złe ze swoją mroczną cytadelą. Jeśli z jakichś powodów znajdzie się poza jej murami, traci cały Efekt Dodatkowy wszystkich przeprowadzanych testów, w tym rzutów za atak i Reakcję.

Koniec?

Posiadasz już, drogi Mistrzu Gry, wiedzę i umiejętności, które pozwolą ci bez trudu poprowadzić serial „Crystalicum”. Szykujemy dla ciebie jednak znacznie więcej smakowitych materiałów. Wypatruj pilnie gotowych scenariuszy oraz przygotowywanego właśnie „Podręcznika Mistrza Gry” - temu nie ustępującego grubością niniejszej książce, w którym znajdziesz dziesiątki rad i pomocy, dodatkowe zasady opcjonalne, szczegółowe reguły gwiazdnej żeglugi i bitew, zasady tworzenia własnych światów, obszerny katalog mocy potworów, opcjonalne reguły tworzenia bohaterów niezależnych i wiele informacji o sekretach Znanego Wszechświata, które do tej pory były jedynie sugerowane.



}} I I I

Dodatek B

EKWIPUNEK

Wyposażenie poszukiwacza przygód

Plecak

Solidny plecak przydaje się każdemu podróżnikowi i poszukiwaczowi przygód. Powszechnie uważa się, że najlepsze torby, sakwy oraz plecaki wytwarza się na Ermie, wykorzystując skórę zrzucaną przez tamtejsze jaszczurcze bydło. Plecak taki jest nieprzemakalny odporny na ogień oraz wysokie temperatury i bardzo wytrzymały - podobno można nawet przenieść w nim ognisko, nie doznając przy tym szkody.



Lina z kotwiczką

Podstawa wyposażenia poszukiwacza przygód to nieśmiertelna lina z kotwiczką. Prawdziwi koneserzy twierdzą, że najlepsze liny wypłata się z włókien liści gorganowca rosnącego na Laban Zabadi, solidnej kotwiczki trzeba natomiast szukać na Paaj.



Luneta

Podstawowe wyposażenie kapitana statku gwieздnego oraz zwiadowcy pochodzi najczęściej z Miasta Szmaragdów. Tamtejsi jubilerzy potrafią podobno wyszlifować soczewkę z dowolnego materiału: szkła, diamentu, Kryształu, a nawet wody.

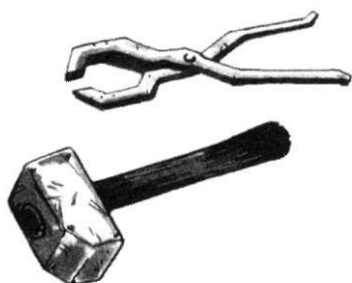


Leki i eliksiry

Życie awanturnika jest zdecydowanie szkodliwe dla zdrowia - stąd popularność wszelkich maści, eliksirów, dekoktów i toników, które mają goić rany, leczyć choroby i podnosić sprawność. Na ryku medykamentów często trafiają się podróbki - z największą pewnością kupować można leki, których etykieta głosi, iż uwarzono je w Mieście Poranka. Tamtejsi alchemicy nie znoszą bowiem, gdy ktoś szarga ich reputację i bez litości ścigają twórców podróbek.

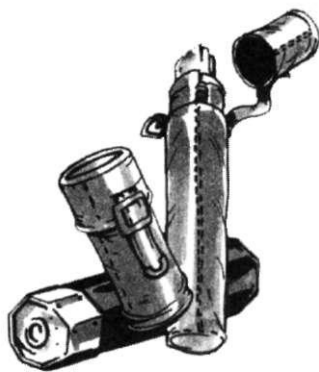


DODATEK B



Narzędzia

Proste narzędzia, w rodzaju młotka, obcęgow, piły czy motyki, wykonać potrafi każdy kowal Wszechświata. Jeśli jednak twoje potrzeby są wygórowane, jedź do Miasta Ognia - nawet wykonany tam młotek przewyższa doskonałością najlepsze dzieła innych rzemieślników.



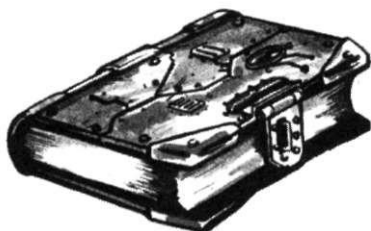
Mapy

By wprawnie poruszać się po Znanym Wszechświecie, poszukiwacz przygód potrzebował będzie zarówno map gwiazdnych, przedstawiających szlaki żeglugowe, jak i wyobrażających konkretne światy. Za niezrównane uchodzą mapy Lodowych Elfów, zwłaszcza z okresu największej potęgi Cesarstwa i nawet krasnoludscy kapitanowie posługują się nimi często i chętnie. Współcześnie, najlepsze mapy kreśli się w Mieście Astrologów oraz w Smoczym Królestwie i choć nie dorównują one jakościowo wyrobom Elfów, przewyższają je aktualnością, w Cesarstwie bowiem od dawna nie wykonuje się nowych map.



Koce i śpiwory

Na szlaku przygód często przychodzi wędrowcom nocować pod gołym niebem - ważne wówczas, by otulić się ciepłym kocem. Najszczęśliwsi są ci podróżnicy, którzy jakimś cudem weszli w posiadanie śpiwora wykonanego przez kobiety Lodowych Barbarzyńców. Gdzie, jak gdzie, ale na Ochuiromie doskonale wiadomo, co to prawdziwe zimno i jak się przed nim zabezpieczać.



Księgi

Księga, w rozumieniu opracionego w okładki kodeksu, jest wytworem kultury Lodowych Elfów, który rozprzestrzenił się wszędzie tam, gdzie rozciągały się granice Cesarstwa - Astończycy, na przykład, po dzień używają zwojów. W grubych oprawach znaleźć można najrozmaitszą wiedzę, od dawno zapomnianych sekretów po zbiory frywolnej poezji. Największą estymą darzą książki Krasnoludy, które często mówią o sobie „naród książek” - tam też najmocniej rozwija się proza literacka: powieści, pamiętniki czy zbiory listów i relacje z podróży. Tam też powstała instytucja biblioteki (oraz enoteki, składnicy win, skoro już dotykamy tego tematu).

Wytrychy

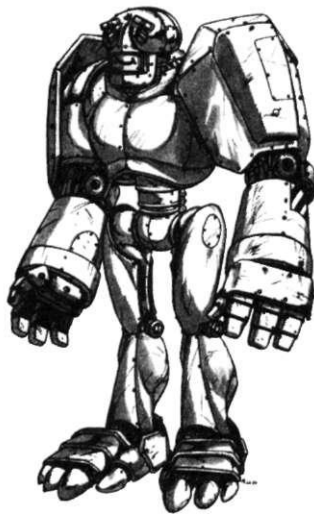
Złodziejstwo to fach delikatny i niebezpieczny, nie więc dziwnego, że niełatwo kupić niezbędne w nim narzędzia. Przyjmując, że początkujący włamywacz wie, gdzie szukać i ma możliwość wyboru, powinien decydować się na wytrychy pochodzące z Miasta Ognia, którego mieszkańcy uwielbiają rozwiązywać zagadki mechaniczne, Miasta Gnomów oraz świata Tolaom, w którym podobno każdy mieszkaniec to rzezimieszek. Zaskakującym może wydać się, że choć Astończycy darzą złodziei szczególnym sentymentem, nie wytwarzają wytrychów. Wynika to z faktu, że nie znają oni zamka w klasycznej postaci — jeśli już stosują drzwi, chroni je zwykle skomplikowany system zapadek i rygli, zamykanych w najdziwniejszy sposób.



MEKANIZMY

MeKaniczny służący

Najbardziej zadziwiające spośród MeKanismów to bez dwóch zdań golem - sztuczne istoty, wytwarzane w Mieście Gnomów. Najpopularniejszy model golemu, jedyny, który spotyka się poza ojczyzną Gnomów, to meKaniczny służący, zdolny wykonywać proste polecenia związane z prowadzeniem domu: samodzielnie sprząta, gotuje, otwiera drzwi gościom i nie wpuszcza intruzów. Golem nie potrafi mówić, porozumiewa się jednak z właścicielem za pomocą systemu wyrazów twarzy oraz wysuwanych z głowy komunikatów, jak pokazano na ilustracji na stronie 352.



Laska magnetyczna

Laska magnetyczna to wynaleziona przez Gnomy broń defensywna szanującego się dżentelmena - jest wprawdzie nieco zbyt ciężka, by swobodnie nią fechtować, jednak zastosowany w niej meKanism przyciąga ostrze każdej wykonanej z metalu lub nadmetalowi broni - tylko najwięksi siłacze potrafią nie dopuścić, by każdy ich cios trafiał w końcówkę laski. W zamysle laska magnetyczna miała być doskonałą bronią pojedynkową, co dowodzi jedynie, że Gnomy nie potrafią zrozumieć idei pojedynku. Służy dziś przede wszystkim bogaczom, zapuszczającym się w miejsca niebezpieczne, gdzie grozić im może sztylet zama-



DODATEK B



chowca, nigdy jednak nie weszła do masowego użycia i, ku zdumieniu jej twórców, żaden szlachcic nie użył jej nigdy podczas sprawy honorowej.

MeKaniczne skrzydła

Ta niezwykła, wykonana z metalowych płytek konstrukcja doskonale imituje ptasie skrzydła i pozwala swojemu posiadaczowi wzbic się w powietrze. Gildia MeKaników zaprojektowała ten meKanizm na zlecenie Zakonu Ognia z Imperium Kryształowego, daje się więc bez trudu przytwierdzić do zbroi. Wyposażone w skrzydła paladonny służą zwykle na pokładach nielicznych statków swojego Zakonu i budzą zabobonny wręcz lęk w sercach swych przeciwników - piękne, uskrzydłone, śmiertelnie groźne i otoczone magią ognia.



Inspecor

Ten dziwny przyrząd miał być w zamysłu pomocą w nawigacji, wyświetlając obraz mapy i nakładając go na otaczającą posiadacza Przestrzeń, by ułatwić znalezienie właściwego szlaku. Możliwości urządzenia okazały się jednak znacznie większe, i nawet jego twórcy nie rozumieją, wedle jakiej zasady działa. Zazwyczaj, faktycznie, porównuje Przestrzeń z jej obrazem na mapie, zdarza się jednak, że pokazuje miejsce, które przez niego oglądać, jakim było w odległej przeszłości lub jakim dopiero się stanie. Kilkakrotnie inspecor ukazał też prawdziwą naturę oglądanych przez niego osób a raz nawet zaprowadził posiadacza do ukrytego skarbu. W związku z kompletną nieprzewidywalnością przedmiot ten został wycofany z produkcji, na czarnym rynku można jednak wciąż kupić jego egzemplarze.



Rękawica

Najbardziej znany z gnomich gadżetów to bez wątpienia Rękawica, przedmiot, dzięki któremu przedstawiciele tego narodu korzystają z magii innych ras. W Rękawicę wprawia się Kryształy, w których zamknięto zaklęcia - a następnie korzysta z nich, póki nie wyczerpie się Kryształ Zasilania. W większość Rękawic wprawić można na raz dwa Kryształy z czarami, słyszano jednak o egzemplarzach, pozwalających jednocześnie korzystać nawet z sześciu klejnotów. Każda Rękawica wykonana została dla konkretnego Gнома i nie zadziała na dłoni nikogo innego.

UZBROJENIE

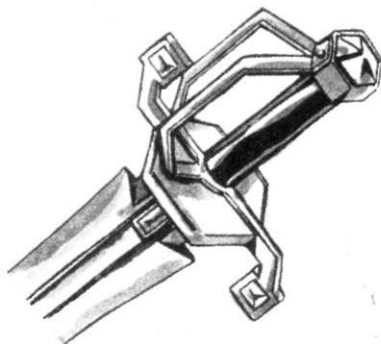
Broń pojedynkowa Lodowych Elfów

Broń pojedynkowa, złożona z wyposażonej w pazur rękawicy, zakładanej na lewą dłoń, oraz trzymanej w prawej ręce tonfy z dwoma ostrzami to oręż ceremonialny, używany przez Lodowe Elfy wyłącznie podczas honorowych pojedynków z przedstawicielami własnej rasy. Walka przy pomocy takiej broni jest niewyobrażalnie szybka, gwałtowna, drapieżna, a przy tym piękna niczym taniec. Walcząc z cudzoziemcami Elfy posługują się szablami utrzymując, że użycie broni pojedynkowej zapewniałoby im zbyt dużą przewagę nad przeciwnikiem. Być może tak jest w istocie, nigdy bowiem nie słyszano, by przedstawiciel innej rasy nauczył się posługiwać tym śmiercionośnym orężem.



Krasnoludzki miecz

Ulubioną bronią białą Krasnoludów z obydwu królestw jest krótki, szeroki miecz o ciężkiej głowni, doskonały do pchnięć i zamasztych cięć, walki w tłoku, ciasnych korytarzach i pokładach statków. Jest on jednak nie tylko orężem - służy ponadto podkreślaniu statusu swojego właściciela, prawo noszenia takiej broni poza chwilami oczywistego zagrożenia przysługuje bowiem wyłącznie szlachcie. W Smoczym Królestwie powstał w związku z tym kodeks, regulujący szczegółowo dopuszczalny wygląd rękojeści, kosza i pochwy miecza tak, by rzut oka wystarczył do rozpoznania statusu krasnoludzkiego szlachcica. Niezależnie jednak od pozycji, każdy wysoko urodzony uczy się walki mieczem i można z dużym prawdopodobieństwem zakładać, że jeśli Krasnolud nosi miecz, potrafi nim bardzo sprawnie fechtować.

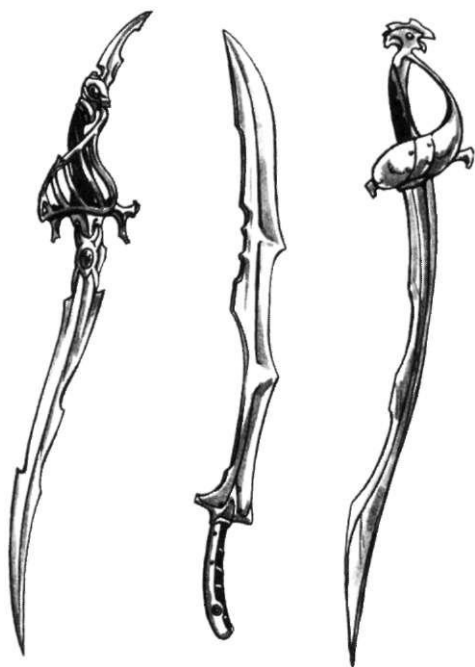


Szabla Pospolitych Elfów

Walka szablą to dla większości Pospolitych Elfów druga natura - od dziecka uczą się, zazwyczaj w tajemnicy, posługiwania tą szlachetną bronią. Odgrywa ona zresztą ogromną rolę w całej kulturze zniewolonego narodu: na ostrze szabli składa się przysięgi, wznosi się ją w powietrze na wiwat, może reprezentować swojego właściciela podczas ceremonii zaślubin, kładzie się ją do kołyski noworodka, z szablą się tańczy i szablę przekazuje jako najcenniejsze dziedzictwo. Wraz z pasem herbowym uchodzi ona za najcenniejszą oznakę statusu i swobody Pospolitego Elfa.



DODATEK B

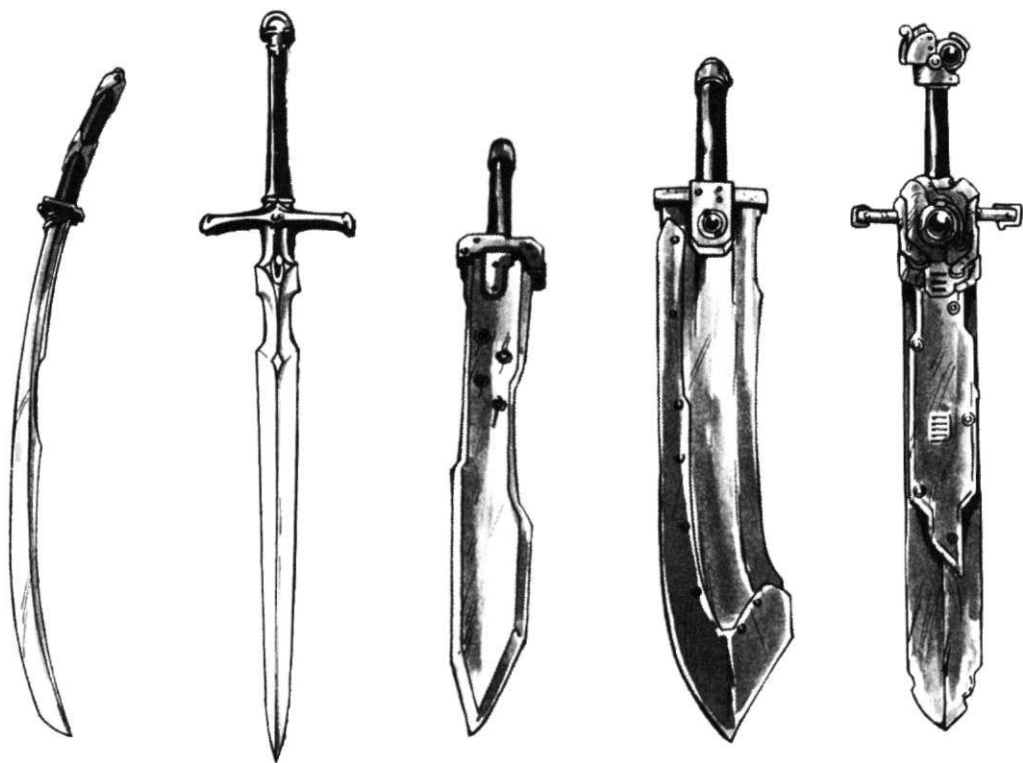


Szable Lodowych Elfów

Lekkie, śmiertcionośne szable to ulubiona broń biała Lodowych Elfów, które władają nimi z zabójczą szybkością i prawdziwą wirtuozerią. Obywatele Cesarstwa posługują się nimi zarówno podczas wojny czy potyczki, jak w pojedynku z każdym przeciwnikiem, który nie jest Elfem. Szable takie często wykonuje się z nadmetalu i wprawia w nie Kryształy.

Miecz

Miecz to symbol statusu rycerskiego i najważniejsza broń obywateli Imperium Kryształowego oraz ludzi w ogóle. Bardzo często wykonywany z nadmetalu, służy za wiernego kompana poszukiwaczom przygód, Rycerzom Kryształowym oraz rozmaitym awanturnikom. Często posiada imię i pradawną historię, przechodzi bowiem z pokolenia na pokolenie. Popularne w Znanym Wszechświecie porzekadło, że charakter człowieka wyczytać można z jego miecza, oddaje właśnie fakt, iż to on właśnie jest zwykle najsilniej związany z rezonującym właścicielem.



Szabla z Dziewięciu Miast

Prawie wszystkie kultury ludzi posługują się głównie mieczami - wyjątkiem jest Dziewięć Miast, gdzie w powszechnym użyciu są krzywe szable. Na większości platform istnieją szkoły fechtunku, które uczą stylu charakterystycznego dla każdego z miast: precyzyjnej szkoły krzyżowej z Miasta Ognia, walki dwiema szablami w Mieście Ptaków czy jednoręcznej techniki akrobatycznej z Miasta Tysiąca Kolumn. Największą popularnością poza granicami Dziewięciu Miast cieszy się jednak styl z Miasta Twarzy, gdzie walczący posługuje się szablą, ciosy zaś paruje owiniętą na lewym ramieniu peleryną, służącą ponadto do odwracania uwagi i oślepiania przeciwnika.



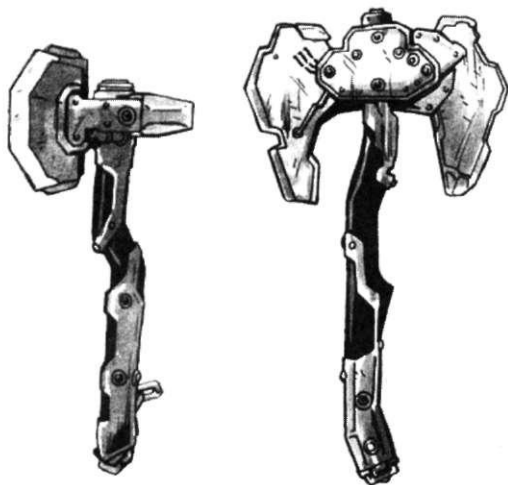
Bułat

Szabla o bardzo szerokim ostrzu występuje właściwie wyłącznie w Astonii, gdzie posługują się nią przede wszystkim Ka-Dis. Bułat może mieć najrozmaitszą wielkość i przeznaczenie: ogromne, dwuręczne szable stosowane są przez katów i osobistych strażników, lżejszych wersji używają awanturnicy, żołnierze czy jeźdźcy pustyni. Wykonuje się nawet bułaty ceremonialne, zbyt lekkie do walki, służące do podkreślania statusu urzędników związanych w jakiś sposób z walką lub sprawiedliwością — dowódców, sędziów czy zwierzchników szpiegów.

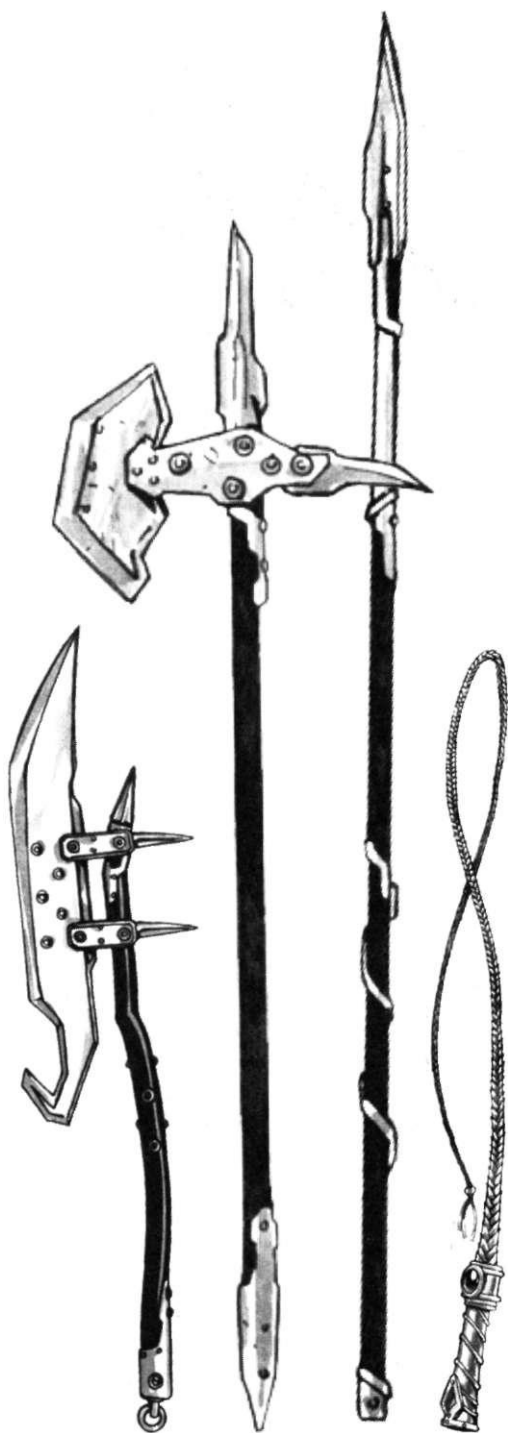


Topór

Ciężki topór o podwójnym ostrzu to straszliwa broń, wymagająca ogromnej siły i odporności na zmęczenie. Popularny jest w większości światów zamieszkałych przez ludzi, jednak to Rycerze Ziemi podnieśli walkę nim do rangi sztuki. Niektórzy z nich przedkładają nawet topory nad miecze, będące tradycyjnym symbolem rycerstwa. Przed wiekami topory związane były również z kulturą Krasnoludów i po dziś dzień mają tam znaczenie ceremonialne, jako symbol sprawiedliwości - wielu dostojników posługuje się laskami, wykonanymi w kształcie tej broni.



DODATEK B



Berdysz

Ciężka odmiana topora, osadzona na długim stylisku, to broń trudna i wymagająca, zadaje jednak straszliwe rany. Powstała w dalekiej Astonii, gdzie po dziś dzień jest w powszechnym użyciu wśród gwardzystów i strażników, zdobywa jednak coraz większą popularność w światach zamieszkałych przez ludzi, zwłaszcza wchodzących w skład Imperium Kryształowego. Przypadła ona do gustu Rycerzom Ziemi, którzy odznaczają się wystarczającą wprawą bojową, siłą i brutalnością, by w pełni docenić możliwości berdysza.

Halabarda

Halabardy należą do podstawowego uzbrojenia armii Smoczego Królestwa - długie styliska rekompensują Krasnoludom krótki zasięg ramion, a znajdujący się na ich końcu kołec pozwala skutecznie bronić się przed kawalerią. To broń właściwie wyłącznie wojskowa i trudno o osobę, która posługiwałaby się halabardą podczas drobnej potyczki. Jeśli się już na jakąś natrafi, prawie na pewno będzie to członek osobistej gwardii któregoś ze Smoczych Książąt, każdy oddział tego rodzaju ma bowiem własną, tajemną technikę walki tą bronią i uczy, jak w pełni wykorzystać jej możliwości.

Włócznia

Włócznia to, obok bułata, ulubiona broń Astończyków, którzy posługują się nią wprawnie zarówno z grzbietu bestii, jak stojąc na własnych nogach. Sztuka walki tą bronią popularna jest szczególnie wśród Kalbów, którzy wykorzystują ją nie tylko do zmagania z przeciwnikiem, lecz również podczas polowań na grubego zwierzę w śmiertelnie niebezpiecznych dżunglach swego ojczystego świata, Atis.

Bicz

Wykonany z nadmetalowych włókien bicz to broń wyjątkowa, której nieliczne egzemplarze spotyka się czasem w najbardziej zaskakujących miejscach Wszechświata. Legenda mówi, że istnieje tylko dwanaście sztuk takiej broni, wykonanej przed wiekami dla ostatniego władcy Pospolitych Elfów i jego drużyny, a splot każdego z nich wzorowany był na warkocz ukochanej wojowni, któremu go darowano. Niezależnie od tego, czy legenda jest prawdziwa, posiadacz tej wyjątkowej broni liczyć może na przychyłność Pospolitych Elfów - lub ich skrajną nienawiść, gdy uznają go za niegodnego.

Kusza

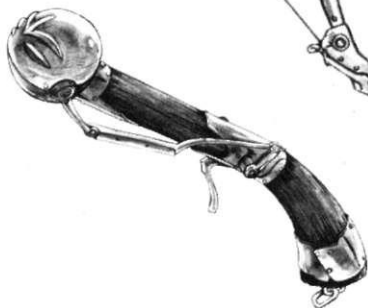
Kusza jest wynalazkiem Krasnoludów, którym krótki zasięg ramion utrudniał korzystanie z łuków, podpatrzonych w armii Lodowych Elfów. Przez jakiś czas królowała w szeregach armii Smoczego Królestwa, obecnie jednak wyparła ją broń kryształowa. Oręż ten zadowolił się jednak na dobre w Imperium Kryształowym, gdzie nie używa się bluznierczych pistoletów i karabinów - stamtąd też pochodzi wyobrażony na ilustracji egzemplarz.

Łuk

Łuk to broń powszechna w każdej właściwie kulturze, wyjąwszy krasnoludzką. Dziś najczęściej używają go Astończycy, którzy nie posługują się bronią kryształową, oraz Pospolite Elfy, szczególnie celujące w tej sztuce. Na łuki natrafić można jednak właściwie wszędzie, zwłaszcza, że choć jego znaczenie wojskowe jest coraz mniejsze, wciąż powszechnie wykorzystuje się go do polowania.

Broń kryształowa

Karabiny i pistolety kryształowe to stosunkowo nowy wynalazek, powstały podczas wojen Smoczego Królestwa z Cesarstwem Lodowych Elfów. Krasnoludy utrzymują, że to one stworzyły oręż tego rodzaju, czego dowodzić ma szczególna wprawa krasnoludzkich strzelców. Za autorów broni kryształowej uznają się również Lodowe Elfy, które rzekomo jako pierwsze wyposażały w nią swoje regimenty. W Cesarstwie twierdzi się powszechnie, że Krasnoludy ukradły Elfom tę technologię, podobnie, jak sztukę żeglarską. Historycy niezależni godzą zwykle obydwie strony twierdząc, że dziełem elfach inżynierów jest kryształowe działo oraz karabin, pistolet powstał natomiast zupełnie niezależnie, w Smoczym Królestwie.



ZBROJE

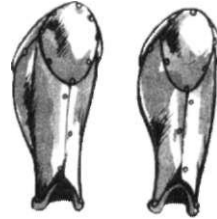
Zbroja z Dziewięciu Miast

Ta zbroja, wykonana w Mieście Opowieści, jest ozdobną wariacją na temat pancerzy, noszonych przez wojowników z Dziewięciu Miast od zarania dziejów. Spełnia przede wszystkim funkcję reprezentacyjną, sprawdza się jednak również jako ochrona podczas walki, zwłaszcza w ciepłym klimacie Planety.



Zbroja krasnoludzka

Krasnoludzki morion, zwieńczony pióropuszem, noszony zwykle do półpancerza, jest najbardziej charakterystycznym elementem uzbrojenia armii Smoczego Królestwa. Większość krasnoludzkich oddziałów nie nosi poza tym żadnego pancerza - nagołenników czy naramienników. Jedynie kawaleria zamiast półpancerzy posługuje się bardziej elastycznymi zbrojami karacenowymi, wykonanymi z naszytych na skórzaną podkład łusek.



Zbroja Zakonu Ziemi

Pancerz bojowy Zakonu Męskiego w całości wykonany jest z nadmetal i wzmocniony kryształami - zaawansowani twierdzą nawet, że gdyby nie one, Rycerz nie mógłby walczyć w tak ciężkiej zbroi. Niezniszczalne płyty pancerza zapewniają Zakonnikowi Ziemi doskonałą ochronę, a właściwości substancji, z której jest wykonany - niemal magiczne moce. Ubrani w ciężkie zbroje Rycerze Ziemi są najpotężniejszą siłą bojową Znanego Wszechświata.

Zbroja z Paaj

Świat Paaj, należący do Imperium Kryształowego, obfituje w bogate złoża metali i słynie z dobrych kowali oraz płatnerzy. Wykonywane tam zbroje nie są może szczególnie piękne i brak im finezji charakterystycznej dla wytworów płatnerzy z Dziewięciu Miast, są jednak niezawodne i zapewniają skuteczną ochronę, a przy tym znacznie tańsze. Dlatego właśnie cieszą się szczególną popularnością wśród poszukiwaczy przygód, którzy nie dorobili się fortuny i nie posiadają zbroi z nadmetal.

ŚRODKI TRANSPORTU

Jaszczur pustynny

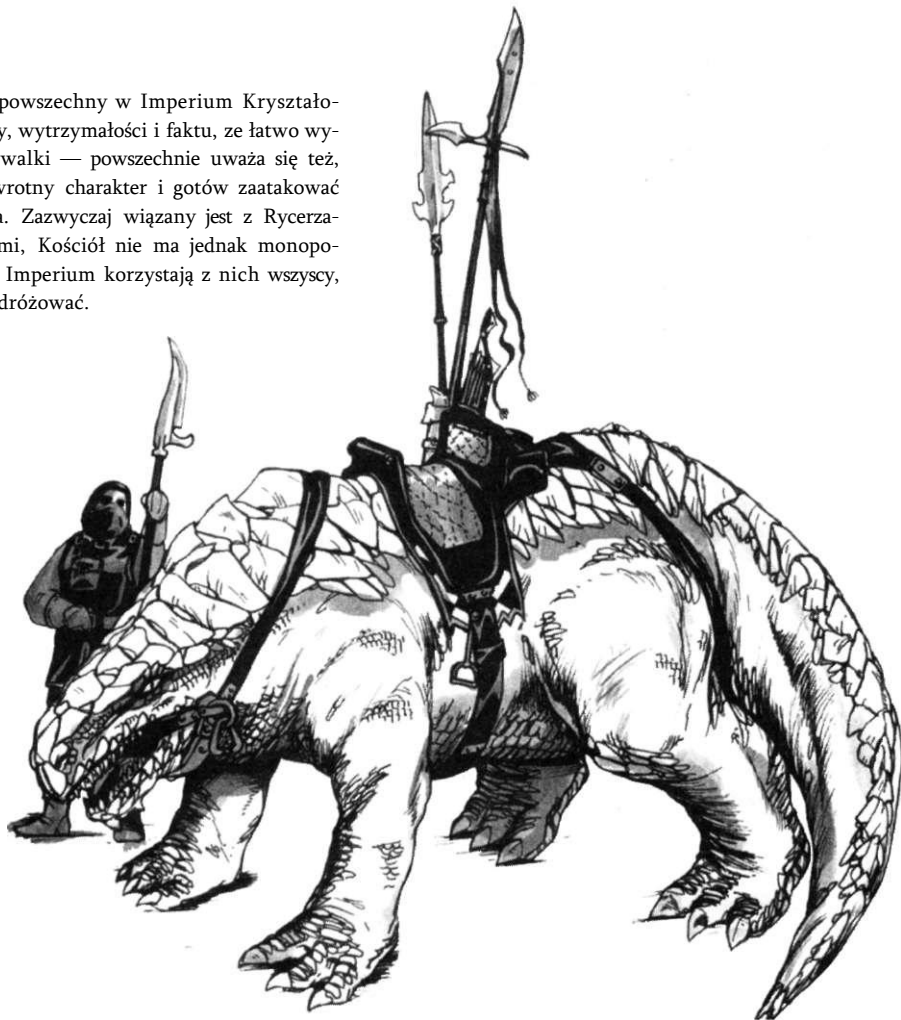
Wierzchowy jaszczur z Az-Zubany, stolicy Królestwa Ka-Dis, rozpowszechnił się we wszystkich pustynnych światach Astonii. Nie jest przesadnie szybki, odznacza się jednak niewyobrażalną wytrzymałością, dzięki której może przez wiele dni wędrować przez pustynię bez odpoczynku, nie jedząc i nie pijąc. Słynie z łagodnego temperamentu, choć czasem zdarza mu się walczyć, jest jednak uparty i niechętnie się uczy. Dzięki szerokim łapom nie zapada się w piasek i dlatego popularny jest przede wszystkim wśród jeźdźców pustyni.

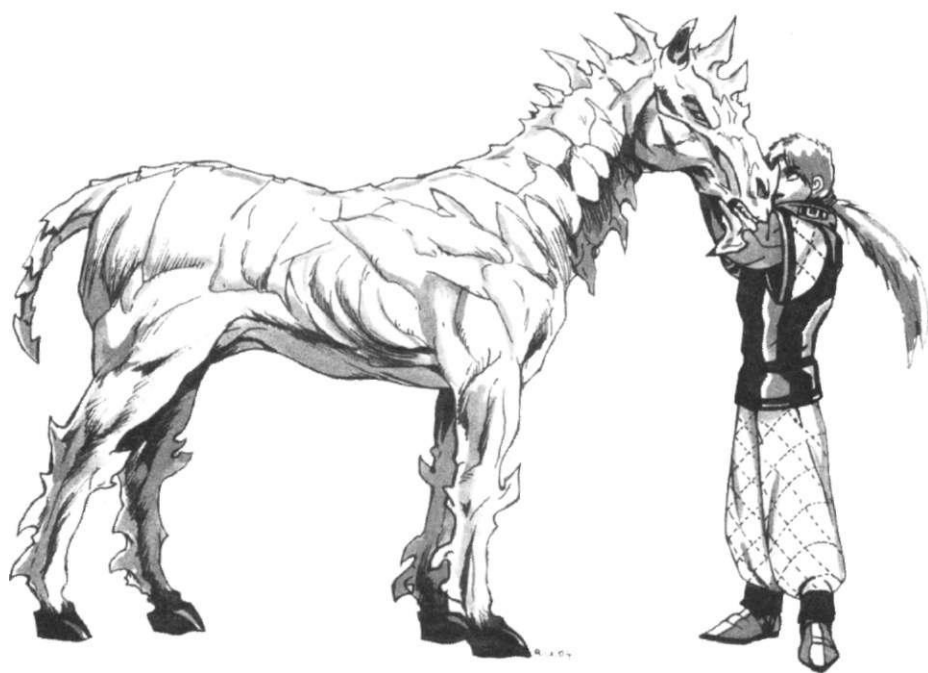
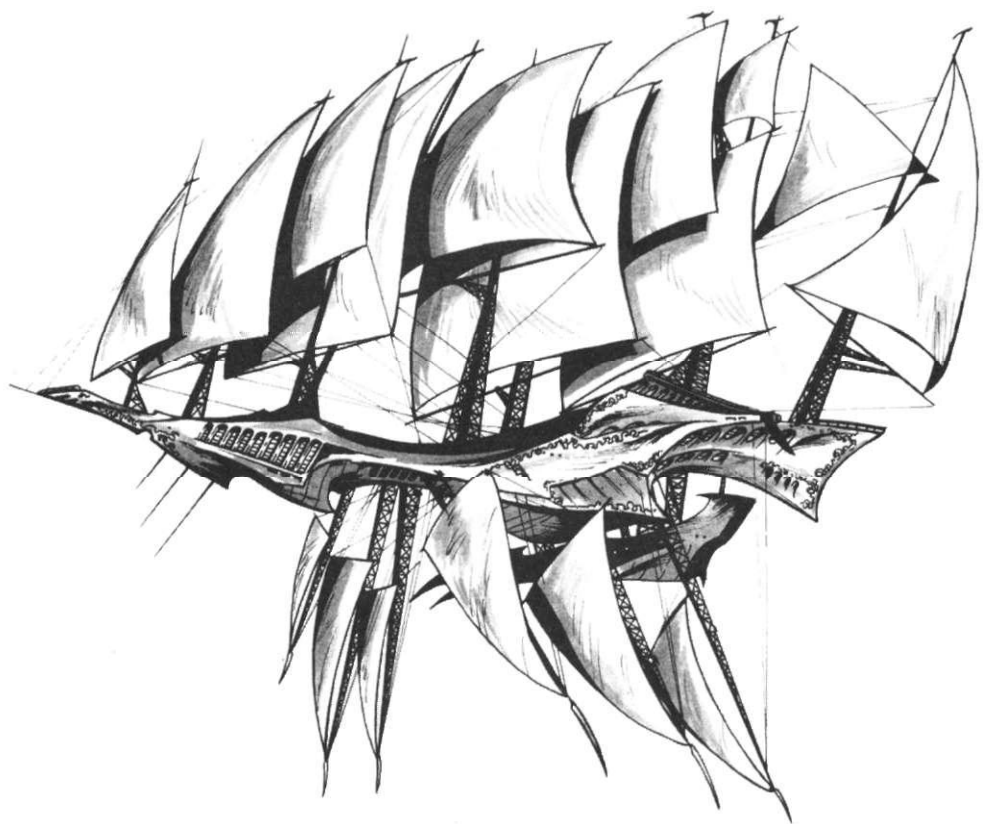
Capall

Wierzchowiec, powszechny w Imperium Kryształowym, słynie z siły, wytrzymałości i faktu, że łatwo wytrenować go do walki — powszechnie uważa się też, że ma zły, przewrotny charakter i gotów zaatakować nawet właściciela. Zazwyczaj wiązany jest z Rycerzami Kryształowymi, Kościół nie ma jednak monopolu na capalle i w Imperium korzystają z nich wszyscy, którzy muszą podróżować.

Elfia fregata

Cud techniki szkatniczej, najpiękniejszy okręt Wszechświata, doskonała machina wojenna - to tylko niektóre z epitetów, którym określa się zwykle niedościgłe, elfie fregaty. Statki te to symbol floty wojennej Cesarstwa i jednoznaczny dowód na to, że minie jeszcze wiele dziesięcioleci, nim ktokolwiek dorówna kunsztowi szkatników z Alexandreonu. Posiadają one po trzy częściowo ażurowe maszty, zagle jednak rozpina się również na masztach pomocniczych, umieszczonych po bokach pokładu. W pierwszym momencie konstrukcja wydaje się krucha, drewno burt jest jednak bardzo wytrzymałe i, choć lekkie, zniesie niejedno.





KARTA ZASAD OPCJONALNYCH

Karta zasad opcjonalnych

Poniższe zestawienie zawiera wszystkie zasady opcjonalne i alternatywne „Crystalicum”. Zaznacz na karcie, których używać będziecie podczas serialu, by wszyscy grający wiedzieli, czego się spodziewać, bez konieczności przekopywania podręcznika.

Ile punktów na postać?

- 100 punktów.
- 75 punktów.
- 50 punktów.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 59.



Działanie Specjalizacji

- Bez Specjalizacji ani rusz.
- Miło mieć Specjalizację.
- Na co mi Specjalizacja?

Opis tej zasady znajduje się na stronie 126.



Umiejętności drugorzędne

- Stosuję zasadę umiejętności drugorzędnych
- Nie stosuję zasady umiejętności drugorzędnych

Opis tej zasady znajduje się na stronie 126.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Język wspólny

- Nie istnieje język wspólny.
- Mowa wspólna jest bardzo ograniczona.
- Wszyscy mówią tym samym językiem.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 141.



Limity Wad i Zalet

- Limit punktowy Wad.
- Limit ilościowy Wad.
- Limit punktowy Zalet.
- Limit ilościowy Zalet.
- Dodatkowe wzmocnienie Zalet.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 138.



Zbyt szerokie umiejętności

- To różne Umiejętności!
- Sztuka
- Rzemiosło
- Występowanie
- Znajomość Wszechświata
-
-
-
- Nie stosuję tej zasady.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 127.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Punkty za Wady?

- Wady dają punkty.
- Wady dają Doskonalenie.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 153.



Nastawienie a Reputacja

- Używam zasad Nastawienia.
- Nie używam zasad Nastawienia.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 187.



Odzyskiwanie Szczęścia

- Punkty Szczęścia odzyskuje się wyłącznie przez odgrywanie cech charakteru.
- Punkty Szczęścia odzyskuje się pomiędzy sesjami.
- Punkty Szczęścia odzyskuje się po każdej przespanej nocy.
- Punkty Szczęścia odzyskuje się wyłącznie przez odgrywanie cech charakteru oraz po zakończeniu sesji.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 167.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Ile trików?

- Triki dla wszystkich!
- Triki dla rozumnych!
- Triki dla sławnych!

Opis tej zasady znajduje się na stronie 192.



Triki wielokrotne

- Poziom trików ogranicza Duch.
- Poziom trików to 3.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 193.



Pomyłona tożsamość

- Stosuję zasady pomyłonej tożsamości
- Nie stosuję zasad pomyłonej tożsamości

Opis tej zasady znajduje się na stronie 188.



Zostałeś rozpoznany!

- Stosuję zasady rozpoznawania.
- Nie stosuję zasad rozpoznawania.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 187.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Ile akcji trikowych?

- Liczba trików równa jest Reputacji.
- Liczba trików równa jest Efektom Reputacji.
- Triki za Szczęście.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 194.



Częstotliwość Furii

- Jedna Furia.
- Trzy Furie.
- Furia za Szczęście.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 195.



Ile Właściwości?

- Limit Właściwości wynika z Ducha.
- Limit Właściwości jest stały.
- Precz z limitami.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 209.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Zwierciadło duszy

- Stosuję zasadę zwierciadła duszy.
- Nie stosuję zasady zwierciadła duszy.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 208.



Styl życia

- Stosuję zasadę stylu życia.
- Nie stosuję zasady stylu życia.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 232.



Dostępność przedmiotów

- Stosuję zasady dostępności.
- Nie stosuję zasady dostępności.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 230.



Nazwy nadmetalowych przedmiotów

- Stosuję zasadę nazywania nadmetalowych przedmiotów.
- Nie stosuję zasady nazywania nadmetalowych przedmiotów.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 215.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Zasada efektywności

- Nagroda za popis.
- Nagroda za mangowość.
- Nagroda za aplauz.
- Nie stosuję zasady efektywności.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 249.



Reakcja inaczej

- Reakcja to nie test!
- Jedna Reakcja!
- Bez Reakcji nie ma akcji!
- Nie stosuję opcjonalnych zasad Reakcji.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 258.



Rany inaczej

- Cóż mi tam Rany!
- Precz z ludźmi z żelaza!
- Nie stosuję opcjonalnych zasad Ran

Opis tej zasady znajduje się na stronie 260.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Śmierć inaczej

- Nie ma śmierci przypadkowej.
- Śmierć to śmierć.
- Nie stosuję opcjonalnych zasad śmierci

Opis tej zasady znajduje się na stronie 263.



Kolejny pojedynek?

- Stosuję opcjonalne zasady kolejnego pojedynku.
- Nie stosuję opcjonalnych zasad kolejnego pojedynku.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 279.



Dodatkowe sposoby odzyskiwania zdrowia

- Zaczynamy zdrowi.
- Nie ma to, jak wypocząć.
- Nie stosuję opcjonalnych zasad odzyskiwania zdrowia.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 261.



Walka dla zaawansowanych

Stosuję następujące zasady walki dla zaawansowanych:

- Obniżanie Reakcji
- Opóźnianie działania
- Ruch podczas walki
- Przygotowanie broni
- Zasadzki i atak z zaskoczenia
- Przewaga ustawienia
- Osłony
- Uniki
- Walka dwiema broniąmi
- Rzucanie nożami
- Wielu na jednego
- Strzelanie do związanych walką
- Trafianie przypadkowych osób
- Celowanie
- Wymiana magazynków
- Walka a jazda wierzchem
- Redukowanie obrażeń
- Odrzucanie
- Pomoc medyczna
- Opieka medyczna
- Niestosuję zaawansowanych zasad walki

Opis zaawansowanych zasad walki znajdziesz w Rozdziale 18.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Przewaga

- Stosuję opcjonalne zasady przewagi.
- Nie stosuję opcjonalnych zasad przewagi.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 280.



Nieprzewidziane efekty

- Stosuję opcjonalne zasady nieprzewidzianych efektów.
- Nie stosuję opcjonalnych zasad nieprzewidzianych efektów.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 289.



Magiczne wypadki

- Stosuję opcjonalne zasady magicznych wypadków.
- Nie stosuję opcjonalnych zasad magicznych wypadków.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 295.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Doping

- Stosuję opcjonalne zasady dopingu.
- Nie stosuję opcjonalnych zasad dopingu.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 280.



Szlifowanie Kryształów

- Przypadkowe uwolnienie mocy.
- Nie stosuję opcjonalnych zasad przypadkowego uwolnienia mocy.

Opis tej zasady znajduje się na stronie 314.



Limity wydawania Punktów Doskonalenie

- Gramy raz w tygodniu lub częściej.
- Gramy dwa razy w miesiącu lub rzadziej.
- Limity są do bani.

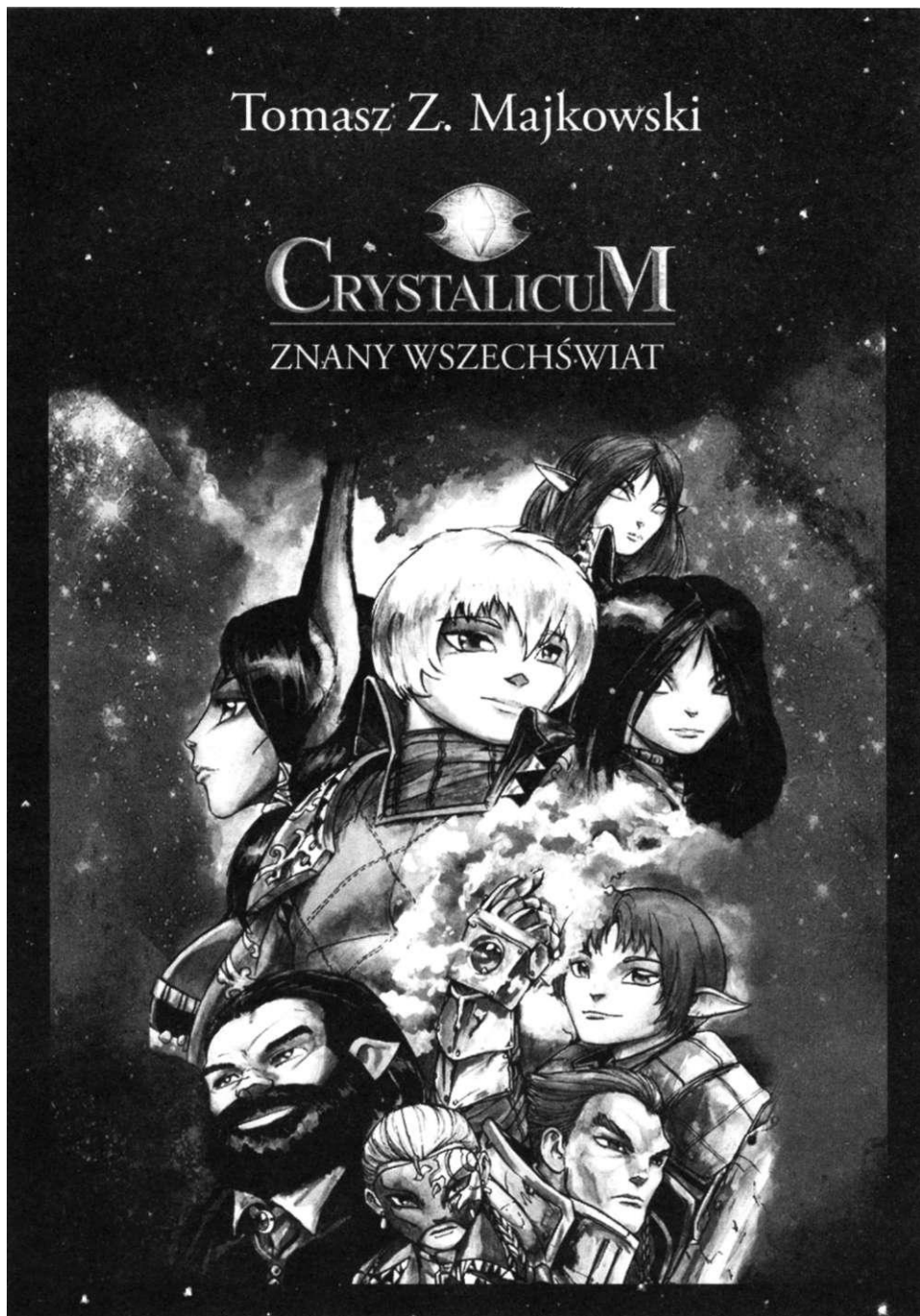
Opis tej zasady znajduje się na stronie 320.

SPIS TREŚCI

Rozdział 1.....	9
Podstaw	
Rozdział 2.....	19
Twój bohater	
Rozdział 3.....	29
Opis fabularny	
Rozdział 4.....	41
Opis mechaniczny - metoda uproszczona	
Rozdział 5.....	59
Opis mechaniczny - metoda zaawansowana	
Rozdział 6.....	67
Rasy	
Rozdział 7.....	119
Cechy	
Rozdział 8.....	123
Umiejętności	
Rozdział 9.....	137
Zalety i Wady	
Rozdział 10.....	165
Cechy charakteru	
Rozdział 11.....	183
Reputacja	
Rozdział 12.....	191
Triki	
Rozdział 13.....	207
Nadmetal	
Rozdział 14.....	217
Kryształy	
Rozdział 15.....	227
Stan posiadania	
Rozdział 16.....	239
Zasady gry	
Rozdział 17.....	251
Walka	
Rozdział 18.....	267
Walka dla zaawansowanych	
Rozdział 19.....	277
Pojedynki	
Rozdział 20.....	283
Rzucanie czarów	
Rozdział 21.....	297
Moce magiczne	
Rozdział 22.....	317
Rozwój postaci	
Dodatek A: Mistrz Gry.....	323
Dodatek B: Ekwipunek.....	353
Karta zasad opcjonalnych.....	366

Tomasz Z. Majkowski

CRYSTALICUM
ZNANY WSZECHŚWIAT



Nie wyczerpane morze informacji o Znanym Wszechświecie!
Przygoda która nie kończy się nigdy!

11 Vinota Borjes y Silveyra de Aventura •



Kramolud Księżycowy, Kapitan
 Rozkazuje Zarnica, jeśli podczas bitwy gościnnie przeciwko swoim filioz Culo jednego ze swoich szafów za pomocą efektu karty. Zmniejszy Culo Statuś, do którego jest dołączony, o 2 warty warość.
"Na razie dla przeciwników niekiedy jest pomocna."

© 2007 Crystallicum. All Rights Reserved. 2007. 10 x 100

12 Muirenn Ó Nuála •



Cichowick, Zakon Ognia, Kapitan
 Akcja: Zarnica podczas bitwy gościnnie w której bierze udział. Zmniejsza kartę dołączoną do Statuś przeciwnika lub Statuś, do którego nie dołączony żadnych kart.
"Dla nich, którzy chcą być walczyć, jest to najlepszy sposób."

© 2007 Crystallicum. All Rights Reserved. 2007. 10 x 100

10 Sinbad ibn Tarabuk •



Ke-Dia, Kapitan
 Rozkazuje Zarnica nasyłaniem po przeciwniku Sceptuś w walce, w której bierze udział. Zmniejsza wartość Sceptuś, który przeciwnik, z warości Sceptuś przeciwnika. Zmniejsza dołączony się przed zainicjowaniem przeciwnika, między innymi Sceptuś.

© 2007 Crystallicum. All Rights Reserved. 2007. 10 x 100

7 Denger

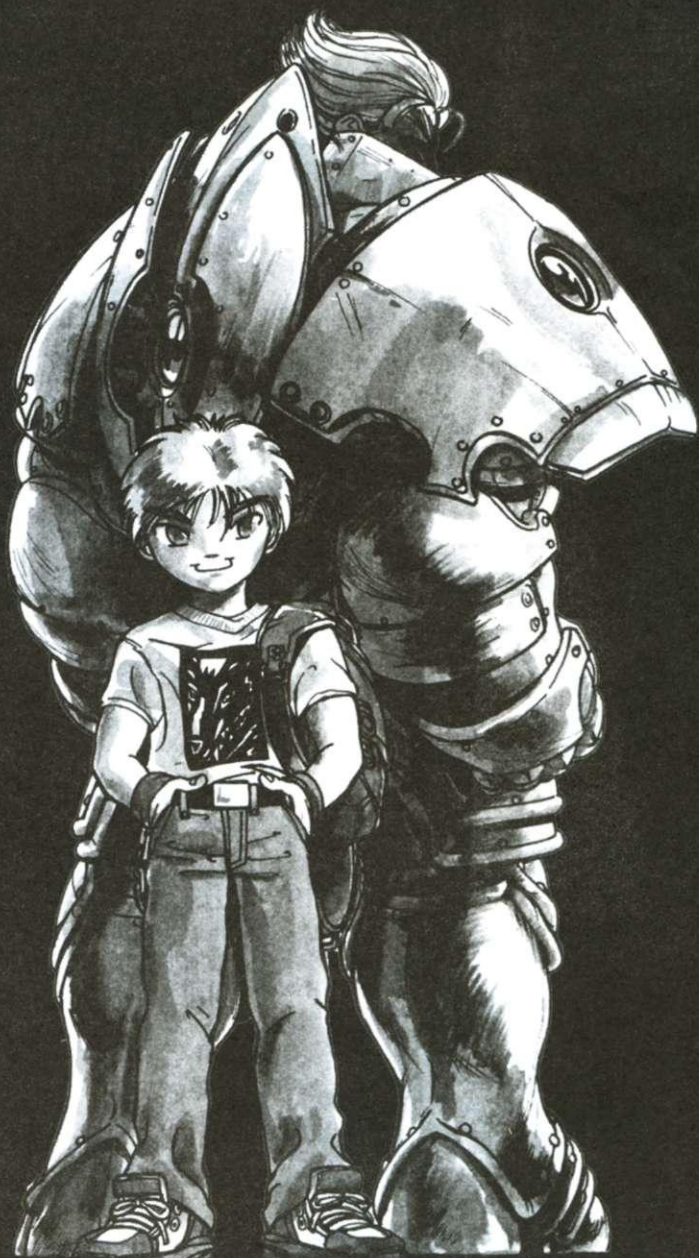


Gnom, Gildia Cioły
 Akcja: Zarnica i odrzucić dołączony do niego Gaduś. Zarnica postać przeciwnika.
"Nie, pan ambulator Młosa Ognia nie pomoże ci na dostępie kłopot. Właśnie to nie pomoże."

© 2007 Crystallicum. All Rights Reserved. 2007. 10 x 100

CRYSTALICUM

KRYSTAŁOWA GRA KARCIANA





Nadmetal

Dziedzictwo _____

Właściwości

Poziom

☐
☐
☐
☐
☐
☐



Krysztály

Rodzaj

Moc

Poziom

Gdzie

☐
☐
☐
☐
☐



Triki

Liczba Akcji

☐

Akcja

Stały

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐



Magia

Poziom

Mistrzostwo

Droga

☐
☐

Ścieżki

☐
☐

Teoria dróg

☐
☐

Bazowa Cecha

☐

Fokus

Krysztal w Fokusie

☐
☐

Droga

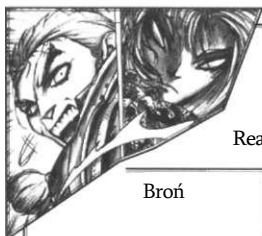
1

2

3

4

5



Walka

Reakcja

Pula

Próg

Obraż.

Reakcja

Zbroja

Tarcza

☐
☐
☐
☐
☐

Broń

Reakcja

Atak

Pula

Próg

Obrażenia

Obrona

☐
☐
☐
☐

☐
☐
☐
☐

☐
☐
☐
☐

ED+	☐
ED+	☐
ED+	☐
ED+	☐

☐
☐
☐
☐

☐
☐
☐
☐



Rany

Próg ran

Draśnięcia

Rany

Maks. rany

☐
☐
☐
☐



Notatki

Witaj w magicznym Wszechświecie!

Zapomnij o pustce między gwiazdami – Znany Wszechświat jest pełen życia. W międzygwiazdnej Przestrzeni unoszą się swobodnie niezwykle stworzenia, kolorowe ławice cudaczných ryb, potężne lewiatany, śmiertelnie niebezpieczne krakeny i węże pustki. Wśród tych cudów zawieszane są światy, krążące wokół swoich słońc i zamieszkiwane przez istoty rozumne – a wywodzący się spośród nich nieustraszeni żeglarze śmiało wyruszają na podniebne szlaki, poświęcając swoje życie niepewnym deskom gwiazdnych żaglowców.

Żegluga przez bezmiar Przestrzeni umożliwia Kryształ: cudowna substancja, wydobywana na wszystkich światach, które zrodziły życie. Póki pozostaje pod ziemią, wydaje się nie mieć szczególnych właściwości, wystawiony jednak na promienie któregoś ze słońc, wypełnia się nimi, by potem je oddać, w sposób zależny od sposobu oszlifowania. To Kryształ zasila napęd gwiazdnych żaglowców, to dzięki niemu działa dalekosiężna broń, to on powołuje do życia Golemy i inne cuda meKaniki, to on oświetla domy bogaczy i daje moc czarodziejom.

Pośród wszystkich ras Znanego Wszechświata rodzą się bohaterowie: osoby, obdarzone mocą rezonowania z nadmetałem, cudowną substancją zapewniającą wybranym niezwykle moce i możliwości. Ich przeznaczeniem jest przeżywać cudowne przygody pośród dziesiątków światów i kształtować przyszłość niezwyklego uniwersum. To oni władają prastarym Cesarstwem Lodowych Elfów, spośród nich rekrutują się potężni i niepowstrzymani Rycerze Kryształowi, nieustraszeni żeglarze Krásnoludów i sprytni złodzieje, o których opowiada tysiąc i jedna baśń egzotycznej Astonii.

Będziesz mógł zostać jednym z nich.

Witaj w Crystalicum.



Cena 49,90 zł.

ISBN 83-924154-7-7



51908272310252

Więcej informacji na stronie www.crystalicum.pl