

PIEŚŃ ŁODU I OGNI

GRA O TRON RPG



STARTER

KARCZMA NA ROZDROŻU

LEGENDA

- | | |
|------------------------|------------------------------------|
| 1 – Antresola z sianem | 6 – Stodoła |
| 2 – Kładka z desek | 7 – Kuchnia i pomieszczenia służby |
| 3 – Dwuosobowy pokój | 8 – Wspólna sala |
| 4 – Podwójny pokój | 9 – Podwórze |
| 5 – Dwuosobowy pokój | |



PIERWSZE PIĘTRO

□ = 1x1 metr

Wszystkie załte strzałki oznaczają zejście w dół po schodach lub drabinach.



W stronę
Bohaterów

PARTER

Do
Krolewskiej Przystani

PIEŚŃ ŁODU I OGNIA

GRA O TRON RPG



STARTER

PROJEKT: Robert J. Schwalb i Steve Kenson MATERIAŁY DODATKOWE: Jesse Scoble KOREKTA: Kara Hamilton

OPRACOWANIE: Steve Kenson KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE I PROJEKT GRAFICZNY: Hal Mangold

OKŁADKA: Paolo Puggioni

GRAFIKI I KARTOGRAFIA: Mark Evans, Ted Galaday, Jeff Himmelman,
Veronica Jones, Jason Juta, Billy King, Michael Kormack, Andrew Law, Pat Loboyko

PREZES GREEN RONIN Chris Pramas

ZESPÓŁ GREEN RONIN Joseph D. Carriker, Steve Kenson, Jon Leitheusser, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Jack Norris, Chris Pramas,
Donna Prior, Evan Sass, Marc Schmalz, and Barry Wilson

WERSJA POLSKA

TŁUMACZENIE: Grzegorz „Łysy” Uberman REDAKCJA: Alina Komsta, Jakub „Erpegis” Osiejewski, Piotr „Ramel” Koryś

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE I PROJEKT GRAFICZNY: Bartłomiej Fedyczak

KOREKTA: Krzysztof Zięba SKŁAD: Szymon „neishin” Szveda

PRODUKCJA: Michał „Puszon” Stachyra, Piotr „Ramel” Koryś

A Song of Ice and Fire Roleplaying Quick-Start is ©2008 Green Ronin Publishing, LLC. All rights reserved. Reference to other copyrighted material in no way constitutes a challenge to the respective copyright holders of that material. *A Song of Ice and Fire Roleplaying*, Green Ronin, and their associated logos are trademarks of Green Ronin Publishing, LLC. **Printed in the U.S.A.**

A Song of Ice and Fire is © 1996–2015 George R. R. Martin, All rights reserved

GREEN RONIN PUBLISHING 3815 S. OTHELLO ST., SUITE 100 #304 SEATTLE, WA 98118

EMAIL: CUSTOM@GREENRONIN.COM WEB SITE: WWW.GREENRONIN.COM

Pieśń Łodu i Ognia: Gra o Tron RPG Starter Copyright © Kuźnia Gier, Kraków 2015 Wszelkie prawa zastrzeżone.
All rights reserved. ISBN: 978-83-64473-45-6

Materiały dodatkowe w wersji do druku dostępne są na <http://www.fajnerpg.pl>

NASZA JEST FURIA!

Witamy we wstępie do **Pieśni Lodu i Ognia: Gry o Tron RPG**! Mogliście trafić tu różnymi drogami i przyjrzymy się im dokładniej, zanim zanurzymy się w świecie przygód, emocji, niecodziennych możliwości i zdrady, z których słynie Siedem Królestw Westeros.

Zawarte w tym **Starterze** zasady oraz przygoda **Podróż do Królewskiej Przystani** mają na celu wprowadzenie was zarówno do gry **Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG**, jak i do fantastycznego świata przedstawionego w serii bestsellerów George'a R. R. Martina.

CZYM SĄ GRY FABULARNE?

W grze fabularnej ty i inni gracze przyjmujecie role postaci w pełnej przygodzie opowieści. Jeden z graczy, zwany *Narratorem*, bierze na siebie zadanie rozpoczęcia historii i opisywania sytuacji, w których znajdują się wasze postaci. Gracze decydują o poczynaniach własnych bohaterów, a zasady gry decydują o powodzeniu ich działań. Narrator posuwa historię naprzód, opisując kolejne wydarzenia i tak dalej. W trakcie rozgrywki osobiście tworzyć całą historię, podobną do rozdziałów w powieści lub odcinków serialu telewizyjnego.

Wyjątkową cechą gier fabularnych jest to, że żaden gracz nie „wygrywa”, ponieważ celem jest wspólna zabawa przy tworzeniu historii. Gra fabularna nie posiada również określonego wcześniej zakończenia – może ona trwać tak długo, jak tego chcecie, a wasza historia rozciągać się może na wiele sesji rozgrywki, podobnie jak powieść składająca się z wielu rozdziałów czy nawet tomów.

CZYM JEST PIEŚŃ LODU I OGNIĄ: GRA O TRON RPG?

Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG (w skrócie **PLIO: GOTRPG**) jest grą fabularną osadzoną w świecie przedstawionym w serii bestsellerów George'a R. R. Martina opowiadających o ogarniętych wojną, walką o władzę i przetrwanie Siedmiu Królestwach Westeros. W chwili wydawania tego podręcznika seria składa się z następujących książek: **Gra o Tron**, **Starcie Królów**, **Nawałnica Mieczy**, **Uczta dla Wron** oraz **Taniec ze Smokami**.

To on jest obiecany księciem i do niego należy pieśń lodu i ognia.

- **Starcie Królów**

szlachecka córka, a zamki w ich zawilej historii zdobione były dziesiątkami różnych sztandarów.

Magia istnieje głównie w legendach i wyblakłych wspomnieniach minionych pokoleń. Według uczonych maesterów zniknęła ona dawno temu wraz ze śmiercią ostatniego smoka, choć inni twierdzą, że wciąż istnieje ona wśród *maegi* i czarnoksiężników egzotycznych krain na Wschodzie.

Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG opowiada o makiawelistycznej polityce dworskiej, przyjaźni i nienawiści rodów, wzlotach i upadkach królestw, starciach armii, a także o honorze, poczuciu obowiązku, rodzinie, odpowiedzialności przywódcy, miłości i stracie; o barwnych turniejach, morderstwach, spiskach, przepowiedniach, marzeniach, wojnach, wielkich zwycięstwach i tragicznych porażkach. Opowiada o rycerzach, zarówno prawdziwych, jak i fałszywych... Opowiada też o smokach.

Witaj w świecie **Pieśni Lodu i Ognia** i zapamiętaj słowa rodu Starków: *Nadchodzi zima*.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG Starter ma na celu wprowadzenie was do gry **PLIO: GOTRPG** i przybliżenie wam jej stylu rozgrywki. Książka ta zawiera skrót zasad gry oraz krótką wprowadzającą przygodę **Podróż do Królewskiej Przystani**, w której mała grupa bohaterów przemierza Siedem Królestw i napotyka niebezpieczeństwo podczas jednego z postojów. Znajdziesz tutaj również zestaw gotowych postaci do rozegrania tej przygody.

Przyszli gracze powinni zapoznać się z całym zawartym tu materiałem oprócz przygody, aby poznać zasady gry. Jeden gracz, Narrator, powinien przeczytać również przygodę, aby móc poprowadzić grę. Gracze (do sześciu) wybierają postaci, którymi chcą grać – w razie konieczności gracze mogą rzucić kostką i gracz z najwyższym wynikiem wybiera bohatera jako pierwszy. Następnie Narrator rozpoczyna grę poprzez opisanie graczom pierwszej sceny i umożliwienie im reakcji na nią.

Możecie czasem zatrzymywać grę w celu przypomnienia sobie znajdujących się w tej książce zasad. Nie ma w tym nic złego, a dokładne poznanie reguł gry może wymagać czasu. Aby ułatwić rozgrywkę, przygotowane karty postaci zawierają najważniejsze informacje o grze i skróty zasad.

Tworząc swoją pierwszą przygodę w **Pieśń Lodu i Ognia: Grze o Tron RPG**, pamiętajcie przede wszystkim o tym, aby dobrze się bawić! Korzystajcie ze swojej wyobraźni i jeśli gra przybierze nieoczekiwany obrót, pozwólcie jej na to! Wymyślajcie kolejne sceny i wydarzenia tak, aby rozgrywka była interesująca dla każdego.



ŚWIAT LODU I OGNIĄ

Wydarzenia sagi

George'a R. R. Martina

Pieśń Lodu i Ognia mają

miejsce na kontynencie

Westeros, w krainie zwanej

Siedmioma Królestwami.

Dynastia Targaryenów rządziła Westeros przez kilkadziesiąt lat, jednak piętnaście lat przed rozpoczęciem akcji została obalona w krwawym sporze zwanym Wojną Samozwańca. **Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG** skupia się na okresie, który doprowadził do wydarzeń z pierwszej książki, **"Gry o Tron"**. Nowy król, Robert Baratheon, rządzi od ponad dekady względnego pokoju, jednak zmiana wisi w powietrzu. Niewielu o tym wie, ale nadchodzi zima.

Kiedy grasz w grę o tron, wygrywasz lub umierasz. Nie ma nic pośrodku.

- Cersei Lannister, Gra o Tron

w Wolnych Miastach trafiają czasem do portów Siedmiu Królestw, gdzie ludzie lojalni wobec dawnej dynastii wciąż pamiętają swe śluby i marzą o przy-

wróceniu prawowitego władcy.

SIEDEM KRÓLESTW

Siedem Królestw to coś więcej niż człowiek zasiadający na Żelaznym Tronie, a ich historia sięga o wiele dalej niż podbój Targaryenów. Wywodzą się one z Wieku Bohaterów, kiedy świat przenikała magia, zło czało się w świetle zimowego księżycy, a śmiertelnicy dokonywali legendarnych czynów.

HISTORIA

Aegon Targaryen, który przeszedł do historii jako Zdobywca, najechał i zjednoczył Westeros. Jego wojska ogarnęły całą krainę i odebrały władzę lordom Andalów, którzy z kolei podbili Pierwszych Ludzi tysiące lat wcześniej. Dynastia zapoczątkowana przez króla Aegona trwała przez niemal trzysta lat. Targaryenowie przetrwali niezliczone niepokoje, wojny domowe, powstania i rebelie, jednak wszystko kiedyś się kończy. Do upadku potężnej dynastii Zdobywcy doprowadziły rządy króla Aerysa II, znanego jako Szalony Król.

WOJNA SZALEŃCA

Aerys II był obłąkany i okrutny. Widział wrogów w każdym cieniu i zwrócił swych poddanych przeciw sobie przez wiele aktów despotyzmu. W końcu Robert Baratheon, Lord Końca Burzy, poprowadził powstanie po tym, jak książę Rhaegar Targaryen porwał jego narzeczoną. Konflikt ten, znany jako Wojna Samozwańca lub Rebelia Roberta, doprowadził do zjednoczenia przez Roberta wielu wielkich rodów i zapoczątkowania straszliwej krucjaty, której celem było zabicie każdego członka rodziny Targaryenów.

Była to szczególnie krwawa, choć krótka wojna. Godzina Targaryenów wybiła podczas bitwy na brzegach Tridentu, gdzie Robert Baratheon zgładził księcia Rhaegara, miażdżąc jego napierśnik. Podczas marszu Roberta i jego sojuszników na Królewską Przystani do miasta wkroczył Tywin Lannister, Lord Casterly Rock. Sądząc, że dawny sojusznik przybywa mu z pomocą, Szalony Król otworzył przed nim bramy i umożliwił mu spłodowanie miasta.

W obliczu nieuchronnej porażki Aerys II postanowił spalić miasto, jednak zanim udało mu się wprowadzić swój zdradziecki plan w życie, jeden z członków Królewskiej Straży, Jaime Lannister, złamał swoje śluby i zamordował Szalonego Króla u stóp władającego całym Westeros Żelaznego Tronu. Zdrada ta pozwoliła ocalić miasto i zakończyć wojnę. Robert Baratheon został nowym królem i poślubił córkę Tywina Lannistera, aby zdobyć wsparcie i ogromne bogactwo jego rodziny.

NA ŻELAZNYM TRONIE

Obecnie na tronie zasiada Robert Baratheon, Pierwszy Tego Imienia, Król Andalów, Rhoynar i Pierwszych Ludzi, Lord Siedmiu Królestw i Protektor Królestwa. Objęcie przez niego władzy pozwoliło Westeros na stabilizację i odrodzenie po szaleństwie Aerysa II. Należy jednak pamiętać, że nie był to wyłącznie czas pokoju, gdyż podczas rządów Roberta podniosło się kilka rebelii i powstań. Nieustannie pojawiały się również plotki o korupcji, spiskach i zdradzie. Na dodatek części Targaryenów udało się przeżyć wojnę. Pogłoski o ostatnim dziedzicu Aerysa II żyjącym na wygnaniu



PÓŁNOC

Z dala od Królewskiej Przystani znajduje się dziki i niepokroczony region zwany po prostu Północą. Odosobnienie pozwoliło mieszkańcom tych ziem zachować zwyczaje przekazywane od czasów Pierwszych Ludzi. Odgródzona od północy Murem, rozciągającą się na całą szerokość kontynentu barierą z litego lodu, od zachodu – Zatoką Lodu, od wschodu – Zatoką Fok, a od południa – bagnistymi ziemiami Przesmyku, Północ często postrzegana jest jako barbarzyński kraj, gdzie ludzie trzymają się dziwnych bogów i jeszcze dziwniejszych zwyczajów. Władcą Północy jest Lord Eddard Stark z rodu Starków, którego siedzibą jest rozległy zamek Winterfell.

DOLINA ARRYNÓW

Na południowy wschód od Północy znajduje się Dolina Arrynów, otoczona skalistymi półwyspami Paluchów, kamienistą i jałową Zatoką Krabów i złośliwymi Księżycowymi Górąmi. Lord Jon Arryn, Strażnik Wschodu, Obrońca Doliny i Ręka Króla, włada tymi ziemiami ze swej górskiej fortecy zwanej Orlim Gnizdem.



DORZECZE

Królewski Trakt, przecinający Westeros od Muru aż do Królewskiej Przystani na południu, biegnie wzdłuż zachodniej granicy Doliny, równoległe do wód odgałęzienia Tridentu zwanego Green Fork. Trident znakomuje tereny Dorzecza, żyzne i urodzajne ziemie należące do rodu Tullych z Riverrun. W regionie tym znajduje się też jezioro Boże Oko, a na nim Wyspa Twarzy, miejsce zawarcia starożytnego porozumienia między Pierwszymi Ludźmi i tajemniczymi Dziećmi Lasu. Dorzecze ogranicza od północy Przesmyk, od wschodu Dolina, od zachodu Ziemię Zachodnie, a od południa Królewska Przystań i Reach.

ZIEMIE ZACHODNIE

Ziemię Zachodnie są domem Lannisterów. W regionie tym znajduje się jedno z najbogatszych kopalni złota i srebra w całych Siedmiu Królestwach. Jest to mała kraina zdominowana przez dwa miasta: Lannisport oraz Casterly Rock, siedzibę Lorda Tywina Lannistera, Strażnika Zachodu i ojca królowej Cersei.



REACH

Na południe od Ziemi Zachodnich znajduje się Reach, największa kraina po Północy. Jej północną granicę stanowi Złoty Trakt, biegnący z Królewskiej Przystani do Casterly Rock. Obejmuje ona wszystko, co znajduje się

na południowy zachód od Krain Burzy i Dorne. Reach obejmuje również Wyspy Tarczowe, Arbor oraz Stare Miasto. Region ten jest bogaty, pełen życia, ciepły i żyzny. Rządzą nim Tyrellowie z Highgarden.

KRAINY BURZY

Krainy Burzy, region rozciągający się na południe od Królewskiej Przystani i Zatoki Czarnego Nurtu, na wschód od Reach, aż po Morze Dornijskie na południu. Krainy Burzy są niewielkie, wypełniają je jednak dwa gęste lasy – Deszczowy i Królewski. Krainy Burzy obejmują również Zatokę Rozbitków, Przylądek Gniewu i Wyspę Tarth. Zajmowana przez Lorda Renly'ego Baratheona, młodszego brata króla, siedziba władców Krain Burzy znajduje się w twierdzy Koniec Burzy.

DORNE

Ten zamieszkały przez ludność o wyjątkowo gorącym temperamencie, najbardziej wysunięty na południe region Westeros znajduje się pomiędzy Morzem Dornijskim, Pograniczem Dornijskim, Czerwonymi Górami, które stanowią naturalną granicę między Dorne i pozostałymi spośród Siedmiu Królestw, oraz Morzem Letnim. Krainą tą władają Martellowie ze Słonecznej Włóczni.

ŻELAZNE WYSPY

Żelazne Wyspy, rozciągające się wzdłuż zachodniego wybrzeża Westeros, to najbardziej oddalony od innych region. Sięgają Północy, Dorzecza oraz Ziemi Zachodnich. Żelazne Wyspy leżą w Zatoce Żelaznych Ludzi, na zachód od Tridentu i Przesmyku, i składają się z siedmiu większych wysp i niezliczonych, smaganych morzem skał. Żelazni ludzie wyznają swą własną religię, Dawną Drogę Utopionego Boga, co wyróżnia ich na tle innych mieszkańców Siedmiu Królestw. Władą nimi ród Greyjoyów z Pyke.

KRÓLEWSKA PRYZSTAŃ

Jako dom króla i królowej oraz siedziba Żelaznego Tronu, Królewska Przystań stanowi serce Siedmiu Królestw. Niedgdy postrzegana jako terytorium Targaryenów, których główna twierdza znajdowała się na wyspie Smocza Skała, Królewska Przystań pozostaje obecnie stolicą pod rządami króla Roberta Baratheona i królowej Cersei. Jako największe miasto w Siedmiu Królestwach stanowi centrum handlu, polityki i przygód.

SCENA JEST GOTOWA, GRACZE SĄ NA SWYCH POZYCJACH... WKROCZ DO ŚWIATA WESTEROS I SPRÓBUJ SIŁ W GRZE O TRON!

BOHATEROWIE

W Pieśni Łodu i Ognia:

Grze o Tron RPG każdy z graczy kontroluje bohatera (jednego lub więcej), zwanego czasem *bohaterem gracza* lub *BG* dla odróżnienia od pozostałych bohaterów występujących w świecie gry. Bohaterowie są waszymi alter ego, waszymi drzwiami do Siedmiu Królestw, waszymi osobowościami, awatarami czy reprezentantami w grze.

Bohaterowie określane są przez szereg współczynników, jednak bohater to coś więcej niż tylko zbiór wartości. Wasi bohaterowie posiadają własną historię, charakter, cele, perspektywę, ambicję, wierzenia i jeszcze więcej. To od was zależy, jak wyglądają i jak się zachowują, a stworzenie, określenie i wykorzystanie w grze własnego bohatera stanowi ważny element czerpania przyjemności z rozgrywki. Rozdział ten pozwoli zrozumieć, w jaki sposób **PLIO: GOTRPG** pozwala opisać bohatera za pomocą *zdolności*, *cech* oraz *Losu*.

ZDOLNOŚCI

Zdolności określają to, jak bohater oddziałuje na świat. Określają dziedziny, w których bohater przodkuje, oraz te, w których przydałaby mu się pomoc. *Zdolności* bohatera są też wskazówką na temat stylu, motywacji i strategii, których bohater powinien używać, aby przeżyć w grze o tron lub na polu bitwy. Oczywiście dla niewprawnego oka zdolności wydają się być tylko zbiorem liczb, jednak liczby te mają znaczenie i to w nich właśnie żyją bohaterowie.

POZIOMY ZDOLNOŚCI

Stopień sprawności w każdej zdolności bohatera określa jej *poziom*, czyli liczba wymieniona po tej *zdolności*, jak „Siła 2” lub „Walka 4”. Im wyższy

Twarde miejsca rodzą twarde ludzi, a twardzi ludzie rządzą światem.

– Balon Greyjoy

poziom, tym lepszy jest bohater w posługiwaniu się daną *zdolnością*. Poziomy mówią wiele o waszych postaciach i świadomość ich znaczenia pomoże wam przełożyć liczby

na bardziej użyteczne opisy. Poziomy zdolności rozciągają się od 1 (najniższego) do 7 (najwyższego) w następujący sposób:

POZIOM 1 – MARNY

Ten poziom zdolności oznacza, że związane z nią akcje sprawiają bohaterowi trudność. Nawet codzienne czynności stanowią wyzwanie. Zazwyczaj ten poziom zdolności jest skutkiem innych fizycznych lub psychicznych słabości.

POZIOM 2 – PRZECIĘTNY

Większość mieszkańców Westeros posiada zdolności na tym poziomie. Ten poziom zdolności oznacza swobodne wypełnianie codziennych zadań, z odpowiednią ilością czasu pozwala też poradzić sobie z czymś bardziej wymagającym. Pewne rzeczy pozostają jednak poza zasięgiem bohatera. Domyślnie poziomy zdolności zaczynają się od 2; jeżeli statystyki postaci nie zawierają jakiegokolwiek zdolności, jej poziom wynosi 2.

POZIOM 3 – ZDOLNY

Odrobinę powyżej przeciętnej, poziom 3 oznacza szczególną predyspozycję lub minimalne przeszkolenie, takie jak kilka godzin spędzonych z mieczem treningowym lub pojedyncze okazje do jazdy konnej.

POZIOM 4 – DOŚWIADCZONY

Ten poziom to połączenie naturalnych predyspozycji z dokładnym wyszkoleniem. Są to umiejętności przekraczające możliwości przeciętnych osób. Bohater z łatwością radzi sobie z wymagającymi zadaniami, a z odrobiną szczęścia może dokonać naprawdę imponujących czynów.

POZIOM 5 – NIEZRÓWNAŃY

Lata intensywnego szkolenia połączonego z wrodzonym talentem wyniosły umiejętności bohatera daleko powyżej możliwości innych ludzi. Osoby o 5 poziomie *zdolności* są zazwyczaj najlepsze w tym, co robią, w danym regionie.

POZIOM 6 – MISTRZOWSKI

Bohaterowie z 6 poziomem *zdolności* uznawani są za jednych z najlepszych na świecie. Są uważani za wzór do naśladowania i poszukiwani jako najcenniejsi nauczyciele, lub po prostu są to sławne osoby, które każdy chciałby spotkać.

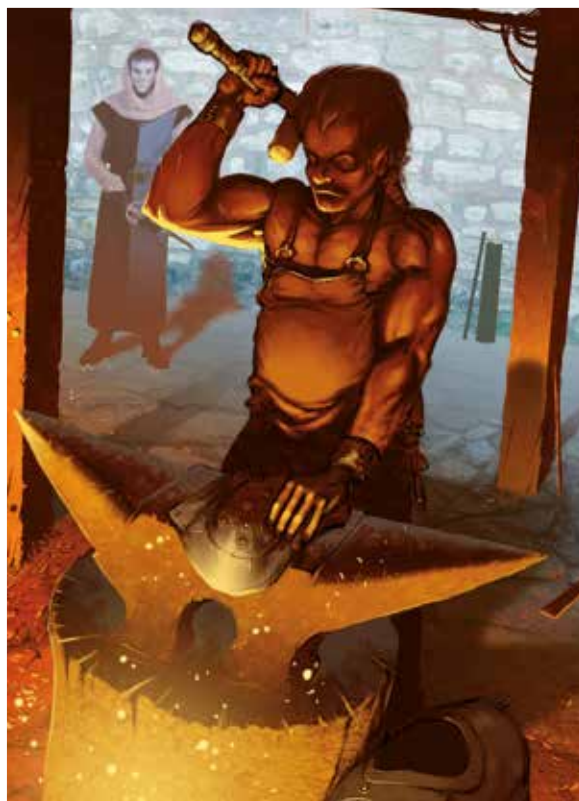
POZIOM 7 – DOSKONAŁY

Poziom 7 to najwyższy poziom, o jakim ktokolwiek mógłby marzyć. Jest tak rzadki, iż osoby o tym poziomie *zdolności* uważane są za żywe legendy i nie spotyka się ich częściej niż raz na pokolenie.

SPECJALIZACJE

O ile poziomy reprezentują połączenie talentu i doświadczenia, *specjalizacje* odzwierciedlają rozwój w konkretnym zakresie danej *zdolności*, wynik rozwijania się w wybranej, wąskiej dziedzinie. *Specjalizacje*, tak jak *zdolności*, określane są poziomami od 1 do 7. Wyrażane są liczbą i literą S (jak „specjalizacja”). Na przykład 2 poziom w *specjalizacji* Topory zapisuje się jako Topory 2S. Poziom *specjalizacji* nie może przekroczyć poziomu związanej z nią *zdolności*.

Poziom *specjalizacji* zapewnia odpowiednią liczbę kostek specjalnych przy teście *zdolności*. Dodatkowo, kiedy przeciwnik wykonuje test przeciwko waszemu biernemu wynikowi testu, możecie dodać do niego poziom najbardziej zbliżonej do tego testu *specjalizacji*. Na przykład, jeśli jakiś szpieg próbuje przekraść się obok jednego z bohaterów, musi wykonać test Ukrycia przeciwko biernemu wynikowi Spostrzegawczości tego bohatera. Zakładając, że Spostrzegawczość bohatera wynosi 4, bierny wynik wynosić będzie 16 (4 razy 4 poziom). Jeżeli jednak bohater posiada *specjalizację* Przeszukiwanie 2, bierny wynik wynosiłby zamiast tego 18 (16 + 2 za poziom *specjalizacji*).



OPISY ZDOLNOŚCI

Poniżej znajdują się krótkie opisy *zdolności* i ich działania. Oczywiście **Księga Zasad PLIO: GOTRPG** zawiera dokładniejsze informacje i wskazówki na temat stosowania wszystkich wymienionych *zdolności*.

JĘZYK

Język to *zdolność* odpowiadająca za umiejętność komunikacji, zazwyczaj ustnej, choć w przypadku bardziej wykształconych osób również pisemnej. Początkowy poziom tej *zdolności* odpowiada za znajomość wspólnej mowy używanej w Westeros. Podczas podnoszenia poziomu Języka gracz może zdecydować, czy zwiększa swoją umiejętność posługiwania się wspólną mową, czy innym językiem.

KONDYCJA

Kondycja opisuje stopień wytrenowania, tężyzny fizycznej, koordynacji i siły mięśni. Określa ona, jak daleko bohater może skoczyć, jak szybko biega oraz jak bardzo jest silny.

WAŻNE POJĘCIA

Poniższe pojęcia są regularnie używane w grze **Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG**:

zdolność – Jeden z podstawowych parametrów określających bohatera w grze. Zdolności określane są w poziomach.

test zdolności (lub po prostu **test**) – Użycie *zdolności* w celu wykonania akcji, której wynik jest niepewny. Test oznacza rzut pewną liczbą kostek sześciociennych (kości testowych), równą poziomowi testowanej *zdolności*, i zsumowanie wyników.

kość specjalna – Kość specjalna to dodatkowa kostka użyta podczas testu *zdolności*. Po wykonaniu rzutu z kośćmi specjalnymi, przed zsumowaniem wyników, należy jednak usunąć z puli liczbę kości (o niskich wartościach) równą ilości kości specjalnych.

bohater – Osobowość przybrana przez gracza podczas gry.

stopień (sukcesu) – Miara powodzenia testu *zdolności* dokładniejsza niż tylko sukces lub porażka.

punkty Losu – Miara potencjału bohatera używana przez graczy do wpływania na losy bohaterów i skutki ich akcji w czasie gry.

kości – Elementy losowe pozwalające określić w grze wydarzenia, których skutek jest niepewny. **PLIO: GOTRPG** używa kostek sześciociennych, czasem skracanych do „k6”.

przeciwność – Cecha bohatera mająca na niego negatywny wpływ, taka jak np. kalectwo.

modyfikator – Dodatek lub kara doliczana do wyniku testu *zdolności*, wyrażana jako +# lub -#.

kość karna – Kość odrzucana z puli kości testowych po wykonaniu rzutu (zaczynając od najniższych wartości), po odrzuceniu kości specjalnych, przed zsumowaniem wyniku testu.

cecha – Pozytywna właściwość bohatera zapewniająca w grze określoną korzyść.

poziom – Miara *zdolności* bohatera o wartości od 1 (marny) do 7 (doskonały). Domyślną wartością poziomów *zdolności* jest 2.

wynik – Liczba osiągnięta po zsumowaniu wartości wszystkich kości testowych w teście *zdolności*.

PLIO: GOTRPG – Skrót oznaczający **Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG**. Odnosi się do gry, w odróżnieniu od serii powieści **Pieśń Lodu i Ognia**.

kość testowa – Kość używana w teście *zdolności* i dodawana do wyniku testu.

LECZENIE

Leczenie reprezentuje znajomość, zrozumienie i umiejętność zastosowania zgromadzonej na świecie wiedzy medycznej. *Zdolność* ta odzwierciedla wiedzę o zachowywaniu i odzyskiwaniu zdrowia, a najwyższe jej poziomy odpowiadają umiejętnościom największych z maesterów.

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI

Opieka nad zwierzętami zawiera w sobie wszelkie umiejętności potrzebne zarówno do tresury i pracy ze zwierzętami, jak i do dbania o nie. *Zdolność* tę testuje się zawsze wtedy, gdy bohater uspokaja przestraszonego wierzchowca, tresuje psa strażniczego czy szkoli kruki do przenoszenia wiadomości.

PERSWAZJA

Perswazja to umiejętność wpływania na emocje i opinie innych. Dzięki tej *zdolności* bohater może kształtować to, jak sam jest postrzegany przez otoczenie, jak postrzega ono jeszcze inne osoby, a także przekonywać napotkane osoby do rzeczy, na które w innych warunkach by się nie zgodziły.

PROWADZENIE WOJNY

Prowadzenie wojny opisuje umiejętność bohatera do panowania nad polem bitwy, od zdolności do wydawania rozkazów, poprzez znajomość strategii i manewrów, aż po wiedzę taktyczną pomocną przy małych potyczkach.

PRZEBIEGŁOŚĆ

Przebiegłość określa dwulicowość, umiejętność kłamania i oszukiwania bohatera. Używa się jej zarówno do ukrywania prawdziwych intencji i maskowania spisków, jak i do podszywania się pod inne osoby, udawania obcych akcentów czy przygotowywania przebrań.

PRZETRWANIE

Przetrwanie to umiejętność radzenia sobie w dzicz – polowanie, zbieranie pożywienia, znajdowanie drogi, tropienie. *Zdolność* ta ma duże znaczenie dla wielu mieszkańców Westeros, ponieważ łowiectwo pozostaje ważnym elementem zdobywania pożywienia, szczególnie w bardziej odległych zakątkach krainy.

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Spostrzegawczość określa sprawność zmysłów, zauważanie zmian w otoczeniu oraz umiejętność wychwytywania dwuznaczności i sugestii w rozmowie, a także dojrzenia ukrytej prawdy. Spostrzegawczości używa się zawsze wtedy, kiedy bohater ocenia swoje otoczenie lub inną osobę.

SPRYT

Spyrt zawiera w sobie inteligencję, bystrość oraz umiejętność zastosowania posiadanej wiedzy w praktyce. *Zdolność* ta przydaje się najczęściej wtedy, kiedy bohater próbuje przypomnieć sobie ważne informacje, rozwiązać zagadkę lub na przykład złamać kod zaszyfrowanej wiadomości.

STATUS

Status opisuje okoliczności, w których bohater przyszedł na świat oraz wiedzę, którą te okoliczności zapewniły. Wysoki poziom Statusu zapewnia bohaterowi znajomość heraldyki, odpowiednią reputację oraz umiejętność zarządzania ziemią i poddanyymi.

STRZELECTWO

Strzelectwo reprezentuje umiejętność użycia i celność przy posługiwaniu się bronią strzelecką. Za każdym razem, gdy bohater atakuje za pomocą broni strzeleckiej, testuje się tę *zdolność*.

UKRYCIE

Ukrycie to umiejętność przemieszczania się bez bycia zauważonym czy usłyszanym. *Zdolność* tę testuje się za każdym razem, gdy bohater chce, aby jego akcje nie zwróciły niczyjej uwagi.

WALKA

Walka określa umiejętność posługiwania się bronią i skutecznego użycia jej w starciu. *Zdolność* tę testuje się zawsze wtedy, gdy bohater atakuje kogoś bronią białą lub w walce wręcz.

WIEDZA

Wiedza opisuje ogólne zrozumienie świata, w którym bohater żyje. Łączy w sobie szerokie spektrum dziedzin, takich jak historia, rolnictwo, ekonomia, polityka i inne.

WOLA

Wola określa siłę psychiczną oraz kondycję i wytrzymałość umysłową bohatera. Reprezentuje umiejętność przeciwstawienia się strachowi w obliczu okrucieństwa czy nadprzyrodzonych wydarzeń, a także zdolność do opierania się manipulacji.

ZŁODZIEJSTWO

Złodziejstwo zawiera w sobie wszystkie umiejętności związane z kradzieżą, takie jak otwieranie zamków, kradzież kieszonkowa, ukrywanie przedmiotów w dłoniach i inne.

ZRĘCZNOŚĆ

Zręczność jest miarą zwinności, gibkości i refleksu. W pewnym sensie opisuje to, jak dobrze bohater czuje się w swoim ciele, jak dobrze kontroluje jego ruch i jak szybko reaguje na zmiany w otoczeniu.

ŻYWOTNOŚĆ

Żywotność określa fizyczne samopoczucie, stan zdrowia i wytrzymałość. Od żywotności zależy zarówno ilość ran, które bohater może przeżyć, jak i czas niezbędny do powrotu do zdrowia.

LOS

Los to zdolność do kształtowania wyników otaczających was wydarzeń poprzez subtelne zmiany w historii, które pozwolą na przezwycięzenie przeciwności i wzniesienie się ponad kaprysy szczęścia. Wraz z biegiem lat i zdobywaniem doświadczenia bohater może wykorzystać swój los do zdobycia *cech*, które objawiają się jako konkretne korzyści, jednak równocześnie zakotwiczyć postać w świecie gry. Za każdym razem, gdy zdobywacie nowe *cechy*, zbliżacie się do wypełnienia swojego przeznaczenia. Oczywiście możecie z nim walczyć, możecie próbować uciekać przed pisaniem wam losem, ale czy nie okaże się wtedy, że od początku mieliście tak właśnie postąpić?

Przeznaczenie bohaterów zawiera się w *punktach Losu*. Poprzez nie możecie przejąć kontrolę nad prowadzoną historią, tworzyć możliwości tam, gdzie ich nie było, uciekać niemal pewnej śmierci czy pomóc własnej sprawie. Punktów Losu użyć można na trzy sposoby: wydać je, spalić lub zainwestować. *Wydanie punktu Losu* pozwala dokonać drobnej zmiany w grze. *Spalenie go* uprawnia do wprowadzenia znaczącej zmiany. *Zainwestowany punkt Losu* zapewnia jakąś stałą korzyść. Młodzi bohaterowie dysponują większą liczbą punktów Losu, a starsi mniejszą, ponieważ w ciągu swego życia zainwestowali większą ich liczbę. Inwestowanie punktów Losu opisane jest w podręczniku **Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG. Księga Zasad**. Wydawanie oraz spalanie punktów Losu opisane zostało poniżej.

WYDAWANIE PUNKTÓW LOSU

Najprostszym i najbardziej zachowawczym wykorzystaniem punktów Losu jest wydawanie ich. Za każdym razem, gdy któryś z bohaterów wyda punkt Losu, może nieznacznie zmienić okoliczności, w których się znajduje. Może to być na przykład zmiana wyniku testu lub chwilowe przejście roli Narratora, pozwalające na wprowadzenie nieznacznych zmian w opowiedzianej historii. Wydanego punktu Losu nie można użyć ponownie aż do osiągnięcia celu historii, punktu kulminacyjnego danego rozdziału w życiu bohatera. Ponieważ osiągnięcie celów historii ma zazwyczaj miejsce po jednej lub dwóch sesjach gry, rzadko zdarza się, abyście tracili swe punkty Losu na dłużej.

Punkty Losu wydawać można w dowolnym momencie, nawet poza swoją kolejką, choć uprzejmość sugerowałaby raczej umożliwienie innym graczom dokończenia ich akcji. W każdej chwili wydać można nie więcej niż jeden punkt Losu w celu wywołania jednego z poniższych efektów:

- Uzyskanie +1 dodatkowej kości specjalnej. Kość ta może wykraczać poza normalne limity kości specjalnych.
- Zamiana jednej z kości specjalnych na kość testową.

- Usunięcie jednej kości karnej.
- Przyznanie jednej kości karnej przeciwnikowi podczas jednego testu.
- Wykonanie jednej dodatkowej mniejszej akcji.
- Zignorowanie kary za pancerny na czas jednej rundy.
- Poprawienie lub pogorszenie *nastawienia* innej postaci o jeden stopień (zobacz rozdział **Intrygi**)
- Zablokowanie efektu punktu Losu wydanego przez innego bohatera.
- Dodanie do sceny drobnego szczegółu, takiego jak kiepska kłódka, drobna wskazówka lub inny przydatny, choć nieznaczny detal, który pomoże historii ruszyć naprzód.

SPALANIE PUNKTÓW LOSU

Kiedy wydawanie punktów Losu nie wystarczy, możecie spalić je w celu osiągnięcia poważniejszych efektów. Spalenie punktu Losu na stałe zmniejsza liczbę dostępnych bohaterowi punktów. Efekt tego działania podobny jest do dodatkowych żyć w grze wideo, daje też o wiele większą kontrolę nad kośćmi, kiedy zwrócą się one przeciwko wam. Punkty Losu są jednak rzadkim i cennym zasobem, spalacie je więc tylko wtedy, kiedy jest to konieczne.

Podobnie jak w przypadku wydawania punktów Losu, spalić można równocześnie tylko jeden z nich. Wywołuje to jeden z poniższych efektów:

- Zamiana wszystkich kości specjalnych na kości testowe podczas jednego testu.
- Dodanie +5 do wyniku jednego testu.
- Automatyczne zdanie jednego testu tak, jakby wynik rzutu równy był *trudności* (bez dodatkowych stopni sukcesu).
- Usunięcie wszystkich obrażeń i ran (choć nie poważnych ran).
- Wybór konsekwencji własnej porażki po przegranej.

- Zamiana udanego testu innej postaci w nieudany.
- Automatyczne narzucenie swojej woli innej postaci w intrydze.
- Stałe usunięcie kar związanych z negatywną cechą.
- Zablokowanie efektu punktu Losu spalonego przez innego bohatera.
- Dodanie do sceny istotnego szczegółu, takiego jak znalezienie istotnej wskazówki, wyjścia z poważnego problemu lub innego przydatnego i ważnego detalu, który zmieni historię na waszą korzyść.
- Uniknięcie pewnej śmierci. Po użyciu tego efektu bohater zostaje uznany za zmarłego i jest usunięty z historii do momentu, który Narrator uzna za odpowiedni dla jego powrotu.

CECHY

Podstawową funkcją punktów Losu jest nabywanie różnorodnych, dających naturalną przewagę *cech*, których rozciągają się od męstwa w walce po łaskę władcy lub nawet rzadkie zdolności paranormalne. W książce tej znajdują się opisy cech posiadanych przez przygotowane tu postaci, jednak **Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG. Księga Zasad** zawiera ich o wiele więcej.

PRZECIWNOCI

Bohaterowie sagi **Pieśni Lodu i Ognia** często są pełni wad, co niektórych prowadzi nawet do zguby. Inni walczą, by przezwyciężyć bariery, które rzucił im los. Stąd też niektórzy bohaterowie **PLIO: GOTRPG** mają *przeciwności*, negatywne cechy, które nakładają na nich kary lub przysparzają trudności. Kilka przeciwności opisanych dla przykładowych postaci możecie zobaczyć w tej książce, np. Z nieprawego łóża czy Wada. Inne *przeciwności* w **PLIO: GOTRPG** to chociażby Dług, Kulawy, Strachliwi, Śmiertelny wróg czy Wyrutek.

ROZGRYWKĄ

KOŚCI

Podobnie jak w wielu innych grach fabularnych, w **PLIO: GOTRPG** do rozstrzygnięcia sukcesów i porażek dramatycznych działań podejmowanych w trakcie gry stosuje się rzuty kośćmi. **PLIO: GOTRPG** używa kości sześciociennych, czyli takich samych, jakie znaleźć można w większości gier planszowych. Do płynnej gry potrzebować będziecie przynajmniej dziesięciu kości, a większa ich ilość na pewno nie zaszkodzi. Gracze mogą preferować posiadanie własnych zestawów kostek lub używanie wspólnych.

UŻYWANIE KOŚCI

Liczba kości, którymi rzuca się w teście, określa szanse na zakończenie danej akcji sukcesem. Zależy ona od poziomu *zdolności*, najlepiej pasującej do zadania, które bohater chce wykonać. Rzucanie kośćmi w celu sprawdzenia, czy jakieś działanie się powiodło, nazywa się *testem zdolności*. Użyte kości nazywane są *kośćmi testowymi*, a suma oczek po wykonaniu rzutu zwana jest *wynikiem*. Tak więc na przykład test *zdolności* na poziomie 3 oznacza rzut trzema kośćmi sześciociennymi. Założmy, że na kościach wypadły liczby 2, 3 oraz 5. Zsumowanie ich daje nam wynik testu: 10.

Czasem w teście używa się dodatkowych kości zwanych *kośćmi specjalnymi*. Kości specjalne nie są sumowane z pozostałymi, ale zwiększają szansę na dobry wynik. Nigdy nie rzuca się samymi kośćmi specjalnymi, zawsze są one dodatkiem do kości testowych. Po rzucie sumuje się najwyższe wyniki z liczby kości równej liczbie samych kości testowych. Kości specjalne zapisuje się jako #S, gdzie # określa liczbę dodatkowych kości. Tak więc w poprzednim przykładzie, przy teście *zdolności* 3 poziomu z dwiema kośćmi specjalnymi

(2S), wykonuje się rzut pięcioma kostkami, po czym sumuje się najwyższe wyniki z trzech z nich (ponieważ tyle wynosił poziom *zdolności*).

MODYFIKATORY

Modyfikator to premia lub kara doliczana do wyniku testu. Modyfikatory zapisywane są jako +# lub -#, gdzie # określa liczbę, którą należy dodać lub odjąć od wyniku. Modyfikatory wynikają z okoliczności, takich jak dym, mgła, odniesione rany i tak dalej.

KOŚCI KARNE

Kości karne to niedogodność wynikająca z odniesionych ran, wad i określonych akcji. Każda kość karna wyłącza jedną z kości testowych z puli sumowanej dla obliczenia wyniku, zaczynając od kości o najniższych wartościach. Kości karne odlicza się po rzucie i po rozliczeniu kości specjalnych. Kości

karne zapisywane są jako -#K, a więc -1K oznacza jedną kość karną.

- Varys *Przykład: Bohater Piotrka, Reinhart, odniósł jedną ranę, co oznacza*

1 kość karną w każdym teście. W wirze walki strzela ze swego długiego łuku w nadbiegającego Dzikiego. Reinhart posiada Strzelectwo 4 (Łuki 2). Rzuca sześcioma kostkami, na których wypadła 6, 5, 4, 4, 3 i 1. Odrzuca 3 i 1 za użyte kości specjalne. Z powodu wywołanej raną kości karnej musi odrzucić również jedną z 4. Końcowy wynik testu to 15.

TESTOWANIE ZDOLNOŚCI

Za każdym razem, gdy podejmujecie jakąś akcję, która może mieć ważne konsekwencje lub gdy wynik tej akcji nie jest pewny, wykonujecie *test zdolności*. Test to rzut kośćmi mający na celu przewyższenie poziomu *trudności*

danej akcji. Liczba używanych w teście kości określana jest przez poziom najbardziej adekwatnej *zdolności*, a więc kiedy próbujesz dźgnąć nożem strażnika Królewskiej Przystani, testujesz *Walkę*, a kiedy wspinasz się po murach zamku, testujesz *Kondycję*. Testowanie *zdolności* jest łatwe i składa się z kilku prostych kroków:

Krok 1: Deklarowanie akcji

Krok 2: Wybór *zdolności*

Krok 3: Określenie *trudności*

Krok 4: Rzut kośćmi

Krok 5: Zsumowanie wyników i doliczenie modyfikatorów

Krok 6: Porównanie wyniku z *trudnością*

Krok 7: Opisanie efektu

KROK 1: DEKLAROWANIE AKCJI

Zanim zaczniesz rzucać kośćmi, określcie, co dokładnie chcecie zrobić. Narrator decyduje, czy dana akcja wymaga testu. Zasadniczo, jeśli akcja nie wiąże się z zagrożeniem lub innymi istotnymi konsekwencjami porażki, nie ma potrzeby wykonywać testu, choć ostateczna decyzja zawsze należy do Narratora. Akcje wymagające testów to między innymi walka, wspinaczka, skakanie, przypomnienie sobie istotnych informacji, zwracanie się do króla, żeglowanie w sztormie i tak dalej. Krótko mówiąc, jeżeli wynik akcji nie jest pewny lub może mieć istotne konsekwencje, najprawdopodobniej wymaga ona testu.

Przykład: Bohaterka Weroniki, Lady Renee, natrafia na parę spiskowców omawiających plan zabicia jej ojca, Lorda Tybalt. Ukrywając się w ciemności, stara się ona zrozumieć ich szepoty.

KROK 2: WYBÓR ZDOLNOŚCI

Kiedy Narrator zdecyduje już, czy test jest potrzebny, musi określić *zdolność*, która ma być testowana. *Zdolności* są elastyczne, dzięki czemu zarówno gracze, jak i Narrator mogą pokonywać *trudności* w grze na różne sposoby. Dana akcja może opierać się na jakiejś *zdolności* w jednych okolicznościach i na innej w drugih. Możecie na przykład użyć *Perswazji*, aby przekonać stojącego wam na drodze strażnika, aby pozwolił wam przejść, lub też odwołać się do swego Statusu, aby zrobić na nim wrażenie swoją pozycją i sławą. Cel obu akcji jest taki sam – minąć blokującego drogę strażnika.

Wybór *zdolności* należy do Narratora, jednak gracze również mają wpływ na to, jakich *zdolności* chcą użyć. Określcie jakiej *zdolności* chcecie użyć i w jaki sposób zamierzacie to zrobić, i jeśli Narrator uzna to za stosowne, powinien się na to zgodzić. Oczywiście próba użycia Języka do wspinaczki lub walki byłaby niepoważna, trzeba więc zachować zdrowy rozsądek.

Przykład: Ponieważ Renee stara się podsłuchać rozmowę, Narrator decyduje, że odpowiednią *zdolnością* będzie *Spostrzegawczość*.

KROK 3: OKREŚLENIE TRUDNOŚCI

Po wyborze *zdolności* Narrator określa *trudność* testu. *Trudność* jest określeniem złożoności akcji i wyzwania, jakie ona stanowi. Aby pomóc określić *trudność* testu, każdej wartości towarzyszy słowne określenie, takie jak *Co dzienna* dla *trudności* 6 czy *Wymagająca* dla *trudności* 9. Więcej informacji znajdziesz w dziale **Trudność** w dalszej części tego rozdziału.

Przykład: Narrator ocenia sytuację. Jest ciemno, więc Renee nie może zobaczyć spiskowców ani ich języka ciała. Są też od niej dość oddaleni i porozumiewają się szepem. Narrator decyduje, że akcja jest *Skomplikowana* (12).

KROK 4: RZUT KOŚCMI

Po określeniu testowanej *zdolności* oraz *trudności* zadania czas na rzut taką liczbą kości testowych, ile wynosi poziom *zdolności*. Często zdarza się również, że do rzutu dodawać będziecie dodatkowe kostki w formie kostek specjalnych.

Przykład: Lady Renee ma *Spostrzegawczość* 3, co zapewnia jej trzy kostki. Ma też jednak *Podsłuchiwanie* 2S, specjalizację *Spostrzegawczości*, dysponuje więc dwiema kośćmi specjalnymi. Rzuca pięcioma kośćmi, ale sumuje wyniki tylko trzech z nich.

KROK 5: ZSUMOWANIE WYNIKÓW I DOLICZENIE MODYFIKATORÓW

Po rzucie kośćmi należy zsumować najwyższe wyniki z liczby kości równej liczbie kości testowych oraz dodać lub odjąć odpowiednie modyfikatory. Otrzymana liczba jest wynikiem testu.

Przykład: Weronika rzuca pięcioma kośćmi (trzy kośćmi testowymi oraz dwiema kośćmi specjalnymi wynikającymi z jej specjalizacji) i otrzymuje wyniki 6, 6, 5, 2 oraz 1. Odrzuca dwie kości, 1 oraz 2, ponieważ odpowiadają one kościom specjalnym, i sumuje pozostałe wartości. Wynikiem jej testu jest 17.

KROK 6: PORÓWNIANIE WYNIKU Z TRUDNOŚCIĄ

Po otrzymaniu wyniku rzutu czas na porównanie go z *trudnością* testu. Jeśli wynik jest równy lub przewyższa *trudność*, akcja kończy się sukcesem. Jeśli wynik jest niższy od *trudności*, oznacza to porażkę.

Przykład: *Trudność* testu była *Skomplikowana* (12). Ponieważ Weronika wyrzuciła w teście 17, udało jej się!

KROK 7: OPISANIE EFEKTU

Po określeniu efektu testu Narrator opisuje jego rezultat, a także wszelkie istotne konsekwencje sukcesu lub porażki.

Przykład: Rzut Weroniki był wystarczająco dobry, aby Renee usłyszała większość rozmowy, Narrator opowiada więc jej treść. Choć obaj spiskowcy uważnie ukrywają swoją tożsamość, Renee zna teraz plan ich działania i może być dzięki temu w stanie zapobiec podłemu zamachowi.

RODZAJE TESTÓW

Wykonywanie testu wygląda podobnie, niezależnie od rodzaju podejmowanej akcji. Interpretacja wyniku może być jednak różna. W każdym przypadku wykonuje się test liczbą kości równą poziomowi *zdolności* oraz premii ze *specjalizacji*, dolicza się do wyników odpowiednie modyfikatory i porównuje się sumę z *trudnością* testu, aby stwierdzić sukces lub porażkę.



TESTY PROSTE

Test prosty to domyślny rodzaj testu dla niemal każdej akcji. Jeśli gra lub okoliczności nie wskazują na konieczność użycia innego rodzaju testu, należy użyć testu prostego. Proces ten wygląda identycznie, jak opisano to wcześniej w **Testowaniu zdolności**.

TEST WIELOKROTNY

Niektóre akcje są tak skomplikowane lub obliczone na tak wiele różnych celów, że do określenia sukcesu wymagają kilku prostych testów, czyli *testu wielokrotnego*. Bohater wspinający się po stromym zboczu może potrzebować kilku testów Kondycji, zanim dostanie się na szczyt, zaś maester badający, czy jakiś ród istotnie wywodzi się od Blackfyre'ów, wykonać będzie musiał wiele testów Wiedzy, aby znaleźć informacje, których potrzebuje. Jeżeli sytuacja tego wymaga, Narrator może zdecydować o potrzebie wykonania dwóch lub więcej testów przed zakończeniem danej akcji. Każdy test odpowiada pewnemu okresowi czasu. Po osiągnięciu wymaganej liczby sukcesów zadanie zostaje ukończone.

TEST RYWALIZACYJNY

Do testu rywalizacyjnego dochodzi, gdy dwoje bohaterów próbuje osiągnąć ten sam cel. Obaj bohaterowie wykonują test przeciw tej samej trudności. Zwycięzcą jest bohater, który pokona trudność i osiągnie lepszy wynik testu.

Przykład: Bohaterowie Piotrka i Kuby biorą udział w wyścigu. Obaj przedź czy później przekroczą metę, chcą jednak zobaczyć, który z nich zrobi to pierwszy. Narrator poleca obu graczom wykonanie Automatycznego (0) testu rywalizacyjnego Kondycji. Postać Piotrka posiada Kondycję 3, zaś Kuby Kondycję 2 (Bieg 1). Piotrek wyrzuca 6, 4 i 1, co razem daje mu 11. Kuba wyrzuca 5, 2 i 2. Odrzuca jedną z 2 za koszt specjalną, zostając z wynikiem równym 7. Bohater Piotrka wygrywa wyścig.

TEST SPORNY

Testów *spornych* używa się najczęściej podczas prowadzenia walki, wojny oraz intryg. Są one stosowane do rozwiązywania wszystkich akcji, które można nazwać atakiem. Na potrzeby mechaniki gry atak taki może oznaczać cios mieczem, przekradanie się obok straży lub próbę uwiedzenia szlachcianki; innymi słowy, każdą akcję wymierzoną przeciwko innej osobie. W przeciwieństwie do testów prostych i rywalizacyjnych, których *trudność* zależy od złożoności akcji, test *sporny* wykonywany jest bezpośrednio przeciwko umiejętnościom przeciwnika. *Trudność* tych testów równa jest Obronie przeciwnika. Obrona przeciwnika równa jest zazwyczaj czterokrotności poziomu *zdolności* wykorzystywanej do opierania się atakowi, na przykład Spostrzegawczości przeciwko Ukryciu. W przypadku walki Obrona przeciwnika równa jest jednak sumie poziomów kilku *zdolności*. Więcej informacji znajduje się w rozdziale **Walka**.

KTO WYKONUJE TEST?

Może się zdarzyć, że nie będzie jasne, kto w teście spornym powinien rzucać kośćmi, a kto się „bronić”. Rozważmy sytuację, w której bohater ukrywa się przed strażnikiem. Aby zdecydować, kto wykonuje test, należy rozważyć, która z postaci jest aktywna. Jeśli strażnik umyślnie przeszukuje pokój, podczas gdy bohaterka po prostu stoi bez ruchu w rzucanym przez szafę cieniu, osobą wykonującą test będzie strażnik. Jeśli jednak bohater stara się przekraść niezauważenie obok nieuwważnego strażnika, to gracz wykonuje test Ukrycia przeciwko biernej Spostrzegawczości strażnika.

RÓWNOCZESNE TESTY SPORNE

Czasem przeciwnicy „atakują się” w tym samym momencie. W takim wypadku obie postacie wykonują test, który wygrywa osoba z wyższym wynikiem. Wracając do przykładu z ukrywającym się bohaterem i strażnikiem, jeśli bohater starałby się przekraść obok aktywnie szukającego go strażnika, obaj wykonywaliby testy odpowiednich *zdolności* i zwycięstwo przypadłoby temu, czyj wynik byłby wyższy.

TRUDNOŚĆ

Każda akcja posiada *trudność*, liczbę określającą to, jak trudna jest ona do wykonania. Jeśli wynik testu jest równy lub wyższy od jego *trudności*, oznacza to sukces. *Trudności* określane są co 3 punkty, zaczynając od 0 dla automatycznych akcji, aż po 21 lub więcej dla niemal niemożliwych. Lista poziomów *trudności* znajduje się w poniższej tabeli.

TRUDNOŚCI	
OPIS	WARTOŚĆ
Automatyczna	0
Prosta	3
Codzienna	6
Wymagająca	9
Skomplikowana	12
Wysoka	15
Bardzo wysoka	18
Heroiczna	21

STOPNIE SUKCESU

Aby odnieść sukces, wystarczy wynik równy *trudności*. Jednakże znaczne przewyższenie trudności testu może zaowocować jeszcze lepszym efektem. W przypadku wielu testów oznacza to odrobinę szybsze lub skuteczniejsze zakończenie akcji. Dla innych, jak Walka czy Strzelectwo, konsekwencją może być zadanie większych obrażeń.

STOPNIE SUKCESU	
PRZEWYŻSZANIE TRUDNOŚCI O:	STOPNIE SUKCESU
0-4	Jeden, Minimalny sukces
5-9	Dwa, Znaczny sukces
10-14	Trzy, Wyjątkowy sukces
15+	Cztery, Zdziwiający sukces

UŻYWANIE STOPNI SUKCESU

Często minimalny sukces jest wszystkim, czego potrzeba. Czasem Narrator może jednak wymagać osiągnięcia określonego poziomu sukcesu, szczególnie kiedy czas lub jakość wykonania mają znaczenie. Na przykład zaśpiewanie pieśni pogrzebowej ku chwale poległego syna lorda może być Wymagającym (9) testem, ale zapewnienie sobie tym samym prywatnej audyencji u jego ojca wymagać może Wyjątkowego sukcesu (trzeci stopień), co w efekcie zmienia *trudność* testu na Bardzo wysoką (19). Nieosiągnięcie wymaganego sukcesu nie znaczy jednak, że występ bohatera się nie udał, po prostu nie udał się na tyle dobrze, aby osiągnąć zamierzony cel.



WALKA

Walka jest w Siedmiu Królestwach częścią życia (oraz śmierci). Lordowie muszą być gotowi, aby walczyć w obronie swych ziem, ich wasale – aby bronić swych seniorów, a pospólstwo – aby służyć w ich armiach. Gra o tron to brutalne starcia na miecze i topory oraz śmiertelne konsekwencje tych bitew. Walka jest niebezpieczna i często skończyć się może dla bohaterów groźnymi ranami, niewolą lub nawet śmiercią.

RUNDY, TURY I AKCJE

W momencie rozpoczęcia walki **PLIO: GOTRPG** dzieli grę na krótkie okresy zwane *rundami*, trwające około sześciu sekund. Tym samym dziesięć rund odpowiada mniej więcej minucie czasu gry.

Podczas jednej rundy każdy gracz oraz każdy przeciwnik ma swoją *turę*. Tura jest okazją do zrobienia czegoś istotnego (lub nie), co może mieć wpływ na rozwój walki. Podczas sześciosekundowej rundy akcje wykonuje kolejno każda z postaci, a bohater działający jako pierwszy wprowadza efekty swoich działań, zanim zrobią to postaci mające swoją kolej w po nim.

Podczas swojej tury gracz może podejmować różne *akcje*. Większość z nich zalicza się do jednej z trzech kategorii: większe, mniejsze oraz darmowe.

Większe akcje zajmują większość tury bohatera, są to na przykład serie ciosów mieczem, bieg przez pole bitwy i tak dalej.

Mniejsze akcje podobne są do większych, ale zajmują mniej czasu, co pozwala na połączenie dwóch mniejszych akcji zamiast wykonania jednej większej. Nie można przenosić niewykorzystanych mniejszych akcji do kolejnej rundy, należy więc upewnić się, że wykonało się je przed końcem obecnej.

Darmowe akcje zajmują bardzo mało czasu. Oznaczają zazwyczaj wykrzykiwanie rozkazów do podwładnych, dobytec broni i wszelkie inne czynności wymagające bardzo małej ilości czasu. Zwykle w turze wykonać można dowolną ilość darmowych akcji, choć Narrator może uznać, że skomplikowana rozmowa lub przetrząsanie plecaka wymagają zbyt wiele czasu, by uznać je za darmowe akcje.

ZADAWANIE OBRAŹEŃ I POKONYWANIE WROGÓW

Celem każdej walki jest pokonanie przeciwnika. Pokonanie oznacza najczęściej (choć nie zawsze) zabicie wroga. Jeśli jednak przeciwnik podda się, ucieknie lub straci przytomność, nadal uznawany jest za pokonanego. Porażkę mierzy się w obrażeniach i większość akcji w walce ma na celu zadanie wystarczającej ich liczby, aby zabić, okaleczyć lub zmusić przeciwnika do poddania się. Ponieważ leczenie i odzyskiwanie zdrowia są w **PLIO: GOTRPG** trudne, walkę rzadko prowadzić trzeba do samego końca.

TEST SPORNY

Podstawową metodą zadawania obrażeń jest test sporny. Wykonuje się w tym celu test Walki lub Strzelectwa przeciwko *obronie w walce* przeciwnika. Sukces uprawnia do zadania obrażeń zależnych od zastosowanej broni, zwiększonych dodatkowo o poziomy sukcesu odniesionego podczas testu. Punkty pancerza przeciwnika zmniejszają odniesione obrażenia, ale wszelkie pozostałe punkty odejmuje się od jego punktów życia. Kiedy liczba punktów życia spadnie do zera, przeciwnik zostaje pokonany, a zwycięzca decyduje o konsekwencjach jego porażki.

STATYSTYKI W WALCE

Statystyki, takie jak *obrona w walce*, *ruć* i punkty życia, oblicza się na podstawie *zdolności* podstawowych. Poniżej znajduje się lista używanych w grze statystyk w walce oraz metod ich obliczania.

OBRONA W WALCE

Jako pierwsza linia obrony przeciwko wszelkim atakom, wartość *obrony w walce* to:

$$\begin{aligned} &\text{ZRĘCZNOŚĆ} + \text{KONDYCJA} + \text{SPOSTRZEGAWCZOŚĆ} \\ &+ \text{PREMIE DO OBRONY (ZA TARCZĘ LUB BRŃ DO PAROWANIA)} \\ &- \text{KARY ZA PANCERZ (ZA NOSZONĄ ZBRÓJĘ)} \end{aligned}$$

Przykład: Kuba oblicza obronę w walce swojego rycerza. Ma on *Zręczność 3*, *Kondycję 4* i *Spostrzegawczość 3*. Jego podstawowa obrona w walce wynosi 10. Nosząc dużą tarczę, podniesie swoją obronę w walce do 14, zaś ubierając swą pełną zbroję płytową, obniży ją do 8. Premia do obrony dużej tarczy wynosi +4, z kolei kara za pancerz zbroi płytowej to -6.

PUNKTY ŻYCIA

Punkty życia są miarą ilości obrażeń, które bohater może odnieść i wciąż walczyć. Utrata punktów życia nie jest istotna: tak długo, jak postać dysponuje choć jednym punktem, jej sprawność nie jest ograniczona i może ona kontynuować walkę.

$$\text{PUNKTY ŻYCIA} = \text{ŻYWOTNOŚĆ} \times 3$$

Przykład: Żywotność rycerza Kuby wynosi 4, dysponuje on więc 12 punktami życia (4 x 3).



RUCH

Ruch określa odległość, jaką bohater może przebyć, poruszając się w turze na przemieszczenie się. Większość nieopancerzonych lub nieobciążonych w inny sposób postaci może przebyć w turze 4 metry. Każde dwa poziomy specjalizacji Bieg pozwalają na pokonanie dodatkowego metra, z kolei Kondycja 1 ogranicza tę odległość do 3 metrów. Bohaterowie noszący pancerz również przemieszczają się wolniej: każde dwa punkty obciążenia zmniejszają *ruch* o kolejny metr.

Przykład: Bohater Kuby ma Bieg 2B, więc jego *ruch* wynosi 5 metrów.

Jego zbroja płytowa ma jednak 3 punkty obciążenia, co zmniejsza jego *ruch* do 4 metrów.

PAŃCERZ

Pancerz jest wyznacznikiem statusu, bogactwa i umiejętności wojownika, jego główną funkcją jest jednak ochrona. Każdy pancerz posiada trzy statystyki, określone w tabeli **Pancerz**: punkty pancerza, kara oraz obciążenie.

PAŃCERZ			
ZBROJA	PUNKTY PAŃCERZA	KARA	OBCIĄŻENIE
Ubrania	0	0	0
Szaty, ornaty	1	0	1
Skóra, miękka	2	-1	0
Skóra, utwardzana	3	-2	0
Zbroja pierścieniowa	4	-2	1
Kolczuga	5	-3	2
Napierśnik	5	-2	3
Zbroja łuskowa	6	-3	2
Lekka zbroja płytowa	7	-4	2
Pełna zbroja płytowa	10	-6	3

PUNKTY PAŃCERZA

Zbroja zapewnia ochronę, której wysokość określana jest przez punkty pancerza (PP). Odnoszone w walce obrażenia zmniejsza się o ich liczbę. Obrażenia mogą zostać zmniejszone do 0, ale nie poniżej 0.

KARA ZA PAŃCERZ

Zbroje mogą powstrzymać śmiertelne ciosy, jednak dzieje się to pewnym kosztem. Cięższe odmiany pancerza ograniczają i spowalniają ruchy postaci, a także utrudniają utrzymanie równowagi w walce. Wszystkie formy pancerza wiążą się z karą za pancerz, którą odejmuje się od wyników testów Zręczności i obrony w walce.

OBCIĄŻENIE

Ciężkie zbroje powodują obciążenie. Tak jak opisano to wcześniej, każde dwa punkty obciążenia zmniejszają prędkość poruszania się o jeden metr na turę.

BRÓŃ

Broń to coś więcej niż tylko narzędzia. Tak jak pancerz, jest ona symbolem pozycji, wykształcenia i umiejętności. Osoba uzbrojona w *braavoski miecz* walczyć będzie inaczej niż wojownik dzierżący miecz dwuręczny. Tabela „**Broń**” zawiera skrót informacji o najczęściej spotykanym w Westeros orężu. Podobnie jak pancerz, broń posiada zestaw własnych statystyk.

SPECJALIZACJA

Kolumna **specjalizacja** określa, z jakiej specjalizacji skorzystać można podczas walki daną bronią.

SZKOLENIE

Walka niektórymi rodzajami broni jest trudniejsza niż innymi. Z tego powodu niektóre bronie wymagają określonego minimalnego poziomu

Niech dąb i żelazo bronią mnie zaciekle, inaczej zginę i usmażę się w piekle.

– stare powiedzenie

specjalizacji, który trzeba posiadać, aby skutecznie ich używać. Każdy brakujący poziom powoduje kosztę karną w teście Walki. Osiągnięcie

wymaganego poziomu oznacza pozbycie się kości karnych.

OBRAŻENIA

Obrażenia zadane bronią zależą zarówno od oręża, jak i umiejętności dzierżącego go bohatera. Podstawowe obrażenia równe są poziomowi podanej zdolności. Wiele rodzajów broni posiada również modyfikator, który należy dodać lub odjąć od tej wartości. Większość broni białej zadaje obrażenia zależne od Kondycji, a broni strzeleckiej – od Zręczności, istnieją jednak wyjątki.

Podstawowe obrażenia mnoży się przez stopień sukcesu osiągnięty podczas testu ataku. Minimalny sukces (pierwszy stopień) zadaje podstawowe obrażenia, drugi stopień zadaje podwójne, trzeci potrójne i tak dalej. Zadane obrażenia mnoży się przez stopień sukcesu, zanim zmniejszy się je o punkty pancerza przeciwnika.

CECHY

Podobnie jak bohaterowie, bronie posiadają cechy. Niektóre z nich oznaczają premie i korzyści, z których skorzystać można w walce, inne równoważą swe zwiększone obrażenia pewnymi karami. Większość broni posiada przynajmniej jedną cechę.

BLISKI ZASIĘG

Broń o *bliskim zasięgu* jest najbardziej efektywna w promieniu 10 metrów, co znaczy, że do tej odległości można używać jej bez karnych modyfikatorów. Atakowanie przeciwników znajdujących się dalej jest możliwe, jednak wiąże się z -1 kością karną za każde kolejne 10 metrów. Atakowanie przeciwnika oddalonego o 11 metrów oznacza -1 kość karną podczas testu ataku.

DALEKI ZASIĘG

Jeśli nic nie blokuje linii strzału, z broni o *dalekim zasięgu* strzelać można bez kar do celów oddalonych o 100 metrów. Każde kolejne rozpoczęte 100 metrów oznacza -1 kość karną do testu Strzelectwa.

DŁUGI

Długą bronią atakować można oddalonych od siebie przeciwników. Bohater z *długą* bronią może wykonywać testy Walki przeciwko przeciwnikom oddalonym nawet o 3 metry. Walka z wrogami znajdującymi się bliżej jest jednak utrudniona i powoduje -1 koszt karny przy testach ataku.

DRUGA RĘKA

Broń z tą cechą używana może być w lewej, a w przypadku leworęcznych bohaterów prawej ręce. Pozwala to na dodanie modyfikatora drugiej ręki do obrażeń podstawowej broni. Aby otrzymać tę premie, należy wykonać atak dwiema broniąmi (zobacz **Atak dwiema broniąmi**, s. 14).

DRUZGOCĄCY

Druzgocące bronie stworzone są do roztrzaskiwania tarcz, broni parujących i pancerzy. Za każdym razem, gdy używający tej broni bohater osiągnie więcej niż jeden poziom sukcesu w teście Walki, zmniejsza premie do obrony lub punkty pancerza przeciwnika o liczbę wskazaną przez tę cechę. Druzgocąca broń niszczy w pierwszej kolejności broń z premią do obrony. Zmniejszenie premii do obrony broni lub punktów pancerza zbroi do 0 oznacza jej zniszczenie.

DWURĘCZNY

Bronie z tą cechą są bardzo duże, dlatego wymagają do walki użycia dwóch rąk. Jeśli bohater dzierży taką broń w jednej ręce, traci w testach Walki dwie kości karne.

KAWALERYJSKI

Broń Kawaleryjska jest zbyt duża i ciężka dla piechoty i przeznaczona jest do walki z grzbietu konia lub innego wierzchowca. Używanie jej przez piesze go bohatera powoduje dwie kości karne podczas testów Walki.

BRONĖ

BRONĖ	SPECJALIZACJA	SZKOLENIE	OBRAŻENIA	CECHY
Kostur	Broń obuchowa	–	Kondycja	<i>szybki, dwuręczny</i>
Młot bojowy	Broń obuchowa	–	Kondycja	<i>obciążenie 1, potężny, druzgocący 2, Powolny, Dwuręczny</i>
Palka	Broń obuchowa	–	Kondycja -1	<i>druga ręka +1</i>
Miecz długi	Miecze	–	Kondycja +1	–
Miecz półtoraręczny	Miecze	1S	Kondycja +1	<i>półtoraręczny</i>
Miecz braavoski	Szermierka	1S	Zręczność	<i>obrona +1, szybki</i>
Kord	Sztylety	–	Zręczność -2	<i>druga ręka +2</i>
Puginał	Sztylety	1S	Zręczność	<i>przebiecie 2</i>
Sztylet	Sztylety	–	Zręczność -2	<i>obrona +1, druga ręka +1</i>
Toporek	Topory	–	Kondycja -1	<i>obrona +1, druga ręka +1</i>
Topór bojowy	Topory	–	Kondycja	<i>półtoraręczny</i>
Nóż	Walka wręcz	–	Kondycja -2	<i>szybki, druga ręka +1</i>
Pięść	Walka wręcz	–	Kondycja -3	<i>pochwycenie, druga ręka +1</i>
Rękawica	Walka wręcz	–	Kondycja -2	<i>pochwycenie, druga ręka +1</i>
Kopia turniejowa	Włócznie	1S	Opieka nad zwierzętami +3	<i>obciążenie 1, karwaleryjska, potężna, długa, powolna</i>
Włócznia	Włócznie	–	Kondycja	<i>szybka, dwuręczna</i>
Toporek	Broń miotana	–	Kondycja	<i>bliski zasięg</i>
Oszczep	Broń miotana	–	Kondycja	<i>bliski zasięg</i>
Nóż	Broń miotana	–	Zręczność -1	<i>bliski zasięg, szybki</i>
Włócznia	Broń miotana	–	Kondycja	<i>bliski zasięg</i>
Lekka kusza	Kusze	–	Zręczność +1	<i>daleki zasięg, przeladowanie (mniejsze), powolna</i>
Kusza	Kusze	–	Zręczność +1	<i>daleki zasięg, przebiecie 1, przeladowanie (mniejsze), powolna, dwuręczna</i>
Łuk refleksyjny	Łuki	1S	Zręczność +1	<i>daleki zasięg, potężny, dwuręczny</i>
Długi łuk	Łuki	1S	Zręczność +2	<i>daleki zasięg, przebiecie 1, dwuręczny, nieporęczny</i>
Puklerz	Tarcze	–	Kondycja -2	<i>obrona +1, druga ręka +1</i>
Tarcza	Tarcze	–	Kondycja -2	<i>obrona +2</i>
Duża tarcza	Tarcze	1S	Kondycja -2	<i>obciążenie 1, obrona +4</i>
Pawęż	Tarcze	2S	Kondycja -2	<i>obciążenie 2, obrona +6</i>

OBCIĄŻENIE

Niektóre bronie są ciężkie i nieporęczne, przez co spowalniają w walce swego użytkownika. Jeśli broń posiada *obciążenie*, doliczane jest ono do sumy *obciążenia* zbroi i również powoduje zmniejszenie *ruchu*.

OBRONA

Broń z tą cechą posiada dwie funkcje. Może być użyta do ataku, często jednak lepiej sprawdza się przy parowaniu ciosów przeciwnika. Jeśli bohater uzbrojony w taką broń nie atakuje nią, może za to dodać jej wartość obrony do swej *obrony w walce*. Wiele broni z *obroną* posiada również *cechę drugiej ręki*, co pozwala na używanie ich równocześnie z normalną bronią. Jeśli gracz zdecyduje się na skorzystanie z premii do obrażeń za bronią do *drugiej ręki*, traci premię do *obrony w walce* do rozpoczęcia się jego kolejnej tury.

POTĘŻNY

Wielcy bohaterowie wyposażeni w *potężną* broń mogą włożyć w swe ciosy więcej siły i zadawać dzięki temu poważniejsze obrażenia. Każdy poziom *specjalizacji* Siła zwiększa zadane tą bronią obrażenia o +1.

POCHWYCENIE

Broń z tą cechą pozwala złapać i przytrzymać przeciwnika, uniemożliwiając mu zwiększenie dystansu. Za każdym razem, kiedy bohater skutecznie trafi nią przeciwnika, a wynik testu ataku będzie też równy lub wyższy biernemu wynikowi Kondycji wroga (może on dodać w tym wypadku premię z Siły), gracz może zdecydować o pochwyceniu przeciwnika.

Pochwycony przeciwnik nie może się poruszać do czasu, aż zostanie uwolniony (jest to darmowa akcja) lub aż pokona swego oponenta w teście Walki (z zastosowaniem Walki wręcz, jest to mniejsza akcja). Pochwycony

przeciwnik może atakować wyłącznie bronią do Walki wręcz lub Sztyletami. Pochwyceni przeciwnicy otrzymują też karę -5 do swej obrony w walce (nie może ona spaść poniżej 1).

Użycie broni z *pochwyceniem* ma jednak swoje ograniczenia. Po pochwyceniu atakujący nie może się poruszać i może tylko atakować tego samego przeciwnika bronią z cechami *pochwycenie* lub *druga ręka*.

POWOLNY

Powolne bronie są nieporęczne i trudno walczyć nimi w *szybki* lub *zręczny* sposób. Używając takiej broni, nie można wykonywać dzielonych ataków.

PÓLTORARĘCZNY

Półtoraręczna broń przystosowana jest do walki z użyciem jednej lub dwóch rąk. Jeśli broń taka dzierzona jest w dwóch rękach, jej obrażenia zwiększają się o +1.

PRZEBICIE

Bronie z tą cechą przebijają pancerz. Kiedy przeciwnik zostaje trafiony bronią z *przebicciem*, przy obliczaniu obrażeń ignoruje się podaną liczbę punktów jego wartości pancerza.

PRZELADOWANIE

Broń strzelecka z tą cechą wymaga po wystrzale poświęcenia akcji na przeladowanie, zanim będzie można zaatakować nią ponownie. Cecha określa, czy potrzebna jest do tego mniejsza czy większa akcja.

SZYBKİ

Szybka broń przeznaczona jest do błyskawicznych ataków omijających obronę przeciwnika. Podczas wykonywania *szybkiej* bronią dzielonego ataku bohater

otrzymuje +1 kość specjalną przy każdym teście. Jak zawsze kości specjalne nie zwiększają liczby kości sumowanych podczas obliczania wyniku testu.

SEKWENCJA WALKI

Każda walka składa się z tej samej serii kroków, które powtarza się w każdej rundzie, aż do zakończenia walki. Procedura ta jest dość prosta i intuicyjna, po przeprowadzeniu kilku walk nie będziecie już musieli sprawdzać ich kolejności.

KROK 1: INICJATYWA

KROK 2: AKCJA

KROK 3: WYNIK

KROK 1: INICJATYWA

Inicjatywa określa kolejność, w której wszyscy walczący podejmują akcję. Każdy walczący (lub grupa podobnych walczących) wykonuje test *Zręczności* (z użyciem kości specjalnych za *Refleks*). Narrator porządkuje wyniki od najwyższego do najniższego. Bohater z najwyższym wynikiem działa jako pierwszy, po nim przychodzi kolej na następny najwyższy wynik i tak dalej, aż do momentu, w którym każdy z walczących zakończy swoją turę.

REMISY

Jeśli dochodzi do remisu, należy porównać poziomy *Refleks*. Jeśli w dalszym ciągu jest remis, bohaterowie ponownie testują *Zręczność* i zwycięzca wykonuje akcję jako pierwszy. Wynik tego drugiego testu nie wpływa na kolejność inicjatyw względem pozostałych walczących, określa jedynie kolejność akcji bohaterów, których pierwszy test zakończył się remisem.

OPÓŹNIANIE INICJATYWY

Wynik testu *Zręczności* określa pierwszy moment, w którym bohater może podjąć działanie. Gracz zawsze może zdecydować, że przesuwa swą turę do późniejszego momentu w rundzie, choć nie może przerwać tury innej postaci, jeśli już się rozpoczęła. Rozpoczęcie tury możliwe jest wyłącznie po zakończeniu jej przez poprzedniego gracza.

KROK 2: AKCJA

Akcja jest sercem walki. Wybory dokonywane przez walczących, sukcesy i porażki ich rzutów oraz sposób, w który wchodzi w interakcję z polem bitwy, razem pozwalają symulować emocje i zagrożenie związane z bitwą. Jedynym ograniczeniem tego, czego możecie spróbować w bitwie, jest wasza postać, jeśli już się rozpoczęła. Rozpoczęcie tury możliwe jest wyłącznie po podobnych i skutecznych akcjach, których bohaterowie mogą się podjąć.

Każda postać, w kolejności od najwyższej do najniższej inicjatywy, podejmuje działanie, wykonując jedną większą lub dwie mniejsze akcje. Mniejszą akcją może być ruch, atak, powstanie czy schowanie się za przeszkodą. Większa akcja to na przykład unik, szarża, przewrócenie przeciwnika, ściągnięcie jeźdźcy z siodła i tak dalej. Zasadniczo mniejsza akcja zajmuje około 3 sekund, a większa 6 sekund. Jeśli więc gracze będą chcieli spróbować czegoś nieopisanego w tym rozdziale, Narrator określa potrzebną na to ilość czasu oraz wymagany rodzaj akcji.

ATAK (MNIJSZA)

Atak to oczywiście najczęstsza forma akcji w walce. Każdy bohater dysponujący bronią, nieuzbrojony (lecz zadziorny) lub posiadający broń improvizowaną może zaatakować przeciwnika.



Używając broni do Walki, należy znajdować się tuż przy przeciwniku (nazywane jest to Walką w zwarciu).

Używając Długiej broni, atakować można przeciwników w promieniu 3 metrów.

Używając broni do Strzelectwa o Bliskim zasięgu, atakować można przeciwników w promieniu 10 metrów (bez kar).

Używając broni do Strzelectwa o Dalekim zasięgu, atakować można przeciwników w promieniu 100 metrów (bez kar).

Jeśli powyższe warunki są spełnione, należy wykonać test Walki lub Strzelectwa i porównać wynik z *obroną* w walce przeciwnika. Atak zakończony sukcesem zadaje podstawowe obrażenia, a każdy dodatkowy sukces odniesiony w teście trafienia pozwala je zwielokrotnić. Po obliczeniu obrażeń przeciwnik zmniejsza je o swoje punkty pancerza, a pozostałą liczbę odejmuje od swoich punktów życia.

Przykład: Gerald atakuje żołnierza wrogiego domu. Statystyki Geralda to Walka 4 i Miecze 4. Obrona w walce przeciwnika wynosi 8. Gracz prowadzący Geralda rzuca ośmioma kostkami i sumuje cztery najlepsze wyniki, co daje 19. Trudność testu została przewyższona o 11. W normalnej sytuacji długi miecz zadaje obrażenia równe Kondycji +1. Kondycja Geralda wynosi 4, jego standardowy atak (z jednym stopniem sukcesu) zadaby więc 5 obrażeń. Tym razem Gerald odniósł jednak trzeci stopień sukcesu (przewyższył trudność testu o co najmniej 10), zadaje więc trzykrotnie większe obrażenia: 15. Jego przeciwnik nosi zbroję pierścieniową (4 punkty pancerza), traci więc 11 punktów życia. To był solidny cios.

DZIELONY ATAK (WIEKSZA)

Podczas walki z kilkoma przeciwnikami bohater może próbować trafić więcej niż jednego na raz. Dzielony atak pozwala dowolnie rozdzielić kości testowe Walki pomiędzy wybranych przeciwników. Rozdzielając kości specjalne, należy pamiętać, że ich liczba nie może nigdy przewyższyć liczby kości testowych. Każdy atak rozpatrywany jest osobno.

Przykład: Widząc, jak Gerald rozprawia się z żołnierzem, dwóch rycerzy rzuca się na niego z żądzą zemsty. Stojąc teraz naprzeciw dwóch przeciwników, Gerald postanawia zaatakować obu w tej samej rundzie. Dzieli atak równo, więc oba ataki wykonuje, rzucając dwiema kośćmi testowymi i dwiema specjalnymi. Obrona w walce obu rycerzy wynosi 9. Wynik pierwszego ataku Geralda wynosi 10, co oznacza trafienie. Rycerz nosi jednak kolczugę (5 punktów pancerza), co zmniejsza obrażenia do 0. Drugi atak z wartością 10 również dochodzi celu i nie wystarcza do przebicia pancerza przeciwnika.

ATAK DWIEMA BRONIAMI (WIEKSZA)

Każdy bohater dzierzący równocześnie broń w swej dominującej dłoni i broń do drugiej ręki może użyć ich równocześnie, aby zadać silniejszy cios. Wystarczy dodać modyfikator Drugiej broni do podstawowych obrażeń głównej broni. Obrażenia te zadaje się w standardowy sposób, po udanym teście Walki. Jeśli broń do drugiej ręki posiada również cechę obrona, wynikająca z niej premia zostaje stracona do rozpoczęcia następnej tury gracza.

Przykład: Mikala jest dzikim najemnikiem zza Wąskiego Morza. Preferując styl walki z Braavos, używa ona braavoskiego miecza w prawej ręce oraz sztyletu w lewej. Po kilku rundach zabawy z wrogiem nudzi się nim i postanawia z nim skończyć. Zamienia premię do obrony +1 na premię +1 do obrażeń. Atakuje i osiąga trzeci stopień sukcesu. Standardowo zadaje swym mieczem 4 obrażenia, użycie sztyletu zwiększa je jednak do 5. Po doliczeniu stopni sukcesu zadaje imponujące 15 obrażeń.

ŁĄCZENIE ATAKÓW (WIEKSZA)

Mimo że zarówno dzielony atak, jak i atak dwiema broniąmi wymagają większej akcji, można połączyć je w jeden rodzaj ataku. Kości testu Walki dzieli się między poszczególne ataki w normalny sposób. Broń do Drugiej ręki zwiększa jednak obrażenia każdego z ciosów.

INNE AKCJE

Oprócz ataku w walce można wykonywać też inne rodzaje akcji.

ATAKOWANIE Z SIODŁA

Atakowanie z siodła ma miejsce zawsze wtedy, kiedy atakujący bohater dosiada wierzchowca. Ten rodzaj walki zapewnia wiele korzyści, takich jak zwiększona mobilność, przewaga wysokości, a także, jeśli wierzchowiec szkolony jest do walki, jego własne ataki kopytami i zębami. Korzyści z dosiadanania wierzchowca są następujące:

- Stosuje się *ruch* wierzchowca, nie postaci.
- Testy Walki przeciwko piechocie wykonuje się z +1 dodatkową kością.

Dosiadanie konia szkolonego do walki zapewnia jeszcze jedną korzyść:

- Jeśli wierzchowiec nie porusza się w danej turze, obrażenia zadane w udanym teście Walki zwiększa się o +2.

ATAKOWANIE WIERZCHOWCÓW

Choć atakowanie konia przeciwnika uważane jest za niechone, wierzchowiec w bitwie nie jest bezpieczny. Przeciwnik decyduje, czy atakuje jeźdźcę, czy wierzchowca. Obniżenie punktów życia wierzchowca do 0 powoduje jego śmierć. Używając punktów Losu, obrażenia te można jednak zamieniać na rany lub poważne rany w normalny sposób (patrz **Rany** w dalszej części tego rozdziału).

MARTWE WIERZCHOWCE

W chwili śmierci wierzchowca należy natychmiast wykonać Skomplikowany (12) test Opieki nad zwierzętami. Sukces oznacza, że bohaterowi udało się wyskoczyć z siodła i wyłączyć bezpiecznie w promieniu metra od zwierzęcia. Porażka powoduje otrzymanie ignorujących pancerz obrażeń za upadek równych Kondycji konia oraz uwięzienie pod jego ciałem. Aby się oswobodzić, należy poświęcić większą akcję i zdać Wymagający (9) test Zręczności lub Kondycji (z zastosowaniem specjalizacji Człowiek-waż lub Siła). Sojusznicy mogą udzielać Wsparcia w normalny sposób lub wyciągnąć bohatera, wykonując ten sam test. Uwięziony bohater zmniejsza swoją *obronę* w walce o -5.

WYSADZENIE Z SIODŁA (WIEKSZA)

Zamiast standardowego ataku można spróbować również ściągnąć jeźdźcę z siodła. Jest to możliwe, lecz wyłącznie jeśli atakujący używa broni z *cechą* Pochwycenie lub broni drzewcowej. Trudnością testu Walki jest w tym wypadku bierny wynik Opieki nad zwierzętami jeźdźca (zwiększonej o *specjalizację* Jeździectwo). W wypadku sukcesu przeciwnik spada na ziemię twarzą w dół obok swego wierzchowca.

BIEG (WIEKSZA)

Bieg pozwala na przebycie odległości cztery razy większej niż wartość *ruchu*.

JAZDA LUB POWOŻENIE (ZMIENNA)

Jeśli bohater dosiada wierzchowca, akcja zwierzęcia wykorzystywana jest na ruch lub atak, wymaga to jednak poświęcenia przez bohatera mniejszej akcji, jeśli wierzchowiec szkolony jest do walki, lub większej akcji, jeśli nie jest. Kontrolowanie rannego zwierzęcia jest zawsze większą akcją, niezależnie od jego przeszkolenia.

Pojazdy ciągnięte przez zwierzęta działają w podobny sposób. Powożenie wymaga mniejszej akcji w każdej rundzie. Jeśli woźnica umrze lub opuści swoje stanowisko, pojazd jedzie dalej, zazwyczaj w tym samym kierunku, w którym poruszał się wcześniej. Inni pasażerowie pojazdu mogą dowolnie się przemieszczać, pojazd trakowany jest jednak jako zdrażdziecki teren. Jeśli bohater opuści pojazd, może otrzymać obrażenia od upadku. Wypadnięcie z wolno poruszającego się pojazdu powoduje 1k6-3 obrażeń, zaś z szybko poruszającego się 1k6+3.

PADNIJ/POWSTAŃ (MNIJSZA)

Padanie na ziemię lub wstawanie wymaga poświęcenia mniejszej akcji. Jeśli *obciążenie* bohatera wynosi 2 lub więcej, do powstania potrzebna jest większa akcja.

PRZYGOTOWANIE (WIEKSZA)

Poświęcenie całej tury na przygotowanie do akcji zapewnia +2 kości specjalne w następnym teście, z zachowaniem standardowych ograniczeń kości specjalnych. Nadwyżka kości specjalnych przepada. Poświęcenie na przygotowanie kilku tur nie zwiększa premii, a zmiana zaplanowanej akcji powoduje jej utratę.

RUCH (MNIJSZA)

Akcja ta pozwala na przebycie szybkim krokiem odległości równej *ruchowi*. Poświęcenie dwóch mniejszych akcji pozwala przebyć dwa razy dłuższą drogę.

SZARŻA (WIEKSZA)

Porzucając wszelką ostrożność, bohater rzuca się naprzód, aby zniszczyć swych wrogów. Szarża pozwala na połączenie ataku z ruchem. Maksymalna odległość od przeciwnika wynosi dwukrotność *ruchu*. Następnie wykonuje się standardowy atak. W teście ataku stosuje się -1 kość karną, ale zwiększa się obrażenia o +2.

UNIK (WIEKSZA)

W obliczu przytłaczających sił wroga najlepszym pomysłem może być zejście mu z drogi. Wykonanie uniku pozwala na przebycie połowy swojego *ruchu*, najczęściej w celu ukrycia się, oraz na wykonanie testu Zręczności. Wynik zastępuje *obronę w walce* bohatera do jego kolejnej tury (nawet jeżeli oznacza to jej obniżenie). Do wyniku należy dodać wszelkie *premie* do *obrony* z wyposażenia.

UŻYCIĘ PRZEDMIOTU (MNIJSZA)

Do używania przedmiotów zalicza się podniesienie ich z ziemi, przemieszczanie ich, wyciąganie ich z juków, dobywanie broni i tak dalej. Oznacza to też otwieranie drzwi i okien, przestawianie dźwigni i interakcje z wszelkimi innymi obiektami w otoczeniu. Akcja ta pozwala również wsiąść na konia lub wejść na wóz.

Niektóre sytuacje, jak wyciąganie drobnych przedmiotów z dna plecaka, mogą wymagać większej ilości czasu, jeśli Narrator tak zdecydował.

DOBYCIE W RUCHU

Bohater może dobyć broni podczas przemieszczania się, otrzymuje jednak -1 kość karną do wszystkich testów do rozpoczęcia swej kolejnej tury.

UŻYCIĘ ZDOLNOŚCI (ZMIENNA)

Dozwolone jest używanie *zdolności* nie związanych bezpośrednio z walką. Kondycja pozwala na wyważanie drzwi, Spostrzegawczość na wypatrywanie wyjścia, Zręczność na złapanie kołyszącej się liny i tak dalej. Trudność testu

zależy od charakteru akcji, walka często utrudnia jednak podejmowane działania.

Dodatkowo, choć wielu *zdolności* użyć można w ciągu jednej tury, inne wymagać mogą skupienia trwającego kilka rund, co oznacza pracę nad ukończeniem zadania w wirze walki.

WSPARCIE (MNIJSZA)

Kosztom mniejszej akcji bohater może wspomóc test sojusznika. Aby wesprzeć sojusznika w ataku, bohater musi znajdować się w zwarciu z jego przeciwnikiem. W przypadku innych testów sojusznik musi wyraźnie widzieć i słyszeć bohatera, zależnie od rodzaju akcji może być też niezbędne bliskie sąsiedztwo postaci. Wsparcie zapewnia sojusznikowi liczbę kości specjalnych równą połowie poziomu *zdolności* pomagającego. Jak zwykle liczba kości specjalnych nie może przewyższać liczby kości testowych.

ZŁAPANIE ODDECHU (WIEKSZA)

Poświęcenie większej akcji pozwala na krótki odpoczynek i złapanie oddechu. Należy wykonać Automatyczny (0) test Żywołności. Każdy stopień sukcesu usuwa jeden punkt obrażeń.

PUNKTY LOSU

Punkty Losu pozwalają nieznacznie zwiększyć kontrolę nad własnym przeznaczeniem, ponieważ umożliwiają wprowadzanie w swym otoczeniu drobnych zmian. Wydawanie i spalanie punktów Losu nie jest akcją. Więcej informacji na temat punktów Losu znajduje się na stronie 6.

KROK 3: WYNIK

Walka trwa przez kilka rund, podczas których każdy z uczestników wykonuje akcje w swojej turze, aż do zakończenia walki. Każda runda zapewnia wszystkim uczestnikom możliwość wykonania nowych, wybranych przez siebie akcji. Sekwencję tę powtarza się aż do wyłonienia wyraźnego zwycięzcy.

Kiedy jedna ze stron zbiegnie lub zostanie pokonana, walka kończy się i zwycięzcy decydują o losach przegranych.

OBRAŻENIA

Za każdym razem, kiedy bohater zostaje trafiony w walce, może otrzymać obrażenia. Każdy punkt obrażeń wykraczający poza punkty pancerza odejmowany jest od punktów życia atakowanego. Obrażenia nie zmniejszają w żadnym stopniu możliwości działania bohatera do momentu, w którym jego punkty życia spadną do 0 i zostaje on pokonany.

ZMNIEJSZANIE OBRAŻEŃ

Pula punktów życia jest ograniczona, istnieją jednak sposoby na usuwanie punktów obrażeń i unikanie porażki. Zmniejszanie lub usuwanie otrzymanych obrażeń w którymkolwiek z wymienionych dalej sposobów nie jest akcją. Obrażenia można też zmniejszać w dowolnym momencie, nawet poza swoją turą. Inną metodą jest też użycie akcji Złapanie oddechu.

OBRAŻENIA POZA WALKĄ

Niektóre sytuacje mogą spowodować obrażenia, które nie będą bezpośrednio wynikiem walki. Na przykład schwytyany bohater, znany ze swych *zdolności* szermierczych, może mieć obciążoną dłoń (jak pewien słynny członek Królewskiej Straży). Taka strata niesie za sobą konsekwencje przez całą resztę życia postaci, prawdopodobnie ograniczając wiele *zdolności*, więcej niż wskazywałaby normalna *rana*. W takim wypadku bohater spala punkt Losu i zyskuje *wadę*, aby uniknąć śmierci.

Z wyjątkiem trwałych *ran* wszystkie obrażenia odniesione przez bohaterów w walce można zmniejszać w normalny sposób. Na przykład bohater, który stanie w ogniu, może zmniejszyć otrzymane obrażenia, przyjmując jedną lub więcej *ran* (poparzenie) lub *poważną ranę* (rozległe poparzenie). Podobnie postać spadająca z dużej wysokości może zmniejszyć obrażenia przez złamanie (*ranę*) lub strzaskanie nogi (*poważną ranę*). Jeśli obrażenia przekroczą punkty życia bohatera, zazwyczaj oznacza to jego śmierć – natura nie wybacza. Po zakończeniu walki wszelkie obrażenia nie powodujące *ran* lub *poważnych ran* należy zignorować.

Niektóre zagrożenia są tak niebezpieczne, że nawet odniesienie *rany* nie wystarczy, aby uniknąć śmierci. Upadek z setek metrów, zanurzenie w lawie czy wypicie kufła dzikiego ognia są tak zabójcze, że jedynie przeznaczenie może pozwolić na ich przetrwanie. Jedynym sposobem na uniknięcie pewnej śmierci jest spalanie punktu Losu.

Zazwyczaj mało istotne postaci – takie jak bezimienni żołnierze prowadzeni przez Narratora – nie korzystają z tych możliwości ani z akcji Złapanie oddechu; zostają po prostu pokonani, kiedy ich punkty życia spadną do 0. Jest to często dużym ułatwieniem i ogranicza wykorzystywanie bardziej skomplikowanych opcji względem więcej znaczących bohaterów.

RANY

Rany zazwyczaj nie są poważne, utrzymują się jednak dłużej od obrażeń. Za każdym razem, kiedy bohater otrzymuje obrażenia, może on przyjąć ranę w celu zmniejszenia ich o jego poziom Żywotności. Każda rana powoduje karę -1 do wyniku wszystkich testów. Liczba ran nie może przekroczyć poziomu Żywotności.

Przykład: Podczas walki z barbarzyńskim wojownikiem Spalonych Mikala otrzymuje 7 punktów obrażeń. Wiedząc, że nie przeżyje tak silnego ciosu, decyduje się ona przyjąć ranę. Jej Żywotność wynosi 3, może więc zmniejszyć obrażenia o 3 punkty za każdą odniesioną ranę. Przyjmuje dwie, zmniejszając obrażenia do zaledwie 1 punktu. Do końca walki zmniejsza jednak wyniki wszystkich swoich testów o -2 i może odnieść już tylko jedną ranę więcej.

POWAŻNE RANY

Niektóre ataki są tak brutalne i zabójcze, że jedynym sposobem na uniknięcie porażki jest przyjęcie poważnej rany. Poważna rana pochłania wszystkie obrażenia z jednego ciosu w zamian za -1 kość karną do wszystkich testów. Jeśli liczba poważnych ran przekroczy poziom Żywotności, bohater umiera.

Przykład: Skrytobójca wyskakuje z ciemności i dźga Roberka sztyltem, zadając mu 20 punktów obrażeń, czyli więcej niż potrzeba, aby od razu go pokonać. Wiedząc, że skrytobójca chce go zabić, Roberk nie może do tego dopuścić. Mogłby zmniejszyć otrzymane obrażenia ranami, ale utrudniłyby mu one dalszą walkę. Zamiast tego wybiera więc poważną ranę i zyskuje -1 kość karną do wszystkich testów, nie otrzymuje jednak obrażeń.

PORAŻKA

Jeśli w jakimkolwiek momencie punkty życia bohatera spadną do zera lub niżej, zostaje on pokonany i usunięty z walki. Przeciwnik, który go pokonał, decyduje o tym, co się z nim stanie. Najczęstsze wybory są następujące:



ŚMIERĆ

Śmierć to najczęstszy efekt porażki. Bohater jest martwy. Zależnie od momentu i miejsca, w którym toczy się gra, jego ciało może powrócić jako nieumarły, stając się upiorem... Jeśli wierzycie w takie rzeczy.

OKALECZENIE

Przeciwnik może zachować pokonanego przy życiu, ale zostawić mu coś na pamiątkę. Może to być pokrywająca twarz okropna blizna, utrata oka, kciuka lub innej części ciała. Zwycięzca na stałe zmniejsza poziom wybranej zdolności ofiary o jeden poziom.

OKUP

Zwycięzca zatrzymuje bohatera lub jakąś jego własność dla okupu. Podczas turniejów oznacza to najczęściej, że zwycięzca zdobywa zbroję i konia przegranego. W czasie wojny jest to wzięcie w niewolę do czasu, gdy rodzina pokonanego zdobędzie odpowiednią ilość pieniędzy lub własnego wartościowego zakładnika do wymiany.

PRZYWDZIANIE CZERNI

Zwolennicy służby w Nocnej Straży mogą zezwolić pokonanym wrogom na przywdzianie czerni i dołączenie do zwładowców na Murze. Dla wielu jest to los gorszy od śmierci, oznacza bowiem pozbawienie statusu, rodziny i dobytku. Dla tych, którzy życie cenią wyżej od tak drobnych spraw, jest to szansa na przetrwanie.

UTRATA PRZYTOMNOŚCI

Bohater zostaje ogłuszony i pozostawiony na śmierć. Budzi się dwie do dwunastu godzin później (określa się to rzutem dwóch kości). Nieprzytomny bohater jest bezbronny i ktoś lub coś może go zabić lub zjeść. Los ten jest często równoznaczny ze śmiercią.

PODDAWANIE SIĘ

Gracz może postanowić poddać się i wybrać skutek swojej porażki. Jeśli obawia się, że wkrótce zostanie pokonany, może w swojej turze zaproponować Narratorowi warunki, na których złoży broń, włącznie z wyborem konsekwencji swojej porażki. Gracz może na przykład zaproponować, że jego bohater zostanie pozostawiony nieprzytomny lub wzięty dla okupu. Narrator może przyjąć jego warunki, odrzucić je lub zaproponować własne.

Jeśli gracz odrzuci warunki proponowane przez Narratora, nie może się poddać.

PORAŻKA I LOS

Bohater może też spalić punkt Losu i wybrać dla siebie inny koniec niż wskazany przez przeciwnika. Jeśli jego ród jest ubogi, może wybrać okaleczenie lub śmierć zamiast okupu. Podobnie, jeśli wrogowie chcieliby go zabić, może wybrać w zamian utratę przytomności.

ODZYSKIWANIE ZDROWIA

Odniesione w walce rany i poważne rany zagoją się... Kiedys. Tempo gojenia się ran zależy od rodzaju odniesionych ran. Utracone punkty życia szybko się uzupełniają. Gojenie się ran trwa dłużej, czasem tydzień lub jeszcze więcej. Poważne rany mogą prześladować bohatera miesiącami. Oto zagrożenia płynące z walki.

OBRAŻENIA

Obrażenia to niewiele więcej niż zacięcia, zadrapania i siniaki. Po zakończeniu walki należy przywrócić wszystkie utracone punkty życia.

RANY

Rany są poważniejsze od obrażeń i pozbycie się ich trwa dłużej. Następnego dnia po zdobyciu rany wykonać można test Żywotności, którego trudność zależy od podejmowanego tego dnia wysiłku. Wartości podane zostały w tabeli **Gojenie się ran** poniżej. Udany test leczy jedną ranę za każdy stopień sukcesu. Nieudany test

nie pozwala wyleczyć żadnej rany. Porażka w teście o 5 punktów lub więcej oznacza zdobycie kolejnej rany. Jeśli bohater nie może przyjąć kolejnej rany, zyskuje poważną ranę.

GOJENIE SIĘ RAN

WYSILEK	PRZYKŁAD	TRUDNOŚĆ
Lekki lub żaden	Brak walki, jazdy konnej lub aktywności fizycznej	Codzienna (6)
Umiarkowany	Podróżowanie, ograniczona aktywność fizyczna	Wymagająca (9)
Wyczerpujący	Walka, jazda konna, męcząca aktywność fizyczna	Skomplikowana (12)

POWAŻNE RANY

Poważne rany to ciężkie obrażenia, najtrudniejsze w leczeniu i powodujące najbardziej trwałe szkody. Tydzień po zdobyciu rany wykonać można test Żywotności, którego trudność zależy od podejmowanego przez ten tydzień wysiłku. Wartości podane zostały w tabeli **Gojenie się poważnych ran**. Udany test leczy jedną poważną ranę. Trzy stopnie sukcesu pozwalają wyleczyć dwie poważne rany. Porażka w teście o 5 punktów lub więcej oznacza zdobycie kolejnej poważnej rany. Jeśli bohater nie może przyjąć kolejnej poważnej rany, umiera.

INTRYG

Śmiałe czyny i akty heroizmu mają wielkie znaczenie w oczach młodych i naiwnych, ale to za ich plecami, za niezmierzonymi szeregami rycerzy i żołnierzy, podejmowane są prawdziwe decyzje o losach krain. Miecze oraz ci, którzy je dzierżą, są przydatną bronią, ale wciąż pozostają tylko narzędziami, używanymi i odrzucanymi zależnie od potrzeb. Narzędzi tych używają ci, którzy grają w grę o tron, intrygi polityczne mogące rozpętać wojnę lub sprowadzić pokój na zniszczone ziemie. To intrygi i ich mistrzowie posiadają w Westeros prawdziwą siłę, a ich spryt jest równie niebezpieczny, jak najpotężniejsi rycerze Siedmiu Królestw.

Intrygi składają się z dwóch zasadniczych elementów: *wymiany* oraz *wpływu*. Wymiana jest ramą, w której intryga się toczy, a wpływ określa cel każdego z uczestników wymiany.

WYMIANA

Intryga podzielona jest w czasie na fragmenty zwane *wymianą*. Wymiana nie trwa określonej ilości czasu: niektóre mogą zakończyć się w ciągu kilku sekund, inne ciągnąć się godzinami. Narrator określa czas trwania każdej wymiany na podstawie czasu poświęconego na odgrywanie jej oraz jej ogólne okoliczności.

Podczas wymiany każdy z uczestników działa w swojej turze. Gracz może w swej turze wykonywać testy Zdolności lub wykonywać inne działania mające na celu zdobycie w intrydze przewagi. Po zakończeniu tury każdego gracza wymiana kończy się, co może oznaczać rozwiązanie intrygi lub rozpoczęcie kolejnej wymiany.

WPŁYW

Celem każdej intrygi jest zdobycie wystarczającego *wpływu*, aby zmusić przeciwnika do przemówienia, wyjawienia sekretu lub działania zgodnego z wolą zwycięzcy. Niezależnie, czy bohater próbuje zmienić zdanie innej postaci, podać się za kogoś innego czy nawet zaciągnąć kogoś do łóżka, proces wygląda tak samo. W pewnym sensie wpływ działa bardzo podobnie do obrażeń. Podobnie jak w walce wykonuje się test sporny, zamiast Walki lub Strzelectwa używając Przebiegłości lub Perswazji wymierzonej przeciwko obronie w intrydze przeciwnika. Sukces oznacza odjęcie pewnej liczby wpływu od punktów opanowania celu. Kiedy punkty opanowania spadną do 0, postać zostaje pokonana i zwycięzca decyduje o wyniku.

Niektóre bitwy wygrywa się za pomocą mieczy i włóczni, inne – atramentu i kruków.

GOJENIE SIĘ POWAŻNYCH RAN

WYSILEK	PRZYKŁAD	TRUDNOŚĆ
Lekki lub żaden	Brak walki, jazdy konnej lub aktywności fizycznej	Wymagająca (9)
Umiarkowany	Podróżowanie, ograniczona aktywność fizyczna	Wysoka (15)
Wyczerpujący	Walka, jazda konna, męcząca aktywność fizyczna	Heroiczna (21)

LECZENIE

Najlepszym sposobem na pozbycie się ran jest otrzymanie Leczenia. Zdolność Leczenie pozwala przyspieszyć powrót do zdrowia poprzez zastąpienie testu Żywotności testem Leczenia. Ponieważ rany i poważne rany powodują kary do wszystkich testów, włącznie z testami Żywotności, obecność medyka może znacznie zwiększyć szanse bohatera na powrót do zdrowia. Aby użyć Leczenia, medyk musi poświęcić na opiekę nad rannym przynajmniej cztery godziny dziennie. Test Leczenia wykonuje się w momencie, w którym bohater wykonywałby test Żywotności. Nieudany test Leczenia nie powoduje dodatkowych ran.

STATYSTYKI W INTRYDZE

Skuteczność w intrygach określona jest przez kilkana zdolności. Poniżej znajduje się skrót informacji na temat używanych w grze statystyk w intrydze oraz metod obliczania niezbędnych statystyk pochodnych.

OBRONA W INTRYDZE

Pierwszą linią obrony przeciwko *wpływowi* jest *obrona w intrydze*, łącząca w sobie inteligencję, wnikliwość i pozycję społeczną. *Obrona w intrydze* bohatera równa jest poziomom następujących zdolności:

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ + SPRYT + STATUS
+ MODYFIKATORY OKOLICZNOŚCIOWE

Przykład: Szlachcianka Aliny posiada *Spostrzegawczość* 3, *Spryt* 4 oraz *Status* 5. Jej *obrona w intrydze* wynosi więc 12.

PUNKTY OPANOWANIA

Punkty opanowania określają zdolność bohatera do przeciwstawiania się naciskom i manipulacjom. Kiedy przeciwnikowi uda się skutecznie wyrzucić wpływ na bohatera, należy zmniejszyć jego punkty opanowania o liczbę równą wysokości wpływu. Bohater nie jest przekonany, dopóki jego punkty opanowania nie spadną do 0, w którym to momencie zostaje pokonany.

PUNKTY OPANOWANIA = WOLA x3

Przykład: Bohaterka Aliny ma *Wolę* na 4 poziomie, posiada więc 12 punktów opanowania.

NASTAWIENIE

Nastawienie to specyficzna statystyka, ponieważ określa ona nastawienie bohatera do przeciwnika. Zależy od niej, czy bohater widzi postać w dobrym, czy złym świetle, czy chce jej zaszkodzić, czy pomóc. *Nastawienie* określa to, jak bohater będzie się zachowywał podczas intrygi. Oprócz tego *nastawienie* działa jak swego rodzaju pancerz chroniący przed *wpływem* przeciwnika: przekonanie do pomocy osoby, która nienawidzi bohatera, będzie o wiele trudniejsze niż przekonanie osoby, która go kocha. Za każdym razem, kiedy zmniejsza się *wpływem* punkty opanowania przeciwnika, należy najpierw zmniejszyć siłę *wpływu* o punkty *nastawienia* (PN).

- Tywin Lannister

Nastawienie ma też wpływ na użycie *Przebiegłości* i *Perswazji* poprzez dodanie odpowiednich modyfikatorów do wyników testów. Ukrycie niechęci podczas próby zaprzyjaźnienia się z dawnym wrogiem może być trudne, tak samo jak okłamanie kogoś, kogo się kocha. Wpływu *nastawienia* na dobór słów, język ciała i inne elementy intrygi nie da się przecenić. Nawet bohaterem chowającym się z pogardą trudno zmienić zdanie o otaczających je osobach.

Istnieje siedem poziomów *nastawienia*, podobnie jak poziomów *zdolności*. Trzy z nich są pozytywne, trzy negatywne, zaś siódmy jest obojętny. Opisy każdego z nich znajdują się w dalszej części rozdziału, zaś modyfikatory do *Przebiegłości* i *Perswazji* podane zostały w tabeli **Nastawienie**.

NASTAWIENIE			
NASTAWIENIE	PN	PRZEBIEGŁOŚĆ	PERSWAZJA
Czułe	1	-2	+5
Przyjazne	2	-1	+3
Przychylnie	3	0	+1
Obojętne	4	0	0
Chłodne	5	+1	-2
Nieprzyjazne	6	+2	-4
Wrogie	7	+3	-6

CZUŁE

Czułe *nastawienie* oznacza miłość i uwielbienie, poczucie zobowiązania i silnej lojalności, takie jak pomiędzy większością współmałżonków, rodzicami i ich dziećmi, i tak dalej. Bohater o tym nastawieniu spełni większość prośb, nawet jeśli mu one zaszkodzą. Czułe postacie często nie zważają na wady kochanej przez siebie osoby i byłoby gotowe oddać za nią życie.

PRZYJAZNE

Przyjazne *nastawienie* oznacza poczucie wspólnoty i dobrej woli, jakie znaleźć można wśród większości rodzeństwa, długotrwałych sojuszników i członków tego samego gospodarstwa. *Nastawienie* to może odnosić się również do grupy rycerzy walczących za wspólną sprawę czy najbliższych sobie członków Nocnej Straży i ich dowódców. Przyjazne postacie chętnie wykonują przysługi i mogą podjąć dla bohatera ryzyko. Nie zdradzą go – i to jest najważniejsze.

PRZYCHYLNIE

Przychylnie osoby widzą bohatera w dobrym świetle i uważają go za sprzymierzeńca, choć niekoniecznie przyjaciela. Postacie takie nie narażają się dla bohatera na ryzyko, ale chętnie mu pomogą, jeśli również na tym zyskają. Przychylna postać może zdradzić, ale musi mieć do tego dobry powód.

OBOJĘTNE

Obojętna osoba nie czuje w stosunku do bohatera żadnych silnych uczuć. Może być przekonana do pomocy, wykonując rozkazy z poczucia obowiązku, lub zgodzić się na wykonanie przysługi, jeśli otrzyma coś w zamian. Obojętne postacie nie podejmą dla bohatera ryzyka, jeśli nie zostanie im to odpowiednio wynagrodzone.

CHŁODNE

Chłodne *nastawienie* oznacza ogólny brak sympatii, niekomfortową oziębłość. Może wynikać to z braku zaufania, złej reputacji lub jakiejś dawnej zaszłości. Osoby takie nigdy nie podejmą dla bohatera ryzyka i mogą wziąć udział w spiskach przeciwko niemu.

NIEPRZYJAZNE

Nieprzyjazne postacie po prostu nie lubią bohatera. Mogą mieć ku temu dobre powody lub nie, ale tak czy inaczej mają go w pogardzie. Raczej nie będą starały się aktywnie mu zaszkodzić, ale nie będą stawiać na drodze tym, którzy próbują i z łatwością mogą zostać przekonane do dołączenia do spisku przeciwko niemu.

WROGIE

Wrogie osoby czynnie starają się zaszkodzić bohaterowi, robiąc w zasadzie wszystko, co w ich mocy, aby stała mu się krzywda, nawet jeśli same narażają

się przy tym na niebezpieczeństwo. Wrogie postacie mogą wypowiedzieć bohaterowi wojnę, skrzywdzić jego rodzinę i zrobić cokolwiek innego, aby go zniszczyć lub zdyskredytować. Osoby takie są jego największymi wrogami.

NASTAWIENIE POCZĄTKOWE

Na początku intrygi każdy uczestnik określa swoje *nastawienie początkowe*. W przypadku nowo poznanych postaci domyślnym poziomem jest obojętne, jednak gracze mają prawo wybrać dla swych bohaterów dowolne inne. *Nastawienie* powinno zawsze być oparte o wiedzę bohatera o postaci, wcześniejsze spotkania i zdanie na temat jej zachowania.

Choć ustalanie *nastawienia* na podstawie statystyk gry może być kuszące, należy tego unikać i starać się dokonywać szczerzych wyborów na podstawie tego, jak czułby się bohater. *Nastawienie* bohatera może też mieć poważne konsekwencje. Jeśli na przykład przedstawiciel innego rodu wejdzie z bohaterem w intrygę i gracz automatycznie wybierze *nastawienie* wrogie, jego wrogość z pewnością uczyni z przybysza nieprzyjaciela. Przeciwnie, czułe podejście do osoby, którą bohater chce do czegoś przekonać, jest ryzykowne, ponieważ naraża go na manipulację z jej strony. Krótko mówiąc, *nastawienie* powinno się wybierać, biorąc pod uwagę odczucia i punkt widzenia bohatera.

ZMIANY NASTAWIENIA

Podczas intrygi *nastawienie* bohatera niemal na pewno ulegnie zmianie. Wydarzenia związane z *wymianą* i odgrywaniem jej dają graczom i Narratorowi możliwość wprowadzania zmian w *nastawieniu*. Na początku każdej kolejnej *wymiany* każdy uczestnik intrygi ma prawo poprawić lub pogorszyć swoje *nastawienie* o jeden stopień.

Wyjątkiem jest tu sytuacja, w której przeciwnikowi udało się skutecznie *wpłynąć* na bohatera podczas poprzedniej wymiany. Bohater nie może wówczas obniżyć swego *nastawienia*, choć może je podwyższyć.

SEKWENCJA INTRYGI

W każdej sytuacji społecznej, której nie można rozwiązać samym odgrywaniem postaci, rozpoczyna się intryga. Mogą być to negocjacje i przesłuchania, lecz także uwodzenie, budowanie sojuszy, prowokowanie ataków i różnorodne inne akcje. Wszystkie intrygi używają tej samej sekwencji kroków, która opisana jest w następującej części książki.

KROK 1: CEL

KROK 2: INICJATYWA

KROK 3: TECHNIKA

KROK 4: ODEGRANIE

KROK 5: AKCJE

KROK 1: CEL

Sercem każdej intrygi jest cel, który bohater chce przez nią osiągnąć. Jest to jego motywacja, określona akcja, do której chce skłonić przeciwnika lub wydarzenie, któremu chce zapobiec. Bez celu nie ma intrygi – pozostaje tylko odgrywanie postaci, które oczywiście ma w grze swoje miejsce, jednak rzadko popycha fabułę naprzód w istotnym stopniu.

Cele rzadko są ujawniane przed zwycięstwem którejs z stron. Cel bohatera określa jego odgrywanie intrygi i pozycję, której broni. Poniżej znajduje się lista celów wywołujących intrygi. Oczywiście nie jest ona zamknięta, daje jednak dobre podstawy do opracowywania celów dostosowanych do każdej sytuacji w grze.

Warto zwrócić uwagę, że cel odzwierciedla obecne, bezpośrednie chęci bohatera. Wiele intryg w grze o tron posiada odległe cele. Bohater może dążyć do zostania królem Siedmiu Królestw, jednak wymagać to będzie wielu mniejszych intryg i osiągnięcia wielu mniejszych celów.

INFORMACJE

Wiedza to potęga, a zdobycie informacji jest jednym z najczęstszych celów intryg. Cel ten oznacza, że bohater chce zdobyć informacje, usłyszeć plotki lub dowiedzieć się czegośkolwiek innego, co da mu przewagę nad przeciwnikami. Zdobycie informacji może wiązać się z przenikaniem na dwór

królewski lub przysłuchiwaniem się pogłoskom na ulicach i w tawernach Królewskiej Przystani. Niezależnie od sytuacji informacje są w grze o tronnym towarze.

OSZUSTWO

Intryga może mieć też na celu oszukanie przeciwnika poprzez przekazanie mu błędnych informacji, wprowadzenie go w pułapkę i ukrycie własnych intencji. Jeśli celem jest oszustwo, *wpływ* osiąga się testem Przebiegłości, a nie Perswazji.

PRZYJAŹŃ

Wiele intryg ma na celu utrzymywanie sojuszy i tworzenie przyjaźni, krótko- lub długoterminowych. Oczekiwanym zakończeniem jest zasianie w przeciwniku uczucia wspólnoty, dzięki któremu przyszłe *wymiany* będą prostsze lub nawet niepotrzebne. Przyjaźń to oczywiście szerokie pojęcie: celu tego użyć można do uwodzenia, aranżowania małżeństw, budowania sojuszy lub po prostu zdobywania przyjaciół.

PRZYSŁUGA

Cel ten oznacza, że bohater chce, aby przeciwnik coś dla niego zrobił. Może być to w zasadzie wszystko, od pożyczania kilku złotych smoków, przez szpiegowanie królowej, po obniżenie ceny nowego miecza lub ocalenie życia, kiedy wróg ma wszelkie prawo je odebrać.

ZMIANA CELU

Przed czy później zdarzy się, że bohater rozpocznie intrygę, mając nadzieję na osiągnięcie jednej rzeczy, w jej trakcie natrafi jednak na coś o wiele bardziej interesującego. Na początku nowej *wymiany* bohater może zmienić swój cel, jednak jego przeciwnik natychmiast odzyskuje ilość punktów opanowania równą swojej Woli.

KROK 2: INICJATYWA

Aby określić kolejność wykonywania testów, każdy uczestnik intrygi wykonuje test Statusu (z kośćmi specjalnymi z Reputacji). Narrator zapisuje każdy wynik i układa je w kolejności od najwyższego do najniższego. Zaczyna bohater z najwyższym wynikiem, po nim przychodzi kolej następnego i tak dalej, aż każdy z uczestników wykona swoje akcje. Warto zwrócić uwagę, że bohater nie ma obowiązku działać zgodnie z wynikiem testu – określa on tylko najwcześniejszy moment, w którym mógłby to zrobić, ma on natomiast prawo zaczekać na wykonanie akcji przez innych uczestników.

KROK 3: TECHNIKA

Jeśli nastawienie jest dla intrygi pancerzem, technika jest bronią. Określa ona taktykę, którą bohater stosuje, oprócz samego opisu wskazuje też jednak ilość zdobytego *wpływu* po udanym teście oraz konsekwencje porażki.

PRZEBIEGŁOŚĆ

Gracz może zastąpić Perswazję Przebiegłością, aby symulować użycie którejś z poniższych technik. Jest to możliwe wyłącznie podczas próby oszukania przeciwnika, takiej jak uwodzenie w celu osiągnięcia korzyści lub targowanie się bez intencji sfinalizowania transakcji. Gracz podejmuje decyzję o symulowaniu techniki w momencie wybierania celu. Do testu Przebiegłości dodaje się kości specjalne za jedną, najbardziej adekwatną *specjalizację*. Jeśli bohater posiada więcej kości specjalnych za odpowiednią *specjalizację* Perswazji, może w zamian skorzystać z nich.

UŻYWANIE TECHNIK

Do każdego testu spornego Przebiegłości lub Perswazji w celu wywarcia *wpływu* dodać można kości specjalne z odpowiedniej dla wybranej techniki *specjalizacji*. Trudnością testu jest *obrona w intrydze* przeciwnika. Sukces oznacza *wpływ* określony przez użytą technikę (najczęściej równy poziomowi użytej *zdolności*), pomnożony przez stopień osiągniętego w teście sukcesu. Gracz nie ma obowiązku stosować w kolejnych wymianach tej samej techniki; może wybrać inną, aby jak najlepiej odpowiadała sposobowi, w który odegrał *wymianę*.

TECHNIKI

TECHNIKA	WPŁYW	SPECJALIZACJA PERSWAZJI	SPECJALIZACJA PRZEBIEGŁOŚCI
Negocjacje	poziom Sprytu	Negocjacje	Blefowanie
Oczarowanie	poziom Perswazji	Oczarowanie	Podszywanie się
Podjudzenie	poziom Sprytu	Podjudzenie	Blefowanie
Prowokacja	poziom Spostrzegawczości	Prowokacja	Blefowanie
Przekonanie	poziom Woli	Przekonanie	Podszywanie się
Uwiedzenie	poziom Perswazji	Uwiedzenie	Blefowanie
Zastraszenie	poziom Woli	Zastraszenie	Blefowanie lub Podszywanie się

NEGOCJACJE

Podczas Negocjacji bohater prosi o coś przeciwnika i oferuje mu coś w zamian. Z pomocą Negocjacji można przekupić strażnika, zbudować sojusz, pozyskać czyjeś usługi i tak dalej, ale działają one tylko jeśli bohater wypełni swoje zobowiązania.

Negocjacje pozwalają zdobyć wykonanie przez osobę usługi w zamian za zapewnienie jej czegoś przez bohatera. Może być to tak proste jak zapłata, choć bardziej skomplikowane ustalenia również są możliwe.

OCZAROWANIE

Oczarowanie stosuje się do rozwijania przyjaźni i poprawiania *nastawienia* przeciwnika, żeby ułatwić przyszłe kontakty. Użycie tej techniki oznacza obсыпать przeciwnika komplementami, okazywanie współczucia wobec jego problemów i dostosowywanie się do jego potrzeb.

Kiedy bohater pokona przeciwnika, używając Oczarowania, poprawia jego nastawienie względem siebie o jeden poziom. Poprawa ta utrzymuje się do momentu, w którym okoliczności zmuszą przeciwnika do pogorszenia swojego nastawienia – może to oznaczać zdradę ze strony bohatera lub osobę trzecią podjudzającą oczarowaną osobę przeciw bohaterowi. Ponadto bohater zyskuje dodatkową kość testową do wszystkich testów Przebiegłości i Perswazji podczas następnej intrygi przeciwko temu samemu przeciwnikowi.

PODJUDZENIE

Podjudzenie ma na celu rozgniewanie przeciwnika i napełnienie go pogardą lub wściekłością. Jest to ryzykowna taktyka, ponieważ wywołane emocje mogą skłonić przeciwnika do pochopnego działania.

Podjudzenie oznacza zwrócenie przeciwnika przeciwko innemu przeciwnikowi, najczęściej poprzez przedstawienie dowodów zdrady, podłych czynów czy ujawnienie sekretu, który cel intrygi uzna za odpychający. Efekty podjudzenia są silne, lecz krótkotrwałe. Nastawienie podjudzonego przeciwnika wobec nowego wroga spada o liczbę poziomów równą poziomowi Perswazji bohatera. Każdego kolejnego dnia wzrasta ono jednak o jeden poziom, aż powróci do dawnego stanu, chyba że okoliczności potwierdzą wywołaną niechęć.

PROWOKACJA

Prowokacja to ryzykowna taktyka. Zmusza przeciwnika do akcji zaczepkami i obelgami. Bohater może w ten sposób skłonić inną osobę do działania kosztem pogorszenia jej *nastawienia*. Przeciwnik o *nastawieniu* przychylnym lub lepszym wykona zadanie, ale jego *nastawienie* obniży się o jeden poziom. Przeciwnik obojętny lub chłodny może wykonać zadanie lub nie, zależnie od niebezpieczeństwa, na które by się narażał. Tak czy inaczej, jego *nastawienie* ulega obniżeniu. Przeciwnicy o jeszcze niższym *nastawieniu* odpowiadają na Prowokację atakiem lub ucieczką, jeśli nie mogą podjąć walki.

PRZEKONANIE

Czasem silny argument może pomóc tam, gdzie charyzma i urok zawiodły. Przekonanie oznacza przedstawienie swej pozycji lub idei w otwarty i logiczny sposób. Często jest to mało skuteczne, ponieważ nie zawiera w sobie gróźb ani bezpośrednich korzyści dla przeciwnika. Z tego powodu Przekonanie wymaga zwykle więcej czasu, szczególnie jeśli przeciwnik jest negatywnie nastawiony do bohatera.

Przekonanie nie zmienia *nastawienia przeciwnika*, ale przekonuje go do wsparcia stanowiska bohatera lub udzielenia mu pomocy. Nawet śmiertelnych wrogów da się przekonać do pomocy, jeśli będą mieli do tego wystarczająco dobry powód, choć nie nie gwarantuje, że nie wykorzystają oni pierwszej okazji do zdrady. Przekonany przeciwnik wspiera bohatera w jednej konkretnej sprawie, ale nie poza nią.

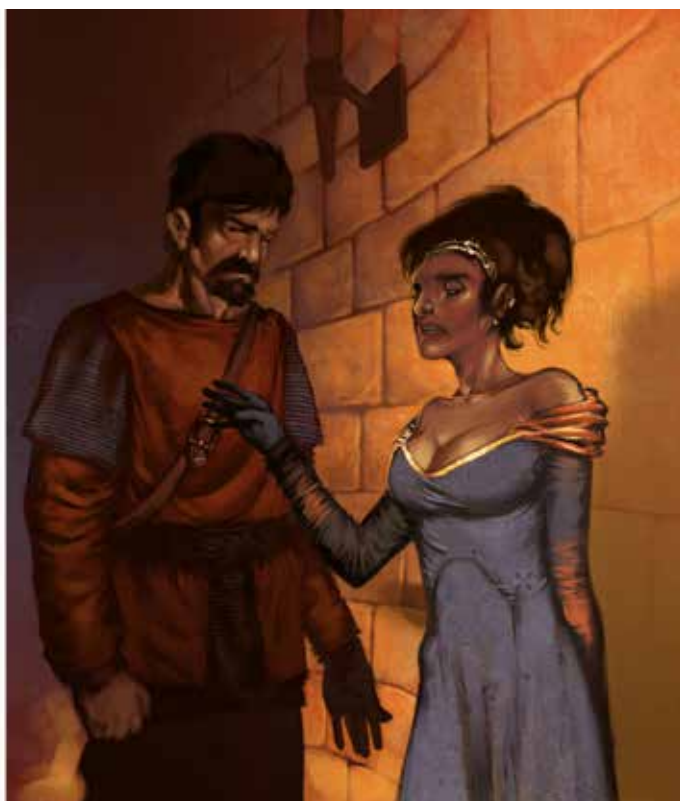
UWIEDZENIE

Uwiedzenie jest najbardziej subtelną ze wszystkich technik. Użycie jej wymaga cierpliwości i praktyki, świadomości języka ciała oraz umiejętności wplatania aluzji we własne słowa i akcje. Jeśli bohater pokona przeciwnika z użyciem Uwiedzenia, przepełnia go pożądaniem lub przynajmniej chęcią poddania się jego załotom. Powoduje to podniesienie *nastawienia* przeciwnika o poziom Perswazji. Jeśli cel czuje pociąg do bohatera, jest zdolny do miłości fizycznej i jego *nastawienie* jest przynajmniej przyjazne, on lub ona oddaje się bohaterowi. Doprowadzenie do tego stanu może wymagać jednak kilku intryg.

Każdego dnia po tym zdarzeniu *nastawienie* ofiary spada o jeden poziom, aż do poziomu o jeden niższego niż początkowy. Bohater może starać się utrzymać uczucie pożądania, kontynuując romans i stosując Oczarowanie, aby utrwalić poprawę w *nastawieniu*. Osoby o *nastawieniu* chłodnym lub gorszym również mogą zostać uwiedzione, zwykle jednak decydują się skosztować romansu tylko wtedy, gdy wierzą, że poprawi to w jakiś sposób ich pozycję lub da im nad bohaterem przewagę, taką jak okazja do spłodzenia bastarda lub wbicia mu noża w plecy.

ZASTRASZENIE

Zastraszenie to jedna z najpotężniejszych technik. Jest to użycie gróźb w celu wywołania w przeciwniku strachu. Udana użycie zastraszenia albo zmusza przeciwnika do ucieczki, albo poprawia jego *nastawienie* do przychylnego (lub przyjaznego, jeśli było już przychylne) na tak długo, jak musi on pozostać w obecności bohatera. Przeciwnik wykonuje polecenia bohatera, wyjawia mu informacje, potencjalnie również kłamie, jeśli wierzy, że to jedyny sposób na opuszczenie obecności bohatera. *Nastawienie* zastraszanej osoby w przyszłych intrygach jest zawsze nieprzyjazne lub gorsze.



KROK 4: ODEGRANIE

Odgrywanie postaci jest sednem intrygi. Podczas tego kroku gracze mogą spierać się i debatować, współpracować i negocjować, rozważać różnorodne opcje i przedstawiać swoje racje. Nie ma tu jasno określonej kolejności działania – forma tego kroku jest dość swobodna i Narrator może przeznaczyć na nią dowolną ilość czasu, zazwyczaj do dramatycznego momentu, w którym bohater wyjawia swoje intencje, jednak przed uzyskaniem odpowiedzi przeciwnika.

Oczywiście nie wszystkie grupy czują się dobrze z improwizowaną grą aktorską i niektóre z nich mogą preferować bardziej mechaniczne rozwiązanie tego rodzaju scen. W takim wypadku lub jeśli intryga jest stosunkowo mało istotna dla głównej fabuły, Narrator może zdecydować o pominięciu tego kroku i przejść do następnego.

SKUTKI ODEGRANIA INTRYGI

PLIO: GOTRPG jest grą fabularną, dlatego odgrywanie postaci i silne argumenty mogą i powinny mieć duży wpływ na rozwój intryg. Dobre odgrywanie postaci wynagradza się dodatkowymi kośćmi specjalnymi, najczęściej jedną lub dwiema, choć w przypadku szczególnie przekonujących wystąpień nawet trzema. Czasem odegranie sceny może też skutkować powiedzeniem niewłaściwych rzeczy w niewłaściwym momencie. Zależnie od wagi gąfy Narrator może nałożyć na bohatera karę w postaci kości karnych lub modyfikatora od -1 do -5.

Nie każda grupa składa się z utalentowanych aktorów i część graczy może nie chcieć odgrywać scen intryg tak realistycznie. Narrator nie powinien karać takich graczy.

KROK 5: AKCJE

Podczas *wymiany* każdy uczestnik intrygi może wykonać jedną (i tylko jedną) z poniższych akcji:

MANIPULACJA

Manipulacja polega na pokierowaniu emocjami przeciwnika i wybraniu jego kolejnej techniki. Użycie jej wymaga wykonania udanego testu Perswazji przeciwko biernemu wynikowi Woli ofiary. Sukces pozwala bohaterowi wybrać technikę, której przeciwnik użyje podczas kolejnej *wymiany*.

ODSTĄPIENIE

Bohater nie musi znosić poniżania przez agresywnego przeciwnika i jeśli tylko jest to fizycznie możliwe, może odstąpić od intrygi. Oznacza to jej zakończenie, może pociągać jednak za sobą określone przez Narratora konsekwencje, szczególnie jeśli postać okazała słabość przy świadkach.

W sytuacji, w której przeciwnik nie okaże zainteresowania dyskusją czy negocjacjami, bohater może odstąpić od intrygi bez nieprzyjemności, choć postawione przez niego pytania lub oferowane informacje mogą wzbudzić podejrzenia.

PRZEJŚCIE DO WALKI

Bohater porzuca intrygę i atakuje przeciwnika. Nie będzie to oczywiście sensowne rozwiązanie w każdej intrydze, może też pociągnąć za sobą poważne konsekwencje. Przejście do walki oznacza natychmiastowe zakończenie intrygi i rozpoczęcie walki.

PRZEMYŚLENIE

Bohater poświęca swoją akcję w obecnej *wymianie*, w zamian zyskując +2 kości specjalne do dowolnego testu w kolejnej *wymianie*. Liczba kości specjalnych nie może przekroczyć poziomu testowanej *zdolności*. Nadwyżkowych kości specjalnych nie można przenieść do kolejnego testu.

STUDIOWANIE PRZECIWNIKA

Bohater odstępuje od prób wpłynięcia na przeciwnika i zamiast tego skupia się na badaniu jego *nastawienia* i techniki. Musi

w tym celu wykonać test Spostrzegawczości przeciwko biernemu wynikowi jego Przebiegłości. Sukces pozwala graczowi poznać *nastawienie* i technikę używane przez przeciwnika w obecnej wymianie. Świadomość ta zapewnia mu dodatkową kość testową we wszystkich testach Przebiegłości i Perswazji do końca intrygi. Studiowania przeciwnika użyć można tylko raz na intrygę.

TARCZA REPUTACJI

Bohater próbuje wpłynąć na przeciwnika samą swoją reputacją i pozycją. Musi w tym celu wykonać test Statusu przeciwko biernemu wynikowi Woli ofiary. Sukces poprawia jej *nastawienie* o jeden poziom. Akcji tej można użyć tylko raz na intrygę.

USPOKOJENIE

Bohater może podczas intrygi spróbować odbudować punkty opanowania innej osoby poprzez zdanie Skomplikowanego (12) testu Perswazji. Modyfikator za *nastawienie* stosuje się w normalny sposób. Sukces oznacza przywrócenie liczby punktów opanowania równej poziomowi Perswazji z kolejnym punktem za każdy dodatkowy stopień sukcesu.

ZAGADANIE

Bohater wyrzuca z siebie strumień słów, aby zbić przeciwnika z tropu i uśpić jego czujność. Jeśli graczowi uda się osiągnąć przynajmniej jeden stopień sukcesu w teście Perswazji przeciwko biernemu wynikowi Woli przeciwnika, do końca kolejnej *wymiany* traci on prawo doliczania do swej *obrony w intrydze* poziomu Sprytu.

WPŁYW

Wpływ to najczęstsza akcja w intrydze. Odzwierciedla ona próbę zmiany zachowania drugiej osoby. Bohater wykonuje test Przebiegłości lub Perswazji przeciwko *obronie w intrydze* przeciwnika, dołączając kości specjalne zgodnie z wybraną techniką i *specjalizacją*. Udany test oznacza wpłynięcie na przeciwnika o liczbę punktów wskazaną przez technikę i pomnożoną przez stopień sukcesu. Obliczoną tak ilość *wpływu* należy zmniejszyć o punkty *nastawienia* przeciwnika, a pozostałą sumę odjąć od jego punktów opanowania. Przeciwnik, którego punkty opanowania spadną do 0, zostaje pokonany.

WSPARCIE

Bohater wspiera argumenty innej postaci, popierając ją w dyskusji lub kłótni. Powodzenie w Wymagającym (9) teście Perswazji pozwala dodać połowę poziomu tej *zdolności* (zaokrąglając w dół) do wyniku następnego testu spornego sojusznika.

WYCOFANIE

Wycofanie pozwala wzmocnić swoją *obronę* i przygotować się na przyjęcie przeciwnika. Gracz wykonuje test Woli (z kośćmi specjalnymi z Dyscypliny). Wynik zastępuje jego *obronę w intrydze* do końca następnej *wymiany*.

WPŁYW

Kiedy przeciwnikowi uda się skutecznie wpłynąć na bohatera, może on stracić część ze swych punktów opanowania, co przybliży go do ulegnięcia oponentowi. *Wpływ* przewyższający punkty *nastawienia* bohatera zmniejsza jego punkty opanowania. Zmniejszenie punktów opanowania nie powoduje żadnych konsekwencji aż do osiągnięcia 0, kiedy bohater zostaje pokonany.

FRUSTRACJA

Podstawowym sposobem na ograniczenie *wpływu* są punkty *nastawienia*. Za każdym razem, kiedy udany test Przebiegłości lub Perswazji pozwoli przeciwnikowi wyrzucić na bohatera *wpływ*, jego wartość zmniejszana jest o punkty *nastawienia*.

Alternatywną ochroną przed *wpływem* jest *frustracja*. Przyjęcie każdego punktu *frustracji* zmniejsza *wpływ* przeciwnika o poziom Woli bohatera. Każdy punkt *frustracji* powoduje jednak również -1 kość karną we wszystkich testach Przebiegłości i Perswazji do końca intrygi. Jeśli liczba punktów *frustracji* przekroczy poziom Woli postaci, traci ona panowanie nad sobą i zostaje pokonana. Po zakończeniu intrygi, niezależnie od jej wyniku, punkty *frustracji* zostają wyzerowane.

PORAŻKA

Jeśli punkty opanowania postaci spadną do 0 lub jej *frustracja* przekroczy jej poziom Woli, zostaje ona pokonana, a zwycięzca osiąga zamierzony cel intrygi.

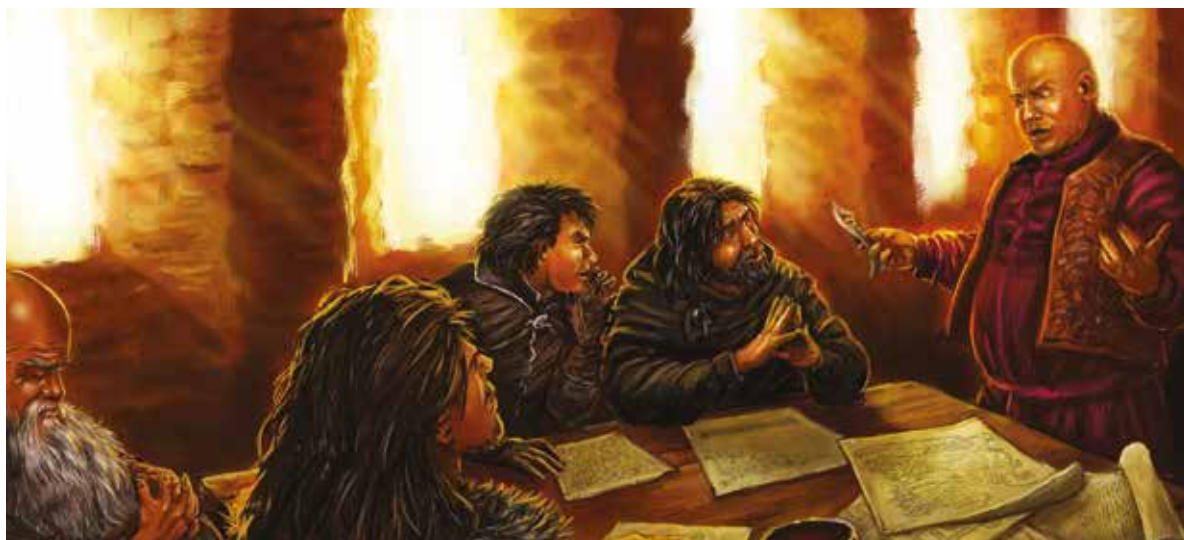
PODDAWANIE SIĘ

Gracz może postanowić *poddać się*, zamiast własnej porażki proponując kompromis. Poddawanie się jest dozwolone wyłącznie we własnej turze, a przeciwnik może przyjąć warunki bohatera, zaproponować własne lub odmówić. Jeśli gracz odrzuci ofertę przeciwnika, nie może się poddać i intryga toczy się dalej. Poddawanie się jest wyjściem, kiedy porażka wydaje się nieunikniona i gracz woli zaproponować przeciwnikowi zakończenie konfliktu przez szybsze, lecz mniejsze zwycięstwo.

PORAŻKA I LOS

Spalenie punktu Losu pozwala bohaterowi na wybranie innego zakończenia intrygi niż osiągnięcie celu przeciwnika. Decyzja o przyjęciu nowego zakończenia należy do Narratora.

Tak jak w walce, mało istotne postaci zwykle nie unikają *wpływu* przez *frustrację* i szybko się poddają, jeśli intryga nie idzie po ich myśli. Pozwala to Narratorowi na szybkie rozwiązywanie intryg, w których gracze mają wyraźną przewagę (zakładając, że intryga była na tyle istotna, aby w ogóle testować *zdolności* bohaterów).



PODRÓŻ DO KRÓLEWSKIEJ PRZYSTANI

Podróż do Królewskiej Przystani to krótka, wprowadzająca przygoda do **Pieśni Lodu i Ognia: Gry o Tron RPG**, przeznaczona dla nowych graczy, aby przedstawić im nastrój oraz charakter rozgrywki w grze i w Siedmiu Królestwach. Może być ona również wstępem do przygody **Czarne chmury nad Królewską Przystanią**, dostępnej w książce **Pieśni Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG. Księga Zasad** na wiosnę 2016 roku.

Jako scenariusz rozgrywki, rozdział ten przeznaczony jest wyłącznie dla Narratora.

STRESZCZENIE

Bohaterowie podróżują w kierunku Królewskiej Przystani pod pretekstem wzięcia udziału w turnieju wydanym przez króla Roberta Baratheona. Po drodze zatrzymują się na noc w karczmie, spotykają się z lokalną niechęcią i wpadają na grupę bandytów, co może – choć nie musi – wiązać się z uprowadzeniem jednej lub więcej postaci do ich obozu. Bohaterowie muszą znaleźć sposób na uporanie się z bandytami, by móc kontynuować swą podróż do stolicy.

W scenie pierwszej bohaterowie natrafiają na drodze na ślady działalności bandytów. Wraz z zapadnięciem zmierzchu trafiają do niewielkiej karczmy, gdzie postanawiają przenocować.

Scena druga odbywa się w karczmie, gdzie pomniejsze wydarzenia dają grupie okazję do wypróbowania różnorodnych elementów mechaniki gry. W nocy dojdzie może między bohaterami do różnych sytuacji.

W scenie trzeciej bandyci atakują drużynę na drodze, usiłując zabrać jej cały dobytek, lub też bohaterowie (ostrożni po zdemaskowaniu w karczmie szpiega rozbójników) śledzą ich i atakują ich obóz. W obu przypadkach grupa musi poradzić sobie z zagrożeniem i ruszyć w dalszą podróż.

BOHATEROWIE

Do przygody dołączonych jest sześciu gotowych bohaterów przynależących do pomniejszego rodu szlacheckiego: dziedzic i jego orszak. Przekaż graczom karty postaci (kserokopie, skany lub strony wydrukowane z tej książki). Jeśli dysponujecie pełnymi zasadami **PLIO: GOTRPG**, gracze mogą również stworzyć własnych bohaterów. Jest to najlepsze wyjście, jeśli przygoda ta ma być wstępem do wydarzeń **Czarnych chmur nad Królewską Przystanią**.

Oprócz statystyk karty postaci zawierają też informacje o ich przeszłości. Warto zachęcić graczy do odgrywania bohaterów w oparciu o te opisy. Prawdopodobnie duża część historii postaci nie będzie miała okazji wpłynąć na grę w czasie tej krótkiej przygody, jednak jej świadomość może bardzo wzbogacić odgrywanie przez graczy ich postaci oraz czerpaną z tego przyjemność.

SCENA PIERWSZA: NA DRODZE

W scenie tej bohaterowie podróżują w kierunku rozdroża, na którym skierują się Traktem Królewskim na południe, w kierunku Królewskiej Przystani. Na drodze natrafiają na ślady lokalnych niepokojów, zbliża się jednak noc i muszą znaleźć miejsce, w którym będą mogli się zatrzymać. Aby odpowiednio zarysować scenę, przeczytaj graczom na głos następujący tekst:

Turniej! Król Robert Baratheon, władca Siedmiu Królestw, wydaje turniej i towarzyszący mu festiwal w wielkim mieście Królewskiej Przystani. Wszyscy lordowie i wasale Siedmiu Królestw zaproszeni są do udziału, na miejscu czekać ich zaś będą uczty, zabawy, wspaniałe walki w szrankach, gdzie najznajomitsi rycerze w krainie dowodzą swego męstwa, jak i turniej walk pieszych,



w którym wygrać można wartościowe nagrody zapewnione przez Koronę, nie wspominając o uwielbieniu ludu.

Wicie również dobrze, że turniej ten jest dla waszego rodu cenna okazją do stworzenia sojuszy, zapoznania się z najnowszymi wydarzeniami i pogłoskami z dworu oraz spotkania kobiet i mężczyzn reprezentujących najpotężniejsze rody Westeros. Za kilka lat niektórzy z nich mogą zostać waszymi sojusznikami lub zwierzchnikami, inni wrogami. Warto wiedzieć, z której strony wieje wiatr. Turniej daje okazję, by zdobyć o wiele więcej niż tylko złoto.

Ruszać więc w daleką podróż w kierunku Królewskiego Traktu, który poprowadzi was na południe, do samej Królewskiej Przystani. Droga, która w letni poranek obiecywała ekscytujące przygody, stała się jednak szara i błotnista, kiedy nieustająca mżawka przeniknęła do cna wasze ubrania i nastroje. Nawet ciężkie wełniane płaszcze ledwie powstrzymują wilgoć i wkradający się z nią chłód. Przed wami, narozdrożu, powinna znajdować się jednak karczma, a w jej wnętrzu bijące od kominka ciepło i przyzwoity posiłek, które znacznie poprawiłyby wam samopoczucie.

Daj graczom okazję do krótkiego przedstawienia swych bohaterów oraz powodu, dla którego znajdują się w zmierzającej na turniej grupie. Możesz pozwolić im na odrobinę odgrywania postaci, aby czuli się w swych bohaterów, rozmawiając o deszczowej pogodzie, o tym, co spodziewają się znaleźć w Królewskiej Przystani, o ich nadziejach związanych z turniejem i tak dalej.

Jeśli w grupie jest mniej niż sześciu graczy, nadprogramowych bohaterów możesz wyłączyć z gry lub dołączyć do drużyny jako prowadzonych przez siebie Bohaterów Narratora. Może okazać się to pomocne, ponieważ daje ci możliwość komunikowania się z graczami głosem tych bohaterów i zachęcania ich do odgrywania ich własnych postaci.

Jeśli gracze wykorzystują wszystkie postaci, ale w dalszym ciągu chcesz wprowadzić Bohatera Narratora, skopiuj kartę postaci Nicholas Riversa i wybierz inne imię odpowiednie dla zwiadowcy lub leśnika, który towarzyszy grupie. Jeśli będziesz tego chciał, postać ta może zostać później zakładnikiem bandytów.

UCZTA DLA WRON

Po wprowadzeniu graczy w nastrój przeczytaj im kolejny fragment:

Nagle przebiega was dreszcz niezwiązany z zimnem, gdy stado wron, kracząc, zrywa się do lotu gdzieś przed wami. W nadciągającym wietrze wyczuwacie ukryty pod zapachem wilgotnych liści odór śmierci.

W płytkim rowie obok drogi leżą ciała trzech mężczyzn, choć jeden z nich mógł być jeszcze zbyt młody na to miano. Ubrani są tylko w brudną bieliznę, pokrytą warstwą błota i zaschniętej krwi, a pokrywające ciała rany świadczą o walce, która musiała doprowadzić do ich śmierci. Ktokolwiek ich zabił, musiał również ogołocić ich ciała z wszelkiego dobytku, by na koniec wrzucić je do przydrożnego rowu. Ich czarne, rozdziobane przez wrony oczodoły patrzyły w dal, niczym niemi świadkowie zła drzemącego w ludziach.

Pozwól bohaterom zareagować na widok ciał zgodnie z życzeniami graczy. Mogą chcieć dokładniej zbadać scenę zbrodni, zadbać o przyzwoity pochówek ofiar lub nie dopuścić do siebie smutnego obrazu i skupić się wyłącznie na rozciągającej się przed nimi drodze i niebezpieczeństwach czyhających na nich samych.

Jeśli bohaterowie chcą dokładniej zbadać sytuację, każ im wykonać Prosty (3) test Sprytu i przekazać im informacje zależne od osiągniętego stopnia sukcesu:

PORAŻKA: Gracze nie dowiadują się niczego więcej niż to, co już zostało im przekazane.

SUKCES (JEDEN STOPIEN): Ślady rdzy na ubraniach pokazują, że każdy z mężczyzn nosił pancerz, choć nie ma go nigdzie w zasięgu wzroku.

Nawet ich buty zostały zabrane. Stan ich ciał wskazuje, że nie mogą być martwi dłużej niż jeden dzień.

SUKCES (DWA STOPNIE LUB WIĘCEJ): Dłonie i ramiona starszych mężczyzn są tak rozwinięte, że musieli być oni rycerzami. Młodszy z nich mógł być ich giermkim.

Septa Alanna może chcieć zadbać o odpowiedni pochówek mężczyzn lub przynajmniej pomodlić się za ich dusze. Wykopanie grobów w błotnistej ziemi to ciężka i brudna robota, podobnie jak zbieranie kamieni na kurhan, zaś spalenie ciał nie jest przy obecnej pogodzie w ogóle możliwe. Bohaterowie mogą również postanowić zabrać ciała ze sobą, przywiązując je do koni lub pospieszyć do karczmy, by wrócić z pomocą i odpowiednimi narzędziami. Co ważniejsze, jeśli bohaterowie spróbują zrobić cokolwiek z ciałami, zdziwią się, kiedy jedno z nich się porusza!

OPOWIEŚĆ GIERMKA

Jodrell, giermek Ser Tymona, jednego z zabitych rycerzy, wciąż żyje. Jest jednak poważnie ranny i umiera. W jego ranę na brzuchu wdało się już poważne zakażenie, stracił wiele krwi i nawet maester Rudolphus nie zdoła już mu pomóc, co pokaże medykowi każdy test Leczenia.

Obecność bohaterów i zamieszanie przy ciałach sprawiają, że Jodrell porusza się i wyje z bólu. Poświęcenie mu przez graczy jakiegokolwiek uwagi przywraca go do chwilowej przytomności i może on z trudem mówić.

Z popękanych i zakrwawionych ust Jodrella bohaterowie usłyszą podane niżej informacje. Mówiąc jego głosem, sparafrazuj je zależnie od tego, co bohaterowie robią lub mówią oraz czy zadają umierającemu giermkowi jakiegokolwiek pytania.

Jodrell, jego pan Ser Tymon oraz Ser Roddick również zmierzali na turniej w Królewskiej Przystani. Późnym wieczorem napadła ich grupa bandytów, czterech podle wyglądających mężczyzn, którzy zaatakowali ich z zasadki. Musieli to być najemnicy lub zbiegli żołnierze, byli bowiem zbyt dobrze wyposażeni i wyszkoleni jak na zwykłych rozbójników. Ściągnęli obu rycerzy z siodła i zamordowali ich, dźgnęli Jodrella w brzuch i wrzucili go do rowu. Później stracił on przytomność i nie pamięta niczego więcej do przybycia drużyny.

Po przekazaniu grupie powyższych informacji Jodrell umiera. Jeśli chcesz dodać scenie siły, Jodrell może również poprosić bohaterów o zapewnienie rycerzom pogrzebu godnego ich stanu, pomszczenie ich śmierci lub obie z tych rzeczy. Choć nie widać tego po nim, Jodrell jest wiernym wyznawcą Siedmiu i znajdzie pocieszenie w duchowej posłudze septy Alanny, jeśli ją otrzyma. Próby przemieszczenia Jodrella wyłącznie pogarszają jego stan i prowadzą do natychmiastowej utraty przytomności i śmierci.

SCENA DRUGA: NA ROZDROŻU

W tej scenie grupa dociera do karczmy na rozdrożu. Sposób, w jaki zostaną przyjęci, zależy częściowo nich samych, mogą znaleźć jednak coś więcej niż tylko ciepły posiłek i łóżko na noc.

Kiedy bohaterowie zostawiają scenę masakry za sobą i skierują się do karczmy, przeczytaj im następujący fragment:

Bale i strzecha karczmy stanowią w nieustającym dżdżu długi wyczekiwany widok, podobnie jak wstęga niebieskawego dymu sączącego się z kamiennego komina, obiecującego ciepłe palenisko, strawę i napitek na pocieszenie po znoej wędrówce. Cienie wydłużają się coraz bardziej i dociera do was zmęczenie całego dnia spędzonego w siodle, nie wspominając o nieprzyjemnym spotkaniu z owocami pracy bandytów, kiedy z ulgą wjeżdżacie na błotniste podwórze zajazdu.

Karcznię prowadzi stara kobieta zwana Masha Heedle. Jest siwa, a jej zęby zabarwione są na czerwono od liści, które wciąż żuje. Pomaga jej też parę młodszych osób, o których nie sposób powiedzieć, czy są jej krewnymi, czy też wyrzutkami, które miały szczęście znaleźć u niej dom. Obsługując gości, Masha zachowuje się bardzo rzeczowo, uwielbia jednak dzieci.

KARCZMA NA ROZDROŻU

Karczma na Rozdrożu ma swoje miejsce w sadze **Pieśń Lodu i Ognia**. Jeśli chcesz, może to być ta sama karczma, która pojawiła się w powieściach, choć może to również być inne miejsce na drodze do Królewskiej Przystani. Z pewnością przy traktach znajduje się wiele innych karczem, często łudząco do siebie podobnych, zmiana tej karczmy w inną nie będzie więc żadnym problemem. Karczmy często przeżywają też swych właścicieli i przechodzą z rąk do rąk – karczmy przy uczęszczanych drogach zawsze są potrzebne, jednak karczmarzy spotyka czasem przykry los. Może to być również los twojej wersji Karczmy na Rozdrożu.

W karczmie obecni są również:

BRENNA: Ładna, kilkunastoletnia służąca, która przynosi gościom posiłki, a resztę czasu spędza sprząając lub flirtując z bardziej atrakcyjnymi podróżnymi.

DAVIN: Krępy chłopak zajmujący się stajnią i przenoszeniem rzeczy zbyt ciężkich dla Mashy i Brenny.

HORACE: Siwobrody wędrowny majster, który wiele w życiu podróżował. Również zmierza do Królewskiej Przystani, odpoczywa jednak w karczmie, gdzie oferuje swe usługi w zamian za wikt i opierunek.

CORVIN: Najemnik twierdzący, że również zmierza do Królewskiej Przystani, choć przebieżenie zmusza go do przedłużenia pobytu w karczmie. Większość czasu spędza pokaszując i pijąc gorącą herbatę przy palenisku. Inni ludzie go unikają, co nie jest żadnym zaskoczeniem. W rzeczywistości Corvin pracuje dla bandytów i przebywa w karczmie, aby informować ich o potencjalnych ofiarach.

Możesz śmiało dodać kolejnych bohaterów i poprowadzić ich zgodnie ze swoją wizją karczmy i interakcji między drużyną a pozostałymi gośćmi. Możesz nawet pozwolić, aby gracze sami zasugerowali osoby, z którymi chcieliby, aby ich bohaterowie się spotkali.

Jest to dość swobodna scena, w której bohaterowie mogą spędzić trochę czasu w karczmie i odpocząć przez noc przed dalszą wędrówką. Co dokładnie się wydarzy, zależy od okazji, z których gracze postanowią skorzystać, możesz też zachęcić ich do działania, jeśli zajdzie taka potrzeba.

NIEKTÓRZY MUSZĄ POĆWICZYĆ

Jedną z okazji oferowanych przez postój w karczmie jest szansa na przeciwczenie mechanizmów rozgrywki. Na przykład, kiedy ubłoceni i zmarnięci bohaterowie wejdą do wspólnej sali karczmy, możesz dać im możliwość sko-

rzystania z systemu intryg poprzez poprowadzenie szybkiej negocjacji z Mashą na temat kosztu ich zakwaterowania i wyżywienia. Zobacz rozdział **Intrygi** zaczynający się na stronie 17. Nastawienie Mashy do bohaterów jest obojętne (najprawdopodobniej z wzajemnością). Jej statystyki w intrydze są następujące:

Masha Heedle: Perswazja 3 (Negocjacje 2S), obrona w intrydze 6, punkty opanowania 6

Dla Rhysa, Rudolphusa czy Alanny wynegocjowanie dobrej ceny nie powinno być zbyt trudne. Poniżej znajdują się też inne okazje do wypróbowania mechaniki gry:

- Jeden z bohaterów może próbować uwieść służkę lub stajennego, czy też kogoś z gości. Rozegraj w tym celu kolejną intrygę. Może to być tym bardziej interesujące, jeśli intrygę zainicjuje któryś z Bohaterów Narratora, szczególnie jeśli jej celem będzie giermek Jonah (który w rzeczywistości jest dziewczyną!).
- Jeden z bohaterów może zagrać z innymi podróżnymi w kości. Rozegraj opartą na Przebiegłości intrygę, aby sprawdzić, czy uda mu się wygrać.
- Bohaterowie tacy jak Rhys, Merik, Nicholas i Jonah mogą spędzić wieczór lub wczesny poranek na ćwiczeniu fechtunku na podwórzu przed karczmą. Będzie to okazja do wypróbowania mechaniki walki, w której bohaterowie staną przeciwko sobie. W tym wypadku porażka oznacza raczej leżenie w błocie z ostrzem przy gardle niż śmierć. Możesz też zabronić graczom zmniejszania obrażeń przez przyjmowanie *ran* i *poważnych ran*, chyba że chcesz dać im szansę na wypadek w trakcie ćwiczeń – w tym przypadku jakakolwiek *rana* natychmiast przerywa trening. Zwróć też uwagę, że osłabiłoby to danego bohatera przed prawdziwą walką (zobacz **Scena trzecia**).
- Analogicznie drużynowi wojownicy mogą spróbować swoich sił w łucznictwie lub rzucaniu nożami, aby wypróbować zasady walki strzeleckiej.

KŁOPOTY NA DRODZE

Niewykluczone, że bohaterowie będą pytać w karczmie o ofiary ataku bandytów, czy to w celu pogłębienia swojej wiedzy o tym zdarzeniu, zdobycia pomocy w pogrzebaniu zmarłych czy też rozprawienia się z zagrożeniem.

Niestety, obecne w karczmie osoby nie będą zbyt chętne do pomocy w żadnej z tych kwestii. Davin jest jedynym sprawnym fizycznie mężczyzną, a i tak żaden z niego wojownik. Mógłby pomóc z przeniesieniem lub pogrzebaniem ciała, jednak Masha woli, aby został w karczmie. Proponuje, aby „martwi sami się sobą zajęli”. Horace zasłania się swym wiekiem, a Corvin narzeka na swoje zdrowie, którego nie chce pogorszyć wychodzeniem na deszcz.

Jeśli bohaterom będzie zależało na sprawie, mogą wdać się w wybraną postać w intrygę, aby przekonać ją do współpracy. Choć to ukrywa, Corvin jest nieprzyjazny w stosunku do bohaterów, których postrzega jako potencjalne ofiary. Pozostałe osoby są obojętne. Brenna lub Davin mogą być przychylni, jeśli uznasz, że któremś z nich podoba się jakiś członek drużyny (będą zauroczeni kimś spośród ważnych nieznajomych zmierzających na turniej króla).

CO DZIEJE SIĘ NOCĄ

Kiedy bohaterowie udadzą się na spoczynek, Corvin wymyka się z karczmy, aby przekazać pozostałym bandytom wszelkie informacje o drużynie, jakie udało mu się zebrać przez cały wieczór obserwowania i podsłuchiwanie postaci.

Jeśli żaden z bohaterów nie stoi w nocy na straży w karczmie lub



GOTOWI BOHATEROWIE

Kolejne strony przedstawiają grupę postaci przeznaczonych do rozegrania opisanej w tej książce przygody **Podróż do Królewskiej Przystani**. Możesz wykonać kserokopie tych stron na własny użytek. Każdy z bohaterów jest gotowy do gry i opisany w następujący sposób:

IMIE BOHATERA

Ta sekcja opisuje, jak postać wpisuje się w życie na swym dworze, określa niektóre z jego obowiązków oraz potencjalną rolę w trakcie przygody. Znajdują się tu również pewne charakterystyczne cechy osobowości i historia bohatera, pozwalające przybliżyć jego przeszłość.

ZDOLNOŚCI

Bohaterowie określani są przez dobór *zdolności* i *specjalizacji*, czyli dziedzin, w których wykazują się szczególnymi umiejętnościami. Opis każdej postaci zawiera listę wszystkich jej *zdolności*, których poziomy przekraczają 2. Nazwie *zdolności* towarzyszy jej poziom wyrażony liczbą, taką jak na przykład 3. Jeśli bohater posiada jakieś *specjalizacje* danej *zdolności*, wymienione są one obok niej. *Specjalizacjom* towarzyszy też liczba zapewnianych przez nie kości specjalnych, na przykład 3S.

WSPÓŁCZYNNIKI

Ta sekcja określa istotne współczynniki i statystyki pochodne niezbędne do prowadzenia walk i intryg. Na samej górze znajduje się poziom Spostrzegawczości i jej bierny wynik. Dalej podane są statystyki intryg, włącznie z *obroną w intrydze* i punktami opanowania. Poniżej znajduje się *ruch* i *bieg*, a także *obrona w walce*, punkty pancerza oraz punkty życia. Na końcu znajduje się lista broni, pancerza, bogactw oraz istotnych osobistych przedmiotów, które bohater posiada na początku gry.

CECHY

Punkty Losu oraz Cechy, wraz z opisami ich działania w grze, znajdują się w ostatniej części opisu.

przed nią, grupa nie zauważy jego wyjścia. Jeśli ktoś z nich będzie znajdował się na zewnątrz lub na przykład będzie spał w stajni, może coś zauważyć; w imieniu Corvina wykonaj w tajemnicy test Ukrycia 4 (Skradanie się 1S) przeciwko biernej Spostrzegawczości wybranej postaci. Jeśli uda jej się go zauważyć, może ona podążyć za nim, wykonując własny test Ukrycia przeciwko jego biernej Spostrzegawczości 2 (8), lub spróbować go zatrzymać.

Zatrzymany Corvin kłamie, że potrzebował świeżego powietrza (co jest podejrzanym, biorąc pod uwagę jego wcześniejszą niechęć do opuszczania karczmy) lub porzuca pozory. Jeśli uzna, że może uspić czujność pojedynczego bohatera i zaatakować go z zaskoczenia, zrobi to. Pokonana postać zostaje porwana i zaprowadzona do obozu bandytów w celu uzyskania okupu lub karty przetargowej w negocjacjach.

Najprawdopodobniej Corvin przemknie niezauważony i dołączy do swoich kompanów, którzy postanowią przygotować dla bohaterów odpowiednie powitanie, kiedy grupa opuści karczmę.

SCENA TRZECIA:
WYZWANIE BANDYTÓW

Drużyna będzie musiała stawić czoła grasującemu na drodze bandytom w ten czy inny sposób. Albo zauważą wymykającego się szpiega, podążą za nim do obozu i odwrócą sytuację, zaskakując rozbójników, albo schwytają go i zmuszą do wyjawienia lokalizacji obozu, albo bandyci napadną na nich po opuszczeniu przez nich karczmy.

„SER” ANDER, UPADŁY RYCERZ

Hersztem tej niewielkiej grupy bandytów jest upadły rycerz, który oddał się przestępczości. „Ser” Ander, choć nie jest już godzien swego tytułu, wciąż posiada broń i broń rycerza, nie ma jednak ziemi, pozycji ani skrupułów. Postanowił rabować podróżnych na drodze do Królewskiej Przystani, dopóki jest na niej duży ruch, by później przenieść się może na inne terytorium. Jego skryty marzeniem jest udanie się na turniej w Królewskiej Przystani, gdzie być może wygrałby w szrankach lub w pieszym starciu i zdobyłby królewską łaskę, gdyby udało mu się zdobyć pieniądze na wyposażenie godne człowieka o jego umiejętnościach.

W głębi ducha Ander jest jednak tchórzliwym osiłkiem, odważnym tylko wtedy, gdy atakuje z zasadki wsparty przez własnych ludzi, i bojącym się otwartych konfrontacji.

„SER” ANDER

ZDOLNOŚCI:

KONDYCJA 3

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI 3

WALKA 4 Miecze 1S, Włócznie 1S

WSPÓŁCZYNNIKI:

OBRONA W WALCE 4 (8 z dużą tarczą) / 5 PUNKTÓW PANCERZA (kolczuga)

6 PUNKTÓW ŻYCIA / RUCH 2 metry

DEUGI MIECZ 4+1S (4 obrażenia)

KOPIA BITEWNA 4+1S (6 obrażeń; obciążenie 2, kawalerska, potężna, długa, powolna)

DUŻA TARCZA 4-1K (1 obrażenie; obciążenie 1, obrona +4)

WORT I COLE, BANDYCI

Wort i Cole wraz z Corvinem stanowią pozostałą część bandy rozbójników Andera. Wort i Cole są zbiegłymi żołnierzami i okazjonalnymi kłusownikami, którzy postanowili po prostu brać to, co im się podoba, słuchając wyłącznie rozkazów ludzi pokroju Andera. Są brudni i nieogoleni, nie są nawet zbyt bystrzy, uważają jednak, że żadna z tych rzeczy nie ma znaczenia, kiedy potrafi się machać toporem. Corvin to raczej najemnik i uważa się za bardziej wyrafinowanego; w porównaniu z resztą swej kompanii – jest.

WORT I COLE

ZDOLNOŚCI:

PRZETRWANIE 3

UKRYCIE 4 Skradanie się 1S

WALKA 3 Topory 1S

WSPÓŁCZYNNIKI:

OBRONA W WALCE 4 / 5 PUNKTÓW PANCERZA (kolczuga)

6 PUNKTÓW ŻYCIA / RUCH 4 metry

TOPÓR BOJOWY 3+1S (2 obrażenia; półtoraręczny)

ŁUK MYŚLIWSKI 2 (2 obrażenia; daleki zasięg, dwuręczny)

ZASADZKA!

Jeśli Corvinowi udało się poprzedniej nocy niepostrzeżenie opuścić karczmę lub jeśli drużyna powstrzymała go, ale nie poznała lokalizacji obozu, bandyci urządzają zasadzkę w dogodnym do tego miejscu około mili od karczmy. Szczegóły znajdują się na mapie **Miejsce zasadzki**.

Ander i Corvin czekają konno na zakręcie drogi, z bronią w rękę, podczas gdy Wort i Cole ostrzeliwują drogę z lasu, zanim rzucą się do walki ze swymi toporami. To, czy bandyci spróbują negocjować z drużyną, czy zaatakują od razu, zależy od tego, jak Corvin ocenia siłę grupy i jej skłonność do pertraktacji. Jeśli Ander uzna, że może wygrać bez walki, spróbuje tego, w razie potrzeby dając sygnał do strzału z lasu, aby podkreślić swoją pozycję. Nie będzie się też wahał przed zastraszeniem Alanny lub Rudolphusa (uczonych drużyny), jeśli uzna, że coś na tym zyska.

Jeśli z informacji Corvina wynika, że drużyna nie jest skłonna do negocjacji, bandyci atakują bez ostrzeżenia, starając się w pierwszej kolejności wyeliminować Merika i Nicholas Riversa (jako najgroźniej wyglądających wojowników). Ander nie docenia Rhysa, uznając, że „to tylko chłopiec”, co może okazać się zabójczą pomyłką.

Jeśli Ander lub przynajmniej dwóch innych bandytów zostanie pokonanych, pozostali uciekają, jeśli nie mają przytłaczającej przewagi. Bandyci nie mają nic przeciwko braniu zakładników (ani niczego innego). Każdego schwytanego bohatera użyją jako karty przetargowej.

Pamiętaj, że Ander i Corvin dosiadają koni, które są szkolone do walki. Zobacz sekcję **Atakowanie z siodła** w rozdziale **Walka**, strona 14, aby poznać szczegóły.

OBÓZ BANDYTÓW

Jeśli bohaterom uda się podążyć za Corvinem lub schwycić go i zmusić do wyjawienia lokalizacji obozu, mogą się do niego udać. Znajduje się on

w lesie i oddalony jest od karczmy o nieco ponad milę. Jest to prosty, surowy obóz złożony z rozbitych na polanie namiotów. To także miejsce, w którym składują zebrane do tej pory łupy: 24 miedziane pensy, 87 srebrnych jeleni, 4 złote smoki, tarczę, długi miecz oraz konie z rzędem.

Jeśli drużyna ostrożnie podejdzie do obozu (test Ukrycia przeciwko biernej Spostrzegawczości bandytów wynoszącej 8), może zaskoczyć bandytów. Jeśli im się to uda, wszyscy bohaterowie zyskują dodatkową kość testową do ataków wykonanych w pierwszej rundzie. W innym wypadku bandyci wykrywają zbliżających się bohaterów wystarczająco wcześniej, aby przygotować się na ich przybycie.

Mimo to zaatakowanie bandytów w ich obozie może dać graczom przewagę. Przede wszystkim żaden z bandytów nie będzie konno. Jeśli drużyna wykona szybki atak, może łatwo zwyciężyć. Podobnie jak w przypadku zasadzki, pokonanie Andera lub dwóch innych bandytów skłania pozostałych do poddania się lub ucieczki, zależnie od dostępnych im w danej sytuacji opcji.

DALSZE PRZYGODY

Choć ta przygoda dobiegła końca, historia postaci oraz **Pieśni Łodu i Ognia** dopiero się rozpoczyna! Co znajdą, kiedy trafią w końcu do Królewskiej Przystani? Dlaczego król Robert wydał ten turniej (pomijając pieniądze, walkę i kobiety)? Kto będzie w nim uczestniczył i jakie spiski będą temu towarzyszyć? Czy ataki bandytów wzdłuż Królewskiego Traktu są czymś więcej, niż się wydają?



LORD RHYS

Przez całe życie wiedziałeś, że pewnego dnia obejmiesz przywództwo w swoim rodzie i byłeś do tego przygotowywany, odkąd tylko nauczyłeś się chodzić i mówić. Miałeś tylko nadzieję, że nie stanie się to tak szybko, jak się stało. Choć masz zaledwie czternaście lat, jesteś „Lordem Rhysen”, odkąd twój ojciec został pochowany kilka miesięcy temu.

To był wypadek na polowaniu: pościg przez las niedaleko twojego domu, szczekanie psów, łomot kopyt. Mówili, że to przez nisko wiszącą gałąź, uderzenie w głowę i upadek z siodła przy dużej prędkości. Przez prawie dwa tygodnie leżał później w łóżku, słaby na ciele i umyśle, zmuszany do picia wody i miodu, aby podtrzymać jego uciekające życie. Na koniec przyszła gorączka, drgawki i nocne krzyki, że jest atakowany, niemożność określenia bieżącego roku czy rozpoznania rozmówcy, aż śmierć okazała się miłosierdnym wybawieniem.

ZDOLNOŚCI

JĘZYK (WSPÓLNA MOWA) 3

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI 2 JEŹDZIECTWO 1S

PERSWAZJA 3

PROWADZENIE WOJNY 3 DOWODZENIE 1S

SPRYT 3

STATUS 6 WYCHOWANIE 1S, ZARZĄDZANIE 1S

STRZELECTWO 3 ŁUKI 1S

WALKA 3 MIECZE 1S

WOLA 3

ŻYWOTNOŚĆ 3

WSPÓŁCZYMNIKI

OBRONA W INTRYDZE 11 / 9 PUNKTÓW OPANOWANIA

RUCH 3 / BIEG 14

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 2 (8)

OBRONA W WALCE 3 (5 z tarczą) / 5 PUNKTÓW PANCERZA / 9 PUNKTÓW ŻYCIA

ATAK	DŁUGI MIECZ	3+1S (3 obrażenia)
------	-------------	--------------------

ATAK	TARCZA	3 (1 obrażenie; obrona +2)
------	--------	----------------------------

ATAK	ŁUK MYŚLIWSKI	3+1S (2 obrażenia; daleki zasięg, dwuręczny)
------	---------------	--

OSOBISTE kolczuga, tarcza, długi miecz w pochwie, łuk myśliwski,
WYPOSAŻENIE kołczan z 10 strzałami, sygnet, rumak, siodło, 24 złote smoki

CECHY

EKSPERT OREŹĄ: Kiedy walczysz długim mieczem, zwiększasz jego obrażenia o +1.

GŁOWA RODU: Dowodzisz swoim rodem i jesteś odpowiedzialny za utrzymanie swoich ziem, bezpieczeństwo ich mieszkańców oraz zarządzanie majątkiem. Dodaj +2 do wyniku wszystkich testów Statusu.

PUNKTY LOSU: Posiadasz dwa punkty Losu, które możesz wydać w trakcie gry. Zobacz rozdział Punkty Losu, strona 6, aby zobaczyć, do czego możesz ich użyć.

RACHMISTRZ: Zawsze, kiedy losujesz dotyczące rodu wydarzenia, możesz dodać poziom Sprytu (3) do wyniku testu Statusu. Dodatkowo, testując Status, aby zebrać fundusze dla siebie lub rodu, możesz przerzucić liczbę jedynek równą twojemu poziomowi Zarządzania.

Od tamtego momentu robiłeś to, co było konieczne, starałeś się być silny dla swojego rodu i rodziny. Twoja matka, Alanna, zniosła śmierć ojca szczególnie ciężko, szukając pocieszenia w wierze i zostawiając tobie opiekę nad młodszym rodzeństwem: zaledwie dziesięcioletnim bratem Kellinem oraz siedmioletnią siostrzyczką Brianną, na którą wszyscy wołali Bree.

Jesteś bardzo wdzięczny za pomoc swym najbliższym doradcom, którzy byli wcześniej ludźmi twojego ojca. Twój wuj, Ser Merik, jest doświadczonym rycerzem, który w czasie wojny walczył u boku twojego ojca jako wierny wasal. Jego rozwaga i spokój dodają ci otuchy. Maester Rudolphus, który od dziecka był twoim nauczycielem, jest dla ciebie głosem rozsądku i zrozumienia, nie szczędząc ci mądrych słów. Kiedyś myślałeś, że wie wszystko; zmieniło się to dopiero w momencie, w którym nie był w stanie uratować twojego ojca. Nie była to jego wina; twoja matka mówiła, że Siedmiu wezwało ojca do siebie, więc obwinianie za to twojego nauczyciela byłoby niesprawiedliwe... Choć czasem musisz sobie o tym przypominać.

Teraz ty i twój orszak znajdujecie się w drodze do osławionej Królewskiej Przystani, drodze, którą zawsze chciałeś pokonać u boku ojca. Idziesz jednak sam, aby obwieścić swoje prawo do władania rodem przed obliczem króla Roberta i oddać honor pamięci ojca i przodków. Wiesz, że przyglądają się twoim czynom, więc nie możesz ich zawieść.



Twój starszy brat Nolan zawsze był dziedzicem rodu i było to dla ciebie ulgą; nigdy nie zależało ci na tytule lorda ani na poddaństwie wasali. Zawsze czułeś się lepiej wśród prostszych ludzi: żołnierzy, rzemieślników i pospólstwa zamieszkującego ziemie twojego rodu. Już jako chłopiec łatwiej znajdowałeś przyjaciół wśród synów wasali twego ojca i obsługi zamku niż wśród dzieci równych mu właścicieli ziemskich. Nolan miał talent do słów, zawsze wiedział, co należy powiedzieć i zrobić, wspieranie jego rządów było więc dla ciebie przyjemnością i powodem do dumy.

Jedyną rzeczą, której kiedykolwiek zazdrościłeś bratu, była ręka pięknej Alanny, jego żony. Choć Nolan był zawsze siłą i mądrością zamku, Alanna była jego sercem i duszą. Wnosiła do jego komnat radość i śmiech, uwielbiała muzykę i święta. Nigdy nie przyznałeś się przed nią do swojej miłości – była narzeczoną, a później żoną twojego brata – ale przysięgałeś bronić jej za cenę własnego życia. Od śmierci brata marzysz o zbliżeniu się do niej, o pocieszeniu jej, jednak przyzwoitość powstrzymywała twoje dłonie i dusiła głos. W końcu Alanna znalazła ukojenie w sepcie, modląc się do bogów.

Sam również byłeś kiedyś żonaty, ale tylko przez krótki czas. Miała na imię Shawna i była nieśmiałą córką pomniejszego rodu, który chciał wkuć się w łaski twojego ojca. Umarła w ciągu roku od ślubu, podczas porodu, wraz z dzieckiem. Nigdy nie ożeniłeś się ponownie, choć od czasu do czasu wdawałeś się w romanse i inne przygody. Wolałeś skupić się

na służeniu swemu rodowi, najpierw pomagając bratu, a teraz jego synowi, Rhysowi. To zdolny chłopak, podobny do ojca, wiesz jednak, że będzie potrzebował twojego wsparcia przez najbliższe miesiące lub nawet lata, jeśli ma wyrosnąć na silnego przywódcę i godnego lorda.

ZDOLNOŚCI

JĘZYK (WSPÓLNA MOWA) 3

KONDYCJA 3

SILA 2S

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI 3

JEŹDZIECTWO 1S

PROWADZENIE WOJNY 3

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 3

STATUS 4

WALKA 5

MIECZ 2S, WŁÓCZNIĘ 1S

ZRĘCZNOŚĆ 3

ŻYWOTNOŚĆ 4

ODPORNOŚĆ 2S

WSPÓŁCZYNNIKI

OBRONA W INTRYDZE 9 / 6 PUNKTÓW OPANOWANIA

RUCH 3 / BIEG 14 (z kopią: RUCH 2 / BIEG 12)

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 3 (12)

OBRONA W WALCE 3 (5 z tarczą) / 10 PUNKTÓW PANCERZA / 12 PUNKTÓW ŻYCIA

ATAK	MIECZ PÓŁTORARĘCZNY	5+1S (4 obrażenia; półtoraręczny)
------	---------------------	-----------------------------------

ATAK	TARCZA	5 (1 obrażenie; obrona +2)
------	--------	----------------------------

ATAK	KOPIA TURNIEJOWA	3+1S (6 obrażeń; obciążenie 2, kawaleryjska, potężna, długa, powolna)
------	------------------	---

OSOBISTE WYPOSAŻENIE: zbroja płytowa, tarcza, miecz półtoraręczny w pochwie, kopia turniejowa, koń bojowy, siodło, 16 złotych smoków

CECHY

MIECZNIK I: Walcząc mieczem, możesz poświęcić kości specjalne ze specjalizacji Miecze, aby zyskać +1 stopień sukcesu po udanym trafieniu przeciwnika. Oprócz tego przeciwnicy używający broni z cechą obrona (z wyjątkiem tarcz) tracą -1 obrony w walce przeciw twoim atakom.

NAMASZCZONY: Dodaj +2 do wyniku wszystkich testów Statusu. Możesz czerpać siłę ze swego oddania ideałom rycerskim. Raz dziennie możesz zwiększyć obie obrony i bierne wyniki wszystkich zdolności o +5 na czas jednej rundy.

PATRON: Wysoko postawiona osoba (w tym wypadku Lord Rhys) ręczy za ciebie i zapewnia ci byt.

PUNKTY LOSU: Posiadasz jeden punkt Losu, który możesz wydać w trakcie gry. Zobacz rozdział Punkty Losu, strona 6, aby zobaczyć, do czego możesz ich użyć.

WADA: Otrzymujesz jedną kość karną we wszystkich testach Złodziejstwa.



MAESTER RUDOLPHUS

Siedmioma Królestwami mogą rządzić oręż i żelazo, ty jednak zawsze wierzyłeś, że do dobrych rządów potrzeba wiedzy i mądrości. Może to dlatego, że nigdy nie miałeś ręki do broni – o czym w młodzieńczych latach nikt nie dawał ci zapomnieć – jednak zawsze byłeś bystrym i szybkim uczniem, kiedy chodziło o książki i naukę. Dzięki temu zdobyłeś dla siebie miejsce w Cytadeli, gdzie zyskałeś wykształcenie maestra. Wciąż mile wspominasz tamte dni, kiedy otwierały się przed tobą nieprzebyte pokłady wiedzy i spędzałeś czas wśród podobnie otwartych umysłów. Tęsknisz za długimi nocnymi dyskusjami na temat historii lub filozofii przy kubku grzanego wina. To były naprawdę dobre czasy.

Zupełnie inne niż podczas Rebelii Roberta, kiedy wojna podzieliła Siedem Królestw, a o przyszłości znów decydowały oręż i żelazo. Twoja rodzina słono zapłaciła za zwycięstwo króla Roberta: twój ojciec i bracia zginęli w bitwach,

ZDOLNOŚCI

JĘZYK (STAROŻYTNY VALYRIAŃSKI) 2

JĘZYK (WSPÓLNA MOWA) 3

LECZENIE 3 LECZENIE CHOROÓB 1S, LECZENIE RAN 1S

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI 3 JEŹDZIECTWO 1S

PERSWAZJA 3 PRZEKONYWANIE 1S

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 3

SPRYT 4 ROSZYFROWYWANIE 1S, PAMIĘĆ 1S

STATUS 4 ZARZĄDZANIE 1S

WIEDZA 4 WYKSZTAŁCENIE 2S

WOLA 3

WSPÓŁCZYNNIKI

OBRONA W INTRYDZE 10 / 9 PUNKTÓW OPANOWANIA

RUCH 4 / BIEG 15

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 2 (8)

OBRONA W WALCE 6 / 1 PUNKT PANCERZA / 6 PUNKTÓW ŻYCIA

ATAK	KOSTUR	2 (2 obrażenia; szybki, dwuręczny)
ATAK	SZTYLET	2 (1 obrażenie; obrona +1, druga ręka +1)

OSOBISTE szaty, kostur, sztylet w pochwie, łańcuch maestra, zestaw do pisania, 2 kruki, torba ziarna, księgi o heraldyce, historii i legendach, 16 złotych smoków

CECZY

MISTRZ KRUKÓW: Możesz rozsyłać wiadomości z pomocą kruków. Wymaga to testu Opieki nad zwierzętami, którego trudność zależy od odległości, którą kruk musi przebyć. Odległości do 50 mil wymagają sukcesu w Prostym (3) teście. Każde kolejne 25 mil zwiększa trudność o 3. Narrator wykonuje te testy w tajemnicy, aby sprawdzić, czy kruk dotarł na miejsce.

PUNKTY LOSU: Posiadasz jeden punkt Losu, który możesz wydać w trakcie gry. Zobacz rozdział Punkty Losu, strona 6, aby zobaczyć, do czego możesz ich użyć.

SPECJALISTA (HERALDYKA): Podczas testów Wiedzy dotyczących heraldyki zamień swoje kości specjalne z Wykształcenia w kości testowe.

SPECJALISTA (HISTORIA I LEGENDY): Podczas testów Wiedzy dotyczących historii i legend zamień swoje kości specjalne z Wykształcenia w kości testowe.

WADA: Otrzymujesz jedną kość karną podczas wszystkich testów Strzelectwa.

przypadło nawet nazwisko twojego rodu, kiedy twoja starsza siostra wyszła za jakiegoś wasalę Roberta, który włączył twoje ziemie do swoich, o ile w ogóle wcześniej jakiegś posiadał. Teraz rządzą nimi jego synowie.

Nie było to już jednak twoje zmartwienie. Zacząłeś służyć innemu rodowi i lordowi, który, nawet jeśli sam nie doceniał w pełni roli wykształcenia, szukał go przynajmniej dla swych potomków. Stałeś się nauczycielem młodego Rhysa, a później także Kellina i małej Brianny; poprzysiągłeś sobie, że nauczysz ich cenić historię, filozofię i wszystkie inne dziedziny sztuki i nauki, nie tylko siłę i sprawność w walce. To jedyny sposób, żeby zmienić świat na lepsze – a przynajmniej swoją małą część świata.

Zawsze uważałeś Rhysa za zdolnego ucznia, z pewnością bardziej otwartego na wiedzę niż jego ojciec i wuj. Nie masz nic przeciwko Ser Merikowi, pomijając jego zdanie, że wszystko, czego musi nauczyć się młody chłopak znajduje się na polu walki, w stajni i w burdelu. Jest on jednak lojalnym i honorowym człowiekiem, nawet jeśli dość upartym. Z kolei Lady Alanna zawsze wspierała twoje wysiłki w kształceniu jej dzieci, choć jako człowiek rozsądku zawsze uważałeś jej ślepą wiarę za słabość. Doświadczenie nauczyło cię, że bogowie, jakiegokolwiek nie byłyby ich imiona i twarze, mają niewiele wspólnego ze sprawami świata.



NICHOLAS RIVERS

Choć dorastałeś w zamku, zawsze czułeś się najlepiej w dzicy poza jego murami. Spokój lasu woła do ciebie, podobnie jak dreszcz emocji podczas jazdy pełnym galopem czy polowania. Jedynym nieszczęściem, jakiego doświadczyłeś, była śmierć Lorda Nolana, dobrego suwerena i mężczyzny, którego znałeś od dziecka. Zawsze traktował cię dobrze i serdecznie, choć dopiero niedawno dowiedziałeś się dlaczego.

Urodziłeś się jako bastard. Twoja matka, Elen, była w zamku służącą. Spotkała kiedyś na festiwalu pewnego młodego mężczyznę i zaszła z nim w ciążę, lecz nigdy więcej go nie zobaczyła. Wychowywała cię więc sama, z pomocą kilku przyjaciół i krewnych. Lord Nolan postarał się, aby w zamku zawsze było dla niej miejsce i żeby ktoś zajmował się jej synem, a kiedy przyszedł na to czas, dał mu pracę w stajni u boku koniuszego, bowiem sam kochał konie. Dopiero na łożu śmierci, zmożona chorobą matka wyjawiała ci – i nikomu więcej – że Lord Nolan był twoim ojcem, na skutek romansu sprzed jego małżeństwa. Miałeś nadzieję któregoś dnia pomówić o tym również z ojcem, jednak on również zmarł, być może nie wiedząc, że poznałeś prawdę.

Jesteś jednak zadowolony ze swojego miejsca w świecie. Z pewnością nie masz żadnych ambicji, aby zdobyć tytuł i ziemię, nie jesteś bowiem żadnym lordem i życie dworskie ci nie w smak. Do szczęścia potrzeba ci tylko czystego nieba, dziedzińca przed stajnią i konia. Masz nadzieję zostać któregoś dnia koniuszym, służąc Lordowi Rhysowi, o którym wiesz już, że jest twoim przyrodnim bratem. Wiedza ta nie daje ci czasem spokoju i trudno ci utrzymać ją w tajemnicy, dochodzisz jednak później do wniosku, że nie ma sensu rwać sobie włosów z głowy; niech przeszłość pozostaje przeszłością. Rhys jest teraz lordem, ród i ziemię należą do niego, tak jak powinien. Powinieneś być wdzięczny za los, który przeznaczył ci bogowie i zostawić go w spokoju, nawet jeśli czasem miło byłoby mieć brata, z którym można byłoby dzielić proste przyjemności jazdy i polowania.



ZDOLNOŚCI

KONDYCJA 4	BIEG 1S, SIŁA 1S
OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI 3	
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 3	PRZESZUKIWANIE 1S
STATUS 3	
STRZELECTWO 3	
WALKA 3	TOPORY 2S, WALKA WRĘCZ 1S, WŁÓCZNIE 1S
WOŁA 3	
ZRĘCZNOŚĆ 4	
ŻYWOTNOŚĆ 5	ODPORNOŚĆ 1S

WSPÓŁCZYNNIKI

OBRONA W INTRYDZE 8 / 9 PUNKTÓW OPANOWANIA		
RUCH 4 / BIEG 15		
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 3 (12 podstawowa, 13 z Przeszukiwaniem)		
OBRONA W WALCE 9 (11 z tarczą) / 6 PUNKTÓW PANCERZA / 15 PUNKTÓW ŻYCIA		
ATAK	TOPÓR BOJOWY	3+2S (4 obrażenia; półtoraręczny)
ATAK	TARCZA	3 (2 obrażenia; obrona +2)
ATAK	WŁÓCZNIA	3+1S (4 obrażenia; szybka, dwuręczna)
ATAK	SZTYLET	3 (2 obrażenia; obrona +1, druga ręka +1)

OSOBISTE WYPOSAŻENIE zbroja kółkowa, tarcza, topór bojowy, sztylet w pochwie, włócznia, tabard, 10 złotych smoków

CECHY

EKSPERT OREŻA: Kiedy walczysz toporem bojowym, zwiększasz jego obrażenia o +1.

EKSPERT PANCERZA: zbroja, którą nosisz, jest dla ciebie jak druga skóra. Zwiększ punkty pancerza swojej zbroi o +1 i zmniejsz obciążenie o -1.

PUNKTY LOSU: Posiadasz jeden punkt Losu, który możesz wydać w trakcie gry. Zobacz rozdział Punkty Losu, strona 6, aby zobaczyć, do czego możesz ich użyć.

TOPORNIK I: Zawsze, kiedy atakujesz przeciwnika toporem, podczas testu Walki możesz poświęcić dowolną ilość kości specjalnych, aby spróbować zadać krwawiącą ranę. Jeśli uda ci się zadać przeciwnikowi obrażenia, odnosi on kolejne rany na początku swojej najbliższej tury. Liczba tych obrażeń równa jest liczbie poświęconych kości specjalnych. Obrażenia te ignorują pancerz, ponieważ wynikają z zadanej już rany.

Z NIEPRAWEGO ŁOŻA: Jako bastard otrzymujesz jedną kość karną podczas testów Perswazji wykonywanych przeciwko osobom o wyższym Statusie.

GIERMEK JONAH

Nic w twoim życiu nie było dotąd tak ekscytujące i niepokojące, jak podróż do Królewskiej Przystani. Obecność na turnieju królewskim w charakterze giermka szlachetnego i doświadczonego rycerza i możliwość zobaczenia najwspanialszych rycerzy Siedmiu Królestw walczących o zwycięstwo były twoim najszybszym marzeniem. Wielu uważa to za młodzieńczy kaprys naiwnego chłopaka ze wsi, nie wiedzą jednak – nikt nie wie – że „Giermek Jonah” był do niedawna zaręczony z mężczyzną trzy razy starszym od niej.

Od dziecka nie chciałaś mieć nic wspólnego z sukniami, lalkami i zachowywaniem się jak prawdziwa dama. Nie, wołałaś wybrudzić się, bawiąc się z chłopcami i marzyłaś, że kiedyś i ty sięgniesz po miecz i tarczę i zostaniesz rycerzem. Nic, co robili twoi stropieni rodzice, nie mogło zmienić twojego zdania, nawet surowe kary i długie kazania. Wszystko to utwierdziło cię tylko w przekonaniu, że chcesz zostać wielką wojowniczką, taką jak starożytna

królowa Nymeria. Twoi rodzice byli jednak równie uparci i robili wszystko, co mogli, aby uczynić z ciebie przyzwoitą młodą damę.

Kropłą, która przelała czarą był moment, w którym sprzedali cię jako żonę dla jakiegoś starego rycerza, dwukrotnie owdowiałego i niemal trzy razy starszego od ciebie. Znienawidziłaś go od pierwszego wejrzenia i przysięgłaś sobie, że prędzej zginiesz, niż za niego wyjdiesz. Tej samej nocy, gdy reszta domowników spała głęboko po świętowaniu twoich zaręczyn, zabrałaś kilka najbardziej potrzebnych przedmiotów i uciekłaś przez okno. Obciąłaś włosy na krótko, przebrałaś się w skradzione męskie ubrania i zaczęłaś przedstawiać się nie jako „Jhenna”, lecz „Jonah”. W końcu trafiłaś do służby u Lorda Rhysa, najpierw jako stajenny, a teraz giermek.

ZDOLNOŚCI

KONDYCJA 3

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI 3

JEŹDZIECTWO 1S

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 4

STATUS 3

UKRYCIE 3 (4 SKRADAJĄC SIĘ)

SKRADANIE SIĘ 1S

WALKA 3

ZŁODZIEJSTWO 3

KRADZIEŻ 1S

ZRĘCZNOŚĆ 4

REFLEKS 1S

ŻYWOTNOŚĆ 3

WSPÓŁCZYNNIKI

OBRONA W INTRYDZE 8 / 6 PUNKTÓW Opanowania

RUCH 5 / BIEG 25

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 4 (16)

OBRONA W WALCE 10 (11 z tarczą) / 2 PUNKTY PANCERZA / 9 PUNKTÓW ŻYCIA

ATAK	KRÓTKI MIECZ	3 (3 obrażenia; szybki)
ATAK	TOPOREK	3 (2 obrażenia; obrona +1, druga ręka +1)
ATAK	PUKLERZ	3 (1 obrażenie; obrona +1, druga ręka +1)
ATAK	TOPOREK DO RZUCANIA	2 (3 obrażenia; bliski zasięg)
ATAK	LEKKA KUSZA	2 (5 obrażeń; daleki zasięg, przeładowanie mniejsze, powolna)

OSOBISTE miękka skóra, puklerz, krótki miecz, toporek, lekka kusza, wyposażenie
WYPOSAŻENIE kołczan z 12 bełtami, tabard, 8 złotych smoków

CECHY

NIEZAUWAŻALNA: Skradając się z użyciem Ukrycia, możesz przerzucić w teście wszystkie jedynki. Dodatkowo dodajesz swój poziom Zręczności (4) do wyniku tych testów.

PUNKTY LOSU: Posiadasz trzy punkty Losu, które możesz wydać w trakcie gry. Zobacz rozdział Punkty Losu, strona 6, aby zobaczyć, do czego możesz ich użyć.

SZYBKA: Twój podstawowy ruch wynosi 5 metrów. Bieg pozwala ci na pokonanie pięciokrotności ruchu.

TWARZ W TUMIE: Jako darmową akcję możesz wykonywać testy Ukrycia, aby zniknąć w tłumie. Dodatkowo dodajesz swój poziom Sprytu (2) do wyników tych testów.



SEPTA ALANNA

„Bogowie są pełni tajemnic, na przemian mili i okrutni, i nie tłumaczą swych decyzji śmiertelnikom, podobnie jak królowie i lordowie pełni są tajemnic dla pospólstwa.” Nauczyła się tego, kiedy byłaś jeszcze dzieckiem, a twoja mama umierała w gorączce. Wychowywały cię dobrośliwe septy w służbie u twojego ojca, dbając, abyś wyrosła na damę mającą wszystkie umiejętności niezbędne do zarządzania kiedyś własnym domostwem. Choć jako dziecko bałaś się kamiennych twarzy Siedmiu, nauczyłaś się kochać ich i szanować, zrozumiałaś też, że Siedmiu kocha ciebie i pragnie, abyś wiodła prawe i cnotliwe życie.

Uśmiechali się do ciebie, kiedy wybrali Nolana na twego męża: mężczyznę pełnego odwagi i energii, a także mądrości i miłości do ciebie. Choć twoje małżeństwo ustalone zostało przez rodziców, pokochałaś go w momencie, w którym pierwszy raz ujrzałaś jego przystojną twarz i poczułaś ciepło jego dłoni, kiedy całował cię w rękę. Kolejne lata były pełne szczęścia. Stworzyłaś mężowi prawdziwy dom, dałaś mu troje wspaniałych dzieci, w tym Rhysa, syna i dziedzica, twoje pierwsze dziecko. Jak dziwnie jest ci patrzeć teraz na tego poważnego młodzieńca w zbroi siedzącego dumnie w siodle, kiedy

wciąż pamiętasz niemowlę, które karmiłaś piersią. Rhys jest teraz mężczyzną, a ty wdową. Dom należy do niego, a gdy przyjdzie czas, należał będzie też do jego żony. Siedmiu daje, Siedmiu odbiera.

Długo opłakiwałaś śmierć Nolana. W pewnym sensie wciąż go opłakujesz i pewnie zawsze będziesz, ale nie chcesz już podążać za nim w objęcia śmierci. W końcu twój czas i tak nadejdzie, tak jak dla wszystkich stworzeń. Twoje dzieci jeszcze cię potrzebują, a bogowie zażądali od ciebie innego rodzaju służby. Choć jesteś jeszcze młoda, wysłałaś już spod skrzydeł Matki i usłyszałaś wołanie Staruchy.

ZDOLNOŚCI

JĘZYK (WSPÓLNA MOWA) 3

LECZENIE 3

PERSWAZJA 3 NEGOCJACJE 1S, OCZAROWANIE 1S, PRZEKONANIE 1S

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 3 EMPATIA 1S

SPRYT 3

STATUS 4

WIEDZA 3 WYKSZTAŁCENIE 1S, WYSZUKIWANIE INFORMACJI 1S

WOLA 5 WSPÓŁPRACA 1S, DYSCYPLINA 1S

ZRĘCZNOŚĆ 3

WSPÓŁCZYNNIKI

OBRONA W INTRYDZE 10 / 16 PUNKTÓW Opanowania

RUCH 3 / BIEG 14

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 2 (12 podstawowa, 13 Empatia)

OBRONA W WALCE 8 (12 z tarczą) / 1 PUNKT PANCERZA / 6 PUNKTÓW ŻYCIA

ATAK	BULAWA	2 (2 obrażenia)
ATAK	DUŻA TARCZA	2 (1 obrażenie; obciążenie 1, obrona +4)
ATAK	CIEŻKA KUSZA	2 (5 obrażeń; daleki zasięg, przebicie 2, przeładowanie większe, powolna, dwuręczna, zabójcza)

OSOBISTE szaty, duża tarcza, buława, ciężka kusza, kołczan z 10 bełtami,
WYPOSAŻENIE symbol Staruchy, 9 złotych smoków

CECHY

POBOŻNA: Raz dziennie możesz odwołać się do swej wiary, aby wspomogła twoje wysiłki. Otrzymujesz +1 kość testową w jednym dowolnym teście.

PUNKTY LOSU: Posiadasz jeden punkt Losu, który możesz wydać w trakcie gry. Zobacz rozdział Punkty Losu, strona 6, aby zobaczyć, do czego możesz ich użyć.

ULUBIENIEC LUDU: Podczas spotkań z postaciami o Statusie 3 i niższym zyskujesz +1 kość specjalną do wszystkich testów Perswazji.

WYTRWAŁA: Dodaj poziom Dyscypliny do swoich punktów opanowania.



MIEJSCE ZASADZKI

Do
Karczmy na Rozdrożu

LEGENDA

A – Ander
C – Corvin
W – Wort
Co – Cole



W

A

C

Co

Do
Królewskiej Przystani

□ = 1x1 metr

OBÓZ BANDYTÓW

Do
Karczmy na Rozdrożu



□ = 1x1 metr

Do
miejsca zasadzki

— LEGENDA —

- 1 – Namioty bandytów
- 2 – Skrytka
- 3 – Główne ognisko
- 4 – Zagroda koni

NASZA JEST FURIA!



Pieśń Lodu i Ognia, bestsellerowa saga George'a R. R. Martina, przez lata wciągała czytelników opowieścią o walce o Żelazny Tron i władzę nad Siedmioma Królestwami oraz o losach uwikłanych w nią osób i rodów.

Teraz masz okazję opowiedzieć historię Westeros po swojemu i osobiście zagrać w grę o tron w grze **Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG**. Ten **Starter** zawiera wszystko, czego potrzebujecie, aby przeżyć ekscytującą przygodę wśród rycerzy i bandytów oraz ruszyć w drogę do samego serca intryg, Królewskiej Przystani! W książce tej znajdziecie opis podstawowych zasad rozgrywki, sześć gotowych do gry postaci oraz wprowadzającą w świat przygodę **Droga do Królewskiej Przystani**. Jedyne, czego wam potrzeba, to kilka sześciociennych kości!

**CZY MASZ UMYŚŁ, CIAŁO I WOLĘ NIEZBEDNE,
ABY ZAGRAĆ W GRĘ O TRON?**

PIEŚŃ LODU I OGNIA GRA O TRON RPG

WIĘCEJ INFORMACJI NA STRONIE WWW.GOTRPG.PL



Patronat medialny



WESTEROS.PL



ISBN: 978-83-64473-45-6
Cena 9.90 PLN (w tym 5% VAT).



www.fajneRPG.pl

A Song of Ice and Fire Roleplaying Quick-Start is ©2008-2015 Green Ronin Publishing, LLC. All rights reserved. Reference to other copyrighted material in no way constitutes a challenge to the respective copyright holders of that material. A Song of Ice and Fire Roleplaying, Green Ronin, and their associated logos are trademarks of Green Ronin Publishing, LLC. A Song of Ice and Fire is © 1996-2015 George R. R. Martin, All rights reserved.

Pieśń Lodu i Ognia: Gra o Tron RPG Starter Copyright © Kuźnia Gier, Kraków 2015 Wszelkie prawa zastrzeżone. All rights reserved.