

ANDRZEJ SAPKOWSKI: SYSTEM RPG DLA PO CZATKUJĄCYCH

cena 30000 zł

nr 2(7)/94

MAGAZYN GIER
FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954 ISSN 1230-9109



MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie

Wygląda na to, że znów musieliście trochę na nas poczekać. Ale nie martwcie się, cierpliwość jest trudną sztuką, którą – dzięki nam – macie okazję pocwiczyć. Cóż, będziecie się musieli pogodzić z tym jakże przykrym, przede wszystkim dla nas, faktem, że „Maga i Miecz” z nigdy-miesięcznika zmienia się w obydwumiesięcznik. Dira necessitas zmusza nas do tego, ale pocieszamy się przynajmniej, że nawet popularny TSR-owski „Dungeons” także jest dwumiesięcznikiem. Należy mieć również nadzieję, iż dzięki temu nie będziemy się już więcej spóźniać i wejdziemy do elitarniej czołówki pism wydawanych „regularnie”. Wypadałoby też przy okazji zweryfikować zamieszczane w ostatnim numerze zapewnienie, jakoby objętość naszego pisma miała się zamknąć nieodwołalnie w 64 stronach. Myliliśmy się, nie po raz pierwszy i nie ostatni pewnie, bowiem obecnie rozrosliśmy się do stu, słownie – osiemdziesięciu. Powinno to Was ucieszyć i być miłą niespodzianką, jakich zapewne doświadczyacie w przyszłości dużo więcej.

A teraz chwila ciszy, gdyż oto... **nadciąga Sapkowski!** Tym razem słynny wiedźminolog zaatakuję naprawdę z grubą rurą. Nie, nie, nie – muszę rozwiać złudzenia mających nadzieję ujrzeć na łamach niniejszego numeru kolejną, nową część przygód ponurego wesołka Geralta. Tym razem sławetny mistrz pióra prezentuje nam **własny system RPG!** (Zobowiązywał nas, co prawda, byśmy, broń Boże, nie przypisywali mu mordy i nie wrzeszczeli o oryginalności pomysłów, gdyż pisać miał w pamięci to i owo, ale jakże to tak? napisał, zrobił? a może nie?) System jest przeznaczony przede wszystkim dla graczy początkujących (coż to, czyżbym słyszał jakiś stłumiony jęk zawodu, wydany z bardziej doświadczonych „gardel”?). Nie możemy przecież dopuścić, by nasz magazyn był pismem czytany „jeno przez starszyznę”. Wy, podający się za prawdziwych fachowców w dziedzinie role-play'u, obytych z „przygodziarskim” rzemiosłem, wręcz chętnie byście powiedzieli – graczy wysokopozycyjnych, nie możecie przecież tak szybko zapominać, jak to sami uczyliście się z mozołem stawiać pierwsze, chwiejne kroki w swych dziewiczych przygodach, kiedy to jeszcze jako zeropoziomowe żółtodzioby turlaliście po stole z aporem „dziwaczne” kostki, pozostając w stanie błogiej nieświadomości, co też wypadła liczba oczek może dla Was oznaczać.

Dlatego powstrzymajcie swe ironiczne uśmieszki i wybaczone nam, że „aż tyle miejsca Wam kradniemy” drukując system „dla tych, którzy pierwszy raz”. Staramy się trafić w gusta wszystkich naszych czytelników, a nie możemy zapominać, że są wśród nich i tacy, dla których RPG do tej pory stanowi „czarną magię” jedynie, dla których dostęp do jakiegokolwiek systemu stanowi życiowy problem, a *Kryształy Czasu* są prawdziwą dżunglą niepojętych

reguł i matematyczną łamigłówką. Dla nich to właśnie tatuś wiedźmina napisał system, by mogli się wprawiać i stać w przyszłości graczami, godnymi przyjęcia w poczet zaszczytnych członków miłyłowej chochy i nawet grupy „Awanturników” (sic!). Staruszków powinien zadowolić fakt, że do opisu dołączona jest przygoda, której przystosowanie do każdego innego systemu dla Mistrzów – fachowców niewątpliwie będzie zwykłą, codzienną rutyną. Nie bójcie się spojrzeć w „Okno Yrrhedesa”!

A teraz coś dla prawdziwych smakoszy, czyli przepisów kilka z podręcznika domowej gospodyni, tym razem z rozdziału: desery, czyli Kuchnia Mistrza Gry, czyli Almanach, czyli opracowanie Danka Paszkowskiego na podstawie... Danie główne na naszym stole, zalecane dla anemicznych Mistrzów, którzy cierpią na niestrawność wywołaną groźnym bakcylem stagnacji, co zwykle objawia się „braktem pomysłów na nowe przygody”. Dokarmion tym tekstem Mistrz nie będzie już więcej cierpieć na podobną bolećliwość, trzaskając nowymi pomysłami jak prestidigitator z królika. Poznacie podstawowe motywy przygód, ich główne cele, rozróżnienie sposobów wprowadzania, dowiecie się, jakie są najczęściej stosowane tereny akcji, jakich przeciwników i wrogów może mieć drużyna, z jakich elementów składa się akcja i jaki punkt kulminacyjny najlepiej do niej pasuje, a do tego wszystkiego trochę o potworach, bohaterach niezależnych (taki właśnie termin proponujemy na miejsce pojęcia NPC) i pułapkach. „Księga przygód” przypomni o wprowadzeniu do fabuły warunków specjalnych, wróżb i przepowiedni, elementu zmyłki; opowie jak przyprowadzić drużynę o rozterki moralne, wytknie wszelkie słabe punkty i nauczy jak prowadzić pogoń, nie pozbawioną jednocześnie licznych komplikacji. Słowem – ułatwi robotę każdemu Mistrzowi. Pomysł całkiem świeży, nikt się raczej nie zatrąje. Życzymy smacznego!

Na koniec informacja dla fanatyków *Warhammera*. Podtrzymujemy ciągle ofertę subskrypcji, a jakie korzyści się z tym wiąże, każdy wie. Pragnelibyśmy gorąco, aby ukazał się on na półkach księgarń już na pierwszego czerwca – taki mały prezent z okazji Dnia Dziecka. Szczerze chęci to jednak zbyt mało i dopiero przyszłość pokaże, jak to będzie naprawdę. Na razie jedynym pewnikiem jest (tak przynajmniej ogłosiła słynna redakcyjna wyrocznia – w osobie Artura M.), że ostateczny termin wydania nie powinien przekroczyć najbliższych trzech miesięcy. Trzymajcie się! Najlepiej w kupie, bo to i raźniej, i bezpieczniej, a nigdy nie wiadomo, co tam w ukryciu Wasz Mistrz knuje...

Jak Wam się podoba nasze nowe ryczydelko? Pewnie trochę przeszkadza czytać, ale za to jak zionie! Nic to, jeśli w drukarni znowu czegoś nie zepsują (jakie grzeczne słówko, wzięwszy pod uwagę to, co nam zrobili w „szóstce”), to i podkład i tekst będą równie wyraźne.

(hunter)

MIECZEM I MAGIĄ

SPIS TREŚCI:

LISTY	2
KLUBY	3
ALMANACH MISTRZA GRY	
J. BRZEZIŃSKI, CHARAKTER BOHATERA	5
KSIĘGA PRZYGÓD	13
ANDRZEJ SAPKOWSKI:	
TYM, KTÓRZY PIERWSZY RAZ	30
PODRĘCZNIK MISTRZA GRY	36
MAGIA	44
OKO YRRHEDESA	52
ILEŚ TAM TYPÓW ...	66
KRYSTAŁY CZASU - BESTIARIUSZ	68
TOP SECRET W MIM	72
KLAN STRATEGÓW	74



**PISMO
POŚWIĘCONE
GROM
FABULARNYM
I STRATEGICZNYM**

Redaguje zespół: Rafał Gafecki, Artur Marciniak, Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń, Wojciech Zalewski

Stale współpracują: Tomasz Kołodziejczak, Artur Szyndler, Jacek Wegner

Wydawca: MAG s.c.

Adres korespondencyjny:

Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10

Drodzy Czytelnicy!

W tym numerze pisma powracamy do starej formuły tej rubryki, a więc pytania, odpowiedzi, wyjaśnienia itp... Na wstępie jednak parę uwag natury technicznej. Po pierwsze: osoby, które chcą otrzymać od nas odpowiedź proszone są o dołączanie do listu zaadresowanej do siebie koperty wraz ze znacznikiem. Prośba o odpowiedź, która nie zostanie poparta takim załącznikiem pozostanie tylko prośbą i to niespełnioną. Po drugie: jeżeli macie jakieś pytania do Artura Szynclera, dotyczące *Kryształów Czasu*, napiszcie je proszę w oddzielnym liście, a na jego kopercie zaznaczcie, że dotyczy właśnie *Kryształów*. Usprawni to znacznie obsługę napływającej do nas korespondencji. Pamiętajcie jednak, że takie listy będą przekazywane twórcy gry bez otwierania, więc piszcie w nich rzeczywiście tylko o *Kryształach*. Również w tym przypadku starajcie się nie zapomnieć o kopercie zwrotnej.

...Łączę po całym Wrocławiu, waszego zina nigdzie nie można dostać, nikt go nie ma, choć prawie każdy słyszał...

Jakub Grzeszczyk, Oława

...Wiem, że w chwili gdy piszę te słowa numer 6 MiM jest już w sprzedaży, jednak w Krakowie nie ma go nawet na lekarstwo...

Marcin Musiał, Kraków

I tak w prawie każdym liście. Kochani, gdyby zależało to od nas, MiM byłaby w każdym kiosku i księgarni. Tak jednak nie jest. Co można zrobić, by pismo dostawać bez problemów? Oczywiście zaprenumerować. Przy okazji mały, skierowany do Was apel. Poszukajcie w swoim mieście księgarni i kiosków, które chciałyby sprzedawać MiM, ale jej po prostu nie dostają (być może nawet nie wiedzą o jej istnieniu). Prześlijcie nam ich adresy i telefony, a my postaramy się nawiązać z nimi kontakt. Poza tym jak najczęściej i w jak największej ilości punktów sprzedaży pytajcie o MiM i bądźcie szczerze zdziwieni, że jej tam nie ma – nagabywani w ten sposób kioskarze, i księgarnie zaczęły ją żądać od hurtowników, a ci od nas... I wszyscy będą zadowoleni.

...W nr 5 napisaliście, że szóstka ma wyjść na początku stycznia. Mieszkam koło Warszawy, już luty, a wy mi nie przysyłacie pisma. Zaprenumerowałem numery 4-6. Czworkę i piątkę dostałem, a szóstki nie...

Szymon Dębski, Józefów

...W kioskach od tygodnia znajduje się numer 6, a ja jeszcze go nie otrzymałem...

Marcin Kmiotko, Poznań

No właśnie... Pismo od tygodnia w kioskach, a wy go jeszcze nie macie. To jakby naturalne. Policzymy to razem. Założmy, że dystrybutorzy i firma zajmująca się prenumeratą dostają od nas nowy numer tego samego dnia (co nie zawsze jest prawdą, gdyż np. centrala RUCH dostaje numery wcześniej od nas – z drukarni jadą najpierw do nich). W ciągu następnych dwóch dni dystrybutor wprowadza go do swoich punktów sprzedaży. A firma, prowadząca prenumeratę (od tego numeru to już my) najpierw musi zaadresować stosy kopert, a później je wysłać, co zabiera, powiedzmy, pięć dni. Przypuśćmy dalej, że poczta działa wyjątkowo jak na nią szybko i przesyłka dociera do Was w ciągu tygodnia. Rachunek jest prosty. Prenumerata nie jest sposobem na dostawanie pisma jeszcze przed jego ukazaniem się w kioskach. Jej celem jest tańsze i pewne wejście w posiadanie każdego kolejnego numeru. Oprócz tego w planach mamy parę niespodzianek (miłych) dla prenumeratorów, ale na razie o tym sza...

Aktualnie obowiązujące warunki prenumeraty podaliśmy w numerze szóstym i powtarzamy w bieżącym. Osoby, które zamówiły numer 1 i 2 dostaną je w najbliższym czasie (albo już dostały) ponieważ zrobiliśmy ich dodruk. Wracając do meritum – jeżeli po jakichś trzech – czterech tygodniach od ukazania się kolejnego numeru prenumerator go nie otrzymał, to znaczy, że poczta coś zawałiła. Wtedy, ale dopiero wtedy powinniśmy nas zawiadomić.

Oczywiście gros opóźnień wynika z naszego niezbyt, hmm..., płynnego cyklu wydawniczego. Ale naprawdę robimy i bokami i co możemy – pismo, *Warhammer*, jeszcze kilka innych rzeczy...

...Czy w kwietniu będzie jeszcze można zamówić polską edycję gry *Warhammer*?

Marek Płóciennik, Wrocław

...Kiedy będziecie wysyłać *Warhammera*?

Wojciech Modelski, Opole

...Czy pomysł z *Warhammerem* aby na pewno dojdzie do skutku? Mam nadzieję, że nie będzie z nim tak jak z *Hero Questem* – grą zapowiedzianą i reklamowaną w *Fantastyce*. Z tym właśnie problemem związane jest moje pytanie: czy na pewno *Warhammer* zostanie wydany?...

Przemysław Wawer, Szczecin

I tak w prawie każdym liście. Wyjaśniam po raz kolejny. *Warhammer* ukaże się na pewno, na 80% w przeciągu najbliższych dwóch, trzech miesięcy. Poczta wysyłany będzie tylko tym osobom, które wpłaciły na niego przedpłatę. Wasze zgłoszenia posłużyły nam do oceny skali zainteresowania. Przy okazji chciałbym dodać, że kupno gry za zaliczeniem pocztowym po jej ukazaniu się będzie związane ze znacznie większymi kosztami, ponieważ wtedy jej cena będzie ustalona na poziomie rzeczywistych kosztów. Poza tym wszystko, co o wydaniu polskiej edycji zostało napisane w nr 6 pozostaje w mocy. Osoby, które chcą dowiedzieć się czegoś bliższego o samej grze odsyłam do numeru 3 MiM gdzie jest zamieszczony jej opis. *Warhammera* w każdej chwili możecie zamówić, wypełniając odpowiednią rubryczkę na blankiecie wpłaty, a następnie wysyłając go do naszej firmy.

Nadsyłacie też podobne pytania dotyczące *Kryształów Czasu*. Książkowe wydanie gry ukaże się kilka miesięcy po *Warhammerze*, prawdopodobnie na jesieni. Będzie to kompletny zbiór zasad, ale bez opisu świata. Opis *Orchii* ukaże się oddzielnie, gdyż będzie to tylko jeden ze światów, które planujemy opisać.

...Czy planujecie wydać system bitewny (*Warhammer Fantasy Battle*) oraz *Warhammer 40.000*?

Jakub Łapott, Szczecin

...Czy oprócz *Kryształów Czasu* będziecie prowadzić jeszcze jakieś inne gry RPG?...

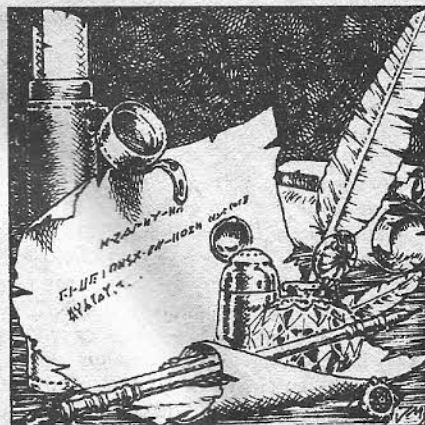
Marek Marut, Stalowa Wola

I znowu oba pytania reprezentują stałe motywy, pojawiające się w listach od Was. Odpowiedź na nie brzmi tak. Na razie jednak nie chciałbym podawać bardziej konkretnych informacji. Zdradzę tylko, że na horyzoncie mający coś bardzo dużego... Co do *WFB* i *W40K*. Myślimy o obu grach, ale na pewno nie ukażą się one w przeciągu roku. Podobnie jak *GURPS*. Wynika to z kilku rzeczy, z których wcale nie ostatnią jest kwestia ceny. Obie gry byłyby bardzo drogie. A poza tym figurki itp.

...Posiadamy jedną (sic!), słownie jedną kostkę k10 na 12 osób... Czy wiecie kto kolportuje kości?

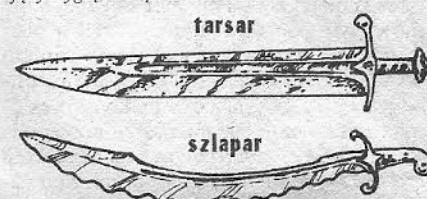
Radosław Dissak, Gdańsk

Kości... Sprowadziliśmy nie tak dawno duży ich transport, jednak został już wyczerpany. Dlatego nie przysyłajcie (na razie) do redakcji listów z prośbą o przysłanie Was kości. Jak napisałem, na razie, ponieważ planujemy stworzenie przy naszym piśmie czegoś w rodzaju wysyłkowego sklepu z grami i z akcesoriami do nich. O jego powstaniu powiadomimy was na łamach pisma. Jedynym znanym nam w tej chwili w Polsce miejscem, gdzie prowadzona jest stała sprzedaż kompletów kostek (K4, 6, 8, 2x10, 12, 20) jest księgarnia „U Izy” w Warszawie, róg Wilczej i Emili Plater.



Kilka osób (m.in. Bartek Stecko) przysłało do nas listy z pytaniami do gry *Magia i Miecz*. Wbrew pozorom to nie ten adres. Wszystkie propozycje, pytania itp. proszę kierować pod adres: SFERA Sp. z o.o., 02-502 Warszawa, ul. Łowicka 33.

A teraz niespodzianka. Oto rysunek przedstawiający wygląd szlapan i tarsara:



To na razie. Dzięki za listy. Piszcie.

W imieniu redakcji – Artur Marciniak

Poszukiwacze:

Osoby wiedzące coś o grze „Judge Dredd” proszone są o kontakt:

Tomasz Wojciechowski
ul. Witwickich 12
26-110 Skarżysko Kamienna

Marcin Kamiński (15 lat)
ul. Lotników 7/66
05-100 Nowy Dwór Mazowiecki

Poszukujemy partnerów do gier z Kielc.
ul. Mickiewicza 5 m. 2
25-306 Kielce

Marcin Gruszczyk (16 lat)
ul. Zamenhova 26/37
41-200 Sosnowiec

Jarosław Kobyłka (19 lat)
ul. Armii Krajowej 11/77
67-200 Głogów

Eukasz Librant
Jaroszewice 32
34-100 Wadowice

Piotr Chlebowicz
Al. Sprzymierzonych 129
82-200 Malbork

Kajetan Walachniewicz
ul. Gajcego 14/12
42-224 Częstochowa
tel. 625394

Adam Sokal „Kastor”
ul. Wyspiańskiego 10/3
41-400 Mysłowice

Wawrzyniec Michałczyk
ul. Podmiejska 45
64-100 Leszno

Przemysław Łyczynski (17 lat)
Os. Zyciostwa 11/36
61-646 Poznań
tel. 206823

A teraz krótka rubryczka w rodzaju „Zamienie różdżkę magiczną na dwa miecze”...

Sprzedam nieużywane gry „Battletech” i „Acro-tech”. Kupię grę „Armhem”. Stan obojętny.

Janusz Giedrowicz
ul. Stalowa 17
84-230 Rumia

JACEK BRZEZIŃSKI

CHARAKTER BOHATERA

spojrzenie drugie

Minęło już sporo czasu, odkąd mój artykuł o „charakterze” ukazał się drukiem, najpierw w „Daimonionie”, potem w „Magii i Mieczu”. W tym czasie różni ludzie wyrażali na jego temat różne opinie, krytykowali pewne braki. Zmienił się również mój stosunek do niektórych spraw – szczególnie do samego sposobu gry. W każdym razie w tym artykule chciałbym naprawić kilka niedociągnięć poprzedniego tekstu, a przede wszystkim wypełnić kilka merytorycznych luk, które się w owym tekście znalazły. Nie zamierzam dyskutować tutaj o sensowności podanych tam przykładów; ich znaczenie było jedynie symboliczne i nie należy traktować ich zbyt dosłownie. Mam natomiast zamiar przedstawić kilka innych sposobów opisu charakteru bohatera, nieco odmiennych od już zaprezentowanego (czyli stosowanego w *Advanced Dungeons & Dragons*), włączając w to m.in. *Warhammera* oraz *Kryształ Czasu*, jak również pewne inne substytuty określania charakteru bohatera. Poza tym znajdzie się tu również kilka luźnych komentarzy na temat gry pewnymi dość specyficznymi charakterami.

„Charakter” a „alignment”

Na początek – odpowiadając na często spotykany zarzut – muszę stwierdzić, że wcale nie uważam, iż określenie „charakter” jako odpowiednik angielskiego „alignment” jest merytorycznie złe. Jest to również dobre tłumaczenie, jak zapewne byłoby każde inne, gdyby dać mu możliwość tak dobrego „zadowolenia się” w języku polskich graczy role playing. Jest ono dość sensowne i w miarę zrozumiałe, a to, iż wymaga początkowo dodatkowego komentarza wcale nie przemawia przeciw niemu. Trudno jest znaleźć jakiegokolwiek inne określenie, które by definitywnie wyjaśniało się samo przez się; nie jest to zresztą wcale potrzebne. Użyte przeze mnie słowo „ustawienie” jest na pewno dużo gorszą ewentualnością – choć dobrze służyło celom, w jakim zostało użyte we wspomnianym artykule. Na pewno jednak tłumaczenie „alignment” na „charakter” powoduje, iż konieczne staje się wprowadzenie pewnego ograniczenia – dla określania „prawdziwego” charakteru bohatera, tzn. cech osobowości (określanych często jako np. „personality traits”) trzeba używać już jakiegoś innego słowa (choćby właśnie „osobowość”). Nie należy natomiast łączyć tych dwóch pojęć, przynajmniej jeśli występują w „tradycyjnym” (tzn. opartym np. na *AD&D*) rozumieniu. Choć oczywiście jedno z drugim się w pewien sposób łączy, ale o tym jeszcze będzie mowa w dalszej części tego artykułu.

Charakter bohatera w systemie *Warhammer*

Ponieważ opisałem już, sądzę, dość dokładnie specyfikę określania charakteru w systemie *AD&D*, nie będę się więcej na jej temat

rozpiszywał. Zajmę się natomiast innymi sposobami definiowania charakteru. Dość interesującym przypadkiem jest właśnie *Warhammer*. Jest on o tyle w tym miejscu interesujący, że mimo, iż nazwy poszczególnych typów charakterów są takie same, jak w *AD&D*, to ich znaczenie jest nieco odmienne – są to różnice, które należy znać i które trzeba mieć na uwadze, jeśli chce się grać w którymś z tych systemów, gdyż wpływają one dość znacząco na styl gry danym bohaterem.

W *Warhammerze* nie występuje podwójne określenie charakteru, tzn. z jednej strony – stosunek bohatera do moralności, z drugiej strony – jego stosunek do prawa. Charakter jest określany za pomocą jednego przymiotnika, wobec czego wyróżnia się pięć możliwości: bohater może być prawy, dobry, neutralny, zły oraz chaotyczny. Charakter jest tu dość ściśle powiązany z wiarą (religią); wyznawanie przez postać określonej religii warunkuje w pewien sposób jej charakter i odwrotnie – charakter wpływa na jej stosunek do wyższych mocy świata. Zajmijmy się jednak przedstawieniem poszczególnych typów charakteru. Ich opis w podręczniku *Warhammera* ma jedną zaletę – dla każdego charakteru wymienione są jego „za” i „przeciw”, tzn. wartości, do których bohater dąży i te, którym jest zdecydowanie przeciwny. O ile ów opis nie jest na tyle dokładny, żeby znacząco ukierunkować grę, o tyle może przynajmniej wpłynąć na lepsze wyobrażenie sobie całości zasad moralnych postaci.

Istoty o charakterze prawym w *Warhammerze* wierzą, iż wszechświat jest rządzony przez określony i ścisły Porządek, którego one są częścią. W obecnej jednak chwili ten Porządek nie jest idealny; istnieje wiele rzeczy, które niezbyt dobrze współgrają z wszechharmonią universum. Idealnym Porządkiem, czy też idealnym światem dla nich – światem, do którego powstania dążą, byłaby taka kraina, w której nie zachodziłyby żadne zmiany. Ten świat byłby idealny, stały i trwały – wszechświat, w którym nie istniałoby starzenie się, śmierć, rozkład; wszechświat idealnie uporządkowany, rządzony idealnymi prawami, którym podporządkowane byłyby wszystkie jego elementy. Postać prawa, wyznająca taką filozofię, oczywiście dąży do tego, by utworzyć – przynajmniej na swą miarę – namiastkę takiego świata. Chce stworzyć idealne społeczeństwo prawa, podporządkowane ściśle określonej hierarchii społecznej, w której każdy z jego członków znałby swą rolę i miejsce. Oczywiście taki układ społeczny musiałby być trwały i niezmienny. Taka postać zdecydowanie sprzeciwia się każdemu przejawowi anarchii, nastrojom rewolucyjnym itp. – każdej chęci zmian określonego już porządku społecznego. Oczywiście, niejako przy okazji, przeciwna również musi być wszystkim czynnikom, wpływającym na możliwość zmian obrazu

świata, takim jak kłamstwa czy zbrodnie – są to wykroczenia przeciw ustanowionemu już Prawu Świata. Takimi wykroczeniami są oczywiście także zjawiska przeciwne naturze – np. żywi po śmierci czy też wszelkie inne istoty, żyjące jakby wbrew naturze i w niezgodzie z rządzącymi nią prawami. Należy zauważyć, że mimo iż w hierarchii wartości *Warhammera* postawa prawa jest bardziej odśunięta od centrum (tzn. od neutralności) niż postawa dobra, wcale w sobie tej ostatniej nie zawiera. Istota prawa wcale nie musi być dobra, gdyż wartości, które wyznaje są w obu przypadkach odmienne. W hierarchii wartości postaci prawej takie przykazania, jak np. miłosierdzie wcale nie znajdują się na szczycie, o ile w ogóle tam są. Postać prawa nie jest miłosierdną w stosunku do swoich wrogów, podczas gdy postać dobra być powinna, gdyż właśnie to nakazuje jej charakter.

Istoty o charakterze dobrym są właśnie dobre w tradycyjnym, moralnym słowa tego znaczeniu. Charakteryzują je takie cechy jak odpowiedzialność, miłosierdzie, uczciwość, sprawiedliwość. Wierzą one, iż powinny pomagać innym, dążyć do zachowania pokoju na świecie – przeciwne są jakiegokolwiek agresji, szczególnie tej niepotrzebnej i nadmiernej. Przeciwnie również są okrucieństwu, nieuczciwości czy jakimkolwiek zbrodniom – czy to przeciw prawu, czy, a chyba przede wszystkim, przeciw wartościom, w które wierzą – zbrodniom przeciw ludzkości (czy też jakiegokolwiek innej rasie, gdyż w świecie fantazy ludzkość to nie wszystko). Droga, która ma ich zdaniem doprowadzić człowieka do szczęścia jest nauka i ciężka praca – również nad sobą. Istoty dobre wierzą w piękno, estetykę i ich głębokie znaczenie dla duchowej części człowieka. Wierzą również w słuszność istniejącej hierarchii społecznej. Należy zauważyć, że pojęcie dobra w tym rozumieniu nie jest dokładnie takie, jakie jest ono dla nas – ludzi współczesnych. Filozofia dobra, na której opiera się *Warhammer* bardziej może jest charakterystyczna dla epoki średniowiecza – uznaje ona podział społeczny za rzecz konieczną i odpowiednią. I tak też uważa istota dobra (przynajmniej w pewnym, znaczącym stopniu – nie jest to oczywiście idea najwyższa i absolutna). Z drugiej strony postawa istoty dobrej jest już nieco inna, niż prawej. Jej życiowa filozofia pozostawia więcej miejsca na własne wartościowanie rzeczywistości – to ona sama decyduje, co jest dobre, a co złe, ona sama, podejmując decyzje, musi mierzyć się ze swoim sumieniem. Co więcej – ideały istot (a jednocześnie bogów) prawych są zdecydowanie obce dla istot dobrych – bo czy dobrem jest doprowadzenie do całkowitego zastój, perfekcyjnego ideału? Na pewno dobrem nie jest bezwzględne zwalczanie wszystkich przejawów zła – bo dobro zakłada przeciwieństwo w sobie coś takiego, jak miłosierdzie. Dobrem nie jest też całkowicie

sztywne zhierarchizowanie społeczeństwa. Postać dobra to właśnie ta, która potrafi poświęcić się za innych – poświęcić swoje życie, czy swój majątek. Mniej znaczą one dla niej niż wartości, które wyznaje – przyjaźń, współczucie, honor.

Charakter neutralny, to charakter, który w *Warhammerze* posiada większość graczy – i w ogóle większość istot, którymi gracze mogą być, szczególnie ludzi. Jest to charakter, który moglibyśmy nazwać *normalnym*, czy też *naturalnym*. Stanowi on chyba największy wachlarz zachowań i najmniej krępuje postać – jest on najbardziej uniwersalny. Należy zauważyć, że jest to pewna różnica w stosunku do określenia charakteru neutralnego w innych systemach (np. w *AD&D*), w których jest on zdecydowanie silniej sprecyzowany i również wytycza przed graczem pewne cele. W *Warhammerze* charakter neutralny zakłada właśnie brak konkretnego ukierunkowania działań postaci. Postać neutralna, to ktoś, kto wierzy we własny interes, zajmuje się głównie życiem codziennym i zależnie od jego przebiegu i swojego w nim ustawienia uzależnia swoje postępowanie. Istoty neutralne nie są specjalnie uwarunkowane konkretnymi wizjami porządku wszechświata, czy też zmuszane do jakiejś konkretnej linii postępowania moralnymi zobowiązaniami – choć oczywiście nie odzęgają się od nich, szczególnie jeśli takie właśnie postępowanie przynosi im korzyści. W stosunku do idei skrajnych są nieufni i starają się jednak zachować dystans – ma to znaczenie nie tylko, jeśli chodzi o Prawo i Chaos, choć są one oczywiście dobrym przykładem. Jednak cecha ta ma znaczenie ogólniejsze – chodzi w niej mianowicie o każdą ideę, która znacznie odbiega od tego, co jest zwykłe i codzienne. Dla istot neutralnych istotny jest zysk finansowy czy materialny, wolność osobista, zachowanie życia. Potrafią one zmieniać sojuszników (i wyznawane ideały), gdy sprawy nie układają się po ich myśli. Oczywiście wynika z tego, że postacie neutralne zdecydowanie nie popierają przesadnego gwałtu czy bezmyślnego okrucieństwa. Zasadniczo sprzeciwiają się wszelkiego rodzaju fanatyzmowi – czy to religijnemu, czy politycznemu. Biurokracja, zbędne podatki, ingerencja władz w ich własne sprawy – to właśnie to, co im przeszkadza. Są to po prostu ludzie (czy inne istoty – och, ta terminologia fantasy!), którzy wierzą w stosunkowe umiarkowanie we wszystkim, ale oczywiście bez przesady. Życie jest trudne, ale żyć trzeba i różne trzeba robić rzeczy, by przeżyć, ale nigdy nie należy się zbytnio angażować – choćby dlatego, że równocześnie można się zbytnio narażać.

Postacie złe – to ci, którzy zabijają przyjaciela czy swą własną rodzinę, by uzyskać coś dla siebie. To właśnie one lubują się w zadawaniu bólu, a okrucieństwo, brak wszelkich uczuć i zbrodnia to ich druga twarz. Podstawowe hasło postaci złej: zrobić każdą rzecz, dzięki której będę mógł osiągnąć coś dla siebie. Są to zasadniczo materialści, gromadzący dobra tego świata dla czystej przyjemności. Są skąpi, gwałtowni, skłonni do niszczenia wszystkiego, co im stanie na drodze. Opis postaci złej we wszystkich zresztą systemach jest dość podobny – jest to po prostu ktoś, dla kogo żadne prawa, czy to boskie, moralne czy ludzkie nic nie znaczą – chyba, że stosując je

może wyciągnąć jakieś korzyści dla siebie. Postać zła kroczy po trupach innych, rozsiewając wokół siebie śmierć i zniszczenie – chyba, że znajdzie mniej widowiskową, a przez to bardziej bezpieczną (i pewną) drogę do własnej chwały. Zło dąży również do uzyskania nieśmiertelności, by rozciągnąć swą władzę nad światem na zawsze, na wieczność. Dominacja, władza i potęga to wartości, które istota zła ceni sobie wysoko.

I wreszcie Chaos – ostatnia z pięciu sił *Warhammera*. Postać chaotyczna to nie jest po prostu ktoś bardziej zły niż zły. Filozofia Chaosu jest czymś zupełnie innym i dobre jej zrozumienie jest dość trudne – szczególnie dla początkujących graczy – choć oczywiście wcale nie niemożliwe (cha, cha). Najkrócej można określić Chaos jako Nie-Kończącą-Się-Zmienność. Postacie chaotyczne dążą do zmiany, gdyż uważają, że jakkolwiek stabilność prowadzi do stagnacji i utrudnia rozwój świata (i z tego powodu Chaos jest naturalnym przeciwnikiem Prawa). Jedynym natomiast sposobem na zapobieganie stagnacji jest ciągłe niszczenie i odnowa. Oczywiście za stabilność uważane są m.in. wszystkie rodzaje struktur społecznych, sam porządek natury i jej trwałość. Wszystko to należy zniszczyć, by mogła nastąpić zmiana. Postacie chaotyczne cechuje nieodpowiedzialność i nieobowiązkowość, impulsywne zachowanie, często wręcz niezrównoważenie psychiczne. Charakteryzują się częstą zmianą sposobu zachowania, czasem wręcz o 180 stopni – mogą nawet być przez chwilę prawe czy dobre. Oczywiście nie należy tego traktować w ten sposób, że np. przez godzinę postać chaotyczna zachowuje się jak prawa, przez następną godzinę jak dobra, przez następną – jak neutralna itd. Po prostu zachowanie takiej postaci powinno być całkowicie nieprzewidywalne, a cele, którymi się kieruje przy każdym z czynów – nieodkrywalne (bo po prostu takie cele nie istnieją). Oczywiście Chaos również niesie w sobie śmierć i zniszczenie, anarchię, gwałt i zbrodnie – jednak powody tego zła (bo tak to jednak trzeba określić) są zupełnie inne, niż w przypadku postaci złej. Tam zniszczenie – to celowa destrukcja, tu – po prostu ucieczka od nudy.

Jak widać z powyższych opisów, charakter w *Warhammerze* nie wyklucza się całkowicie – niektóre cechy, które określają postać, na przykład charakter dobrego, mogą być równie prawdziwe dla postaci charakteru neutralnego itp. Po prostu niejako gdzieś indziej skierowane jest samo „ostrze” danego charakteru – najwyższe wartości przestrzegane przez daną postać.

Trudno jest oceniać jednoznacznie, czy jednoprzymiotnikowe określenie charakteru w *Warhammerze* jest lepsze, czy gorsze, niż dwuprzymiotnikowe w *AD&D*. Jest po prostu trochę inne, niewątpliwie dobrze spełnia swe zadanie w tym konkretnym systemie. Ma też jedną niewątpliwą zaletę – tak naprawdę, dla większości graczy łatwiej jest zrozumieć takie właśnie określenie charakteru, jakie jest opisane tutaj, niż przedzierać się przez mroczny gąszcz wszystkich możliwych implikacji takiego a nie innego połączenia dwóch przymiotników. Z drugiej strony – duża rozpiętość zachowań określaną jako charakter neutralny zdecydowanie zmniejsza trudność wyboru odpowiedniego charakteru dla określonego stylu gry danego gracza, co jest cza-

sem dość istotne. Po prostu ani gracz, ani Mistrz Gry nie muszą się przejmować, jak zakwalifikować każdy z czynów postaci gracza – po prostu w większości jest to gra neutralna. Jest to więc na pewno system prostszy w stosowaniu, choć również jego poprawna interpretacja wymaga zrozumienia pewnych zasad – szczególnie jeśli mówi się o charakterach innych, niż neutralny.

Dla porównania – podobnie, bo również w zasadzie „jednoprzymiotnikowo” określony jest charakter w systemie *Arcanum*. Są tam tylko cztery typy charakterów: prawy, dobry, neutralny, chaotyczny i prawy zły. Przedstawiają się one następująco:

Postacie prawe dobre przestrzegają praw, tradycji i wartości związanych z wyznawaną przez nie wiarą, religią czy też polityką. Honor, prawda, sprawiedliwość i miłosierdzie to ich najwyższe ideały. Zejdzie ze ścieżki cnoty to zdrada idei, co wiąże się z natychmiastowym wykluczeniem z grupy społeczno-politycznej czy religijnej, do jakiej należą.

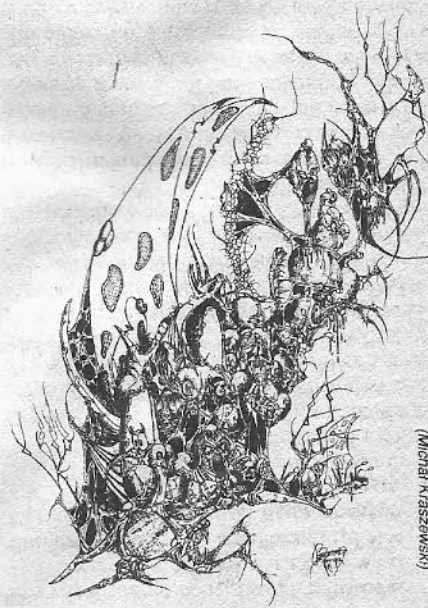
Postacie neutralne nie wiążą się zbyt mocno z żadnymi religiami czy frakcjami politycznymi. Większość istot neutralnych przestrzega praw, lecz tylko tych, które zgodne są z ich własną wiarą i ideologią.

Postacie chaotyczne mogą zdążyć ku dobru, neutralności lub złu w zależności od ich własnej subiektywnej oceny danej sytuacji. Najlepsi z nich – to zdeklarowani indywidualiści i samotnicy, najgorsi – to ci, którzy pozabawieni są żadnego sumienia czy moralności i żyją tylko po to, by nieść chaos i nieład.

Postacie prawe złe to dokładne przeciwieństwo prawych dobrych. Zdradcy idei zła oczywiście prawie na pewno zostaną złapani i zabici przez ich byłych towarzyszy.

Jak widać na powyższych przykładach – od razu, przynajmniej w przypadku postaci prawych dobrych i prawych złych, rozwiązany został problem konsekwencji zmiany charakteru. Postaci o charakterze neutralnym lub chaotycznym nie ponoszą żadnych konsekwencji (z wyjątkiem kapłanów, którzy oczywiście tracą swą magię i narażają się na karę boga).

Przykład *Arcanum* podałem w zasadzie jedynie po to, by pokazać, że za pomocą tych samych przymiotników można ukierunkowywać graczy właściwie w całkiem różne



(Michał Kraszewski)

strony. Mistrz Gry oczywiście, jeśli któraś z definicji charakteru mu nie odpowiada, powinien stworzyć własny system nazywania i określania poszczególnych charakterów – powyższe (i poniższe) przykłady powinny mu to choć trochę ułatwić. Z drugiej strony pokazują one również, że nie zawsze jest potrzebna tak duża rozpiętość rodzajów charakteru, jaka istnieje w AD&D czy w *Kryształach Czasu*. W niektórych światach wystarczy zdecydowanie mniej określić – system taki może nawet działać sprawniej i bardziej spójnie.

Kryształy Czasu kontra AD&D

W zasadzie nigdy w życiu nie grałem na poważnie w *Kryształy Czasu*, dlatego też trudno jest mi mówić o roli charakteru postaci w trakcie gry przy użyciu tego systemu. Jednak, w ramach tego artykułu, nie chciałbym pominąć tak istotnego przeciwieństwa dla większości czytelników systemu, będącego tak czy inaczej pierwszym opublikowanym oficjalnie polskim systemem role playing. Szczególnie, że sposób prezentacji charakteru w *Kryształach* jest dość łatwo opisać...

Nietrudno jest zauważyć bowiem nawet mało dociekliwemu obserwatorowi, iż co jak co, ale opis charakteru w *Kryształach Czasu* jest niewątpliwie wzorowany na zasadach AD&D. Mniej docieklawy obserwator stwierdziłby nawet zapewne, iż został on po prostu skopiowany z tego systemu – gdyż akurat charakter nie był zapewne elementem, nad którym autorowi *Kryształów* chciałoby się dłużej zastanawiać. Jeśli jednak spojrzysz się dokładniej w zasady obu systemów i porównasz się je ze sobą, łatwo dostrzec jest pewne różnice. Być może wynikają one ze specyfiki Orchii (czy też Ochrii) – system AD&D jest uniwersalnym systemem fantasy, nie opartym na żadnym konkretnym świecie (przynajmniej w dziedzinie zasad podstawowych). Być może wynikają one po prostu z tego, że opis poszczególnych charakterów został w *Kryształach* potraktowany dość skrótowo, szczególnie właśnie w porównaniu z AD&D, gdzie autorzy zwrócili na niego znacznie większą uwagę.

Tak czy inaczej, mimo że w jednym i w drugim systemie poszczególne typy charakteru mają te same nazwy, ich znaczenia mniej lub bardziej się różnią, a są to różnice na tyle istotne, że mogą mieć znaczenie dla przebiegu samej gry i warto zwrócić na nie uwagę. Po prostu – nie jest to takie banalne „przesiąść się” z jednego systemu na drugi i stosować te same zasady. Wszędzie są jakieś różnice i dobry gracz powinien mieć o nich pewne pojęcie.

Będę porównywał poniżej kolejne elementy opisu charakteru, zaczynając od odniesienia postaci do praw świata (charakter prawy, neutralny i chaotyczny), a później – w stosunku do reguł moralnych (dobry, neutralny, zły). Na początku w każdym przypadku przedstawię streszczenie tego, co mówią zasady obydwu systemów, a następnie wyciągnę ogólne wnioski.

Aspekt prawo-chaos

a) charakter prawy/praworządny

AD&D: Człowiek jest elementem ogólnoswiatowego Porządku, więc jego rolą jest przestrzeganie go – przestrzeganie praw ludzkich i boskich. Tylko takie postępowanie prowadzi do potęgi, gdyż siła

istot rozumnych polega na jednoczeniu się w większe społeczności, które istnieją właśnie dzięki prawom.

Kryształy Czasu: Życie człowieka powinno podlegać regulacji prawnej. Postać nie może jej naruszyć, jednak może ją różnie interpretować. Zasłaniając się prawem może zrobić wszystko.

W przypadku charakteru prawego (AD&D) i praworządnego (*Kryształy Czasu*), w sumie interpretacja w obu systemach jest dość podobna – należy jednak zauważyć, w jaki sposób w różnych kierunkach, zgodnie z duchem poszczególnych systemów, zwrócona jest uwaga czytelnika – w AD&D ku ogólniejszej interpretacji prawa jako harmonii wszechświata, w *Kryształach* – ku czynieniu przestępstw moralnych w zgodzie z prawem.

b) charakter neutralny

AD&D: Postać neutralna wierzy w równowagę wszystkich wartości, jakie istnieją w naszym świecie. Każda z tych wartości ma swe przeciwieństwo, tak jak przeciwieństwem dobra jest zło, światła – ciemność, prawa – chaos, a życia – śmierć. Wszechświat będzie istniał tylko wtedy, gdy równowaga między tymi przeciwieństwami będzie zachowana, natomiast ulegnie zniszczeniu, gdy któreś z nich zaniknie. Wszechświat jednak reguluje się sam, dzięki czemu nie trzeba w ogóle ingerować w jego rozwój.

Kryształy Czasu: Między prawem a chaosem powinna zostać zachowana równowaga. Dlatego też postać neutralna powinna pozostawić wszystkie sprawy świata swemu biegowi, chyba że równowaga ta zostanie zakłócona. Wtedy postać powinna opowiedzieć się po jednej ze stron (prawa bądź chaosu).

Jeśliby odczytywać określenie charakteru neutralnego zawarte w *Kryształach* jako wniosek z zasad AD&D, przede wszystkim widać wyraźne spłylenie zawartej w tych ostatnich idei. Postać AD&D o charakterze neutralnym w aspekcie prawo-chaos to postać wierząca w harmonię świata, w jego życie własne. Jest to postać, która nie angażuje się w żadne konflikty pomiędzy siłami reprezentującymi jakiegokolwiek wartości wierząc, iż jest to niepotrzebne, a przede wszystkim niecelowe. Może zaangażować się po którejś ze stron tylko w wypadku, gdy przestanie wierzyć w możliwość samoregulacji wszechświata – gdy któraś z wartości zostanie realnie zagrożona, co w rezultacie doprowadzi do unicestwienia całego universum. W *Kryształach* ta równowaga między wszystkimi wartościami została spłycona wyłącznie do pary prawo-chaos. Wynika stąd, że postać neutralna dąży do tego, by na świecie nie zapanały zbyt ściśle i dokładne prawa, które by w znaczny sposób ograniczały wolność osobistą człowieka. Nie może jednakże również zapanować anarchia, gdyż bez praw społeczeństwo przestałoby istnieć i rozwijać się. Gdy wydarzenia kierują się ku którejś z tych ewentualności – postać wkracza do akcji.

c) charakter chaotyczny

AD&D: Wszechświat nie jest rządzony przez jakiś jeden określony Porządek, jak w to wierzą prawi. Wszechświat – to po prostu zbiór mniej lub bardziej powiązanych ze sobą, a w większości zupełnie od siebie niezależnych elementów (istot,

zdarzeń, rzeczy itp.). A ponadto nawet ekstremalne zmiany w jakimś jednym obszarze i tak nie wpłyną przecież na istotę całości. Na tej podstawie postacie chaotyczne wierzą w to, że jednostka ma moc, która umożliwia jej przezwyciężenie swojego przeznaczenia (czy też po prostu nie wierzą w ogóle w przeznaczenie). Zasadniczo przedkładają własne interesy, potrzeby i zachcianki ponad interesy społeczeństwa, natomiast oczywiście doceniają rolę tego społeczeństwa, jeśli chodzi o zabezpieczenie ich własnych interesów. Przeważnie dążą do anarchii.

Kryształy Czasu: Postacie chaotyczne nie uznają żadnych autorytetów, kierują się swą zachcianką i potrzebą chwili nie zważając na konsekwencje swych czynów. Dążą do ciągłej zmiany otoczenia oraz sytuacji, w jakiej się znajdują. Kieruje nimi nieustanny bunt przeciw wszystkiemu ograniczającemu im swobodę oraz wolność osobistą.

Tutaj różnice między dwoma opisywanymi systemami są na tyle duże, iż można powiedzieć, że w pewnym sensie charakter chaotyczny w obu przypadkach oznacza coś innego. W AD&D postać chaotyczna to po prostu ktoś, kto bardziej wierzy w siebie niż w otaczający go świat, wierzy w swoje możliwości, w swą wolną wolę, w ogóle w możliwości jednostki. Uważa, że jej rolą w świecie jest dążenie do uzyskania czegoś dla siebie – bardziej, niż dla innych ludzi. W *Kryształach* natomiast postać chaotyczna to ktoś, kto jest krótkowzroczny, czy też raczej po prostu interesuje się bardziej chwilą teraźniejszą i uzyskiwaną z niej przyjemnością, niż czymś, co ma nadejść w przyszłości. Są to istoty, których głównym celem jest ciągnięcie z życia przyjemności – poszukując jej, chcą osiągnąć maksymalne wyzwolenie z zależności od społeczeństwa, szukają jej w zmienności (tak jak Chaos w *Warhammerze*). Oczywiście anarchia również jest ich środkiem do osiągnięcia celu, gdyż petają ich okowy zależności prawno-społecznych.

Aspekt dobro-zło

a) charakter dobry

AD&D: Postać dobrą charakteryzują wszystkie cechy uznawane przez naszą moralność za dobro. Postać taka przejmując się popełnianymi przez siebie błędami, próbuje je naprawiać. Należy zauważyć, iż nie istnieją ponadkulturowe definicje dobra; dokładne cechy takiej postaci zależą od kultury, z której się wywodzi.

Kryształy Czasu: Postać dobra powinna nieść pomoc innym. Należy zauważyć, że nie zachodzi równość dobry = pacyfista. Jedną z ważniejszych rzeczy, które postać dobra czyni, jest walka z istotami złymi i wszystkim co się z nimi wiąże.

O ile opis ogólny dobra w AD&D jest dzięki kilku zdaniom o niebo lepszy, o tyle w *Kryształach* jego znaczenie nabiera specyficznej formy. Oczywiście nie jest ona niezgodna z definicją AD&D, która mówi, iż konkretna forma dobra zależy od kultury, w której się o niej mówi – a kultura na Orchii (czy też Ochrii) jest faktycznie specyficzna. Po prostu dobro w *Kryształach* zostało poniekąd przedstawione jako antyteza dla zła – jest ono cechą, która wskazuje na konieczność walki ze złem w każdym z jego przejawów, walki bezwzględnej i okrutnej przeciw.

Choć oczywiście nawet w ziemskich kulturach można by znaleźć równie dobrze kilka jeszcze „gorszych” interpretacji dobra. Gorszych – dla nas, według wyznawanej przez nas europejskiej hierarchii wartości. Definicja AD&D w ogóle nie mówi o zabijaniu, uznając, iż istota dobra powinna przynajmniej czasem preferować takie cechy, jak zdolność do przebaczenia, miłosierdzie, liłość, współczucie itp.

b) charakter neutralny

AD&D: Postacie neutralne nie chcą niczego oceniać w kategoriach moralnych; nie klasyfikują ludzi ani zdarzeń w tych kategoriach. Po prostu uważają, że to nie oni są tymi, którzy mogą oceniać moralność. Z drugiej strony neutralność często występuje z uwagi na niezdolność do dokonania moralnej oceny (jak np. u zwierząt, których postępowanie nie jest ukierunkowane moralnie).

Kryształ Czasu: Postać neutralna nie znosi widoku czy świadomości zła (choć oczywiście o „ekstremalne” zło), ale równocześnie nie znosi widoku czy świadomości ekstremalnego dobra. Szczególnie nie lubi go czynić własnym kosztem.

Różnice w opisie oczywiście są, czego chyba nie trzeba już komentować. W rezultacie i tak gra postacią neutralną sprowadza się do pewnej przeciętności w postępowaniu, więc i tak oba opisy są mniej czy bardziej równoważne, niezależnie od zamierzeń autorów.

c) charakter zły

AD&D: Zło jest antytezą dobra, może być ukryte lub jawne. Postać zła traktuje ludzi, którzy stoją na jej drodze jako przeszkody, które trzeba pokonać. Nie wszystkie jednak istoty złe dążą aktywnie do zniszczenia i destrukcji – większość po prostu nie zauważa, że to, co czyni, jest destruktywne. Oczywiście dokładna interpretacja zła również zależy od społeczeństwa i kultury.

Kryształ Czasu: Postać zła dąży do uzyskania potęgi kosztem innych. Często ukrywa swą prawdziwą naturę, przy czym dla własnych celów jest w stanie zrobić wszystko i dopuścić się każdej nieprawości. Postać zła odczuwa perwersyjną przyjemność czerpaną z popełniania zła, łamania praw moralnych i sadyzmu.

Opis zła w obu tych systemach zdecydowanie wskazuje na cel, w jakim ono istnieje. W AD&D zło jest po prostu jednym ze stylów życia, jedną z wielu filozofii czy postaw, dość specyficzną, bo przynoszącą szkody społeczeństwu, choć różnie to zresztą bywa. W *Kryształach* natomiast zło niszczy, zabija, katuje. Jest to coś, co dobro musi pokonać, bo bez tego zło zniszczy świat. W zasadzie interpretacja zła nie jest chyba zbyt trudna dla nikogo z graczy, tak jak nie jest trudne popełnianie zbrodni w grze role playing.

Religia a charakter postaci

Charakter postaci decyduje o zbiorze wyznawanych przez nią wartości w znacznym stopniu, ale nie jest na pewno jedynym czynnikiem, który ten zbiór kształtuje. Niejako w ramach charakteru znajduje się jeszcze określenie, które jakby dodatkowo uwidacznia pewne bardziej istotne cechy takiej a nie innej postawy życiowej, podczas gdy pozostałe stają się dla postaci mniej istotne. Określeniem tym jest religia, którą postać wyznaje.

W świecie fantasy, świecie, w którym często działalność bogów jest widoczna nawet dla zwykłych ludzi, religia ma (a przynajmniej powinna mieć) zdecydowanie większe znaczenie, niż w naszym dzisiejszym świecie. Tam, gdzie cuda zdarzają się niemal na porządku dziennym, a i boskie kary i klątwy mogą osiągnąć wiernego jeszcze za życia, wiara jest na pewno traktowana dużo poważniej i bardziej na serio. Boskie przykazania i zasady, które nakazuje on wyznawać, jak również czyny, których bóg zakazuje są przestrzegane dużo częściej, niż w świecie obecnym, gdyż bardziej obecna jest również boska świadomość, kontrolująca działania człowieka, rozdzielająca nagrody i kary. Oczywiście wszystko zależy również od samego boga – tego, czego wymaga on od swych wyznawców i na ile się nimi przejmuję. Z drugiej strony, pomijając już nawet wpływ samych bogów, istotna jest również rola samych kościołów, czy też związków wyznaniowych poszczególnych religii – można sobie wyobrazić, że tak, jak w świecie średniowieczu kościół katolicki sprawował znaczną kontrolę nad działaniami ludzi, tak i w świecie fantasy rola tych instytucji będzie wywierała istotny wpływ na życie wiemych.

Zazwyczaj w systemach role playing, w których wprowadzone jest określenie charakterów postaci, bogowie są niejako przyporządkowani do konkretnych charakterów. Wpływa to głównie na to, iż tylko istoty takiego właśnie, a nie innego charakteru mogą stać się wyznawcami (a szczególnie kapłanami) tego boga. Ponadto przyporządkowanie takie pozwala na ogólnie chociaż określenie wartości, których przestrzegania będzie bóg wymagał od wyznawcy.

Niestety, przeważnie opis nakazów samej wiary jest bardzo skrótowy i zawiera się wyłącznie w określeniu charakteru boga oraz dziedzin, którymi się zajmuje. Natomiast charakterystyczne powinno być, że każdy bóg wymaga właśnie, by jego wyznawcy posiadali pewne cechy, czy też dążyli do pewnych ideałów osobowości, które by dodatkowo ukierunkowywały postać. W ten sposób postaci tego samego charakteru, lecz wyznające różnych bogów, różniłyby się od siebie dodatkowo. Mistrz Gry, jeśli nawet brakuje mu tak dokładnego opisu wiary (czy właściwie religii), może próbować wyciągać odpowiednie wnioski z posiadanych przez niego informacji – dziedzin, którą bóg się zajmuje (jakie cechy charakteru można przypisać idealnym ludziom, nad którymi bóg ten głównie sprawuje opiekę), czy też z rytualnych ofiar, jakich bóg wymaga od swych wyznawców (takie informacje można znaleźć na przykład w *Kryształach Czasu*). W ten sposób można znacznie wzbogacić dość ubogi i ogólny w sumie opis pożądanego dążeń postaci, co może mieć pozytywne znaczenie o tyle, że po prostu może ułatwić graczom zrozumienie, czego właściwie się od nich wymaga mówiąc, że mają dobre się wczuwać w postać.

Należy zauważyć, że nie chodzi mi wcale o to, że postać wyznająca daną wiarę musi mieć cechy jej typowego (= idealnego) wyznawcy. Po prostu zachodzi przeważnie równość wiara = kultura. A z kultury wynika wychowanie. Tak więc specyfika danej religii niewątpliwie kształtuje osobowość postaci, szczególnie takiej, która wywodzi się

ze środowiska wyznającego daną religię. I z tego też Mistrz Gry może skorzystać. Przy okazji niejako „ożywi” trochę religie swego świata, uzyskując o nich dodatkowe informacje.

Czy można pozbyć się charakteru?

Wielu Mistrzom Gry jak i graczom wprowadzenie charakteru po prostu przeszkadza. Uważają oni, iż charakter jest czymś nienaturalnym, niepotrzebnym i zbędnie ogranicza gracza w prowadzeniu własnej postaci. A co ważniejsze ogranicza go w nienaturalny sposób, podając niezmiennie zasady postępowania, mniej lub bardziej sprecyzowane, które i tak większości graczy trudno zastosować jest w praktyce, w rzeczywistości gry. Tak czy inaczej, istnieją sposoby opuszczenia określenia charakteru nawet bez znaczących zmian dla prowadzonej kampanii, bez konieczności zmieniania systemu, czy nawet przerabiania scenariuszy.

Określenie charakteru dla niektórych Mistrzów Gry jest ograniczeniem, które wydaje się być sztucznie nałożone na graczy. Szczególnie, gdy wziąć pod uwagę tzw. konsekwencje zmiany charakteru. Czy w rzeczywistości mamy jakieś ograniczenia co do naszego postępowania, uwarunkowani jesteśmy jakimś stosunkiem do wartości absolutnych universum? Łatwo zauważyć, że w mniejszym czy większym stopniu tak jest – każdy z nas ma jakiś w miarę określony światopogląd, którego zmiana może faktycznie źle oddziaływać na samopoczucie, przynajmniej na pewien czas. Dla tych jednak, którym nie podoba się stosowanie tak „sztucznego” systemu określenia podaje metodę ukształtowania go w innej formie, bez pozbycia się pewnych istniejących jednak zalet tego określenia, a nawet zachowując wszystkie jego własności.

Nie zalecałbym natomiast całkowitej rezygnacji z jakiegokolwiek systemu opisu osobowości postaci i zezwolenia graczom na dowolne, nie umotywowane niczym zmiany jej zachowania. Przynajmniej nie zalecałbym tego w normalnym systemie fantasy. Tym, którzy chcą w ten sposób zagrać, polecam *Paranoię*. Naprawdę dobry system – dla takich ludzi w sam raz. W konwencjonalnym fantasy natomiast istotna jest prawdziwość psychologiczna postaci, do której oddania potrzebna jest pewna konsekwencja w zachowaniu i postępowaniu.

By zastanowić się nad tym, czy można pozbyć się charakteru czy też ewentualnie zmienić sposób jego opisu, należy na początek zastanowić się nad tym, co właściwie charakter opisuje i do czego w praktyce jest potrzebny. Zaczniemy może od tego drugiego.

W systemach fantasy, w których wprowadzony został podział na różne charaktery, występują przeważnie pewne wspólne elementy, uzależnione właśnie od charakteru i dla których właśnie musi on istnieć. Są to: magiczne przedmioty o określonym charakterze, walka dobra ze złem czy prawa z chaosem, bogowie, tzw. profesje jednego charakteru (np. paladyn), czary typu „wykrycie charakteru”, podział czarów w zależności od charakteru, itp.

Jak widać niektóre z tych elementów dość prosto jest zmodyfikować czy odrzucić w ten sposób, by charakter w ogóle przestał być potrzebny. Walka dobra ze złem może istnieć

w każdym świecie, wiadomo bowiem, że istoty, którym zależy na zwycięstwie któreś tam z tych wartości i tak będą walczyć po odpowiedniej stronie; najwyżej będzie im trudniej o tyle, że nie będzie można wykryć szpiegów prostym czarem (jak np. wykrycie zła).

Dla religii wyjdzie to w pewnym sensie nawet na plus: po prostu teraz nie charakter, a wyznanie będzie decydowało o dążeniach postaci, będą mogły być one nawet lepiej sprecyzowane, a w taki sam sposób będą kierować działaniem postaci. Powinno to zadowolić nawet tych Mistrzów Gry, dla których charakter jest „jedynym środkiem kontroli poczyną graczy” (bo są i tacy).

Profesje jednego charakteru obronią się same – teraz po prostu to one narzucać będą postaci jakiś tam sposób postępowania – zasady znajdujące się w opisie charakteru prawego dobrego znajdują się w opisie paladyna – nikomu nie powinno to sprawić żadnej różnicy.

Podział czarów w zależności od konkretnego charakteru, jaki na przykład obowiązuje kapłanów *Dragonlance* i tak zawiera się w którejś z wyżej opisanych już zasad – czy

i kontrolowaniem graczy, więc nie są w stanie poświęcić dodatkowo tej chwili uwagi i sekundy czasu na moralną ocenę czynów każdego z graczy. Niemniej jednak metoda ta może być całkiem niezła, jeśli już ktoś koniecznie chce ją stosować, bo nie ogranicza ona nienaturalnie poczyną gracza.

Najtrudniejsza wydaje się tu sprawa przedmiotów magicznych. Nie można po prostu darować sobie podziału przedmiotów w zależności od ich charakteru – odrzucałoby to zbyt wiele własności charakteryzujących dany przedmiot, sprawiających, że jest on właśnie taki, jaki jest – jedyny w swoim rodzaju. Odrzucenie takich przedmiotów w ogóle też nie jest dobrym rozwiązaniem – są one przeważnie na tyle interesujące, że wydawało by się to zbyt okrutnym posunięciem. Oczywiście problem ten również daje się tak czy inaczej rozwiązać. Przede wszystkim charakter postaci można na podstawie podanych wyżej metod ocenić biorąc pod uwagę głównie religię, jaką ona wyznaje. W przypadku tak szczególnych postaci, jak paladyni, druidzi, czarni rycerze itp. problemu raczej nie ma. Jeśli sama religia nie wymaga od wiernego zasad moralnych, które byłyby na tyle konkretne, by zobrazowały stosunek postaci do sił wszechświata (dobro/zło, prawo/chaos), pojawia się problem. Oczywiście najprostszym (?) rozwiązaniem jest zastosowanie opisanego wyżej systemu *aktualnego charakteru bohatera*. Jeśli nie jest to z jakichś powodów możliwe, można próbować „na oko” oceniać postać w jednej z trzech kategorii: dobro/neutralność/zło (przeważnie więcej nie jest potrzebne). Można też próbować modyfikować przedmioty magiczne tak, by to one wpływały na działania użytkownika nadając mu określony charakter. Konkretnie rozwiązanie zależy już od określonej sytuacji.

Oczywiście odrzucenie określenia charakteru postaci graczy nie powinno zaowocować całkowitym odrzuceniem odniesień do „ustawień” w całej grze. Postacie NPCów w dalszym ciągu mogą zachować określenia charakteru – umożliwiają one Mistrzowi Gry lepiej odzwierciedlać zachowanie danej postaci, gdyż w jakiś tam sposób opisują dążenia postaci. Niespecjalnie zalecałbym również odrzucanie opisu charakteru w systemach, w których ma on istotne znaczenie z uwagi na realną rolę sił, do których się odnosi w świecie. Przykładem może być tu chociażby *Warhammer*, szczególnie jeśli chodzi o charaktery ekstremalne: prawy i chaotyczny – są one na tyle dobrze określone zresztą, że nie powinno być problemów z ich stosowaniem, a zarazem żaden gracz nie powinien (cha, cha, por. „*Realm of Chaos*”) chcieć posiadać postaci któregoś z tych charakterów bez wcześniejszego zrozumienia, o co w nim chodzi. Innym przykładem może być chociażby *Dragonlance* – gdzie walka między Dobrem a Złem jest podstawowym elementem kreacji świata (w przeciwieństwie do innych światów AD&D, gdzie nie istnieje ona aż w tak znaczącej formie – jako walka bogów). Choć z drugiej strony – tak wyraźne przyporządkowanie postaci do którejś ze stron (przyporządkowanie w praktyce, nie w teorii) upraszczałoby nawet sprawę gry bez konieczności wcześniejszego określania charakteru. Z tym, że w świecie, w którym przebieg życia jest zależny od

posiadanego charakteru i tak jest to praktycznie nieistotne – nawet, jeśli nie określi się charakteru w teorii, trzeba to będzie zrobić w praktyce.

Inne sposoby przedstawiania charakteru

Z drugiej strony, można również uznać określenie charakteru za zbyt ogólne. Przecież sam charakter bohatera nie opisuje w żaden sposób jego osobowości, jest tylko jedną z głównych wytycznych, które ją kształtują. Natomiast sama osobowość nie jest w żaden sposób określona i może być dowolnie kreowana przez gracza w trakcie gry. Może to być oczywiście pewne uproszczenie dla niektórych graczy, są jednak i tacy, którzy woleliby widzieć nie tylko cechy fizyczne, ale również umysłowość bohatera w miarę dokładnie rozpiętą na swej karcie. Można oczywiście i to w pewien sposób rozwiązać – i to na dwa sposoby.

Po pierwsze, można rozszerzyć i zmodyfikować to, co przedstawia charakter postaci. Odrzucając definicję „stosunku postaci do mocy wszechświata” pozostaje nam po prostu określenie pewnych jej dążeń: co postać widzi jako pierwszoplanowy przedmiot swej uwagi, jakimi wartościami kieruje się w działaniu. Można to nieco rozwinąć. Zamiast określenia charakteru można wprowadzić zespół dążeń postaci, takich jak powiedzmy na przykład: *pieniądze*, *potęga/władza*, *przyjaźń*, *honor*, *wiedza*, *zemsta*, *dobra rozrywka*, *zachowanie życia*, *stawa*, *pomoc innym* etc. Dokładny zestaw takich wartości może sobie Mistrz Gry opracować w zależności od specyfiki świata i kampanii, którą prowadzi. Każdej z tych wartości można przyporządkować pewną wartość liczbową (powiedzmy procentową), która będzie określała to, na ile akurat ta wartość liczy się w życiu postaci. Chodzi oczywiście o to, by był to stały dla wszystkich postaci zbiór cech, tak by można je było porównywać. I tak na przykład, gdy ktoś będzie miał powiedzmy następujące cechy: *potęga* 90%, *honor* 3%, *zemsta* 60%, *przyjaźń* 2%, *dobra rozrywka* 70%, *pieniądze* 65% itp., będzie go można chyba bez problemu utożsamiać z charakterem chaotycznym złym.

Oczywiście należy opracować system określania tych wartości liczbowych. Na pewno nie mogą być one przyporządkowywane w sposób losowy, bo po prostu w rezultacie otrzyma się totalną bzdurę, którą zresztą nie wiadomo będzie jak zinterpretować. Najlepiej chyba, żeby, tak jak gracz sam wybiera sobie charakter przy uwzględnieniu pewnych ograniczeń związanych z rasą czy profesją, tak i tu mógłby wybrać sobie określenie swoich dążeń. W każdym razie zdecydowanie łatwiejsza jest chyba w tym momencie interpretacja zachowania postaci w wielu sytuacjach, a z drugiej strony „przeliczenie” takiego opisu na nazwę charakteru również nie powinno sprawiać większych trudności (szczególnie, że trzeba to zrobić tylko raz – przy losowaniu postaci; wystarczy po prostu dobrze wczytać się w opisy poszczególnych charakterów).

W stosunku do pewnych ras czy profesji, które standardowo mają ograniczenia co do charakterów, jakie mogą nimi być, można początkowo określić pewne progi dążeń – na przykład paladyn musiałby mieć *honor* co



(Michał Kraszewski)

to w podziale bogów, czy też w podziale profesji. Nawet „wykrycie charakteru” jakoś da się rozwiązać – tym Mistrzom Gry, którym się ono (ani istnienie podziału na charaktery) nie podoba, radziłbym zwyczajnie się go pozbyć. Być może wymagać to będzie kilku drobnych przeróbek w paru oryginalnych (firmowych) scenariuszach (czy też przygodach „kryształowców”), ale nie powinien być to zbyt wielki problem w porównaniu z tym, jaki stwarza charakter takiemu Mistrzowi. Ewentualnie Mistrz, w trakcie gry, może określać niejako na bieżąco (biorąc pod uwagę uwarunkowania wyznaniowe i profesyjne) *aktualny charakter bohatera*, który będzie zależał od tego, jak postać się zachowuje podczas gry, jakie są jej dążenia itp. Jest to może dość trudne w realizacji i nie polecałbym stosowania tej techniki szczególnie początkującym Mistrzom Gry, którzy i tak nie mogą znaleźć czasu w trakcie rozgrywki na przeprowadzanie różnych koniecznych czynności związanych z prowadzeniem scenariusza

najmniej równy 90% itp. itd. Oczywiście czym wyższa wartość, tym wyższą rolę spełnia ona dla danej postaci i tym usilniej dąży ona do jej osiągnięcia. Tym samym, gdy dwa dążenia lub więcej stoją sobie na przeszkodzie – postać na pewno wybierze to, które jest najsilniejsze, którego wartość jest największa.

Należy zwrócić uwagę, że taki opis również nie jest (a przynajmniej nie powinien być) opisem cech osobowości. Jest to po prostu opis pewnych celów, do osiągnięcia których postać zmierza, a nie metod, które stosuje (przynajmniej w pewnym stopniu – postać, której dążeniem jest pomoc innym na pewno będzie właśnie pomagać innym).

Zarówno obok opisu dążeń, jak i obok opisu charakteru, czy też zupełnie niezależnie od jednego i drugiego, Mistrz Gry może chcieć wprowadzić opis osobowości postaci. W wielu systemach zresztą takie opisy już występują – jako przykład można podać choćby *Cyberpunk 2020* czy *Pendragon*. I ten opis może wystąpić w kilku formach. Przybliżyć go właśnie na podstawie tych dwóch wymienionych przed chwilą systemów.

Najprostszą metodą jest przypisanie postaci kilku epitetów, które określają jej typ osobowości. Można ustalić pewną tabelę możliwych typów osobowości, by ułatwić graczom wybór, lub też po prostu dać im swobodę opisu. Ta druga metoda jest oczywiście bardziej uniwersalna i niewątpliwie lepsza, jednak nie zawsze gracze są w stanie wykażać się tak wielką inwencją twórczą. Najlepszym rozwiązaniem wydaje się być więc połączenie obu tych metod. Uwaga – na pewno nie polecałbym nigdy losowania cech osobowości z tabeli – chyba, że robiliby to naprawdę dobrzy i doświadczeni gracze. Przeciętny gracz ma przeważnie i tak dość dużo trudu z poprawną interpretacją jakichkolwiek konkretnych cech osobowości, a co dopiero wylosowanych. Zresztą mało ludzi ma aż tak dobre zdolności aktorskie, że potrafi wczuć się w każdy typ osobowości – przeważnie jednak pod tym względem odgrywane przez nich postaci są mniej lub bardziej związane z nimi samymi.

Jakie więc mogą być te cechy osobowości? Na przykład: postać może być poważna. Albo głupkowata i roztrzepana. Albo nieśmiała i skryta. Albo arogancka i dumna, stroniąca od innych. Albo kapryśna, lekkomyślna, zawzięta. Może też być przyjacielska, usłotliwa, drobiazgową, aspołeczną, nerwową, zrzedną itp. itd. Można tu skorzystać ze wszystkich tych epitetów, których używamy, by kogoś scharakteryzować. W zasadzie nie należy nikogo określać wyłącznie jednym przymiotnikiem – jest to zazwyczaj zbyt mało, by móc go sobie wyobrazić. Trzeba użyć co najmniej, powiedzmy, trzech, czterech. Zresztą nie ilość jest tu istotna, tylko oczywiście jakość. Trzeba na tyle dobrze opisać postać, by faktycznie można sobie było wyobrazić jej psychikę. Czasem nie wystarczy jedynie użycie przymiotników, trzeba je jeszcze dodatkowo ukierunkować (zawzięta – na co? na kogo? dlaczego?). Ale jest to już rola gracza i jego problem, by móc dobrze wczuć się w stworzoną przez siebie postać.

Pozostaje pytanie – czy Mistrz Gry powinien kontrolować wczuwanie się gracza w osobowość jego postaci i w jaki sposób karać ewentualny takiego wczuwania się brak. Odpowiedź jest oczywiście prosta, taka

jak zawsze. Role playing to odgrywanie ról, czyli gracz powinien, a nawet musi, wczuwać się w swą postać dobrze, wykorzystując przy tym wszystkie informacje znajdujące się na karcie postaci. Za złą grę, niezgodną z opisem postaci, oczywiście powinien zostać w jakiś sposób ukarany – otrzymać mniej punktów doświadczenia za daną sesję itp. Zresztą, z cechami osobowości jest akurat tak, że w sytuacji, kiedy zarówno gracz jak i Mistrz Gry dojdą do porozumienia w tym, że postać ta powinna zmienić swą osobowość na tyle, by gracz mógł nią grać, powinno tak się stać. Mistrz Gry powinien być tu dość wyrozumiały, gdyż kreowanie osobowości całkowicie sobie obcej jest przeważnie naprawdę trudne.

Z drugiej strony można opisać cechy osobowości w podobny sposób, w jaki opisane zostały dążenia postaci. To znaczy stworzyć jeden zespół cech, które będą odzwierciedlały co ważniejsze elementy osobowości człowieka, i za pomocą którego to zespołu będzie można opisać każdą postać, a następnie przypisać tym cechom procentowe wartości. Oczywiście nie zawsze jest to nawet możliwe – wiele zależy od specyfiki świata, w którym gra jest prowadzona. W *Pendragonie* na przykład, który jest grą heroicznego rycerstwa w świecie króla Artura, zrealizowano to na zasadzie zestawu par pewnych cech i ich przeciwieństw. Cechy tworzące każdą z takich par są od siebie wzajemnie zależne (wartości im przypisane uzupełniają się wzajemnie do 100%). Przykłady? Uczciwy – zakłamany, energiczny – leniwy, skłonny do przebaczenia – mściwy, roztropny – lekkomyślny, łatwomyślny – podejrzliwy, mężny – tchórzliwy, cnotliwy – poządlivy itp. itd. Jest to dobry system, na podstawie którego można stworzyć dość przekonującą charakterystykę osobowości.

Dlaczego charakter zły wcale nie jest taki zły

Wśród wielu Mistrzów Gry i graczy przyjęło się utarte już stwierdzenie, że postacie z charakterem złym są niezwykle trudne, wręcz czasem niemożliwe do prowadzenia, a drużyna, która składa się zarówno z istot o charakterze dobrym, jak i z tych o charakterze złym, nie jest w stanie zrealizować żadnego scenariusza zżerana wewnętrznymi kłótniami i waśniami. Oczywiście trzeba przyznać temu sądowi choć trochę racji. Jednak nie jest on do końca prawdą, z uwagi na to, że większość zarówno Mistrzów Gry, jak i graczy źle interpretuje zarówno ideę charakteru złego, jak i dobrego. No, może po prostu interpretuje je nie w ten sposób, który

umożliwiłby właśnie taką grę, gdyż, jak napisano już wyżej, kilka razy zresztą, pojęcia dobra i zła nie są pojęciami absolutnymi i ich rozumienie zależy od konkretnej kultury, więc interpretacja jest właściwie dowolna.

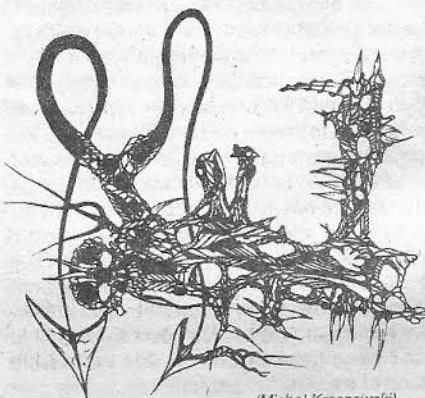
Zło jest niewątpliwie przeciwieństwem dobra. Nigdy nie należy interpretować tego na odwrót – że dobro jest przeciwieństwem zła. Dobro to pewne ustalone zasady, a zło to ich brak. Z zaprzeczenia braku zasad wcale akurat nie muszą wynikać teorie takie a nie inne. To po pierwsze. Po drugie natomiast, z tego, że dobro i zło są przeciwieństwami w pewnym sensie, wcale nie wynika, że prowadzą one z sobą na każdym kroku walkę w rzeczywistości. Nieprawdą jest, że każde spotkanie jakiegokolwiek istoty dobrej i złej musi samo z siebie prowadzić do starcia między nimi. Wcale nie musi. Przede wszystkim choćby dlatego, że wcale nie tak często, jak się wielu graczom wydaje, widać kogoś z twarzy, że jest on dobry czy zły. Oczywiście są czary wykrycia charakteru – ale to zupełnie inna sprawa.

Trzeba natomiast zdać sobie sprawę z tego, że wszędzie, z wyjątkiem *Kryształów Czasu*, postać dobrą wcale nie kieruje niepoahamowaną chęć niszczenia zła. Kierują nią zupełnie inne wartości – jak chęć pomocy innym, skłonność do przebaczenia, miłosierdzie, litość i współczucie, chęć zrozumienia wreszcie. Czy wartości te wskazują na niepowstrzymany chęć mordu na każdym „nieco” złym halflingu, który jeszcze całkiem wiarygodnie (tak, tak) twierdzi, że się poprawi? Chyba nie za bardzo.

Tak samo jest zresztą z drugą stroną. Każda istota zła wcale nie ma ochoty niszczyć całego dobra na świecie właśnie tylko dlatego, że jest ono dobrem. Przynajmniej w większości wypadków. Zło wcale nie oznacza Wielkiej Ochoty Zabijania Wszystkiego Co Się Rusza. Szczególnie, jak to coś jest Dobre. Zło – to w większości zasad (z wyjątkiem *Kryształów Czasu*) po prostu przedkładanie własnych interesów ponad interesy kogokolwiek innego. Postać zła nie liczy się z żadnymi zasadami moralnymi, nie ma żadnych ograniczeń tego typu co do swojego postępowania. Faktycznie może zabijać, torturować, niszczyć. Nie znaczy to jednak, że każda postać zła to śmierć i destrukcja. Nawet postać chaotyczna zła.

Wielu graczom *AD&D* zapewne nieobcy jest świat *Dragonlance*. Sądzę, iż w tym miejscu warto wspomnieć o jednej postaci z tego świata, postaci opisanej dość dokładnie na kartach dwóch pierwszych trylogii cyklu *Dragonlance* autorstwa Margaret Weis i Tracy Hickman – *Kronik i Legend*. Szczególnie właśnie jeśli chodzi o drugą trylogię, w której postać ta pełni niepoślednią rolę. Mowa oczywiście o Raistlinie Majere, najpotężniejszym magu świata Krynnu, człowieku, który chciał pokonać bogów i zająć ich miejsce. Człowieku, którego dusza została skrzywiona złem. Postaci, która według zasad miała charakter chaotyczny zły, i niewątpliwie nie można zaprzeczyć słuszności takiego przyporządkowania.

Cóż jednak takiego szczególnego było w tym magu, który faktycznie, tak jak mówi definicja charakteru złego, zdolny był do poświęcania swych najbliższych w imię swych własnych mrocznych celów, w imię śmierci i zniszczenia? Otóż to, że ten charakter nie



(Michał Kraszewski)

przeszkadzał mu wcale odbyć dość długi w sumie quest z prawym dobrym klerykiem (a właściwie kleryczką, ale to już inna historia). Sprzecznosc i naciąganie zasad? Tych, którym tak się wydaje, odsyłam do literatury.

Po prostu postać zła może widzieć szansę osiągnięcia swych celów we współpracy z innymi. I to niekoniecznie złymi, bo przede wszystkim – istoty złe raczej nie są godne zaufania, co ona sama wie dobrze. Może udawać, sugerować, że jest kimś nieco innym niż jest w rzeczywistości, że jej dążenia wcale nie są aż tak mroczne, jak się wydaje. Może wreszcie dążyć do pokonania większego niż ona sama zła, w czym nawet istoty dobre mogą chcieć jej przeciw pomóc. Bo, jak łatwo zauważyć, Zło walczy co najmniej tak samo często ze Złem, jak i z Dobrem, a w rzeczywistości zapewne i dużo częściej.

Powodów, dla których postać zła może tworzyć jedną drużynę z postaciami innych charakterów można znaleźć oczywiście więcej. Istotne jest jednak, by te powody znaleźć. Widać stąd, że taka drużyna nie powinna uczestniczyć raczej w jakiejś długiej kampanii składającej się z niepowiązanych ze sobą przygód. Może natomiast uczestniczyć w jednym długim lub krótkim module, w którym Mistrz Gry znajdzie miejsce dla każdej z biorących w nim udział postaci. Taka gra może być bardzo interesującym przeżyciem, oczywiście jeżeli wszystkie postacie będą starały się grać według swoich charakterów, i faktycznie będą miały nakreślone przed sobą jakieś cele. Gra taka może być pełna moralnych rozterek dla postaci dobrych, trudu maskowania swych prawdziwych zamiarów dla postaci złych, wreszcie może przynieść interesujący finał na koniec.

Jest to na pewno jedna z wielu możliwości stworzenia ciekawej sytuacji w grze, choć, jak już wspominałem, raczej nie na stałe. Dość ciekawy jest niewątpliwie fakt, iż metody stosowane przez zło i przez dobro mogą być takie same, choć ostateczne cele – jakże krańcowo odmienne.

Charakter chaotyczny-neutralny

Typem charakteru, na który warto zwrócić dodatkową uwagę, jest charakter chaotyczny-neutralny. Dlaczegoż jest on aż tak istotny? Po prostu dość często występuje w praktyce. Nie raz spotkałem się z różnicą pomiędzy Mistrzem Gry a graczem o następującej treści: „*Mogę zagrać chaotycznym złym?*”, „*Nie, każdym tylko nie tym, złym nie wolno, bo nie pasuje mi do scenariusza.*”, „*Czyli najbardziej zły z dostępnym to chaotyczny neutralny, biore.*” Powstrzymam się od komentowania w tym miejscu takiej postawy gracza, w sumie każdy wybiera to co lubi. Zupełnie interesującą natomiast w tym świetle sprawą jest to, iż charakter chaotyczny-neutralny przedstawiony jest w zasadach AD&D jako ten, którym najtrudniej jest grać.

Według tych zasad, postać chaotyczna-neutralna to ktoś, kto nie wierzy w sens i porządek niczego, ze swoim działaniem włącznie. Z uwagi na brak jakichś zasad nadrzędnych, którymi mogłaby się kierować, robi to, co jej w danej chwili strzeli do głowy. Często stawia wszystko, co ma na jeden rzut kością. Jest to postać, z którą najtrudniej się porozumieć – w żaden sposób nie można niczego, co mówi, uznawać za wiarygodne,

a jedyną wiarygodną rzeczą w niej samej jest to, że jest całkowicie niewiarygodna. Przykładem takiej postaci może być szaleniec.

Oczywiście takie traktowanie tego charakteru nie jest jedyną możliwością. Można po prostu uznać, że postać chaotyczna-neutralna to ktoś, kto nie wierzy w ustalony porządek wszechświata, ani znaczenie dobra i zła. Nie wartościuje świata w kategoriach moralnych, lecz wierzy w siebie przedkładając wartość swej świadomości i tożsamości nad jakiegokolwiek inne wartościowanie, na przykład moralne. Nie dąży jawnie do zadawania zła, gdyż nie interesuje to jej, czyni go najwyżej tyle, ile potrzebne jest jej do przeżycia. Nie interesują jej również prawa społeczności, chyba, że służą jej własnym potrzebom.

Taka interpretacja jest połączeniem pewnych wybranych elementów charakteru neutralnego i chaotycznego. Jest ona oczywiście trochę niezgodna z zasadami AD&D. Co nie znaczy, że nie można jej stosować.

Przy użyciu takiej czy innej interpretacji danego charakteru gracz powinien oczywiście porozumieć się w tej sprawie ze swoim Mistrzem Gry i zaznaczyć, w jaki sposób rozumie on posiadany przez jego postać charakter. Zasady nigdy nie są sztywne i można je sobie naginać do woli, pod warunkiem, że wszyscy zainteresowani (tzn. MG i gracz) wyrażą na to zgodę i będą zdawać sobie sprawę z rezultatów wprowadzonych przez siebie modyfikacji. Ponadto, stosując firmowe scenariusze, należy pamiętać, że opisane tam NPCe mają charakter interpretowany według zasad, a nie według ustaleń Mistrza Gry.

Postawy „nieludzkie”

Istnieją pewne typy charakteru, które niektórzy uważają za pozostające poza zasięgiem pojmowania ludzkiego umysłu. Po prostu przedstawiają one taki stosunek do świata, który narzuca sposób myślenia niemożliwy dla człowieka. Za takie charaktery uważane czasem (nie przez wszystkich, zaznaczam) są: charakter prawy w *Warhammerze* (szczególnie w swej ekstremalnej, filozoficznej postaci) oraz charakter neutralny-neutralny według zasad AD&D.

Prawo w *Warhammerze*, co już zostało opisane wyżej, narzuca specyficzny cel: osiągnięcie trwałości poprzez zahamowanie wszelkiego postępu i zmienności, utrwalenie idealnego stanu na zawsze, nieskończoną i wieczną permanencję. Jest to pogląd uważany za niezgodny z charakterem człowieka, dążącego przecież zawsze ku jakimś zmianom, progresji itp.

Postać prawdziwie neutralna według zasad AD&D to ktoś, kto całkowicie powstrzymuje się od osądów, a jeśli już je czyni, to po to, by stanąć na straży Równowagi Wszechświata. Świadomość ludzka zbyt jest przyzwyczajona do subiektywnego oceniania, czy choćby spoglądania na rzeczywistość przez pryzmat siebie i swoich dążeń czy potrzeb, by mogła przyjąć taką postawę. Zresztą, nawet zasady AD&D mówią, iż jest ona bardzo rzadka.

Postawy te na pewno nie należą do często wśród ludzi spotykanych. Nigdy nie można jednak odrzucić ewentualności, iż znajdzie się wyjątkowa jednostka, która zdolna będzie którąś z nich przyjąć. Inna sprawa, czy znajdzie się gracz, który będzie potrafił nią dobrze pokierować.

Z drugiej strony – nie zawsze przecież istota o danym charakterze musi niezwykle głęboko odczuwać zasady filozoficzne za nim stojące. Jeśli chodzi na przykład o charakter prawy – niewątpliwie chęć dążenia do stanu idealnego stasis może wydawać się dość dziwna, jednak nie trzeba natychmiast przyjmować, że każda istota prawa tak na prawdę od razu chciałaby się w tym stanie znaleźć. Droga do jego osiągnięcia jeszcze daleka, a wielu ludzi może po prostu przyjąć postawę prawa, gdyż zgadza się z tych czy innych względów z metodami głoszonymi przez Prawo, czy celami bieżącymi. Niekoniecznie natomiast musi w pełni pojmować końcowy rezultat, który jest na tyle daleki od osiągnięcia, iż i tak wydaje się być nierealnym. Podobnie można rozmawiać w odniesieniu do charakteru neutralnego.

Czary typu „Wykrycie charakteru”

Jednymi z przekleństw opisu postaci za pomocą różnego rodzaju „technicznych” współczynników w grze role playing dla wielu Mistrzów Gry są przeróżne czary wykrycia. Ich zastosowanie przypomina pytanie, jakie zadać może postać w świecie gry brzmiać: „*Słuchaj, czarodzieju, który masz poziom?*”. Choć na szczęście w AD&D czar wykrycia poziomu nie występuje. Ale na przykład w *Rolemasterze* i takie świństwo istnieje.

Jedną z takich nieprzyjemności wydaje się być czar typu *Wykrycie zła/dobra, prawdy/chaosu*. Oczywiście nie zawsze jest to czar – może to być zdolność jakichś istot, właściwość magicznego przedmiotu itp. Po użyciu takiego „wykrycia charakteru” trzeba powiedzieć – jak w mordę strzelił – „neutralny dobry”, czy jakiś tam inny. I nie ma wyjścia, nie można zawsze kryć NPCów jakimiś magicznymi osłonami, nie wspominając o postaciach graczy. Sprawa jest o tyle przykra, że o ile w „technicznych” aspektach gry charakter jakoś tam zdaje egzamin, lepiej czy gorzej – o tyle w rzeczywistości gry właściwie takie określenie nie powinno mieć miejsca. Bo oznacza ono, że wszystkie istoty świata podzielone są na dziewięć czy ile tam kategorii opisywanych za pomocą pięciu przymiotników i koniec. Co za sens?

W zasadzie jedynym sensownym sposobem na pozbycie się tej niedogodności jest wprowadzenie pewnego ograniczenia w stosowaniu takiego czaru. Po prostu nie może on *bezwzględnie zawsze i wszędzie* wykrywać charakteru każdej napotkanej istoty. Może on wykrywać tylko charakter tych istot, których myśli w danej chwili są wyraźnie i silnie ukierunkowane ku którejś z tych wartości, a ponadto postać ta jest silnie zaangażowana w dążenie do osiągnięcia tej wartości; w pozostałych przypadkach może on wskazywać neutralność. Zresztą taka interpretacja zdaje się być zgodna z duchem tej właściwości określonej przez autorów AD&D (jest ona przedstawiona przy opisie czarów *Wykrycie zła* i przy podobnej własności paladyna). W każdym razie każda z „normalnych” postaci, która nie jest bardzo potężna (jak np. kleryk boga śmierci z 20 poziomu, chcący zniszczyć cały wszechświat) będzie wydawała się być neutralna w każdym aspekcie. Albo też nawet „nijaka”, bo neutralność też można czasami uznawać za wartość.

Ponadto – należy uzależnić działanie czaru *Wykrycie charakteru* od świata, w którym

dzieje się przygoda. Jeżeli w świecie ma miejsce walka Dobra ze Złem jako przeciwnych wartości a zarazem przeciwnych stron odwiecznego konfliktu (jak na przykład Krynn), wykrycia charakteru mogą mieć zdecydowanie większe znaczenie, niż gdy świat jest „zwykłym” światem fantasy (Forgotten Realms czy nawet Ochria, czy tam Orchia, choć ten ostatni przykład nigdy nie jest najlepszy).

Charakter a doświadczenie

Charakter jest nierozdzielnie związany z przyznawanymi bohaterowi punktami doświadczenia. Ponieważ jest on jednym z najistotniejszych czynników kreacji bohatera, dobre wczuwanie się w charakter jest już w dużym stopniu dobrym wczuwaniem się w postać. A za to przeważnie przyznaje się punkty doświadczenia. Wiele systemów, z drugiej strony, nakazuje karać jakimiś zmianami w przyznawaniu doświadczenia postać, która zmieniła charakter.

Co do ilości punktów doświadczenia przyznawanych za dobre wczuwanie się w postać trudno jest wypowiadać się w oderwaniu od jakiegoś konkretnego systemu. Oczywiście zdecydowanie nie polecałbym czegoś takiego, jak metoda zastosowana w AD&D, gdzie ilość doświadczenia przyznawanego za dobrą grę jest niezmienna, gdy tymczasem wraz z rozwojem postaci doświadczenie przyznawane za pokonywanie coraz to potężniejszych potworów wzrasta niewspółmiernie do tego pierwszego. Lubelski teoretyk role playing, Leszek Kowalik, jest zdania, iż za dobrą grę powinno być przyznawane maksymalnie około 20 procent całości punktów doświadczenia przyznawanych za sesję. A duża część z tego to właśnie doświadczenie przyznawane za poprawną interpretację charakteru jako jednego z najważniejszych elementów opisu prowadzonej postaci.

Jak karać natomiast prowadzenie postaci niezgodnie z charakterem? Jeśli stosuje się już jakikolwiek system punktów doświadczenia – oczywiście nie przyznaje się postaci przewidzianej, ewentualnej sumy punktów. Nie należy natomiast odejmować za złą grę punktów doświadczenia. Może to doprowadzić do sytuacji, kiedy otrzymana przez gracza suma doświadczenia będzie ujemna, a jest to raczej nielogiczne. Nie należy również przesadzać z karaniem graczy zmniejszaniem przydzielanej ilości punktów doświadczenia. W sumie – doświadczenie, jak sama nazwa zresztą wskazuje, nie za bardzo dotyczy technicznej strony gry, a raczej tego, co postać robi. Dobry Mistrz Gry powinien natomiast wypracować sobie inne techniki umożliwiające kontrolowanie poziomu gry graczy. Jakie to techniki, zależy to już głównie od świata, w którym toczy się akcja oraz od prowadzonej kampanii. Sposób bycia postaci i jej zachowanie się w stosunku do NPCów powinno mieć jakiś oddźwięk. NPCe również powinni zmieniać swój stosunek do postaci, jeśli ona zmienia swój do nich. Mistrz Gry powinien spowodować, by to świat, w ten czy inny sposób, karał postać, której charakter jest nieustabilizowany i zbyt często się zmienia. Poza tym – oczywiście, gra niezgodna z charakterem powoduje zachwianie się norm moralnych itp. (to jest dokładniej opisane już w konkretnych

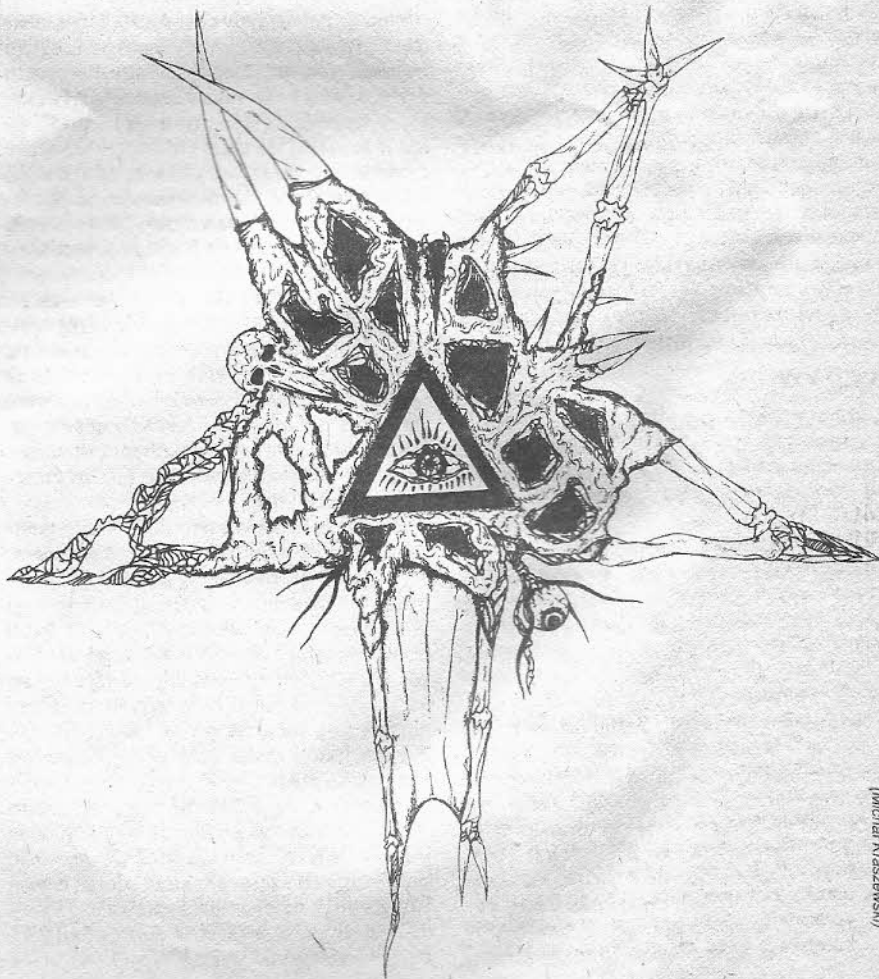
systemach) – i z tego powodu może nieco ucierpieć stan psychiczny postaci. Nie należy wahać się przed przydzieleniem jej jakichś lęków, zahamowań itp. przy pewnych czynnościach; warto czasem również zwrócić uwagę na to, że postać może np. odczuwać obrzydzenie w pewnych sytuacjach, itd. Twórca Mistrza Gry zawsze coś wymyśli, jeśli mu na tym zależy. Byleby tylko nie powiedział graczowi: „Nie możesz tego zrobić, bo to jest niezgodne z twoim charakterem”. Postać w grze RPG może zrobić wszystko, co chce (przynajmniej teoretycznie), różne tylko mogą być konsekwencje jej czynów – zarówno fizyczne jak i psychiczne.

Jeśli chodzi natomiast o konsekwencje zmiany charakteru – sądzę, że należy je dość istotnie uzależnić od sytuacji. Podwyższanie progu doświadczenia potrzebnego do osiągnięcia następnego poziomu, zastosowane w AD&D nie wydaje się najgorszym z możliwych pomysłów. Również pewne bezpośrednie konsekwencje proponowane przez Artura Szynclera w *Kryształach Czasu* nie są najgorsze. Wszystko zależy od wyobraźni i kreatywności Mistrza Gry. Gracze muszą czuć, że psychika prowadzonych przez nie postaci musi być czymś w miarę konkretnym, a wyznaczanych przez nie zasad nie można sobie naginać do woli. Paladyni powinni zdawać sobie sprawę z tego, że faktycznie muszą postępować dobrze, jeśli chcą dalej być paladynami (i odnosić związane z tym stanem korzyści). Dlatego też Mistrz Gry musi być w stanie zagrozić graczom pewnymi konkretnymi konsekwencjami. Chyba, że ma tak dużą charyzmę (albo tak dobrych graczy), że

i bez tego będą sobie zdawać sprawę, że dobra gra jest lepsza od złej. Choć są oczywiście tacy, którym na jakości gry nie zależy – i nie się na to poradzić nie da.

Zakończenie

Charakter postaci jako element opisu jej osobowości jest niewątpliwie dość ciekawym aspektem gier fantasy. W ogóle opis osobowości postaci i próbowanie odtworzenia go w grze jest jednym z trudniejszych wyzwań nawet dla dobrego gracza. Ale nie tylko dla gracza – dla Mistrza Gry również. Umiejętność kontrolowania zachowań postaci graczy, zgodności tych zachowań z charakterem, nie jest taka prosta. Wymaga ona nawet dość dużej wprawy i przygotowania, a przede wszystkim chęci. Czasem Mistrz Gry powinien stworzyć własny system opisu osobowości postaci, jeśli czuje, iż ten oryginalny nie za bardzo mu odpowiada. Powyższe przykłady mogą mu to w pewien sposób ułatwić służąc jako elementy składowe dla jego koncepcji. Również gracz, po ich przeczytaniu, powinien być w stanie zbudować sobie koncepcję wartości wyznawanych przez jego postać. Czasem być może samo przeczytanie nie wystarczy – warto spróbować opisać osobowość prowadzonej przez siebie postaci za pomocą jak największej ilości cech, które wydają się być odpowiednie i pasować do przyjętych założeń. Może to pomóc. Jak już napisałem, prowadzenie postaci zgodnie z charakterem, z określoną osobowością, jest wyzwaniem dla gracza, dla sztuki jego gry. Nie należy tego wyzwania odrzucać.



(Michał Kraszewski)

KSIEGA PRZYGÓD

WPROWADZENIE

Ten artykuł jest przeznaczony w całości i wyłącznie dla Mistrzów gier fabularnych. Jeżeli wybrałeś już sobie system, w którym będziesz prowadził graczy przez przygody, zaznajomiłeś się z zasadami lub opracowałeś swój własny model baśniowego świata gry – to jesteś dopiero na początku fascynującej drogi „przewodnika w krainę marzeń” – takim mianem należy chyba określać ludzi tworzących niesamowite przygody w fantastycznych rzeczywistościach i wprowadzających w nie graczy niczym przewodnik wprowadza grupę turystów w mroczne mury starożytnej fortecy, pełnej tajemnic i zagadek jemu tylko znanych. I tylko on może je przekazać spragnionej wrażeń, wkraczającej na nieznane terytorium grupie.

I tutaj docieramy do problemu, który wcześniej czy później zacznie spędzać sen z powiek większości Mistrzom. A mianowicie – skąd brać pomysły na nowe i fascynujące przygody?

Jeżeli czujesz, że nie jesteś już w stanie nic sam wymyślić, sięgnij po ten artykuł – jest to studnia pomysłów, inspiracja dla molestowanych o coraz to nowe przygody Mistrzów Gry.

Pomysł Księgi przygód opiera się na losowym tworzeniu wątków przygody. Te wątki należy potem połączyć w logiczną całość, dając upust własnej fantazji i inwencji twórczej. Jeżeli będą się one ze sobą kłócić, należy jeden z nich zmodyfikować lub z niego zrezygnować. Czujcie się w tym zupełnie swobodnie i jeśli coś ciekawego wpadnie wam do głowy, śmiało wprowadzajcie własne zmiany. Pamiętajcie, że opisany poniżej schemat jest tylko zaczynem, który powinien natchnąć was nowymi, rewelacyjnymi pomysłami. Spełnia on więc niejako rolę katalizatora w twórczym procesie tworzenia fantastycznych scenariuszy.

Uwaga: do generowania wątków przygody używamy kostek procentowych (dwie kości dziesięciościenne), oznaczanych w dalszej części symbolem k100.

MOTYW

Motyw określa ogólną naturę i nastrój przygody. Dotyczy to głównie Mistrza Gry i sposobu prowadzenia przez niego przygody oraz postaci w niej występujących.

MOTYWY

- 01-40 Akcja/Przygoda
- 41-50 Komedia
- 51-65 Szpiegostwo
- 66-80 Horror
- 81-85 Tajemnica
- 86-90 Zemsta
- 91-95 Romans
- 96-00 Rzuć dwa razy (ignorując wynik 96-00)

Akcja/Przygoda: jest to najbardziej znany typ scenariusza fantasy. Dajemy grupie do wypełnienia jakieś zadanie, a potem stwarzamy przeszkody, które grupa, starając się je wypełnić, będzie musiała pokonać.

Składniki: potwory, nieszczęścia naturalne, wrogowie – są to sytuacje, w których bohaterowie będą mogli wykazać się nie

tylko zdolnościami bojowymi, ale również innymi umiejętnościami.

Komedia: ten rodzaj przygody z założenia powinien być zabawny. Ma na celu wprowadzenie grupy w wesoły nastrój za pomocą motywów humorystycznych; zapewnia przy tym minimum zagrożenia i sytuacji niebezpiecznych.

Składniki: zamiary, które realizują się wręcz fatalnie (dla graczy i przeciwników), dziwne spotkania, osobliwe postacie i potwory, dowcipne dialogi. Są to zatem sytuacje ogólnie niegroźne, przeciwnicy powinni być raczej zabawni niż niebezpieczni, a ci mocniejsi posiadać jakąś skazę – dziwne manery, zabawne przyzwyczajenia lub jakiś kompleks (np. na punkcie wielkich, odstających uszu).

Szpiegostwo: scenariusz srogi i dynamiczny, uwikłanie grupy w historię szpiegowską lub morderstwo.

Składniki: grupie zostanie narzucone zadanie, wymagające wymyślenia sprytnego i subtelnego planu działania w obliczu zdrady i innych zawiłań szpiegowsko-złodziejskich. A przeciwnik jest inteligentny i niebezpieczny. Walka z nim niekoniecznie musi wymagać wielkiego rozlewu krwi.

Horror: przygoda, mająca na celu przestraszenie graczy i ich bohaterów. Sam atak potworów jest tu niewystarczający, należy przede wszystkim zbudować odpowiednią atmosferę, ażeby potwory przerażały bardziej sugestywnie.

Składniki: stwory ciemności, nekromancja, zakazane rytuały, coś skradającego się w ciemnościach, niesamowita pogoda, dziwne odgłosy i cienie czyli generalnie nastrój grozy.

Zasady: używać czynników psychologicznych do budowania nastroju niesamowitości (trzymać stwory mroku na granicy percepcji bohaterów – niech mają odczucie, że coś ich obserwuje, ale jest ono niezauważalne i nieosiągalne itd.). Wprowadzać układy zaskakujące i nieprzewidywalne (np. potwór dobrze znany grupie ujawnia nagle niespotykane dotąd właściwości).

Tajemnica: grupa zostaje uwikłana w wydarzenie wymagające rozwiązania pewnej tajemnicy. Typowym przykładem jest niesłuszne oskarżenie o morderstwo, gdzie osoba oskarżona ma tylko jedną drogę działania: znaleźć prawdziwego mordercę i oczyścić się w ten sposób z zarzutów.

Składniki: konflikt z prawem wywołany niesłusznym oskarżeniem; spadek obwarowany dziwnymi, wymagającymi rozwiązania zagadki rodowej warunkami itd.

Zemsta: w tej przygodzie tzw. czarny charakter tak mocno obraził kogoś z drużyny, że tylko zemsta, jak sądzą wszyscy wokół, może przywrócić ponížonemu honor. Ewentualnie można stworzyć taką sytuację, w której ktoś został znieważony i wynajmuje grupę, by zemściła się za niego czy też w zemście mu dopomogła. Czarny charakter najpierw powinien zostać odnaleziony, a następnie

unieszkodliwiony. A być może zemsta mogłaby być bardziej subtelna, wyrafinowana, wymagająca więc odpowiednich przygotowań, np. próby zrujnowania opinii o przeciwniku czy próba zniszczenia jego pozycji finansowej.

Składniki: zniewaga (bohater musi zostać śmiertelnie obrażony, w sposób uwłaczający jego godności; może być to zabójstwo przyjaciela lub członka rodziny, rabunek powodujący dotkliwe straty finansowe, oszczerstwa w środowisku, gdzie dobra reputacja ma szczególnie duże znaczenie dla osoby oczernianej). Ten rodzaj przygody charakteryzują silne emocje i gwałtowny przebieg spotkań z wrogiem.

Romans: rodzaj przygody, której centralnym punktem jest romans między dwiema postaciami. Może to być szczere uczucie, względnie gra mająca na celu uzyskanie określonych korzyści przez jedną ze stron (np. próba podniesienia swojej pozycji społecznej poprzez ślub z wpływową osobą).

Składniki: początek romansu wygląda obiecująco, po czym pojawiają się przeszkody: zazdrośny konkurent, porwanie narzeczonej, blokowanie związku przez rodzinę jednej ze stron itd.

CEL

Czasami motyw przygody określa jej cel. Są jednak sytuacje, gdy cel przygody należy określić samemu ponieważ nie wynika on jasno z motywu. Poniżej podajemy tabelę, służącą losowemu ustalaniu celu przygody.

01-05 Oczyszczenie reputacji

06-10 Ucieczka

11-20 Eksploracja nowych terenów

21-25 Spotkanie z dawnym wrogiem

26-35 Zdobyć pieniądze

36-45 Zdobyć władzę

46-55 Ochrona osoby zagrożonej

56-60 Misja ratunkowa

61-65 Zdobyć przedmiot

66-70 Wyrównanie długu

71-80 Przetrawienie we wrogu środowisku

81-95 Udaremnienie złowrogich zamierzeń

96-00 Wojna

Oczyszczenie reputacji: imię jednego z członków drużyny (lub kogoś, kto drużynę wynajmie) zostało splamione i wymaga oczyszczenia. Bohaterowie muszą dowiedzieć się:

– dlaczego ofiara została oczerniona?

– kto jest za to odpowiedzialny?

– dlaczego to zrobił i jakie są jego dalsze zamiary?

Następnie należy znaleźć możliwość przekonania innych o fałszywości pomówienia, żeby tym sposobem przywrócić osobie pomówionej dobre imię.

Ucieczka: na początku przygody bohaterowie zostają pojmاني i uwięzieni. Ich zadaniem jest zatem zdobycie jak największej informacji potrzebnych do przedsięwzięcia ucieczki. Powinni zapoznać się z innymi więźniami, z otoczeniem, codzienną więzienną rutyną, zgromadzić przydatne w ucieczce przedmioty, opracować plan ucieczki, a potem go wykonać.

Eksploatacja nowych terenów: grupa zostaje wynajęta lub namówiona do eksploatacji nie oznaczonych na mapach obszarów. Celem wyprawy może być wykonanie map, odnalezienie kogoś, kto na tych terenach zaginął lub podążanie szlakiem legendy o ukrytym gdzieś tam skarbie.

Spotkanie z dawnym wrogiem: jeżeli ktoś z drużyny ma osobistego wroga (a może to być wróg całej grupy, np. ktoś, kto został wcześniej przez nią pokonany lub upokorzony), to można kreować kolejne jego knowania, wpędzając tym samym ofiarę w coraz większe tarapaty. Dla wzbogacenia scenariusza zaleca się dodatkowy rzut w tabeli, żeby określić cel przeciwnika.

Zdobycie pieniędzy: przygoda mająca na celu odnalezienie ukrytego skarbu lub wykonanie określonej misji w zamian za dobrą zapłatę. Jeżeli celem przygody jest wykonanie zadania za określone beneficja, wówczas należy wykonać ponowny rzut k100 – pozwoli on określić zamiary osoby wynajmującej grupę.

Zdobycie władzy: bohaterowie wyruszają na przygodę, aby zwiększyć swoje wpływy polityczne lub zyskać wyższy status społeczny. Celem wyprawy może być tedy:

- poszukiwanie relikwii lub artefaktu;
- misja zlecona przez wpływową osobistość;
- zbrojny wypad na obszary wroga, gdzie można przyoblec swe imię w nimb bohaterstwa i chwały.

Przy misji opłaconej wskazany jest ponowny rzut kostką; określałyby on zamiary osoby wynajmującej grupę za pieniądze.

Ochrona osoby zagrożonej: celem przygody jest ochrona osoby lub osób, którym zagraża jakieś niebezpieczeństwo. Osobą chronioną może być ktoś, kto najmuje drużynę dla zapewnienia sobie bezpieczeństwa, może to być przyjaciel lub członek rodziny, który popadł w tarapaty. Musisz określić przed czym należy osobę zagrożoną chronić, np. przed próbą zabójstwa czy porwania. Chronieni mogą być nawet mieszkańcy całej wioski, choćby przed bandą grasujących w okolicy rozbójników (vide „Siedmiu wspańiałych” bądź „Siedmiu samurajów”).

Misja ratunkowa: wyprawa ratunkowa, mająca na celu uwolnienie zakładników lub osób uprowadzonych, które najprawdopodobniej znajdują się w obozowisku lub twierdzy porwany. Grupa musi opracować plan dostania się do twierdzy, uwolnienia więźniów i bezpiecznej ucieczki na zewnątrz – ku wolności. Chociaż jest to dość typowa sytuacja, wymaga sprytnego planu i dobrego współdziałania grupy oraz stwarza możliwość wykazania się nietypowymi umiejętnościami.

Zdobycie przedmiotu: cel trochę podobny do poprzedniego, z tym, że ofiara nie jest istotą żywą, a martwym przedmiotem. Może to być dzieło sztuki, ważny dokument, antidotum lub lekarstwo potrzebne do uratowania czyjegoś życia bądź też zwykła biżuteria o dużej wartości. Najprawdopodobniej drużyna zostanie w celu zdobycia tego przedmiotu wynajęta.

Wyrównanie długu: któryś z bohaterów znajdzie się w sytuacji, wymagającej wypełnienia ciążącego na nim zobowiązania, lecz to zadanie przekracza możliwości jednej osoby. Dług może być honorowy lub finansowy, ważne jest natomiast, że trzeba go spłacić. W razie nie uregulowania zobowiązań grozi

bowiem wymierne konsekwencje, np. dla długu honorowego – utrata dobrej reputacji, a dla długu finansowego – możliwość utraty wolności lub konfrontacja ze zbirami zniecierpliwionego wierzyciela.

Przetrawianie we wrogim środowisku: grupa napotyka na trudny teren: pustynia, dżungla, bagna itp. Podczas przygody trzeba będzie znaleźć wodę i żywność, przeciwstawiać się naturalnym żywiołom i potworom zamieszkującym dany region, a może nawet odpierać ataki agresywnych tubylców.

Udaremnienie złowrogich zamierzeń: jest to klasyczny wątek heroiczny. Drużyna dowiaduje się o straszliwych planach zniszczenia królestwa lub nawet całego świata przez jakąś potężną, wrogą rasie ludzkiej istotę. Trzeba będzie ratować istniejący porządek i nie dopuścić do urzeczywistnienia złowrogich planów. Trzeba zatem odwiedzić wiele miejsc, zdobyć przyjaciół, wiedzę i ewentualnie niezbędne do pokrzyżowania zamierów wroga wyposażenie.

Wojna: w tej przygodzie grupa staje się częścią armii, atakującej obce królestwo lub brońącej własnych granic. Należy przygotować kilka scen batalistycznych, w których gracze będą mogli wykazać się umiejętnościami walki lub zdolnościami przywódczymi.

WPROWADZENIE

Znając już charakter przygody oraz jej cel, należy opracować sposób, w jaki gracze zostaną do niej wprowadzeni. Czasami wystarczy dokonać wprowadzenia jednego bohatera, a pozostali pójdą za nim. Jeśli jednak to nie wystarczy, wprowadzenie do przygody należy opracować osobno dla każdego członka drużyny.

- 01-20 Umierający doręczyciel
- 21-30 Nieubłagana konieczność
- 31-40 Zniewaga
- 41-50 Legendy i plotki
- 51-55 Pomyłka
- 56-65 Tajemnicza kobieta
- 66-80 Wróg
- 81-90 Przyjaciel
- 91-00 Niepokojące okoliczności

Umierający doręczyciel: jeden z bohaterów, spacerując samotnie ulicami miasta, niespodziewanie spotka umierającego człowieka, który właśnie mu coś do ręki, wymamrocz kilka słów i, zgodnie z oczekiwaniami, wyzionie ducha. Nieszczęśnik może umrzeć od trący, z powodu ran, niedożywienia albo z jakiegos innego, niewytłumaczonego powodu. Przedmiot, przekazany bohaterowi może być sławną bronią, relikwią lub artefaktem, uznanym od dawna za zaginiony lub zniszczony, ewentualnie plikiem papierów zawierających tajne czy obciążające kogoś informacje.

Prawdziwą przynętą są słowa umierającego. Wiadomość powinna być w większej części niezrozumiała, z wyjątkiem wskazówki, która ma naprowadzić bohatera na trop nowej przygody.

Nieubłagana konieczność: bohater staje przed alternatywą – zaangażować się w przygodę lub ponieść konsekwencje bycia biernym (Mistrz Gry musi określić jakie one mają być i dlaczego takie, a nie inne). Oto kilka przykładów:

- bohater zostaje przeklęty i jedyną drogą zdjecia przekleństwa jest udział w przygodzie;
- bohater został otruty lub zapadł na śmiertelną chorobę – pojawia się konieczność

jak najszybszego zdobycia odtrutki (lekarstwa), która zmusza do uczestnictwa w przygodzie;

– bohater jest ścigany przez prawo na podstawie fałszywego oskarżenia, ma więc do wyboru tylko dwie drogi: zostać wiecznym zbiegiem lub oczyścić się z zarzutów. Jedno i drugie prowadzi nieodmiennie do zaangażowania się w przygodę;

Zniewaga: ktoś tak mocno obraził bohatera, że ten, chcąc zachować twarz, będzie musiał domagać się zadośćuczynienia od osoby, która go znieważyla. I to zaprowadzi bohatera w sam środek nowej przygody. Obrazą może być publiczna potwarz, kradzież lub zniszczenie majątku, okaleczenie członka rodziny lub osoby kochanej bądź sprytnie oszustwo, które ośmiesza bohatera w oczach przyjaciół.

Legendy i plotki: jest to przykład klasycznego wprowadzenia; bohater natrafia tu na legendę, której treść zdaje się zapowiadać zdobycie bogactwa lub zapomnianej wiedzy. Legenda może zawierać informacje o położeniu antycznych ruin lub opiewać jakiś teren (np. przełęcz górską) jako miejsce niebezpieczne, nawiedzane przez złe duchy, które strzegą starożytnego skarbu itd.

Pomyłka: bohater zostaje omyłkowo wciągnięty w wir wydarzeń, np. jakiś ciemny charakter wziął go za kuriera i przekazał mu ważne informacje lub przesłankę. Po zorientowaniu się znacznie z pewnością ścigać naszego bohatera, aby odebrać powierzona rzecz czy po prostu go zlikwidować. A może też przekazana informacja okaże się aż tak intrygująca, że bohater zechce sam zająć się tą sprawą.

Tajemnicza kobieta: bohater spotyka fascynującą nieznajomą. Próbuje zdobyć jej względy wpada w sam środek przygody. Na początku należy określić z jakim rodzajem kobiety będziemy mieli do czynienia – oto kilka przykładów:

- Awanturka: ta kobieta ma zamiar osiągnąć pewne korzyści i zamierza w tym celu posłużyć się naszym bohaterem. Jeśli się jej uda, zgarnie dla siebie ile zdoła, po czym zniknie.
- Agentka: motyw działania jak wyżej, z tym, że bohater może się spodziewać drobnych korzyści po zakończeniu przygody.
- Duch: spotkanie z duchem kobiety, który będzie nawiedzał bohatera do czasu, aż ten spełni jej żądania. Przeważnie będzie to wyrównanie rachunków, o których nieszczęsną dusza nie umie zapomnieć.
- Kobieta ścigana: w tej wersji bohater napotyka nieznajomą, która jest ścigana przez jakiegoś okrutnika i potrzebuje pomocy. Dla niektórych bohaterów zapewnienie takiej kobiecie schronienia może być sprawą honoru, co nieuchronnie wciągnie ich w działania wielce dramatyczne.
- Kochanka lub córka rozbójnika: nasz bohater natrafia na kobietę, która związana jest z człowiekiem wyjętym spod prawa. Wprawdzie pragnie ona porzucić dotychczasowy tryb życia, a więc i tego mężczyznę, ale tylko w taki sposób, żeby mu nie zaszkodzić (oczywiście rozbójnik nie da za wygraną i będzie ją ścigał). W wersji alternatywnej można przyjąć, że napotkana kobieta ściśle współpracuje z bandą rozbójników, a jej celem jest zwabienie grupy w pułapkę.



Mariusz Siomek

Wróg: bardzo proste i bezpośrednie wprowadzenie. Bohater dowiaduje się, że jego osobisty wróg pojawił się w okolicach i jest bardzo aktywny, najwyraźniej knuje coś w swym podłym rozumku. W takiej sytuacji nasz bohater z pewnością zechce sam zbadać sprawę. Wydarzenia powinny się tak skomplikować, aby bohater został zmuszony poprosić o pomoc całą grupę.

Przyjaciół: kolejny klasyczny motyw wprowadzający: bohater zostaje wciągnięty w akcję przez starego przyjaciela (np. dawno nie widzianego towarzysza zabaw z dzieciństwa). Sposób wprowadzenia może być dowolny, np.:

- prośba o pomoc – odmowa mogłaby zostać odebrana jako akt tchórzostwa, a takie rzeczy nie zdarzają się przecież odważnym awanturnikom;
- zabójstwo – przyjaciel zostaje znaleziony martwy na progu domu bohatera. Taka sytuacja obliży do natychmiastowej reakcji i podjęcia próby jej wyjaśnienia. Przy ciele zabitego powinno być wystarczająco dużo intrygujących wiadomości, aby bohater wciągnął się do przygody. Wersja złośliwa może zakładać, że dawno nie widziany przyjaciel był, o czym bohater nie wie, człowiekiem wyjętym

spod prawa i został śmiertelnie ranny w trakcie wyprawy rabunkowej. Sytuacja dla bohatera może się poważnie skomplikować, jeżeli złoży wiążącą przysięgę zemsty, a śledztwo, które rozpocznie doprowadzi go do osoby ogólnie szanowanej, poważanej i oczywiście wpływowej.

Niepokojące okoliczności: przy tej opcji należy dokładnie wziąć pod lupę postać, którą będziemy wprowadzali, jej cele i dążenia, czego się obawia najbardziej, a co jest jej niestraszne, wreszcie co chciałaby swoim działaniem osiągnąć. Należy tak zbudować akcję, by zagmatwać (przynajmniej częściowo) dążenia bohatera do wybranego celu, np. przez pojawienie się osobnika, który stanie mu na drodze, albo przez niefortunny zbieg okoliczności, niweczący dotychczasową pracę bohatera (np. pożar – spłonęłaby jego cenna praca nad nowym czałem bądź długo gromadzone, a mające zapewnić mu awans dokumenty itd.). Każda z tych sytuacji powinna zmuszać prowadzonego przez gracza bohatera do zaangażowania się w przygodę, gdyż jest to jedyny sposób choćby częściowego odrobienia sobie strat. Może też wydarzyć się to, czego bohater najbardziej się obawia – może zaistnieć konieczność odszukania osoby odpowiedzialnej za te straty i kłopoty.

OGÓLNY TEREN AKCJI

Nadszedł czas na wybranie ogólnego miejsca akcji, czyli terenu, na którym toczyć się będzie przygoda.

- 01-05 Alternatywna sfera egzystencji
- 06-25 Miasto wielonarodowościowe
- 26-45 Egzotyczny, daleki ląd
- 46-50 Rodzinne miasto bohatera
- 51-70 Droga
- 71-80 Morze/ocean
- 81-90 Morderczy teren
- 91-95 Pod ziemią
- 96-00 Pod wodą

Alternatywna sfera egzystencji: większa część przygody rozgrywana będzie w innym wymiarze przestrzennym, do którego bohaterowie przejdą za pomocą magii lub przez bramę; bramę najpierw odnajdą, później otworzą. Ten rodzaj przygody pozwala wprowadzić nowe rodzaje czarów, fantastycznych potworów, skarbów i zupełnie odmiennych kultur. Należy upewnić się, że drużyna dysponuje wystarczającymi środkami, aby powrócić do własnego świata bądź umożliwić jej zdobycie takich środków.

Miasto wielonarodowościowe: przygoda ma miejsce w wielkim mieście, będącym zlepką wielu kultur i ras. Ten rodzaj przygody jest najlepszy, jeśli przeciwnikiem ma być istota humanoidalna, a nie typowy potworny potwór. Jest w niej miejsce na wiele ciekawych sytuacji i okazji do wykazania się sprytem oraz intelektem.

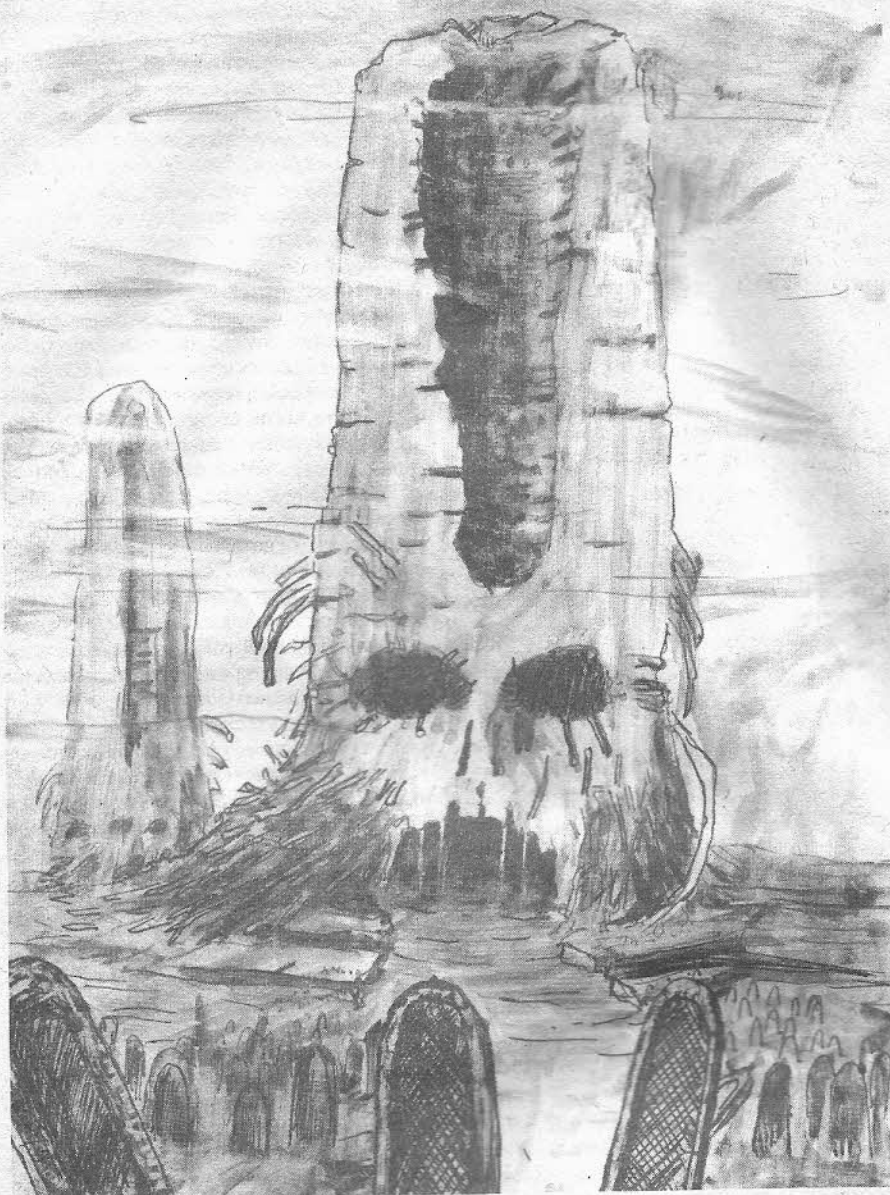
Egzotyczny, daleki ląd: wyprawa do dalekich krain, gdzie bohaterowie będą mogli zetknąć się z nieznanymi obyczajami i tubylcami, niespotykanymi potworami tudzież walczyć z dziką naturą i przeciwnościami losu. Idealna sytuacja do przetestowania grupy w sytuacjach wymagających szybkiego przystosowania się do otoczenia i odmiennych warunków (zarówno klimatycznych, jak i kulturowych).

Rodzinne miasto bohatera: akcja toczy się w rodzinnej miejscowości jednego z członków grupy. Na ogół oznacza to, że w sprawie zamieszany jest ktoś z rodziny bohatera lub stary przyjaciel z dzieciństwa. Ten rodzaj przygody pozwala na wprowadzenie kilku nostalgicznych wątków. Umożliwiają one bohaterowi odwiedzenie starych, zapamiętanych z dzieciństwa miejsc oraz dawnych znajomych.

Droga: większa część akcji dzieje się na drodze, którą grupa wędruje z miasta do miasta. Jest to szczególnie dobry scenariusz przygód, w których bohaterowie tropią jakąś tajemnicę czy stanowią część karawany lub są ścigani przez bandytów. Mamy tu możliwość wstawienia w tok przygody wielu spotkań z innymi podróżnikami. Niektóre z nich mogą być zabawne, inne nieś jakiegoś pożyteczne informacje, a jeszcze inne stają się niebezpieczne.

Morze/ocean: przygoda marynistyczna, gdzie grupa spędza większość czasu na pokładzie statku, zawijając do wielu portów. Idealnie nadaje się do wyprawy, podczas której bohaterowie podążają tropem wskazanych szlaków, mających prowadzić do wielkiego skarbu albo chociażby są uczestnikami wyprawy handlowej. To są najlepsze sposobności do stawienia czoła niebezpieczeństwom podróży morskich (sztormy, potwory morskie, piraci).

Morderczy teren: przygoda ma miejsce w szczególnie groźnym terenie: dżungla,



- 36-40 Legendarny las
- 41-45 Zagubione miasto
- 46-50 Forteca
- 51-52 Magiczne jezioro
- 53-62 Dworek
- 63-67 Obóz wojskowy
- 68-72 Pałac władcy
- 73-77 Ruiny
- 78-80 Slumsy
- 81-90 Tawerna/zajazd
- 91-00 Świątynia/klasztór

Katakumby: to nic innego jak podziemny cmentarz. Mogą leżeć zarówno pod ruinami, jak i żywym miastem – najczęstsze miejsca to podziemia kościelne lub lochy pod budynkami cmentarnymi. Mogą być dawno zapomniane lub ciągle zamieszkałe.

Jaskinie magicznej rasy: może to być przeszlizgająca, baśniowa kraina wspaniałej, magicznej rasy lub ponure, zatechłe siedlisko okropnych potworów.

Klasyczne podziemia: powinien to być standardowy labirynt, wypełniony potworami, pułapkami i ukrytymi przejściami.

Kwatera rzemieślników: terenem może być sklep lub siedziba gildii.

Spółeczeństwo humanoidalne: duża, mająca swoją siedzibę na dzikim obszarze społeczność rasy humanoidalnej: elfów, krasnoludów, orków, goblinów lub innych. Jeśli przygoda dzieje się w mieście, będzie to społeczność tajna (np. podziemne stowarzyszenie krasnoludów) lub cała dzielnica, zamieszkała w większości przez inną rasę.

Laboratorium: będzie to pracownia zaprzyjaźnionego maga czy straszliwe laboratorium, gdzie prowadzi się zakazane eksperymenty (np. nad tworzeniem nowych potworów).

Legendarny las: ten klasyczny przykład umiejscowienia przygody jest czasem ciemnym i strasliwym, niekiedy pogodnym i pięknym, ale zawsze magicznym lasem, zamieszkanym przez najstarsze elfie klany i istoty prastare, groźne, choćby nadprzyrodzone.

Zagubione miasto: szczątki dawnej cywilizacji bądź ekspedycji, przetrwałe w jakimś zapomnianym zakątku świata. Resztki dawnej cywilizacji mogą znajdować się w podziemiach współczesnego miasta, a jej mieszkańcy skrycie polować na niewolników i towary „z górnego świata”.

Forteca: cytadela wroga, mocna, nie do zdobycia, pełna wojska, sekretnych przejść i pułapek – jednym słowem miejsce niezbyt przyjemne dla nieproszonych gości.

Magiczne jezioro: jest to wodny ekwiwalent „Legendarnego lasu”. Z jednej strony piękny i fascynujący, z drugiej zdradliwy i niebezpieczny, zamieszkały przez podwodną, magiczną rasę.

Dworek: może być to siedziba czarnego charakteru, do której grupa musi się włamać, aby kogoś oswobodzić lub ukrąść jakiś przedmiot. Może być to także siedziba sprzymierzeńca, którą grupa będzie mogła wykorzystać jako bazę wypadową do dalszych działań.

Obóz wojskowy: najlepszy teren dla rozegrania epizodu wojennego. Może być to obóz armii sprzymierzonej, skąd grupa robi wypad na tereny wroga, czy też obóz przeciwnika, do którego należy się zakraść lub z którego trzeba uciec, jeśli zostało się pojmanym.

Pałac władcy: bohaterowie mogą się tu znaleźć z wielu różnych przyczyn: np. próbując uzyskać przychylność władcy albo jego

pustynia, tereny arktyczne, bagna, niebezpieczny obszar górski. W tej przygodzie grupa nie tylko musi poradzić sobie ze swoim zadaniem, ale także z mieszkańcami wrogo go terytorium i potworami, które niewątpliwie tam występują, a także z samym terenem i jego klimatem.

Pod ziemią: w tej odmianie przygody bohaterowie zagłębiają się w niezbadane rejony świata podziemnego; w ciemne labirynty, pozostawione przez zapomniane cywilizacje; w ciąg podziemnych jaskiń bądź po prostu w system kanalizacyjny własnego miasta. W tym tajemniczym świecie mają szansę napotkać osobliwe potwory, zetknąć się z prymitywnymi kulturami i zaginionymi tajemnicami. Możliwe jest też zagubienie się grupy w podziemnych labiryntach – wówczas samorzutnie powstanie nowy wątek: jak znaleźć drogę wyjścia?

Pod wodą: niezwykle rodzaj przygody, pozwalający eksplorować bogactwo świata podwodnego. Oczywiście grupa musi posiadać jakiś rodzaj magii lub przedmioty, pozwalające na poruszanie się w podwodnym świecie. W tej przygodzie bohaterowie odkrywają

zupełnie nowy świat – zarówno jego mieszkańcy, jak i niebezpieczeństwa są dla grupy zupełnie niewiadomą.

SZCZEGÓŁOWY TEREN AKCJI

Gdy znamy już ogólny teren akcji, nadchodzi czas na bardziej dokładne sprecyzowanie terenu działań grupy i przeciwnika. Należy pamiętać, żeby pomijać wylosowane miejsca, które w wyraźny sposób kłócą się z terenem ogólnym (np. jeśli ogólny teren przygody to wielkie miasto, szansę na znalezienie magicznego jeziora są raczej znikome, tak więc tę opcję pomijamy i losujemy następną, być może bardziej do miasta pasującą).

Dla rozbudowy i urozmaicenia scenariusza proponuje się wylosowanie dwóch miejsc szczegółowych, które wkomponujemy do naszej przygody.

Rzuć 2xk100:

- 01-05 Katakumby
- 06-10 Jaskinie magicznej rasy
- 11-20 Klasyczne podziemia
- 21-23 Kwatera rzemieślników
- 24-33 Społeczeństwo humanoidalne
- 34-35 Laboratorium

aprobatę dla swoich zamierzeń; stanowią część orszaku jakiegoś szlachcica, należą do gwardii pałacowej, czy są więźniami wtrąconymi do lochów itp.

Ruiny: mogą to być ruiny starożytnej cywilizacji, np. opuszczona świątynia lub zamek. Mogą być magiczne lub nie, zamieszkane przez potwory lub zwykłe zwierzęta; mogą zawierać jakąś tajemnicę – ukryty skarb, być skupiskiem energii magicznej, wszelako może to też być najzwyklejsza, nie zawierająca nic ciekawego kupa gruzu.

Slumsy: część akcji będzie przebiegać w najgorszych rejonach miasta. Grupa będzie miała do czynienia z najgorszymi oprychami, mordercami i złodziejami.

Tawerna/zajazd: klasyczne miejsce wielu przygód (a przynajmniej ich początku), miejsce pobytu wędrownych najemników oraz źródło wszelkich plotek i bijatyk.

Świątynia/klasztor: może być to przybytek dobrego boga, gdzie grupa otrzyma wsparcie i pomoc lub świątynia jednego ze złych bóstw, pełna pułapek i złych istot.

PRZYJACIELE I INNI

Jednym z ciekawszych dla Mistrza Gry aspektów każdej przygody jest wmontowywanie w nią i prowadzenie Bohaterów Niezależnych (NPC). Nie zawsze muszą oni być w scenariuszu kluczowi, niemniej jednak im więcej ich się pojawi, tym bardziej gra zyska na atrakcyjności. Dowolną ich liczbę można losować z poniższej tabeli – dzięki nim wątek będzie bardziej pogmatwany i grupie trudniej będzie się zorientować, kto jest ważny, a kto nie. Dobrze jest w każdej przygodzie umieścić przynajmniej jednego takiego bohatera.

- 01-10 Roztargniony ekspert
- 11-15 Arogancki snob
- 16-20 Przyjaciół z tajemnicą
- 21-25 Sympatyczny oblakaniec
- 26-35 Zręczliwy stary fachowiec
- 36-40 Bełkoczący szaleniec
- 41-45 Rządowy obserwator
- 46-50 Czciiciel
- 51-60 Bezbronny w potrzebie
- 61-65 Wścibiś kronikarz
- 66-75 Radosny minstreł
- 76-80 Służący kupiec
- 81-85 Romantyk
- 86-90 Gadatliwy barman
- 91-95 Tragiczny bohater
- 96-00 Niechciany kompan

Roztargniony ekspert: grupa stwierdzi w pewnym momencie, że potrzebuje eksperta w jakiejś dziedzinie, ale jedyny osobnik, którego da się znaleźć to trochę zramolały, roztargniony starzec, który kiedyś był dobrym fachowcem, ale obecnie spędza większość czasu w karczmie przy piwku i na pogaduszkach ze znajomymi. Jest on jednak użyteczny w swej specjalności, lecz ogólnie stanie się dla grupy wielkim udręczeniem. Ciągłe będzie popadał w jakieś kłopoty, zapominał o wszystkim, o czym da się zapomnieć, gubił przedmioty swoje i nie swoje itp. Przy odpowiednim prowadzeniu taki osobnik może wpędzić grupę w czarną rozpacz.

Arogancki snob: z jakichś powodów grupa zmuszona jest eskortować aroganckiego szlachcica lub równie niesympatycznego, za to znacznie bogatszego kupca. Oczywiście nie wolno ani opuścić, ni skrzywdzić uciążliwego towarzysza podróży. Może to wręcz

być najemca, sponsor drużyny, lub też ważny ekspert, którego koniecznie należy bezpiecznie dowieźć w określone miejsce. Osoba ta z życia bohaterów uczyni istne piekło ciągłym narzekaniem na niewygody czy nieznosną pyszałkowatością, idiotycznymi zarządzeniami, uwagami itp.

Przyjaciół z tajemnicą: jednemu z bohaterów towarzyszy przyjaciół... Jednak teraz ma on pewien ciemny sekret. Zachowuje się co najmniej dziwnie, jeśli nie podejrzanie: wymyka się ukradkiem, aby wysłać gdzieś wiadomość; zachowuje się dość szczególnie w obecności niektórych osób; bywa śmiertelnie przerażony na widok zupełnie nieszkodliwych zwierząt itp. Przyjaciół ten może w rzeczywistości być wrogiem grupy lub osobą zmuszoną do współpracy z wrogiem, ewentualnie po prostu szaleńcem.

Sympatyczny oblakaniec: mamy tu do czynienia z osobnikiem przyjemnym, radosnym, ale najwyraźniej pozbawionym piątej klepki. Będzie on podążał za grupą gdziekolwiek ona pójdzie, komentował jej plany, zachowywał się w sposób dziwny i niestandardowy. Stanie się utrapieniem wszystkich, choć w specyficznej sytuacji może okazać się prawdziwą pomocą. W rzeczywistości postacią jest zwykłym wariatem albo bogiem w śmiertelnym ciele, albo szpiegiem przeciwnika lub agentem osoby, która pragnie, aby misja grupy zakończyła się powodzeniem.

Zręczliwy stary fachowiec: i znowu nasi bohaterowie potrzebują pomocy eksperta. Tym razem w dziedzinie rzemieślniczej: kowalstwo, płatnerstwo itd. Jedyny osiągalny profesjonalista to osobnik stary, zręczliwy, zdziwaczasty i pyskasty, a przy tym niezwykle obraźliwy. Ciągłe narzeka na złą pogodę, paskudne żarcie, złe towarzystwo i wszeteczne dziewczki. Lubi wspominać stare, dobre czasy, gdy on był młody, a świat bardziej fascynujący. Dogadanie się z takim starym zręczą będzie wymagało nie lada cierpliwości i dobrej woli.

Bełkoczący szaleniec: jakiś biedny nieczęstnik wmięszal się w część planu przeciwnika i zobaczył zbyt dużo. To, co widział przyprawiło go o szaleństwo. W tej chwili jest to wrak człowieka, bełkoczący bez ładu i składu. Uważne wysłuchanie wszystkiego, co mamrocze może ujawnić jakąś wskazówkę, ale informacje będą bardzo mgliste i niezbyt spójne. Możliwe, iż grupa będzie zmuszona ciągnąć ze sobą szaleńca w nadziei, że wyjawí coś istotnego, gdy znajdzie się w określonym otoczeniu.

Rządowy obserwator: z pewnych powodów władca krainy życzy sobie, iżby grupie towarzyszył jeden z jego zaufanych ludzi. Przyczyną takiej decyzji może być fakt, że grupa wykonuje ważną misję państwową, a władca chce mieć w całej sprawie własnego człowieka, który z wyprawy złoży wiarygodne dla niego sprawozdanie. Lub inaczej: grupa będzie potrzebować wsparcia, którego w odpowiedniej chwili udzieli narzucony agent. Bądź też sława o sprawności grupy jest już tak duża, że władca wysłał własnego człowieka, aby nabrał przy naszych bohaterach trochę wprawy i doświadczenia.

Bez względu na przyczynę, bohaterowie muszą teraz tolerować towarzystwo wyniosłego, pewnego siebie rządowego obserwatora, prawdopodobnie eksperta w taktyce i szpiegostwie. Nowy członek drużyny

będzie w każdej sytuacji dawał rady – dobre, kiedy grupa będzie ich naprawdę potrzebowała lub złe, gdy scenariusz przewiduje jakieś kłopoty, np. schwytanie wszystkich w niewolę lub popełnienie błędu, który ma zdynamizować akcję.

Czciiciel: pewien młodzieniec, urwis, „przyklei się” do grupy, zafascynowany opowieściami o awanturniczym, pełnym przygód życiu. Będzie wszędzie za nią podążał, podziwiał jej czyny, z zachwytem opowiadał każdemu o swoich nowych przyjaciółkach, o tym, jak są cudowni i potężni.

Bezbronny w potrzebie: bohaterowie muszą ochraniać młodego człowieka, nie wprawionego do walki, a znajdującego się w niebezpieczeństwie z powodu kłopotów przeciwnika. Osoba ta jest zupełnie nie przystosowana do życia w tej rzeczywistości, za to pełna wdzięku, słodka i czarująca (może to być córka czy syn bogatego mieszczańca albo młody szlachcic, który nieopacznie wykrył plany przeciwnika).

Wścibiś kronikarz: grupa spotyka kronikarza, który pragnie do niej się przyłączyć i spisywać jej poczynania. Ciągłe będzie wypytywał bohaterów o ich pochodzenie i zadawał pytania na tematy, które właściwie nie powinny go obchodzić. W rzeczywistości może to być szpieg przeciwnika.

Radosny minstreł: ta postać będzie podążać za grupą w nadziei, że znajdzie inspirację do napisania nowej ballady lub pięknego opowiadania. Będzie ciągle gadać bądź brzdąkać na lutni, zasypywać grupę różnymi opowieściami; ogólnie to typ osobnika wesołego, beztroskiego i trudnego do ucieszenia.

Służący kupiec: ten typ jest właścicielem karawany, którą grupa ochrania, bądź kupcem, którego bohaterowie napotkają podczas dokonywania jakichś pilnych, a koniecznych zakupów. Kupiec jest wylewny, pełen dobrych chęci, wręcz służący, ale jednocześnie wygadany i twardy w interesach. Gdy sprawa idzie o zysk, nie popuści ani na jotę.

Romantyk: w jednym z członków grupy zakocha się nieprzytomnie zupełnie przypadkowo spotkana osoba. Cały problem powinien polegać na tym, że nasz bohater będzie musiał bardzo sprytnie wybrnąć z tej kłopotliwej sytuacji. A nie jest ona prosta, albowiem ową romantyczną postacią może być dziewczyna mająca wpływowego ojca; zechce ona zaciągnąć swego wybrańca do ołtarza, a odmowę potraktuje jako zniewagę, o którą z pewnością upomni się ów ojciec. Może to być również kobieta mściwa, która, odrzucona, przysporzy wielu kłopotów, czego nasz bohater powinien się jednak domyśleć, zanim urzeczywistni jakiegokolwiek wobec niej zamiary.

Gadatliwy barman: sytuacja klasyczna – grupie potrzebna jest informacja, której udzielić może barman z pobliskiej lub innej, określonej karczmy. Problem polega na tym, aby nakłonić go do mówienia. Może za pomocą łapówki, dużych zamówień czy po prostu przez cierpliwe wysłuchiwanie historyjek, które on bez końca opowiada (np. o swej karierze wojskowej). W każdym razie potrzebna jest jego przychylność, ażeby wydobyc zeń pożądane informacje.

Tragiczny bohater: grupa spotyka bohatera, który jest jej znany (choćby tylko ze słyszenia). Jest to postać tragiczna – np. stracił całą rodzinę lub jego kariera została brutalnie

złamana przez potężnego przeciwnika. Może się on okazać bardzo cennym sprzymierzeńcem grupy, choćby w walce ze wspólnym wrogiem. Nowy przyjaciel jest posępny, przepowiada wszystkim rychłą śmierć i generalnie nie jest typem, który promieniuje humorem i beztroską. Może wręcz być przyczyną załamania się morale grupy.

Niechciany kompan: z jakiegoś powodu drużyna znajdzie się w towarzystwie przedstawiciela przeciwnika. Możliwe, że będzie on nawet jej przewodnikiem do miejsca, gdzie musi ona np. złożyć okup. Lub też emisariuszem przeciwnika, który pragnie, ażeby grupa działała dla niego. Albo wreszcie będzie to osoba, która ma dopilnować, żeby określona misja została wykonana poprawnie. Bez względu na przyczynę i cel towarzyszenia grupie jest to postać inteligentna, skryta i kierująca się własnymi kalkulacjami.

I jeszcze drobna rada: dla każdej wylosowanej postaci należy dobrać jakieś cechy charakterystyczne, które wzbogacą jej osobowość. Kilka przykładowych cech można znaleźć poniżej, ale jednocześnie zachęcam do wymyślenia nowych:

- 01-04 Ciągłe przekręcanie imion bohaterów
- 05-08 Zamiłowanie do kłamstw
- 09-12 Nerwowy chichot
- 13-16 Słaba pamięć
- 17-20 Drżący głos
- 21-24 Gadanie do samego siebie
- 25-28 Dłubanie w nosie
- 29-32 Słaby wzrok
- 33-36 Słaby słuch
- 37-40 Jąkanie
- 41-44 Alkoholizm
- 45-48 Uciążliwe poczucie honoru
- 49-52 Tchórzostwo
- 53-56 Nadmierna ucziwość
- 57-60 Prostoduszność
- 61-64 Impulsywność
- 65-68 Pacyfizm
- 69-72 Paranoja (np. wszyscy są w zmo-wie przeciw mnie)
- 73-76 Kleptomania
- 77-80 Lenistwo
- 81-84 Piromania
- 85-88 Sadyzm
- 89-92 Nieśmiałość
- 93-96 Upór
- 97-00 Prawdomówność

GŁÓWNY PRZECIWNIK

W każdej przygodzie musi istnieć główny przeciwnik, okrutny drań, który snuje zło-wrogie plany, jest przyczyną nieszczęść i targa-patów grupy.

Może się zdarzyć, że wylosowany prze-ciwnik nie będzie pasował do wcześniej wybranych składników przygody, w takim razie wykonaj ponowny rzut, aż trafisz na bydlaka, odpowiadającego twemu scenariu-szowi.

- 01-05 Prowokator
- 06-15 Agent
- 16-20 Mściciel
- 21-30 Zdobywca
- 31-40 Deprawator
- 41-50 Niszczyciel
- 51-55 Bóg/przypadek
- 56-65 Szelma
- 66-75 Przywódca
- 76-85 Najeźdźca
- 86-90 Wykłyty
- 91-00 Gorliwiec

Prowokator: przeciwnik jest sprytnym szpiegiem, który infiltruje organizację, bractwo, gildię lub armię i skupia się przede wszystkim na zniszczeniu układu od środka. Może to być np. osobnik, który zdobył wpływy w gildii kupieckiej i stara się wynieść na kluczowe stanowiska pewnych ludzi, wiedząc, że ich polityka doprowadzi organizację do upadku lub spowoduje w niej chaos i destrukcję. Tożsamość szpiega jest ściśle strzeżoną tajemnicą. Grupa stawia sobie za cel wykrycie sprawców rozgrywających się wydarzeń; możliwe też, że bohaterowie spotkali już tę osobę, lecz nie podejrzewają jej jeszcze o żadną intrygę. Szczególnie efektywne w tej roli bywają kobiety. Prowokator najlepiej pasuje do przygód szpiegowskich czy w ogóle związanych z jakąś tajemnicą.

Agent: ten osobnik jest zwiastunem inwazji. Najczęściej zostaje wysłany w celu przygotowania drogi dla zbliżających się najeźdźców. Jego celem może być zdobycie planów militarnych, otwarcie bram miasta przed wrogiem lub uaktywnienie magicznego portalu dla armii demonów i innych fantastycznych najeźdźców. Najlepiej pasuje do przygody szpiegowskiej lub horroru.

Mściciel: nieprzyjaciół jest osobą szukającą zemsty, co oznacza, że niekoniecznie musi być to ktoś z gruntu zły. Może to być człowiek, którego zemsta wynika ze słusznych celów (wówczas bohaterowie znajdują się po drugiej stronie barykady – jako ciemne

charaktery). Mściciel będzie używać swoich wpływów (przekupieni urzędnicy, wynajęte zbiry), żeby dobrać się do osoby, na której chce się zemścić. Celem jego działań może być zmuszenie do pojedynku, zrujnowanie lub wpędzenie ofiary w śmiertelną pułkę. Będzie korzystał z usług innych osób aż do finałowej konfrontacji. Najlepiej pasuje do przygody opartej na tajemnicy i zemście. Nie nadaje się do romansu i komedii.

Zdobywca: bohater gnany żądzą podbicia świata; jest to cel jego życia. Swoje marzenia spełnia przy pomocy intryg politycznych i armii. Aktualnie jego celem stało się państwo naszych bohaterów. Zadaniem grupy jest pomoc w odparciu inwazji. Może to być jakaś misja, która przeważa szalę zwycięstwa lub po prostu kampania militarna, podczas której bohaterowie będą kierowali wojskami w starciu z wrogiem. Idealnie pasuje do scenariusza militarnego lub przygodowego, a także szpiegowskiego (rekonesans za linią wroga).

Deprawator: osobnik, który pragnie zrobić coś niedobrego z czegoś, co jest aktualnie dobre, pozytywne. Może działać na małą skalę (zdeprawować jedną lub kilka osób) albo mieć bardziej rozległe plany (np. zamiana całego miasta w siedlisko rozpusty, zbrodni i śmierci).

Najczęściej będzie to jakieś złe bóstwo lub demon, czarodziej lub istota biegła w magii. W takiej sytuacji zabicie przeciwnika może



się okazać dla grupy zgoła niemożliwe i bohaterowie będą musieli inaczej pokrzyżować wrogowi plany. Doskonały do horroru, dobrze pasuje też do fabuły o zemście.

Niszczyciel: Ten bohater jest jak „deprawator”, z tym, że woli niszczyć niż deprawować. Działa w sposób zbliżony do „zdobywcy” – przy pomocy armii (często składającej się z potworów i prymitywnych ras). Jak poprzednio będzie to zło bóstwo, demon lub czarodziej. Oznacza to, że grupa, aby umożliwić mu realizację złych planów, musi znaleźć jego słaby punkt.

Bóg/Przypadek: mamy tutaj dwie alternatywy. Głównym przeciwnikiem może być bóstwo działające przez swych wyznawców (niekoniecznie złe). Alternatywnie zaś może to być ciąg przypadków i zbiegów okoliczności (czyli fatum). Chociaż przy takim założeniu nie ma konkretnego przeciwnika, to jednak spłot wydarzeń może sugerować czyjąś świadomą manipulację grupą. Ten wątek pasuje dobrze do komedii, romansu oraz wszystkich innych fabuł z wyjątkiem horroru i zemsty. **Szelma:** ten oponent nie jest w rzeczywistości zły – po prostu chaotyczny i zabawny. Radosny rzeźmieszek z lasu, który zabiera bogatym i daje biednym, śpiewający i wymagający butelkę rumu korsarz lub sprytny złodziejaski uprawiający swój proceder dla samej przygody. Przeważnie nie ma on nic wspólnego z okropnościami, które napotkają bohaterowie, a może nawet okazać się pomocny w misji, jeśli grupa znajdzie sposób, aby go do siebie przekonać. Z pewnością jednak będzie konkurował z grupą, próbując szybciej niż ona dojść do kresu przygody.

Może się zdarzyć, że bohaterowie i „szelma” będą musieli połączyć swe siły. Należy się wszelako spodziewać, że po przezwyciężeniu trudności nasz wesołek zechce jakoś oszukać grupę, zdobywając dla siebie to, co miało przapaść w udziale bohaterom. Idealny bohater do scenariuszy typu akcja/przygoda, komedia, romans.

Przywódca: przeciwnikiem jest szef lokalnej organizacji przestępczej, gildii złodziei, zabójców lub handlarzy niewolników. Jest to typ bez skrupułów i odpychający, dla którego życie ludzkie nie ma większej wartości. Jeśli poczuje się zagrożony, nie zawaha się posłużyć płatnymi mordercami w celu wyeliminowania zagrożenia. Jedyna przyczyna, dla której chciałby coś dla kogoś zrobić, to możliwość zysku. Postać pasująca do przygody szpiegowskiej, zemsty, tajemnicy.

Najeźdźca: podobny do „niszczyciela”, z tym, że terroryzuje społeczeństwo z ograniczonego obszaru, np. z wioski, wysepki, zamku. Okupuje stale ten sam obszar i terroryzuje wszystkich, którzy się tam pojawiają. Może to być zarówno człowiek, jak i potwór. Najlepszy do wykorzystania w akcji, przygodzie, tajemnicy i horrorze.

Wykłęt: ten bohater na ogół się maskuje, przybiera cechy jakiegoś innego typu przeciwnika. Dawno temu został przeklęty – jedyną drogą, aby się uwolnić od klątwy jest śmierć. Ale zabić go może tylko osoba nieświadoma ciążącego na nim przekleństwa. Od dawna już dąży ku śmierci, jednak przekleństwo nakazuje mu w chwili zagrożenia walczyć o swe życie. Tak więc nie pozostaje mu nic innego jak doprowadzić do sytuacji, w której jakiś heros będzie musiał go zabić. Tym razem jego uwaga skupiła się na

naszych bohaterach, będzie ich prowokował, starał się zrujnować, zabije bliskie im osoby, aby tylko zmusić ich do działania. Przekleństwo może wymagać, aby śmierć została zadana w określonym miejscu – wówczas będzie się starać zabić tam grupę, podejmując z nią walkę w nadziei, że wreszcie zginie. Jeżeli bohaterowie będą próbowali odkryć zagadkę przeciwnika, wówczas może uda im się znaleźć jakiś jego słaby punkt bez naruszania podstawowego warunku klątwy (nieświadomości) lub w razie odkrycia głównego sekretu zyskają przynajmniej tyle, że wróg zostawi ich w spokoju jako nieużytecznych. Doskonały motyw do scenariusza typu akcja/przygoda, tajemnica, horror.

Gorliwiec: charakter podobny do „zdobywcy”, z tym, że nie szuka osobistej chwały i korzyści, ale próbuje uwolnić świat od czegoś, co w jego mniemaniu jest symbolem czystego zła (inna religia, szczególnie człowiek lub humanoid, jakaś cała rasa). Działa jak „zdobywca”: zniewala lub zabija tych, którzy stają mu na drodze w dążeniu do celu. Preferowane typy scenariusza: akcja/przygoda, wojenny, szpiegowski, zemsta.

POMNIEJSI WROGOWIE

Każdy poważny przeciwnik powinien mieć swojego pomocnika, który przygotowuje dla niego teren. Może być to postać ewidentnie zła, najemnik lub ktoś zmuszony do służby złej sprawie. Każdy główny przeciwnik ma dwóch pomocników, tak więc należy wykonać dwa rzuty w poniższej tabeli.

- 01-05 Mściciel
- 06-15 Zabójca
- 16-20 Przyjaciół z tajemnicą
- 21-25 Skorumpowany bohater
- 26-30 Tchórz
- 31-40 Doradca
- 41-50 Oprawca
- 51-60 Szelma
- 61-65 Moralista
- 66-75 Dziewczę
- 76-85 Osilek
- 86-95 Zolnierz
- 96-00 Zausznik

Mściciel: podobny do bohatera o tej samej nazwie z tabeli „Główny przeciwnik”, z tym, że jego możliwości są bardziej ograniczone i jest z pewnością osobistym wrogiem jednego z członków grupy. Mściciel działa głównie w terenie, stwarzając grupie ciągłe problemy w jej dążeniu do odnalezienia głównego przeciwnika. Może być zabity podczas przygody, w każdym razie na pewno podejmie próbę zgładzenia bohatera, którego nie nawidzi. Szanse przeciwnika mściciela na swoją stronę są znikome.

Zabójca: ulubione narzędzie przeciwnika. Działa głównie w polu, najpierw likwidując świadków, którzy mogliby przysporzyć kłopotów, potem jego celem stają się kolejni członkowie grupy. Przeważnie bohater ten ginie w akcji, ale może się zdarzyć, że zdąży zabrać ze sobą na tamten świat kilku członków drużyny. Zabójca rzadko kiedy może być przeciwny na drugą stronę, jest to postać bez skrupułów i poszanowania dla życia, zabijanie sprawia mu dużą przyjemność. Jeżeli jego plan zostanie udaremniony, wówczas będzie ratował się ucieczką.

Przyjaciel z tajemnicą: bohater jak z tabeli „Przyjaciele i inni”. Różnica polega tylko na tym, że bohater powinien wykryć jego tajem-

nicę już na wczesnym etapie przygody. Przyjaciół może pomagać wrogowi z przymusu, np. jego rodzina jest trzymana jako zakładnicy, lub w inny sposób jest zmuszony do współpracy. Przyjaciół pojawia się na ogół we wstępnej fazie przygody, kradnie grupie coś istotnego czy też w inny sposób działa na jej niekorzyść, po czym ucieka do swego pana. Grupa napotyka go ponownie w jakimś ogniwie swej przygody i oczywiście dochodzi do konfrontacji (na ogół kończy się to pojedynkiem między przyjaciółmi).

Ten bohater może zostać bardzo łatwo nakloniony do zmiany stron (bądź co bądź jest to jednak stary przyjaciel jednego z bohaterów). Taka decyzja będzie go jednak kosztowała życie, wróg szybko ukarze zdracę w sposób najsurowszy z możliwych.

Skorumpowany bohater: ten pomniejszy wróg był kiedyś herosem, być może nawet znanym członkiem grupy, po czym został sprowadzony na ciemną drogę, czy to wskutek swej słabości, czy też w następstwie przekleństwa. Na ogół grupa napotka go raz lub dwa, długo przed osiągnięciem punktu kulminacyjnego przygody i stoczy z nim nie przynoszącą rozstrzygnięcia walkę. Najlepiej, gdyby mógł wyzwać na pojedynek bohatera, który go zdemaskował, a potem uciec. Możliwość przeciwnika takiego indywidualu na swoją stronę zależy od tego, jak bardzo jest ono skorumpowane.

Tchórz: przeciwnikowi ze strachu. Najlepiej użyć go w sytuacji, gdy planujemy pojmanie bohaterów. Jego maniery bardzo szybko ujawnia, że ma się do czynienia z tchórzem, a to powinno uspić czujność grupy. Nie da się go zmusić do zdrady – zbyt się obawia swego pana. Ale można go nakłonić do pomocy – pod warunkiem, że otrzyma gwarancje, iż nie spotka go za to żadna kara ze strony przeciwnika.

Doradca: strefa działania tego bohatera ogranicza się do bezpośredniego sąsiedztwa głównego przeciwnika. Jest surowym, trochę kostycznym osobnikiem. Jest także dobrym doradcą i strategiem. Nie można go nakłonić do pomocy, za bardzo lubi swą służbę, aby z niej zrezygnować. Możliwe, że jest to postać biegła w magii.

Oprawca: osobnik odpowiedzialny za przesłuchania więźniów i wydobywanie z nich potrzebnych informacji. Najczęściej pracuje w terenie ze swym pomocnikiem, a osobiście czuwa nad więźniem, jakiego uda mu się zdobyć. Lubi zadawać ból i cierpienie. Nie może być nakloniony do zdrady, kocha swoją pracę. Jest sprawny i dobrze wyszkolony.

Szelma: postać podobna do tej z tabeli „Główny przeciwnik”. Różnica polega tylko na tym, że nie ma własnych sług i pomocników, a wręcz przeciwnie – znajduje się na służbie u głównego przeciwnika. Mimo tego ograniczenia jest jednak bardzo niezależny, nawet nie zawsze działa w interesie swego chlebodawcy. Możliwe jest uzyskanie jego pomocy, pod warunkiem, że zaoferuje się mu pieniądze, atrakcyjną przygodę lub darowanie poprzednich przewinień. Czasami jest gotów pomóc z własnej inicjatywy. Jeżeli jest w grupie atrakcyjna osoba przeciwnej płci, to potrafiłaby umiejętnie wykorzystać tę jego słabość. W sytuacjach skrajnych szelma opuści swego pana, ratując się ucieczką.

Moralista: postać tak nazwana święcie wierzyła, że najłudszyszym postępowaniem

w naprawianiu zepsutego świata jest wierna służba przeciwnikowi. Moralista bywa niezbyt groźny w walce bezpośredniej (której będzie unikał, jak tylko to możliwe), domeną jego działań jest wiedza. Będzie można go dość często spotkać, kiedy próbuje nawrócić bohaterów lub zasugerować im fałszywe wskazówki, utrudniające spełnienie ich misji.

zagrożona z jego strony, gdy ów dowie się, że pomagała jego wrogom.

Osilek: potężny, muskularny wojownik. Jego zadaniem jest zniszczyć wszystko i wszystkich, którzy staną na drodze pana. Pracę swą wykonuje rzetelnie i skutecznie. Pracuje mięśniami, nie ma predyspozycji do działań wymagających intensywnego myślenia. Nie

jednak uczynić w późniejszej części przygody. Zrazu bohaterowie będą mieli do czynienia z jego podwładnymi. Bardzo trudno nakłonić go do pomocy, jest zbyt lojalny.

Zausznik: pojawia się tylko w pobliżu głównego przeciwnika. Jego zakres działania jest podobny do aktywności doradcy, z tym, że jest to pochlebca, osobnik tchórzliwy, zdradziecki i niemoralny. Nie uda się go też pobudzić do żadnego heroicznego czynu, lecz można go aż tak przestraszyć niebezpieczeństwem zabicia czy utraty wolności, że dopuści się zdrady.

AKCJA

Akcja określa porządek, w jakim będą występować poszczególne części przygody oraz ich ogólny charakter.

01-20 Ciąg zdarzeń

21-40 Akumulacja składników

41-60 Wydarzenie

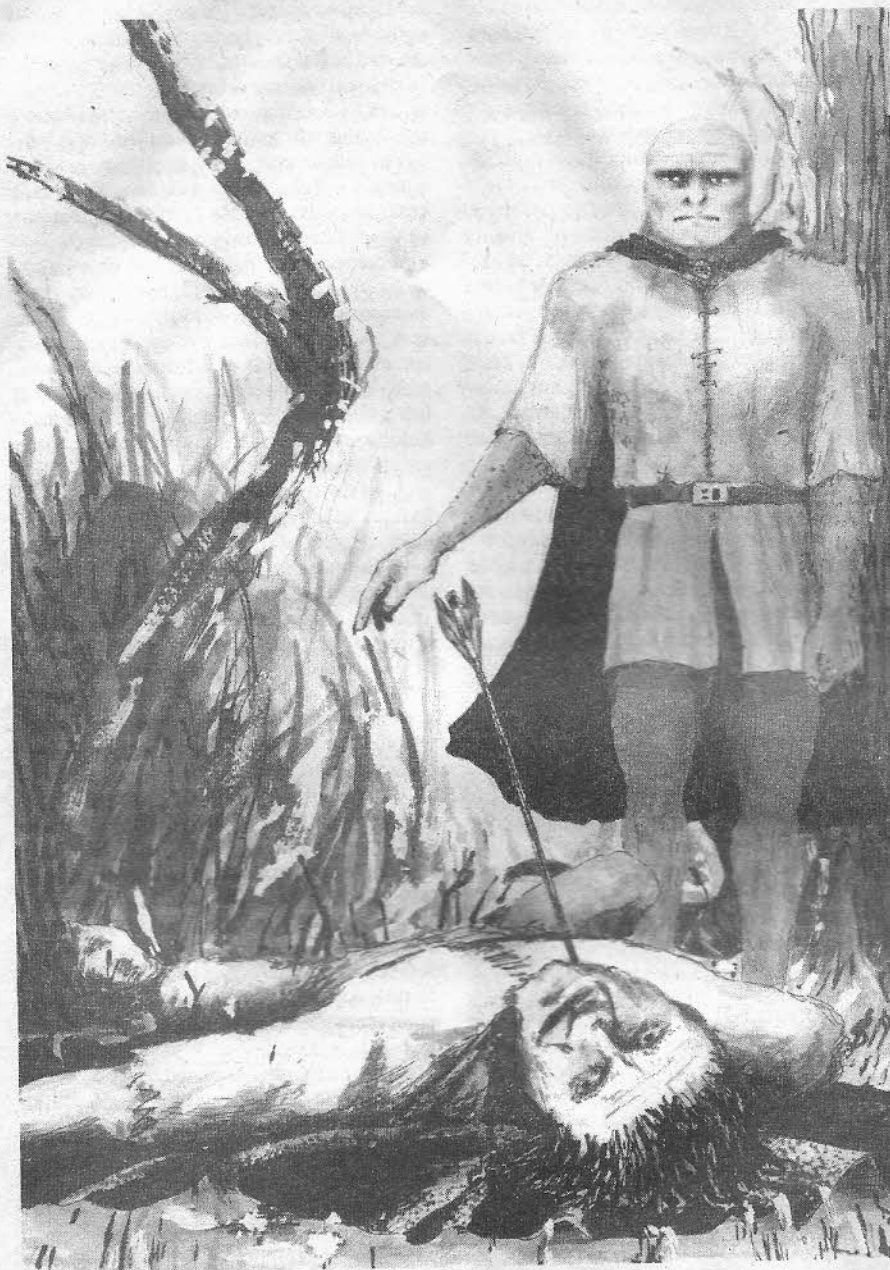
61-80 Eksploracja

81-00 Seria spotkań

Ciąg zdarzeń: jest to długi, mocno rozbudowany typ przygody, w którym bohaterowie mają określone zadanie do spełnienia: zdobycie miasta, uratowanie osoby, zniszczenie potwora, stworzenie lub odnalezienie magicznego przedmiotu, pokonanie głównego przeciwnika etc.

Jednak ścieżka wiodąca do spełnienia tej misji jest długa i pokrętna. Aby osiągnąć cel – wydarzenie A, bohaterowie odkrywają, że muszą najpierw wykonać jakieś zadanie podrzędne – wydarzenie B. Po czym okazuje się, że aby wykonać zadanie B, należy spełnić pewne warunki, co wiąże się z kolejnym przedsięwzięciem – wydarzeniem C. W ten sposób grupa angażuje się w cały ciąg zdarzeń, z których każde kolejne musi być spełnione, ażeby można było zakończyć poprzednie, np. oryginalnym celem grupy jest odnaleźć i zniszczyć demona panoszącego się w pobliskich górach. Legendy mówią, że demon ten może zostać zniszczony tylko przez magiczny miecz, który przed wiekami zaginął w wojnie z krasnoludami. Tak więc grupa musi najpierw odszukać magiczną broń. Po dotarciu w rejon zamieszkały przez krasnoludy i audienencji u ich władcy bohaterowie dowiadują się, że, owszem, otrzymają informacje o miejscu, gdzie aktualnie znajduje się miecz, lecz pod warunkiem, że zabiją smoka dręczącego miejscową ludność. W ten sposób mamy już trzeci epizod w naszej przygodzie. Pokonanie smoka może też być obwarowane jakimś specjalnym wymogami. Tym samym otrzymujemy przygodę mołoch, w której bohaterowie muszą podejmować coraz to kolejne wyzwania. Ten rodzaj akcji nadaje się do każdego typu scenariusza.

Akumulacja składników: grupa będzie tutaj zmuszona do eksploracji niewielkiego obszaru, np. miasta lub podziemi, i do zdobywania wiedzy niezbędnej do pokonania przeciwnika; mogą ją tworzyć informacje ujawniające tożsamość wroga, części artefaktu, dowody przeciwko wrogowi. Pomoc sprzymierzeńców może okazać się konieczna w tym w przedsięwzięciu. Ten rodzaj akcji jest najodpowiedniejszy wtedy, gdy przeciwnikiem stają się agent, deprawator, przywódca, wyklęty, prowokator (trzeba oczywiście zdobyć przesłanki potwierdzające tożsamość), zdobywca, niszczyciel lub gorliwiec (konieczne jest zgromadzenie sprzymierzeńców, aby pokonać jego armię).



Moralistę bardzo trudno nakłonić do współpracy, jest on zbyt omylany przez przeciwnika, ażeby był w stanie rozróżnić, kto ma rację, a kto jej nie ma. Podejmuje jednak współpracę, gdy przedstawi mu się niezbita dowody, że jest przez swego pana oszukiwany.

Dziewczę: bohaterka podobna do córki/kochanki rozbójnika z motywu „Tajemnicza kobieta” (tabela „Wprowadzenie”). Tu na ogół towarzyszy głównemu przeciwnikowi, choć może się zdarzyć, że będzie też wypełniać samodzielnie misję, w której spotka drużynę i zapala uczuciem do jednego z bohaterów.

Ta postać jest najłatwiejsza do przeciągnięcia na stronę grupy, lecz jeżeli nie jest córką przeciwnika, wówczas z pewnością będzie

da się go przeciągnąć na swoją stronę, jest na to zbyt głupi i fanatycznie lojalny. Osilek niekoniecznie musi być człowiekiem. Może to być zombie, golem, animowany posąg itd. Na ogół można go spotkać w terenie, kiedy ochrania drugiego pomocnika głównego wroga, wykonującego jakieś zlecenie. Jeżeli przeżyje początkowe spotkanie z grupą, wtedy z pewnością znajdzie się w końcowym, kulminacyjnym etapie przygody.

Żołnierz: najbardziej wprawny w walce z zaufanych pomocników nieprzyjaciela. Jest doświadczonym, wytrawnym żołnierzem. Przeważnie można go spotkać w terenie, gdzie dowodzi siłami zbrojnymi przeciwnika. Z początku nie udaje się doprowadzić do bezpośredniej z nim konfrontacji; można to

Wydarzenie: miejscem akcji jest jakieś niecodzienne wydarzenie, np.: turniej, święto lub jakaś inna uroczystość, która zostanie zakłócona przez działania przeciwnika (jeśli wrogiem jest przywódca, to planuje zamach na ważną osobę akurat podczas tego wydarzenia). Należy pozwolić bohaterom na udział w wydarzeniu, np. jeżeli jest to turniej, niech stoczą jedną lub dwie walki, zanim uświadomią sobie, że coś ma się wydarzyć. Jeżeli grupa zadziała szybko, to przy odrobinie szczęścia będzie miała szansę pokrzyżować nieczne zamiary, w innym razie bohaterowie staną się biernymi świadkami wydarzenia.

Preferowany przeciwnik: prowokator, agent, mściciel, deprawator, przywódca.

Eksploracja: bardzo prosty rodzaj akcji. Drużyna powinna spenetrować jakiś konkretny obszar czy też określone miejsca (wielki las, przez kontynent, morze, ocean). Podczas tej peregrynacji czeka ją wiele spotkań i sytuacji nieprzewidywalnych.

Seria spotkań: bardzo szybki typ akcji. Bohaterowie mają przed sobą określony cel (zwykle odnaleźć i pokonać przeciwnika), do którego podążają bezpośrednio. Wzdłuż całej swej drogi są nękani przez sługi nieprzyjaciela. Dużo walk i zasadzek. Przygoda staje się wojną na wyniszczenie, przeciwnik stopniowo likwiduje bohaterów lub grupę niszczy sługi wroga. Jest to typ przygody, w której jedna ze stron musi zostać ostatecznie pokonana. Ten rodzaj akcji stanowczo nie pasuje do scenariuszy pogodnych, o niewielkim stopniu zagrożenia.

PUNKT KULMINACYJNY

Jest ten moment przygody, w którym wszystko się rozstrzyga, dokonują się wielkie czyny, podejmowane są decydujące decyzje, bohaterowie zwyciężają lub zostają pokonani, władcy nagradzają zwycięzców.

Poniżej podajemy kilka typów wielkich zakończeń heroicznych scenariuszy.

01-10 Krwawa bitwa

11-30 Pościg

31-40 Siły wyższe

41-60 Odwet

61-80 Pojedynki

81-00 Konfrontacja

Krwawa bitwa: to najlepsze zakończenie dla przygody militarnej, gdzie dwie wielkie armie ścierają się na wyznaczonym terenie, a bitwa ma przeważać losy wojny. Może być też tak, że w momencie kulminacyjnym dochodzi do bitwy między grupą a jej przeciwnikiem i jego sługami.

Pościg: Mamy tu do dyspozycji trzy warianty:

- bohaterowie ścigający przeciwnika. Nieprzyjaciel po serii nieudanych konfrontacji z grupą zmuszony zostaje do ucieczki w miejsce, gdzie może odnowić swe siły i wrócić jeszcze potężniejszy. Bohaterowie wyruszają w szaleńczy pościg, aby złapać go, zanim dotrze do miejsca swego przeznaczenia. Jeżeli uda im się dogonić wroga, wówczas dojdzie do ostatecznego starcia;

- nieprzyjaciel ściga grupę. Dość często w historii takiej jak ta zdarza się, że bohaterowie odnaleźli sposób na pokonanie wroga i udają się do miejsca, gdzie – jak im się zdaje – będą mogli zwyciężyć nieprzyjaciela (np. świątynia, w której należy odprawić odpowiedni rytuał). Przeciwnik, wykrywszy zamierzenia grupy, będzie za

wszelką cenę starał się ją powstrzymać i niechybnie ruszy za nią w pościg;

- tożsamość nieprzyjaciela była przez większą część przygody ukryta. Gdy grupa dojdzie do tego, kto jest wrogiem, ten podejmie szaloną próbę ucieczki. Najczęściej kończy się to pościgiem przez niebezpieczny teren: po dachach domów, wzdłuż przepaści, przez pole bitwy.

Siły wyższe: w końcowej fazie przygody grupa powinna uaktywnić proces, którego skutki mają być zgubne dla przeciwnika. Może to być próba zwrócenia uwagi bogów na knowania nieprzyjaciela i w chwili, gdy bohaterowie zostaną otoczeni przez przeważające siły wroga, nastąpi odwet ze strony sił nadprzyrodzonych: trzęsienie ziemi, powódź, straszliwa burza z piorunami. Wszystko byłoby w porządku (armie wroga zostają rozbite), gdyby nie to, że bohaterowie też mogą przy tym zginąć.

Innym wariantem jest działanie sił natury, np. przeciwnik pracuje nad kontrolą wulkanu, gdy na scenę wkracza drużyna i w tym momencie żywioł wymyka się spod kontroli, pochłaniając eksperymentatora. Tymczasem bohaterowie próbują uciec z zagrożonego obszaru i uratować swe życie.

Odwet: bohaterowie zostają pokonani i zniewoleni. Z rozmów między strażnikami dowiadują się o prawdziwym celu nieprzyjaciela. Muszą teraz znaleźć sposób na ucieczkę (od tej pory czas zaczyna odgrywać dużą rolę). Jeśli im się uda, powinni jak najszybciej doprowadzić do konfrontacji z przeciwnikiem i udaremnić jego zamiary.

Pojedynki: w końcowej fazie przygody grupa z jakichś powodów się rozdziela. Podział drużyny może być spowodowany działaniem pułapek, czynników naturalnych lub po prostu może to być jedyna możliwość działania (np. czasu zostało niewiele i należy się rozdzielić w celu szybkiego przeszukania obszaru działań). Gdy nasi bohaterowie zostaną rozłączeni, każdy z nich napotka jakiegoś przeciwnika, z którym będzie musiał stoczyć walkę.

Konfrontacja: wariant podobny do scenariusza poprzedniego, z tym, że grupa nie zostaje podzielona. W takim składzie, w jakim jest, dochodzi do bezpośredniej konfrontacji z głównym przeciwnikiem, na ogół na jego terenie.

POTWORY

Przygoda jest bardziej ekscytująca, jeżeli bohaterowie będą mogli stawić czoła fantastycznym potworom. Sztuką jest takie ich wprowadzenie, by miało ono jakiś głębszy sens, a nie było po prostu zwykłym i przypadkowym spotkaniem maskary.

Każde z poniższych spotkań z potworami ma swój cel w przygodzie. Staraj się tak wpasowywać wylosowany motyw, aby jak najbardziej wzbogacił przebieg akcji. Do każdego z wylosowanych układów zdarzeń będziesz musiał już sam dobrać określony typ potwora ze swojego bestiariusza.

01-10 Zabójca

11-15 Bestia

16-25 Omen

26-30 Król zwierząt

31-40 Mimik

41-45 Szlachetna bestia

46-60 Nocny łowca

61-65 Potężna istota

66-80 Niszczyciel

81-85 Szpieg

86-90 Popłoch

91-00 Drapieżca

Zabójca: ten potwór przeciwników zaatakuj jednego lub więcej bohaterów, gdy będą oni na ile to możliwe bezbronni: podczas snu lub innej okazji, kiedy atak ma największe szanse powodzenia. Bestia nie powinna być zbyt mocna, jedynie tak, żeby poważnie poturbować jednego lub dwóch członków drużyny. Gdy grupa poradzi już sobie z zagrożeniem, wówczas będzie mogła zastanowić się, skąd pochodzi owo monstrum.

Bestia: kiedy bohaterowie będą przebywać w mieście czy wiosce, dzikie zwierzę trzymane przez kogoś dla zabawy lub w celach tresury, zostanie uwolnione przez przeciwnika i skierowane przeciwko grupie. Bestia wpadnie w szal i trzeba będzie ją zabić. W przygodzie morskiej może to być zwierzę w klatce przewożone do jakiegoś portu.

Omen: w tym spotkaniu niekoniecznie musi dojść do walki. Ten potwór ma na celu uświadomienie grupie, że dzieje się coś niezwykłego; jest zapowiedzią przyszłego konfliktu z nieprzyjacielem, np. bohaterowie natrafiają na monstrum które właśnie zabiło osobę nie związaną z grupą ale mającą jakiś konflikt z jej nieprzyjacielem. Albo spotykają potwora, który normalnie nie występuje na tym obszarze.

Król Zwierząt: w pewnym punkcie przygody bohaterowie będą mieli spotkanie z inteligentnym stworem, królem całego gatunku, potrafiącym porozumiewać się w ich języku. Jeśli będzie on w potrzebie, a grupa pomoże mu, wtenczas zyska przyjaciela, który odwdzięczy się w późniejszej części przygody. To bohaterowie są w potrzebie, a niesamowity przybysz zaoferuje swą przyszłą pomoc w zamian za pewne późniejsze usługi grupy. **Mimik:** jeden z członków grupy, ten o najlepszym wyglądzie, przyciągnie uwagę bardzo atrakcyjnego osobnika przeciwnej płci. W sytuacji sam na sam nieznamy lub nieznajoma ujawni swą prawdziwą naturę. W rzeczywistości jest to potwór posiadający duże zdolności mimikry, który przybiera kształty ludzkie i zwabia ofiary w ustronne miejsce. Bohater będzie musiał walczyć z niesamowitym przeciwnikiem albo zostanie przezeń pożarty. Możliwe też, iż na podstawie krążących plotek ktoś z grupy zorientuje się w prawdziwej naturze nieznamoręcego i w ostatniej chwili pośpieszy koledze z odsieczą.

Szlachetna bestia: zadaniem grupy, aby mogła dalej prowadzić swą misję, jest schwytanie i okiełznanie fantastycznego stwora; przy jego pomocy grupa później łatwo osiąga zamierzony cel, a może nim być na przykład dostanie się na szczyt niedostępnej góry. Możliwe jest to dzięki pochwyceciu i poskromieniu pegaza czy gryfona.

Najpierw należy powiedzieć, dlaczego bohaterowie będą musieli schwycić bestię, a potem określić rodzaj tej bestii. Natomiast problem, jak tego dokonać, zostawiamy już grupie. Ważne jest tylko, aby grupa zdawała sobie sprawę, że stworzenie, na jakie polują, jest im potrzebne i dlatego nie może być zranione.

Nocny łowca: klasyczny przypadek pojawienia się w środku nocy głodnego drapieżcy. Przeważnie dzieje się to w sytuacji, gdy grupa obozuje pod gołym niebem.

Potężna istota: niezwykle i potencjalnie bardzo niebezpieczne spotkanie, z potężną i inteligentną istotą potrafiącą zmieniać kształty

(obecnie w formie ludzkiej). Kiedy bohaterowie natkną się na nią, będzie akurat w sytuacji wymagającej pomocy czy w ogóle kłopotliwym położeniu. Na przykład będzie potrzebowała pożywienia, próbowała przedostać się na drugą stronę rwącej rzeki czy też prosiła o pomoc w uwolnieniu kogoś bądź naprawieniu złych skutków jakiegoś żywiołu. Oświadczy, że nie jest w stanie grupie niczym zapłacić oprócz dobrego słowa. Jeżeli jednak grupa istotnie jej pomoże, wówczas zyska potężnego sprzymierzeńca, który odwzajemni się, gdy bohaterowie będą w niebezpieczeństwie lub kłopotach.

Niszczyciel: kolejny klasyczny motyw bezmyślnego potwora, który pustoszy okolicę i będzie to robił dopóki ktoś go nie zabije lub przepędzi. Potwór może być związany z przygodą na kilka sposobów: być potężną bestią sprowadzoną przez nieprzyjaciela specjalnie w celu nękania jakiejś okolicy albo rzuconą specjalnie przeciwko bohaterom, aby wywołać zamieszanie bądź spowolnić pościg. Wreszcie potwór może być w ogóle nie związany z nieprzyjacielem, lecz unieszkodliwienie go zapewni grupie wdzięczność i pomoc okolicznych mieszkańców.

Szpieg: w chwili, kiedy nieprzyjaciel zorientuje się, że grupa jest na jego tropie, wyśle jakiegoś sprytnego, niewielkiego stwora, który ma śledzić bohaterów i donosić o ich postępach. Grupa powinna mieć sposobność aby zorientować się, że jest obserwowana. A to najprawdopodobniej doprowadzi do próby złapania lub zniszczenia szpiega.

Popłoch: jeśli bohaterowie znajdą się na otwartym terenie, wówczas nieprzyjaciel skieruje przeciwko nim hordę spanikowanych lub rozwieścianych zwierząt, np. wzniecając pożar wywoła panikę wśród leśnej zwierzyny. Teraz grupa musi się martwić, jak uniknąć stratowania bądź walczyć z rozjuszonymi zwierzętami.

Drapieżca: typowe przypadkowe spotkanie z jakimś rodzajem drapieżcy zamieszkującym ten rejon. Należy sobie wcześniej przygotować listę możliwych drapieżników i powierzać rzecz losowi rzucać je przeciwko grupie, w sytuacjach także wybieranych losowo, np. niech trzy razy „dziennie” ktoś rzuci kostką. Mistrz gry przyjmuje założenie, że jeśli wynik rzutu będzie np. 1, wtedy następuje spotkanie z losowo wybranym drapieżnikiem z wcześniej przygotowanej listy. Jest to jedyny przypadek, kiedy monstra nie ma żadnego powiązania z przygodą, a są jedynie częścią składową miejscowego kolorytu.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Dla urozmaicenia przygody warto wprowadzić do scenariusza co najmniej jedną dodatkową postać, nie powiązaną z nieprzyjacielem, która sama w sobie będzie ciekawym epizodem. W poniższej tabeli zamieszczam kilka przykładów takich postaci.

- 01-05 Gang
- 06-15 Żołdak
- 16-20 Szantażysta
- 21-25 Biurokrata
- 26-35 Wścibski urzędnik
- 36-40 Kłamliwy oskarżyciel
- 41-50 Stary przyjaciel
- 51-60 Pijak
- 61-70 Nowy wróg
- 71-75 Kaptownicy
- 76-85 Uwodziciel

86-95 Złodziej

96-00 Prawdopodobny oskarżyciel

Gang: kiedy grupa będzie podążać swą drogą, zostanie zaatakowana przez lokalny gang. Bandyci są szybsi i jest ich więcej niż bohaterów. Grupa nie powinna mieć przeto złudzeń co do wyniku starcia. A jednak bandyci nie atakują, natomiast gromadzą się wokół, demonstrować swą siłę i najwyraźniej czekają na reakcję grupy. Gang ten nie jest nastawiony rabunkowo, składa się z osobliwych ludzi podziwiających odwagę i waleczność. Ich uwagi rzucające w stronę grupy mogą być nawet obraźliwe – jest to ich swoisty sposób testowania przeciwników. Jeśli grupę tworzą mięczaki, wtedy zostanie ona oskubana ze wszystkiego, co posiada. Jeżeli zaś bohaterowie przyjmą postawę twardą, wówczas przywódca gangu wywiezie jednego z nich, lub może wszystkich, do współzawodnictwa: walki na pięści, zapasów, pojedynku. Jeśli wyzwanie zostanie przyjęte i bohater wygra, wtenczas grupa otrzyma nagrodę i zostanie wypuszczona. A jak pojedynek będzie przegrany, wówczas grupa straci część swoich rzeczy, lecz nie tych, które są najbardziej potrzebne (przecież bohaterowie wykazali się jednak odwagą i zdobyli tym samym odrobinę sympatii gangu).

Żołdak: grupa bohaterów w kłopoty wskutek złośliwości żołnierza, który niedawno oberwał po uszach od swego przełożonego i teraz szuka ofiary, aby na niej wyładować swą złość. Jeśli jest to np. strażnik przy bramie miejskiej, to każe okazać dokumenty, stwierdza że są fałszywe i wtrąca grupę do więzienia, gdzie miałaby czekać na wyjaśnienia. A jeżeli grupa nie ma żadnych dokumentów, bo takowe nie są w tym świecie wymagane, żołdak oznajmi, że są poszukiwani i robi dokładnie to samo co wyżej. Najwyraźniej zupak szuka zwady. Jedyną sensowną rzeczą jaką może zrobić grupa, to dać się aresztować. Jeżeli oskarżenie jest niesłuszne, to i tak po kilku dniach zostanie zwolniona. Jeśli jednak dojdzie do bójki (co jest zamierzeniem żołdaka), wtedy bohaterowie znajdą się w gorszej sytuacji, gdyż bez względu na słuszność zarzutów podniosą rękę na oficjalnego przedstawiciela miejscowego prawa. Nasi bohaterowie mogą popaść w prawdziwe tarapaty. Jeśli podczas bójki żołnierz zostanie ranny lub zabity, zostaną napiętnowani jako groźni bandyci ścigani przez miejscowe władze.

Szantażysta: jeżeli grupa kogoś skrycie poszukuje, wówczas osoba ta ostrzeże poszukiwanego. Jeśli bohaterowie są poszukiwani przez prawo, wtenczas szantażysta doniesie władzom, gdzie się ukrywają. Może też uprowadzić osobę, na której bohaterom bardzo zależy. Ale najpierw wyśle grupie wiadomość, że za odpowiednią opłatą zrezygnuje ze swoich zamierzeń. Grupa może zgodzić się na warunki szantażysty lub spróbować wytropić go i unieszkodliwić. Ale tak czy siak musi podjąć jakieś działanie, inaczej będzie miała kłopoty.

Biurokrata: czasami nadchodzi taki moment w przygodzie że grupa musi wejść w układy z miejscową władzą lub uzyskać jej zezwolenie na określoną działalność. Wtedy przyjdzie zmierzyć się z jednym z najbardziej uciążliwych potworów cywilizowanego świata – biurokratą. Bohaterowie nie mają odpowiednich dokumentów, kiedy już je zdobędą, to okaże się, że nie mają w odpowiedniej liczbie ich kopii. A gdy kopie będą przepisowe,

to dowiedzą się znów, że muszą czekać na spotkanie z osobą urzędową, a terminy bywają odległe. Kiedy dzień spotkania będzie się nareszcie zbliżać, to wyjdzie nagle na jaw, że data została jednak przesunięta, a poza tym to zmieniły się przepisy i należy postarać się o jeszcze kilka dokumentów. Gdy już dojdzie do spotkania, wówczas urzędnik da jasno do zrozumienia, że grupa zapomniiała jeszcze o czymś (łapówka). Jeśli jednak bohaterowie od razu rozpoczną swe boje z biurokacją łapówek, to zaoszczędzą sobie dużo czasu i nerwów.

Wścibski urzędnik: osoba reprezentująca lokalną władzę zauważyła aktywność grupy i postanowiła zbadać jej przyczyny. Węszy wokół, zadając pytania i utrudniając swobodne działania grupy. Może to być szef straży miejskiej, specjalny agent na służbie miejscowego władcy itd. Zainteresowanie tej osoby grupą spowoduje że bohaterowie będą musieli unikać jawnego i bezpośredniego działania, co może okazać się dla nich nader uciążliwe.

Kłamliwy oskarżyciel: sytuacja, w której na podstawie fałszywego oskarżenia jeden z członków grupy zostaje aresztowany przez lokalne władze. Może to być złodziej lub morderca; schwytyany poda imię bohatera, dla którego rzekomo wykonywał zlecenie.

Inny wariant: ktoś pracujący dla przeciwnika oskarża jednego z bohaterów eliminując go czasowo z uczestnictwa w wydarzeniach; oskarżenie musi choć w części być wiarygodne, np. w razie morderstwa officer śledczy powinien znaleźć przy oskarżonym jakieś dowody świadczące o jego winie (oczywiście podłożone). Bohater nie powinien wiedzieć, o co jest oskarżony do czasu, aż zostanie osadzony w areszcie. Bohater może tracić czas na próbę udowodnienia swojej niewinności lub siłą wydostać się na wolność. W tym drugim rozwiązaniu będzie przez resztę przygody ścigany przez miejscowe władze.

Stary przyjaciel: kiedy bohaterowie będą próbowali niezauważenie przemknąć obok straży miejskiej lub w sytuacji, kiedy będzie im zależało na ukryciu swojej tożsamości, pojawi się przyjaciel jednego z bohaterów, który głośno i radośnie wywoła jego imię w chwili najmniej pożądanej. Na ogół taka sytuacja kończy się ekscytującym pościgiem za grupą.

Pijak: pijacek jest zadziornym, szukającym awantury osobnikiem. Typowe spotkanie w knajpie lub tawernie kończące się ogólną bijatyką.

Nowy wróg: podczas przygody jednemu z bohaterów przybędzie nowy osobisty wróg. Okoliczności, w jakich to się stanie, mogą być dowolne, np. w trakcie przechadzki po mieście bohater potrąci i przewróci w błoto osobnika, będącego w towarzystwie i ośmieszającego go w oczach jego znajomych. Na początku nastąpi tylko wymiana epitetów, ale poszkodowany zachowa pamięć tej zniewagi i jeśli tylko nadarzy się okazja ponizenia bohatera albo sprawienia mu dolegliwych kłopotów – to na pewno z całą premedytacją to uczyni.

Kaptownicy: w mieście portowym grupa zostanie napadnięta przez kilku ludzi oficjalnie pracujących dla kapitanatu portu. Po obezwładnieniu zostaną zaciągnięci na statek i następnego dnia rozpoczną fascynującą podróż jako majtki pokładowe na okręcie wojennym wyruszającym na niebezpieczną wyprawę.



na światło dzienne jedno z przestępstw popełnionych przez bohatera w przeszłości. Oskarżony ma po prostu pecha, że został rozpoznany przez świadka, który gorliwie zameldował o nim lokalnym władzom. Jeżeli natomiast wszyscy w grupie są „czyści”, to wówczas można pominąć ten epizod.

PUŁAPKI

Kolejnym składnikiem, nierozzerwalnie związanym z przygodami fantasy, są pułapki. Dobrze umiejscowiona pułapka może wprowadzić nie lada zamieszanie w szeregach grupy, dlatego też poleca się wylosowanie z poniższej tabeli co najmniej jednego typu pułapki i umiejscowienie jej w odpowiednim momencie przygody.

- 01-10 Wilczy dół
- 11-15 Lawina
- 16-20 Arena
- 21-30 Strefa zniszczenia
- 31-35 Skazanie
- 36-45 Wzajemna destrukcja
- 46-65 Bomba czasowa
- 66-85 Niebezpieczne miejsce
- 86-90 Popłoch
- 91-00 Podziemia

Wilczy dół: pod jednym bohaterem lub kilkoma postaciami zapadnie się ziemia. Ofiary znajdują się w dole wypełnionym niebezpiecznymi zwierzętami: żmije, skorpiony, niedźwiedź, drapieżny kot lub fantastyczny potwór. Jest to rodzaj pułapki spotykany w dzikim terenie. Miejsce to może być pod obserwacją i gdy część grupy wpadnie w pułapkę, reszta zostanie zaatakowana przez przeciwnika.

Lawina: gdy grupa znajdzie się w terenie górskim, na przykład w wąwozie, jej wrogowie zaczną zrzucić lawinę kamieni lub śniegu. Należy określić drogę ucieczki sugerując stopień nadziei na przeżycie i rozpocząć dokładny opis tego, co się dzieje. Najpierw czuć lekkie poruszenie ziemi, potem słychać toczące się bloki skalne i kamienie (ewentualnie masę śniegu i kamieni), huk toczącej się lawiny powoli narasta i w końcu widać tony ziemi i kamieni z ogromną szybkością pędzących w ich kierunku. Jeżeli grupa będzie biernie przysłuchiwała się opisowi aż do samego końca, wówczas jej szanse na ocalenie drastycznie zmniejszą.

Jest to pułapka, która pozwala nawet jednemu człowiekowi zniszczyć liczną i dobrze uzbrojoną grupę.

Arena: bohaterowie zostaną pojmani przez miejscową ludność (szczególnie jeśli akcja przygody toczy się w egzotycznym kraju na innym kontynencie). Uzbroi się ich w broń gladiatorów, umieści na arenie i każe walczyć z dzikimi zwierzętami lub innymi gladiatorami – ku uciesze miejscowej publiczności.

Ta sytuacja potencjalnie tworzy wieloraki rozwój wypadków. Bohaterowie mogą bowiem zostać ulubieńcami publiczności, co byłoby najlepszą metodą odzyskania późniejszej wolności, ale za to trwałoby długo. Inny przebieg: bohaterowie mogą po prostu zginąć na arenie, kończąc tym samym swą przygodę. Czy jeszcze inaczej: zdobędą zaufanie gladiatorów, zorganizują zbiorową ucieczkę. Może też się zdarzyć, że ich przeciwnik zostanie również schwytany i właśnie na arenie będzie można ostatecznie rozwiązać z nim konflikt, a potem pozostaje już tylko wymyślić, w jaki sposób wydostać się na wolność.

Uwodziciel: jeden z bohaterów zostaje zaproszony na romantyczne spotkanie. Uwodziciel może być:

- osobą zainteresowaną krótkim związkiem bez zobowiązań;
- osobą, która szaleńczo zakocha się w bohaterze i będzie za nim odtąd podążać przez resztę przygody;
- stworzonym opisanym jako mimik z tabeli potworów;
- złodziejem, który okradnie bohatera;
- szpiegiem na usługach nieprzyjaciela.

Złodziej: w pewnym punkcie przygody bohaterowie trafią na złodziei. Oto kilka przykładowych sytuacji:

- W mieście jeden z bohaterów zostanie potrącony. Nieuważny przechodzień serdecznie przeprosi i odepjdzie. Po kilku krokach nasz niefortunny osobnik zorientuje się, że zniknęła jego sakiewka z pieniędzmi. Spotkanie zakończy się szalonym pościgiem ulicami miasta za złodziejem, przez zatłoczone place, ciemne

aleje, po dachach. Możliwe też, że złodziej wciągnie ścigającego w zasadzkę, gdzie zostanie on dotkliwie pobity przez innych bandytów pracujących razem ze złodziejem i straci resztę swoich rzeczy.

- Wracając po ciężkim dniu do swojego pokoju w gospodzie bohater zastaje złodzieja plądrującego jego własność; złodziej ów ucieka przez okno. Dalszy rozwój sytuacji jak w punkcie powyżej.
- Po powrocie do swoich pokoiw grupa odkrywa, że została doszczętnie okradziona. Jest jednak świadek, który widział złodziei i zna jednego z nich. Dzięki niemu można będzie odszukać rozpoznanego przestępcę. Teraz bohaterowie muszą wyciągnąć od niego wiadomości o miejscu ukrycia reszty skradzionych przedmiotów (złodziej nie pracował sam).

Prawdopodobny oskarżyciel: ten epizod jest taki sam jak przy kłamliwym oskarżycielu, z tym, że tutaj osoba oskarżająca mówi prawdę. Mistrz gry powinien zatem wywlec



Strefa zniszczenia: w tym klasycznym motywie bohaterowie zostaną związani i pozostawieni w miejscu, które ma wkrótce zostać zniszczone, np.:

- w kopalni, która ma być zalana wodą;
- w chatce u podnóża gór, która wkrótce będzie zmieciona przez lawinę;
- w budynku, który zostanie podpalony;
- w przeklętej świątyni nawiedzanej nocą przez duchy lub krwiożercze demony;
- w tonącym okręcie;
- w miejscu, które będzie zniszczone przez powódź, trzęsienie ziemi lub erupcję wulkanu.

Jeżeli grupie uda się wybrnąć z opresji, wówczas zyskuje przewagę nad przeciwnikiem, albowiem mniema on, że jego kłopoty zniknęły wraz z grupą. Daje to bohaterom czas na działanie bez interwencji przeciwnika. **Skazanie:** jeden bohater, lub grupa bohaterów, zostaje oskarżony o popełnienie poważnego przestępstwa i skazany na długoletnie więzienie lub śmierć (może być to rezultat działania kłamliwego oskarżyciela, patrz tabela "Postacie Dodatkowe"). W tej sytuacji

nie pozostaje nic innego jak próbować ucieczki. Cały problem polega na tym, że więźniowie znajdują się w dobrze strzeżonym miejscu i bez pomocy z zewnątrz ta ich próba może od razu być skazana na fiasko.

Ów układ ma w założeniu spowodować konflikt między bohaterami, a miejscowym prawem. Nie należy używać powyższej kombinacji, jeśli w scenariuszu przygody grupa miała współpracować z władzami.

Wzajemna destrukcja: szczególnie przykry rodzaj pułapki. Bohaterowie znajdują się w sytuacji, gdzie ucieczka jednej osoby pociągnie za sobą śmierć pozostałych, np. wszyscy zostają umieszczeni pod ostrzami połączonych ze sobą gilotyn. Gdy jednemu z bohaterów uda się unieść bloczek unieruchamiający głowę, wtedy uruchomi mechanizm opuszczający ostrze wszystkich gilotyn. Zadaniem grupy jest wymyślenie takiego sposobu unieszkodliwienia pułapki, aby wszyscy ocalili życie i wyszli z opresji bez szwanku.

Ten rodzaj pułapki stwarza grupie sposobność do wykazania się pomysłowością i skoordynowanym działaniem, najlepiej stosować

ją zatem w sytuacji, gdy gracze zaczną zapominać, iż celem wspólnej gry jest współpraca i że powinni stanowić zgraną grupę, a nie zbieranie indywidualistów.

Bomba czasowa: tą nazwę zarezerwowano do wszelkiego typu pułapek działających z opóźnieniem. Przeciwnik chwytą bohaterów i umieszcza ich w pułapce, która wkrótce ich zabije. Pułapka tego typu bazuje na urządzeniu które po odpowiednim upływie czasu wprawia ją w ruch, np.:

- wahadło. Olbrzymie ostrze porusza się ruchem wahadłowym i powoli opuszcza się w dół. Gdy dojdzie do ofiary, wtedy ją przepołowi. Należy przeto szybko znaleźć sposób na uwolnienie się z więzów lub zablokowanie wahadła;
- ruchome ściany. Bohaterowie zostaną zamknięci w pomieszczeniu z opadającym sufitem, który wkrótce ich zmiażdży. Należy znaleźć sposób na zatrzymanie lub spowolnienie opadania sufitu i ucieczkę;
- klatka ze zwierzętami. W pomieszczeniu, w którym ugrzęźli bohaterowie, znajduje się klatka z drapieżnymi zwierzętami; zostaną one wkrótce z niej uwolnione. Należy znaleźć sposób zablokowania mechanizmu otwierającego klatkę.

Ten rodzaj pułapki pojawia się pod koniec przygody. Bohaterowie nie tylko muszą zastopować mechanizm pułapki, ale też od razu biec, aby udaremnić zamierzenia przeciwnika. Czas odgrywa tu decydującą rolę, co prowadzi do sytuacji, że pierwsza osoba, która się uwolni, nie może beczynie czekać na resztę grupy, tylko zacząć działać natychmiast.

Niebezpieczne miejsce: ta pułapka jest tego samego typu co wilczy dół, bomba czasowa lub podziemia, z tym, że od razu widać drogę ucieczki, jaką można obrać. Na przykład, jeśli jest to wilczy dół, to na wysokości pierśsi znajduje się tunel, którym można uciec. Problem polega jednak tym, że droga ucieczki prowadzi do jeszcze bardziej niebezpiecznego miejsca (podziemna rwąca rzeka, grobowiec pełen zombie itd.).

Popłoch: dokładnie taka sama sytuacja jak w wariancie popłoch z tabeli „Potwory”.

Podziemia: jest to cały zestaw klasycznych pułapek, na jakie można się natchnąć w nieznanach podziemiach (zapadnie, osuwające się bloki skalne, zatrute igły itd.). Każdy Mistrz Gry na pewno posiada własny zestaw ulubionych pułapek i wprawnie nimi włada. Tym, którzy dopiero stawiają pierwsze kroki w tworzeniu scenariuszy przygód, postaramy się przegrozić oddzielny artykuł poświęcony wyłącznie typowym i nietypowym pułapkom spotykanym w światach fantasy.

WARUNKI SPECJALNE

Można trochę skomplikować życie bohaterów umieszczając w przygodzie jakieś warunki specjalne, które będą w pewien sposób ograniczały możliwości grupy. A oto kilka przykładów takich warunków:

- 01-15 Przekleństwo
- 16-25 Zakłócenia magii
- 26-35 Zabroniony rozlew krwi
- 36-45 Łamanie prawa
- 46-55 Zabronione posiadanie broni
- 56-60 Wszechobecny obserwator
- 61-65 Amnezja
- 66-00 Ograniczenie czasowe

Przekleństwo: bohaterowie dostaną się pod wpływ przekleństwa, które powoduje, że

stają się coraz bardziej brzydcy, szaleni lub słabi. Każdy kolejny dzień będzie coraz trudniejszy, chyba że uda im się odwrócić działanie kłatwy, co samo w sobie może być ciekawym epizodem.

Zakłócenia magii: grupa znajdzie się w obszarze, gdzie magia nie działa bądź działa słabiej czy też w inny sposób. Może to doprowadzić do zabawnych sytuacji, kiedy na przykład czarodziej chcąc rzucić w przeciwnika kulę ognia, obsypie go **stosem** pachnących, świeżych kwiatów.

Zabroniony rozlew krwi: z jakichś powodów bohaterowie nie mogą **zranić** przeciwnika, np. gdy jest nim demon, który opanował i zagnieździł się w ciele jednego z bohaterów. Należy wówczas znaleźć sposób pokonania wroga bez naruszania jego powłoki cielesnej.

Łamanie prawa: w pewnym momencie przygody bohaterom nie będzie wolno łamać obowiązującego prawa. Na przykład grupa przybywa na dwór królewski z prośbą o pomoc i sprawiedliwość. W tym samym czasie z podobną prośbą przybywa wysłannik ich wroga. Jeśli bohaterowie wyrządzą mu jakąś krzywdę w pałacu, obrażą w ten sposób majestat królewski i mogą nawet zostać skazani na śmierć. **Jeszcze gorzej** jeśli osoba królewska zdecydował, że musi rozpatrzyć obie prośby i wyznaczy ponowną audiencję za kilka dni, a w tym czasie, zgodnie z królewską wolą, obie strony mają nakaz zawieszenia broni. Pozostawi to grupę w sytuacji oczekujących, gdy tymczasem przeciwnik będzie mógł bezkarnie kontynuować swoje działania.

Zabronione posiadanie broni: jedna z bardziej nieprzyjemnych sytuacji. Grupa zmuszona będzie do udania się w miejsce, gdzie obowiązuje absolutny zakaz noszenia broni. Kiedy już tam przybędzie zostanie oczywiście zaatakowana przez ludzi przeciwnika i na domiar złego uzbrojonych (w jaki sposób przeciwnicy przemycą broń do tej strefy, zależy od okoliczności). Jeśli członkowie grupy mają ukrytą broń i użyją jej, wtenczas wówczas będą się musieli ewakuować przed przybyciem straży i mogą spodziewać się dodatkowych kłopotów ze strony władz, jeżeli naturalnie znajdą się świadkowie zajścia i będą mogli rozpoznać bohaterów.

Wszechobecnny obserwator: jeśli grupa jest zmuszona wykonywać zadanie dla potężnego czarnoksiężnika lub innej magicznej istoty, wtedy istnieje prawdopodobieństwo, że będzie cały czas obserwowana w sposób magiczny. Jeśli wykona coś, co nie spodoba się ich obserwatorowi, to wtedy on powie o tym głośno i niezbyt miło – tak żeby wszyscy z grupy wiedzieli, że są pod stałą kontrolą. Dodatkowo obserwator może być przeciwny niektórym pomysłom grupy, tym na przykład, których nie uważa za idealne (np. nie pozwoli na urządzenie zasadzki, bo jest to niehonorowe).

Amnezja: przeciwnikiem bohaterów jest istota posiadająca potężne zdolności magiczne albo przedmiot o podobnych właściwościach; mogą one wywołać wśród uczestników grupy całkowitą amnezję. Pewnego dnia bohaterowie obudzą się i w pierwszej chwili nie będą pamiętać ani kim są, ani co tu robią. Po jakimś czasie pamięć zacznie stopniowo wracać, ale o tyle, aby przypomnieć sobie cel misji. Tożsamość natomiast i kontakty będą nadal pozostawać niewiadome. Pozbawi to bohaterów przyjaciół i zaopatrzenia, może

z wyjątkiem tego, co mają przy sobie (wiadomo przecież, iż większość cennych przedmiotów i gotówki znajduje się w bezpiecznym miejscu, o którym to bohaterowie zapomnieli, nie mówiąc już o tym, że nie pamiętają, czy byli bogaci czy nie).

Ograniczenie czasowe: najbardziej typowym przykładem wymuszenia na grupie skutecznego działania jest wprowadzenie ograniczenia czasowego. Należy działać szybko i skutecznie, inaczej przeciwnik dokona, czego zamierzał i zegnajcie pieniądze oraz stawo.

ZMYŁKA

Jeżeli grupa jest zbyt sprytna i efektywna, możesz wywieść ją w pole przez wprowadzenie czynnika tzw. zmyłki, czyli wskazówki pokazującej zły kierunek. Zmyłki należy stosować z umiarem, tak aby nie doprowadziły całej grupy do ostatecznej klęski, a tylko opóźniły wykonywanie misji.

Poniższa tabela jest przykładem takiego właśnie postępowania. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że wylosowany układ nie będzie pasować do charakteru przygody. Najlepiej w takim razie wybrać wariant, który będzie tu najbardziej stosowny lub samemu wymyślić nowy chwyt i sprawnie nim się posłużyć.

01-10 Nie działający artefakt

11-20 Nieistotne szczegóły

21-50 Fałszywa droga do artefaktu

51-60 Obłąkaniec

61-00 Fałszywe plotki

Nie działający artefakt: w epickich przygodach dość często grupa musi zdobyć artefakt niezbędny do pokonania przeciwnika. Jeżeli pragniesz, ażeby grupa poznała smak rozczarowania, podczas gdy do tej pory wszystko idzie gładko jak po maśle, to po odnalezieniu przedmiotu niech okaże się, że jest on zupełnie bezużyteczny, po prostu nie działa (może być zniszczony czy w ogóle nigdy nie spełniał przypisywanych mu w legendach funkcji). Jego nieprzydatność dla grupy powinna być od razu oczywista. Tu okaże się, że grupa wcale nie zbliżyła się do celu tak bardzo, jak myślała. Nie pozostałe więc nic innego, jak tylko znaleźć inny przedmiot czy sposób na pokonanie wroga; ewentualnie można spróbować naprawić ten zniszczony.

Uwaga: stosowanie tej konwencji jest niepotrzebnym spiętrzeniem komplikacji, jeśliby zdobycie artefaktu nie było proste i grupa musiała solidnie się w tym celu napracować. **Toteż** – jak wspomnieliśmy – metody te należy stosować tylko w razie gdyby wszystko szło, a więc wyłącznie w celach pewnego urozmaicenia przygody.

Nieistotne szczegóły: przekazując grupie wiadomości o przeciwniku (np. zdobyte w czasie przeprowadzanego śledztwa lub poszukiwań w bibliotekach), dodaj kilka nieistotnych dla sprawy szczegółów. Może to zachęcić bohaterów do ich sprawdzenia, pochłaniając cenny czas. Takie informacje mogą zawierać: miejsce narodzin przeciwnika, adres członka jego rodziny (z którym nie utrzymuje oczywiście żadnych kontaktów) bądź miejsce jego ostatniego pobytu (w którym grupa nie znajdzie nic istotnego dla sprawy).

Fałszywa droga do artefaktu: kolejną możliwością wyprowadzenia grupy w pole, gdy wiecie się jej zbyt dobrze, jest podsuniecie fałszywego tropu. Podajmy tu następujący przykład: gdy bohaterowie dotrą do miejsca, gdzie według zdobytych informacji powi-

nien znajdować się interesujący ich przedmiot, znajdą tylko pustą skrzynię i wyskrobany na ścianie napis „TU BYŁEM – KEL-ROG”. Pojawiają się tu dwa warianty – do wyboru. Artefakt został w rzeczy samej odnaleziony przez niejakiego Kelroga i grupa będzie musiała odszukać tego osobnika; bądź jest to fałszywa informacja, mająca na celu zmylenie potencjalnych rabusiów, gdy tymczasem artefakt znajduje się w komnacie obok, a wiedzie do niej sekretne przejście.

Obłąkaniec: możesz przydzielić grupie do pomocy „eksperta”, który w rzeczywistości jest człowiekiem obłąkanym. Nie ma on zielonego pojęcia o sprawach, na temat których się wypowiada, choć zachowuje się, jakby był prawdziwym ekspertem (i we własnym mniemaniu za takiego się uważa). Kiedy wpędzi grupę w kłopoty albo wyprowadzi ją gdzieś w dzikie ostępy, wówczas będzie można poznać jego prawdziwą naturę.

Plotki: jest to najgorszy i najbardziej użyteczny rodzaj zmyłki. Plotka ta powinna przekazywać „ważne wiadomości” na temat przeciwnika, np.:

- fałszywy cel przeciwnika;
- niezujący sprzymierzeniec. Grupa dowiaduje się o osobie, która mogłaby jej pomóc, a kiedy do niej dociera, znajduje jej grób;
- błędnie określona rasa. Sprytny przeciwnik rozsiewa fałszywe plotki o swoim pochodzeniu, np. pomniejszy demon określa się jako wampir. Kiedy grupa wpadnie do jego kryjówki z osikowymi kółkami, czosnkiem i wodą święconą, może ich spotkać przykra niespodzianka.

WRÓŻBY I PRZEPowiednie

Przepowiednie i mistyczne znaki towarzyszące niektórym wydarzeniom mogą być użyte wielorako: jako składnik wprowadzający w przygodę bądź wskazówka prowadząca do klęski nieprzyjaciela.

01-10 Znamie

11-20 Komet

21-30 Zapowiedź nieszczęścia

31-60 Spełniona przepowiednia

61-80 Osoba kluczowa

81-90 Reinkarnacja

91-00 Totem

Znamie: jeden z bohaterów posiada znamie; wiąże się ono w pewien sposób z przygodą, np. takie samo znamie miał inny bohater, który w przeszłości dokonał chwalebnego czynu i wszyscy automatycznie zakładają, że obecny nosiciel znaku też jest wybrańcem mogącym dokonać czegoś podobnie wielkiego. Znak ten może też wskazywać na bohatera jako osobę wyznaczoną do określonego zadania (patrz „Spełniona przepowiednia”). **Komet:** wydarzenia rozgrywane się w tej przygodzie mogą być ożywione przez pojawienie się ogromnej komety; będzie ona w odczuciu miejscowej ludności zapowiedzią nieszczęścia. Pojawienie się komety może też zwiastować dawno oczekiwane nadejście przeciwnika.

Zapowiedź nieszczęścia: jest to złowieszcze spotkanie z wróżbitą, który przepowiada jednemu z bohaterów rychłą śmierć lub inny rodzaj nieszczęścia. Jeżeli bohater nie ma w zwyczaju słuchać wróżbit, wówczas mistyczny wieszcz wyłoni się z tłumy, wskazuje jednego z uczestników grupy, wypowie przepowiednię i zniknie w tłumie. Jeśli grupa go odnajdzie i zacznie wypytywać, wtedy

stwierdzi on, że nic nie pamięta o przepowiedni. Wkrótce potem jakieś nieszczęście powinno dotknąć osobę, której dotyczyła wróżba: zostanie na przykład zaatakowana przez zabójcę; budynek w którym będzie nocowała spłonie, itp.

Spełniona przepowiednia: jest to najbardziej użyteczny rodzaj wróżby. We wczesnej fazie przygody jeden z uczestników grupy odkryje, że właśnie popełnił czyn, który jest zgodny z dawną przepowiednią jakiegoś wizjonera. Np. określonego dnia roku o konkretnej godzinie stanął u stóp posągu w taki sposób, że promienie słońca padały wprost na jego oblicze. Bądź jego ubranie i ekwipunek dokładnie odpowiadają opisowi herosa, który ma się pojawić i dokonać przepowiedzianego czynu. Rodzaj zadania, jakie wieszczka wyznacza bohaterowi może być korzystne lub nie. Możliwe, że osoba z wróżby ma zamordować króla, wówczas najprawdopodobniej zostanie pojmana i osadzona w lochach bądź stracona. Bohater może też być wyznaczony do wypełnienia chwalebnej misji lub rozwiązania lokalnego problemu, wówczas może liczyć na poparcie i współpracę miejscowej ludności.

Osoba kluczowa: jak wyżej. Z tym, że warunki przepowiedni spełnia ktoś nie należący do grupy i nie potrafiący samodzielnie stawić czoła niebezpieczeństwu świata zewnętrznego. Może to być ktoś o wyjątkowych cechach duchowych i jako jedyny śmiertelnik będzie mógł pokonać przeciwnika. Jest jednak bezbronny wobec liczebności sług wroga, który będzie się starał przemocą zlikwidować zagrożenie. Zadaniem grupy jest przeto ochrona osoby kluczowej wszystkimi dostępnymi jej sposobami.

Reinkarnacja: jeden z bohaterów oglądając portret jakiegoś szlachcica lub rycerza może być zaskoczony, kiedy odkryje, że wizerunek z obrazu jest jakby lustrzanym odbiciem jego własnej postaci. Wszystko wskazuje na to, że nasz bohater jest reinkarnacją osoby z obrazu, a to wzbudza w nieprzyjacielu chęć zniszczenia bohatera. Może też się zdarzyć, że sobowtór z obrazu wstąpił się heroicznym czynem i pamięć o tym dokonaniu jest wciąż żywa wśród miejscowej ludności; jest ona przychylnie nastawiona do jego sobowtóra, dopóki oczywiście ten nie splami wizerunku herosa jakimś niegodnym uczynkiem.

Totem: bohater znajdzie się w położeniu, w którym będą z sobą walczyć, na śmierć i życie, dwa zwierzęta lub potwory. Jednym z nich będzie zwierzę herbowe bohatera (lub wybrane jako totemowe bądź opiekuńcze), drugim natomiast będzie zwierzę herbowe przeciwnika. Z wyniku walki i sposobu, w jaki walczył przedstawiciel rodu bohatera, mogą wynikać wskazówki dotyczące w ogóle zmagania się z przeciwnikiem.

ROZTERKI MORALNE

Jeżeli pragniesz doprowadzić grupę do kryzysu, którego nie rozwiąże wymachiwanie mieczem ani mamrotanie zaklęć, wówczas postaw bohaterów przed dylematem moralnym. Powinien to być problem sumienia, wymagający dokonania trudnego wyboru.

- 01-15 Sprzymierzeniecy
- 16-30 Przyjaciół
- 31-60 Honor
- 61-80 Szacunek
- 81-00 Ratunek

Sprzymierzeniecy: sytuacja jest tak wykreowana, że bohaterowie będą mieli szansę łatwiejszego sposobu wyeliminowania przeciwnika, jeśli oczywiście otrzymają pomoc dwóch specjalistów od pewnych umiejętności. Problem polega na tym, że obaj eksperci nienawidzą się wzajemnie tak bardzo, iż odmówią współpracy. Grupa nie powinna zdawać sobie z tego sprawy, aż obaj fachowcy się spotkają i zorientują, że pracują nad tym samym. Spotkanie powinno zakończyć się wzajemnym obrzucaniem błotem i paroma epitetami pod adresem bohaterów, „którzy powinni wiedzieć, że prawdziwy ekspert nie będzie pracował z taki blaznem i idiotą, bo jego mózg nie nadaje się nawet na potrawkę dla trolli”. Grupa staje tym sposobem przed wyborem, który ekspert będzie bardziej potrzebny. Można też spróbować załagodzić napięcie i nakłonić obu specjalistów do tymczasowego zawieszenia broni, należałoby w tym celu przedstawić niezwykle ważny argument dla obu stron. Jeśli pierwsza próba załagodzenia konfliktu nie powiedzie się, wtedy istnieją duże szanse, że obaj fachowcy obrażą się i grupa zostanie w ogóle bez pomocy.

Przyjaciół: w krytycznym momencie przygody któregoś z przyjaciół zażąda od jednego z bohaterów czegoś wręcz niemożliwego do spełnienia. Odmowa prośbie będzie równoznaczna z utratą przyjaciela, zgoda natomiast wyeliminuje postać z finałowej rozgrywki.

Honor: należy użyć tego wariantu wobec uczestnika grupy posiadającego wysokie poczucie honoru lub związanego prawami kodeksu honorowego. Pod koniec przygody bohater ten zorientuje się, że jedyną drogą prowadzącą do sukcesu wiedzie przez złamanie zasad tegoż kodeksu honorowego.

Szacunek: wariant podobny do **Sprzymierzeniecy**. Grupa korzysta z pomocy dwóch ekspertów, np. jeden jest doskonałym strategiem i wojownikiem, drugi magiem. Dochodzi do sytuacji, w której można się zachować na dwa sposoby, i oba są jednakowo dobre. Problem polega mianowicie na tym, że każdy ekspert nakłania grupę do podjęcia innych działań i od tego wyboru zależy jego dalsza z nią współpraca. W efekcie ten ekspert, którego projekt zostanie odrzucony, wycofa się z przedsięwzięcia na stałe odmawiając jakiegokolwiek dalszej pomocy. Bohaterowie powinni wybrać metodę tego sprzymierzenia, którego darzą większym zaufaniem.

Ratunek: klasyczny motyw wyboru między okazją zaskądzenia przeciwnikowi, a sposobnością uratowania wielu istnień ludzkich. Przykładowo: grupa obozuje przy drodze, gdy dociera do nich postaniec z pobliskiej wioski z prośbą o pomoc. Z przekazanych informacji wynika, że na polanie, kilka godzin marszu od miejsca białego odpoczywa ważny wysłannik przeciwnika (którego zapewne rano już tam nie będzie) oraz że do pobliskiej wioski (która znajduje się akurat w przeciwnym kierunku) zbliża się banda orków z zamiarem wymordowania wszystkich. Jeżeli grupa nie pomoże wieśniakom, to wtenczas uda się jej przechwycić postać, ale zarazem zasłuży na złą reputację (dopuszcza przecież do rzeczy, a powinna temu zapobiec). Z drugiej strony, jeśli pomoże obronić wioskę, to wysłannik nieprzyjaciela oddali się, a wraz z nim przepadnie doskonała okazja schwywania języka, dzięki któremu można by poznać zamierzenia wroga.

SŁABY PUNKT

Jeżeli przeciwnikiem grupy jest demon lub potężny czarnoksiężnik, należy przypisać mu jakiś słaby punkt, tak aby szanse konfrontacji grupy z tą istotą były mniej więcej równe. Bohaterowie powinni od początku wiedzieć, że ma on jakąś słabość, ale jaką – to już muszą odkryć sami.

- 01-20 Składnik
- 21-40 Święty symbol
- 41-60 Brak obeznania
- 61-80 Miłość
- 81-00 Skryty kompleks

Składnik: przeciwnik może zostać przepe-dzony, zraniony lub zniszczony przez jakąś substancję czy w ogóle siłę występującą w przyrodzie, np.:

- metal (złoto, srebro, żelazo),
- kamień szlachetny,
- roślina,
- powszechny składnik natury (promienie słońca, morska woda, sól, itp.).

Przeciwnik będzie się starał wyeliminować (o ile to możliwe) szkodliwy dla siebie składnik z pobliskiego otoczenia. A swoje działania będzie tłumaczył jakimś zupełnie innym powodem. Za wszelką cenę będzie starał się nie zdradzić swej doskonale mu znanej słabości.

Święty symbol: przeciwnik jest wrażliwy na specyficzny znak. Nie wybieraj pospolitego symbolu, ale tylko taki, który jest mniej znany, zapomniany. Albo wybierz wariację symbolu znanego (np. klasyczny krzyż może nie działać, ale jego odmiana – krzyż rzymski zadziała). Przeciwnik będzie niszczył świątynie i miejsca kultu, w których taki symbol występuje, bohaterowie nie będą wszelako wiedzieli, dlaczego tak czyni, aż nie zaczną przepytывать uciekinierów. Dowiedzą się od nich, że słudzy nieprzyjaciela są szczególnie nastawieni na niszczenie tego konkretnego znaku. Można też pozwolić we wcześniejszej fazie przygody na krótką konfrontację, w której grupa użyje lekko odmiennego znaku i zostanie wyśmiana przez przeciwnika. Da im to trochę do myślenia, dlaczego wróg niszczy zaciekle symbole, które mu nie szkodzą.

Brak obeznania: jeżeli przeciwnik przybywa z innego wymiaru lub czasu, wtedy jego słabym punktem będzie na pewno brak znajomości praw świata, w którym się znalazł. Czym się to objawia? Na przykład nietrafnymi założeniami co do zachowania jego wrogów (tutaj ludzi). Klasycznym błędem jest niedoczekanie człowieka możliwości poświęcenia się dobrej sprawie, aż do zaprzeczenia sobie. Przykładowo: kiedy bohaterowie wpadną do kryjówki nieprzyjaciela, zastaną go w końcowej fazie wypowiedzianego zaklęcia czy podczas innego rytuału otwierającego mu bramę do innego świata. Struktura otwieranego przejścia jest tak delikatna, że wystarczy, aby tylko jedna osoba rzuciła się w jego otchłań, a zniszczy się misternie przygotowany obrządek, a nawet sam jego twórca zostanie unicestwiony. Kiedy przeciwnik zorientuje się, że jest oto śniadek, który chce tego dokonać, wówczas sam przerwie swe działania i srode zawiedziony powróci do swego świata, zanim jakaś nieznówoważona istota nie zabije siebie i jego przy okazji.

Skryty kompleks: przeciwnik może mieć jakąś aberrację lub skrywany kompleks, którego odkrycie spowoduje, że raczej ucieknie, niż dopuści do konfrontacji z osobami

znającymi jego sekret. To może być coś tak prostego jak posiadanie wielkiego nosa albo bycia początkującym dopiero adeptem magii, gdy tymczasem udawało się potężnego czaro- dzieja władającego demonicznymi siłami. Kiedy jego sekret zostanie zdemaskowany, będzie się on czuł zbyt poniżony, aby kontynu- ować swe plany. Jest to doskonały, dobrze funk- cjonujący motyw w przygodzie komediowej.

POGOŃ

Jednym z najbardziej ekscytujących ogniw przygody jest pogoń, czyli ta część, w której bohaterowie ratują swe życie desperacką ucieczką lub szaleńczo ścigają umykającą o- fiarę. Jak to przeważnie bywa, rodzaj pogo- ni jest w dużej mierze uzależniony od cha- rakteru przygody. Poniżej podajemy przyk- ładowe odmiany pogoni:

01-10 Pogoń powietrzna

11-20 Pogoń wytrzymałościowa

21-40 Pogoń piesza

41-60 Pogoń konna

61-90 Teren specjalny

91-00 Pogoń wodna

Pogoń powietrzna: w tej konwencji bohate- rowie powinni mieć do dyspozycji latające wierzchowce (pegazy, gryfony, olbrzymie orły, smoki). Nieprzyjaciół powinien także dysponować jakimś środkiem transportu po- wietrznego (smoki, latające demony). W poś- cigu mogą też być wykorzystane magiczne obiekty latające (dywany, skrzynie i inne). Podczas pogoni może dojść do starcia po- wietrznego, w którym należy uważać, aby nie zakończyć przygody kilkusetmetrowym lotem w dół (już bez wierzchowca).

Pogoń „na wyczerpanie”: rodzaj długiej, trudnej i męczącej pogoni, testującej wytrzy- małość bohaterów aż do granic możliwości. Obie strony przemierzają olbrzymią przestrzeń, stawiając czoła trudnościom przemierza- nego terenu. Może to być pościg konny przez rozległe sawanny lub na grzbiecie wielbłą- dów przez spaloną słońcem pustynię bądź psim zaprzęgiem przez lodowe obszary ark- tyczne. Niektórzy bohaterowie i ich wierz- chowce nie dotrąją do końca wyścigu, tak więc należy się spodziewać, że grupa będzie osłabiona w finałowym starciu. Jeżeli w poś- cigu odpadną najlepsi wojownicy, to wów- czas należy w miarę proporcjonalnie osłabić siły przeciwnika – tak aby ostateczna walka nie skończyła się rzezią uczestników grupy.

Pogoń piesza: Obie strony poruszają się pie- szo, najprawdopodobniej pogoń przebiega przez ulice miasta, w podziemiach lub po- mieszczeniach pałacowych. Ten scenariusz można urozmaicić wprowadzeniem specjal- nego obszaru gonitwy.

Pogoń konna: relatywnie krótki pościg (na dwóch do trzech kilometrów, potem wierz- chowiec jest zbyt zmęczony, żeby utrzymać dotychczasowe tempo). Strona ścigana może wykorzystać znajomość terenu i wydostać się z opresji. Szanse schwytania ofiary zależą od okoliczności. Mistrz gry powinien tedy w każdej takiej sytuacji wymyślić własne za- łożenia czy to sukcesu, czy porażki. Tutaj też można, aby dodać więcej emocji, wprowadzić teren specjalny.

Teren specjalny: możesz urozmaicić każdy typ pogoni wprowadzając obie strony w miejsca niezbyt nadające się do tego rodzaju aktywności. Np. pościg konny staje się bar- dziej dramatyczny, kiedy przebiega w lesie

a nie na otwartym terenie; staje się już zupeł- nie szalony, kiedy, chociażby częściowo, bę- dzie przebiegać przez komnaty pałacowe. Poniżej podajemy kilka przykładowych miejsc specjalnych, w które można zapędzić ściga- jących i ściganych:

- katakumby. Bohaterowie muszą radzić sobie z brakiem światła, przegniłymi podłogami i z mieszkańcami podziemi;
- wewnątrz budynków. Szczególnie intere- sujące w pogoni konnej, gdzie bohatero- wie muszą uważać na przeróżne przed- mioty mogące strącić jeźdźcę, jak np. nis- kie stropy, ostre zakręty, zbyt śliskie pod- łogi dla wierzchowca itd.;
- dachy. Pościg zaczyna się robić niebez- bezpieczny, kiedy akcja przeniesie się na wy- sokie strome dachy zabudowań, gdzie na- leży cały czas uważać, aby nie stoczyć się w dół i nie połamać kości. Uczestnicy po- goni będą musieli radzić sobie z utrzyma- niem równowagi na pochyłych powierzch- niach, skokami z jednego dachu na drugi, zapadającymi się stropami, śliski- mi i odpadającymi dachówkami;
- bagna. Szczególnie niebezpieczny teren, nawet dla pościgu pieszego. Niebezpie-

czeństwa, na jakie będą narażeni bohatero- wie, to: trujące opary, mieszkańcy bagien, wciągające błota i ogólnie złe podłoże, które drastycznie spowalnia obie strony;

– miasto. Pogoń przez miasto może stać się naprawdę uciążliwa, jeśli grupa zapędzi się w teren zatłoczony (np. na główny plac handlowy w dzień targowy). Nie dość, że grupa będzie co chwila blokowa- na, potrącana i przewracana to jeszcze może dojść do starć z osobami, które zos- taną w jakiś sposób poszkodowane w poś- piesznym przebijaniu się przez tłum.

Pogoń wodna: nietypowa, lecz równie emo- cjonująca. Obie strony ścigają się na stat- kach, łodziach itp.: pływających po oceanie, na przekór pogodzie i innym czynnikom nie- korzystnym. Na ogół kończy się bitwą mors- ką, w której jeden lub oba statki idą na dno, a rozbitkowie walczą o przetrwanie próbując wpław dotrzeć do suchego lądu, napastowani przez rekiny i innych mieszkańców głębin.

KOMPLIKACJE

Niektóre wydarzenia jakby rozgrywały się nazbyt łatwo. Niespodziewanie więc poja- wiają się wątki dramatyczne, które ukazują,



Mariusz Siomek

że tamto wrażenie było czystym złudzeniem. I właśnie prawdziwa przygoda dopiero się zaczyna. Oto nagle i zgoła nieprzewidziane komplikacje zmuszają grupę do zrewidowania swego dotychczasowego działania i zastanowienia się, co należy dalej robić. Kilka takich zawićkań podaje poniższy wykaz.

01-10 Współpraca

11-30 Podstęp

31-50 Zdradca

51-60 Kompan

61-70 Krewniak

71-00 Poszukiwani

Współpraca: bohaterowie zostają zmuszeni do współpracy z przeciwnikiem (np. ktoś z rodziny jest trzymany jako zakładnik i zostanie zabity, jeśli grupa nie będzie wykonywać poleceń porywacza). Stwarza to sytuację, w której bohaterowie mogą zostać zmuszeni do zrobienia czegoś wbrew ich naturze, np. do splądrowania świątyni lub kradzieży. Alternatywą jest też wariant, w którym pierwszy przeciwnik został przez innego wroga zmuszony do współpracy. Tymczasem w określonym punkcie akcji grupa będzie miała okazję sprzymierzyć się z pierwszym przeciwnikiem przeciw drugiemu. Przy tej konwencji należy wylosować dwóch przeciwników głównych i dla każdego z nich po dwóch pomocników, po czym określić, który jest tym podstawowym wrogiem, a który tylko tymczasowym.

Podstęp: Podczas gry grupa odkryje, że została podstępnie nakłoniąta do wykonania misji, która jest zaplanowana przez przeciwnika. Przykładowo grupa dowiaduje się,

gdzie jest ukryta jedyna broń, którą można pokonać nieprzyjaciela. W rzeczywistości jest to przedmiot pożądany przez wroga, który może zostać zdobyty tylko przez jednego z bohaterów. Gdy grupa wyniesie ten obiekt z miejsca ukrycia, nieprzyjaciel odbierze go siłą i szyderczo podziękuje za usługę.

Zdradca: jedna z osób pracująca dla grupy lub jej pomagająca okaże się zdrajcą, który ostrzeże nieprzyjaciela o planowanym ataku bohaterów na jego kryjówkę, ukradnie ważny przedmiot i przekaże go wrogowi lub zdradziecko zaatakuje jednego z bohaterów.

Kompan: bohaterom towarzyszy osoba, pomagająca w wypełnieniu misji. W rzeczywistości jest to przeciwnik, który przeniknął w szeregi grupy, rozpracował metody jej działania, poznał słabe punkty, a w odpowiednim momencie pokrzyżował jej plany i zniknął. Jeśli w przygodzie bierze udział duża liczba osób (w większości nie należących do grupy, np. wyprawa wojenna), nieprzyjaciel pozostaje aż do samego końca, a jednocześnie bohaterowie wiedzą, że w ich szeregach znajduje się wróg, nie wiedząc tylko kto nim jest.

Krewniak: Bardzo irytująca sytuacja, w której grupa dowiaduje się, że ich oponentem jest osoba spokrewniona z którymś z bohaterów. Taka sytuacja może diametralnie zmienić plany grupy. Dużą komplikacją może być fakt współpracy z władzami w celu pokonania nieprzyjaciela. Jeśli władze dowiedzą się, że jeden z bohaterów jest krewnym poszukiwanego, wtedy trzeba będzie dowieść swojej niewinności, zanim znów zacznie się kontynuować misję.

Poszukiwani: Jedną z większych komplikacji jest sytuacja, kiedy bohaterowie są poszukiwani przez przedstawicieli prawa. Zmusza to grupę do działania dyskretnego, unikania miejsc, gdzie mogłaby zostać rozpoznana i aresztowana. W znacznym stopniu krępi to swobodne poruszanie się po terenie działającego przeciwnika (który z kolei może być szanowanym obywatelem, swobodnie poruszającym się tam gdzie bohaterowie muszą skrywać swoją tożsamość).

TWORZENIE SCENARIUSZA

Kiedy wylosujemy już wszystkie możliwe motywy, wówczas należy ułożyć je w taki sposób aby tworzyły logiczny ciąg wydarzeń. Logiczny, to znaczy składający się na pełną przygodę, którą opiszemy w naszym scenariuszu. To, co uzyskujemy na początku, jest za ledwie szkieletem przygody, trzeba go będzie jeszcze obudować w elementy, scalające poszczególne wątki i nadające akcji płynność.

Najlepiej pokaże to przykładowy scenariusz, stworzony od początku, krok po kroku, tak aby rozwiązać wszelkie wątpliwości, które mogłyby powstać przy czytaniu części poświęconej generowaniu poszczególnych składników.

Szkielet scenariusza: na początek idź w ruch kostki. Każdy wylosowany wariant zapisujemy na kartce, będzie to szkielec przyszłej przygody.

Motyw – akcja/przygoda

Cel – ochrona osoby zagrożonej

Wprowadzenie – zniewaga

Ogólny teren – rodzinne miasto bohatera

Szczegółowy teren – zagubione miasto, świątynia/klasztor

Przyjaciele – belkoczący szaleniec

Główny przeciwnik – bóg/przypadek

Pomniejsi wrogowie – oprawca, szelma

Akcja – wydarzenie

Punkt kulminacyjny – siły wyższe

Dopasowywanie składników podstawowych punkt po punkcie przyjrzymy się wygenerowanym losowo składnikom i zobaczymy co uda nam się z nich zmontować.

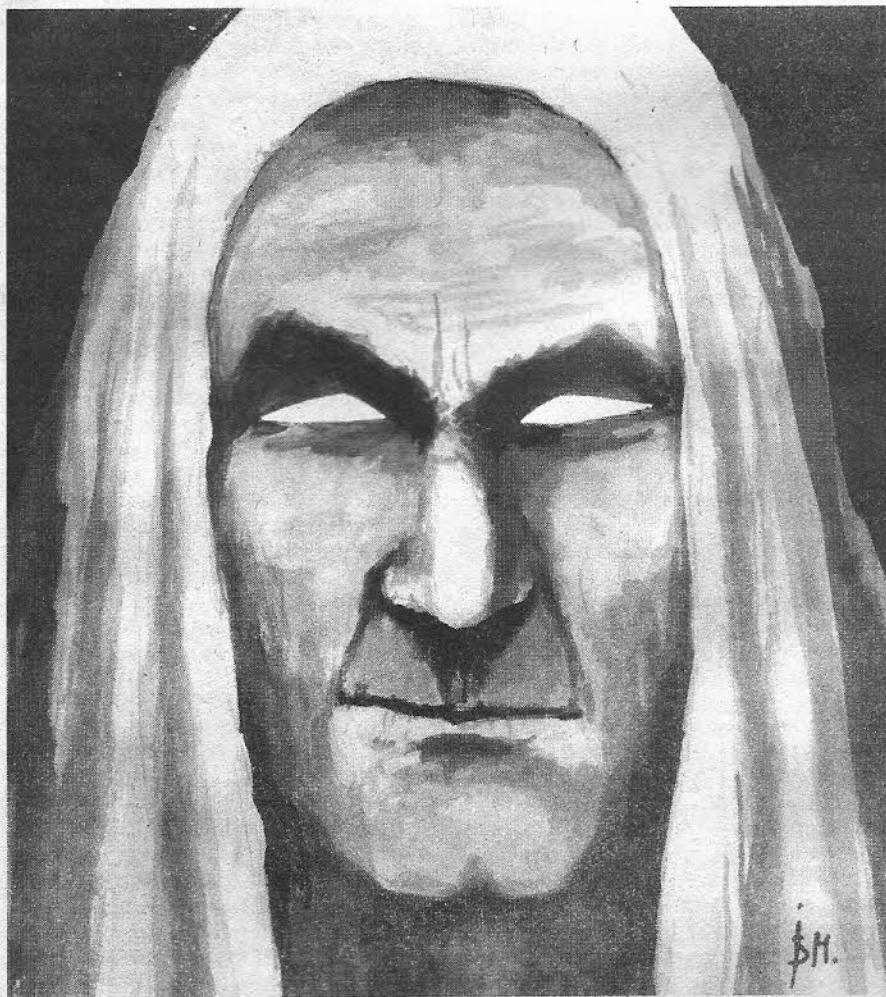
– **Akcja/przygoda.** Bardzo prosty motyw, akcja bezpośrednia bez żadnych skomplikowanych układów.

– **Ochrona osoby zagrożonej.** Bohaterowie będą się musieli opiekować jedną lub więcej osobami. Jak na razie idzie gładko.

– **Zniewaga.** Bohaterowie zostaną wprowadzeni do przygody wskutek zniewagi. Brzmi to rozsądnie, nie będziemy więc na razie zajmowali się szczegółami, aż dowiemy się czegoś więcej.

– **Rodzinne miasto bohatera.** Pierwszy składnik, który pozwala na połączenie innych wątków wylosowanych wcześniej. Jeśli terenem akcji jest rodzinne miasto bohatera, wówczas osoba chroniona ma obywatelstwo tego miasta. Powiedzmy, że całe miasto jest zagrożone.

– **Zagubione miasto i świątynia/klasztor.** Jest to niezwykle element, ale możemy go dopasować. Na przykład zagubione miasto znajduje się niedaleko terenu akcji, ukryte przed wzrokiem ciekawskich. Miasto to od wieków istniało w kompleksie jaskiń, zamieszkałe przez inną rasę i dopiero niedawno zostało odkryte przez okolicznych mieszkańców. Świątynia może być umiejscowiona w mieście bohatera lub też w tym obcym.



Mariusz Siomek

– **Betkoczący szaleniec.** Bohaterowie spotykają szaleńca, którego obłąd spowodowało coś, co zobaczył w obcym mieście.

– **Bóg/przypadek.** Tutaj napotykamy na problem. Do tej pory przystępna wyglądała całość groźnie i zatrważająco: zagubione miasto, ludność w niebezpieczeństwie, a tymczasem naszym przeciwnikiem ma być ciąg zbiegów okoliczności lub jakiś drugorzędny podziemny bóg – nie, nie pasuje. Wykonajmy ponowny rzut i zobaczmy, co otrzymamy. Wylosowaliśmy na przykład numer 78: *najeźdźca*. To już brzmi o wiele lepiej. Najeźdźca pochodzi z zagubionego miasta i pustoszy okoliczne tereny, z miastem bohatera łącznie.

– **Oprawca i szelma.** Są to pomocnicy głównego przeciwnika. Oprawca pasuje do tej roli bardzo dobrze, ale szelma jest trochę nie na miejscu (może jest to ktoś z zewnątrz, opłacany przez przeciwnika albo awanturnik rywalizujący z grupą w zdobyciu skarbów zaginionego miasta, a może powinniśmy z tej postaci w ogóle zrezygnować; rozstrzygniemy to później).

– **Wydarzenie.** Początkiem akcji jest jakieś wydarzenie w mieście bohatera, w którym znajduje się świątynia. Narzucającym się od razu rozwiązaniem jest ślub; ktoś z bliskich przyjaciół bohatera lub jego rodziny wkracza na nową drogę życia. Cała grupa jest zaproszona na uroczystość ślubną i na wesele.

– **Siły wyższe.** Dotarliśmy do punktu kulminacyjnego, w którym należy tak zaaranżować sytuację, aby całe podziemne miasto zostało zniszczone. Powiedzmy, że główna jaskinia, w której leży zaginione miasto znajduje się pod podziemną rzeką. Jeśli coś spowoduje zawalenie się kamiennego stropu, wówczas całe miasto zostanie zalane, a na jego miejscu powstanie podziemne jezioro.

Spójrzmy teraz na to, co udało nam się stworzyć:

Bohater wraz z przyjaciółmi zostaje zaproszony na uroczystość ślubną swojej kuzynki. W tym czasie poszukiwacz złota (przyszły szaleniec) odnajduje podziemny kompleks jaskiń, a w nim zagubione miasto, gdzie zostaje schwytyany i torturowany przez jego mieszkańców. Nieszczęśliwemu udaje się uciec, ale przytłacza swoje odkrycie utratą zmysłów. Powraca do rodzinnego miasta, lecz niestety nie jest w stanie przekazać swego odkrycia w sposób zrozumiały. Zły władca podziemi wysyła za uciekinierem tropiciele, którzy odkrywają w pobliskiej dolinie niewielkie miasto ludzi. Obawiając się, że uciekinier może w przyszłości zdradzić tajemnicę jego podziemnego miasta, postanawia zgładzić całą okoliczną ludność (tak na wszelki wypadek, gdyby się okazało, że szaleniec przekazał już jakieś składne informacje), z wyjątkiem jednej kobiety o nadzwyczajnej urodzie, gdyż ją postanawia uprowadzić do podziemnego świata (tą kobietą jest przyszła panna młoda). W tym momencie do miasta przybywają bohaterowie, spotykają zaręczoną parę, obłąkanego poszukiwacza złota i przygotowują się do uroczystości.

Podczas ceremonii ślubnej następuje atak hordy potworów z podziemnego miasta, które niszczą i zabijają wszystko, co im stanie na drodze. Na oczach świadków zostaje więc obezwładniona i uprowadzona panna młoda.

Bohaterowie razem z mieszkańcami odpierają atak nieprzyjaciela, głównie dzięki dobrej organizacji i waleczności mieszkańców. W tej sytuacji bełkotliwe ostrzeżenia szaleńca zaczynają nabierać sensu. Trzeba będzie odnaleźć go w rozgardiaszu, który powstał i zorganizować wyprawę ratunkową w celu uwolnienia uprowadzonej kuzynki. Przewodnikiem, prowadzącym do siedziby najeźdźców, będzie oczywiście obłąkany górnik, gdyż tylko on zna drogę.

Jeśli Mistrz Gry chce mieć pewność, że drużyna zaangażuje się w wyprawę ratunkową, można założyć, iż uprowadzony został także jeden z jej członków. W ten sposób będziemy mogli dać zajęcie oprawcy, który wydobydzie z więzienia informacje o możliwym odwiecie.

W trakcie wyprawy ratunkowej bohaterowie mogą napotkać „szelmę”, któremu nie podobają się plany wymordowania jego pobratymców i po cichu wypowiedział służbę u nieprzyjaciela. Od niego będą mogli się dowiedzieć o skarbach podziemnego miasta oraz o zaniepokojeniu jego mieszkańców faktem, iż ich władca chce poślubić kobietę innej rasy, co jest wbrew ich prawom i może rozniewać podziemnych bogów.

W końcowym etapie bohaterowie odnajdują podziemną świątynię, w której odbywa się uroczystość zaślubin szefa nieprzyjaciół z uprowadzoną kobietą. I w tym momencie następuje katastrofa – trzęsienie ziemi, które niszczy barierę oddzielającą miasto od podziemnej rzeki. Teraz należy działać szybko, w ogólnej panice i zamieszaniu uwolnić kobietę z rąk wroga i znaleźć drogę ucieczki na zewnątrz.

Rozbudowa scenariusza: Kiedy mamy już ułożone w całość podstawowe składniki przygody, należy wprowadzić kilka dodatków uzupełniających. Na początek wypadłoby załudnić świat kilkoma Bohaterami Niezależnymi (dawniej NPC), nadać każdemu z nich imię i cechy, charakteryzujące jego osobowość – tak, jak to zostało opisane w rozdziale „Przyjaciele i inni”. Jeśli pragniesz przy tym rozbudować przygodę o dodatkowe wątki, należy posłużyć się kolejnymi elementami, opisanymi w drugiej części tego artykułu, poczynając od rozdziału „Potwory”. W tym celu znowu posłużymy się losami, czyli kostkami i tabelami. I tak rzućmy los wskazal na:

Potwory – mimik
Bohaterowie Niezależni – nowy wróg
Pułapki – niebezpieczne miejsce
Warunki specjalne – zakłócenia magii
Zmyłka – fałszywe plotki (na temat słabych punktów nieprzyjaciela)
Wróżby – spełniona przepowiednia
Rozterki moralne – przyjaciel
Słaby punkt – święty symbol
Pościg – teren specjalny
Komplikacje – zdrójca

– **Mimik.** Pod koniec przygody, gdy bohaterowie będą się w pośpiechu ewakuować, okaże się, że uratowana kobieta to potwór – mimik, który zgładził kiedyś prawdziwą kuzynkę i przyjął jej formę. Na szczęście dla grupy, okoliczności mogą spowodować, że przez chwilę ta kultura utraci kontrolę nad swym kształtem i objawi się w swej prawdziwej formie.

– **Nowy wróg.** Niedoszły pan młody obróci się przeciwko grupie, obwiniając ją o nieudolne przeprowadzenie akcji i spowodowanie śmierci jego oblubienicy.

– **Niebezpieczne miejsce.** W trakcie eksploatacji podziemnego świata pod drużyną zarwie się podłoga. Część drużyny lub też ona cała wpadnie do rwącej, podziemnej rzeki, która przeniesie ich do jaskini, zamieszkałej przez podziemne monstrum. Warunkiem wydostania się z jaskini jest pokonanie tego potwora.

– **Zakłócenia magii.** Cały podziemny teren jest obszarem, na którym magia działa w szczególny sposób. Podczas próby użycia jakiegokolwiek czaru lub przedmiotu magicznego jest szansa 20%, że spodziewany efekt będzie akurat odwrotny lub wręcz niecodzienny, np. przy próbie uzyskania za pomocą magii światła część grupy zostanie oślepią silnym błyskiem.

– **Fałszywe plotki.** Ze słów szalonego górnika lub szelmy grupa wyciągnie wniosek, że słabym punktem nieprzyjaciela jest światło, którego on się niby panicznie obawia. Jest to oczywiście zupełna bzdura.

– **Spełniona przepowiednia.** Pojawienie się jednego z bohaterów w świątyni podziemnego miasta zostało przepowiedziane przez miejscowego proroka jako wieszczba wielkiej klęski. Nastąpi ogólna konsternacja, która da grupie czas na działanie, a później, gdy dadzą się odczuć pierwsze wstrząsy, przerodzi się w prawdziwą panikę.

– **Przyjaciel.** Gdy będzie wiadome, że wkrótce całe miasto ulegnie totalnej zagładzie, niektórzy członkowie grupy mogą znaleźć się w sytuacji wymagającej wyboru: ratować uprowadzoną kuzynkę przyjaciela czy też skupić się na znalezieniu legendarnego skarbu, zanim wszystko na zawsze pograży się w otchłani podziemnego jeziora.

– **Święty symbol.** Ten element nie pasuje do charakterystyki przeciwnika, dlatego też proponuję go całkowicie pominąć i nie losować innego słabego punktu. Wystarczającą pomocą dla grupy będzie ogólne zamieszanie w podziemnym świecie.

– **Teren specjalny.** Gdy przeciwnik zorientuje się, że jego królestwo się wali, wpadnie w szal i zechce zgładzić przybyszów, którzy się do tego przyczynili. Zbierze tytuł wojowników, ilu w obecnej sytuacji zdoła (przewaga nad drużyną nie powinna być większa niż dwa do jednego) i ruszy w pościg. Będzie on wiódł przez szereg pełnych stalaktytów i stalagmitów jaskiń o niepewnym podłożu i obsuwających się skalnych ścianach. Pozwólmy grupie zdobyć dużą przewagę na starcie, tak by mogli podczas ucieczki rozwiązać problem mimika. Gdy obie strony wydostaną się na zewnątrz, wówczas siły powinny być już wyrównane, część pościgu pozostanie na zawsze uwięziona w kompleksie jaskiń. Jak z tego wynika, korzystne dla grupy jest niepodjęcie walki na terenie przeciwnika.

– **Zdrójca.** Z tej opcji także zrezygnujemy, jako nie pasującej do rodzaju scenariusza. Jak wykazuje powyższy przykład, w szybki i prosty sposób można ułożyć dość skomplikowany scenariusz, który z pewnością zapewni grupie niezapomniane przeżycia.

Na podstawie artykułu „Adventure Cookbook” Aarona Allstona opracował Dariusz Paszkowski.

Andrzej Sapkowski

TYM, KTÓRZY PIERWSZY RAZ

Gry fantasy, robiące od kilkunastu lat prawdziwą furorę na świecie, stają się coraz bardziej popularne i u nas. Trochę dziwna to jednak popularność – potencjalnym miłośnikom takich gier zafundowano nieco materiałów informacyjnych, bardzo ogólnych, przez co znaleźli się oni niespodziewanie w sytuacji oglądacza kolorowych zdjęć w zagranicznych księżkach kucharskich: wśród wizerunków rozmaitych frutti di mare potrafią bezbłędnie rozpoznać homara, nie wiedząc tylko, jak go przyrządzić. I jak on smakuje.

Miłośnicy gier otrzymali „do rąk” kilka typów zwykłych gier planszowych, które z prawdziwych gier fabularnych zaczerpnęły jedynie sztafaj i nazewnictwo. Poznali także system gier „solo”, jednoosobowych, w których gracz, stojąc, przykładowo, na rozstaju leśnych dróg, ma przed sobą książkę, a w niej wybór: „Jeśli wolisz na prawo – patrz 48”. I tak dalej. Gracz, czytając taki opis, wyobraża sobie las, rozdroże i prowadzące w gęstwinę dukty, wyobraża sobie siebie samego, stojącego tamże – zaczyna grać określoną rolę. Wkracza w świat przygody.

Gry „solo” mają jednak dwie zasadnicze wady. Po pierwsze, wykluczają zabawę grupową, towarzyską, czyli wspólną. Po drugie, wnet okazuje się, że chociaż gry „solo” pozwalają wczuć się w rolę, to nie pozwalają swobodnie jej grać. Dajmy na to, gracz w roli bohatera Conana poszedł drogą na prawo, zajął pod owe 48 i tam przeczytał, że drogę zagraża mu ogromny troll, wywijający maczugą w wybitnie złych zamiarach. Książka-scenariusz daje graczowi do wyboru: „Uciekasz, patrz 36. Stajesz do walki – patrz 8”. A gracz, kreując rolę, ma ochotę na zrobienie czegoś zupełnie innego. Chciałby, przykładowo, spróbować dogadać się z trollem, namówić go, by dalej powędrowali we dwójkę. Lub uważa, że najlepszym rozwiązaniem jest paść na ziemię i udawać martwego, licząc, że troll, jak znany niedźwiedź-Litwin, „mięsa nieświeżego nie je”. A tu brak odpowiedniego numeru do patrzenia, bo nie sposób przewidzieć wszystkich możliwych reakcji gracza, nie sposób ponumerować wszystkich wersji jego zachowań.

Istnieją gry, eliminujące te niedogodności. Graczy może być wielu, a ich decyzje co do postępowania kreowanych przez nich postaci nie są skrupowane niczym, nie są ograniczone do żadnych „numerów”. Z punktu widzenia graczy, są to gry bez reguł, bez prawideł i instrukcji, z którymi trzeba się godzić i poznawać. Mogą od razu, z miejsca, stać się „herosami w świecie fantazji”, mogą wyruszyć z naszego przykładowego rozdroża którakolwiek z dróg, ba, mogą nie korzystać z żadnej drogi i pójść na przelaj przez las. Mogą zawrócić do miasteczka i wziąć udział w zawodach fuczniczych, albo zgłosić swoje kandydatury w wyborach na wójta. Mogą zrobić, co zechcą.

Fanowie gier fantasy wiedzą oczywiście, o czym mowa – o grach fabularnych, *role playing games*, w których jeden z graczy bierze na siebie rolę Mistrza Gry – „boga” fantastycznej krainy. W naszym przykładzie, to od Mistrza właśnie, a nie z książki, gracze usłyszą opis leśnego rozdroża. Mistrzowi zakomunikują, którzy chcą podążać i co uczynić. I, jak powiedziano, nikt i nic nie może pohamować swobody ich wyboru ani Mistrz, ani scenariusz gry. W grach fabularnych z udziałem Mistrza Gry gracz w znacznym stopniu tworzą sami scenariusz, na podstawie którego gra się odbywa.

Kłopot i szkółka polega na tym, że Mistrz Gry, w odróżnieniu od graczy, musi znać reguły zabawy oraz pewne kierujące grą prawidła i zasady. W najpopularniejszym chyba systemie gier *role playing*, *Dungeons and Dragons*, czy w jego bardziej zaawansowanej mutacji, *Advanced Dungeons and Dragons*, zasady takie i „pomocne naukowe” dla Mistrza są trudno dostępne i na nasze warunki niebywale drogie. Młodo tego, nawet gdy się takie „pomocne” zdobędzie, to korzystanie z nich, będące niekończącym się sprawdzianem przerażająco wielkiej ilości tabel, jest tak skomplikowane i czasochłonne, że nie nudzi jedynie prawdziwych fanatyków tej gry – których, nawiasem mówiąc, są rzesze. System ten, przy swoich komplikacjach, jest bardzo precyzyjny, spójny, bogato ilustrujący fantastyczne krainy w najdrobniejszych szczegółach.

Istnieją i systemy dziecinnie wręcz proste, do których potrzeba jedynie dwóch kostek i świstka papieru – do takich należy system Steve Jacksona i Iana Livingstone. Ten, z kolei, jest zbyt uproszczony i mało „realistyczny”, gra zbyt szybko przestaje być kolorową i ciekawą przygodą, a staje się turlaniem kostek po stole.

Proponujemy wyjście pośrednie, hybrydę tych dwóch systemów – grę nieskomplikowaną, nie wymagającą ani wsadu dewizowego, ani długich studiów nad materiały, ale „uszczegółowioną” i „realistyczną” – o ile przygody w świecie magii, upiórów i smoków mogą być realistyczne.

Proponujemy zabawę we wspólne fantazjowanie, w coś w rodzaju grupowego tworzenia historii, bohaterami której będziecie wy sami. Jaka to będzie historia – ciekawa czy nudna, śmieszna czy upiorna, z tragicznym finałem czy happy endem – zależy będzie wyłącznie od was, od graczy. Od waszej wyobraźni.

Czwartek, siedemnasta trzydzieści. Skończył się „Teleexpress”. Za oknem dudni tramwaj, dwa piętra wyżej sąsiad boruje dziury pod boazerię. Ty i trójka twoich przyjaciół zasiadacie przy stole...

Dym, dym z wielkiego paleniska szczypie w oczy. Półmrok, rozświetlony skąpo oliwnymi kagankami. Piwo pieni się w glinianych kubkach. Dookoła szmer rozmów, karczma jest pełna. Przy stole obok krasnoludy, po ciężkim dniu w kopalni srebra, grają w kości. Ciepło. Zmęczenie.

- Nie śpisz, Corwin - mówi Arebell, uderza w chropawy blat stołu ręką - *kojeścią sztyletu. Mówi do ciebie.*

- Nie śpię - odpowiadasz. - Zamyśliłem się.

- Nie zamyślasz się.

- To on - mówi nagle Brant. - przyszedł. Holo, panie Gilrael! Tutaj! Gilrael jest elfem, lub półkrwi elfem - zdradzają to szlachetne rysy twarzy, wykrój oczu, ich połyskliwa czerń. Na szyi ma łańcuch, złoty. Oceniasz, że ten łańcuch wart jest co najmniej dwa konie.

- Podejmujecie się? - pyta krótko, bez wstępów.

- Tak - odpowiadasz, nie patrząc mu w oczy.

- Zaraz - mówi Arebell, wciąż bawiąc się sztyletem. Głowę ma pochyloną, długi łok jej jasnych włosów muska pianę na kubku piwa. - Nie tak szybko, panie Gilrael. Chcecie, żebyśmy uwolnili waszą córkę, porwaną przez czarownika. I za to dostaniemy półtora tysiąca sztuk złota.

- Tak jest - mówi spokojnie elf.

- Potrzebny nam będzie ekwipunek - mówi Brant - i nowa broń...

- Czekaj - przerywa Arebell. - Panie Gilrael, dlaczego właśnie my?

- Też się zastanawiam - mówi dumnie Gilrael, w jego czarnych oczach miga cień pogardy. Czujesz jego wzrok na swoim trzydniowym zarostie, na brudnych butach i poszarpanym kaftanie. Zaciskasz w pięść dłoń, biegnącą ku rękojeści miecza.

- Ha! - mówi Brant, bardzo głośno. I on, jak się zdaje, poczuł na sobie wzrok elfa. - Dlaczego my, pytasz, Arebell? Widziałas tę miścinę? To zadupie? Tutejsi nadają się tylko do gnoju, do grzebania w ziemi! Do okradania kurników!

Arebell odrzuca głowę w tył, wybucha śmiechem. W karczmie robi się przerażająco cicho. Gilrael siedzi spokojnie. Ty też, chociaż widzisz, jak chudy oberwaniec przy kontuarze wyciąga nóż, a jego towarzysz, pękaty jak barylka hobbit, podrzuca w dłoń okutą pałkę. Arebell też to widzi. Wstaje, chwyta wiszący na oparciu krzesła miecz w pochwie, z rozmachem ciska go na stół, patrzy na tamtych wyzywająco, pochylona, śpięta, jak żbik sprężona do ataku.

- Dość - mówi Gilrael. - Nie musicie udawać swojej sprawności, uszczyniając bijatykę. Widać po was, coście za jedni. Dlatego właśnie do was się zwróciłem.

- Słusznie - mówisz. - Do właściwych ludzi zwróciliście się, panie Gilrael. Jak się nazywa czarownik?

- Kurruk.

- Nie słyszałem. Skąd pewność, że córka jeszcze żyje?

- Była... Jest urodziwa. Ale jeśli... Jeśli nie żyje... - Gilrael ma twarz spokojną, ale w jego głosie okrucieństwo dzwoni jak okruchy lodu. - Za głowę Kurruka ta sama cena.

- Gdzie jest jego kryjówka? Jak się tam dostać?
 - Pod górą Horną jest podobno zasypana, starożytna nekropolia. Krasnoludy dokopały się do niej, szukając srebra. Wejście jest na zachodnim zboczu góry, przez szyb opuszczonej kopalni. Więcej nie wiem.
 - Niewiele wiecie - mówisz i gestem uciszasz Arebell, krzywiącą usta w złym uśmiechu - Nikt tam nie chodził? Nekropolie bywają pełne skarbów. Nikt się nie połazczył? Nawet krasnoludy?
 - Kilku - mówi Gilrael.
 - A wrócił któryś?
 Elf milczy. Arebell chichocze.
 - Dosyć, Corwin - mówi i woła - Gospodarzu! Trzy... Nie, cztery piwa! Wypijemy na ugodę, gości Gilrael. Uwolnimy waszą córkę, nawet ubrew jej woli, czego nie można wykluczyć, jeśli czarownik jest bogaty. A jego głowę dorzucimy za darmo, utniemy ją dla czystej przyjemności!
 - Przypominam o ekwipunku - mówi Brant. - Chwilowo cierpimy na brak gotówki.
 - Zostaniecie wyposażeni. W ramach zaliczki.
 Zamyślasz się. Lochy... Nekropolia. Dlaczego na brodatych twarzach przysłuchujących się krasnoludów maluje się przerażenie? Dlaczego karczmarzowi, podającemu piwo, trzęsą się ręce? Kurruk. Czy „kurk”, w języku goblinów, nie oznacza „śmierć”?
 Kaganki mrugają, kopczą, znaczą ściany i powale fantastycznymi cieniami. Ciepło. Zmęczenie.
 - Nie śpij, Corwin - mówi Arebell.



Za oknem dudni przejeżdżający tramwaj, komuś znowu włączył się autoalarm...

I co? Wyobraźnia pracuje? Czujesz na grzbiecie sztywny, skórzany kubrak, na biodrach ucisk pasa, ciężar miecza? Widzisz jasne loki Arebell, jej zło, zmużone, zielone oczy? Czujesz w nozdrzach smród kopających kaganków, w ustach cierpki smak jęczmiennego piwa? Co czeka Corwina - czyli ciebie - w mrocznych korytarzach starej kopalni?

To właśnie jest gra, do której zapraszamy. Gra wyobraźni. Zaczniecie „wczuwać się” w role, które przyjdzie wam grać. Wiecie już, że celem wyprawy będzie odszukanie w labiryntach nekropolii kryjówki czarownika Kurruka i uwolnienie porwanej przez niego córki Gilraela, bogatego kupca. Jutro, gdy tylko się rozwidni...

Jak powiedziano wcześniej, niepotrzebna wam będzie znajomość żadnych prawideł ani reguł, rządzących samą grą. Musicie jednak poznać pewne zasady, jakie pozwolą na określenie podstawowych cech waszych bohaterów i na funkcjonowanie tych cech podczas gry. Cechy te określicie sami:

Sam nadasz swojemu bohaterowi imię - nom de guerre. Pamiętaj, jesteś w fantastycznych krainach, w świecie magii, takim, jak *Śródziemie* Tolkiena, *Ziemiomorze* Ursuli Le Guinn, *Starsze Wyspy* Jacka Vance czy *Amber* Zelaznego. Imię, jakie nadasz bohaterowi będzie dla współpartnerów w grze pierwszym dowodem, że nadajesz się do wspólnej zabawy. Żadne „fantastyczne” imię nie przychodzi ci do głowy?

Trudno, niech będzie Frodo, Ged, czy nawet Conan. Czy jak w naszym przykładzie - Corwin. Ale jeśli ochrzczysz swego bohatera „Kapusta”, „Doktor Storssmayer” lub „Telefax”, zepsujesz zabawę sobie i innym.

Podstawowymi cechami twojego bohatera, zwanego Corwinem, są:
Kondycja - oznaczać będzie stan „psychofizyczny” bohatera, jego energię, zdrowie, wytrzymałość, siłę charakteru, determinację, wolę przeżycia. Rzuć dwiema sześciociennymi kostkami, do wyniku dodaj 12. Co otrzymałeś? 21? Nieźle. Jak się domyślasz, maksymalna Kondycja wynosiłaby 24, minimalna - 14. Kondycja Corwina to jego życie. W czasie gry ulegać będzie zmianom - zmniejszać ją będą odniesione rany i kontuzje, wyczerpanie, głód. Zwiększać - leki i magiczne eliksiry, spożywane posiłki, odpoczynki. Kondycja nigdy nie może przekroczyć poziomu wyjściowego - tego, jaki został wylosowany. Jeśli natomiast spadnie do zera lub poniżej - Corwin nie żyje, a ty zakończyłeś grę.

Siła - rzuć jedną kostką i dodaj 6 do wyniku. 11? Bardzo dobrze. Corwin jest silnym mężczyzną, może zafałk swoim mięśniom, gdy przyjdzie do czynności wybitnie siłowych.

Zręczność - cecha ta określa zwinność, skoczność, zmysł równowagi, refleks, zdolność do delikatnych operacji manualnych, ale również bystrość wzroku i zdolność postrzegania, czuły słuch itp. Ile wypadło z rzutu jedną kostką plus 6? 8? Nie najlepiej. Corwin musi uważać, gdy przyjdzie mu wspinać się po linie czy balansować na wąskim mostku nad przepaścią.

Inteligencja - to umiejętność analizy, wyciągania wniosków. Inteligentny bohater zna historię swojego świata, zwyczaje różnych nacji i ras, języki i narzecza, obyczaje zwierząt i potworów. Umie negocjować i paktować, gdy potrzeba - sprytnie kłamać. Im wyższa Inteligencja, tym większa odporność na szok, obłąd, paraliżujący strach, panikę. Co przyniósł Corwinowi rzut jedną kostką plus 6? 9? Średnio.

Wprawa w walce, w skrócie **Walka**, określa sprawność bohatera w walce wręcz, w posługiwaniu się orężem. Ponieważ na zdolności bohatera w tej mierze zasadniczy wpływ ma jego siła fizyczna i zwinność, poziom cechy Walka jest średnią Siły i Zręczności, zaokrągloną w górę. Jeśli wynik wynosi 10-11, zwiększa się go o 1 dodatkowy punkt. Jeśli wynosi 12 - o 2 dodatkowe punkty. A zatem, cecha Walka Corwina wynosić będzie 11+8=19, średnia 10, plus 1 dodatkowy punkt - razem 11.

W dalszej kolejności, Corwina należy wyposażyć w ekwipunek, niezbędny na czas wyprawy. Zdarzyć się może, że scenariusz gry zakładał będzie „start” z konkretnym, z góry ustalonym wyposażeniem, a nawet - bez żadnego wyposażenia, broni czy grosza przy duszy. Najczęściej jednak zakłada się, że każdy, wędrujący przez krainy fantazji, posiada:

Broń. Trudno sobie wyobrazić, aby rycerz fortuny, poszukiwacz przygód, wyruszał na wyprawę bez oręża. Bronią wszechstronną, popularną, ogólnie dostępną i nieskomplikowaną w obsłudze jest miecz. Bohater musi strzec swego miecza jak oka w głowie - niewyobrażalne jest używanie wyostrzonej klingi do wyważania drzwi z zawiasów, otwierania zamczystych skrzyń, kopania dołów czy sprawiedliwego dzielenia zdobytych sztab złota. Ten, kto o tym zapomni i narazi broń na zniszczenie, ryzykuje życiem. Miecz, jeśli ugodzi przeciwnika, zadaje mu ranę 1-6, oznaczającą utratę tylu punktów Kondycji, ile wykaże rzut jedną kostką sześciocienną.

Oprócz miecza, przydatny będzie sztylet lub nóż, zarówno jako narzędzie jak i „rezerwa” na wypadek utraty miecza. Sztylet może zadać przeciwnikowi „ranę” równą 1 punktowi Kondycji.

W dalszej części instruktarzu szczegółowego poznacie sposoby wykorzystania innych rodzajów broni, w tym także broni dalekosiężnej, jak również tarczy, zbroi itp.

Latarnia, nieodzowna w lochach i podziemiach, gdzie ciemno, choć oko wykol. Latarnia jest praktyczniejsza od pochodni - bardziej poręczna, a gdy trzeba, można ją szybko zgasić. Maczany w oliwie knot daje światło w promieniu 10 m, oliwy starcza na około 5 godzin.

Worek i sakiewka. Aby nie musieć z łałem pozostawiać za sobą złota, klejnotów, pożytecznych przedmiotów, bohater nosi u pasa sakiewkę, a na plecach worek, tak zwany „rurzak”. Pamiętajcie, że pojemność obu jest ograniczona, a gra ma w sobie symulować „rzeczywistość”. Nie próbujcie wmówić waszemu Mistrzowi Gry, że pakujecie do worka znaleziony fortepian lub szczerzoty posąg demona naturalnej wielkości, ściągnięty z ołtarza w świątyni.

Prowiant. Głód i pragnienie będą ograniczać waszą Kondycję, w krańcowym przypadku brak jedzenia i wody może kosztować życie. Rozsądny poszukiwacz przygód nie zapomina o żelaznych racjach żywności i pełnej manierce.

Inne. Koniec instruktarzu i podpowiadania, drodzy gracze, ruszcie z posad waszą imaginację. Co jeszcze może być potrzebne Corwinowi w podziemiach? Krzesiwo? Lina? Grabie? Grzebień? Klepsydra? Fajarka? Gra - powtarzam do znudzenia - naśladuje „realną” sytuację

w najdrobniejszych szczegółach. Kto nie ma krzesiwa – nie zapali latarni i będzie szedł po omacku.

Ustaliwszy imię, cechy podstawowe i ekwipunek bohatera, gracz sporządza mu „kartę ewidencyjną”. Dla Corwina będzie ona miała postać następującą:

Corwin

K21 S11 Z8 I9 W11

Zmiany:

Broń: miecz (1-6), sztylet (1)

Ekwipunek: latarnia, manierka (pełna)

Worek: 2 żelazne racje, pojemnik z oliwą do latarni

Sakiewka: krzesiwo, 10 szt. złota

Na takiej „karcie” będziecie w czasie gry odnotowywać zmiany kondycji lub innych cech bohatera, napędzać zdobyciami jego sakiewkę i worek, zaznaczać wymianę lub utratę broni i ekwipunku.

Przygotowania bohaterów do wyruszenia na wyprawę ogłaszam za zakończone. Znając znaczenie swych podstawowych cech i rolę ekwipunku, możecie zaczynać. Od tej chwili wasza imaginacja bez ustanku musi być gotowa do odpowiedzi na pytanie „Co mój bohater robi w danej sytuacji?”

Pytanie to stawiał będzie w czasie gry wasz Mistrz. A gdy usłyszysz, co wasz bohater robi, powie mu, jakie skutki pociągnęły za sobą owe czynności. W jaki sposób Mistrz ustali owe skutki? Prześledzimy to na przykładach – poobserwujemy Mistrza w działaniu.

Gra role playing, fabularna, nie może odbywać się bez Mistrza Gry. Rolę tę bierze na siebie jeden z graczy. A nie jest to rola łatwa.

Pierwszym i najważniejszym przykazaniem każdego Mistrza Gry jest nie zapominać, że gra fabularna nie jest grą w ścisłym tego słowa znaczeniu. Nie jest to *Chiniczek* czy *Monopoly*, czy nawet gra „strategiczna”, gdzie gracze zawzięcie konkurują między sobą. W role playing gracie ze sobą współpracują. Nie jest to również walka graczy z Mistrzem i odwrotnie. W grze fabularnej Mistrz Gry bierze na siebie rolę Losu – który może być zarówno zły, jak i dobry, może się uśmiechnąć, może dopieć do żywego. Może posadzić na wozie lub położyć pod wozem.

Podstawą i bazą gry, materiałem przeznaczonym wyłącznie dla oczu Mistrza, jest scenariusz. Zawiera on opis fantastycznego świata i terenu, na którym mają rozgrywać się przygody, wylicza i umieszcza wia potwory oraz zdarzenia, wytycza drogę, daje wskazówki. Scenariusz otwiera wstęp – wprowadzenie do gry. Mamy to już za sobą – w naszym przykładzie Mistrz, wcielając się w elfa Gilraela, postawił przed bohaterami zadanie, cel, który mają osiągnąć, wskazał drogę. A co najważniejsze – stworzył atmosferę, pomógł graczom przemienić się w fantastycznych herosów i wojowników, ułatwił „przeniknięcie” do fantastycznego świata przygody.

Rozpoczyna się właściwa gra. Arebell, Brant i Corwin (A, B, C) opuszczają miasteczko o wschodzie słońca, zmierzając ku starej krasnoludzkiej kopalni.

Mistrz Gry zasiada za stołem na tyle daleko od graczy, by nie mogli widzieć jego map, scenariusza i notatek (pomocny bywa ekran z tekstury), zapoznaje się dokładnie z „numerem 1” – pierwszą „przygodą” ze scenariusza. Opis brzmi:

Teren starej, nieczynnej kopalni pod górkim zboczem. Kilka rozwalonych szop, resztki ogrodzenia. W ziemi szyb, nad nim zniszczony kołowrót.

Komentarz dla MG:

Wewnątrz szybu są drabiny, wiodące 30 m w dół, na dno. Drabiny są przegniłe. Pierwszy ze schodzących załame się na głębokości 10 m. O tym, czy zdoła utrzymać się na drabinie, zadecyduje test na Zręczność. Obrażenia przy upadku – 1k6+2.

Przestudiawszy opis, MG odczytuje graczom pierwszą jego część, drugą, oznaczoną „dla MG” przeznaczoną jest wyłącznie dla Mistrza. I teraz pada sakramentalne pytanie:

MG: Co robicie?

C: Zagiądam do szybu. Co tam widzę?

MG: Drewnianą drabinę, przymocowaną do ściany sztolni. Widać ją do około 15 metrów, potem ciemność.

B: Co robimy?

A: Nie przyszliśmy na majówkę. Schodzimy.

C: Zaraz, zaraz. Jak wygląda drabina? Zastanawiam się, czy utrzyma wagę człowieka?

(MG dyskretnie, za ekranem z tekstury, rzuca dwiema kostkami. Wypada 8. Inteligencja Corwina wynosi 9).

MG: Drabina wygląda dość solidnie, ale musi być równie stara, jak kołowrót nad sztolnią, a ten jest przegniły. Jest ryzyko, że się załame.

Komentarz:

Był to przykład zastosowania przez MG testu – podstawowego elementu mechaniki gry. Słowo „zastanawiam się”, użyte przez Corwina, MG uznał za „czynność”, której powodzenie lub niepowodzenie należało sprawdzić losowo, bazując na odpowiedniej cenie bohatera,

w tym przypadku Inteligencji. Test przeprowadza się, rzucając dwie kostki (2k6) i porównując wynik z poziomem odpowiedniej cechy. Rzut wyższy niż poziom cechy oznacza przedsięwzięcie nieudane, niższy lub równy – udane. W naszym przykładzie, gdyby MG wyrzucił 10 lub więcej oczek, Corwin usłyszałby tylko: „Drabina wygląda solidnie”. Ale ponieważ zdał test, ma prawo dowiedzieć się nie tylko tego, co widać, ale i tego, czego można się domysleć. Zauważmy też, że scenariusz nie przewidywał takiego testu – Corwin zadziałał w sposób nieprzewidywany w scenariuszu.

Gra toczy się dalej:

A: Co z tobą, Corwin? Ryzyka się boisz? Ryzyko zacznie się na dole. Jeśli się boisz, odsuń się. Ja zejść jako pierwsza.

B: Uważaj, Arebell. Słyszałaś, że dna sztolni nie widać. Może być kałwał drogi do spadania i nie będzie co zbierać. Po co niemądrze ryzykować? Ja mam 50 metrów liny. Użyjmy jej jako ubezpieczenia.

C: To jest pomysł. Opasuję się liną i schodzę, a wy solidnie trzymajcie, jakby co.

Komentarz:

W scenariuszu, jak pamiętamy, nie było ani słowa o zastosowaniu liny jako ubezpieczenia. A zatem scenariusz musi zostać zmieniony. MG wie, że bohater ubezpieczony liną nie spadnie, gdy załame się szczeble – zawiśnie na linie, trzymanej przez towarzyszy. Testowanie jego Zręczności, nakazywane scenariuszem, jest niecelowe.

MG: Schodzisz, Corwin. na głębokości około 10 metrów szczeble z trzaskiem łamią się pod tobą!

C: Trzymać tam!

A i B: Trzymamy!

MG: Wiesz na linie, kołyszysz się, ale po chwili wymacujesz nogami następne szczeble, po czym bez dalszych kłopotów schodzisz na dno sztolni.

C: I co tu jest?

MG: Ciemność.

C: Ha! Zapalam swoją latarnię.

MG: Teraz widzisz ostemplowany okrągłakami chodnik, wiodący na północ, w kierunku góry Horna.

Komentarz:

Określenie „północ” odnosi się do kierunku na mapie, która jest załączona do scenariusza, jest jego nieodłącznym elementem. Ma, jak każda mapa, strony świata i skalę. Gracze – zapewne wpadną na to sami – będą sporządzać sobie własną mapę w miarę postępującej eksploracji terenu.

C: Hej, wy tam, na górze! Zasłaniliście?

A: Nie wrzeszcz, Corwin. Schodzę, Brant mnie ubezpiecza.

MG: Jesteś na dole, Arebell.

B: Teraz ja. Przywiążę linę do kołowrotu, solidnie i mocno. Schodzę, ubezpieczając się jak tatarnik.

MG: (nie komplikuje) Jesteś na dole. Wszyscy troje jesteście na dole.

A: Zapalamy nasze latarnie i w drogę, bo córka elfa zbyt długo przyzwyczai się do czarownika. Ruszamy kopalnianym chodnikiem.



MG: W jakim szyku?

C: Gęsiego, ja przodem, za mną Arebell, a Brant jako ariergarda.

Komentarz:

MG zawsze musi wiedzieć, w jakim szyku podąża drużyna, kto idzie pierwszy, kto ostatni. Pierwszy ma największe szanse nadeprnąć na jadawiego węża czy narażić się na strzał z zasadzki. Ostatni może być obiektem ataku ze strony potwora tropiącego drużynę.

MG: Chodnik prowadzi około 50 metrów na północ, po czym docho-
dzicie do skrzyżowania w kształcie litery „T” – chodnik rozwidla się
na wschód i zachód.

A: Ha! Którędy teraz?

C: Nic nie słysząc? Nic nie widząc?

MG: Na ile pozwala widzieć światło waszych latarni, nic, normalny
chodnik kopalni. Nic nie słysząc, ot, woda kapie ze ścian.

C: Dobrze. Na zachód, zatem. Ktoś ma inne propozycje?

B: Nie. Zachód.

MG: Korytarz co około 10 metrów ma po obu stronach boczne odnogi,
ale widzicie, że wszystkie kończą się ślepo. To górnicze przodki. Po
około 100 metrach chodnik pod kątem prostym skręca na północ.

A: Słuchajcie. Po pierwsze, Brant, rysuj mapę. Nie możemy tak bezmyś-
lnie lazić, bo zabłądzimy. Po drugie – od tej chwili idziemy cichutko,
ostrożnie, nadstawiamy uszu. To nie piknik, przypominam wam.

C: Słusznie, Arebell. Ja, pierwszy w szyku, osłaniam opończą swoją la-
tarnię, by za daleko nie świecić. Jesteśmy na terenie wroga.

Komentarz:

Zgodnie z przewidywaniami, bohaterowie wpadli na to, by ryso-
wać własną mapę. MG notuje sobie, że rysuje ją Brant – i on ma ją
przy sobie. Jeśli Branta połknie smok lub pochłonie skalna rozpadlina,
MG odbierze graczom ich mapę – to nic, że leży ona na stole – w „rze-
czywistości” przepadła wraz z Brantem!

MG: Chodnik biegnie prosto przez około 30 m i kończy się ogromną
dziurą o poszarpanych krawędziach, ziejącą w podłoże.

B: Czy za dziurą chodnik biegnie dalej?

MG: Nie. Kończy się ślepo, litą stłą.

A: Świecę do dziury latarnią. Co tam jest?

MG: Dziura jest głęboka, jej dno, zasłane rumowiskiem i połamanymi
stemplami, jest ledwo widoczne. Ściany są strome, ale nierówne,
liczne głązy dadzą nogom i rękom oparcie przy schodzeniu.

C: To jest właściwa droga. Tutaj krasnoludom zarwał się chodnik. Elf
mówił, że przypadkowo dokopały się do nekropolii. Dawaj swoją
linę, Brant, znowu się ubezpieczymy.

MG: Brant nie ma liny. Lina wisi w bieda-szybie, przywiązana do ko-
łowrotu.

B: Nieprawda! Odwiązałem ją po zejściu!

MG: Nie będę powtarzał. Nie macie już liny.

Komentarz:

MG pilnuje realizmu gry! Schodząc, Brant „solidnie i mocno” przy-
wiązał linę do kołowrotu. Jest oczywiste, że nie mógł jej odwiązać, bę-
dąc na dole. Tego typu decyzje MG są ostateczne, nieodwołalne i nie
podlegają dyskusjom.

A: Z liną, bez liny, co za różnica. Schodź, Corwin.

C: Schodzę. Ale coś mi mówi, że różnica jest.

Cześć opisu tego miejsca, przeznaczona wyłącznie dla MG brzmi: „Ze-
ście po ścianie obrywu wymaga testu na Zręczność, modyfikator
+2. Upadek oznacza 1k6 obrażeń.”

MG: Corwin, rzuć dwie kostki.

C: Siedem oczek. (oraz modyfikator 2 daje 9, Zręczność Corwina – 8.
Test jest nieudany.)

MG: Obsuwasz się, tracisz oparcie, spadasz z rumorem, tłukąc się bo-
leśnie. Tracisz (rzuca 1k6) cztery punkty Kondycji.

Komentarz:

Był to kolejny przykład testowania, czyli sposobu ustalenia powo-
dzenia lub niepowodzenia podejmowanych przez graczy czynności. Tes-
towana była Zręczność – bo ta cecha decyduje o predyspozycjach do
łażenia po pionowych ścianach. Test był tym razem utrudniony – scena-
riusz nakazywał zastosowanie modyfikatora, o który należało zwiększyć
wynik rzutu dwiema kostkami. Schodzenie po stromych urwiskach jest
trudne! Warto też zwrócić uwagę, że test był przeprowadzony w sposób
jawny dla graczy – niebezpieczeństwo zejścia i związek tej czynności ze
Zręcznością jest oczywisty i nie ma celu, by go skrywać.

A: No, teraz schodzę ja. Mnie musi się udać, mam wysoką Zręczność.
Wyrzuciłam... dwie szóstki, 12!!!

MG: Spadasz z łoskotem, aż ziemia jęczy. Tracisz (rzut 1k6) pięć pun-
któw. Zapisz to na swojej karcie.

A: 5 punktów?! Który z was, chciałabym wiedzieć, zrezygnował z do-
datkowej liny?

B: Ty sama. Mówiłaś, że wtedy w nasze worki wejdzie więcej złota.

A: Nie gadaj tyle, tylko schodź.

C: Poczekaj, Arebell, staniemy w dole i będziemy go łapać, jeśli spadnie.

A: Spadnie, to potłucze i siebie i nas.

C: Chodź, Arebell, nie marudź. Złaź, Brant, my stoimy na dole.

Komentarz:

Tego znowu nie przewidział scenariusz! Ale zadeklarowana przez
graczy czynność musi być sprawdzona. MG decyduje: jeśli Brant spad-
nie, „złapanie” go w dole przez kolegów wymagałoby będzie od tych os-
tatnich testu na Siłę, mod. +1 – bo nie tak łatwo złapać lecącego z wy-
sokości. Jeśli test będzie udany, wówczas wszyscy – i spadający i ubez-
pieczający go – odniosą po 1-3 punkty obrażeń.

Schodzący Brant wyrzuca 10, mod. +1 = 11, jego Zręczność – 10.

MG: Brant, kamień usuwa ci się spod nóg, spadasz!

(Siła Corwina – 11, Siła Arebell – 8, razem 19, średnia, zaokrąglana
zawsze w górę – 10. Rzut 2k6 daje 9, test udany)

MG: ...spadasz uprost w ramiona Arebell i Corwina. Od impetu sia-
dacie na ziemi, ale nikt nie odnosi obrażeń.

B: Dobra nasza!

A: Dobra twoja, Nas nikt nie łapał.

Komentarz:

Corwin i Arebell „łapali” Branta wspólnie – test był zatem przep-
rowadzony do średniej Siły działających jednocześnie bohaterów. Gdy-
by był nieudany, MG ustaliłby obrażenia 1-3 za pomocą k6: 1, 2 przy-
mując za 1; 3, 4 za 2; 5, 6 za 3.

C: Dobra, wszyscy jesteście na dole. To znaczy, gdzie?

MG: Na dnie dużej jaskini, zasłanej gruzem i drewnem. Prowadzą
stąd cztery wyjścia – na cztery strony świata. Dwa z nich, wschod-
nie i północne, to wykute w kamieniu regularne portale. Na zachód
i południe wiodą naturalne jaskinie.

A: Ha! Cztery możliwości. Nie, w zasadzie dwie – moim zdaniem, trzeba
trzymać się przejść sztucznie wykutych, omijając naturalne jaskinie.

C: Szusza uwaga. Ja też tak sądzę. Chodźmy portalem północnym.

MG przegląda odpowiedni fragment scenariusza i trafia na opis ko-
rytarza południowego, tego, którym bohaterowie nie chcą iść:
„Ma tu swoje legowisko ogromny jaszczur, który zaatakował każdego
intruza, wchodzącego do jaskini.

Jaszczur K10 W8 A3 (1-6)

Jaszczur jest głodny. Jest 50% szans, że wyjdzie ze swego legowis-
ka i zaatakuje wcześniej.”

Komentarz:

Scenariusz mówi, że jaszczur może zachować się dwojako – albo bę-
dzie siedział w legowisku i napadnie tylko na tych, którzy wkroczą na
jego teren, albo pospieszy z atakiem, napadnie na drużynę w jaskini
z czterema wyjściami, nawet jeśli nie wejdą w południowy korytarz. Jest
to następny rodzaj mechaniki gry, który poznajemy – ustalenie prawdo-
podobieństwa zdarzenia. Scenariusz podaje je – 50%, fifty-fifty. Zadecy-
duje zatem rzut 1k6 – 1, 2, 3 oznaczało będzie, że jaszczur pozostanie
w jamie, 4, 5, 6 – że wylezie z niej i zaatakuje. Ten rodzaj „wyboru” nie
może się dokonać w drodze testowania – na zachowanie się jaszczura
żadna z cech bohaterów nie ma przecież wpływu. Rzut 1k6 daje 5.

MG: Z południowego korytarza dobiega was nagle złowrogi syk. Wi-
dzicie ogromnego jaszczura, który wypelza stamtąd, szczerząc ost-
re kły. Gad sunie prosto na was!

C: Za broń!

Komentarz:

Za moment dojdzie do walki, do starcia, do orężnej rozprawy. Wal-
ki z potworami bohaterowie będą w podziemiach staczać bardzo czę-
sto, a więc mechanika rozstrzygnięcia walki i bitew musi być przez Mis-
trza opanowana dokładnie.

Jaszczur jest ograniczony w swoich atrybutach – ma ich tylko trzy:
Kondycję i Walkę, oznaczające dokładnie to samo, co u bohaterów,
oraz zupełnie nową cechę: Zdolność Ataku, w skrócie **Atak (A)**, która
określa z iloma przeciwnikami jednocześnie może walczyć potwór.

Podane w „charakterystyce” jaszczura (1-6) oznacza, że przebrane
z nim starcie kosztować będzie bohatera od 1 do 6 punktów Kondycji.
Ciosy, jakie jaszczur wymierza kłami, szponami i ogonem, są równie
niebezpieczne, jak ciosy miecza.

MG: Jaszczur rzuca się na was, musicie się bronić! Ustalcie wasze
Wartości Bojowe – niechaj każdy rzuci dwie kostki i doda do wyni-
ku swój poziom cechy Walka.

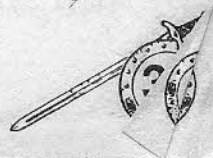
Mistrz sam ustala Wartość Bojową (WB) jaszczura – rzut 2k6 daje
10, cecha Walka 8, razem 18.

A: Ja mam 21!

B: 18!

C: 17!

MG: Arebell, cięłaś jaszczura przez potworny łeb (rzuca 1k6 otrzy-
mując 5) poważnie go raniąc. Brant, odbiłeś ostrzem miecza zagraża-
jące ci szpony, ale i sam nie wyrządziłeś gadowi krzywdy. Corwin,
obserwując jaszczura smagnął cię ogonem, tracisz (rzuca 1k6) 2 pun-
kty Kondycji. Jaszczur znowu rzuca się na was!



Komentarz:

Odbyło się pierwsze starcie. Porównanie wylosowanych WB dało następujące rezultaty – Arebell miała WB wyższą, niż jaszczur, zraniła go więc mieczem (1-6). Brant miał WB równą WB gada – a więc remis, wzajemne ciosy zostały sparowane. WB Corwina była niższa – a więc Corwin przegrał starcie i postradł odpowiednią ilość punktów Kondycji.

Zauważmy, że jaszczur, mając Atak 3, walczy jednocześnie z całą trójką, ale jego WB ustalana jest tylko raz i porównywana z WB wszystkich jego przeciwników w danym starciu.



Drugie starcie – tym razem WB jaszczura wynosi 16, Arebell 18, Branta 20, Corwina 19. Jaszczur, już w pierwszym starciu ograniczony w Kondycji do 10-5=5 punktów, obecnie traci 3+3+4 punkty – wylosowane kostką obrażenia od mieczów (1-6) sprowadzają jego Kondycję do poziomu poniżej zera.

MG: Jaszczur pada, drga, nieruchomieje. Jest martwy.

A: Szybko poszło. Starajmy się więcej walczyć, a mniej spadać. Jak do tej pory, spадanie okazuje się groźniejsze dla naszego zdrowia.

Komentarz:

Walka trwa tak długo, aż któraś ze stron „zginie”, czyli jej Kondycja spadnie do zera lub poniżej, względnie do momentu, gdy jedna ze stron ucieknie lub podda się. W naszym przykładzie „kapitulacja” żadnej ze stron nie wchodziła – jaszczur jest przecież dziką, bezmyślną bestią. Co do ewentualnej ucieczki jaszczura z pola walki – scenariusz nie przewidywał dla potwora takiego zachowania, a i MG uznał, że dziki, głodny i drapieżny stwór będzie raczej walczył do upadłego. A gdyby bohaterowie zechcieli „oderwać się od przeciwnika”? Mogli to uczynić, nie byli osaczeni, z jaskini są przecież jeszcze trzy wyjścia. Próbkę taką MG uzależniłby od testu na Zręczność. Ucieczkę bohaterowie musieliby zadeklarować przed pierwszym starciem lub pomiędzy kolejnymi starciami, po ustaleniu skutków tych starć. W momencie, gdy WB zostały już wylosowane, jest za późno na cokolwiek – ciosy już zostały zadane, trzeba ustalić skutki.

Zauważmy, że gracze nie wiedzieli i nie powinni wiedzieć ile wynosiły Kondycja i Walka jaszczura, jaki był jego Atak i jakie potwór mógł zadawać obrażenia. Usłyszeli tylko ogólny opis. Po pierwszym starciu, bohaterowie wiedzieli, że Arebell „poważnie”, na 5 pkt. zraniła jaszczura. Nie mogą jednak wiedzieć, ile punktów mu jeszcze pozostało.

A: Zajrzyjmy do jaskini, z której jaszczur wyszedł. Może siedział na kupie złota?

MG: Korytarz prowadzi was do obszernej, ślepej kawerny. Leżą tu olbrzymie głazy, między nimi zaś kości, resztki oporządzenia, zarzewiała broń – niewątpliwie szczątki ofiar jaszczura.

Komentarz dla MG:

Każdy, szperający wśród szczątków, rzuca raz 1k6 i znajduje: 1 – nic; 2 – sakiewkę, w niej 10 szt. złota; 3 – skózaną torbę, w niej sznur pereł, wart 20 szt. złota; 4 – 1k6 + 5 szt. złota luzem; 5 – żelazny pierścień. Jest to pierścień czarodziejski. Przyłożony do każdego zamka (zamknięcia) powoduje jego natychmiastowe otwarcie; 6 – szperającego ukąsi skorpion – strata 2 pkt. Kondycji. Jeśli wynik powtórzy się, bierze się następny w kolejności.

A: Trzeba przeszukać to pobojowisko! Corwin, Brant, do roboty!

Komentarz:

Mamy tu przykład innego rodzaju ustalania prawdopodobieństwa zdarzenia (znaleziska). Szukający, stosownie do wyrzuconej ilości oczek, „znajdzie” określoną w scenariuszu rzecz, przedmiot, skarb. Nie

testuje się Zręczności bohaterów – scenariusz wymaga, by o znalezisku decydował los, szczęście. Losuje się tylko raz – inne, nie odnalezione przedmioty uważa się za ukryte tak dobrze, że bohaterowie nie będą mieli „szczęścia” ich odnaleźć.

MG: Arebell (1k6=5) na palcu ręki szkieleta znalazła żelazny pierścień.

A: Żelazny? Nie złoty? Nie chce go. Wyrzucam i szukam dalej.

Komentarz:

Magiczny pierścień, zlekceważony, poleciał w kąt. Arebell prędko zadeklarowała „czynność” – wyrzuciła pierścień precz. Gdyby jednak powiedziała „Ciekawe, do czego może mi się przydać taki pierścień?”, MG mógłby przetestować jej Inteligencję i coś delikatnie podpowieścić. MG nigdy nie mógłby powiedzieć „To jest pierścień magiczny, otwiera wszystkie zamki”. Bohaterowie musieliby ustalić właściwości pierścienia drogą prób i błędów – być może, udałoby się im natrafić na czarodzieja, który mógłby rozpoznać moc i właściwości artefaktu.

MG: Brant (1k6=3), znajdujesz skózaną torbę, a w niej piękny sznur pereł.

B: To rozumiem. Biorę go razem z torbą, będę miał w co ładować skarby. A nie ma tu przypadkiem kawałka konopnej liny? Praktyka dowodzi, że bez liny jak bez ręki.

Komentarz:

W scenariuszu nie ma słowa o linie. Ponieważ jednak jaszczur porządził tu zapewne członków innej wyprawy, a lina mogła być „na wyposażeniu” któregoś z jej członków, MG zakłada, że znalezienie jej jest prawdopodobne – szansa, decyduje, wynosi 2 na sześć. Innymi słowy, jeśli k6 wyrzuci się 5 lub 6, Brant znajdzie linę. Wypada 3.

MG: Nie, nie znajdujesz liny, Brant. Corwin, ty znajdujesz (1k6=3, 3 już było, MG bierze więc 4) rozsypane złote monety, jest ich łącznie (1k6=5+5=10) dziesięć, 10 szt. złota. I na tym koniec, niczego więcej nie udaje się wam znaleźć.

A: Jak będziemy dzielić skarby?

C: Może to mało oryginalnie, ale proponuję sprawiedliwie.

A: Wy podzielcie się złotem, ja wezmę pereły. Lubię klejnoty.

C: W porządku.

MG: Zapiszcie to na waszych kartach. Zaznaczcie, czy wkładacie skarby do sakiewek, czy do worków.

A: Zrobione. A teraz wracamy i idziemy przez północny portal.

MG: Korytarz za północnym portalem jest niewątpliwie sztucznego pochodzenia, podłoga i ściany są równo ociosane, gładkie. Po około 40 metrach widzicie ścianę z cegieł – korytarz kończy się ślepo.

Komentarz dla MG:

W ślepej ścianie korytarza są sekretne drzwi – po pociągnięciu za ukryte w szparze między cegłami żelazne kółko cała ściana usunie się, odsłaniając przejście. Kółko jest trudne do wypatrzenia – test na Zręczność, mod. +2.

C: Zamurowane, nie przejdziemy tędy.

A: Nie ma rady, wracamy. Spróbujmy drugi portal.

B: Zaraz. Podchodzę do ceglanej ściany i mocno popycham.

MG: Ściana ani drgnie.

B: Oglądam ścianę. Nie ma tu jakiegos przejścia?

MG: Ściana jak ściana, nie zauważasz w niej niczego szczególnego.

A: Chodź, Brant, szkoda czasu.

Komentarz:

Brant miał pecha, był za mało spostrzegawczy, by wykryć mechanizm ukrytego przejścia. Testując jego Zręczność, MG rzucał kostkami w sposób ukryty, niewidoczny dla graczy – inaczej domyśliliby się, że coś tam było do wykrycia.

C: Idziemy do drugiego portalu, Mistrzu. Brant, oznaczyłeś go na mapie? W którym to kierunku?

B: Wschód.

A: Proponuję zmianę szyku. Niech na czele idzie ten, kto ma aktualnie najwyższą Kondycję, kto najmniej oberwał.

(Gracze przestawiają szyk. Obecnie najwyższą Kondycję ma Brant, za nim idzie Arebell, Corwin zamyka pochód)

MG: Korytarz za wschodnim portalem praktycznie nie różni się od korytarza północnego, również został sztucznie wykuty. Po około 50 metrach drogę zagrażdżają wam drewniane drzwi.

B: Drewniane, aba. Mają klamkę lub zamek?

MG: Nie.

B: Popycham je lekko.

MG: Nie ustępują.

C: Wywałmy je i koniec. Kto tu jest najsilniejszy?

A: Ty.

C: Dobra. Naszykujcie broń, gdyby wewnątrz ktoś czatował, to z niejśca go po łbie. Biorę mały rozpęd i walę w te drzwi barkiem. Rzucał dwie kostki, wyszło 9, a moja Siła wynosi 11.

Komentarz:

Jak widzimy, gracze szybko opanowali mechanizm testowania i wyręczają MG w pracy. Jest to dopuszczalne. Oczywiście, test Corwina jest udany. Ale Corwin mógł się paskudnie pomylić! Tylko MG wie,

jakie naprawdę są te drzwi. Mogły tylko z pozoru być słabe, mógł być modyfikator do testu, a modyfikator zna wyłącznie MG, ze scenariusza. Za drzwiami mógł być mur, o który Corwin mógłby się zdrowo potłuc. Na szczęście, były to zwykłe drzwi.

MG: Drzwi z trzaskiem ustępują, wylatują z zawiasów. Przed wami nie-duża komnata, na ścianie północnej następne drzwi. W kącie komnaty stoi drewniana kukła, grubo ciosany, człekokształtny manekin.

C: Brant, idź pieruszy, i uważaj. Ta kukła mi się nie podoba.

B: Wchodzę. Ale w razie czego liczę, że nie zwiejecie, zostawiając mnie samego?

A: Chyba zgłupiałeś. Stanowimy drużynę, czy nie?

B: Wchodzę. Staram się dojść do północnych drzwi, trzymając się jak najdalej od tej kukły.

MG: Kukła porusza się! Unosi w górę skąte łapy i wielkie pięści. Wolno, niezgrabnie rusza ku tobie, Brant!

B: Arebell! Corwin!

(Z opisu MG wie, że kukła to Golem K20 W6 A1 (1k6+1). Golem, wykonany z drewna, jest trudny do zranienia. Odnosi zawsze o połowę (zaokr. w górę) mniej obrażeń, niż wykaże kostka. Jest jednak wrażliwy na ogień – wysuszone drewno natychmiast zajmie się, potwór spłonie. Atakuje tylko tych, którzy chcą podejść do północnych drzwi, nie będzie ścigał ani atakował nikogo, kto opuści komnatę.)

Komentarz:

Golem ma Atak 1, może walczyć tylko z jednym przeciwnikiem na raz i tylko temu, z kim walczy może zadawać obrażenia. Ponieważ bohaterów jest troje, dwoje zawsze będzie walczyć „z pozycji niezagrażonej” – nie będą sami narażeni na cios, mogą razić golemą.

Pierwsze starcie. Obeznani już nieco z techniką rozstrzygania boju, bohaterowie wylosowali swoje WB: Arebell – 14, Brant – 19, Corwin – 14. Z kim walczy golem? Z Brantem, decyduje MG, bo Brant pierwszy wszedł do komnaty. WB golemą – 9. Przegrał ze wszystkimi, odnosi obrażenia: $3 + 4 + 6 = 13$, połowa = 7.

MG: Widzicie, że wasze ciosy odnoszą niewielki skutek – z golemą leczą drzazgi i szczapy, jednak go to nie powstrzymuje. Atakuje was znowu.

Golem, z Kondycją ograniczoną do 13, losuje swoje WB w drugim starciu: 13. Teraz, decyduje MG, ten z kim golem walczy, będzie wybrany losowo: 1, 2 oznaczać będzie Arebell, 3, 4 – Branta, 5, 6 – Corwina. Wypada 2. Bohaterowie: Arebell – 16, Brant – 19, Corwin – 12. Tylko Corwin ma WB niższą od golemą – ale Corwin nie może być poszkodowany w tym starciu – golem walczy tylko z Arebell. Ale oprócz Arebell, obrażenia zadaje mu również Brant, mający wyższą od golem WB. Golem traci $6 + 6 = 12$, połowa 6 punktów Kondycji.

MG: Kolejne szczapy leczą na ziemię, odrąbałście też potworowi jedną łapę. Ale jemu to nie przeszkadza, atakuje was znowu!

A: Co za żywotne bydło!

Trzecie starcie. Atakowanym jest Corwin. WB golemą – 14, MG obniża o 1 kamry punkt, do 13. Golem odniósł już sporo obrażeń, a zupełnie nie zagroził przeciwnikom – sytuację tę należy zatem urealnić w grze – dlatego kamry modyfikator. WB bohaterów: Arebell – 20, Brant – 21, Corwin – 22 (szczęśliwe rzuty!). Golem odnosi obrażenia od całej trójki – $6 + 4 + 5 = 15$, połowa 8. Jego Kondycja spada poniżej zera.

MG: Golem zupełnie rozlatuje się pod waszymi ciosami. Pokonałście go, sami nie będąc nawet draśnięci. Gratuluje.

A: Dziękujemy. Nie tracąc czasu, idziemy dalej. Drzwi mają klamkę? **MG:** Mają.

Komentarz dla MG:

Dotknięcie klamki, będącej czarodziejską pułapką, powoduje szok podobny do elektrycznego – 1k6 punktów utraty Kondycji. Taki sam skutek powoduje dotknięcie klamki przedmiotem metalowym, np. bronią. Wyważenie drzwi tak, aby klamki nie dotknęły, wymaga zdania zarówno testu na Siłę, jak i na Zręczność. Którykolwiek test nieudany oznacza obrażenia.

A: Naciśkam na klamkę.

MG: Niewiadoma siła poraża cię i ciska o ziemię, wjiesz się z bólu. Tracisz – 4 punkty Kondycji.

A: Od głupiej klamki. Zabiłam dwa potwory, a zwała mnie z nóg zwykła klamka!

C: To pułapka. Trzeba się zastanowić, jak ją rozbroić...

B: Albo poszukać innej drogi.

C: Nie. I golem, i ta pułapka były przygotowane na nieproszonych gości. Nie zastawia się pułapek na drogach prowadzących donikąd. Musimy iść tedy. Ale jak?

I bohaterska trójka podąży dalej, gdy rozbroi pułapkę i wyważy drzwi. W głąb mrocznych korytarzy, przez chwiejne mostki nad bezdennymi przepaściami. Przez ukryte przejścia i zapadnie, na dolne poziomy, gdzie czują potwory o wiele groźniejsze od tych, które już udało się im pokonać. Być może uda się drużynie zdobyć magiczne

przedmioty, eliksiry i czarodziejską broń. Być może uda się im zdobyć i pozyskać sprzymierzeńców. I wtedy, w najdalszym zakątku labiryntu, odnajdą strzeżoną przez gobliny kryjówkę czarownika Kurruka i stoczą ostatnią, śmiertelną walkę. Potem, jako zwycięzcy, obławowani skarba-mi, prowadząc uwolnioną córkę elfa, powrócą na powierzchnię.

Koniec gry. Czy koniec zabawy? Otóż nie. Dobry scenariusz może być wykorzystywany wielokrotnie przez tę samą grupę graczy, w tych samych, co poprzednio, rolach – Arebell, Branta i Corwina. Wystarczy tylko drobna zmiana scenariusza, dla przykładu:

– Czarownik Kurruk miał drugi, lepiej zamaskowany skarbiec, którego nie odkryli, a o którym dowiedzą się od córki Gilraela.

– Inny mag zechce, by drużyna zaprowadziła go do nekropolii, chce bowiem, rozszyfrować tajemne napisy na sarkofagach. W rzeczywistości, napisy zawierają zaklęcia, wywołujące demony...

– Do podziemi zbiegł niebezpieczny przestępca, skrzyknął bandę orków i krasnoludów renegatów. Za jego głowę wyznaczono nagrodę...

Arebell, Brant i Corwin będą już jako tako znali labirynt. Nie szkodzi! „Ruchy tektoniczne” mogły przecież zawalić niektóre korytarze, a otworzyć inne. Nowe potwory mogły „zasiedlić” zakamarki i pomieszczenia. Korzystając z przetartych szlaków, do akcji mogła wkroczyć konkurencja, nie zawsze życzliwa. Krasnoludy mogły wznowić wydobycie srebra, i tak dalej. Po drobnych, kosmetycznych wręcz zmianach i poprawkach scenariusza, gra może toczyć się dalej.

A jeżeli Arebell, Brant i Corwin zginęli w lochach, jeśli nigdy nie wrócili na powierzchnię? Proszę bardzo – ci sami gracze mogą już na drugi dzień wcielić się w role Daelli, Erlenstra i Farlafa – stworzyć ekipę mścicieli. Graczom, rzecz jasna, nie wolno będzie skorzystać z mapy poprzedników. Nie przejmą się tym, sądząc, że pamiętają labirynt dokładnie. Za pomocą „kosmetyki” scenariusza, opisaną powyżej, Mistrz Gry przedko wyprowadzi ich z błędów. Na przykład, gracze będą pamiętali ile kłopotów sprawiły im niebezpieczne zejścia i zabiorą ze sobą całe narecza sznurowych drabinek. A tu – niespodzianka! Do korytarzy przedostała się woda z podziemnego jeziora – lepiej by zrobili zabierając z sobą łódkę.

Oczywiście, kosmetyka scenariusza w przypadku kolejnej wyprawy „szlakiem zaginionych poprzedników” musi uwzględniać „sytuację realną”, umożliwiającą podążanie tropem poprzedniej drużyny. Wyłamane drzwi nie „zrosną się” przecież. Tu i ówdzie na podłodze leżeć będą szczątki potworów, pokonanych przez poprzedników – a przy nich mogą czatować groźni padlinożercy! Stwory i stworzenia, z którymi poprzednia drużyna dogadała się czy wręcz zaprzyjaźniła, będą ich pamiętać i będą życzliwie nastawione do idących za nimi „przyjaciół”. Potwory, których tamci okpił lub oszukali, mogą chcieć się odegrać.

Cały urok gier fabularnych polega na fackie, że nawet bez istotnych zmian scenariusza nie da się dwukrotnie rozegrać gry tak samo – każda gra to nowa, niepowtarzalna przygoda.

Spróbujcie – przekonacie się sami.



PODREČNIK MISTRZA GRY

Testowanie i ustalanie prawdopodobieństwa

Ci miłośnicy gier fabularnych, którzy od pewnego czasu czytają nasze piśmiennictwo, rozumieją już ogólne zasady zabawy – zwłaszcza zaś pewne techniki, stosowane przez Mistrza Gry. Wiedzą więc, że gra odbywa się „w wyobraźni i na kartce papieru”; wszystkie akcje, czynności, działania i przedsięwzięcia graczy w narzuconych scenariuszem sytuacjach odbywają się w imaginacji, a ich przejawem jest konkretna deklaracja, jaką gracze składają Mistrzowi Gry. Do niego zaś należy łączenie owych akcji w pewien łańcuch zdarzeń, w logiczny związek przyczynowo – skutkowy. Jak w każdej grze, rozwój wypadków uzależniony jest również od losu, od szczęścia. To, czym gra fabularna różni się od rozgrywanego na planszy *Chińczyka*, polega na „symulowaniu rzeczywistości”, na uzależnieniu rozwoju wypadków zarówno od ślepego przypadku, jak również, nawet w głównej mierze, od założonych i przyjętych w rozgrywce „realiów”.

Na przykład odbywający się w wyobraźni, zadeklarowany skok bohatera przez skalną rozpadlinę może się udać, ale też może skończyć się tragicznie. O tym, co się stanie, zadecyduje los, symulowany w grze przez rzut kostkami. Tyle, że bohater bardziej zręczny (czyli o wysokim poziomie cechy Zręczność) ma większe szanse niż mniej zręczny – zręcznemu „szczęście sprzyja” – margines jego ryzyka, prawdopodobieństwo pecha czy „złotego losu” jest bardzo małe lub prawie żadne.

O powodzeniu lub niepowodzeniu podejmowanej przez bohatera (gracza) akcji decyduje zatem los, ale także w mniejszym lub większym stopniu Mistrz Gry, pełniący w grze jak gdyby „obowiązki” losu. Głównym jego tutaj działaniem jest testowanie. Testowanie to najważniejsza i najczęściej stosowana procedura w pracy Mistrza Gry.

Wiemy już, że mechanika testowania polega na rzuceniu dwiema kostkami sześciocennymi i porównaniu wyniku z poziomem poddawanej testowi cechy bohatera. Wynik rzutu niższy od poziomu cechy (lub jej równy) oznacza przedsięwzięcie udane. Wynik wyższy niż poziom cechy – oznacza niepowodzenie.

O przeprowadzeniu testu zawsze decyduje Mistrz Gry – na podstawie zaleceń scenariusza lub z własnej inicjatywy, gdy czynności i akcje bohaterów wykraczają poza narzucone konwencje ramy. Sprawa graczy jest natomiast precyzyjne opisywanie i deklarowanie czynności, jakie odgrywają przez nich bohater wykonuje lub zamierza wykonać.

Niezmiennie ważne dla gry jest dokładne określanie przez graczy czynności swoich bohaterów np.: „Idziemy północnym korytarzem”, „Dobijamy się do bramy”, „Zaglądam pod kanapę.” itd.

Mistrz, chociaż bez przerwy wysłuchuje oświadczeń graczy, kierowanych do siebie, do konkretnej, siedzącej przy tym samym stole osoby, nie jest dla graczy partnerem do rozmowy ani dyskusji. Musi ignorować pytania typu: „Czy w tych drzwiach jest pułapka?”, „Ta woda pewnie jest zatruta, prawda?”, „Którędy mamy teraz pójść?”.

Podobne pytania nie są deklaracją czynności, nie mogą tedy być przyczynkiem do zastosowania testu. Aby Mistrz mógł na nie odpowiedzieć, musiałyby być sformułowane inaczej – tak, by wyraźnie sugerowały podejmowanie działań, a więc: „Czy w tych drzwiach nie widzę niczego podejrzanego?” (czynność: obserwacja drzwi, podstawa do testu na Zręczność), „Czy ta woda nie ma podejrzanego zapachu?” (czynność: „organoleptyczne” badanie wody), „Który z tych korytarzy wygląda na bardziej uczęszczany?” (czynność: poszukiwanie śladów) itp.

Niekiedy Mistrz może zażądać od graczy bardziej precyzyjnego określenia sposobu wykonywania danej czynności lub inicjowania akcji. Gracze bardzo prędko przyzwyczajają się do używania określeń „zbiorowych”. O ile można to akceptować przy oświadczeniach w rodzaju np.: „Ruszamy północnym korytarzem.”, to przy anonsowaniu takich jak: „Naciskamy na kłamekę.”, „Zaglądamy przez dziurkę od klucza.” czy „Wkładamy palec do szpary w ścianie.”, Mistrz musi zażądać określenia, kto konkretnie naciska, zagląda czy wkłada.

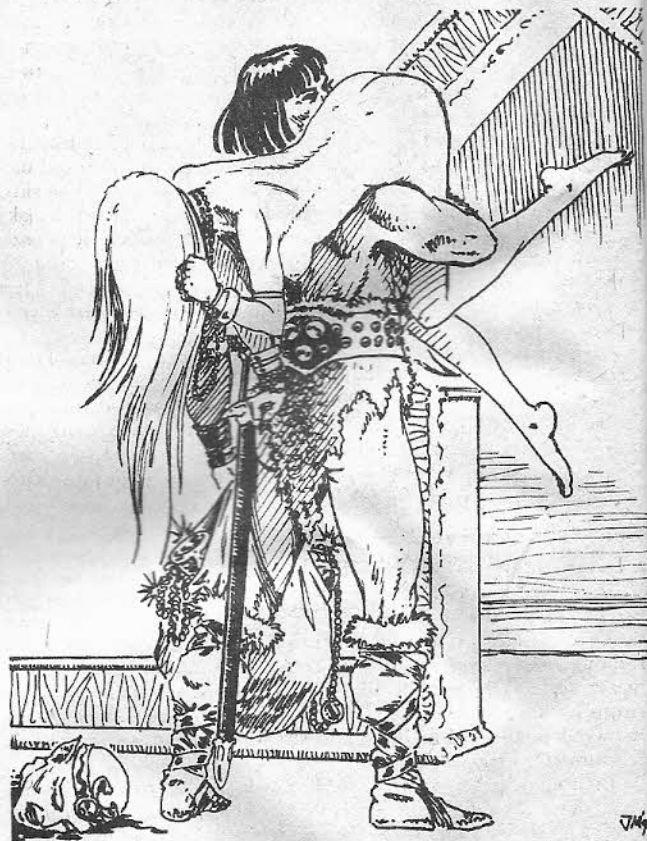
Żądając takich wyjaśnień, MG nie może nic sugerować. Jeżeli gracz deklaruje: „Naciskam kłamekę”, a w kłamece jest ukryty zatruty kolec, Mistrz nie może pytać „Jak naciskasz? Ręką?” Jest przecież oczywiste, że kłamekę naciska się ręką, a nie nogą, zadkiem lub czubkiem głowy. Po tak postawionym pytaniu każdy bohater odskoczy od drzwi jak oparzony i natychmiast „poprawi się” oświadczając, że naciskał klingą miecza.

Testowanie jest to porównywanie wyniku rzutu kostek z poziomem jednej z cech bohatera. Kiedy i której?

1. Siła

Tutaj mało jest wątpliwości i nieporozumień. Czynności typowo siłowe (wyważanie drzwi, podnoszenie ciężarów, łamanie krat i podków) dają się łatwo „zaklasyfikować”, określenie rodzaju przeprowadzanego testu nie stanowi żadnego problemu. Zauważmy jednak, że Siła jest również testowana wtedy, gdy decydującym czynnikiem jest waga bohatera (np. chodzenie po cienkim lodzie), gdyż zakłada się, że im bohater silniejszy, tym większa masa jego ciała. Można też testować Siłę, testując cechy od niej zależne, a więc odporność na choroby, jady, trucizny, wycieńczenie itp. – bowiem silniejszy bohater jest zarazem zdrowszy i bardziej wytrzymały.

Niektóre czynności czy zdarzenia mogą budzić wątpliwości – jaki przeprowadzić rodzaj testu, co jest bardziej decydujące: Siła czy Zręczność, np. pływanie albo wspinaczka po linie. Jeśli scenariusz o tym



nie wspomina, a Mistrz nie może się zdecydować, winien wówczas testować cechę o wyższym poziomie.

2. Zręczność

Ta cecha, dla odmiany, obejmuje tak bogaty zestaw „przyrodzonych darów” ciała bohatera, że bezwzględnie awansuje na pierwsze miejsce pod względem ilości testów w grze. Głębokość ciała, refleks, zmysł równowagi, zręczne dłonie i palce, skoczność, szybkobieżność, umiejętność wspinaczki i błyskawicznych uników. Strzelanie z łuku i miotanie pocisków. Podchody „na paluszkach” i krycie się w zaroślach. Tropienie śladów. Bystry wzrok, słuch, węch, smak, dotyk. I wiele, wiele innych przymiotów.

W testowaniu Zręczności ogromną rolę odgrywają tzw. modyfikatory. Będą to bowiem zarówno czynności wymagające malpich akrobacji i „cudów zręczności”, jak i zwykłe, codzienne zajęcia. Może się okazać, że standardowe modyfikatory (1-5) będą niewystarczające. Trzeba będzie rozgraniczać działania, które udają się wyłącznie sprawnym akrobatom, „ludziom-muchom” od takich, które nie udają się tylko absolutnym pechowcom czy łamagom; wtedy zastosować trzeba modyfikatory ułatwiające. Trzeba będzie testować Zręczność bohaterów także w sytuacjach, kiedy prawdopodobieństwo wyczynu jest bardzo niskie, wówczas nieodczuwana okazywać się kombinacja „szansy procentowej” z poziomem cechy Zręczność. Na przykład uznaje się, że jest tylko

5% szans na powodzenie jakiejś czynności lub zdarzenia i zakłada jednocześnie, że dla zręcznych (Zręczność=10-11) możliwość owa wynosi 10%, zaś dla najzręczniejszych (12) – 15%.

Albo też szansą na powodzenie wyjątkowo trudnej czynności wynosi 10% i mają ją tylko ci, którzy „zadają” test na Zręczność. Niezręczni, którzy nie zdali testu, pozbawieni są możliwości wykonania dodatkowego rzutu procentowego, a tym samym jakichkolwiek szans na zakończenie testowanej akcji sukcesem.

3. Inteligencja

Najczęściej testuje się tę cechę przy czynnościach wymagających wiedzy (w naszej grze jest to celowe uproszczenie; w *Advanced Dungeons and Dragons*, na przykład, bohaterowie mają zarówno „Inteligencję”, jak i „Wiedzę”). Są to: **znajomość obcych alfabetów i języków**, **zwyczajów, praw**. **Rozpoznawanie rzeczy cennych**, jak kruszce, kosztowności, artefakty magiczne i **rzeczy pożytecznych**, jak eliksiry, lekarstwa, zioła. Testuje się tu również **zdolność do demaskowania prób oszustwa czy kłamstwa i podstępów ze strony potworów i wrogów**. I odwrotnie – skuteczność własnych podstępów i „kłamstewek”. Umiejętność negocjacji, wyługiwania się, przekonywania, namawiania „do grzechu”; uwodzenie płci przeciwnej i odporność na damskie (męskie) uroki.

Udany test na Inteligencję może ustrzec bohatera przed nakazaną scenariuszem paniczną ucieczką na widok strasznego potwora, przed utratą punktów Wartości Bojowej, wywołaną paraliżującym strachem lub przed magicznym czy naturalnym oblędem. W grze zaawansowanej Inteligencja testowana jest również w celu ustalenia odpomości czy immunitetu na pewne rodzaje magii i iluzji.

Wreszcie, testowanie Inteligencji Mistrz może też traktować jako „hamulec” dla wyjątkowo głupich posunięć graczy, zwłaszcza przed ulubionymi, niestety, przez niektórych graczy akcjami, noszącymi charakter bezprawny i kryminalny. Jeżeli, na przykład, pierwszą czynnością, jaką bohater deklaruje po przybyciu do miasteczka, jest podpalenie ratusza, Mistrz testuje jego Inteligencję, a po zdanimy teście informuje: „*Nie. Tęgo nie robisz. Jesteś na to za mądry, wiesz, jakie mogą być skutki*”. Jest to jeden z niewielu przypadków ingerowania Mistrza w swobodę postępowania graczy.

Testowanie za pomocą dwóch kostek daje w grze możliwości ustalenia skutków każdego absolutnie posunięcia, czynności czy akcji: od próby rozpalenia ogniska za pomocą dwóch patyków poczynając, na próbie uwiedzenia córki burmistrza kończąc. Jako zasadę Mistrz musi przyjąć, że każda czynność można wykonać, każda może się udać. Testuje się zawsze, a o większym czy mniejszym stopniu prawdopodobieństwa decyduje narzucony modyfikator.

Sposoby testowania

1. Testowanie jednorazowe jednej cechy

Stosowane najczęściej przy czynnościach prostych i jednorazowych. Bohater, rozpędzwszy się, uderza barkiem w zamknięte drzwi. Scenariusz nie mówi o tym, że drzwi są „supermocne”, również logika i zdrowy rozsądek nie upoważniają do takiego wniosku. A zatem jest to typowy test na Siłę. Jeżeli wynik rzutu dwu kostek jest niższy od poziomu cechy Siła bohatera lub mu równy, to drzwi wylecą z zawiasów. Jeżeli wynik będzie wyższy, drzwi pozostaną spokojnie na swoim miejscu.

2. Testowanie wielokrotne

Bohater, pragnący zobaczyć okolicę, wdrapuje się na czubek wysokiego dębu. Wtedy przeprowadza się trzy kolejne testy na Zręczność; przy czym do drugiego i trzeciego testu wprowadza się modyfikator utrudniający – wiadomo bowiem, że im wyżej, tym trudniej, a gałązki cieńsze. Na czubek wdrapuje się ten, kto zda wszystkie trzy testy. Którykolwiek z testów nieudanych oznacza upadek – z różnej wysokości. Znajdzie to wynik w zróżnicowanych, mniejszych lub większych obrażeniach, odniesionych wskutek tego upadku.

3. Testowanie kilku cech

Wicher dmie, sznurowy mostek nad przepaścią kołysze się jak szalony. Aby nie spaść, trzeba się mocno trzymać (test na Siłę) i mieć znakomite wyczucie równowagi (test na Zręczność). Jeżeli którykolwiek z testów jest nieudany...

4. Testowanie zbiorowe „średniej” cechy

Wejście do jaskini blokuje głaz. Scenariusz określa, że do jego odsunięcia potrzebna jest Siła minimum 40 i zdany test. Bohaterów jest czworo, ich łączna Siła wynosi 42 i biorą się za kamień wspólnie. Wynik rzutu dwiema kostkami (9) Mistrz porównuje ze średnią Siłą współdziałającej drużyny, zaokrągloną w górę – ta wynosi 11. Głaz odwalony, droga wolna.

5. Testowanie poziomu cechy

W zasadzie nie jest to w ogóle testowanie, nie używa się bowiem kostek. Zakłada się, że pewien graniczny poziom cechy niejako automatycznie gwarantuje powodzenie: „Aby zrozumieć znaczenie napisu na bramie, trzeba mieć Inteligencję nie niższą niż 11”, „Dla uruchomienia kołowrotu potrzebna jest Siła nie mniejsza niż 35”, „Unikną obrażeń jedynie ci, których Zręczność jest wyższa niż 10” itp.

Testowanie poziomu stosowane bywa przez Mistrza przy pilotowaniu dużych drużyn – pozwala na utrzymanie lepszego tempa gry.

Szczególne rodzaje testowania

1. Testowanie sekretne

Najczęściej, aby ułatwić sobie i tak już zawilą buchalterię Mistrz, słysząc od gracza: „*Wylamuję kratę z okna*” mówi: „*Rzuć, bratku, dwie kostki. Co tam wyszło? Sześć? A Siłę masz jaką? Osiem, tak? Dobrze! Krata leży na podłodze*”.

Nie zawsze tak będzie. Większość z testów Mistrz przeprowadza sam, w sposób ukryty, niewidoczny i niesłyszalny dla graczy. Gdyby po deklaracji: „*Opukuję podłogę komnaty*” gracz usłyszał stuk tocących się po stole kostek, a potem odpowiedź: „*Niczego nie znalazłem*”, można spokojnie założyć, że cała drużyna natychmiast przystąpi do zrywania podłogi. Będzie podejrzuwać, że są pod nią ukryte skarby, a kolega po prostu nie zdał testu na Zręczność.

W wielu sytuacjach gracze nie powinni nawet podejrzewać, że ich testowano. Sekretne są przy testowaniu również wszelkie modyfikatory, wie o nich tylko Mistrz. Nie mówi graczom: „*Do uwyważenia drzwi, które widzicie, potrzebne jest zdanie testu z modyfikatorem plus dwa*”, ale „*Drzwi wyglądają na dość solidne*”.

2. Testowanie fałszywe

W powyższym przykładzie na „skarby pod podłogą” równie niecelowe byłoby ujawnienie testu, jeśli pod podłogą jest skrytka, jak i wprowadzenie drużyny w błąd pozorowaniem testowania, jeśli skrytki nie ma. Test fałszywy, obliczony ewidentnie na wprowadzenie graczy w błąd ma fatalne dla gry skutki – zmniejsza bowiem zaufanie graczy do Mistrza, wiarę w jego obiektywizm. Gra nie może przerodzić się z „pozorowanej przygody” w walkę Mistrza z graczami na zasadzie „kto kogo?”. Kiedy zatem wolno Mistrzowi przeprowadzić test „fałszywy”? Pozorować, że za ekranem z tektury „kości były rzucone”? Wtedy, gdy tego rodzaju chwytły podnoszą atrakcyjność gry, wzbogacają jej atmosferę. Jeżeli drużyna przechodzi na drugą stronę przepaści po mostku, który w myśl scenariusza jest solidny i trwały Mistrz może, za zasłoną z tektury, rzucić „fałszywie” kostkami. Niech gracze trochę spoczą się ze strachu, a co ważniejsze, niech uświadomią sobie, że mogą być na ich drodze i inne, bardziej niebezpieczne przeszkody, na których trzeba uważać i pomyśleć o asekuracji. Jeśli po deklaracji: „*Ruszamy północnym korytarzem*” usłyszą grzechot kostek na blacie stołu, przypomni im to, że znajdują się w krainie pułapek i zasadzek, gdzie trzeba iść cicho, czujnie i uważnie patrzeć pod nogi.

3. Testowanie odwrotne

Bywa stosowane w scenariuszach jako swoiste urozmaicenie gry. Powodzenie jakiejś czynności, skutek pozytywny, wymaga nieudanego testu. Oto dwa przykłady, oba z konkretnych scenariuszy:

– bohaterowie wchodzi w posiadanie luków wyrabianych przez Sidhe, małeńkie leśne elfy. Jest to broń niezawodna, niezwykle celna, ale jednocześnie tak delikatna w budowie, że każda próba napięcia takiego łuku wymaga nieudanego testu na Siłę. Jeśli test jest udany, łuk łamie się i jest bezużyteczny. Broń dla słabeuszy o delikatnych paluszkach!



– bohaterowie, których barka ugrzęzła w bagiennym trzcinowisku, zmuszeni są holować ją „po burlacku”, po szyję w wodzie i śmierzącym błoście, rojącym się od obrzydliwego robactwa i krwiożerczych pijawek. Do holowania potrzebna jest wspólna Siła, musi to robić prawie cała drużyna. Cóż, kiedy każdy, kto zda test na Inteligencję, nie jest w stanie znieść tej obrzydliwości – mdleje lub odmawia udziału w przedsięwzięciu – nie może holować barki. Los wyprawy w rękach silnych, ale indyferentnych ciołków!

4. Testowanie pozorne

Scenariusz może przewidywać zdobycie przez bohaterów jakiegoś cudownego, magicznego środka lub artefaktu, który czasowo lub permanentnie podwyższa poziom jednej lub kilku cech bohatera tak, że większość testów będzie zdanych niejako automatycznie. Mistrz nie powinien informować o tym gracza, lecz testować go pozornie i czekać, aż sam gracz połapie się w swoich nadludzkich zdolnościach i skojarzy je z posiadanym przedmiotem. To samo dotyczy wypadków, gdy poziom jednej lub kilku cech zostanie magicznie zmniejszony do poziomu tak niskiego, że zdanie testu będzie praktycznie niemożliwe.

5. Testowanie powtarzane

Bohater, poszukujący ukrytego przejścia, który nie zda testu na Zręczność, słyszy: „Niczego nie znalazłeś.”, często odpowiada: „Szukam dalej.”. Inny bohater, nie zdawszy testu na Siłę, odbija się jak piłka od wyważanych drzwi, wszelako deklaruje: „Próbuję jeszcze raz.”. Bohater, który nie zdał testu na Inteligencję, nie jest w stanie zrozumieć treści hieroglifów na płycie grobowca, lecz ogłasza: „Wysilam mózgowicę jeszcze raz i próbuję zrozumieć.”.



W podobnych sytuacjach Mistrz kieruje się przede wszystkim logiką, zdrowym rozsądkiem i prawdopodobieństwem sytuacyjnym. Co oznaczał test, jaką „czynność” symulował? W powyższych przykładach nic nie stoi na przeszkodzie, aby, odbiwszy się od mocnych drzwi, wstać i próbować wyważyć je po raz kolejny. Tyle, że kolejna próba powinna być obciążona modyfikatorem utrudniającym (+1), co określać ma zmęczenie i wcześniejsze potłuczenie się wyważającego. To samo z ponownym testem na Zręczność bohatera, poszukującego sekretnych drzwi – może, rzecz jasna, szukać dalej. Takie poszukiwanie to sprawa szczęścia, które może „uśmieszczać się” dopiero przy następnych próbach. Mistrz powinien jednak postąpić inaczej w podanym przypadku odczytywania hieroglifów. Test nieudany oznacza, że Inteligencja bohatera wyklucza zrozumienie napisu; dalsze testy są bezcelowe. Czasami, lecz rzadko, o możliwości ponownienia testów decyduje scenariusz. Częściej jednak musi decydować sam Mistrz.

Ustalanie prawdopodobieństwa zdarzenia

W grach fabularnych równie ważną jak testowanie i także często stosowaną czynnością Mistrza będzie ustalanie prawdopodobieństwa zaistnienia jakiegoś zdarzenia czy sytuacji. Będzie to miało miejsce wówczas, kiedy na tok wypadków żadna z cech bohaterów nie będzie miała wpływu, gdy decydować będzie wyłącznie los, czyli rzut kostkami. Jednak i w takim razie nie będzie to zwykłe rzucanie kostkami, do jakiego przyzwyczailiśmy się, powiedzmy, grając w *Chiniczka*. I tu los będzie ściśle powiązany z „logiką sytuacji”, z „realiami” fantastycznego świata.

Scenariusz często nakazuje Mistrzowi poszukiwanie za pomocą rzutów kostkami zdarzeń, jakie mogą mieć miejsce. Z przytoczonego w pierwszym odcinku przykładu, z przegód Arebell, Branta i Corwina w lochach kopalni, pamiętacie zapewne jaszczura, który spalby spokojnie w legowisku, gdyby Mistrz wyrzucił kostką 1, 2 lub 3. Ale ponieważ Mistrz wylosował wynik z przedziału 4, 5, 6 – jaszczur obudził się i zaatakował drużynę. Pamiętacie też znaleźszą w jamie potwora; odpowiedniej ilości wyrzuconych kostką oczek odpowiadało znalezienie jakiegoś przedmiotu wśród gruzów i szkieletów.

Ponieważ żaden scenariusz nie przewidzi wszystkich zachowań graczy, bardzo często Mistrz będzie musiał sam ustalić jak dalece prawdopodobny jest określony skutek ich akcji. Najprostszą metodą jest używanie kostki sześciociennej; zakłada się przy tym, że jest jedna szansa na sześć, trzy szanse na sześć, pięć szans na sześć itp.

Sposobem bardziej zaawansowanym, dającym większy rozkład prawdopodobieństwa jest używanie „szansy procentowej”, posługując się przy tym kostkami dziesięciocennymi lub dwudziestocennymi. Dopóki nie staną się one w naszym kraju powszechnie dostępne, możemy je zastąpić odpowiednio ponumerowanymi „losami”, wyciąganymi z kapelusza lub innego przystosowanego pojemnika. Zakłada się, że gdy jest 60% szans na powodzenie jakiegoś przedsięwzięcia lub zaistnienie jakiegoś zdarzenia, spośród „losów” ponumerowanych od „1” do „10” należy wyciągnąć 1, 2, 3, 4, 5 lub 6. Przy 95% szans można się, na przykład, umówić, że spośród karteczek ponumerowanych od „1” do „20” tylko wyciągnięcie „20” oznacza niepowodzenie.

A zatem wszystko bardzo proste. Trzeba ustalić „szanse” i rzucić kostką. Gdzie jednak miejsce na realia, na „logikę zdarzeń”?

Prześledźmy przykład tak banalny, że trudno o prostszy. Drużyna bohaterów wędruje między wśród pól „malowanych zbożem rozmaitem”. Zgodnie ze scenariuszem są tam wieśniacy, zajęci kośbą. Bohaterowie postanawiają spytać jednego z nich o drogę do najbliższej oberży. Scenariusz nic nie mówi o reakcji wieśniaka.

Co robi Mistrz?

1. Mistrz decyduje, że najbardziej prawdopodobną reakcją chłopą będzie wyciągnięcie ręki we właściwym kierunku i odpowiedź: „Tamój!” Uważa się to za tak pewne i oczywiste, że nie przeprowadza się żadnego losowania. Już, już Mistrz ma zakomunikować to graczom, gdy nagle opadają go wątpliwości: czy to prawidłowe? Czy ma prawo arbitralnie decydować? Ale przecież, żeby gra była interesująca nie można rezygnować z żadnych iluzji, nawet tych najbardziej fantastycznych. Gra nie jest rozgrywką Mistrza z graczami, ale zmaganiem bohaterów z losem i ślepym trafem. Nie! Trzeba losować!
2. Mistrz zakłada zatem, że na „Tamój!” trzeba wyrzucić kostką 1-5, a „6” oznaczałoby błąd. Właśnie, co? A choćby: „Całujcie psa w nos, darmozjady, nie widzieliście, że tu żniwa?” Jednak dlaczego tylko tak? Lepiej ułóżcie sobie tabelkę:

Rzut kostką	Reakcja
1-2	negatywna
3-4	neutralna (Tamój!)
5-6	pozytywna

3. Zaraz, zaraz, myśli Mistrz. Co to jest „reakcja negatywna”? Czy chłop, tocząc pianę z pyska, rzuci się na bohaterów z kosą? A reakcja pozytywna? Czy kmiołek ma zawołać: „A na co wam oberża, chłopaki, chodźcie do mojej chałupy, mam dwie córki, obie jak rze-py!” Jedno i drugie jest skrajnie nieprawdopodobne. Właśnie, skrajnie. Niech więc tabelka wygląda następująco:

Wynik rzutu

dwie kostkami (2k6)	Reakcja
66	skrajnie pozytywna, przyjazna
65-51	pozytywna
46-21	neutralna i obojętna
16-12	wroga i odpychająca
11	skrajnie wroga

Mistrz jest zachwycony swoją tabelką, ponieważ zapewnia wielce realistyczny rozkład prawdopodobieństwa. Przypuszczenie, że chłop to niepoprawny altruista jest równie nierzeczywiste jak to, że cierpi on na manię homicydalną. Co więcej, Mistrz zauważa, że tabelę będzie mógł wykorzystywać w innych sytuacjach, nawet w innych scenariuszach. Mistrz rzuca 2k6, wypada... 23. Tyle roboty, tyle kombinacji, a chłopina jednak wskaże na zachód i powie: „Tamój!”

W kalkulewaniu prawdopodobieństwa trzeba jednak wziąć pod uwagę właśnie ową „logikę sytuacyjną” i „realia”, czyli, rzucając kostkami w celu ustalenia reakcji przykładowego chłopca, można by zastosować następujące modyfikatory:

- a. Uzależnienie reakcji chłopca od testu na Inteligencję bohatera, zwracającego się z pytaniem. Test udany to +10 do wyniku 2k6, nieudany: -10;
- b. Uzależnienie reakcji od sposobu, w jaki faktycznie się odezwano. „Hej, chamiel!” niewątpliwie zasługuje na modyfikator -10;



- c. Uzależnienie reakcji od potrzeb gry, od ogólnych założeń scenariusza. Z czym może wieśniak kojarzyć widok uzbrojonego oddziału? Czy weźmie bohaterów za bandytów, którzy, w myśl scenariusza, krążą po okolicy? Czy też będzie w nich upatrywał potencjalnych obrońców przed smokiem, który, zgodnie ze scenariuszem, jest gdzieś w okolicy i porwał już wszystkie dziewczę z jego wsi;
- d. Uzależnienie reakcji od innych okoliczności. Czy ekipa dopiero wyrusza „w bój” i jest jeszcze odziana czysto i z fasonem? Czy wraca z podziemi, jest brudna, zarośnięta i umazana krwią, a z łęków siodeł ukradzionych koni wiszą głowy orków? Czy w niedalekiej przeszłości bohaterom nie zdarzało się palić chłopskich sadyb i napastować młodkę, o czym wieści mogły się rozejść po okolicy?
- e. I inne. Inne. Inne.

Skomplikowane? Trudne? Warcaby też są trudne.

Powyższy przykład nie miał za zadanie przekonywać przyszłych Mistrzów, by po deklaracji czynności ze strony graczy na pół godziny zagłębiali się w kalkulacje i wyliczanie. Nie miał też dowodzić, że takie kalkulacje trzeba pomijać i decydować arbitralnie, wedle własnego „wzroku”. Służył natomiast wskazaniu, jak zapewnić grze interesujący przebieg, jak łączyć poczucie szczęścia i ślepego losu z „realizmem sytuacyjnym”, jak również zwróceniu uwagi, że niekiedy drobne, banalne wydarzenia mogą nagle pchnąć grę w nowe, atrakcyjne przygody i wydarzenia – w nową wersję scenariusza.

W ustalaniu prawdopodobieństwa sporo roboty bierze na siebie autor scenariusza. Ułatwia on Mistrzowi pracę, albowiem co pewien czas wplata do tekstu informacje w rodzaju: „Szansa na złowienie ryby w tej rzce jest minimalna (5%)”. „Jest 30% szansa, że grzebiącego wśród kamieni użądli skorpion”. „Troll jest bardzo agresywny, zawsze (100%) atakuje bez namysłu”. „Burmistrz zwykle (95%) bierze łapówki, ale nieczęsto (20%) robi to, za co łapówkę wziął”. „Kasztelan jest szarmancki, jeżeli w drużynie znajduje się kobieta, to jest 5 szans na 6, że będzie się starał przychylić jej nieba”. „Mieszkańcy miasteczka mają złe doświadczenia z poszukiwaczami przygód, najczęściej (4 szanse na 6) będą niechętni każdemu, kto otwarcie nosi broń”. „Wędrowanie nocą po osadzie to ryzyko (1k6): 1, 2, 3 – napadu opryszków, 4 – zostania oblanym z okna zawartością nocnika, 5 – zatrzymania aż do wyjaśnienia przez patrol straży, 6 – bez przygód”.

W scenariuszach, w których pewne sytuacje będą miały charakter kluczowy lub powtarzający się, zamieszczane będą rozbudowane tabele, w których będzie można odszukać zaistniałe wydarzenie na podstawie modyfikowanego rzutu kostkami.

Żaden jednak, nawet najbardziej szczegółowy scenariusz nie uchroni MG przed koniecznością wytyczenia wyobraźni. Nie ma nic bardziej

zabójczego dla gry niż sytuacja, w której bohaterowie oznajmiają: „Idziemy do burgrabiego, Corwin będzie prosił o rękę jego córki.”, a Mistrz mówi: „Nie, nie możecie tego uczynić, bo w scenariuszu tego nie ma”. Skutek gwarantowany – gracze nie przekonani do RPG nigdy już nie zasiądą do stołu, zaś ich miłośnicy poszukają sobie innego Mistrza.

Technika testowania i ustalania prawdopodobieństwa, wyposażenie Mistrza i graczy

1. Podstawowym, najpopularniejszym i najbardziej potrzebnym „instrumentem” przy testowaniu jest komplet dwóch kostek sześciociennych (k6). Dla Mistrza ułatwieniem jest sytuacja, gdy gracze posiadają będą „swój” komplet kostek.
2. Kostki k6 przydadzą się także w licznych przypadkach ustalania prawdopodobieństwa (np. „jedna szansa na sześć”). Za pomocą kostki sześciociennej określa się także rozkład prawdopodobieństwa „1-3”, przyjmując, że rzut 1-2 oznacza „1”, 3-4 – „2”, a 5-6 – „3”.
3. Zmniejszenie lub zwiększenie szansy będzie wielokrotnie wymagało użycia dwóch kostek k6 na raz, rozpisywania skutków na rzuty od 11 do 66 oczek. Należy wówczas pamiętać, że niemożliwe jest wyrzucenie jakiegokolwiek wyniku „z zerem” (20, 30, 40, 50 i 60). A zatem kombinacji jest 51. Kostki muszą mieć różne kolory, a to dla uniknięcia wątpliwości, czy wyrzucono „16” czy „61”. Niekiedy scenariusz (lub Mistrz) zechce tak „bogato” rozłożyć prawdopodobieństwo, przewidzieć tyle ewentualności i wydarzeń, że będzie to wymagało użycia 3 kostek (wyniki od 111 do 666). Wreszcie k6 można ustalić prawdopodobieństwo procentowe – ale tylko w wypadku 50%-50%, pół na pół – 1, 2, 3 lub 4, 5, 6.
4. Prawdopodobieństwo „procentowe” wymaga użycia kostek dwięściennych (k10) lub dwudziściennych (k20). Być może uda się zainteresowanym graczom przywieźć takowe z zagranicznego wojażu lub uprosić ciocię z Ameryki. Rzeczywiście musi to być USA lub inny kraj anglosaski, w innych rejonach świata trudno je bowiem zdobyć. Do tego czasu substytutem tych kostek będą karteczki, odpowiednio ponumerowane, losowane z pojemnika. Karteczki z numerami 1-0 pozwolą na ustalenie szansy z dokładnością do 10 procent. Jeśli jest 30 % szans na jakieś wydarzenie, to Mistrz wie, że wylosowanie „z kapelusza” numerów 1, 2 lub 3 oznacza powodzenie, numer większy (w tym 0) – niepowodzenie. Numery 1-0 (zero oznacza 10) niezbędne będą również do ustalania skutków użycia niektórych rodzajów broni – będzie o tym mowa w części instruktażu, poświęconej zasadom walki. Sporządzając „losy”, nie zapomnijcie oznaczyć kropką numerów „6” i „9”.
5. Losując dwukrotnie z pojemnika będącego substytutem k10 i nie zapominając o „zwróceniu do puli” wcześniej wylosowanego numerka, można ustalać szanse i prawdopodobieństwo w przedziale od 1 (wynik losowania „0” i „1”) do 100 (wynik losowania „0” i „0”).
6. W celu bardziej precyzyjnego ustalania szansy procentowej, z dokładnością do 5%, niezbędny będzie drugi pojemnik, zawierający losy z numerkami od „1” do „20”. Jeśli, na przykład, szansa na jakieś wydarzenie wynosi 65%, to z pojemnika należy wylosować numer „13” lub niższy. Jeżeli szansa wynosi 5%, trzeba wyciągnąć numer „1” – każdy inny oznacza niepowodzenie.

Uwaga dla graczy, którzy będą chcieli „zaadoptować” do naszego systemu gry inne (*AD&D*, *Runequest*, *Warhammer*). W scenariuszach, przewidzianych do rozgrywania tymi systemami spotykamy określenia 1d4, 1d6, 1d10 itd. „D” jest skrótem „die” lub „dice” (kostka, kostki), a określenie liczbowe oznacza, ile kostka ma mieć ścian i ile kostek trzeba rzucić. Gry innych systemów wymagają używania kostek 4-ściennych, 6-ściennych, 8-ściennych, 10-ściennych, 12-ściennych, 20-ściennych i stuściennych (procentowych). Wszystkie, z wyjątkiem k8 i k12 możemy zastąpić któryś z wspomnianych wyżej sposobów.

Na koniec propozycja dla Mistrzów i graczy, dysponujących komputerem osobistym, uważających się za „małych, zdolnych programistów”. Spróbujcie wprowadzić wszystkie kombinacje różnych kostek do „pamięci” i „randomizować wynik”, gdy zajdzie potrzeba. Żyjemy w czasach „naciśnij ENTER”. Czaszki kartki, kostki i ołówka odchodzą w przeszłość – nawet w grach fantastycznych.

Zasady prowadzenia i rozstrzygnięcia walk i starć

Walka, ozięble starcie na śmierć i życie, to sól i pieprz gry fabularnej. Podejmując grę bohaterowie wkraczają do groźnej, pełnej niebezpieczeństw krainy, w której nie po to nosi się miecz, aby pas obciągać; dookoła roi się od złych, agresywnych potworów i niekiedy gorszych od nich ludzi. Cel, ku któremu w myśl scenariusza zmierzają drużyna, z reguły zakłada użycie broni w dobrej sprawie. Dlatego też zasady i technika rozstrzygnięcia walk muszą być przez Mistrza opanowane do perfekcji.

Przed opanowaniem owych zasad i techniki, Mistrz powinien poznać nieodzowne składniki pojęcia „walka” i w pewnym stopniu pozwolić poznać je graczom. Składniki te to:

Broń

Realistyczne rozstrzyganie walk musi uwzględniać fakt, iż różna broń powoduje różne obrażenia. Inne skutki ma uderzenie pięścią, inne cios halabardą, inne kopnięcie muła. Broń zatem, niezależnie czy będzie to „narzędzie” czy „naturalne uzbrojenie” (kły, pazury, rogi) podzielimy na:

TYP BRONI	TYPOWY PRZYKŁAD	OBRAŻENIA/PKT.
Lekka	nóż, pałka, bat, kastet	1
Średnia	kord, budydgan, pałka okuta, nadziak, tarcza	1-3
Zwykła	miecz, topór, maczuga, włócznia	1-6
Ciężka	miecz dwuręczny, halabarda, gizarma, ciężki berdysz	1-10

Każdy bohater musi, rzecz jasna, wiedzieć jaką bronią dysponuje i co może nią uczynić przeciwnikowi. Przeciwnik zaś, czyli „potwór”, zawsze będzie miał w scenariuszu przypisany odpowiedni rodzaj broni, którą zwykle nosi i którą się posługuje. Na przykład:

Ork (szabla) – ork posiada broń „zwykłą”, odpowiednik miecza, a zatem może nią zadać przeciwnikowi ranę oznaczającą stratę 1-6 punktów Kondycji, w zależności od wyniku rzutu kostką sześciocienną;

Ork (szabla 1-3) – szabla orka, zapewne używana niezgodnie z instrukcją obsługi, jest tępa i poszczerbiona – może zadać ranę od 1 do 3 punktów;

Żbik (1-6) – kły i szpony żbika są równie niebezpieczne jak miecz, broń „zwykłą”;

Strażnik miejski (halabarda) – halabarda jest „ciężka”, niebezpieczną bronią drzewcową, uderzenie nią powoduje utratę od 1 do 10 pkt. Kondycji. Brak kostki dziesięciociennej zmusi Mistrza do używania wyciąganych z pojemnika „losów” z numerami od 1 do 0;

Tygrys szablodzi (1-10) – groźne zwierzę, razi jak bronią „ciężką”;



Smok (1k10+1k6) – straszliwe kły i szpony, groźny ogon smoka nie mają odpowiednika w „klasach” broni, zadają specjalne obrażenia, mogące mieć fatalne skutki.

Niekiedy wyszczególniona przy opisie potwora broń musi być przez Mistrza poddana „analizie na prawdopodobieństwo” i odpowiednio zinterpretowana, na przykład:

Babka-zielarka (żadnej) – oczywiście, babki nie chadzą z orężem;

Kowal (żadnej) – niby też oczywiście, kowal nie jest wojownikiem. Ale gdy bohaterowie, odmawiając zapłaty za podkucie konia, wygrają mu orężem, może złapać za kowalski młot, który z pewnością ma pod ręką. Taki młot to broń „zwykła” (1-6);

Kowal (żadnej) – spór bohaterów z kowalem ma miejsce nie w kuźni, ale w gospodzie. Młota kowal raczej ze sobą nie wziął, ale kto mu zabroni grzotnąć nachała kufem piwa, krzesłem lub seką kowalską pięścią? Mistrz winien taką „broń” zinterpretować jako „leką” (1 punkt).

Rycerz (kopia 1-10, miecz dwuręczny 1-10, mizerykordia) – ale rycerza zaskakuje się na sianie z dziewczką z oberży. Ponad wszelką wątpliwość nie będzie miał wtedy kopii i miecza, co najwyżej mizerykordię. Mistrz winien pamiętać, że zarówno bohater, jak i „potwór”, walczący bez broni z uzbrojonym przeciwnikiem musi być ukarany znacznymi punktami karnymi (zmniejszającymi Wartość Bojową), tym większymi im lepiej przeciwnik jest „uzbrojony”.

Uzbrojenie bohaterów i korzystanie z broni musi podlegać kontroli Mistrza Gry. Gracze często obwieszają swego bohatera całym arsenałem. Pomijając już fakt, jak wysoce nierealistyczny może być sam ciężar tego całego żelastwa, taszczonego z uporem przez bohatera, to może on użyć jednorazowo tylko jednej broni. Broń „ciężka” jest bardzo nieporęczna w transporcie, a władać nią można tylko oburącz.

Jeżeli akcja rozgrywa się w podziemiach czy jaskiniach, Mistrz winien uznać korzystanie z broni ciężkiej za niemożliwe (np. co z niebędą w podziemiach latarnią? w zębach!?).

Broń dalekosiężna

To szczególny oręż, za pomocą którego można razić z dystansu, samemu nie będąc zagrożonym. Do grupy tej należy zarówno broń przeznaczona wyłącznie do walki na odległość (łuk), jak i mogąca być zarazem dalekosiężną i ręczną (oszczep) lub dalekosiężną w końcowej sytuacji (toporek, nóż, miecz) czy też całkiem improwizowana (kamień).

Broń dalekosiężną podzielimy zatem na grupy, stosownie do dystansu, zasięgu rażenia i skuteczności, czyli zdolności do redukcji Kondycji przeciwnika.

BRON	SKUTECZNY DYSTANS	OBRAŻENIA
Kusza (bełt)	60 m	1-6
Łuk długi (strzała)	80 m	1-6
Łuk krótki (strzała)	50 m	1-6
Oszczep (itp.)	25 m	1-6
Nóż	5 m	1
Inna broń	4 m	1-3
Pociski improwizowane	4 m	1

Używanie luków i kuszy, broni prawdziwie „dalekosiężnej” i niebezpiecznej, musi być poddawane przez Mistrza Gry „kontrolom na realizm”:

- luki i kusze wymagają użycia obu rąk;
- strzały i bełty nosi się w kołczanie, w ilości około 20 szt. Strzały i bełty, a także same strzały o różnym przeznaczeniu – do luków krótkich i długich, nie są zamienne!
- luki i kusze mają swoją „dalekostrzelność”. Wobec nagłego i bezpośredniego ataku z bliska są bezużyteczne;
- w podziemiach, gdzie latarnie rozjaśniają ciemność w promieniu około 10 m, luki i kusze są mało przydatne. W innych warunkach Mistrz musi dokładnie orientować się w odległościach, dzielących strzelca od celu.

Zbroja

Zakłada się, że poszukiwacze przygód i skarbów nie wyruszają na wyprawy zakuci w stal. Noszą mocne, ochronne, ale raczej „cywilne” odzienie (skórzane kaftany, przeszywanice itp.). Mogą wszakże zdobyć, kupić lub znaleźć różne środki „ochrony osobistej”. Nosząc je, są mniej podatni na wrogi oręż. Tę odporność uwzględnia się przy rozstrzyganiu walk, odejmując od Kondycji „chronionego” bohatera mniejszą liczbę punktów, niż wynikałoby to z rzutu kostką. Na przykład:

RODZAJ ZBROJI	OBRAŻENIA (mniej o)
Tarcza, hełm, kirys, krótka kolczuga	1 (za każdy rodzaj)
Zbroja kolcza	2
Zbroja płytowa	3

Przykład:

Bohater w hełmie i kolczudzie, z tarczą w lewej ręce, przegrywa starcie z przeciwnikiem uzbrojonym w miecz 1-6. Rzut kostką wskazuje na ranę, odejmującą 5 punktów Kondycji. Wynik zmniejsza się o 1 (tarcza) + 1 (hełm) + 1 (kolczuga), a zatem bohater traci tylko 2 punkty.

Przykład drugi:

Bohater w zbroi płytowej, dodatkowo używający tarczy, przegrywa starcie z gryfem (1-10). Rzut kostką określa obrażenia na 4 punkty, więc bohater wychodzi bez szwanku.

Jak wynika z powyższego, „zakutego w stal” bohatera będzie bardzo trudno zranić, mógłby się on czuć całkowicie bezpieczny i niezwytyczony. Mistrz nie powinien dopuszczać w grze do takiej sytuacji, wprowadzając elementy „realizmu”:

- im lepsza zbroja, tym trudniejsza do zdobycia i bardzo droga;
 - zdobyta zbroja musi pasować na bohatera – zarówno za mała, jak i za duża jest bezużyteczna. Mistrz musi skutecznie pohamować zapędy graczy, pragnących ustroić się hełmem olbrzyma czy też wdziać na się kółczugę małego hobbita;
 - „opancerzenie” musi pociągać za sobą znaczne, karne modyfikatory do testów. W zbroi kiepsko się biega, skacze i balansuje na linie, nie sposób się w niej cicho podkraść, nie mówiąc o pływaniu.
- Zbroje lub „naturalne opancerzenie” mogą posiadać także „potwory”, będzie to uwzględniane przy ich „charakterystyce”.

Niekiedy przedmioty magiczne (lub zaklęcia) funkcjonują analogicznie do zbroi – chronią przed utratą Kondycji, a nie mają negatywnych cech, takich jak np. waga. Są też zbroje (hełmy, tarcze) zaczarowane, chroniące lepiej niż zwykłe. Będzie to uwzględniane w scenariuszach; określenie np. „tarcza +3”, oznacza, że jest to tarcza czarodziejska, chroni przed utratą nie 1, ale 4 punktów.

„Potwór” czyli przeciwnik

„Potworem” nazywana jest każda postać, każde stworzenie, jakie scenariusz może w czasie gry postawić na drodze bohaterów. Każda taka postać może być adwersarzem w walce, a walka wywiązuje się zgodnie z przypisaną scenariuszem rolą potwora bądź też wskutek działań samych bohaterów. „Potworem” będzie więc smok, bazyliżek, upiór, ork czy goblin, ale i wilk, tygrys, rekin oraz pies łańcuchowy. Będzie nim człowiek – opryszek, pirat, raubritter, ale i królewna, burmistrz, strażnik miejski, drwal napotkany w lesie.

Każdy „potwór” będzie miał swą charakterystykę podstawową, zapisaną w scenariuszu, oraz miejsce i rolę, jaką scenariusz mu przypisuje. Będzie to, siłą rzeczy, krótki, syntetyczny opis, który musi być przez Mistrza przeanalizowany i zinterpretowany.

Oto odpowiedni fragment scenariusza:

„Na rozstaju dróg, ukryty w krzakach, czyha **Rozbójnik K10 W6 A1** (maczuga 1-6) (10 szt. złota), który zwykł był rabować przechodniów”.

Co Mistrz wie z tego opisu? Zabicie rozbójnika wymagać będzie zadania mu „ran” na sumę co najmniej 10 punktów. Podstawą do ustalenia jego Wartości Bojowej w starciu będzie 2k6+6. Rozbójnik może walczyć tylko z jednym przeciwnikiem na raz (A1); jeśli przeciwników będzie kilku, to wszyscy poza jednym walczyć będą bez ryzyka zranienia. W boju rozbójnik wymierza ciosy maczugą, mogącą pozbawić wroga od 1 do 6 punktów Kondycji. Wreszcie ma on przy sobie 10 złotych monet, które mogą być łupem jego pogromcy.

Tyle syntetycznych danych podstawowych. Czego jeszcze z tego opisu może dowiedzieć się Mistrz?

1. Rozbójnik „czyha w krzakach”. Jest więc ukryty, wypatrzenie go będzie wymagać testu na Zręczność.
2. Rozbójnik nie „czyha” bez powodu – wyskakuje z krzaków zniebaczka i woła „Pieniądze albo życie!”, lub, co bardziej prawdopodobne, grzmi maczugą bez ostrzeżenia. Jeśli więc bohater nie zda ponownego testu na Zręczność, nie uniknie zdradzieckiego ciosu i do właściwej walki przystąpi już z Kondycją ograniczoną o 1-6 pkt.
3. Rozbójnik „czyha na przechodniów”. Jeden samotny bohater może być uznany za przechodnia. Czy będzie „przechodniem” cała drużyna, uzbrojona po zęby, maszerująca dziarsko i dumnie? Wjelce głupi musiałby być rozbójnik, gdyby na taki widok nie ukrył się jeszcze głębiej w krzakach, a wypatrzone przez nich nie zwiałby gdzie pieprz rośnie lub nie twierdził, że jest gajowym. Jeśli zaś „przez pomyłkę” wyskoczy z krzaków i zaraz w pierwszym starciu zdrowo oberwie, to z pewnością nie będzie się bił „do ostatniego tchu”, bo albo da nogę, albo padnie na kolana, prosząc pardonu.

Jak widzimy, pozornie prościutki i lakoniczny opis potwora zawiera mnóstwo cennych informacji, na podstawie których Mistrz może pokierować jego zachowaniem w grze.

Opis potwora zawsze będzie krótki i nigdy nie ustrzeże Mistrza przed wysyłaniem wyobraźni. Nie wolno dopuścić, by „potwory” „uogólniły się”, stały się tylko kombinacją cyfr i liczb, a walka z nimi – dodawaniem i odejmowaniem. Każdy „potwór” jest jakąś indywidualnością, ma jakieś doświadczenie czy choćby instynkt. Wszelkie jego działania (generalizując) sprowadzać się będą jedynie do dwóch celów:

- A. Zabić przeciwnika.
- B. Samemu nie dać się zabić.

Wychodząc z tego założenia, potwory ze scenariuszy możemy podzielić na:

1. Potwory, dla których cel A jest celem jedynym. Do tej grupy należą będą wszelkie „potwory bezmyślne” (rośliny, owady, skorupiaki, mięczaki, a także stworzenia „wyższe”, ale na przykład bardzo głodne, samice broniące małych, smoki broniące skarbów, stworzenia „rozumne”, pozostające pod „władzą” innych i uzależnione magicznie). Zachowanie takich potworów jest jednoznaczne – atak i walka na śmierć i życie. Nie uciekają one nigdy i nigdy nie dają pardonu.
2. Potwory, dla których oba cele (A i B) są jednakowo ważne. Należą tu będą wszelkie agresywne, drapieżne zwierzęta „wyższe”, a także „źli” ludzie i humanoidy. Generalizując, są to stworzenia o dostatecznej motywacji i środkach do realizacji celu A, lecz dostatecznie mądre, by myśleć o celu B. „Potwory” te atakują, gdy nie ma ryzyka. Gdy ryzyko jest – myślą jak je zmniejszyć, gdy to się nie udaje – rezygnują z ataku. W czasie walki, jeśli cel A okazuje się nie do osiągnięcia, kierują się celem B – zmykają. Rozbójnik z naszego przykładu jest typowym przedstawicielem tej grupy, chociaż oczywiście w jego przypadku cel A był raczej celem A1 (chodziło mu głównie o sakiewkę ofiary).
3. Potwory, dla których cel B jest celem dominującym. Będą to stworzenia groźne, ale nie agresywne, a także ludzie i humanoidy, pozabawione motywacji do osiągania celu A. „Potwór” taki nie atakuje pierwszy. Zaatakują jednak, jeżeli zachowanie bohaterów zasugeruje motywację, wskazującą na cel A (zaczepek, rozścieczenie, brak posłuchu, ignorowanie ostrzeżenia itp.). Potwór taki walczy i atakuje, gdy cel A staje się oczywistym i jedynym sposobem realizacji celu B („zabić, by nie dać się zabić”).
4. Potwory, dla których cel B jest celem jedynym, ponieważ dla celu A nie mają ani motywacji, ani środków. Są to stworzenia bezbronne, mogące jedynie uciekać lub prosić o łaskę. Czasami – przyparte do muru – walczą na miarę swych skromnych sił.



Na podstawie powyższego podziału Mistrz łatwo dokona klasyfikacji każdego potwora i odpowiednio pokieruje jego reakcjami. Technika przeprowadzania walki i jej rozstrzyganie

Reakcje – zarówno potwora, jak i bohaterów – są przeanalizowane i znane, agresywność jednej lub obu stron nie ulega kwestii. Dobyto oręża, walka jest więc nieunikniona. Kolejność działania Mistrza Gry jest tu następująca:

1. Mistrz sprawdza, czy któraś ze stron deklaruje użycie broni dalekosiężnej, czy razi na odległość. Poddaje kontroli, czy jest to możliwe. Jeśli tak, przystępuje do określenia skutków użycia takiej broni. Ma tu dwie możliwości:

- przeprowadzenie testu na Zręczność bohaterów i to niezależnie, czy miotają oni pociski, czy też są ich celem. Zdający test, jeśli miotali – trafili, jeśli byli celem – zdołali się uchylić, uniknąć pocisku. W obu okolicznościach stosuje się modyfikatory ułatwiające lub utrudniające. Cel może być mały lub ruchliwy, ukryty lub chroniony, a i warunki (ciemność, gęsty las) mogą nie sprzyjać walce na dystans.

– w sytuacjach, gdy drużyna jest obiektem ataku ze strony dużych grup strzelców, gdy pada na bohaterów cały grad pocisków, rezygnuje się z testowania, a określa trafienie losowo. I tak np. każdy, kto k6 wyrzuci 1 lub 2 – został ugodzony. Rolę modyfikatorów bierze na siebie zwiększanie (1, 2, 3 na k6) lub zmniejszanie (1 na k6) prawdopodobieństwa. Skutki tego ostrzału – odpowiednią utratę punktów Kondycji – nanosi się natychmiast, po czym sprawdza się, czy jest możliwość ponownego użycia broni z dystansu. Czynności te powtarza się, aż dojdzie do walki „pierś w pierś”. W skrajnych położeniach, cała walka może rozstrzygnąć się „na odległość”.

2. Walka bezpośrednia. Kierując się logiką wydarzeń, losowaniem lub własną wolą, Mistrz ustala kto z kim walczy (oczywiście jeśli przeciwników jest wielu). Stosownie do cechy Atak potwora lub potworów, Mistrz ustala, kto walczy niezagrożony.

3. Mistrz sprawdza, czy potworowi należą się punkty karne czy dodatnie do Wartości Bojowej. Poleca graczom, by sprawdzili „plusy” swoich bohaterów oraz kontroluje prawidłowość ich poczynąń.

4. Mistrz ustala Wartość Bojową (WB) swojego potwora, dodając do poziomu jego cechy Walka wynik rzutu 2k6. W tym czasie gracze dokonują identycznej operacji w stosunku do swoich bohaterów. Wynik koryguje się o punkty karne lub dodatnie.

5. Na podstawie porównania WB potwora (potworów) i bohaterów określa się wynik pierwszego starcia: kto ugodził przeciwnika, kto sam został ugodzony. Strona, której WB (po uprzednim uwzględnieniu wszelkich modyfikatorów) okaże się wyższa, wygrywa starcie – skuteczny cios zadaje przeciwnikowi rany. W przypadku, gdy WB obu walczących ze sobą stron będzie równa, starcie to uważa się za nierozstrzygnięte – ciosy sparowały się wzajemnie – należy przejść do następnego starcia. Oblicza się rodzaj obrażeń i odpowiednio zmniejsza Kondycję zranionych. Mistrz nie informuje graczy o ilości punktów utraconych przez potwora – ogranicza się jedynie do zasygnalizowania tego faktu.

6. Mistrz przyjmuje deklaracje graczy, dotyczące ich dalszego zachowania. Czy deklarują ucieczkę? Zmianę ustawienia szyku bojowego? Specjalną taktykę? Czy prawdopodobne są jakieś podobne reakcje potwora? Kontrola podlega także prawo do punktów dodatnich lub karnych do WB.

7. Drugie starcie – powtórzenie faz 4, 5, 6. Potem analogicznie dalsze starcia aż do zakończenia walki, to znaczy do chwili, gdy któraś ze stron nie może lub nie chce walczyć dalej.

Jak widać, bój, który w „rzeczywistości” trwałby sekundy, kosztował będzie Mistrza i graczy kilka minut kalkulowania i analiz. Dlatego ważne jest, aby walce towarzyszyła właściwa atmosfera – a taką atmosferę może zapewnić tylko barwny, pasjonujący „komentarz” Mistrza, towarzyszący kolejnym fazom starcia. Nie wolno dopuścić, aby gracze ziewali, sumując „słupki”.

Modyfikatory stosowane w walce, urealnianie przebiegu walk

Kierując się scenariuszem, ale też logiką i zdrowym rozsądkiem, Mistrz za pomocą karnych lub dodatnich punktów do WB „urealnia” sytuację walczących stron.

Karne punkty do wylosowanej WB należą się bohaterowi, który:

- walczy w warunkach dla siebie niedogodnych, a będących żywiołem potwora (w morzu z ośmiornicą, w bagnie z kajmanem, z drapieżnym ptakiem atakującym z powietrza itp.);
- walczy bronią znacznie gorszą od broni potwora, lub jest bezbronny;
- walczy, będąc ograniczony w mobilności, zręczności i szybkości (np. obciążony skarbami, unieruchomiony, schwytany w pajęczynę lub na arkan itp.);
- walczy „na ostatnich nogach”, ze znacznie ograniczoną Kondycją, podczas gdy potwór jest w pełni sił;
- walczy z potworem atakującym z zasadzki (w 1 starciu);
- walczy z „potworem specjalnym”, to jest mającym zdolność do ograniczania WB (napędzającym strachu swoim strasznym wyglądem, przerażającym rykiem, obrzydliwym smrodem, lub w wyniku stosowania magii).

Dodatnie punkty, zwiększające WB należą się bohaterowi, który:

- dysponuje bronią specjalną lub magiczną, przedmiotami (środkami) magicznymi, zwiększającymi WB.
- Modyfikatory ulegają:
- kumulacji (bohater bez broni, walczący z ośmiornicą w morzu, z Kondycją bardzo ograniczoną będzie obciążony znacznymi punktami karnymi do WB („za wszystko”);
 - bieżącej weryfikacji (obciążony workiem złota bohater odrzuca bagaż, odzyskując mobilność i swobodę ruchów – nie ma podstawy do punktów karnych);
 - odwracaniu (ośmiornica wywleczona z wody na plażę, nie tylko nie ma przewagi, ale sama jest w niedogodnym położeniu);
 - wzajemnemu znoszeniu się („potwór specjalny” emituje gazy, ograniczające zdolność walki (WB) przeciwników o 1 punkt, a bohater walczy czarodziejskim mieczem +1).

Niektóre specjalne rodzaje walk

1. **Zasadzka.** Z natury zasadzki wynika, że niebezpieczeństwo jest przemyślnie ukryte lub zamaskowane – jego wcześniejsze wykrycie wymagać będzie od bohaterów testu na Zręczność obciążonego odpowiednim modyfikatorem. Zasadzka może być prosta, improwizowana (pałką w łeb zza węgla) lub przemysłowa, przygotowana z góry (pajęczna sieć, wilczy dół itp.).

Atak z zasadzki symuluje się w grze na dwa sposoby, można też używać obu równocześnie:

- uderzający niespodziewanie potwór ogranicza Kondycję jeszcze zanim dojdzie do właściwej walki;
- podczas 1 starcia po ataku z zasadzki, bohaterowie są zaskoczeni, zdezorientowani i przestraszeni – oznacza to karne punkty do WB.

Niektóre rodzaje zasadzek, zwłaszcza typu „pułapka”, przygotowanych z góry mogą całkowicie pozbawić bohatera możliwości walki, unieruchomić go (sieć pajęczna). Nic nie stoi na przeszkodzie, aby bohaterowie sami urządzali zasadzki i korzystali z przywilejów, jakie się wówczas należą.

2. **Ucieczka z pola walki.** Zamiast przystąpić do boju, bohaterowie mogą zadeklarować ucieczkę. Mistrz Gry ocenia, czy w danej sytuacji ucieczka jest możliwa. Niemożliwa, na przykład, będzie odwrót w przypadku osaczenia w ślepiem lochu czy wąwozie, a także podczas okrażenia. Ucieczkę uniemożliwia również specyfika ataku niektórych potworów, polegająca na pochwyleniu ofiary i unieruchomieniu jej („żywe” pnąca, modliszki, kraby, węże dusiciele itp., ale także wspomniane już lassa, arkany, sieci i sieci pajęczne, a także paraliż naturalny i magiczny).

W czasie trwania walki, po kolejnym starciu, bohaterowie mogą mieć dosyć i oznajmić, że „odrywają się od nieprzyjaciela”. Mistrz musi to uznać jako wykonalne. O powodzeniu „operacji” decyduje wówczas test na Zręczność ze stosownymi modyfikatorami. Test nieudany oznacza, że walka trwa nadal, rozstrzyga się kolejne starcie, ale WB bohatera będzie wówczas obciążona punktami karnymi – ma to pozostawić chwilową „dekonzcentrację”, odsłonięcie się, ułatwienie zadania przeciwnikowi. Potwór może ścigać podążającego tyłu bohatera – o skuteczności pościgu decyduje test na Zręczność: zręczny, mocny w nogach bohater umknie. Niezręczny, który nie zdał testu, zostanie dogoniony i będzie musiał stoczyć walkę. Gdy potwory próbują uciekać, stosuje się analogiczne zasady – przeprowadzony test na Zręczność przesądzi czy bohater zdołał zapobiec ucieczce potwora. Jeśli bohaterów jest kilku, a potwór jeden – testuje się „do średniej”.

3. **Rozbrojenie, ogłuszenie.** Bohaterowie mogą dążyć do rozbrojenia, ogłuszenia lub innego typu obezwładnienia przeciwnika. Postąpią tak zapewne w celu np. „zdobycia języka”, względnie gdy walczą z własnym towarzyszem, będącym pod wpływem czaru lub wysokoprocenowego napitku. We wszystkich tych przypadkach o powodzeniu decyduje test na Zręczność, wykonywany przez „ofiara”, przeprowadzony po wygranym starciu – tzn. bohater, próbujący „rozbrajać” miał WB wyższą niż przeciwnik. Jeżeli test na Zręczność okaże się nieudany, broń zostanie wytrącona, lecz takie „wygrane starcie” nie pozbawi przeciwnika punktów Kondycji; cios był obliczony wyłącznie na rozbrojenie. Jeżeli potwór próbuje rozbrajać bohatera, procedura jest analogiczna – zręczny bohater nie da sobie wytrącić broni.

4. **Walka na pięści.** Pewnym urozmaicheniem scenariuszy i gier bywają walki na gołe pięści, np. bijatyki w oberżach, pojedynki „sportowe” itp. Ograniczenie Kondycji do zera nie oznacza w takich walkach śmierci, lecz „knock out”, a powrót Kondycji na poziom poprzedzający walkę odbywa się szybko. Ile punktów „utrąty zdolności do dalszej walki” powoduje cios pięścią lub innym, niezbyt morderczym z natury narzędziem zależy od fantazji Mistrza – dobrą metodą jest odejmowanie tyłu punktów, ile wynosi połowa Siły uderzającego, zaokrąglona w górę.

5. **Groźne w skutkach ciosy.** Niektóre uderzenia lub pchnięcia, zapowiadane przez graczy w walce lub wynikające z sytuacji (zadane od tyłu, z dogodnej pozycji itp.) Mistrz może i powinien interpretować jako groźniejsze w skutkach. Może to robić w dwójaki sposób:

- albo dodawać 1 lub 2 punkty do wylosowanego wyniku
- albo zakładać się na los, zakładając na przykład, że cios mieczem to nie 1k6, ale 1k6+1, 1k6+2 itd. Niektóre, szczególne ciosy – jeżeli nie przeczy to założeniom konwencji – Mistrz może zinterpretować jako śmiertelne, kończące walkę.

Potwory specjalne i walka z nimi

Potwory specjalne mają w scenariuszach zapobiec znudzeniu się graczy zwykłą rąbaniną. Ujmując rzecz skrótowo, potwora specjalnego charakteryzuje zamiast (oprócz) „cyfrowego” określenia cech, kategoria „specjalne” (spec.). I tak, potwory mogą mieć specjalną:

A. Kondycję.

Brak podanej liczby punktów Kondycji oznacza ni mniej ni więcej tylko fakt, że potwora w ogóle nie można zabić. Najbardziej typowymi reprezentantami tej grupy są niematerialne duchy i widma.

małeńkie skrzaty czy duszki, owady itp. Jedynym (poza ucieczką) sposobem walki z nimi jest ich przepędzenie – czarami lub innym, podanym w scenariuszu, sposobem.

B. Kondycję częściową (np. Kondycja 12 (spec.)).

Potwora można zabić, odbierając mu jego 12 punktów, ale nie jest to proste. „Specjalność” może polegać na trudno przebijalnym pancerzu, wrażliwości jedynie na broń srebrną lub magiczną, na szybkim regenerowaniu utraconych punktów itp.

C. Walkę.

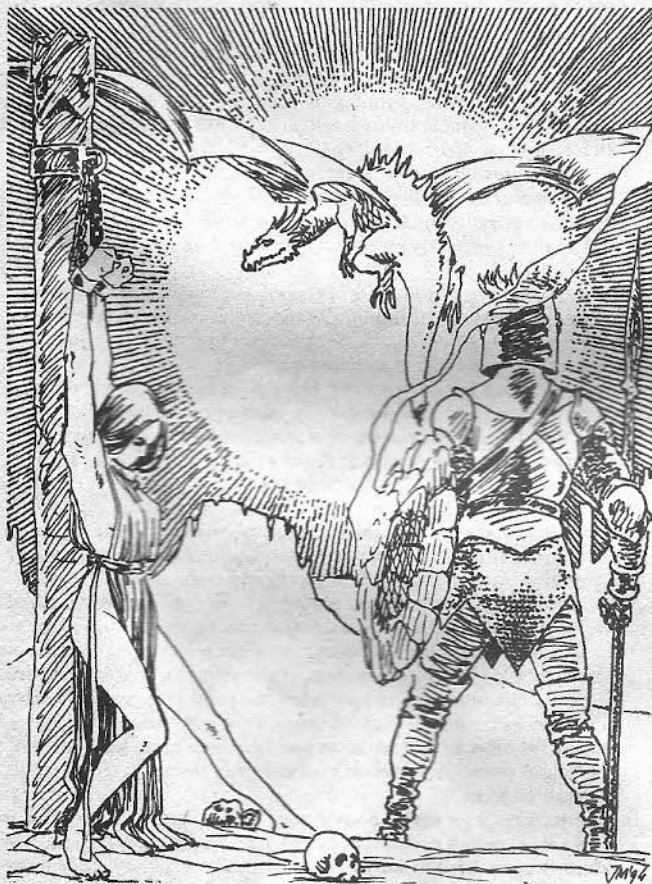
Brak liczbowego określenia tej pozycji oznacza oczywiście, że z potworem nie można walczyć przy użyciu normalnej procedury – trzeba użyć magii, ognia, wody święconej itp. Może w ogóle nie być sposobu na walkę z takim przeciwnikiem – poza ucieczką.

D. Atak.

Nie jest określone, z iloma bohaterami potwór może na raz walczyć, co oznacza, że może on razić wszystkich (będących w zasięgu, wybranych losowo, nie zdających testu itp.).

E. Broń.

Takie potwory nie powodują utraty punktów – natomiast paraliżują, obracają w kamień, opanowują psychikę, niekiedy momentalnie zabijają – dotykem (muszą wygrać starcie), lub samym tylko spojrzeniem (bazyliiski). Czasem wystarczy usłyszeć ich śpiew (syreny).



F. Broń, częściowo (np. 1-6+spec.).

Oprócz „normalnych” 1-6 punktów Kondycji, które bohater straci w przegranym starciu, potwór ma jeszcze inne niespodzianki – parzy, mrozi, razi wyładowaniem elektrycznym, jest jadowity, używa broni zatrutej lub magicznej.

G. Inne właściwości.

Zaliczamy tu potwory o zdolnościach do ograniczania WB przeciwników, a więc budzące panikę strasliwym wyglądem, śmierzzące itp. Potwory, które w krótkim czasie po zabiciu zmartwychwstają i szukają zemsty, zmieniające w czasie walki cechy i uzbrojenie (wilkołaki) i wiele, wiele innych... Zależnie od fantazji autora scenariusza oraz Mistrza Gry.

Zapewne myślicie, że nie sposób wyobrazić sobie potwora, mającego wszystkie cechy specjalne? A jeżeli taki istnieje, musi to być demon z piekła rodem? Mylicie się. Takiego potwora możecie spotkać w pierwszym lepszym lesie. Oto przykład:

„Drużyna bohaterów, wędrując lasem, potrąca spróchniały pień. Słychać gniewne brzęczenie i z dziupli wylatuje **Rój szerszeni** (spec.).”

Bohaterów ratuje jedynie błyskawiczna ucieczka, przy czym ucieczkę bezkarną gwarantuje tylko Zręczność = 12. Wszyscy o mniejszej Zręczności rzucają tyle razy k6, o ile ich Zręczność jest niższa od 12. Wynik, podzielony przez 2 i zaokrąglony w górę, daje utratę punktów Kondycji. Nie mogący (nie chcący) uciekać zostają pożądleni na śmierć. Szerszenie nie dadzą czasu na żadne próby obrony (ogień, dym) ani na rzucenie zaklęcia. No proszę. Zwyczajne szerszenie, a kto wie, czy bohaterowie nie woleliby sporego smoka lub bandy orków.

Walka „z hordą”

Jest to jeden ze szczególnych rodzajów walki – z całą, wielką bandą, zwaną też hordą przeciwników. Będą to raczej słabe, pojedyncze, mało groźne potwory o niezbyt wysokim poziomie Kondycji i Walki, jednolicie uzbrojone w lekką lub średnią broń. Jest logiczne, że takie potwory będą łączyć się w bandy i stada. Normalny sposób rozstrzygnięcia takich walk, jeżeli np. horda liczy około 50 osobników, byłby długi i nudny. Trzeba zatem „zunifikować” hordę (jej część przypadającą na jednego bohatera) w sposób następujący: mnożymy liczbę osobników w hordzie przez „osobniczą” cechę Walka. Otrzymany wynik dzielimy przez dwa i zaokrąglamy w górę. Otrzymujemy w ten sposób cechę Walka całej hordy, tak jak gdyby była ona jednym potworem. Z takim „ujednoliconym potworem” musi stoczyć walkę opadnięty przez zgraję bohater.

Przykład:

Bohatera atakuje stado szczurów, jest ich 20, cecha Walka pojedynczego szczura wynosi W1. Bohater walczy ze „zbiorowym potworem”, którego Walka wynosi 10.

Przykład drugi:

Czterech bohaterów broni się przed hordą koboldów, których jest 25; cecha Walka pojedynczego kobolda wynosi 3, cecha Walka hordy wyniesie będzie $25 \cdot 3 = 75 : 2 = 38$. Bohaterów jest czterech, 38 rozkłada się na cztery: $10 + 10 + 10 + 8$, albo: $10 + 10 + 9 + 9$. I tyle wynosi cecha Walka „zbiorowych potworów”, jakimi są części hordy, walczące z poszczególnymi bohaterami.

Starcia przeprowadzane są zwykłym sposobem, inaczej jednak liczy się obrażenia. Jeżeli starcie przegrywa bohater, odnosi on rany o wielkości 1-6 punktów, niezależnie jakiego typu bronią dysponują członkowie hordy. Jeśli zaś bohater wygrywa starcie, to odpowiedni dla jego uzbrojenia rzut kostką określa ilu osobników w konkretnym starciu całkowicie wyeliminował z walki. W związku z tym, cecha Walka hordy ulega ciągłej zmianie – zmniejsza się, odpowiednio do liczby trupów.

Przykład:

Walka bohatera ze szczurami z pierwszego przykładu. Bohater wygrywa pierwsze starcie mieczem, rzut kostką daje 6 oczek. Sześć szczurów zostaje wyeliminowanych. Teraz horda liczy 14 zwierząt, a więc następne starcie bohater stacza z „potworem zbiorowym” o Walce równej 7. Kolejne starcie wygrane, bohater zabija 4 szczury. „Potwór”, który stawia mu czoła, ma już cechę Walka równą 5 itd.

Horda może być groźnym przeciwnikiem – bohaterowie muszą pamiętać o zasadzie „nec Hercules contra plures” i brać nogi za pas, gdy nadciąga jakaś zbyt wesola, a co gorsza zbyt liczna gromadka. W razie osaczenia bohaterów przez hordę i braku możliwości ucieczki, Mistrz może ratować ich skórę przez podpowiedzenie sprytniej taktyki – obronę w wąskich przejściach i korytarzach, na mostach, schodach, za barrykadami itp. Przy zajęciu dobrej pozycji obronnej przez drużynę, „pierwsza linia” hordy, a więc i cecha Walka ścierającego się z bohaterami zbiorowego przeciwnika, powinna być realistycznie ograniczona.

Przykład:

Koboldy, 25 sztuk, cecha Walka 3. „Zbiorowa” cecha Walka = 38. Bohaterów jest tylko dwóch, ale bronią się na wąskim mostku. Mistrz zakłada, że na mostek może wdrzeć się nie więcej niż 8 koboldów na raz (Walka = 12). Każdy z bohaterów walczy zatem ze „zbiorowym przeciwnikiem” o Walce = 6. Oczywiście na miejsce wyeliminowanych natychmiast wkroczą koboldy z „drugiej linii”, stąd ich W nie spadnie poniżej 8, przynajmniej do czasu wyczerpania posiłków – ale to już coś! Użycie hordy jako przeciwnika i sposób traktowania jej w walce będzie precyzyjnie określone w scenariuszu. Zdarza się jednak wcale często, że Mistrz musi hordę stworzyć sam i samodzielnie poprowadzić ją do boju. Typowy przykład to żądny linczu tłum, jaki może się zgromadzić, gdy bohaterowie zechcą zbyt śmiało poczynać sobie we wsiach i miasteczkach.

Kończąc wywody poświęcone rozgrywaniu walk w grach fabularnych, raz jeszcze rzucamy wyzwanie „małym programistom”. Spróbujcie wydobyć z waszych komputerów coś więcej, niż można mieć tarmosząc za joystick. A gdyby tak wprowadzić do elektronicznej pamięci wszystkie kombinacje cech Walka, broń, plusy i minusy modyfikujące, generowany losowo wynik 2k6 i rozstrzygać starcia, naciskając kilka klawiszy? Jako żywo, moglibyście tym zaimponować nawet najzdolniejszym czarnoksiężnikom z „krainy fantazji”...

MAGIA

Miejszem akcji, tłem i sceną każdej gry jest fantastyczny świat, w którym istnieje i działa magia. Magia to zwykle sztuka trudna i elitarna, zagadkowa, groźna i niebezpieczna; niekiedy budzi podziw, czasami strach, często jest potrzebna, nieodzowna, czasem traktowana wręcz użytkowo. Czasami znów tak chaotyczna i niezwykła, że porównywalna jedynie z klęskami żywiołowymi. Nasze niniejsze, jakby wprowadzające zasady również zakładają istnienie i działanie magii, lecz w sposób „realistyczny” dla tak prostego systemu.

Wyobraźmy sobie, że toczy się gra. Pięcioosobowa drużyna, zgodnie ze scenariuszem przygody, zdobywa zaklęty zamek. Drużyna ma jednak pecha – dwóch jej członków pada na placu boju, trzeci zostaje zamieniony w żabę, czwarty traci wzrok. Ale gracze chcą grać dalej! Biegają więc szybko do najbliższego grodu, pytają o czarodzieja. A jakże, mieszka tu taki – odpowiada grodzodzierża – o, w tamtej wieży. Drużyna pędzi do wieży, wali do drzwi, służący spoziera przez zakratowany judasz. Czego? – pyta. Na progu, przypominam, stoi dwóch pokrwawionych obwieszów, w tym jeden niewidomy oraz jedna żaba. Tak i tak, powiadają zdyszani obwiesie, trzeba ożywić dwóch zabitych, odczarować tę żabę i zregenerować galki oczne. Potrzebujemy ponadto kilku magicznych mieczy, dwóch czapek-niewidek i latającego dywanu. Wszystko od ręki, prosimy, bo bardzo nam się śpieszy!

Oj, coś mi się zdaje, że drużynę poszczuto by psami, i to zaklętymi! Potężni czarodzieje, którzy wiele umieją, stanowią w fantastycznym świecie elitę. Awanturnicy z nożami za pasem, trudniący się mordowaniem potworów i zdobywaniem zaklętych zamków, elity z pewnością nie tworzą. Potężni czarodzieje, gdy król ich zaprasza na bankiet, niekiedy wyświadczać mu łaskę i zaproszenie przyjmują. Jeśli cesarz, królowi siostrzenica umarła na suchoty, da im za wskrzeszenie nieboszczyki księstwo i rękę wskrzeszonej, wtedy prawdopodobnie zechcą się łaskawie wysilić. Jeżeli potężni magowie dostaną cztery wozy złota, zechcą, być może, odpalić kilka piorunów w nieprzyjaciół tegoż cesarza. Pozwolą uprzejmie zanieść się na plac boju w lektycę, wszakże pod warunkiem, iż całą drogę będą ich karmić delikatesami, przygrywać na cytrze i skrapiać chanelem nr 5. Założenie zatem, że taki czarodziej poświęci choćby sekundę swojego cennego czasu drużynie poszukiwaczy przygód, jest po prostu śmieszne. A przypuszczenie, że taki mag zechce opuścić swą zaciszną wieżę i ruszyć na niebezpieczną wyprawę – jest jeszcze śmieszniejsze.

Kogo tedy bohaterowie mogą napotkać w czasie przygody? Na czym pomoc – lub towarzystwo – mogą liczyć? Otóż wyłącznie na czarodzieja młodego, niedoświadczonego, znającego i umiejącego operować jedynie maleńkim, mikroskopiowym wręcz zakresem wiedzy magicznej, a i to z trudem. Może to być student lub terminator, wylany z uczelni magicznej za birbantwo lub kurewstwo, wypędzony przez mistrza za lenistwo lub niepokorny charakter. Może to być praktykant lub czeladnik, zbierający „materiały” lub prowadzący na zlecenie preceptora „field research” albo wręcz wysłany po piwo. Słowem – będzie to magik niedoskonały.

I tylko takich – nie innych – gracze mogą poprowadzić, jeśli woleliby bawić się w „magię”, zamiast w „miecz”.

Niewątpliwie znajdą się chętni do kreowania nawet i takiego bohatera, bo to też ciekawe, atrakcyjne i może być źródłem dobrej zabawy. A to jest przecież główny cel RPG.

Gracz jako „czarodziej” – kreowanie bohatera.

Cechy podstawowe „czarodzieja” gracz ustala w nieco inny sposób niż „wojownika”. Kondycję określa się czarodziejowi za pomocą rzutu 2k6, przy czym do wyniku nie dodaje się 12, ale 10. Zręczność i Siłę wyznacza rzut 1k6, przy czym do wyniku dodaje się 4, a nie 6. Inteligencję ustala się standardowo (1k6+6).

Powyższe zmiany sposobu ustalania cech podstawowych miały za zadanie „urealnienie” kreacji czarodzieja; spędził on jednak kawałek życia nad księgami, a nie na placu ćwiczeń – będzie więc z założenia mniej wytrenowany, zaprawiony i zahartowany niż wojownik.

Cechą Walka czarodzieja będzie, jak zwykle, średnia Siły i Zręczności, ale – uwaga! – zaokrąglona w dół. Czarodziejowi nie przysługują tu żadne dodatkowe punkty za wylosowaną wysoką wartość cechy. Służy to ponownie „realizmowi” – czarodziej nie miał w życiu ani czasu, ani okazji, by doskonalić się w bojowym rzemiośle. Bohatera – magika wyposażymy wszelako dodatkową w zupełnie nową, przynależną jemu wyłącznie cechę – w **Zdolność Magiczną**; w skrócie **ZM**. Poziom tej cechy wyznaczy rzut 2k6+6. Jeśli wylosowana wcześniej In-

teligencja mieści się w przedziale 10-12 pkt., to ZM automatycznie podwyższa się o 2.

Czarodziej w grze

Gracza należy uświadomić o pewnych dodatkowych, powiedzieliśmy immanentnych wadach i zaletach, plusach i minusach czarodzieja. A są nimi:

- używanie broni: czarodziej nie był szkolony w posługiwaniu się orężem, toteż nie przywiązuje do niego żadnej wagi. Nosi tylko nóż, sztylet ewentualnie lekki kord. Nikt, rzecz jasna, nie zabroni mu mieć i używać halabardy względnie kosy osadzonej na sztorc – ale patrz niżej.
- używanie zbroi i tarczy: dla czarodzieja to nic więcej niż tylko niewygodne żelastwo. Nikt mu nie broni ustroić się w coś takiego – ale patrz poniżej.
- walka wręcz: czarodziej, jeśli musi, walczy tak jak każdy inny gracz, wszelako:
 - a. jeśli używa czegoś „cięższego” niż lekki kord, karany jest w walce dwoma karnymi punktami do WB;
 - b. zbroją, jeśli ją nosi, chroni go w normalny sposób, ale jest to karane dodatkowymi karnymi punktami: do WB minus 2, do wszystkich testów na Zręczność – plus 2;
 - c. ciężką, niewygodną bronią lub zbroją MG może uznać za utrudnienie w rzucaniu zaklęć i zastosować karne modyfikatory;
 - d. nigdy nie przysługują czarodziejowi żadne punkty dodatnie do WB z tytułu lepszej broni, dogodniejszej pozycji czy sytuacji, zaskoczenia itp.;
 - e. wszystkie „zręcznościowe” czynności w walce, jak łucznictwo, miotanie pocisków, ucieczki, pościgi itp. czarodziej testuje z modyfikatorem +1;

Wszystkie zaś modyfikatory są kumulowane.

O powyższych konsekwencjach gracz musi być dokładnie poinformowany – musi mieć świadomość, że bezsensowne i wręcz niebezpieczne jest w jego przypadku obwieszanie się żelastwem, a próby rozwiązywania konfliktów walką „mano a mano” mają najczęściej marne szanse powodzenia.

Muszą o tym wiedzieć i inni gracze z drużyny – muszą mieć świadomość, że towarzyszący im magik jest w pewnych sytuacjach bardzo zagrożony i jeśli nie zapewnią mu stosownej ochrony, rychło mogą być zmuszeni do wykopania dla niego zgrabnej mogiłki.

Co z „plusami” magika? Ano, jest on w końcu czarodziejem, liźnął trochę magicznej wiedzy, w czasie nauki to i owo przeczytał, o to i owo się otał. Ma też coś w rodzaju intuicji magicznej:

- a. aby rozpoznać innego czarodzieja, zorientować się (ogólnie) w magicznym charakterze amuletu, eliksiru, pisma czy symbolu, aby „mieć podejrzenie”, że iluzja to iluzja, że w najbliższej okolicy ktoś użył magii albo że nad okolicą „wisi i pachnie czarodziejska aura” czarodziej testuje Inteligencję z modyfikatorem minus 2 i nie musi używać zaklęcia;
- b. przy okazji pobierania nauki o elementarnej magii czarodziej przyswoił sobie choćby podstawy innych nauk: chemii, zoologii, botaniki, medycyny. Jako typowy przedstawiciel „inteligencji” świata gry, mag zna zapewne języki obce, historię, zwyczaje innych humanoidnych ras, konstrukcję systemów społecznych, podstawy ekonomii. W wielu wypadkach niepotrzebne i niecelowe będą testy – MG ma bowiem obowiązek założyć, że czarodziej „wie” lub „słyszał o czymś takim”.

Mechanika gry – rzucanie zaklęć

Świat gry pełen jest magicznej energii („aury”). Czarodziej potrafi z niej „czerpać” i kierować nią. Polega to na koncentracji, wypowiedzeniu magicznej formuły i wykonaniu magicznego gestu. Zawsze na tych trzech czynnościach.

Rzecz jasna, gracz nie musi znać i używać żadnych formuł ani wymachywać rękami – wystarczy imperatyw: „Rzucam czar *Zasnij* na przywódcę goblinów!”

Trzy składniki czarowania (koncentracja, słowa, gest) określają, że do takiej czynności niezbędne są:

- a. czas. W naszym systemie, w krótkich przygodach, czas gry to czas realny, a więc „realistycznie” na koncentrację, machnięcie ręką i wybełkotanie kilku słów wystarczy od kilku do kilkunastu sekund;
- b. warunki. Nie komplikując: mag musi mieć chwilę spokoju, musi

być zdolny do używania głosu i mieć przynajmniej jedną rękę wolną. Wyczyn czarodziejki Yennefer z mojego opowiadania „Granica możliwości” (rzuciła zaklęcia nogą), nie został nigdy przez nikogo powtórzony, chociaż parę osób próbowało...

Warunki to możliwość koncentracji. Koncentracja nie jest możliwa, na przykład, podczas pływania czy tonięcia w kąpieli, spadania z murów i skał, trudnych wspinaczek, karkołomnych ucieczek, pościgach, ostrej jeździe konnej itp. Koncentrację można zniweczyć ot – choćby trywialnym sposobem: waląc czarodzieja w łeb twardym przedmiotem. Mag związany w kij niezdolny będzie do gestykulowania, zakneblowany – do wypowiedzenia formuły. Koncentrację silnie utrudni (a w krańcowych sytuacjach uniemożliwi) silne porażenie maga, jego ciężka kontuzja, poważna choroba, wyczerpanie, wycieńczenie przez głód lub pragnienie, uderzenie skrajnym upałem lub mrozem itp.

Jak to wygląda w czasie walki? Cóż, jeśli będzie napadnięty znielaczka, z zasadzki, to weźmie po czerepie, zanim zdola pomyśleć o czarach. Inaczej zakłada się, że przygotowanie i rzucenie zaklęcia nie zajmie mu więcej czasu niż przeciwnikowi wydobycie miecza i zamachnięcie się. W czasie trwającej już walki, jeżeli czarodziej jest uwikłany w bój, jeśli zadaje lub odparowuje ciosy, jeśli ściga lub ucieka – czarować oczywiście nie jest w stanie. Natomiast gdyby drużyna deklarowała stosowne czynności („*Nasz czarodziej cofa się, my go chronimy, bierzemy na siebie cały impet natarcia!*”) i gdyby czynność ta była rzeczywiście możliwa (lub uda się test) mag miałby pełną swobodę. Można przy tym domniemywać, że w takim razie rzucenie zaklęcia zajmie mu tyle samo czasu, co innym walczącym jedno starcie. Nie można jednak rzucać zaklęć jak karabin maszynowy – czas potrzebny na ponowną koncentrację i kolejne zaklęcie można w czasie walki kalkulować na co najmniej 3 starcia – pod ścisłą kontrolą, czy nie zaszył w tzw. „międzyczasie” okoliczności, które czarowanie utrudnią, uniemożliwią lub z kolei ułatwią.

Zdolność Magiczna (ZM) i jej wykorzystanie

„Niedoświadczony” czarodziej, czyli taki, jakim jest gracz, ma ograniczoną „umiejętność”, określoną przez poziom jego ZM, wynoszącą od minimum 8 do maksimum 20 punktów. W ramach ZM magik wybiera sobie ze spisu czarów odpowiednią ich ilość. Każde zaklęcie ma przypisaną ilość punktów – tzw. koszt czaru. Suma kosztów wybranych zaklęć nie może przekroczyć ZM. Repertuar zaklęć jest stały i w czasie danej gry niezmienny. Zaklęć, których czarodziej w repertuarze nie uwzględnił, nie może rzucać. Natomiast zaklęcia wybrane i w repertuarze uwzględnione może rzucać dowolną ilość razy i w dowolnej kolejności, lecz przy każdym rzuceniu traci tyle punktów ZM, ile „kosztuje” dany czar. Mając do dyspozycji – między innymi – zaklęcie *Otwieram* (koszt 1 pkt), może je rzucić dziesięć razy z rzędu, jeśli zechce, a jego ZM obniży się o 10 punktów. „Dziesięć razy” to oczywiście przykład, bo nie ma tu żadnych ograniczeń. Wyczerpanie ZM do zera nie oznacza utraty zdolności czarodziejskich. Mag może rzucać zaklęcia nadal, ale traci wówczas odpowiadającą „kosztowi” (lub jego części) liczbę punktów Kondycji. A zatem – uwaga! – w skrajnym przypadku mag może umrzeć, jeśli nieostrożnie „wyczerpie” swą energię zaklęć!

ZM można w grze „odbudowywać” podobnie jak Kondycję – np. w drodze dłuższego odpoczynku, czy innych form fizycznej i psychicznej regeneracji. Jeżeli scenariusz tego nie określa, MG może przyjąć, że sytuacja, w której pozycja jest graczom na odzyskanie pewnej ilości punktów Kondycji, oznacza dla czarodzieja dodatkowo „odzysk” dwukrotnie większej liczby punktów ZM. ZM, jak inne cechy, nigdy nie może przekroczyć poziomu wyjściowego.

Gracz, zamierzając kreować czarodzieja, winien wnikliwie przestudiować listę zaklęć, a szczególnie zapoznać się z tymi, które włączy do swego repertuaru. I to zanim rozpocznie się gra. Powinien też wyjaśnić z MG wszystkie problemy „interpretacyjne”. Mistrz i gracz muszą być zgodni w przewidywaniu efektu zaklęcia, warunkach umożliwiających lub wykluczających użycie, skuteczności, zasięgu, czasu trwania, ryzyka itp. Jeśli opis czaru (*mea culpa!*) jest nieprecyzyjny i budzi wątpliwości, należy go sprecyzować i przyjąć consensus. Gracz początkujący w roli maga może chcieć (lub musieć) wyjaśnić pewne wątpliwości również później, w czasie trwającej już gry. Jedyne absolutnemu nowicjuszowi można na coś takiego zezwolić – bardziej doświadczonemu graczowi absolutnie nie. Mistrz nie może grać za gracza, a wybór jakie zaklęcie rzucić, na co lub na kogo, czy w ogóle rzucić i kiedy? – są to przecież podstawowe decyzje „gracza-czarodzieja”, determinujące przebieg gry.

Skuteczność magii – zaklęcia udane i nieudane

Przypominam – gracz może kreować tylko role młodych, niedoświadczonych adeptów sztuki czarnoksiężskiej. Nic więc dziwnego, że może się zdarzyć popelnienie przez nich błędów w sztuce. Operowanie wszechobecną w przyrodzie magiczną siłą wymaga ogromnej wiedzy i samokontroli. Nawet najzdolniejszym czarodziejom nie są obce poję-

cia błędów, fiaska, pecha czy „złego dnia”. Im trudniejsze zaklęcie, tym szansa błędu i „niewypału” wyższa. Trudność zaklęcia określa jego koszt. Zaklęcia o koszcie 1 punktu rzuca się bez ryzyka fiaska (bazowego). W odniesieniu do zaklęć „droższych” przyjmuje się, że ryzyko to wynosi tyle **dziesiątek procent**, o ile koszt jest wyższy od 1. Przykładowo – czar *Niewidzialność* (koszt 4 punkty) ma szansę „niewypału” równą 30 procent. Po zaanonsowaniu chęci rzucenia tego zaklęcia, gracz toczy po stole 2k10 – rzut w przedziale od 0-1 do 3-0 oznacza fiasko, rzut w przedziale 3-1 do 0-0 – powodzenie.

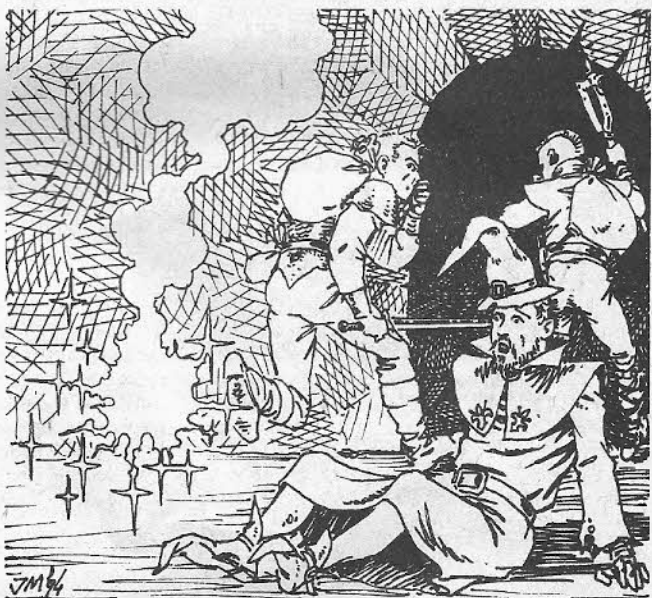
Dodatkowo (także w odniesieniu do zaklęć o koszcie 1 punktu) stosuje się modyfikatory utrudniające:

- szansa fiaska wzrasta o 10%, jeśli Kondycja czarodzieja została ograniczona do 1/3 (zaokr. w górę). Przykładowo, mag o KON wyjściowej = 20, któremu w wyniku ran i kontuzji KON spadła do 7, rzuca zaklęcie *Niewidzialność* z 40% szansą „niewypału”. Gdyby rzucał zaklęcie *Światło* (koszt 1 punktu) miałby 10% możliwość niepowodzenia, choć w normalnej sytuacji nie jest to zaklęcie „ryzykowne”;
- do uznania MG (ale nie więcej niż 10%) jeśli warunki czarowania są wyjątkowo trudne, przy czym „trudnych warunków” nie należy mylić z takimi, które w ogóle udaremniają rzucenie zaklęcia. Najogólniej można stwierdzić, że owe „trudne warunki” to chwile ostrej akcji w grze, wymagające od czarodzieja pośpiechu. Są one w sytuacjach zagrożenia stresujące. Walka będzie typowym przykładem;
- modyfikatory narzucone scenariuszem;
- inne, zależne np. od siły „przeciwstawnych magii”, o których będzie mowa w dalszej części.

I tu również wszystkie modyfikatory kumuluje się.

Ryzyko – skutki nieudanego zaklęcia

Niefasobliwe igranie z ponadnaturalnymi siłami jest ryzykowne. Czarodziej ryzykuje coś więcej niż tylko niepowodzenie zamierzonego przedsięwzięcia. Grozi mu też tzw. „backfire” – proch może spalić na panewce, ale może być tak, że rusznica eksploduje w dłoniach.



Skutki nieudanego zaklęcia mogą być nieznaczne, wręcz mało widoczne. Mogą też być przykre – z reguły jest to utrata punktów ZM, podana przy komentarzach do zaklęć. Chodzi o utratę dodatkowych punktów, kumulujących się z kosztem nieudanego zaklęcia! Mogą też – na szczęście nie zawsze – wystąpić skutki fatalne, aż do nagłej śmierci włącznie. Jeśli rzut 2k10 wskazał fiasko rzuconego czaru, gracz jeszcze raz rzuca, tym razem 1k6:

Wynik 1-5 – syknięło, błysnęło, zaśmierdziało. I wszystko.

Wynik 6 – Ojej-jej! Rzuć jeszcze raz 1k6. Skutki przykre już cię spotkały, ale to jeszcze nie koniec:

Wynik 1-5 – Patrz komentarz przy rodzajach zaklęć, „odpisz” sobie wskazaną, dodatkową liczbę punktów ZM.

Wynik 6 – Ojej-jej-jej! Patrz komentarz przy danym zaklęciu. Jeśli nie przewiduje się tam „skutków fatalnych”, zastosuj tylko „skutki przykre”. A jeśli się takowe przewiduje... to właśnie cię spotkały.

„Skutki przykre i fatalne” spotykają pechowego czarodzieja natychmiast, nie ma sposobu na ich „odwrócenie”, nie pomoże nawet „zewnątrzna” pomoc drugiego czarodzieja. Można jedynie później leczyć i zwalczać skutki. Niezależnie od efektów widocznych i wyczuwalnych, mag zawsze wie, że rzucając zaklęcie spalił na panewce.

RODZAJE ZAKŁĘC I ICH LISTA

Grupa I – czary typu Zmiana

Popularnie zwane „ręką maga”, albowiem efekty magiczne w postaci żądanej zmiany struktury materii lub jej właściwości mag uzyskuje za pomocą dotknięcia danego przedmiotu lub bezpośredniej, „kontaktowej” bliskości. Owo ostatnie pojęcie wprowadza się po to, aby czarodziej nie musiał „macać” obiektu, gdyby mogło to mieć niepożądane skutki (porażenie, oparzenie, zakażenie, uruchomienie pułapki itp.). MG nie może, przykładowo, domagać się, ażeby czarodziej dotknął umieszczonego trzy metry nad ziemią napisu, który chce odczytać zaklęciem *Czytam*. Ale „bliskość” jest nieodzowna – gdyby napis lub symbol widniał na chorągwi, zatkniętej na szczycie wieży odległej o dwieście metrów fortecy, zaklęcie byłoby bezużyteczne.

Sporo zaklęć z grupy *Zmiana* czarodziej może (bez zastosowania „wspomagań”) rzucić wyłącznie na siebie. Inne może rzucić na inną osobę (jeśli chce) lub na przedmiot. Zawsze jednak jest to jedna osoba lub jeden obiekt.

Skutkami „przykrymi” niepowodzenia czarów z tej grupy jest utrata (dodatkowa) tylu punktów, ile wynosi koszt zaklęcia.

Zaklęcia z grupy *Zmiana* wymagają nieco dłuższej koncentracji niż inne – są „najwolniejsze”, wymagają najwięcej czasu.

Typowymi zaklęciami z tej grup są:

Wykrywam (koszt 1 pkt.)

W promieniu 20 m od czarodzieja wszystkie przedmioty, stwory i osoby magiczne lub czarowane świecą czerwoną poświatą, którą widzi wyłącznie rzucający zaklęcie. Poświata może być w naturalny sposób maskowana (np. magiczna różdżka w niemagicznej skrzyni nie będzie widoczna, zanim się do skrzyni nie zajrzy). Czar działa 1k6x10 minut.

Czytam (koszt 1 pkt.)

Pozwala zrozumieć znaczenie lub treść każdego (w tym magicznego) pisma, hieroglify, znaku, symbolu, a także kształtu, koloru, zapachu, dźwięku, naturalnie o ile coś rzeczywiście znamionują i znaczą. Pozwala też zrozumieć zaklęcie zapisane na zwoju, zorientować się w rodzaju i sposobie użycia oraz działania przedmiotu magicznego czy eliksiru. Umożliwia wykrycie i zrozumienie funkcjonowania magicznej pułapki lub zamknięcia. Działa 1k6x10 min.

Uwaga: czar pozwala rozumieć obcy język, ale wyłącznie biernie; konwersacji nie umożliwia.

Zamykam (koszt 1 pkt.)

Magicznie zamyka wszystko, co normalnie można zamknąć lub unieruchomić: bramę, drzwi, okno, kratę, schowek, skrzynię, zapadnię itp. Zamykane urządzenie nie musi wcale mieć zamka – czar dokumentnie blokuje każdy mechanizm: zamek (jeśli jest), klódkę, zawiasy, prowadnice, windy, kołowroty, dźwignie itp. Otworzyć „zamknięcie” można wyłącznie brutalną siłą (jeśli to możliwe i realne) lub czarami *Otwieram* i *Odczyniam*. Działa natychmiast, ale tylko na 1 obiekt.

Wersje:

Mocno zamykam (2 pkt.) – otworzyć można jedynie czarami.

Tarasuję (koszt 4 pkt.)

Zamyka niewidzialną barierą korytarz, przejście, portal, tunel, wejście do jaskini, otwór okienny. Tarasowany prześwit nie może być większy niż 3x3 m, inaczej zaklęcie w ogóle nie podziała. Tarasująca bariera jest obustronnie nieprzenikalna dla wszystkich stworzeń i przedmiotów, także magicznych. Otworzyć przejście można tylko magią. Autor likwiduje barierę „na żądanie” bez dodatkowych operacji i kosztów. Jeśli „zatarasuję” i pójdzie sobie, to bariera utrzymuje się przez 1k6 dni, po czym samoczynnie znika.

Wersje: bariery na większe prześwity, odpowiednio „droższe”.

Otwieram (koszt 1 pkt.)

Działa na zwykłe, jak i magiczne „zamknięcia”. Czar uruchamia mechanizm każdego typu (vide *Zamykam*) lub daje potrzebną siłę (podnoszone kraty, ciężkie wrota, zawałające głazy itp.) Otwiera miejsca sekretne, o ile zaklęcie rzucone jest na „właściwe miejsce”.

Nie otwiera bariery typu *Tarasuję* i podobnych.

Wersje:

Otwieram z mocą – niweluje punkty „przewagi magicznej”, jeśli zamykającym magicznie był silniejszy czarodziej. Koszt (zależnie od liczby likwidowanych punktów) – 2, 3, 4 i wyższe.

Leczę (koszt 2 pkt.)

Działa na wszystko, co posiada Kondycję (poza istotami i obiektami magicznymi oraz „martwiakami”). Dotkniętej osobie przywraca 1k6+1 punktu utraconej Kondycji. Nie przywraca zaś utraconej ZM. Kondycja nie może przekroczyć poziomu wyjściowego.

Wersje:

Silnie lecę (4 pkt.) – przywraca 2k6 + 2 punkty.

Szkodzę (1pkt.) – pozbawia 1k6 punktów.

Skutkiem fatalnym fiaska *Leczę* jest odwrotność zaklęcia – osoba

dotknięta traci (lub zyskuje w razie *Szkodzę*) odpowiednią liczbę punktów Kondycji.

Regeneruję (koszt 6 pkt.)

U zaklinanej istoty Kondycja i ZM wracają do poziomu wyjściowego. Jeśli inne cechy (Siła, Zręczność itp.) były obniżone z tytułu „zwykłych” obrażeń, wracają również do wyjściowego poziomu. Czar nie ma wpływu na punkty utracone w wyniku kłątwy. Natomiast odwarza Kondycję zniszczoną w wyniku „skutku fatalnego”, lecz nie przywraca w ten sam sposób punktów ZM, ani innych cech.

Uwaga: wbrew nazwie nie regeneruje utraconych organów ani tkanki. Nie leczy na przykład ślepoty.

Skutek fatalny: obiekt zaklęcia nagle umiera. Jeśli czarodziej rzucał czar na siebie, to również umiera. Jeżeli na inną osobę – traci całą ZM i 1k6+2 punktu Kondycji.

Wersje: Są nimi zaklęcia uzdrowicieli, niektórych kapłanów, wysokich druidów i potężnych czarodziejów: tacy mogą regenerować utracone organy i tkankę, przywracać wzrok, leczyć magiczny obłęd, paraliż, petryfikację, kłątwy, skutki nieudanych zaklęć itp. A nawet wskrzeszać zmarłych.

Neutralizuję (4 pkt.)

Neutralizuje wszelkie jady, trucizny, toksyny, narkotyki, bakterie, wirusy itp., które działają na organizm. Nie przywraca jednak utraconej kondycji (ani też innych cech).

Skutek fatalny: czarodziej traci 1k6+1 punktu KON i możliwość rzucać zaklęcia na 24 godziny.

Lewituję (koszt 2 pkt.)

Czarodziej unosi się w powietrzu, w sposób kontrolowany, na dowolną wysokość. Ruch możliwy wyłącznie w pionie, również z obciążeniem (1 osoba lub ekwiwalent). Czas trwania 30 min.

Skutek fatalny: czarodziej (i jego bagaż) staje się totalnie nieważki, unosi się w górę i znika w przestworzach na wieki wieków.

Lecę (koszt 4 pkt.)

Jak *Lewituję*, ale możliwy jest też ruch w dowolnym kierunku, z maksymalną prędkością galopującego konia (30 km na godz.). Czas trwania: 30 min., można więc odlecieć na około 15 km. Podobnie jak przy lewitacji możliwe obciążenie.

Skutek fatalny: po czarodzieju ginie wszelki ślad.

Przenikam (koszt 4 pkt.)

Czarodziej (wraz z osobistym ekwipunkiem) przenika przez ścianę z dowolnego materiału, nie grubsze jednak niż 2 m. Jeśli ściana jest choćby minimalnie grubsza, czarodziej materializuje się wewnątrz i ginie. Zaklęcie działa jednorazowo – na jedną „warstwę”.

Skutek fatalny: czarodziej zamienia się w to, co zamierza przenikać: kamień, drewno, metal, szkło itp.

Wersje: niezwykle silna wersja tego zaklęcia: polega na umiejętności wielogodzinnej drażenia litej skały i kamienia o nieograniczonej grubości – znane wyłącznie kapłanom zagadkowego narodu Ul-gów (vide David Eddings „Belgariad”).

Kto, ja? (koszt 1 pkt.)

Pseudo-niewidzialność. Czarodziej staje się dla wszystkich „obojętny” – nikt go nie zauważy, nie zatrzyma, nie zapamięta; nawet bardzo czujni wartownicy lub tropiciele (w tym psy itp.) nie zwrócą nań uwagi, przepuszczają go lub miną obojętnie. Działa 30 minut.

Ukryty pod tym zaklęciem czarodziej musi zachowywać się „jak myszka”. Jakikolwiek ostentacyjny lub nawet przypadkowy zwroć na siebie uwagi przerywa działanie czaru. Szczególnie zaś niszczą go wszelkie akcje agresywne: od uszczyplenia panienki w tyłek poczynając, na próbie zamordowania kogoś kończąc.

Uwaga: nie działa na alarmy „mechaniczne” i magiczne, w tym i magicznych wartowników, np. posagi.

Niewidzialność (koszt 4 pkt.)

Czarodzieja (wraz z osobistym ekwipunkiem) nie można absolutnie wykryć za pomocą wzroku. Akcje „agresywne” nie anulują czaru. Wielu uczonych zajmowało się badaniem zjawiska, nie mogąc zwłaszcza pojąć, dlaczego czarodzieje tak lubią to zaklęcie. Jest „droższe” i bardziej ryzykowne od prostego *Kto, ja?* Jest bezużyteczne wobec stworzeń, które umieją świetnie rozpoznawać i kierować się dotykiem, słuchem, węchem, temperaturą, drganiami powietrza lub gruntu – a większość zwierząt to umie. Jest bezużyteczne – bo jest to za popularne. Byle głupek, gdy wyczuje coś podejrzanego, od razu podejrzewa „niewidzialnego człowieka” i sypie dookoła mąką, bryzgą farbą lub choćby śmietaną. „Niewidzialnego” wykryje każdy alarm lub wartownik magiczny, ujawni go też proste *Wykrywam* lub *Odczyniam*. Po co więc to komu? Trwa 30 min.

Skutek fatalny: czarodziej traci wzrok na 1k6 dni. Uwaga: ile to dni, wie tylko MG!

Znajduję (koszt 2 pkt.)

Czar prowadzi czarodzieja bezbłędnie do wszystkiego, co w promieniu 30 m zostało ukryte, schowane, zamaskowane, zgubione, obło-

zone niewidzialnością lub iluzją. Może to być wiele przedmiotów, obiektów, stworzeń itp. – zaklęcie, działając w danym promieniu, prowadzi czarodzieja po kolei od najbliższego do najdalszego „obektu”. Między czarodziejem a „obiektem” musi istnieć „wolna droga” – choćby najbardziej kręta, ale musi być. Czar nie pokaże np. skarbu w zamurowanej na głucho komnacie, ale jeśli jest do tej komnaty tajne wejście, zaklęcie do wejścia przywiedzie. Doprowadzi, lecz wcale go nie wskaże. Nie wyjaśni, też jak je otworzyć. Czar działa tak długo, aż mag odnajdzie wszystkie przedmioty ukryte w zasięgu aktywności zaklęcia. Uwaga: zaklęcie znajduje rzeczy „ukryte z intencją ukrycia”. To, co ukryła natura (np. złote żyły, samorodki), jest dla zaklęcia niewykrywalne. Przedmiotów zgubionych (np. upuszczonych w trawę) nie uważa się za „naturalnie ukryte”, toteż czar do nich zaprowadzi.

Uwaga druga: ostrzega się przed rzucaniem zaklęcia w miejscach, gdzie tętni życie! W lasach czarodziej będzie się miewał od mrówki do śpiącego na norze chomika, znajdował w szparach i dziuplach pajaki oraz inne plugawstwo, które się tam „schowało z intencją ukrycia”. Na dworach i zamkach zamęczą czarodzieja peruki, fałszywe biusty i sztuczne szczęki.

Światło (koszt 1 pkt.)

Dłoń czarodzieja staje się źródłem światła nieco silniejszego niż zwykła latarnia. Jest w stanie rozświetlić nawet mrok magiczny. Oświetlenie trwa 30 min.

Uwaga: wyteżywszy (bez dodatkowych kosztów) wolę, czarodziej może dłonią zapalić łatwopalny materiał lub oparzyć kogoś (2 pkt KON).



Ryba (koszt 4 pkt.)

Nazwa myląca. Czar umożliwia nie tylko przebywanie pod wodą, ale w ogóle pozwala być bez tlenu i zaprzęca oddychania na 30 min.; chroni więc przed działaniem gazów, dymu, czadu, próżni, a także mikroorganizmów i bakterii atakujących organizmy przez drogi oddechowe.

Skutek fatalny: ostra odma płuc, strata 1k6+1 punktów Kondycji.

Odczyniam (koszt 1 pkt.)

Rzucony na istotę lub przedmiot, neguje i anuluje „ciążące” na nich zaklęcia i czary. Można tym sposobem na przykład: otworzyć obiekty zamknięte czarem *Zamykam*, usunąć barierę stworzoną przez *Tarasuję* lub *Pole Siłowe*, przerwać *Urok* itp. Można przerwać czyjaś *Niewidzialność*, *Lece*, *Rybę* itp. lecz jedynie wtedy, gdy zachowany będzie warunek „kontaktowej bliskości”, jaki obowiązuje przy wszystkich zaklęciach z tej grupy. Zaklęciem *Odczyniam* nie można:

- usunąć fizycznych skutków magii (utrata punktów, paraliż, ślepotą, petyfikacja, obłęd itp.);
- pozbawić kogokolwiek punktów ani niweczyć skutków zaklęć „leczących”;
- usunąć skutków klątwy;
- zapobiec „niewypalowi” zaklęcia i zlikwidować skutki „niewypału”;
- zablokować cudzego zaklęcia w trakcie rzucania;
- odbierać możliwości rzucania zaklęć i używania magii – (wyjątek stanowi „magia przedmiotów” – zaklęciem *Odczyniam* można „rozbrajać” magiczne alamy i pułapki, neutralizować czarodziejские posągi itp.)

Zaklęcie nie działa na przedmioty magiczne, takie jak: broń, amulety i im podobne, eliksiry, zwoje, czapki-niewidki i im podobne.

Zaklęcie powyższe jest typowym czarem „konfrontacyjnym” – rzucający je czarodziej mierzy się z zaklęciem innego czarodzieja; wymagane tu zatem będzie „porównanie sił” – o czym za chwilę.

Tarcza (koszt 2 pkt.)

Czarodziej okrywa na 30 min od stóp do głów niewidzialną „zbroją”, nie ograniczającą w żaden sposób jego mobilności. Magiczny pancerz chroni od wszelkiego typu ran i kontuzji – czarodziej traci o 3 pkt. mniej, niż wykazała kostka. W razie ataku bronią magiczną i raniącymi zaklęciami (np. *Grot*) czarodziej traci o 1 punkt mniej, niż wylosowano. Przed atakami „psychicznymi” (np. *Młot*) *Tarcza* nie chroni. Wyklucza natomiast ukąszenie przez żmiję, zwykłe pajęczaki, owady itd.

Wersje: silniejsze *Tarcze* (3, 4, 5 punktów) – chronią odpowiednio lepiej.

Skutek fatalny: czarodziej traci 1k6+koszt *Tarczy* punktów KON.

Pole siłowe (koszt 6 pkt.)

Wokół czarodzieja tworzy się stacjonarna, nieprzebijalna i nieprzekraczalna (z obu stron) sfera o średnicy 10 metrów, która utrzymuje się przez 1k6 dni. Może być zlikwidowana wcześniej wolą czarodzieja, który ją stworzył. Pole blokuje każdą istotę lub broń, w tym magiczną, nie blokuje jednak (z obu stron) czarów „psychicznych”. Może być przełamane lub zlikwidowane wyłącznie zaklęciem *Odczyniam*.

Skutek fatalny: czarodziej na zawsze traci całą swoją ZM.

Szybkość (koszt 2 pkt.)

Czarodziej zyskuje na krótki czas (1k6 minut) zdolność do poruszania się z nadnaturalną prędkością. Czar nie zwiększa siły fizycznej ani wytrzymałości, toteż biec można jedynie na krótki dystans (do 200 metrów), ale za to szybciej od galopującego konia (10 m/sek.). Wszystkie testy na czynności, wymagające szybkości ruchów uważa się za automatycznie zdane. W walce (zaklęcia działa 1k3 starcia) czarodziej zyskuje plus 3 do WB.

Skutek fatalny: czarodziej traci definitywnie 2 pkt. Zręczności (trzeba określić ponownie cechę Walka).

Grupa II – czary typu Rozkaz

Nazywane również czarami psychicznymi, za ich pomocą czarodziej oddziałuje bowiem na psychikę ofiary (choć skutki takiego działania mogą być jak najbardziej „fizyczne”). Zaklęcie z tej grupy może być rzucone z odległości nie większej niż taka, która umożliwia „kontakt psychiczny” (rozmowa, spojrzenie w oczy itp. – czyli nie większej niż 3-4 metry).

Nie można w ten sposób „rozkazywać” istotom, które nie mają w znaczeniu potocznym psychiki lub im ją odebrano, są to np: golem i im podobne automaty, martwiaki, duchy, demony, zauroczeni, zahipnotyzowani, dotknięci obłędem lub szałem, berserkerzy, będący pod wpływem narkotyków lub zwykłego „szalu bojowego” itp. Wszystkie „rozkazy” działają na ludzi normalnych i istoty czelkoksztaltne (humanoidalne). Pewne czary-rozkazy działają również na zwierzęta. Niekóre „imperatywy” kierują wyłącznie jedną istotą, inne działają na większą liczbę, ale nigdy nie więcej niż cztery. Przykrym skutkiem fiaska „rozkazu” jest utrata tylu punktów ZM, ile wynosił koszt zaklęcia – dodatkowo, bo koszt zaklęcia trzeba ponieść niezależnie od skutków. Typowymi zaklęciami z tej grupy są:

Zasnij (koszt 2 pkt.)

Usypia wszelkie żywe istoty (1k3+1 istot) na czas 1 godziny. Przerwać sen może tylko zaklęcie *Odczyniam* albo silny bodziec zewnętrzny (kopniak, oblanie wodą). Nie działa na istoty o Kondycji przekraczającej 30.

Skutki fatalne: czarodziej zapada w komatozę na 1k6 dni. Tylko MG wie, ile to dni.

Stój (koszt 1 pkt.)

Całkowicie obezwładnia (lecz nie pozbawia przytomności ani nie powoduje szkód) jedną żywą istotę na czas 1 godz. Nie działa na istoty o Kondycji przekraczającej 30. Czarodziej rzucający zaklęcie może „zwolnić” istotę w każdej chwili; przerwać ten „pseudo-paraliż” może tylko zaklęcie *Odczyniam*.

Naprawdę (koszt 1 pkt.)

Działa tylko na ludzi i humanoidy, których język czarodziej zna i może się z nimi porozumieć. Działa bardzo krótko – 10 minut – ale w tym czasie czarodziej wciśnie ofierze każde oszustwo i błagę, a ofiara na pewno uwierzy. Po 10 minutach, gdy czar przestanie działać, ofiara odzyskuje swe dawne, pełne „zdolności sensoryczne” i może zweryfikować opowiedzianą jej bajkę, jeśli była to bajka oczywista i wyraźna: jeśli np. czarodziej wręczył ofierze ziarenka fasoli zamiast złotych monet, sprzedał kota zamiast konia itp. W razie gdy mistyfikacji nie da się ewidentnie wykazać albo też weryfikacja nie jest taka prosta, ofiara wierzy nadal.

Urok (koszt 3 pkt.)

Działa tylko na jedną istotę ludzką lub humanoidalną, z którą czarodziej może się porozumieć. Istota ta pod wpływem zaklęcia całkowicie

ulega władzy czarodzieja, wierząc, że czarodziej to jej „mądry, kochany przyjaciel”. Ofiara opierać się będzie zatem poleceniom, których „kochani przyjaciele” raczej nie wydają („Skocz w ogień!”, „Powieś się!”). Jeżeli „kochany przyjaciel” w jakikolwiek sposób zaatakuję zauroczonego, czar ulega natychmiastowemu przerwaniu. Taki urok trwa 1k6 dni.

Skutek fatalny: czarodziej traci całą swą ZM.

Co myślisz? (koszt 1 pkt.)

Skoncentrowawszy się na jednej istocie ludzkiej lub czelakosształtnej, czarodziej natychmiast i dokładnie poznaje jej prawdziwe myśli, zamiary, poglądy itp. Znajomość języka istoty nie jest wcale konieczna. **Młot (koszt 3 pkt.)**

Działa na wszystkie istoty posiadające centralny system nerwowy – poza smokami i istotami magicznymi. Działając „młotem” na mózg ofiary, czarodziej powoduje w jej organizmie trudne do przewidzenia skutki: utratę 2k6 punktów Kondycji, przy czym naturalny rzut 6-6 oznacza stały i nieuleczalny paraliż.

Skutek fatalny: takie same obrażenia spotykają czarodzieja.

Strach (koszt 2 pkt.)

Działa na ludzi i istoty humanoidalne, które pod wpływem czaru wpadają w panikę i – najczęściej – uciekają na oślep, byle dalej. Można w ten sposób „spanikować” do 1k3+1 osobników. Jeśli zaklęcie rzuca się na grupę i udaje się „zastraszyć” więcej niż połowę, reszcie *Strach* też się udzieli, uciekną wszyscy. Czar działa bardzo krótko, kilka minut, ale fakt, że „widziało się coś przerażającego” na długo zapada w pamięci ofiar.

Skutek fatalny: mag doznaje łagodnego obłędu, traci całkowicie zdolność do samodzielnego myślenia i działania – w tym też używania magii. Stan taki trwa 1k6 dni.

Grupa III – zaklęcia rzucane „na cel”.

Są to czary działające na odległość – czarodziej rzuca zaklęcie, którego efekt „materializuje się” w odległym celu. Cel musi być dobrze widoczny: w terenie otwartym, w dzień, odległość nie może przekraczać skutecznego dystansu strzału z łuku (50-80 m). W nocy, w lesie, innych trudnych warunkach: 20 m. W podziemiach, jaskiniach – 10 m. Czary „na cel” są najszybszymi spośród zaklęć – wymagają koncentracji krótszej niż *Zmiany* czy *Rozkazy*. Skutkami „przykrymi” fiaska rzucenia jest utrata podwójnej ilości punktów ZM w stosunku do kosztu zaklęcia. Typowymi zaklęciami z tej grupy są:

Grot (koszt 1 pkt.)

Czarodziej wystrzeliwuje z dłoni „iskrę”, która razi (jak strzała) jedną, dowolną istotę lub przedmiot. *Grot* nigdy nie chybia i jest tak szybki, że nie można się przed nim uchylić ani zasłonić. Powoduje obrażenia 1k6+1 punktów Kondycji. *Grot* o sile min. 6 niszczy barierę typu *Tarasuje* (nie niszczy *Pola Siłowego*).

Piorun (koszt 3 pkt.)

Wystrzelona przez czarodzieja energia, uderzając w cel, materializuje się jako eksplodująca kula ognia. Promień rażenia: 10 m; wszystkie istoty „wewnątrz” tracą 1k6+4 punkty Kondycji. *Piorun* o sile minimum 6 niszczy barierę typu *Tarasuje*, o sile minimum 9 niszczy *Pole Siłowe*. unicestwiając magiczną zaporę, nie powoduje obrażeń u tych, którzy są za nią ukryci niczym panzerfaust „rwie na pierwszej przeszkodzie”. To broń groźna, lecz pozbawiona chirurgicznej, czystej precyzji *Grotu*. Eksplozja niszczy wszystko, co palne lub wrażliwe. Zastosowany w pomieszczeniu zamkniętym, lochach czy jaskiniach *Piorun* zachowuje się nieobliczalnie, potrafi spowodować falę uderzeniową, która porazi również czarodzieja i jego aliantów. Dlatego żaden rozsądny mag nie użyje go inaczej, niż pod „gołym niebem”.

Skutek fatalny: eksplozja przedwczesna. Czarodziej ginie na miejscu, wszyscy w promieniu 10 m są rażeni.

Chmura (koszt 3 pkt.)

Podobnie jak *Piorun*, ze wszystkimi warunkami. Ale efektem jest chmura chloru: 1k6+1 punktów utraty Kondycji plus 1 za każde 10 sek. przebywania wewnątrz promienia rażenia.

Skutek fatalny: chmura materializuje się wokół czarodzieja.

Prosta telekineza albo Długa ręka (koszt 2 pkt.)

Czarodziej na krótko (jedna czynność) zyskuje zdolność operowania przedmiotami na odległość – takimi, które normalnie można podnieść jedną ręką (może np. zwęździć komuś sakiewkę lub przedmiot, otworzyć drzwi, wałnąć kogoś siekierą, a także – uwaga – rzucić na kogoś zaklęcie *Zmiana*).

Uwaga: zaklęcie to ma złą reputację. Mnóstwo ładnych kobiet zanosilo w tej sprawie skargi do władz. Skarzyli się także ci, którym coś tajemniczo zginęło. W okolicach cywilizowanych, ilekroć tylko ktoś zgłasza władzom dziwną kradzież lub „upiorną rękę pod koldrą”, zawsze jako pierwszych podejrzewa się czarodziejów.

Skuś, baba (koszt 2 pkt.)

Za pomocą tego zaklęcia można wywołać u innego maga, który właśnie rzuca czar, fiasko, „niewypał” – ze wszystkimi konsekwencja-

mi. Czar *Skuś, baba* działa błyskawicznie, jest to najszybszy ze znanych czarów. Nie można go użyć z góry, „na zapas”.

Uwaga: nieznanzy z imienia czarodziej-renegeat, złośliwe bydlę, wyprodukował i puścił w obieg silne amulety, medaliony, działające jak *Skuś, baba*. Taki medalion kosztuje 500 szt. złota, szansa, że będzie



gdzieś na sprzedaż wynosi 5%. Rozpoznać go łatwo: przedstawia babę, wypinającą goły tyłek. Są falsyfikaty. Medalionu może używać każdy, nawet zwykły śmiertelnik – na widok czarodzieja szykującego się do „pracy” wystarczy krzyknąć: „Skuś, baba!” Hasło aktywizuje amulet, zaklęcie spala na panewce. Amulet działa 10 razy, po czym jest do wyrzucenia. Amulet ten poczynił takie szkody, że moi czarodzieje zmuszeni byli znaleźć kontrspóśb, wyprodukowali mianowicie pewną ilość medalionów *Sam skuś, dziadu!* Nikt nie wie, jak taki amulet wygląda, ale podejrzewa się najgorsze. Działa automatycznie, bez aktywizowania hasłem: każdy, kto zadziała na noszącego *Skuś, babę*, z miejsca zamienia się w stuletnią, pokreconą przez artretyzm babę (KON=3, wszystkie cechy=2). Działa to jak klątwa. Amuletów *Sam skuś, dziadu!* nie ma w wolnym handlu.

Kłap-kłap do pułapu (koszt 1 pkt.)

Zaklęcie o charakterze złośliwego, nieeleganckiego, wręcz chamskiego dowcipu, wymyślone przez studentów pierwszego roku Akademii Czarodziejkiej. Niektóre źródła twierdzą, że zaklęcie to wymyśliły złośliwe duszki leśne, a rozpropagowała piękna i nieobliczalna księżniczka Madouc z Lyonesse (zob. Jack Vance, „Madouc”, III tom trylogii „Lyonesse”). Ten czar to prawdziwe przekleństwo spokojnych ludzi. Generalnie jest zakazany, ale wielu (nawet poważnych) magów stosuje go nadal, zwłaszcza jako karę lub zemstę za zniewagę. W pierwotnej, stosowanej przez zaków wersji efekt zaklęcia był przeżabawny, ale mało szkodliwy. Obecnie stosowana wersja jest groźniejsza: ofiara, którą musi być człowiek lub humanoid, wykonuje w powietrzu kilka fantastycznych salt, połączonych z intensywnymi wymachami rąk i nóg oraz makabrycznym kłapaniem zębów, po czym wali się z impetem na ziemię. Delikwent ponosi obrażenia, znaczna część zębów z reguły mu wypada. Strata Kondycji sięgnąć może 1k6 punktów, naturalny rzut 6 wymaga powtórnego rzutu i zsumowania wyników itd.

Uwaga: we wszystkich bez mała cywilizowanych miejscach i okolicach złośliwe stosowanie *Kłap-pułapu* grozi niechybnym, ciężkim pozbiciem, a niekiedy linczem!

Grupa IV – zaklęcia typu Dodatki

Przez większość magików popularnie zwane „sałatą”. Nie są to zaklęcia „samodzielne”, lecz składniki wzbogacające w różny sposób zaklęcia z innych grup. Podstawowe zaklęcie rzuca się wraz z „sałatą”, jedynym tchem. Nie wpływa to zasadniczo na czas koncentracji i rzucania, ale koszt „sałaty” dodaje się do kosztu zaklęcia, zwiększając tym zarówno tempo wyczerpywania ZM jak i ryzyko niewypału. W repertuarze maga „sałaty” występują oddzielnie, jak inne zaklęcia. Do jednego zaklęcia można użyć kilku „sałat”, bez ograniczeń, ale zawsze różnych, nigdy dwóch takich samych!

Dłużej (koszt 1 pkt.)

Przedłuża czas trwania czaru o 1k6 „jednostek” (np. *Czytam* o 1k6x10 minut, *Lewituję*, *Ryba*, *Kto, ja?* itp. o 1k6x30 minut, *Urok* o 1k6 dni, *Naprawdę* o 1k6x10 minut, *Szybkość* o 1k6 minut lub 1k3 starcia,

Zaśnij o 1k6 godzin.) Pozwala także – uwaga! – zwiększyć grubość warstwy przy zaklęciu. *Przenikam* o 1k3 metrów!

Dalej (koszt 1 pkt.)

Dotyczy wyłącznie zaklęć z grupy *Zmiana*: pozwala dwukrotnie zwiększyć „promień oddziaływania”. Np. *Wykrywam* – 40 m, *Znajduję* – 60 m, *Pole Siłowe* – 20 m.

Daje (koszt 1 pkt.)

Dotyczy wyłącznie czarów z grupy „ręka maga” (takich, jak *Lecz*, *Ryba*, *Przenikam*, *Szybkość* itp.). Zaklęcie podstawowe, rzucone wraz z „sałatą” należy czytać: „Czarodziej lub dotknięta przez niego istota zyskuje zdolność...”. A zatem „sałata” pozwala na wywołanie efektu czaru nie u czarodzieja, lecz u innej, wybranej jednej istoty. Należy zauważyć, że wszystkie czary z grupy leczących (*Lecz*, *Regeneruje*, *Neutralizuje*) nie wymagają stosowania **Dodatków**, mają je bowiem integralnie wbudowane w siebie. Czarodziej może *Leczyć* albo sam siebie, albo inną istotę, zależnie od woli, czar *Daje* jest zbyteczny. Fiasko zaklęcia z dodatkiem *Daje* powoduje skutki zarówno dla czarodzieja jak i dla czarowanej istoty – takie same.

Wyzwalacz (koszt 1 pkt.)

Pozwala na rzucenie zaklęcia „uśpionego”, np. na zasadzie miny – niespodzianki, czyli *booby trap* (np. *Piorun* eksploduje, gdy ktoś wejdzie na most). Albo: kto dotknie skrzyni, narażony jest na *Zaśnij*. Lub też: kto nałoży *czapkę*, stanie się *Niewidzialny* itp. Czar działa tylko raz, dokładnie tak, jak podano w opisie. Specjalnym rodzajem są czary z „hasłem” – np. *pułapki* i blokady nie stanowiące przeszkody dla kogoś, kto zbliżając się wypowie hasło. Ale również może tę rolę pełnić kartofel, w którym zaklęto *Lecz*ę, kto wypowie „aktywator” i trzyma ziemniak w dłoni, zostanie „wyleczony”. Obiekty i przedmioty obłożone „czarem z wyzwalaczem” są, rzecz jasna, wykrywalne zaklęciem *Wykrywam* i mogą być rozbrojone zaklęciem *Odczyniam*. Ewentualne skutki niepowodzenia ponosi wyłącznie mag, który wyzwalacz „zastawia”. Ten zaś, kto go wyzwalacz, nie jest na niego narażony. *Wyzwalacz* młodych czarodziejów zachowują aktywność 1k6 dni (może być tu dodana „sałata” *Dłużej*). *Wyzwalacz* potężnych magów mogą zachować aktywność przez stulecia.

Podane powyżej „czarodziejskie menu” jest wyłącznie przykładem. Nie obejmuje nawet jednego procenta znanych zaklęć. Uczestnicy zabawy w RPG mają prawo – a nawet obowiązek – listę powyższą wzbogacać o nowe rodzaje czarów, ich wersje i warianty, puszczając wodze fantazji i twórczej wyobraźni. Jak wybrać w ramach swej ZM zaklęcia z powyższej listy? Gracz ma tu pełną swobodę, wybiera takie, jakie uzna za stosowne. Może wybrać wiele „mało kosztownych” i być uniwersalny, może wybrać niewiele, ale za to tych „mocniejszych”. MG nie powinien ingerować w wybór, jeśli oczywiście nie zmusza do tego scenariusz. Początkującym magikom godzi się jednak przypomnieć, że bez *Pioruna* można się niekiedy obejść, ale czarodziej nie znający *Czytam*, *Wykrywam* i *Odczyniam* to bardzo biedny czarodziej. Graczom nie wolno pozwalać na dokonywanie w czasie gry poprawek w repertuarze, na wymienianie jednych czarów na drugie. W systemie „Ty, którzy pierwszy raz” większość przygód ma krótki, jednorazowy charakter – przy kolejnym scenariuszu gracz może zagrać innego maga, wylosować jego cechy na nowo i wyposażyć go w inne, „ciekawsze” czary. Jeśli gracz zechce wcielić się w rolę czarodzieja na dłużej i zagrać systemem kampanijnym, to co wtedy z jego „magicznym rozwojem”, z „awansiem na wyższe szczeble”? System tego nie przewiduje. Zauważyć trzeba jednak, że czarodziej i tak będzie robił się z przygody na przygodę coraz „silniejszy magicznie” – zdobędzie zwoje, amulety, eliksiry, różdżki i inne „magiczne automaty”, względnie zdobędzie złoto, które przeznaczy na stosowny zakup. A gracz osiągnie wprawę w operowaniu magią, nauczy się czarować oszczędnie, z najmniejszym ryzykiem, ale efektywnie!

Obrona przed magią

Zdolności magiczne będą mieć w grze także „potwory” – inni czarodzieje, szamani, wiedźmy, druidzi, kapłani, elfy, duchy i duszki, demony, smoki itp., również niektóre przedmioty i obiekty. Potwory będą oddziaływać na bohaterów czarami. Scenariusz określi precyzyjnie, jakimi czarami, a przy czarach „nowych i nieznanymi” sprecyzuje ich siłę i efekty. Zwłaszcza ważne jest tu pojęcie magicznej siły, „stopnia potęgi czarodziejskiej”. W charakterystyce potwora będzie to określone „plusem” – +1, +4 itp. Mag „początkujący” (taki, jakiego wolno grać graczom) jest magiem „zerowym”. Będzie też niemało „zerowych” potworów! Ataki magiczne ze strony potworów będą również podzielone na trzy podstawowe grupy zaklęć – *Zmiany*, *Rozkazy* i „czary na cel”. Jak się bronić?

1. Przed *Zmianą*, czyli „ręką maga”, obrony nie ma. Można jedynie nie pozwolić „potworowi” zbliżyć się na „odległość kontaktową”.
2. Przed *Rozkazem*, czarem psychicznym, broni Inteligencja. Bohater,

będący przedmiotem takiego ataku, testuje Inteligencję rzutem 2k6, przy czym do wyniku należy dodać „magiczne plusy” atakującego potwora. Jeśli mimo to wynik jest niższy niż Inteligencja bohatera lub jej równy, bohater oparł się atakowi, jego psychika nie usłuchała rozkazu, nie uśnie przeto pod czarem *Zaśnij*, nie zostanie *Zauroczony*, nie poniesie obrażeń od *Młota* itp. Bohater-czarodziej ma, jak powiedziano na początku, większą odporność na magię psychiczną, nabytą w wyniku obycia z czarodziejstwem. Gdy jest przedmiotem „rozkazu”, od rzutu 2k6 przy testowaniu odejmuje się 2.

3. Przed „zaklęciami na cel” nie ma obrony – można, co najwyżej, oddalić się szybkim klusem poza zasięg rażenia, o ile się zdąży. W naszym systemie nie ma tzw. rzutów obronnych (saving throws). Przed groźnymi skutkami eksplozji *Pioruna* czy ugodzenia *Grotem* chroni wyłącznie szczęście, które symuluje korzystny rzut kostką. Kto ma szczęście, ucierpi mniej.

Magia kontra magia

Gracz-czarodziej musi liczyć się z faktem, że narażeni na magiczne ataki gracze będą żądali, by „załatwił” magicznego potwora, będą wypychali go do przodu, by eliminował grożące im magiczne niebezpieczeństwo za pomocą własnych zaklęć. O tym, czy czarodziejowi uda się takie przedsięwzięcie, również decyduje porównanie zaangażowanych w magiczny pojedynek sił, czyli „plusy” potwora. Posłużmy się przykładem: drużyna penetruje ruiny wieży, niegdyś siedziby dawno zmarłego, ale potężnego za życia czarodzieja. Ten, gdy jeszcze żył, pozyskiwał wszystkie zaklęcia *Zamykam* i *Tarasuję*, a gdzie mógł, tam zastawił magiczne i iluzyjne pułapki. Na każdym kroku konieczne więc będą zaklęcia *Otwieram*, *Wykrywam*, *Czytam* i *Odczyniam*. Ale scenariusz powiada krótko: zmarły mag był „magiem +4”.

Każde zaklęcie będzie więc rzucać ze zwiększoną szansą fiaska, równą: ryzyko bazowe +40% – bo o +4x10% siła magiczna nieboszczyka przewyższa siłę „zerowego” gracza!

Tak samo postępuje się przy bezpośredniej konfrontacji czarodziejów. Na przykład: gracz-magik, atakowany przez „druidkę +3” czarem *Zaśnij*, zdał test na Inteligencję i oparł się rozkazowi, po czym rzucił na babę własne *Zaśnij*. Zaklęcie *Zaśnij* kosztuje 2 pkt., ryzyko „bazowe” wynosi więc 10%. „Magiczna moc” druidki zwiększa ryzyko fiaska o dalsze 30%. Innych modyfikatorów MG nie rzuca, bo warunki nie są trudne, a Kondycja naszego czarodzieja wciąż wysoka. Ryzyko łączne wynosi więc 40%. Gracz rzuca 2k10 i otrzymuje 4-1. Druidka ziewa i zasypia.

Warto zauważyć, że w „pojedynku” został delikatnie zasygnalizowany czynnik czasu – druidka nie mogła, na przykład, rzucić na czarodzieja zaklęcia *Skuś, baba* – po rzuceniu dopiero co czaru *Zaśnij* nie odzyskała jeszcze zdolności koncentracji.

Nasza przykładowa druidka, „potwór” scenariuszowy, miałaby określona typowo charakterystykę: atrybuty Kondycja, Walka i Atak, plus atrybut magiczny +3. Buchalteria Mistrza jest tu ograniczona – druidka będzie rzucać przypisane jej scenariuszem zaklęcia bez kalkulowania ryzyka fiaska i bez bilansowania strat ZM – bo takiej „cechy” w ogóle nie ma. Kostkami rzuca i testuje wyłącznie gracz. MG dba jednak o realizm – gdyby dla przykładu Kondycja druidki „chwiała się na ostatnich punktach”, Mistrz może, acz nie musi, zrobić graczom przyjemność i oznajmić, że ostatnie, „przedśmiertne” zaklęcie druidki nie poskutkowało.

Inne sposoby rzucania zaklęć – magiczne „automaty”

Istnieją przedmioty, w które za pomocą magii włączono zdolność do rzucania zaklęć. Czarodziej, jeśli dysponuje takowymi, może je w odpowiedni sposób „uaktywnić”, osiągając żądany rezultat. Dlatego też podstawowym wyposażeniem każdego szanującego się czarodzieja są zwoje i przedmioty magiczne (zwane również amuletami). Zwój jest kawałkiem papieru (skóry, tkaniny itp.) na którym zapisano formułę magiczną lub kilka takich formuł. Ow kawałek papieru z reguły zwinięty jest w ciasną rurkę i przewiązany sznurem, stąd nazwa. Występują również „zwoje” w postaci płytek metalu, glinianych lub terakotowych tabliczek itp. Ponieważ silne, skuteczne czary o potężnej mocy mają formułę do tego stopnia skomplikowaną, że opanować ją mogą jedynie Arcymistrzowie Magii, inni muszą korzystać z formuły już zapisanej. Muszą ją jedynie odczytać. Zaopatrują się zatem w sporządzone przez arcymistrzów zwoje. Jeśli czarodziej kupuje zwój od mistrza lub otrzymuje go w podarunku, jest świadomy zapisanego tam zaklęcia – orientuje się w jego celu i skuteczności. Jeśli zwój jest znaleziony lub zdobyty, mag musi go wprawdzie rozszyfrować zaklęciem *Czytam*. Dla zwykłego śmiertelnika zwój jest bezużyteczny, zapisy na nim nieczytelne, dźwięki niemożliwe do wyartykułowania. Posługujący się zwojem czarodziej musi wiedzieć, że:

- a. Rzucenie zaklęcia ze zwoju jest procesem bardziej skomplikowanym niż czarowanie „normalne”. Zwój trzeba wyjąć z kieszeni, rozwinąć, przeczytać głośno, wolno i wyraźnie. Potrzeba na to czasu i muszą być po temu warunki.

- b. Zwój, zależnie od materiału, z którego go wykonano, może być łatwo zniszczony np. działaniem wody, ognia, substancji chemicznych itp.
- c. Zaklęcie zapisane na zwoju można rzucić tylko raz. Rzucone zaklęcie „magicznie znika” ze zwoju – permanentnie i nieodwołalnie.
- d. Zaklęcie na zwoju ma również swój „koszt”, zmniejsza odpowiednio ZM rzucającego.
- e. Rzucanie zaklęcia ze zwoju nie pociąga za sobą ryzyka niewypału i nigdy nie grozi przykrymi lub fatalnymi skutkami. Chodzi tu o tzw. ryzyko bazowe – w innych przypadkach, gdy zachodzą np. „trudne warunki” – Mistrz może narzucić procentową szansę fiaska. Fiasco powoduje w takim przypadku brak efektu zaklęcia – i zniknięcie bezpowrotnie zapisu ze zwoju².
- f. Zwój, z którego „wyczerpano” wszystkie zaklęcia, nie może być ponownie „naładowany”. Jest bezwartościowym kawałkiem papieru, który można wykorzystać wyłącznie na podpalik lub w celach higienicznych.
- g. Zwój, jako przedmiot magiczny, jest wykrywalny zaklęciem *Wykrywam*. Nie można jednak magią anulować zaklęć zawartych w zwoju ani „wymazać” zapisów. Warto jednak wiedzieć, że każdy znaleziony zwój może być zabezpieczony przed niepowołanymi rękoma mniej lub bardziej skomplikowaną pułapką, powodującą zniszczenie zwoju a nawet obrażenia dla tego, kto próbuje zwój rozwinąć. Taką pułapkę można – przy spełnieniu właściwych warunków – rozbroić rzuconym na zwój zaklęciem *Odczytniam*.

Zwój jest cenną zdobyczą dla każdego czarodzieja – penetrując skarbcie lub skrytki mag pilnie rozbiera się za czymś takim. Zwoje są również przedmiotem handlu. Sprzedają je wyrabiający Arcymistrzowie, a także ci, którzy je znajdują, zdobywają lub kradną. Można je nabyć w większych miastach w wyspecjalizowanych sklepach lub na jarmarkach. Szansa na znalezienie takiego, jakiego się potrzebuje wynosi 5-10%. Cena w sztukach złota – bazowo 100 x punkty, będące kosztem czaru, z poprawką na okoliczności (popyt-podaż).

Rola zwojów w scenariuszu i w grze

Niekiedy „odnalezienie” zwojów z konkretnymi zaklęciami jest przewidziane w scenariuszu przygody – wówczas takie znalezisko ma swoje znaczenie i rolę do odegrania.

Dajmy na to zwój zawiera zaklęcie, bez którego drużyna nie ma żadnych szans i nie poradzi sobie z wykonaniem przewidzianego w przygodzie zadania. Zaklęcie ze zwoju jest kluczem do sukcesu – według zawartych w scenariuszu „tajemniczych” wskazówek należy zwój odnaleźć i wykorzystać go, gdy czas nadejdzie.

Przykład:

Drużyna musi dostać się do wnętrza czarodziejskiej krypty, zatopionej, niby pęcherz powietrza, wewnątrz góry. Nie ma żadnego wejścia, bez pomocy magii nie ma co marzyć o sukcesie. „Zwykła” magia jest jednak beużyteczna, za słaba – zaklęcie *Przenikam* pozwala pokonywać warstwy grube na dwa metry, a od krypty dzielą drużynę znacznie grubsze warstwy skały, ściany jaskiń itp. Kluczem do sukcesu będą zdobyte wcześniej zwoje, dla przykładu:

Przenikam z impetem w głąb (koszt 10 pkt.)

Czarodziej (i 1k6 towarzyszących mu osób) jest w stanie przeniknąć jednorazowo 40-metrową warstwę skały, muru, kamienia.

Otwieram korytarz (koszt 9 pkt.)

Zaklęcie „wierci” w skałę, murze itp. trwałe korytarz 1x1 metr. Maksymalna grubość „wierczonej” skały – 10 m.

Kret (koszt 6 pkt.)

Czarodziej (tylko on, bez towarzyszy) zdobywa zdolność kreciego przekopywania się przez warstwę ziemi, żwiru lub luźnego kamienia. Maksymalnie: 100 metrów lub pół godziny.

Zwoje mogą też zawierać silne, specjalnie skuteczne czary, bez których drużyna może w zasadzie się obejść, ale gdyby je miała, byłoby bez porównania łatwiej i bezpieczniej.

Przykład:

Drużyna planuje zabicie srogiego, ognistego smoka, by móc ograżyć jego skarbiec. Zwykły „drużynowy magik”, wyposażony w zwykły repertuar zaklęć, nie na wiele się przyda – *Piorun* na ognistego smoka w ogóle nie działa, nieskuteczne są *Rozkazy* itp. Przydałyby się zatem takie zwoje, jak:

Sub-zero (koszt 8 pkt.)

Działa jak *Piorun* lub *Chmura*, strefą rażenia 10 m, ale razi straszliwym zimnem – obrażenia 1k6+6 punktów KON + 1k6 za każde 10 sek. przebywania wewnątrz sfery. Nie działa na potwory „zimnolubne” (lodowe i śnieżne demony, Yeti itp.)

Święty Jurek (koszt 15 pkt.)

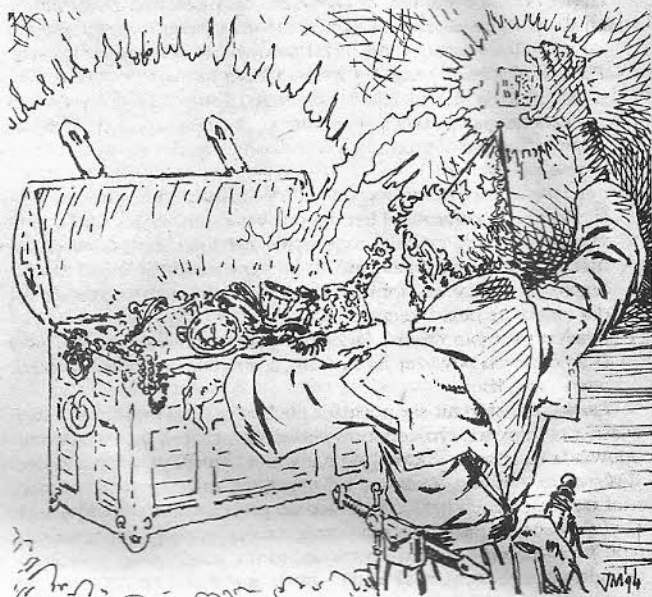
Działa jak *Grot*, ale wystrzeliwuje złośliwą wólcnię, powodującą 1k10+1k6 punktów utraty KON. Stosowany przeciwko smokom, ma dodatkowe działanie „psychologiczne” – jeśli obrażenia zadane *Jurkiem* wyniosą 12 punktów lub więcej, smok całkowicie traci

morale i ochotę do walki – ucieka w popłochu.

Visa-Mastercard (koszt specjalny: 10 pkt. za sumę do 5 tys. szt. złota+5 pkt. za każdy następny tysiąc)

Zaklęciem tym czarodziej może jednorazowo „przetransferować” do dowolnego, wybranego miejsca (np. banku) ekwiwalent w sztukach złota dowolnego „skarbu” – w ilości, na jaką pozwolił mu posiadana ZM (lub Kondycja). Mając w jakimkolwiek miejscu „majątek”, „sejf” lub „konto”, czarodziej może stamtąd „pobrać”, „ściągnąć” dowolną ilość gotówki. Zaklęcie działa na zasadzie „mocnej” teleportacji – odległość nie ma znaczenia.

Uwaga: jeśli z jakichkolwiek powodów czar nie podziała, całe transferowane mienie znika jak sen jaki złoty.



Zauważmy, że opisane w przykładach „zwoje z zaklęciami”, choć stanowiłyby dla drużyny cenną pomoc, nie wpływałyby negatywnie na równowagę gry. Wyposażony w zwoje czarodziej nie zyskiwał na „omnipotencji”, bo miał świadomość, że zwoje może hołubić i strzec, aż do czasu zaistnienia „konkretnej potrzeby”. Aż do tego czasu czarodziej miał do dyspozycji tylko i wyłącznie swój ograniczony w różnorodności i mocy, „zwykły” repertuar, zmuszający go do działania rozsądnego i ostrożnego, do „kombinowania” i myślenia.

A jeśli „prowadzący” czarodzieja gracz jest mało rozumny? Jeśli przy pierwszej lepszej okazji zmarnował *Świętego Jurka* na byle goblina, jeśli użył *Kreta* by nastraszyć burmistrza, jeśli wykorzystał *Visę-Mastercard* na prezent dla kochanki? Cóż, to jego problem. Zaklęcie znikło ze zwoju, zwoju nierozsądny mag może użyć w celach higienicznych.

Mistrz gry może – a niekiedy będzie zmuszony – wymyślić i „podrzucić” drużynie jakiś zwój z zaklęciem, bez którego gra utknie w martwym punkcie względnie zaistnieje groźba nagłego i tragicznego finału, przerywającego lub psującego humor i zabawę. W trudnych, niebezpiecznych, groźących nieuchronną śmiercią sytuacjach można i trzeba sięgnąć do zwojów z takimi zaklęciami jak *Bierz go*, *Baskerville*, *Trojylem* i *Napalmem* czy nawet *Pół megatoną*. Może przydarzyć się i tak, że nie obejdzie się bez *Przyhybaj, kawalerio*, *Ratujcie, Święci Pańscy* albo *Ja chcę do mamy*. Szczytem byłaby, rzecz jasna, konieczność użycia zwoju *Poustańcie, Łazarze*. Opisów i kosztów powyższych czarów nie podaję, zostawiając to inwencji, wyobraźni i pomysłowości graczy i Mistrzów.

Kolejnym rodzajem „magicznych automatów” są amulety. Są to przedmioty, posiadające automatyczną lub aktywowaną na rozkaz zdolność czarodziejską. Przedmiotów takich jest nieskończenie wiele rodzajów – mogą to być wyroby jubilerskie (piersienniki, naszyjniki, medaliony, diademy), pozornie zwykłe elementy ubrania (czapki, pasy, rękawice), pozornie zwykłe elementy wyposażenia (klie, laski, różdżki, klucze), zwykłe obiekty (kamyczki, muszelki, kości i zęby, kawałki szkła) a także wiele, wiele innych.

Amulety dzielą się na takie, które mogą być używane przez każdego, kto je ma i umie uaktywnić oraz takie, które mogą być używane wyłącznie przez czarodziejów. Nas chwilowo interesować będą tylko te drugie, które z kolei dzielą się na:

- amulety, które na rozkaz rzucają zaklęcie. Czarodziej ma np. na palcu pierścień – wystarczy, by wyteżył wolę i krzyknął (aktywatorem jest z reguły, choć nie zawsze, dźwięk), a pierścień natychmiast rzuca czar *Ryba*. Czarodziej może oddychać pod wodą. Prze-

waga amuletu nad „zwykłym” sposobem jest znaczna. Po pierwsze, działanie jest o wiele szybsze i nie narażone na negatywny wpływ „warunków zewnętrznych”, mogących uniemożliwić lub utrudnić koncentrację, niezbędną do „zwykłego” czarowania. Po drugie, zaklęcie z amuletu działa zawsze – nigdy nie występuje tu ryzyko fiaska. Dodatkowo – last but not least – zaklęcie, rzucane z amuletu nie wyczerpuje ZM maga.

- b. amulety, działające automatycznie. Czarodziej ma np. na szyi muszelkę na sznurku. Jeśli czarodziej będzie celem jakiegokolwiek „pocisku” (strzały, kamienia rzuconego lub wyrzelnego z procy, dziury, jadu plującej kobry, ba – nawet zawartości wylewanego z okna nocnika), amulet działa automatycznie czarem *Odchylka*, „odchylającym” tor lotu tak, że czarodziej nie może być ugodzony³.
- c. amulety, które nie rzucają zaklęć, ale mają „wbudowane”, integralne właściwości magiczne. Przykładowo, medaliony, posiadające *Dziurkę widzenia prawdy* (opisane przez Johna Morressy w cyklu o przygodach czarodzieja Kedrigerna). Spojrzenie przez *Dziurkę* ujawnia magię i pozwala ją zrozumieć (kombinacja czarów *Wykrywam* i *Czytam*), demaskuje niewidzialność i iluzję, wykrywa magiczne pułapki itp.
- d. amulety, służące do wspomagania zdolności magicznych czarodzieja. Noszący go czarodziej jest dla przykładu mniej narażony na „nie-wypały” zaklęcia, szybciej regeneruje ZM i ma „bonus” w postaci ułatwiających modyfikatorów do tekstów na Inteligencję. Amulety tego typu zawsze są osobiste, „dostrojone” do danego czarodzieja – dla innych są bezużyteczne.
- e. amulety „kombinowane”, łączące w sobie różne cechy i możliwości – z podanych powyżej. Są zawsze „dostrojone” do osobowości danego czarodzieja.

Przykłady, którymi się posługuję, pochodzą (przepraszam!) z mojej własnej twórczości: chalcidonowy diadem, noszony przez Visennę z opowiadania „Droga, z której się nie wraca” rzucał na rozkaz zaklęcia *Wykrywam*, *Czytam*, *Znajduję* i *Co myślisz*, „zapamiętywał” i umożliwiał rzucenie trzech zaklęć z uprzednio przeczytanych zwojów (m.in. *Gadaj*, *nieboszczyku*), automatycznie zabezpieczał przed wszelkiego typu *Rozkazami* i pozwalał rozumieć naturę każdej rany, choroby lub dolegliwości. Niestety, miał wadę – fatalnie wpływał na fizyczne i psychiczne zdrowie Visenny.

Z kolei obsydianowo-brylantowa gwiazda czarodziejki Yennefer z opowiadań o wiedźminie rzucała na komendę całą serię *Rozkazów*, pozwalała *czarować bez żadnego ryzyka*, umożliwiała telepatię i czytanie myśli i intencji. Miała też zdolność automatycznego wysyłania impulsów, które w dość ciekawy sposób działały na mężczyzn, znajdujących się w pobliżu. Amulety z grup a i b. mogą być „wieczne” lub zawierać określoną ilość „ładunków” – po „wyrzeleniu” tychże tracą swoje właściwości. Możliwi magicy (Arcymistrzowie) mogą ponownie „ładować” amulety. Amulety z grupy d i e. są zawsze „wieczne”, nigdy nie tracą swych potencjałów. Są jednak tak silnie dopasowane do organizmu i psychiki czarodzieja, że utrata ich odbija się silnie nie tylko na zdolnościach do czarowania, ale i na zdrowiu. Droga handlu lub wymiany można zdobyć amulety typu a, b, c. Są z reguły bardzo drogie, znacznie droższe od analogicznych zwojów. Amulety d i e. muszą być wykonane specjalnie i dopasowane, „dostrojone” do czarodzieja – operacji takiej może dokonać jedynie Arcymistrz Magii, a proces „strojenia” jest niesłychanie czasochłonny.

Odnosnie wykorzystywania amuletów w grze, Mistrzów i autorów scenariuszy obowiązują reguły i prawidła podane przy omówieniu zwojów. Podstawowym przykazaniem jest dbałość o równowagę gry, wyrażająca się w umiarze w szafowaniu cudownymi przedmiotami. Będąc miłośnikiem (i autorem) fantasy doradzam też daleko idącą wstrzeźliwość w bezkrytycznym adoptowaniu do gier pomysłów pisarzy. Magia „literacka” granic nie zna, a logika i rozsądne prawdopodobieństwo „książkowego czarodziejstwa” są elementami drugorzędnymi wobec potrzeb fabuły.

Urokliwe i chwytne fabularne pomysły – jak dla przykładu telekomunikacyjno-teleportacyjne Atuty z „Amberu” Rogera Zelaznego rozwaliby każdą grę, gdyby dostały się w łapki graczy jako „amulet”. Fanów Zelaznego informuję, że w ostatniej części „Amberu”, zatytułowanej „Prince of Chaos” ten pomysłowy pisarz wprowadza do akcji „szczyt szczytów” amuletologii stosowanej. Chodzi o tzw. „spikard”, amulet w kształcie pierścienia. Spikard jest „magicznym procesorem”, generatorem zaklęć. Czarodziej myśli „Chciałbym, aby...”, aktywizuje spikard i bęc! Spikard wymyśla zaklęcie i rzuca je.

Mistrzowie! Nie dawajcie graczom spikardów!

Magiczny NPC

Zamiast „pomocy” serwowanej drużynie graczy w postaci magicznych zwojów i amuletów, scenariusz (lub Mistrz) może zastosować metodę znacznie ciekawszą z punktu widzenia „role playing” – może

wprowadzić do gry postacie. **Osoby.** Jeśli drużynie wyjątkowo się nie wiedzie, jeśli kłęsi i fiaska zaczynają deprymować graczy i psuć całą zabawę, pojawia się nagle („przypadkowo”) miła czarodziejka, gotowa podleczyć Kondycję, otworzyć magiczną bramę, przysmażyć *Piorunem* wrednego olbrzyma – słowem: pomóc. Taką pomocniczą postać, którą ja nazwę „postacią scenariuszową”⁴, praktykujący gracze ochrzczili „enpitem”, trawestując przyjęte w grach anglosaskich określenie „NPC” – Non-Player Character. Czyli – postać, nie będąca graczem – ale zarazem nie będąca „potworem”. NPC ma z założenia być sprzymierzeńcem graczy, a nie kolejnym przeciwnikiem do zabicia.

O roli „enpisa” w grze można pisać długo i namiętnie, ale my ograniczmy się tylko do jednego rodzaju takiej postaci – do NPC, będącego czarodziejem. Jak już wspomniano, niektóre „przygody” są tak skonstruowane, że drużyna złożona wyłącznie z wojowników nie ma żadnych szans, by uporać się z przewidzianymi w scenariuszu przeciwnościami. Bez magii po prostu ani rusz. Scenariusz powinien przewidywać więc możliwość, a nawet konieczność dokooptowania do drużyny „czarodziejskiego NPC”. Niekiedy obowiązek stworzenia NPC ad hoc spada na Mistrza – będąc sytuacje opisane powyżej, kiedy drużynie bez magika wiedzie się źle – ale nie tylko. Gracze, dla przykładu, uznają, że dopóki nie „zaangażują” jakiegoś czarodzieja to na krok nie ruszą się z miasteczka. Przybiją na rozstajnych drogach ogłoszenie „Czarodziej potrzebny pilnie” i czekają na oferty. Mistrz (jeśli zechce być łaskawy) wymyśli i „podeśle” im stosownego enpisa, nawet jeśli scenariusz tego nie przewidywał.

NPC, choć „nie-gracz”, gra tak samo jak postaci prowadzone przez graczy. Dokładnie tak samo. Ale prowadzącym jest MG. Z tego wynika, że:

- a. magiczny NPC ma dokładnie takie same cechy, jak bohaterowie, prowadzeni przez graczy, ustalone identycznym sposobem.
- b. obowiązują go identyczne zasady mechaniki gry (testowanie, losowanie, ustalanie prawdopodobieństwa, obliczanie punktów Kondycji i ZM, kalkulowanie ryzyka fiaska przy czarowaniu itp.)

Różni NPC od innych „bohaterów” jego specjalna rola w danej „przygodzie” – rola czarodzieja, którego drużynie brakuje. Stąd też repertuar zaklęć (zwojów, amuletów) winien być precyzyjnie dopasowany do potrzeb gry. W naszym systemie NPC nigdy nie jest czarodziejem moim i potężnym. Podobnie jak „czarodziej-gracz”, jest on magiem „poziomu zerowego”. Jak powiedziałem, postać ta jest w grze prowadzona przez MG, to właśnie Mistrz „gra” tą postacią. Ale pamiętajcie, Mistrzowie Gry, że NPC nie służy do tego, żebyście mogli „też sobie pograć” – NPC ma uatrakcyjnić zabawę graczom. Jego „zachowania” muszą być – do pewnego stopnia – podporządkowane interesom gry.

Co to znaczy – do pewnego stopnia? Znaczy to, że nie wolno dopuścić, aby z kolei gracze traktowali NPC jako „podręczny worek czarów”. Czarodziejski NPC jest przecież „człowiekiem z krwi i kości”, który będzie uważał się za pełnoprawnego członka drużyny. Będzie żądał równego traktowania, udziału w łupach, zdobytych przedmiotach magicznych. Może nawet więcej, niż równego! W końcu, świadczy drużynie usługi, bez których byłoby im ciężko, o, ciężko. I ma pełne prawo zbuntować się, jeśli w konfrontacji ze srogim potworem wszyscy gracze zwieją, zostawiając go na placu boju samego jak palec („A niech czaruje!”). Ma prawo uważać za skrajną bezczelność żądanie: „Rzucaj! Leczę na wszystkich po kolei, nawet kosztem twojej własnej Kondycji, guzik nas obchodzi, możesz umrzeć, jesteś tylko enpitem.”

1. Ryzyko bazowe kalkuluje się oczywiście wyłącznie przy rzucaniu zaklęć o koszcie wyższym niż 1 pkt., względnie wówczas gdy zachodzą warunki utrudniające rzucanie. W naszym przykładzie, na początku przygody, zdrowy i wypoczęty czarodziej „otworzy” wieżę czarem Otwieram z ryzykiem tylko 40 procent, bo Otwieram kosztuje 1 punkt.
2. Taki właśnie skutek powoduje rzucenie zaklęcia *Skuś*, *baba* na czarodzieja, który właśnie odczytuje zaklęcie ze zwoju.
3. Informacja dla pragnących wykorzystać taki amulet w grze: nie chroni on przed zaklęciem Grot, ale zabezpiecza przed strzałami z magicznych łuków i im podobnych.
4. Andrzej Sapkowski w oryginale swego tekstu rzeczywiście nazywa NPCów „postaćmi scenariuszowymi”, ale my jesteśmy mądrzejsi i zmieniliśmy mu ten termin na „Bohaterów Niezależnych”, gdyż to właśnie określenie lansujemy i lansować będziemy (dopisek redakcyjny).



OKO YRRHEDESA

Scenariusz gry fabularnej, przeznaczony dla 3 - 5 graczy

Wskazówki dla Mistrza Gry

Drogi Mistrzu!

Zanim zasiądziesz przy stole, frontem do spragnionej przygód kompanii, nie zapomnij o następujących czynnościach:

Przygotowanie gry

- Dokładnie i skrupulatnie zapoznaj się ze scenariuszem. Przeanalizuj ogólną strategię i poszczególne sytuacje, zastanów się wstępnie, jak je będziesz opisywał i prowadził. Przystudiuj mapy, by pewnie czuć się „w terenie”.
- Przygotuj graczy. Objasnij im, co oznaczają ich cechy - Kondycja, Siła, Zręczność i Walka, jak się je określa i nanosi na Kartę Bohatera. Zadbaj o ich podstawowe wyposażenie - komplet dwóch kostek sześciociennych, ołówki, kartki do notatek itp.
- Sam się przygotuj - wybierz dla siebie miejsce przy stole odpowiednio oddalone od graczy, by nie mogli „zapuszczać zurawia” do twoich notatek, map i scenariusza, pomyśl o tekturowym ekranie, za którym będziesz mógł sekretnie rzucać kostkami. Zaopatrz się w kartki do notatek i obliczeń, komplet kostek itp.
- Jest wielce wygodne, zwłaszcza podczas przeprowadzania wszelkich walk, aby gracze posiadali figurki przedstawiające ich bohaterów - z braku oryginalnych mogą to być jakiegokolwiek improwizowane „pionki”. Za ich pomocą można obrazowo i przeżyście odtworzyć marszowy lub bojowy rytm drużyny, rozmieszczenie sił w starciu.

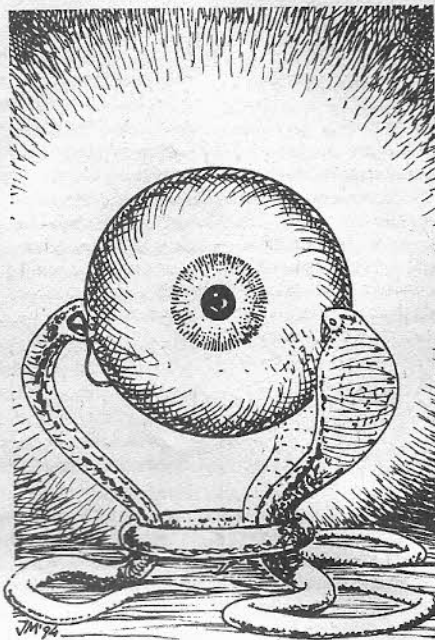
Rozpoczęcie gry

Na podstawie **Wstępu** do scenariusza dokonaj wprowadzenia graczy w świat przygody, objaśnij im ich zadanie. Zrób to w sposób atrakcyjny i intrygujący. Musisz już na wstępie zaciekać graczy, sprawić by poczuli się w skórze prawdziwych poszukiwaczy przygód, ażeby zaczęli wczuwać się w tę fantastyczną krainę. Pamiętaj, że na tym etapie gra już się toczy - to nie ty rozmawiasz z graczami. Wykorzystaj „role” Bohaterów Niezależnych i innych osób, które występują we **Wstępie**.

Prowadzenie gry

Każda kolejna sytuacja w scenariuszu, każda kolejna przygoda opisana pod właściwym numerem składa się z dwóch części:

- A. Opisu miejsca i sytuacji, którą odczytasz graczom. Nie sugeruj się zbytnio słowem „odczytasz”, nie opieraj się wyłącznie na suchym, scenariuszowym tekście. Bądź twórczy - obrazowo opisz miejsce akcji, zadbaj o atmosferę, aurę tajemniczości i grozy, stwórz napięcie. Gdy trzeba, posłuż się szkicem lub rysunkiem. Gracze mogą - i na pewno będą - żądać od ciebie dodatkowych informacji związanych z odczytywanym im opisem. Musisz tych wiadomości im udzielić. Jeśli scenariusz nie zapewni ci właściwej informacji, do akcji powinna wkroczyć twoja wyobraźnia.
- B. Informacji dla Mistrza Gry, to znaczy dla ciebie. Wyłącznie dla ciebie. Ta część wskaże ci, jak prowadzić grę. To znaczy poinformuje cię o mechanice gry, którą należy zastosować, gdy gracze zadeklarują



podejmowane przez ich bohaterów czynności. Rezultat tych działań, narzucający tempo grze i popychający przygodę naprzód, będziesz ustalać za pomocą dwóch podstawowych operacji, to znaczy:

1. testowania jednej z cech bohatera

Przykład:

W części II-E scenariusza w sarkofagu przetrwał się gremlin, gotów do ataku z zasadki. Konwencja przewiduje, że po ataku stwór rzuci się do ucieczki. Gdy jednak bohaterowie zadeklarują chęć ścigania go, rezultat pościgu będzie zależny od testu na Zręczność. A zatem każdy ścigający musi być poddany testowi. Rzuca się dwiema kostkami sześciociennymi (2k6), do wyniku zgodnie ze scenariuszem dodaje się 2 - modyfikator utrudniający, oddający trudność dogonięcia zwinnego stworka. Jeżeli otrzymany wynik jest wyższy niż Zręczność bohatera, test jest nieudany, gremlin umknął. Jeżeli wynik jest niższy lub równy, test jest udany, a gremlin dopadnięty i zmuszony do walki.

2. określania prawdopodobieństwa

Niektóre czynności i akcje bohaterów mogą przynieść określony skutek (powiodą się), kiedy zadecyduje ślepy los. Będą to działania nie związane z cechami bohaterów, a zatem testowanie stałoby się bezcelowe. Scenariusz podaje wówczas prawdopodobieństwo takiego, a nie innego skutku - z reguły zależny od rzutu jedną kostką sześciocienną (1k6).

Przykład:

W części III-8 scenariusza, siłowe otwieranie sekretnych drzwi może (ale nie musi) spowodować blokadę mechanizmu i niemożność otworzenia wrót. O tym czy tak się stanie, zadecyduje rzut 1k6 - wyrzucenie 1 lub 2 oznacza, że drzwi się zablokowały.

Sytuacje nieprzewidziane scenariuszem

Wiele, bardzo wiele będzie sytuacji nieprzewidzianych. Gracze mają pełną swobodę wyboru swoich działań, będą wybierać najbardziej nieprawdopodobne zachowania - może się zdarzyć, że „przechytrzą” najbardziej chytry scenariusz. Twoim zadaniem, Mistrzu, jest us-

tać skutek każdej akcji. Wówczas analogicznie do wyżej opisanych operacji musisz:

1. Przeprowadzić test, jeżeli powodzenie (skutek) podejmowanej przez bohatera, a nie ujętej scenariuszem akcji może być uzależniony od którejś z jego podstawowych cech: Siły, Zręczności lub Inteligencji. W zależności od stopnia trudności zastosujesz modyfikator ułatwiający lub utrudniający.

Przykład:

W części I scenariusza może dojść do losowego „spotkania” drużyny z olbrzymem, żądającym okupu w zamian za wolną drogę. Scenariusz daje bohaterom wybór ograniczony - mogą zapłacić okup lub wyrąbać sobie drogę mieczami. Mogą wpaść jednak na inny pomysł, na przykład spróbują przechytrzyć potwora, starając się mu wmówić, że stanowią forpocztę silnego oddziału i że lepiej zrobi, jeśli zejdzie im z drogi. Mistrz, zapominając na chwilę o scenariuszu, winien wówczas przeprowadzić test na Inteligencję. Stosowny byłby też modyfikator ułatwiający (np. -1) bo jak wiadomo, olbrzymi rozumem nie grzeszą. Test udany będzie oznaczał, że olbrzym dał się okpić - wystraszony, zrezygnuje z ataku.

2. Określić prawdopodobieństwo zadeklarowanej, a nie przewidzianej scenariuszem akcji.

Przykład:

Ten sam, co powyżej, olbrzym. Bohaterowie nieoczekiwanie proponują mu w charakterze okupu nie 10 sztuk złota, których w myśl scenariusza żąda, a tylko pięć. Mistrz może założyć, że szansa na zaakceptowanie przez olbrzyma połowy okupu wynosi 50% - (rzut 1, 2, 3 oznaczać będzie odrzucenie propozycji, rzut 4, 5, 6 - jej przyjęcie). Zadaniem Mistrza jest właściwe określenie prawdopodobieństwa. Gdyby na przykład, bohaterowie zaoferowali olbrzymowi tylko 1 sztukę złota, szansa na akceptację tak nikczemnie małej sumy musiałaby być minimalna; Mistrz musiałby sięgnąć po dwie kostki sześciocienne (2k6, możliwości od 11 do 66) i założyć, przykładowo, że wyłączenie wyniku 65-66 oznaczałoby wyjątkowo mało wymagającego olbrzyma.

3. Kierować się realizmem sytuacyjnym, wybierając, bez testowania i bez określania prawdopodobieństwa, jedyny możliwy i logiczny skutek podejmowanej, nieprzewidzianej akcji lub czynności.

Przykład:

Znany już gremlin jest ukryty w sarkofagu (część II-E). Załóżmy, że ostrożni bohaterowie, zamiast zaglądać do środka, wrzucą tam najpierw zapaloną gałąź lub szmacę. Jest oczywiste, że ogień zmusi stworka do panicznej ucieczki, a tym samym do ujawnienia swej obecności. Bohaterowie unikną zagrożenia, jakim byłby atak gremlina z zasadki. Nie trzeba przeprowadzać testu - ta akcja nie jest związana z żadną cechą. Bez sensu jest też kalkuluwanie prawdopodobieństwa - szansa, że bytujący w podziemiach gremlin nie boi się ognia, wynosi 0%. Niekture z nieprzewidzianych zachowań graczy mogą cię zmusić do odmiennego niż założony w scenariuszu przebiegu dalszej gry - czyli do konieczności zmodyfikowania scenariusza, do jego urealnienia, do podporządkowania dalszego ciągu przygody rzeczywistemu przebiegowi wypadków. Ponownie do akcji musi wkroczyć Twoja wyobraźnia!

Rozstrzyganie przebiegu i wyniku walk

Stosownie do scenariusza, względnie z własnej woli, bohaterowie ścierać się będą orężnie z przeciwnikami – scenariuszowymi „potworami”. Potwór ma zapisane w scenariuszu cechy: Kondycję i Walkę, analogiczne do odpowiednich cech bohaterów, oraz cechę Atak, której bohaterowie nie mają (w praktyce, rzecz jasna, mają, ale zawsze wynosi ona 1). Atak potwora oznacza liczbę przeciwników, z którymi może on walczyć jednocześnie, w czasie jednego starcia.

Zanim dojdzie do walki, Mistrz winien szybko przeanalizować możliwą reakcję potwora przy spotkaniu z bohaterami, o ile reakcji takiej nie przewiduje scenariusz. W zależności od rozwoju sytuacji nieodzowne może okazać się ustalenie stopnia prawdopodobieństwa, znanym już sposobem rzutu kostką. Następnie Mistrz określa, czy któraś ze stron używa broni rażącej na odległość. Jeżeli scenariusz nie stanowi inaczej, o skuteczności użycia „pocisków” decyduje test na Zręczność, przeprowadzany zgodnie z podanymi wcześniej zasadami. Wyniki „ostrzału” ustala się natychmiast, jeszcze przed przystąpieniem do walki wręcz.

Walka wręcz

Kolejność działań Mistrza jest następująca:

1. Należy odpowiednio rozstawić walczących, zwracając uwagę na ich liczbę i cechę Atak. W takim ustawieniu nieocenioną rolę odgrywają „pionki” lub figurki.

Przykład:

W 1 części scenariusza drużyna atakowana jest przez 12 orków. Jeśli, na przykład drużyna liczy 6 osób, każdy będzie walczył z 2 orkami. 2. Należy ustalić, komu z walczących przysługują „dodatnie” lub „karne” punkty, wynikające z założonej scenariuszem lub realizmem sytuacyjnym przewagi, jaką ma nad wrogiem.

Przykład:

Krasnolud Fungi, Bohater Niezależny, który nienawidzi orkowego plemienia, walczy jak szatan. Należy mu się przeto 1 punkt dodatni. A ponieważ nosi kółkowe chroniące go od ran – poniesie zawsze o 1 punkt mniej strat w Kondycji, niż wykaże kostka.

3. Pierwsze starcie. Każdy z graczy rzuca 2k6, do wyniku dodaje poziom swej cechy Walka i należne „punkty”. Wynik jest tzw. Wartością Bojową (WB). Identyczną procedurę stosuje Mistrz w odniesieniu do orków i Bohaterów Niezależnych. Porównuje się WB walczących – ten, kto ma wyższą, pokonał przeciwnika, zadał mu „ranę”. Równe WB oznaczają wzajemne sparowanie ciosów. Nie wolno przy tym zapomnieć o cieszę Atak!

Przykład:

Dwóch orków, przypadających w boju na krasnoluda Fungiego, to herszt bandy i zwykły ork. Wszyscy mają cechę Atak=1, a więc konieczne jest ustalenie, z kim Fungi walczy, bo może walczyć tylko z jednym przeciwnikiem. Fungi deklaruje, że walczy z hersztem. WB są następujące: Fungi 17, herszt 11, ork 15. Rezultat – Fungi ugodził herszta. Pomimo wyższej WB nie przyczynił szkody orkowi. Gdyby ork miał wyższą WB, zranilby Fungiego.

Natychmiast ustala się skutki zadanych ran – czyli utratę punktów Kondycji, zależną od broni, którą walczący się posługują.

Przykład:

Fungi walczył toporem 1-6, rzut 1k6 dał 6. Kondycja Herszta wynosiła 6, została ograniczona do zera. Herszt pada martwy.

4. Skutki pierwszego starcia. Ponowne „rozstawienie” walczących: ci, którzy wyeliminowali swoich przeciwników, wspierają tych, którzy walczą nadal. Skutki starcia mogą być również określane w scenariuszu.

Przykład:

Scenariusz przewiduje, że po śmierci herszta morale bandy załame się, a orki rzucą się do ucieczki. Skutki pierwszego starcia mogą też mieć odbicie w deklaracjach bohaterów antycypujących ich działania. Na przykład: mogą zechcieć ścigać umykających orków lub – jeśli starcie by przebiegało w sposób mało dla nich korzystny – sami oznajmiać, że „odrywają się od nieprzyjaciela”. Skutki zarówno pościgu, jak i ucieczki określa test na Zręczność, przeprowadzany zawsze bohaterem.

5. Dalsze starcia. Powtarza się procedurę opisaną w punktach 1 – 4 aż do finału; ograniczenia do zera Kondycji któreś ze stron lub udanej ucieczki.

Walka i jej rozstrzygnięcie, połączone z dużą buchalterią, musi być przez Mistrza zajmującego i ciekawie komentowane i opisywane.

Na tym koniec. Możesz przystąpić do dzieła, Mistrzu. A jeśli Tobie i graczom spodoba się ta zabawa – czytajcie **Magię i Miecz!** Będziemy tam od czasu do czasu zamieszczać w odcinkach **Podręcznik Mistrza Gry**, wprowadzający elementy gry zaawansowanej, przeznaczony dla wytrawnych Mistrzów i zaprawionych w bojach graczy.

Definicje – krótki słowniczek

Gracz – osoba, biorąca udział w grze, „grająca” rolę bohatera;

Bohater – wyimaginowana postać z „krajny fantazji”, w którą „wciela się” gracz;

Drużyna – grupa bohaterów, których w grze jednocy wspólny cel;

Bohater Niezależny (BN) – występująca w scenariuszu gry postać, która może dołączyć do drużyny jako sprzymierzeniec. Jej rolę (z reguły) odgrywa Mistrz Gry;

Potwór – każde występujące w scenariuszu stworzenie lub osoba, nie będąca BN. Zdarza się, że potwór awansuje w grze na BN;

Mistrz Gry (MG) – osoba prowadząca grę. W scenariuszu fragment tekstu opatrzonej inicjałami „MG” oznacza, że jest to komentarz przeznaczony wyłącznie dla MG, którego graczom poznać nie wolno.

k – kostka. Cyfra stojąca „przed” oznacza, ile kostek trzeba rzucić. Cyfra stojąca „po” ile pól ma mieć kostka. „2k6” oznacza dwie kostki sześciocienne;

1-6 – to samo, co „k6” lub „1k6” – wynik rzutu jedną kostką sześciocienną;

1-3 – to nie to samo co k3, ponieważ nie ma kostek trójsiennych. Wynik z przedziału 1-3 tworzy się za pomocą k6: 1,2=1; 3,4=2; 5,6=3

Kondycja – cecha określająca wytrzymałość bohatera (BN, potwora). Dla bohatera ujmuje się ją losowo: 2k6+12. Dla BN i potwora wyznacza scenariusz. Najważniejsza cecha. Jej spadek do zera oznacza śmierć.

Sila – cecha określająca siłę fizyczną bohatera (BN). Dla bohatera określa się ją losowo: 1k6+6

Zręczność – cecha określająca liczne „talenty” bohatera (BN) – zwinność, skoczność, szybkość, refleks, zmysł równowagi, bystry wzrok, koordynacja ruchów itp. Określa się ją losowo: 1k6+6

Inteligencja – cecha określająca przymioty umysłu bohatera (BN). Określa się ją losowo: 1k6+6

Walka – cecha określająca sprawność bohatera (BN, potwora) w posługiwaniu się orężem. Dla bohatera wyznacza się ją sumując Siłę i Zręczność, dzieląc wynik przez dwa (zaokrąglając w górę). Wynik 10-11 uprawnia do 1 dodatkowego punktu, wynik 12 – do dwóch dodatkowych punktów. Dla BN i potworów cecha Walka charakteryzuje scenariusz.

Atak – cechę tę posiadają wyłącznie potwory. Określa ona sprawność potwora w walce

z wieloma bohaterami – może on jednocześnie, w jednym starciu, razić tylu bohaterów, ile wynosi jego Atak. Jeśli walczy z przeciwnikami, których liczba jest większa od jego cechy Atak, to niektórym nie może nic zrobić.

Testowanie – określanie powodzenia czynności bohatera za pomocą porównania wyniku rzutu 2k6 z poziomem cechy mającej wpływ na wynik przedsięwzięcia. Wynik rzutu 2k6 wyższy niż cecha oznacza niepowodzenie, równy lub niższy – powodzenie akcji.

Modyfikator – utrudnienie lub ułatwienie testu, ilość punktów, jakie należy dodać (np. mod. +1) lub odjąć (np. mod. -1) od wyniku rzutu 2k6 przy testowaniu.

2 szanse na 6 – określanie prawdopodobieństwa zdarzenia lub sytuacji, ustalenie, czy „coś” się wydarzy. W przykładzie „2 szanse na 6”: jeżeli na k6 wyrzuci się 5, 6 – coś się wydarzy. Jeżeli wyrzuci się 1, 2, 3, 4 – nie wydarzy się.

Starcie – składnik walki, orężnego spotkania, które w grze składa się z jednego lub wielu starć.

Wartość Bojowa (WB) – losowe określenie powodzenia w walce, szansa zdobycia przewagi nad przeciwnikiem lub przegranej. Określa się WB sumując wynik rzutu 2k6 z cechą Walka.

Obrażenia – utrata punktów Kondycji. Może być wynikiem porażki w walce (posiadania WB niższej niż przeciwnik). Może być wynikiem kontuzji, wyczerpania, głodu, pragnienia, wyziębienia lub przegrzania organizmu itp.

+1 do WB, -1 do WB – zwiększanie lub zmniejszanie WB, symulowanie przewagi, posiadanej nad przeciwnikiem w walce lub uleganie mu z powodu różnych okoliczności. Inaczej – karne lub dodatnie punkty do WB.

Miecz (1-6) – określanie zdolności danego oręża do zadawania obrażeń czyli do zmniejszania Kondycji przeciwnika. Obrażenia, zadane przykładowym mieczem, ustalane są losowo – za pomocą rzutu 1k6.

Miecz +1 – „plusem” oznacza się fakt, że dana broń jest magiczna, zaczarowana. „Plus” wyraża, ile punktów dodatkich do WB daje dana broń. Uwaga: jeśli scenariusz nie stanowi inaczej, miecz zaczarowany nie zadaje większych obrażeń, niż miecz zwykły, tj. 1-6 punktów.

Szt. złota – sztuka złota, złota moneta. Również miara wartości innych „skarbów” – biżuterii, drogich kamieni itp. Również (tam, gdzie jest to wskazane przez scenariusz) miara wagi.

Uwagi do scenariusza (tylko MG!!)

- Wszystkie wymienione w scenariuszu przedmioty magiczne są wykrywalne zaklęciem *Wykrywam*. Żadne z występujących w scenariuszu sekretnych drzwi i przejść nie są magiczne, stąd *Wykrywam* nie poskutkuje.
- Wszystkie sekretne drzwi i skrytki wykryje zaklęcie *Znajduję*.
- Wszystkie występujące w scenariuszu drzwi można otworzyć zaklęciem *Otwieram*. Wszystkie (o ile nie zostały zniszczone) można ponownie zamknąć za pomocą zaklęcia *Zamykam*.
- Wszystkie korytarze i jaskinie mają mały „prześwit”, można więc je zamknąć zaklęciem *Tarasuję*.
- Właściwości magicznych przedmiotów można poznać, rzucając zaklęcie *Czytam*. Wyjątek stanowią przedmioty i osoby obłożone klątwą:
 - a. korona z części III-8,
 - b. młot z części VI-5,
 - c. kapłanka Sharilla.

WSTĘP - WPROWADZENIE DLA GRACZY

Długotrwała, blisko miesięczna wędrówka, podczas której stanowiliście zbrojną eskortę karawany kupieckiej na Szlaku Kościotrupów, zakończyła się w małym miasteczku Vetteburg nad Rzeką Jesiotrową. Wynagrodzenie, jakie otrzymaliście od kupców, przeprowadzonych bezpiecznie przez pustkowiec rozeszło się nadszpiewanie szybko w zajazdach i oberżach. Z tego też powodu nie kryliście gotowości wynajęcia waszych mieczy kolejnemu zleceniodawcy. Nie czekaliście długo na ofertę, a jednak, ku waszemu zdumieniu, nie przyszła ona z Gildii Kupieckiej ani od książęcych werbowników, ale od kapłanek ze świątyni Delibe – bogini płodności i plonów. Nie mniej było zdumiewające, że do świątyni wezwano i sprowadzono was nocą, potajemnie i skrycie.

I oto siedzicie w kamiennej, pozbawionej okien sali, oświetlonej skąpo oliwnymi kagankami. Naprzeciw was dwie kapłanki, jak wszystkie czcicielki Delibe urodziwe, ale poważne, oschłe i nieprzystępne. Towarzyszy im brodaty krasnolud, który was tu sprowadził. Wiecie, że nazywa się Fungi. Starsza z kapłanek, bez wstępów i ceregieli, przystępuje do wyjaśnień:

„Nad żyznymi dolinami na północ od Vettebergu, gdzie bujnie kwitnie rolnictwo i bodowla, góruje złowrogi masyw Czerwonego Rogu. Stojąca u szczytu góry świątynia demona Yrrhedesa od dawien dawna słynęła jako miejsce potwornego kultu, źródło wszelkiego zła, nieustające zagrożenie dla osadników w dolinach. Dwadzieścia lat temu, mocą szlachetnych paladynów i możnych czarodziejów z Axen świątynię Yrrhedesa zburzono, a zasiedlającą ją monstra zabito lub przepędzono. Przez jakiś czas panował spokój, lecz od niedawna doliny znowu stały się obiektem ataków noszących to samo co niegdyś złowrogię piętno. Z masywu płyną ku ludzkim osiedlom zastępy orków, goblinów i koboldów, prowadzone przez renegatów i fanatycznych kapłanów. Czerwony Róg, niczym magnes, przyciąga wszelkie zło. Trwa nieustająca wojna. Wyrocznia w Axen, do której się zwrócono o pomoc, odpowiedziała zburzeniem świątyni, zerwaniem tego jadowitego zła, jednak bez naruszania korzeni, skrytych głęboko w ziemi. Nie osiągnięto więc jądra – Oka Yrrhedesa, magicznego klejnotu, promieniującego złą mocą i grozą. Gdy zburzono świątynię, Oka nie odnaleziono, zwątpiono przeto w jego istnienie, uznano za symbol, wymysł, legendę. Był to błąd, brzemienny w skutkach. Wyrocznia bowiem powiada – Oka musi zostać zniszczone. Ale powtórna próba ataku wielkimi siłami, z użyciem potężnej magii, spowoduje jedynie jeszcze głębsze skrycie się potworności we wnętrzu ciach Góry”.

„Dlatego też – wróca krasnolud Fungi – zdecydowano użyć małej grupy, uderzyć z zaskoczenia. Musimy odnaleźć Oka i zniszczyć je. Domyślam się, gdzie Oka jest ukryte. Należałem do armii, która burzyła chram Yrrhedesa dwadzieścia lat temu. My, krasnoludy, żyjemy nieco dłużej od was, ludzi”.

„Cel wasz – mówi młodsza kapłanka, uśmiechając się – jest szlachetny, jego osiągnięcie zapewni wam ludzką wdzięczność, sławę, przychyłność wielkiej bogini Delibe... i jej kapłanek. Gdybyście zaś uważali, że to za mało, wiedziecie, że legendarne są skarby, jakie kryje ponoć sanktuarium Yrrhedesa. Te zaś służ-

nie będą należały do tych, którzy je zdobędą.”

„Wyruszymy – mówi Fungi – jutro przed świtem. Czas nagli. Warownie i osady w dolinach są obleżone przez liczną armię potworów. Wątpię, aby w sanktuarium pozostawiono silne straże. To jest nasza szansa”.



Dalsza część scenariusza przeznaczona jest wyłącznie dla Mistrza Gry! Jeśli chcesz uczestniczyć w grze jako bohater – nie czytaj dalej! Nawet nie zaglądaj do dalszej części – zepsujesz sobie zabawę!

Wprowadzenie dla Mistrza Gry

Występujący w scenariuszu Bohaterowie Niezależni (jak np. krasnolud Fungi) posiadają cechy podstawowe w kolejności: Kondycja, Siła, Zręczność, Inteligencja, Walka, broń normalnie noszona. Występujące w scenariuszu potwory posiadają cechy podstawowe w kolejności: Kondycja, Walka, broń używana.

Opisy kolejnych miejsc akcji i wydarzeń podawane są w 2 częściach: pierwsza do odczytania graczom, druga – wyłącznie dla Mistrza Gry.

Rozpoczęcie gry

Przed wymarszem, bohaterowie zostaną wyposażeni w ekwipunek, przygotowany przez Fungiego. Każdy członek drużyny otrzyma: worek do noszenia na plecach, sakiewkę, latarnię i do niej zapas oliwy, krzesiwo, 3 tzw. żelazne racje żywności i pełną manierkę.

Ponadto, do rozdzielenia pomiędzy uczestników wyprawy: 50 m liny z kotwiczka, młotek i zestaw haków do wbijania w skałę, krótki łom, także skromna kasa wyprawy – 15 szt. złota. Dodatkowo kapłanki wręczą drużynie jedną buteleczkę magicznego eliksiru „o wielkiej mocy uzdrawiania” (jednorazowego użytku, przywraca Kondycję do poziomu początkowego).

Gracze, jeśli zechcą, mogą rozpocząć grę z własną bronią – jeśli nie, każdy może ze skromnej zbrojowni świątyni otrzymać miecz (1-6) i sztylet (1).

Krasnolud Fungi jest Bohaterem Niezależnym – jego rolę będzie odgrywał Mistrz Gry: **Fungi** K21 S10 Z8 I8 W9 (topór 1-6, nóż 1) Spec. zdolności: umiejętność precyzyjnego szacowania wartości kruszców i klejnotów. Wyposażenie: latarnia, 3 żelazne racje żywności, pełna manierka.

Inne: krótka kolczuga (w walce odnosi o 1 pkt. obrażeń mniej, niż wykaże kostka. Doskonala, krasnoludzka jakość i lekkość kolczugi nie powoduje konieczności stosowania utrudniających modyfikatorów do testów).

Uwaga: Jeżeli liczba graczy jest duża (4-5 osób) rolę Fungiego można przydzielić graczowi.

I. Marsz przez pustkowiec

Drużyna, prowadzona przez Fungiego, opuszcza Vetteberg bladym świtem. Pokonawszy w bród Rzekę Jesiotrową, zagłębia się w lasy na jej prawym brzegu i podąża w kierunku północnym.

Uwagi dla MG: droga zajmie drużynie 4 dni. W tym czasie nastąpią określone wydarzenia „czasowe” i losowane. Zakłada się, że obfitość pożywienia, zdobywanego po drodze, pozwala na zachowanie „żelaznych racji” w stanie nienaruszonym. Odpoczniki na nocnych bivakach przywracają każdorazowo 3 pkt. Kondycji, utracone poprzednio (Kondycja nigdy nie może przekroczyć poziomu wyjściowego).

1 dzień wędrówki: na północ, aż do rwącej i kamienistej Rzeki Białej, dalej, wzdłuż jej prawego brzegu, do wodospadu. Tutaj nocleg. Wydarzenia:

Rano: Spotkanie (wg tabeli)

Południe: atak bandy 12 orków

Ork K5 W5 (szabla 1-6)

Herszt orków K8 W6 A1 (miecz 1-6)

Fungi do tego stopnia nienawidzi orków, że w walce z nimi ma +1 do Wartości Bojowej (WB). Morale bandy jest żadne, gdy padnie ich 6 (lub gdy padnie herszt), reszta weźmie nogi za pas.

Noc z drugiego dnia na trzeci: tajemniczy ktoś lub coś świsnie w nocy worek jednego z bohaterów (losowo). Worek odnajdzie się następnego dnia w południe, leżący na drodze drużyny – pusty, a do wnętrza ktoś napaskudził.

3 dzień wędrówki: wrzosowiskami na północ, ku widocznej całej czas gorze. Wydarzenia:

Rano: Spotkanie (wg tabeli)

Południe: Spotkanie (wg tabeli)

4 dzień wędrówki: jarami, wąwozami, łożyskami strumieni ku szczytowi góry. Wieczorem drużyna osiągnie cel – resztki zrujnowanej budowli, ledwo zauważalne pod bluszczem, mchem i trawą. Tutaj drużyna musi rozbić swój ostatni obóz przed zejściem do podziemi. Wydarzenia:

Południe: ktoś nierozpoznany strzela z ukrycia z łuku, po czym znika. Trafia jednego, losowo wybranego z bohaterów lub BN – w wypadku wyrzucenia 1, 2 na k6, odbierając 1-3 punkty Kondycji.

Wieczorem: w skalistym jarze lawina kamieni, której towarzyszy upiorny śmiech. Każdy, kto nie zda testu na Zręczność, odniesie obrażenia: 1-3 punkty Kondycji. Nie odnajdzie się żadnych śladów wesolka – Fungi będzie twierdził, że to „siła nieczysta”.

TABELA SPOTKAN

1k6: 1-4 – jest spotkanie, 5 i 6 – nie ma. Jeśli jest, kolejny rzut k6, określający jakie; jeżeli się powtórzy, następuje:

1. rozwścieczony odyniec K10 W8 A1 (1-6), zaatakuję z furii – w pierwszym starciu ma +4 do WB.

2. cztery przyjazne leśne elfy K8 W6 A1 (długi łuk 1-6, trafia 3, 4, 5, 6 na k6; sztylet 1). Będą towarzyszyć drużynie przez cały (następny) dzień, bo im „po drodze”. Żaden nie rozstanie się z bronią, żaden nie zgodzi się towarzyszyć dłużej.

3. **ogromny chrząszcz – rohatyniec** K6 W4 A1 (1-3) zaatakuj. Jest nieruchawy, jeżeli drużyna zechce, umknie mu z łatwością. Pancierz chrząszcza jest trudny do przebicia – potwór traci zawsze o 2 punkty mniej, niż wykaże kostka.

4. **druid Halfast** K4 W4 A1 (laska, zaczarowana, użyta jako broń, na komendę zadaje obrażenia 1k6+2 punkty). Przyjazny, będzie towarzyszył drużynie przez cały (następny) dzień. Umie leczyć przez „położenie rąk”, 1 raz dziennie, przywraca 1k6 punktów Kondycji. Nie zgodzi się towarzyszyć dłużej, a tym bardziej odstąpić laski. Halfast nie będzie pytał o cel wyprawy. Jeżeli jednak bohaterowie zdradzą mu go sami, poinformuje ich, że droga do sanktuarium Yrghedesa prowadzi „jakoby” przez „grobowce przeklętych królów”, miejsce bardzo niebezpieczne, pełne złych czarów.

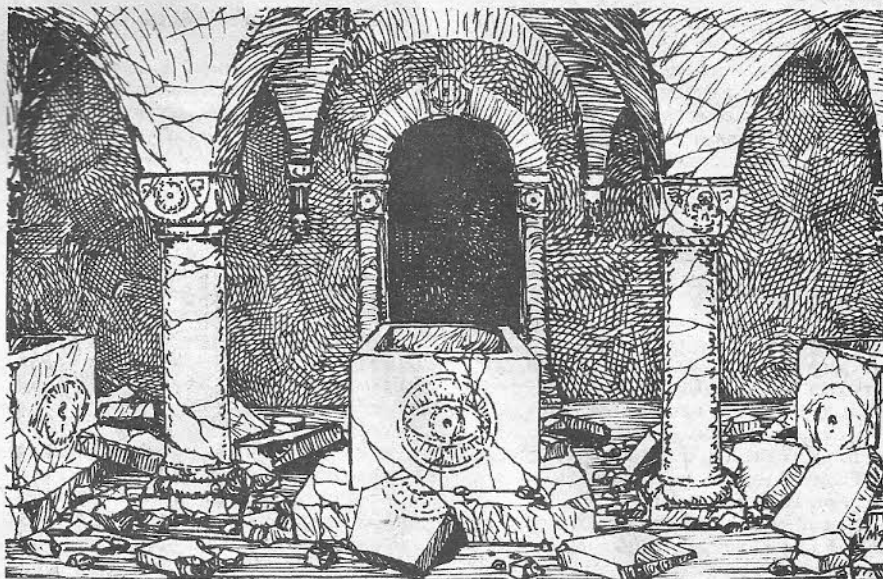
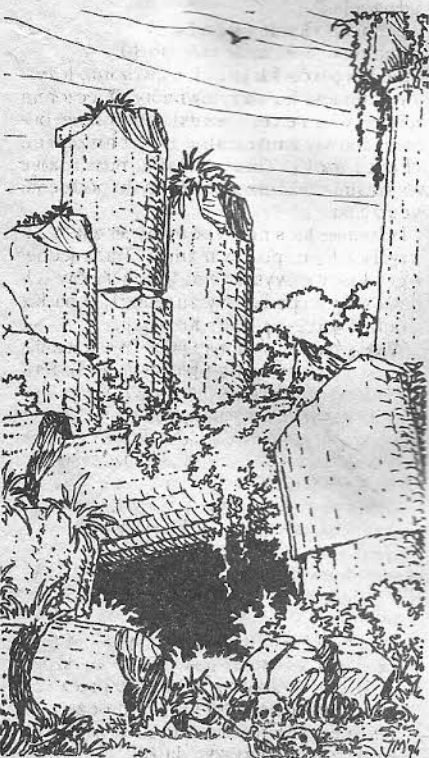
5. **złośliwy olbrzym** K20 W10 A1 (maczuga 1-6+1 – „plus” za nadludzką siłę) zastąpi drogę, żądając okupu. Jeśli nie otrzyma min. 10 sztuk złota, zaatakuj.

6. **młoda wróżka Fenri** K4 W4 A1 (żadnej). Przyjazna. Będzie towarzyszyć drużynie przez cały (następny) dzień, nie zgodzi się być z nią dłużej. Zna kilka zaklęć, ale użyje wyłącznie dwóch: poproszona, magicznie wyleczy (1k6+1 pkt. Kondycji, 1 x dziennie). Zagrożona (jest strasznym tchórzem) użyje czaru *Teleportacja* – przeniesie się magicznie na bezpieczną odległość (także 1 x dziennie, a więc już nie wróci). Fenri będzie ciekawa celu wyprawy – jeśli pozna go, powie, że słyszała o sanktuarium Yrghedesa, które jest „za jeziorem”. Droga do jeziora prowadzi przez jaskinie, zamieszkałe przez plemiona koboldów.

II. W ruinach świątyni (mapa nr 1)

Rano, Fungi poprowadzi drużynę pomiędzy omszałe ściany i reszki obalonych kolumn. W trawie wala się przerdzewiała broń, czaszki, piszczele. Pomiędzy dwoma ogromnymi blokami marmuru ziele zarośnięta pokrywa dziurę. „Tędy” – powie Fungi. Zapaluszki latarnie, zagłębi się w otworze.

MG: Należy odnotować szczyk, w jakim idzie drużyna.



A. Nieduże pomieszczenie. Na ścianach zarzewiałe kółka i łańcuchy. Dociera tu jeszcze częściowo światło dzienne, rosną mchy i karłowate rośliny. Z potrzaskanego sufitu przebijają się korzenie drzew. „Jesteśmy pod miejscem, gdzie był ołtarz – mówi Fungi. – Tu trzymali jeńców, przeznaczonych na ofiarę.” Są tu jedne drzwi, w północnej ścianie, ziele tam wielka, nieregularna dziura o stopionych brzegach. „Magia – krasnolud wskazuje na dziurę – to czasami pożyteczna rzecz. Idziemy”.

B. Większe pomieszczenie o potrzaskanych ścianach. W zachodniej ścianie otwarty portal i prowadzące w górę schody, całkowicie zawalone blokami kamienia. Na ścianie północnej reszki drzwi, rozbitych silnym czarem.

MG: Schody są całkowicie zatarasowane, jedyna droga prowadzi na północ przez rozbite drzwi.

C. Korytarz wschód – zachód. Tutaj już absolutnie ciemno, zapach ścieplizny i wilgoci. Popiskują szczury. Fungi zdecydowanie skieruje się na zachód.

D. Rozwidenie korytarza – północ – południe, odnoga południowa kompletnie zawałona gruzem i ziemią.

E. Otwarty, częściowo zrujnowany portal, za nim duże pomieszczenie, w którym stoją trzy otwarte, porozbijane sarkofagi, wysokie na 1,5 metra. Płyty, którymi je przykrywano, leżą potrzaskane na podłodze. W ścianie północnej żelazne drzwi, a raczej ich resztki, stopione przy samej framudze.

MG: Sarkofagi są puste, ograbione, zawierają nierozpoznawalne szmaty i deszczułki. W środkowym przyciał się jednak mały, długorekły stwórek: **Gremlin** K4 W5 A1 (1-3), który chłśnie swymi ostrymi jak brzytwy pazurami każdego, kto nachyli się, aby zajrzeć do sarkofagu, od razu zadając rany: 1-3 punkty Kondycji, po czym rzuci się do ucieczki w stronę A. Jest szybki i zwinny. Bohater deklarujący pościg dopadnie go dopiero po zdanym teście na Zręczność, mod. +2. Nie dogoniony gremlin ucieknie na powierzchnię.

F. Pomieszczenie jest ślepe, bez wyjścia. Cała podłoga usłana resztkami kości i broni, zarzewiałego żelastwa. „Tutaj był ich ostatni szaniec – mówi Fungi – Bili się do końca. Ale myślę, że gdzieś tu jest ukryte przejście. Tamci woleli jednak zginąć, niż zdradzić nam drogę ucieczki. Problem teraz, jak to przejście odszukać?”

MG: Każdy bohater wskazuje miejsce, które przeszukuje i jest testowany na Zręczność. Wszystkie testy – oprócz testu przeznaczanego dla bohatera, szukającego na ścianie południowej, na wschód od drzwi – są pozorne. Na ścianie południowej „zręczny” bohater wypatrzy

różniący się od innych blok kamienia. Gdy się go poruszy, okręci się na osi i odsłoni dobrze zakonserwowaną dźwignię. Pociągnięcie jej spowoduje opuszczenie się całej podłogi o metr. W ścianie wschodniej odsłoni się otwór. W otworze widać schody, prowadzące w dół.

Uwaga: Gdyby drużyna miała poważne problemy z odnalezieniem przejścia, musi je „odkryć” – Fungi.

G. Otwarty portal, za nim ślepe pomieszczenie, mocno zagruzowane, zawalone resztkami drewnianych konstrukcji. Wchodzący zostaną przywitani groźnym warczeniem – z zakamarków wyjdzie kosmaty, czarny w białe łaty stwór, przypominający małego niedźwiedzia z wielkim, puszystym ogonem.

MG: Jest to **Skunksniedźwiedź** K8 W6 A1(spec) (1-3). Stwór nie zaatakuj pierwszą, ograniczy się do postawy odstraszałowej – postawi nastrozony ogon. Zaatakowany lub rozdrażniony, zrobi to, co zwykle robi skunks. Znajdujących się w pomieszczeniu (najbliżej) smród całkowicie pozbawi możliwości walki (WB=0), będących dalej zmusi do odejmowania 2 punktów od Wartości Bojowej. Skunksniedźwiedź będzie chciał uciekać do A i na powierzchnię. Zaatakowany, zacznie się jednak zażarcie bronić. „Ofiary”, nawet po dokładnym umyciu, długo jeszcze będą „pamiętać” to spotkanie.

Przeszukanie pomieszczenia (możliwe po pewnym czasie, gdy odór straci na sile) pozwoli na odnalezienie szkieletu człowieka w resztkach skórzanego kaftana oraz zarzewiałego miecza i skórzanego worka. W worku jest 20 szt. złota i sznur pereł (wart 20 szt. złota).

III. Grobowce przeklętych królów (mapa nr 3)

Schody z F, wąskie i strome, prowadzą około 30 m w dół i kończą się drewnianymi, zamkniętymi drzwiami.

MG: Na całym obszarze grobowców występuje magiczna aura, wykrywalna zaklęciem *Wykrywam*. Powoduje ona – o czym gracze nie wiedzą i co mogą poznać jedynie empirycznie – dodatkowe ryzyko fiaska (kumulatywne z normalnym) każdego rzuconego tu zaklęcia, wynoszące 10%. Drzwi, co do których scenariusz nie przewiduje innych możliwości, można wyważyć po zdanym teście na Siłę. W całym tajnym kompleksie świątyni od lat nikt nie przebywał, ponieważ został on odcięty od reszty świątyni trzęsieniem ziemi. Drużyna powinna się zorientować, że w grubej, nienaruszonej warstwie kurzu i pyłu ponostawia wyraźne ślady.

1. Pomieszczenie posiada trzy wyjścia – dwa otwarte portale na ścianach wschodniej i zachodniej, oraz ciężkie, dwuskrzydłowe drzwi z brązu na ścianie północnej. Drzwi wyposażone są w ozdobiony zamek.

MG: I nie dają się otworzyć siłą, potrzebny jest właściwy klucz (jest w 4).



2. Niewielka krypta, odgradzona od korytarza żelazną kratą. Wewnątrz, na pękatym postumencie z czarnego kamienia, leży trupia czaszka, wykonana ze srebra, z dwoma wielkimi rubinami w oczodołach. Czaszka drży, dziwnie pojekuje i leciutko porusza zuchwą.

MG: Do podniesienia kraty konieczna jest kombinowana Siła minimum 20. Uniesiona krata zablokuje się w górnym położeniu. Natychmiast po uniesieniu kraty srebrna czaszka zacznie potępięczo wyć i kłapać zuchwą. Wzrost i odgłos jest tak straszny, że każdy kto nie zda testu na Inteligencję, mod. +1, rzuci się do panicznej ucieczki w stronę 1 i „za nic w świecie” nie zbliży się już do tego miejsca. Czaszka zamilknie, dotknięta gołą ręką lub bronią magiczną – broń niemagiczna strzaska się, jak gdyby była ze szkła. Jest to jedyny w scenariuszu przedmiot magiczny, który może zostać unieszkodliwiony przy pomocy zaklęcia Odczyniam. Po „uciszeniu” czaszki efekt „paniki” ustanie. (Identyczna procedura obowiązuje, gdy drużyna nadchodzi od strony 10). Trupia czaszka jest na stałe przymocowana do postumentu – nie można jej oderwać – próba taka pozwoli odkryć, że postument ma podnoszoną pokrywę. Rubiny z oczodołów można wydłubać, każdy wart jest 150 szt. złota. Wewnątrz postumentu leżą zmumifikowane zwłoki bardzo małego człowieka oraz:

- zwój pergaminu, przewiązany czerwonym sznurem, na zwoju napisy w nieznanym alfabecie. Wewnątrz, przymocowany do pieczęci, żelazny pierścień. Nałożony na palec, magicznie chroni właściciela – traci on w boju zawsze o 1 punkt mniej, niż wyrzucano kostką.
- zwój pergaminu, przewiązany złotym sznurem. Na pergaminie narysowany dziwny wzór – ktośkolwiek nań spojrzysz, zemdleje, a pergamin rozsypie się w pył. Zemdlony ocknie się po kilku minutach, lecz bardzo

osłabiony – magia odebrała mu 1k6 punktów Kondycji.

- diadem na poczemniej, spróchniałej czaszce, złoty, wysadzany diamentami (1500 szt. złota) bez właściwości magicznych
 - małe flakoniki z żółtawym płynem. Jest to niezwykle silny eliksir leczący, przywraca Kondycję do poziomu wyjściowego, dodając permanentnie 2 punkty. Jest tylko jedna porcja. Zorientować się we właściwościach eliksiru można po tym, że ma zapach podobny do eliksiru otrzymanego w świątyni Delibe, ale bardziej intensywny.
3. B, C i D Wszystkie trzy pomieszczenia są identyczne – żelazne drzwi z zamkiem, otwarte, zaopatrzone w zakratowany judasz. Wewnątrz reszki słomianego bartłogu. W kącie, w kamieniu posadzki, lejkowaty otwór, niewątpliwie latryna. Wygląda na celę więzienną.

MG: I w rzeczy samej, są to cele więzienne.

3. A Drzwi takie same jak w innych celach. Są zamknięte, oprą się skutecznie wszelkim próbom forsowania siłą. Zagląający przez judasz stwierdza, że na bartłogu leży szkielet człowieka, a na ścianie wschodniej, widać wydrapane napisy, niemożliwe jednak do odczytania z tej odległości.

MG: Drzwi można otworzyć kluczem, znajdującym się w 4. Napis, wyskrobany na ścianie, głosi: „Ja, Badraig z Helle, żłobię ten napis, litera po literze, by nie zwariować. Od wielu dni nikt nie przychodzi, nie przynoszą mi jadła ni napoju. Ziemia dygotała i trzęsły się ściany – być może zemsta bogów spadła nareszcie na przekłete sługi Yrghedesa. Myśl o tym sprawia, że łżej mi umierać. Jestem ostatnim żyjącym (zamazane) pozabijała zdrażdziska okrągła komnata, szatański most, latające gady, żywe trupy. Widziałem Oko. Widziałem je (niewyraźne) przekleństwo (nieczytelne) zemsta (nieczytelne) nie ujrzę nigdy (bezsensowne gryzmoły).”

4. Drzwi drewniane, zamknięte.

a. Pomieszczenie w kształcie litery L, dwa wyjścia. Ściany w kilku miejscach niebezpiecznie zarysowane. Przy ścianie północnej stoi duża, rzeźbiona szafa. Pod ścianą wschodnią sterta rozmaitych rupiec – garnków, zniszczonej odzieży, pudeł, beczulek. Obok drzwi zachodnich, drewniana tablica, na niej, na gwoździach, wisi 7 kluczy i dziewięćczeremnienny kańczug.

MG: W szafie, oprócz zbutwiałej odzieży i obuwiu, leży tzw. morgenstern – palka, zakończona kolczastą kulą (1-6) oraz dwa krótkie kordy (1-3). Klucze na tablicy:

- cztery jednakowe, każdy ze skórzaną przywieszką z napisem „Cela”. Pasują do 3 A, B, C i D.
- wielki, posrebrzany, o bardzo dziwnym kształcie. Pasuje do przejścia w VI.E.
- duży, mosiężny, z przywieszką „nad jezioro”. Drzwi, do których pasował, już nie istnieją, zostały zawałone przez trzęsienie ziemi.
- duży, miedziany, bez przywieszki. Pasuje do drzwi w 1, prowadzących do 7.

b. Latryna. Ściana wschodnia częściowo zarwana, podłoga (kamienna) pęknięta. Duży, lejkowaty otwór w podłodze, brudny, z czarnymi zaciekami, jest również pęknięty i zarwany – ziele jak wielka, czarna, smrodliwa jama.

MG: Lej latryny, pęknięty, jest poszerzony tak, że można się przez niego przecisnąć. Jest to jedyne wyjście z kompleksu (vide IV).

5. Drzwi otwarte, ale zablokowane we framudze, zdeformowanej w wyniku podziemnych wstrząsów. Trzeba je wybić (test na Siłę). Pomieszczenie ma drewnianą podłogę i obite dywanami ściany. Pod ścianą wschodnią, wielkie łóż z baldachimem, pod południową, wielka komoda, pośrodku stół i cztery krzesła. Wszystko pokryte grubą warstwą pyłu i gruzu; sufit jest popękany i częściowo zarwany. Dwa wyjścia – na północ i na wschód.

MG: W komodzie, pośród sprzętów „domowych”, ubrań i ich części, znajduje się:

- zwój liny (20 m) dziwnie chłodnej w dotyku, fosforyzującej. Jest to lina magiczna, na komendę sama wspina się w górę i „mocuje”; odwiązuje się też, tak że można ją zawrzeć odzyskać. Spęta także niczym baleron każde stworzenie o Kondycji mniejszej niż 10 – tylko jedno.
- 10 szt. złota luzem
- proce rzemienną i woreczek pocisków – metalowych kul (10). Proca razi na odległość 15 m (1-3 punkty). Trafienie lub chybiecie określa test na Zręczność, mod. +2. Po wykorzystaniu kul, można używać jako amunicji zwykłych kamieni (1 punkt).
- wielkie dłuto
- sickierę (1-6)

Wyjście na północ – korytarz za zamkniętymi (na zasuwę, od wewnątrz, od 5) drzwiami – jest mocno zawałony gruzem, ściany są zarwane. Po około 10 m gładzi całkowicie blokuje korytarz i nie można już wtedy przejść.



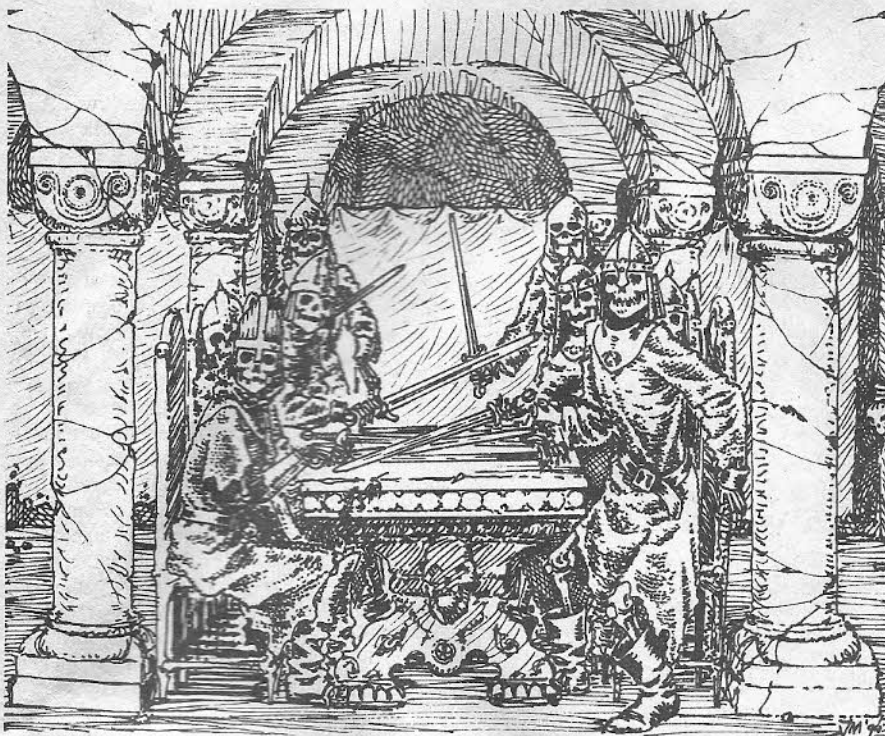
6. Drzwi otwarte. Północna i wschodnia ściana komnaty jest zarwana, wszędzie, na podłodze, na sprzętach pył i gruz. Znajdują się tu tylko dwa łóżka o „połowym” charakterze. Na stojaku obok drzwi 2 włócznie (1-6), zbutwiałe opornice i pasy. Nie ma innego wyjścia z tej komnaty.

7. Duża komnata, pośrodku stoi prostokątny, rzeźbiony stół, dookoła którego zasiada w fotelach 8 kościotrupów w resztkach zardzewiałych kolczug, przed każdym, na stole, leży miecz. Ściany komnaty zawieszono są arrasami, zbutwiałymi i zakurzonymi, przedstawiającymi sceny okrutnych kazań, a także demony i ludzi, w różnych pozycjach, głównie nieprzytomnych. W rogach ozdobne kolumny z białoczerwonego marmuru. Nie ma wyjścia innego niż drzwi z brązu, prowadzące do 1.

MG: Natychmiast po wejściu drużyny kościotrupy wstają z klekotem, porwą za miecze i zaatakują.

Kościotrup K8 (spec.) W6 A1 (miecz 1-6)

Kościotrup regeneruje utracone punkty Kondycji w każdym kolejnym starciu i jeśli jeszcze „żyje”, odzyskuje 2 pkt. z uprzednio utraconych. Broń magiczna, trafiając kościotrupa, powoduje o 2 pkt. więcej obrażeń niż wskazuje kostka. Punktów tych potwór nie może regenerować. Kościotrupy są całkowicie odporne na wszystkie zaklęcia z grupy Rozkazów,



jako że nie posiadają umysłu. „Zabity” kościotrup rozsypuje się w proch. Kościotrupy są zaczarowanymi strażnikami tego miejsca – nie mogą go opuścić.

Na północnej ścianie, za arrasem, są sekretne drzwi; duży blok kamienia, obracający się na pionowej osi, ustąpi po silnym popchnięciu. Wypatrzenie drzwi – nawet po zdarcie arrasu – nie jest łatwe, wymaga testu na Zręczność.

8. Komnata nie ma wyjścia. Pośrodku stoi sarkofag z białego, czerwono żyłkowanego marmuru. Na ścianie północnej – duża płyta kamienna z płaskorzeźbą, przedstawiającą potwora podobnego do ośmiornicy.

MG: Wewnątrz sarkofagu leży z mumifikowane ciało w resztkach bogatej odzieży. Na czerepie złota korona (600 szt. złota) na kościstych palcach: 4 pierścienie z kamieniami (20 szt. złota każdy), na szyi trupa – złoty łańcuch (100 szt. złota). Korona jest obłożona kłtwa. Ktokolwiek włoży ją na głowę, choćby na chwilę, po najbliższym spoczynku (k6):

- 6: Obudzi się bez problemów, kłtwa się go nie ima.
- 4, 5: Obudzi się i stwierdzi, że stracił mowę. Graczowi do końca gry nie wolno rozmawiać z innymi graczami, może postrzegać się wyłącznie gestykulacją. Wolno mu (krótko i węzłowato) mówić MG o czynnościach swojego bohatera.
- 3: Obudzi się i stwierdzi, że stracił połowę swojej Siły (zaokr. w górę). Trzeba ponownie określić również cechę Walka.
- 2: Obudzi się i stwierdzi, że stracił wzrok – musi być prowadzony i chroniony przez towarzyszy, nie jest zdolny do żadnych samodzielnych akcji.
- 1: W ogóle się nie obudzi, będzie martwy.

Płyta z płaskorzeźbą na ścianie północnej maskuje sekretne przejście. Otwarcie go zależy od testu na Zręczność. Trzeba wypatrzyć lub wymacać przycisk w prawym górnym rogu płyty. „Siłowe” próby otwarcia nie dadzą żadnych rezultatów oprócz możliwości całkowitej blokady delikatnego mechanizmu; rzut 1, 2 na k6 oznacza, że płyta się „zablokowała” i nie da się otworzyć od strony 8.

9. Drzwi (zachodnie) zamknięte na zasuwę od wewnątrz. Pośrodku w podłodze płyta, na niej smukły granitowy postument (wysoki na 1m), na postumencie kamienny posązek,

przedstawiający diabolicznie uśmiechniętego potwora z łapami rozczapierzonymi jak do ataku. Na szyi potwórka, złoty wisior z jadelitową figurką, dokładną kopią posążka. Całą ścianę południową pokrywa wielka, kosmata skóra.

MG: Naszyjnik wart jest 100 szt. złota. Nalozony jednak na szyję, natychmiast dusi, o ile nie zdoła się go zerwać. A do tego jest konieczny test na Siłę, mod. +1. Obalenie posążka pozwoli odkryć w postumencie otwór. Widać w nim rękojeść miecza, kunsztownie rzeźbioną. Klingę pokrywają runiczne znaki. Jest to czarodziejski miecz +2, magicznie naostrzony.

Na ścianie południowej, pod skórą, są tajemne drzwi. Wypatrzenie ich, możliwe dopiero po zdarcie skóry, wymaga testu na Zręczność. Za drzwiami znajduje się krótki, niski korytarzyk, kończący się następnymi sekretnymi drzwiami (do 8). Od strony korytarzyka zarówno południowe, jak i północne drzwi łatwe są do wypatrzenia. Ich kolor różni się od koloru ściany. By je otworzyć od wewnątrz, wystarczy pchnąć.

10. Drewniane drzwi (otwarte) za nimi niewielkie pomieszczenie, zupełnie puste. Na przeciwległej ścianie następne drzwi. Czuje się przenikliwie zimno. Podłoga jest gładka, szklista i bardzo zimna.

MG: Podłoga jest gładką lodową taflą. Lód może utrzymać ciężar 1 osoby o Siłę nie

przekraczającej 10. Wyższy poziom Siły to 4 szanse na 6, że lód pęknie. Dwie osoby, stojące jednocześnie na tafli, z pewnością ją załamie. Ofiary wpadną do głębokiego na 2 m lochu, którego podłogę porasta brunatny porost. **Mrozomech (spec.)**

Mrozomech wysysa ciepło z żywych organizmów, nawet najmniejsze zetknięcie z nim powoduje utratę Kondycji, a dłuższy kontakt błyskawiczną utratę ciepłoty ciała i śmierć. Należy zasygnalizować graczom niebezpieczeństwo i konieczność szybkiego działania. Samodzielne wydostanie się z lochu wymaga testu na Zręczność, mod. +1. Wydostanie się z pomocą towarzyszy – testu na Siłę wyciągającego (średnią Siłę wyciągających). Wartość Siły musi być wyższa niż Siła wyciągającego. Wyciągać na raz można tylko jednego bohatera.

Obrażenia: 1 punkt +3 punkty za pierwszy nieudany test, +6 punktów za drugi nieudany test, po trzecim nieudanym teście bohater nie żyje, zamarł. Czekający „na swoją kolej” traktuje oczekiwanie jak nieudany test. Próba pokonania lochu „od drzwi do drzwi” niezależnie od zastosowanych środków ochronnych, nie powiedzie się. Bohater straci przytomność i zamarznie, zanim dotrze do drzwi przeciwnych. Jeżeli zatem tafla lodowa została załamana, loch można sforsować wyłącznie po unicestwieniu mrozomchu – jest on bardzo wrażliwy na ogień, nawet niewielki (płonąca oliwa z latarni, zapalone szmaty itp.).

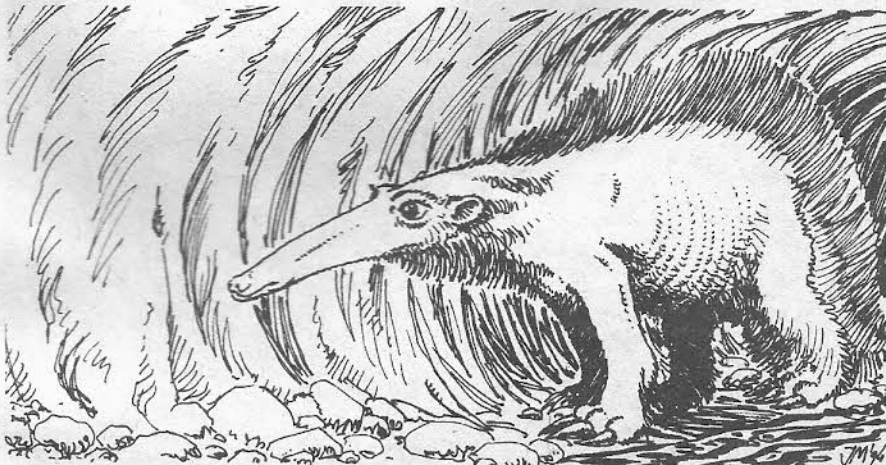
Wyjście z kompleksu – uwagi dla MG

Wyjście możliwe jest wyłącznie przez rozwalony lej latriny w 4B. Zanim jednak bohaterowie na to wpadną (zapewne po penetracji wszystkich pomieszczeń), należy zasygnalizować im zmęczenie, głód, senność, konieczność odpoczynku i posiłku. Wszyscy muszą spożyć po 1 „żelaznej porcji” i wypić zawartość manierki. Kto tego nie uczyni, traci 1 pkt. KON. Bohaterów „zmorzy” sen. Przywróci on każdemu 3 pkt. utracone poprzednio Kondycji.

IV. W jaskiniach (mapy nr 3 i 4)

1. Trzeba przecisnąć się przez ciasny, częściowo rozwalony lej latriny, pokryty zaskorupiałymi ekskrementami. Poniżej leja jest poziomy, ocembrowany kanał, rura o średnicy mniejszej niż 1 metr, o wyraźnym spadzie w kierunku północnym. Kanał jest zupełnie suchy. Można nim wyłącznie pełznąć. Nawet utrzymywanie się w pozycji na kolanach jest utrudnione.

- a. na północ, w kierunku spadu po około 20 m kanał jest zawalony, zablokowany. Trzeba zauracać, nie można jednak „wyminać się”. Kto pełzi na końcu, teraz będzie pierwszy.
- b. na południe, w kierunku wznoszenia się kanału. Po drodze mija się widoczne na „sklepieniu” wyłoty latryn w celach więziennych 3. Około 5 m za ostatnim wyłotem drogę przegradza gęsta, mocno skodorowana krata.



MG: Wyrwanie kraty wymaga testu na Siłę. Zaraz za kratą kanał skręca skośnie w lewo. Po około 10 m pierwszy pełznący zobaczy parę świecących ślepi... W kanale przyczał się jaskiniowy Myszojad. Jest to stwór podobny do mrówkojada.

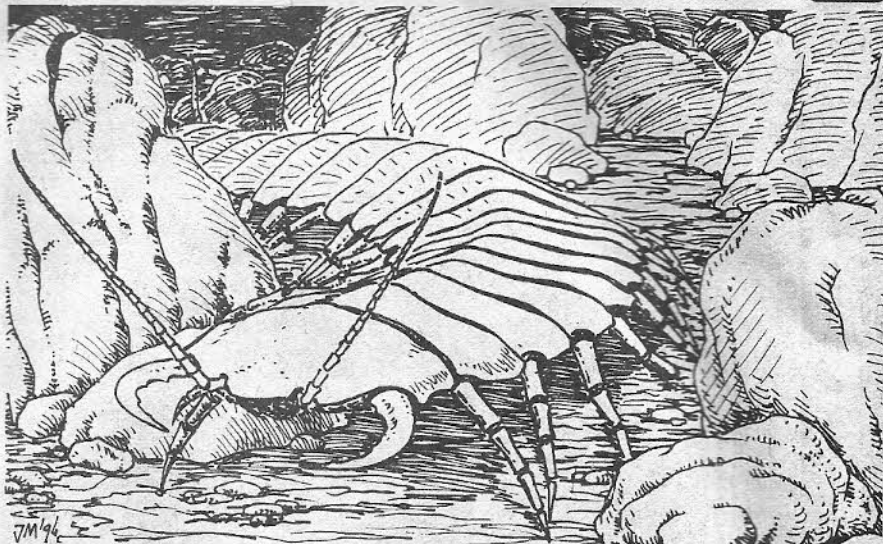
Myszojad K6 W4 A1 (1-3 + spec.)

Potwór, warcząc wściekle, plunie na pierwszego bohatera żrącą śliną. Czy bohater zdoła ocalić oczy, zależy będzie od testu na Zręczność. Jeśli będzie nieudany, bohater jest oślepiiony... Jednak skutki zetknięcia się oczu ze śliną myszojada miną po około godzinie. Bohater odzyska wzrok w okolicach jaskini 8. Myszojad, niezależnie od plunienia, również zaatakuję. Bohater, walcząc w ciasnym kanale i w niewygodnej pozycji, ma -2 do WB (jeśli jest oślepiiony, dalsze -3). Towarzysze, będący z tyłu, mogą go wesprzeć jedynie moralnie. Myszojad, zraniony dwukrotnie, ucieknie.

2. Kanał otwiera się na większą jaskinię. Można się tu z trudem wyprostować. Żwir i gładkie otoczaki na dnie, sącząca się leniwie strużka wody świadczą o tym, że korytarz jest dawnym łóżyskiem strumienia. Niedługo, gdy strumień niósł więcej wody, splukiwał też ocembrowany kanał. Struga wody płynie z południa na północ. W porównaniu z martwością i śmiertelną ciszą w kompleksie, jaskinia tętni życiem. Pomiędzy kamieniami biegają i skaczą owady, pełzają ślimaki, w rozpadlinach skał coś szeleści i popiskuje. Ze stropu, rozwijając raz po raz swe błoniaste skrzydła, zwisają nietoperze.

3. Rozwidlenie. Strumyk wypływa z rozpadliny w południowej ścianie korytarza. Na uprosi zaś korytarz wznosi się wyraźnie, jest suchy, szerszy i o wyższym pułapie. Leżą tu, porozrzucone, kości małej istoty. Rozpadlina, z której wypływa potoczek, po około 10 m zwęża się tak, że nie można się przecisnąć. Z ciasnej szczeliny tryska źródło.

MG: O konieczności uzupełnienia zapasu w manierkach można graczom przypomnieć, sugerując, że czują „silne pragnienie” na widok krystalicznie czystej źródlanej wody. Kości na podłożu Fungi zidentyfikuje jako należące do kobolda.



4. Większa i wyższa jaskinia, rozwidlenie. Leżą tu liczne kości karłów, porozrzucone w nieładzie, potrząskane. Koryto strumyka skręca na północ. Po około 15 m drogę blokuje ogromny głaz, strużka wody znika pod nim. Głazu nie sposób poruszyć. Korytarz wiodący na wschód jest wysoki, można swobodnie iść, droga wyraźnie się wznosi.

MG: Fungi rozpozna kości, leżące wśród głazów – należą one do koboldów.

5. Jaskinia jest częściowo zawałona glazami. Natychmiast po wejściu, bohaterowie usłyszą chrzęst chitynowego pancerza i chrobot licznych odnóży. Zaatakują ich bowiem, machając ostrymi szczypcami, ogromna stonoga.

MG: Dotknięty przez stonogę doznaje potwornego bólu (jad!) i jest całkowicie wyłączony z walki na tyle starć, o ile jego Siła jest niższa od 12 (mający Siłę =12 lub większą – na 1 starcie). W razie ucieczki, stonoga będzie ich ścigać (o powodzeniu ucieczki decyduje test na Zręczność). Stonoga nigdy nie będzie ścigać poza jaskinię 7. Nie znosi bowiem zapachu rosnących tam grzybów.

Wielka stonoga K11 W8 A1 (1-6 + spec.)

6. Niewielka jaskinia, rozgałęzienie korytarza na północ, południe i wschód.

MG: Jeżeli drużyna nadchodzi od strony 3, stonoga z 5 zaatakuję ich tutaj. Usłyszą chrobot jej odnóży, kiedy będzie nadbiegać północnym korytarzem.

7. Jaskinia bardzo wilgotna, silnie cuchnąca pleśnią. Ściany porasta dziwny, zielonkawy grzyb. Na glinianej polepie stoją dwa wklęsłe koszyki.

MG: Grzyb jest przysmakiem koboldów, przychodzą do jaskini, by go zbierać. Dla innych stworzeń jest on nie do przełknięcia.

8. Duża jaskinia, przegrodzona ścianą z drewnianych bel, zza której błyska światło i dobiegają podniesione, szczekliwe głosy. W ścianie są drzwi, male i niskie.

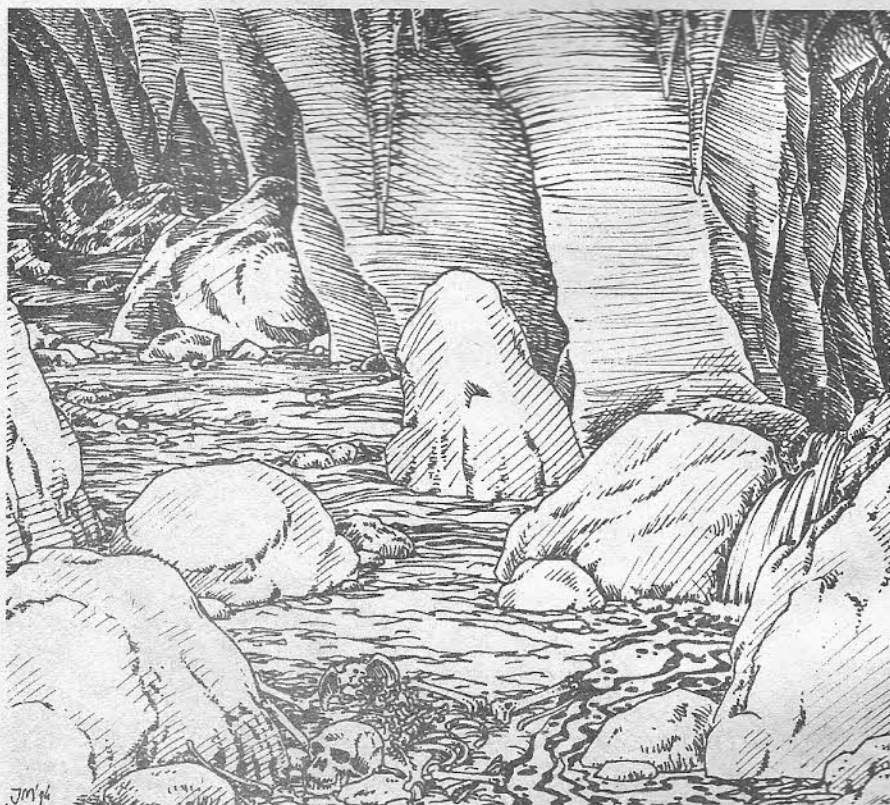
MG: Ściana chroni kompleks jaskiń zamieszkałych przez koboldy przed atakami stonóg i innych jaskiniowych potworów. Szpary pomiędzy belami pozwolą, po cichym i dyskretnym podejściu (bez testu, koboldy zachowują się bardzo głośno), „podejrzeć” dwa niewielkie, psiołowe potworki o czerwonej skórze, kłocące się zajadle i wyrwijące sobie skórzany bukłak. Na podłodze stoi latarnia. Drzwi są słabe, wybić je można uderzeniem lub kopniakiem (test na Siłę, mod. -2) bez trudności.

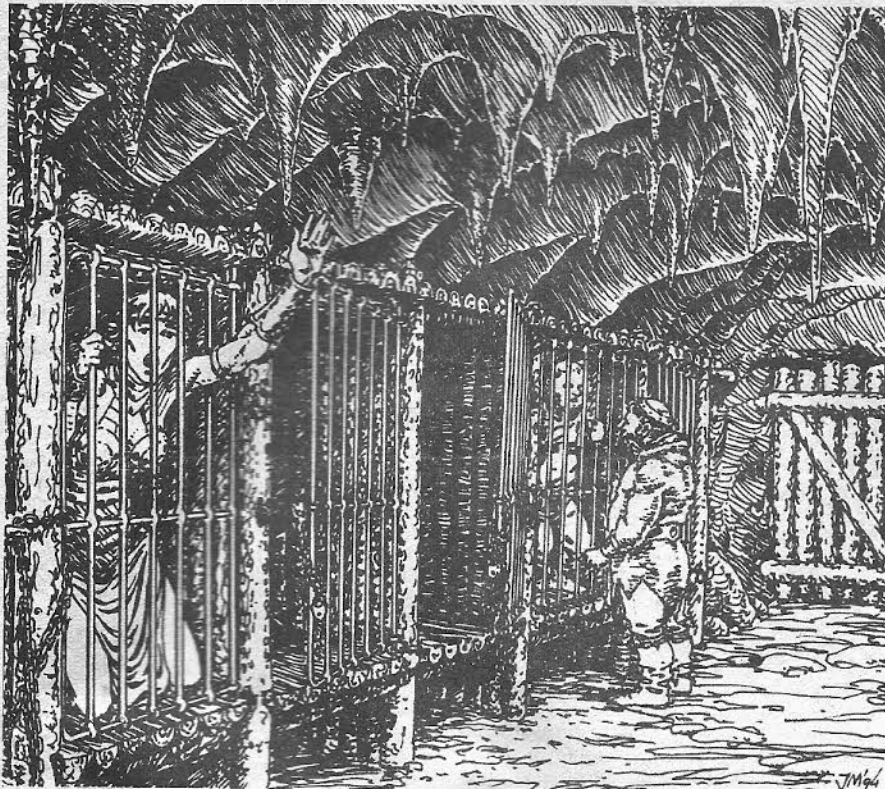
Kobold K3 W4 A1 (nóż 1)

Zaskoczony, w pierwszym starciu koboldy są ukarane 1 karnym punktem do ich WB. Będą starały się uciec, by zaalarmować innych, po drabinie do góry (5 metrów). O tym, czy uciekającego kobolda uda się ściągnąć z drabiny, decyduje test na Zręczność, mod. -2 (ułatwiający). Jeśli drużyna zaczeka, po kilku minutach koboldy uciekną z pomieszczenia. Jaskinia jest rodzajem spiżarni. Koboldy zgarniały tu suszone mięso, wędzone ryby, suszone grzyby i warzywa, bukłaki z winem, antalki piwa, opał itp. Drabina prowadzi do 9 na drugi, wyższy poziom, który jest zamieszkały przez koboldy.

Kompleks koboldów – uwagi dla MG

Jaskinie są naturalnego pochodzenia. Większość ma zapewnioną wentylację przez małe, niezauważalne szczeliny w skale. Zamieszkuje tu banda koboldów ze szczepu Krzywonosów. Koboldy mają około 1,20 m wzrostu, łysą skórę czerwonej barwy i głowę o psim pysku. Ubrani są w skóry i futra. Zręcznie używają lekkich kuszy (1-3), uzbrojeni są głównie w jatagany i palki (1-3). Dobrze widzą w ciemnościach, mimo to oświetlają swoje siedziby, albowiem latarnie i kaganki traktują jako luksusową ozdobę. Okrutni rozbójnicy, gdy mają przewagę, atakują bez wahania. Szczególnie nienawidzą gnomów i toczą z nimi stałe wojny. Koboldy będą unikać





bezpośredniego starcia z silną drużyną. Będą też dążyć do osaczenia jej, barykadując drzwi i przejścia. Broniąc barykady lub innego „ufortyfikowanego” punktu oporu, koboldy mają +1 do WB. Będą ostrzeliwać drużynę z kusz. Kto na k6 wyrzuci 1, 2, 3 został trafiony beltem. W razie walki w korytarzach, drzwiach i wąskich przejściach, w jednym szeregu, ramię w ramię, może walczyć 2 ludzi przeciw 4 koboldom.

9. Po drabinie z 8 wchodzi się do małej pieczary, z której w kierunku wschodnim prowadzi prosty korytarz. Na ścianie żelazny uchwył do pochodni.

10. Drzwi, solidne i mocne, zamknięte na sztabę od strony korytarza. Wewnątrz, w obszernej pieczarze, znajduje się 10 drewnianych klatek, zamkniętych na kłódki. W dwóch klatkach siedzą, w opłakanym stanie, jęcy koboldy: dziewczyna i gnom.

MG: Oboje są Bohaterami Niezależnymi. Melilotta K18 (obecnie 12) S8 Z9 I12 W9 (obecnie bez broni – minus 4 do WB)

Melilotta jest sprytną awanturką, została pojmana tydzień temu, gdy jej drużyna wpadła w zasadzkę. Nie jest ranna, ale wygłodzona. Uwolniona, natychmiast poprosi o jedzenie. Pochłonie 2 „żelazne racje” i manierkę wody, co przywróci jej 3 punkty Kondycji.

Zerg K8 (obecnie 7) S7 Z10 I8 W9 (obecnie bez broni – minus 4 do WB)

Zerg, gnom, ma 1 m wzrostu, nie może posługiwać się bronią inną niż nóż, sztylet, kord itp. Wprawnie posługuje się lekką kuszą – wówczas jego Z = 12. Siedzi w klatce krótko, kilka dni. Jest ostatnim z pojmanych przez koboldów gnomów. Pozostali zostali okrutnie zamordowani. Uwolnienie jeńców (otwarcie klatek) wymaga testu na Siłę. Obydwójce BN (MG może, jeżeli zechce, przydzielić te role nowym graczom, chcącym dołączyć do zabawy w czasie trwania gry) wyrażą chęć przyłączenia się do drużyny, widząc w tym jedyną szansę ratunku. Pytani o drogę wyjścia z kompleksu, BN będą wiedzieli o jaskiniach 15, 16 i 17. Nie wiedzą, że główne siły koboldów pociągnęły na wyprawę zbójczą, więc przebiecie się przez „całą” horde do wyjścia 17 uznają za szaleństwo. Doradzą dyskretną penetrację

korytarzy, które znają. W czasie uwalniania jeńców, może (1,2 na k6) nadciągnąć grupa 1k6+2 koboldów, chcących „poigrać” z jeńcami. Idąc, będą zachowywać się na tyle głośno, że zaalarmują drużynę.

Kobold K3 W4 A1 (jatanag lub kord 1-3)

Zaskoczone koboldy będą miały -1 do WB. Będą głośno krzyczeć, by zaalarmować innych, co może im się udać (50%) jeśli walka z nimi zajmie drużynie więcej niż 3 starcia.

11. Drewniane drzwi (otwarte), zza których dobiegają odgłosy balaśliwej rozmowy. Przy zastawionym stole siedzi czwórka koboldów – trzech wyjątkowo dużych, odpasionych i jeden mały, pomarszczony jak suszona śliwka.

MG: Jest to „elita” bandy, która urządziła sobie bankiet.

Doborowy kobold K5 W5 A1 (szabla 1-6)

Doborowy kobold K6 W5 A1 (toporek 1-6)

Doborowy kobold K6 W6 A1 (miecz 1-6)

Szaman K3 W4 A1 (nóż)

Przedmiot magiczny: muszla na szyi szamana – amulet *Odchyłka*. Noszący muszlę nie może być trafiony żadnym niemagicznym pociskiem, czar odchyli tor lotu. Cała „elita” ma -1 do WB z uwagi na stan upojenia. Jeśli będą zaskoczeni, dodatkowe -1 w pierwszym starciu. Jeśli starć będzie więcej niż 3, jest 50% szans, że hałas i ryki zaalarmują resztę koboldów. W sakiewkach koboldów łącznie 30 szt. złota, u szamana nie, nawet sakiewki. Na stole bukłak kwaśnego wina i wielka szynka (2 racje żywności). Znajdzie się w tym pomieszczeniu i wyposażenie dla BN (latarnie, worki itp.).

12. Drzwi z drewnianych bel, zamknięte na kłódkę. Wewnątrz nieduża, „luksusowo” wyposażona pieczara, zasłany futrami barłóg, skrzynia, stół z resztkami jedzenia, na stole świecznik z czaszki gнома. Naczynia i puchary (w tym 2 złote) walają się na podłodze.

MG: Wyważenie drzwi wymaga testu na Siłę, mod. +1. Jest to kwatera herszta koboldów, aktualnie przewodzącego hordzie podczas wyprawy. W skrzyni znajdują się: 3 kordy (1-3), lekka kusza (1-3) z kołczanem 20 bełtów, toporek 1-6, trzy kobiece suknie i but bez pary. Pod barłogiem herszta, sprytnie ukryta pod jednym z leżących tu płaskich kamieni (konieczny test na Zręczność), leży żelazna kasetka, zawierająca: 350 szt. złota, 6 złotych pierścieni (po 20 szt. złota), 20 wisiorków (po 10 szt. złota), 4 srebrne bransolety (po 10 szt. złota), 4 rubiny i 10 szafirów różnej wielkości, wartość każdego 1k6x10 szt. złota. Każdy ze złotych pucharów na podłodze wart jest 50 szt. złota.

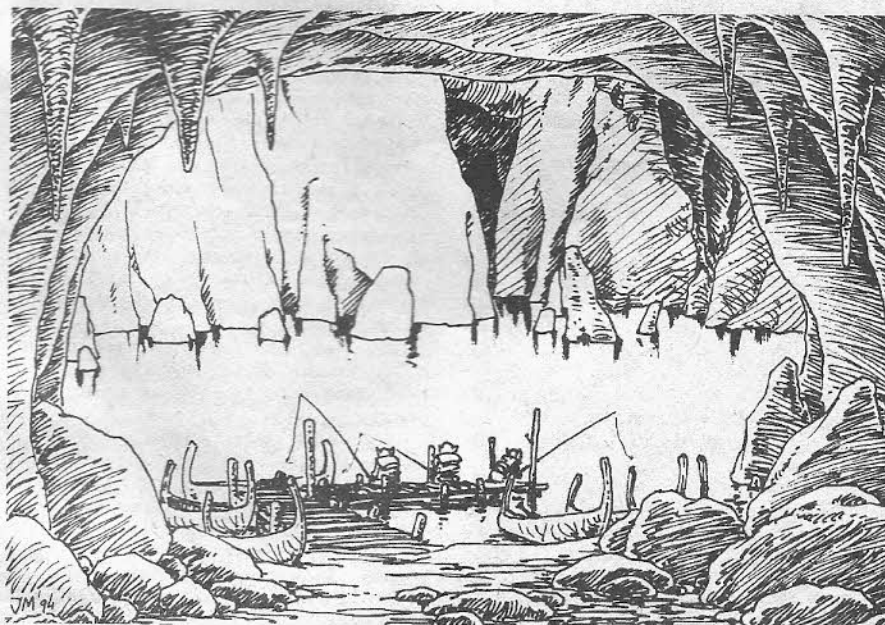
13. Korytarz wiedzie w dół, kończy się ciężkimi drzwiami z bel, zamykanymi sztabą od strony korytarza. Drzwi są otwarte, żelazna sztaba stoi obok. Zza drzwi sączy się światło dzienne. Wielka kawerna, tworząca naturalną przystań pod skalnym dachem, otwiera się na jezioro, wypełniające skalną rozpadlinę o stromych, pionowych ścianach. Na brzegu drewniany pomost, przy nim 6 czółen z wiosłami. Na pomoście 3 koboldy, zajętych łowieniem ryb na wędkę.

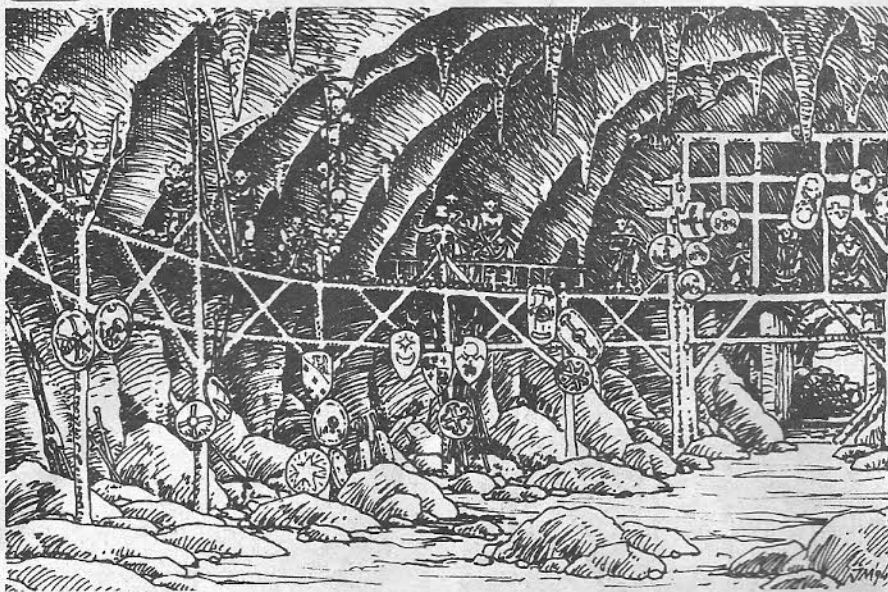
MG: Na widok drużyny koboldy chwycą za leżące na pomoście harpuni (8 szt.). Zaatakowani zdążą jednak raz rzucić pociski w bohaterów (losowo, uniknięcie – test na Zręczność, obrażenia 1-6), po czym będą walczyć wręcz.

Kobold K4 W4 A1 (harpun 1-6)

Jedno czółno może pomieścić 2 ludzi (i gнома). Uwaga: gnom Zerg będzie się bał wsiąść do czółna, ponieważ nie umie pływać.

Z jaskini można się wydostać wyłącznie wodą (vide część V).





14. Duża jaskinia o wysokim pulapie. Ściany udekorowane skórą, zdartymi z ludzi, elfów i gnomów. Ustawione w podkowę stoły, naprzeciw stołów trzy wbite w grunt pale, czarne od krwi, naokoło porozrzucone najrozmaitsze narzędzia tortur, rzemienie, łańcuchy itp. Także czaszki i piszczele nieszczęsnych ofiar, głównie gnomów. Na środku palenisko z kamieni, pełne zwęglonych kłód.

MG: Jest to „sala rozrywek” koboldów, obecnie pusta.

15. Drewniane drzwi (otwarte) obite skórą gnomów. Zza drzwi dobiega gwar. W środku, na barłogach i przy stołach, spi, siedzi lub leży kilkudziesięciu koboldów.

MG: Koboldy jest 30, reszta bandy znajduje się na wyprawie łupieskiej.

Kobold K4 W4 A1 (jatygan, kord 1-3)

Nagle pojawienie się drużyny wywoła popłoch i ucieczkę koboldów do 16, gdzie potwory uzbroją się w dzidy 1-6 i lekkie kusze 1-3, by zorganizować punkt oporu. Jeśli drużyna wejdzie tu przed odwiedzeniem innych pomieszczeń, wrzawa zaalarmuje i ściągnie koboldy z 11 i 13. Wyjście z jaskini, prowadzące do 16, zamykane jest mocnymi drzwiami z zasuwą od strony 15. Umożliwi to odcięcie zbiegłych do 16 koboldów od reszty kompleksu. Przynajmniej na czas potrzebny im do wyrąbania drzwi toporami (do uznania MG).

16. Dookoła tej jaskini, pod sklepieniem, biegnie drewniany pomost. Pod nim, na stojakach najróżniejsza broń i ekwipunek. W ścianie wschodniej drzwi, zamykane na belkę od wewnątrz, tj. od 16.

MG: Jeśli koboldy zorganizowały tu punkt oporu, będą na pomoście, uzbrojone w kusze i „koktajle Molotowa” z flakonów oliwy. Wciągnięte drabiny uniemożliwiają dostanie się na pomosty. Jakakolwiek próba wejścia do jaskini, podjęta przez bohaterów w takiej sytuacji, jest prawie samobójcza – oznacza 1k6 + 3 obrażeń od strzał i ognia. Atak na pomosty lub próba przedarcia się w stronę wyjścia do 17 oznacza 3x1k6 + 3 punkty utraty Kondycji. Utratę punktów Kondycji przy podjęciu przez drużynę rozsądnych „środków ochronnych” MG skalkuluje w zależności od sytuacji i swego uznania. Należy jednak pamiętać, że po ucieczce bohaterów do 17, koboldy natychmiast zamkną wierzcie. One zaś są bardzo solidne i wywalić je można jedynie taranem. Należy przyjąć, że ucieczka drużyny z kompleksu jaskiń przez 17 oznacza koniec gry, to jest powrót drużyny do Vettebergu.

17. Wyjście z jaskini koboldów na światło dzienne, otwarte, częściowo zabarykadowane kamiennym murem.

MG: Zwykle przebywa tu posterunek 4 koboldów – wartowników.

Kobold K4 W4 A1 (dzida 1-6)

Jeśli w kompleksie rozgorzeje walka, wartownicy będą w 16, na pomostach, lub w pościgu po korytarzach. Wyjście prowadzi na wschodni stok Czerwonego Rogu. Jeśli drużyna uda się tedy przedrzeć, oznacza to praktycznie koniec gry. Bohaterowie muszą wrócić do Vettebergu i zameldować o fasku misji. Ponowne zejście drużyny pod ziemię przez lochy świątyni lub ponowne wyruszenie z Vettebergu tej samej grupy wymaga zorganizowania nowej sytuacji. W kompleksie jaskiń może już być cały szereg Krzywonosów (około 150 koboldów) i to zaalarmowanych agresją dokonaną na ich siedzibę. Jest oczywiste, że od strony jaskiń (od 8) wystawione będą silne i czujne posterunki, dobrze strzeżone będzie też wyjście 17. Dowiedziawszy się o zabiciu (?) przez drużynę stonogi, koboldy mogą próbować opanować kompleks świątyni.

V. Jezioro (mapa nr 5)

Uwagi dla MG:

Jeziora powstały po wypełnieniu przez wodę rozpadlin skalnych, położonych u stóp wierzchołka Czerwonego Rogu. Droga ze świątyni Yrghedesa do sanktuarium Oka prowadziła niegdyś szerokimi schodami, wzdłuż zachodniego skraju jeziora mniejszego. Schody te zostały zawałone wskutek ruchów tektonicznych.

1. Wypływ z jaskiń koboldów na większe jezioro znajduje się we wschodniej jego części. Woda jest głęboka i mętna. Wszystkie skały dookoła są pionowe. Nie ma możliwości, by „przybić” czołnem do brzegu, ani też sposobu, by wspiąć się na którąś ze ścian. W zachodniej części jeziora widać dwa wyjścia. Są tu jaskinie, umożliwiające upłynięcie czołnami. Jedno z wyjść jest ogromne, drugie znacznie mniejsze. Oba odgródzone są od jeziora podwójnym płotem z sieci, rozpiętej na wbitych w dno palikach.

MG: Sieć została założona przez koboldy, by nie dopuścić do wpływania na większe jezioro potworów z 3 i 4. Można ją usunąć, np. przecinając.

2. Jaskinia, szeroka i wysoka. Może płynąć kilka czołen „burta w burtę”. Od razu widać też przesmyk na drugie, mniejsze jezioro.

3. Mniejsza jaskinia jest ciemna i kręta, miejscami o dość niskim stropie. Prowadzi do wielkiej pieczary bez wyjścia. Woda jest tu dość płytka (1,5–2 m) brudna, mętna i śmierdząca.

MG: Pieczara jest siedliskiem olbrzymiej ośmiornicy.

Ośmiornica K20 W9 A4 (1-6 + spec.)

Główną znięca zaatakuję jedną, losowo wybraną ofiarę z pierwszego czołna, które tu wypłynie. Oplecie ją mackami i wciągnie do wody. Schwyty, trzymany w uścisku i będący w wodzie, walczy z karnymi punktami -4 do WB. Jeśli bohater ten przegra 3 kolejne starcia, traci życie – został zaduszony i utopiony. Trzymając ofiarę, ośmiornica, mająca Atak 4, może jednocześnie walczyć z pozostałymi bohaterami. Jeśli któryś z bohaterów deklaruje przed starciem, że chce odrąbać mackę ośmiornicy i starcie wygra, ośmiornica nie traci Kondycji, ale 1 punkt ze swojej cechy Atak za każdą odrąbaną kończynę. Gdy więc straci 4, pozbawiona jest zupełnie możliwości atakowania i musi wtedy uciekać. Schwytanego w uścisk ośmiornica puści, gdy straci 10 punktów Kondycji lub 3 macki. Wówczas ofiara, dopóki jest w wodzie, ma tylko -2 do WB. Ośmiornica nie reaguje na zaklęcia *Zaśnij* i *Stój*.

4. Mniejsze jezioro jest również dookoła otoczone przez pionowe, nieprzystępne skały. Jedynie w zachodniej części widać u podnóża ściany skalnej rumowisko głazów, tworzące kamieniste ładowisko, „plażę”, na którą można dokonać desantu. Powyżej, na wysokości około 20 m od lustra wody, wznosi się fragment zawałonych schodów i część utopionej w ścianę budowli, frontonu, podpartego kolumnami. Skała, wiodąca ku frontonowi, jest stroma, popękana, pełna szczelin.

MG: Czołna, zmierzające ku kamiennemu ładowisku zaatakują żyjący w tych wodach ogromny, pięciometrowy drapieżny gad.

Płetwojaszczur K22 W10 A3 (1-6)

Gad zaatakuję znięca, wynurając się z głębiny, uderzy w jedno (losowo wybrane) czołno i wywróci je. Pasażerowie znajdują się w wodzie. Płetwojaszczur zwróci się ku następnemu (wybranemu losowo, lub najbliższemu) czołnu. Pasażerowie tego czołna muszą „odeprzeć” potwora – wygrać z nim starcie – jeśli im się to nie uda, gad wywróci czołno i zaatakuję inne. Kiedy powywraca wszystkie, zacznie polować na pływających w wodzie. Bohaterowie mają -2 do WB. Czołna nie atakowane mogą same próbować obezwładnić gada, ratować pływających lub bezpiecznie uciekać do ładowiska w 5.



Pływanie: kto wypadł za burtę, dopłyńnie bezpiecznie do 5 jeśli zda test na Siłę. Przy czym, jeśli test jest nieudany, a do „zdania” brakuje 2 punkty, MG ostrzega bohatera, że utonie, jeśli nie odrzuci broni i worka z bagażem. Jeśli do zdania brakuje 1 punkt, bohater musi odrzucić albo broń, albo worek. Jeśli nie ma czego odrzucać, lub jeśli do zdania brakuje więcej niż 2 punkty, bohater tonie. Ratowanie tonących towarzyszy przez kolegów na czółnach jest zawsze możliwe. Ratownik, sam będący w wodzie, musi mieć Siłę wyższą niż ratowany, i dodatkowo zdać test na Zręczność. W przeciwnym razie nie uda mu się ocalić towarzysza. Kto w czasie pływania jest atakowany przez pletwojaszczura, musi powtarzać test na Siłę, po każdym starciu. W czasie potrzebnym do osiągnięcia brzegu pletwojaszczur może zaatakować dwukrotnie. Pletwojaszczur jest odporny na zaklęcia *Zasnij i Stój*. Uwaga: gnom Zerg nie umie pływać!

5. Z kamienistej plaży jest to jedyna droga – w górę, ku frontowi. Ściana skalna ma szczeliny, występy i „półki”, mogące dać oparcie przy wspinaczce. Ale wysokość jest znacząca...

MG: Próba wspinaczki, podjęta z marszu, bez przygotowania, z bronią i workiem na plecach, udać się nie może. Próbuje takiej sztuki spadnie z 5 m, odnosząc 1 pkt. obrażeń. Odpowiednio przygotowana wspinaczka uda się w zależności od dwukrotnego testu na Zręczność:

- na wys. 9 m, mod. +1, w razie upadku obrażenia 1k6 punktów Kondycji
- na wys. 18 m, mod. +2, w razie upadku obrażenia 2k6 punktów.

Zastosowane rozsądne środki i rozwiązania, liny, haki itp. ułatwią wspinaczkę. Należy zrezygnować z modyfikatorów utrudniających, a nawet zastosować ułatwiających, jeśli oczywiście zastosowana „bezpieczna technika” to uzasadni. Ktoś, kto dotrze do półki przed frontem, może wciągać następnych za pomocą liny. Siła wciągającego (lub kombinowana Siła, jeśli wciągających jest więcej) musi przewyższać Siłę wciąganego.

6. Platforma przy frontonie i ciężkich, dwuskrzydłowych drzwiach. Widać któreś biegną niegdyś schody, łączące obie części kompleksu. Obecnie schody te zniknęły wraz z częścią ściany, wytyczającej zachodni brzeg jeziora.

MG: Ogromne zmęczenie i głód nie pozwolą drużynie na kontynuowanie drogi bez posiłku i dłuższego odpoczynku. Należy skontrolować zapasy. Czy dla wszystkich wystarczy racji żywnościowych? Ktoś, dla kogo w ogóle braknie, traci 2 pkt. Kondycji. Ten, kto musi zadowolić się „połówką” racji, traci 1 pkt. (z wyjątkiem gнома Zerga, dla którego „połówka” jest racją wystarczającą). Odpoczynek i sen przywrócą wszystkim po 3 punkty Kondycji, utraconej poprzednio. W zależności od swego uznania, MG może – zwłaszcza w odniesieniu do BN – „przywrócić” większą ilość punktów.

VI. Oko Yrrhedesa (mapa nr 6)

MG: Uwaga! W sanktuarium Oka (VI.3, VI.6 oraz „olowane wrota” do VI.6) występuje potężna magiczna aura. Jest ona tak silna, że podnosi ryzyko fiaska każdego rzucanego tam zaklęcia o dodatkowe 60%.

A. Za kolumnami frontonu znajdują się potężne wrota z brązu, ozdobione płaskorzeźbami, zaopatrzone w dwa wielkie, mosiężne pierścienie.

MG: Do otwarcia wrót potrzebna jest kombinowana Siła minimum 40.

B. Za krótkim, prostym korytarzem, za drzwiami (portalem) regularnie okrągła komnata bez wyjścia, o bardzo gładkich ścianach i podłodze. Po środku gładka, okrągła kolumna z metalu. Na kolumnie znajduje się dzwignia (typu wyłącznika elektryczności) w górnym położeniu.



MG: przełożenie dzwigni w dolne położenie spowoduje szybkie obracanie się komnaty przez ok. 10 sekund, po czym drzwi ustawia się zgodnie z wynikiem rzutu 1k6. W przypadku rzutu „1” nic się nie zmienia, drzwi będą nadal otwarte w kierunku A. Nie można zatrzymać komnaty w czasie ruchu. Dopiero po ok. 1 minuty po zakończeniu obrotu dzwignia powróci automatycznie w górne położenie i może być ponownie uruchomiona.

Ustawienia komnaty (1k6):

2. Krótki korytarz, z którego natychmiast wydzie niezgrabny i odczęły miedziany posąg – golem. Wymachując potężnymi pięściami, golem zaatakuję.

Miedziany golem K25 W8 A2 (1-6)

Golem został zaprogramowany tak, aby atakował wyłącznie znajdujących się w B. Po pokonaniu lub przepędzeniu przeciwników golem ma rozkaz zabrać ciała i ekwipunek do swego korytarza. Przypominam, że golem nie reagują na żadne zaklęcia z grupy *Rozkazów*. Leży tam spora sterta szkieletów i sprzętów, wśród której można odnaleźć (każdy szukający losuje 1k6, tylko 1 raz, powtórzenie się wyniku należy traktować jak rzut „1” lub „6”): 1 – nic; 2 – worek, w środku kilka złotych samorodków (150 szt. złota) 50 m liny, krzesiwo i trzy świece; 3 – szylet (1); 4 – miecz (1-6); 5 – złoty naszyjnik (50 szt. złota); 6 – nic.

3. Krótki korytarz, z którego wydzie drugi golem (funkcjonujący identycznie, jak ten z 2.) Gliniany golem K16 W8 A1 (1-6)

I tu, wśród szczątków ofiar golema, można (na identycznych zasadach, jak w 2) odszukać: 1 – nic; 2 – krótka koltczuga, pasująca na kogoś o Siłę 9-10. Noszący traci w walce o 1 punkt mniej, niż wylosowano; 3 – topór (1-6); 4 – skórzana sakwa, w niej diadem z rubinami (600 szt. złota); 5 – tornister, w środku 50 szt. złota i wiązka ludzkich, kobiecych skalpów; 6 – nic.

4. Krótki korytarz, z którego wydzie Drewniany golem K12 W10 A1 (1-6)

Wśród szczątków ofiar golema odnaleźć można: 1 – nic; 2 – miecz zaczarowany +1, w pochwie, jego magiczne zdolności zdradzić może to, że wyjęty z pochwy świeci, rozświetla mrok jak latarnia; 3 – pas ze złotą klamrą (15 szt. złota) i sakiewką, w której jest 10 szt. złota; 4 – jatagan (1-3); 5 – szklana płytka na łańcuszku, magiczna. Każdy przedmiot o właściwościach magicznych lub zaczarowany, oglądany przez szkiełko, świeci czerwonym blaskiem; 6 – nic.

5. Krótki korytarz, prowadzący do C.

6. Krótki korytarz, prowadzący do D.

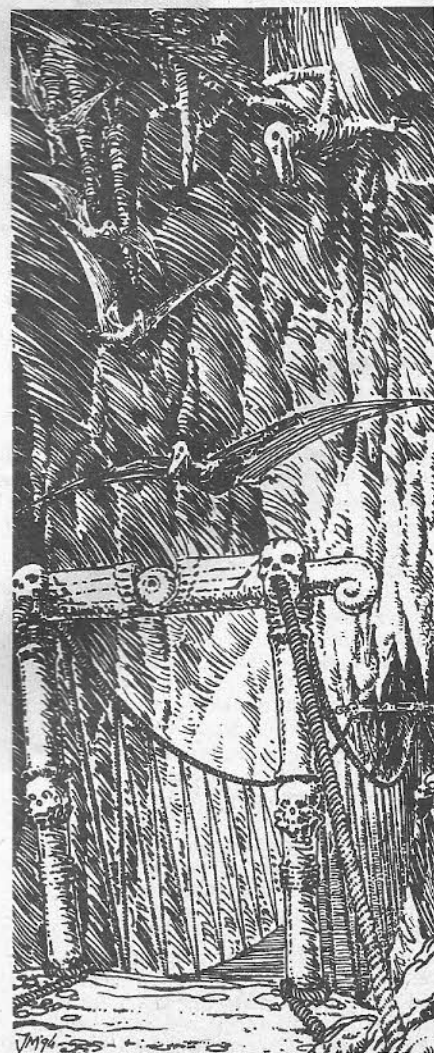
C. Szeroka na 15 m bezdenna przepaść, nad nią przerzucony wąski mostek z desek splecionych sznurem, ze sznurowymi oparciami, wiodący do czarnego otworu w ścianie po przeciwległej stronie przepaści.

MG: Przy wchodzeniu bohaterów na mostek, gdy wejdzie na niego druga osoba, MG w dramatyczny sposób sygnalizuje, że deski trzeszczą, liny skrzypią itp. W rzeczywistości mostek jest jednak solidny, nawet trzy osoby na mostku nie spowodują jego zerwania. Cztery osoby jednocześnie, to już jednak 50 procent zagrożenia, że zdarzy się nieszczęście. MG winien przeto „poprzedzić” możliwe wówczas zerwanie się mostku wyraźnym i dobitnym ostrzeżeniem. Wchodzący na mostek zostaną zaatakowani przez 5 jaskiniowych pterodaktyli, gnieźdzących się wysoko w górze, pod sklepieniem grotu.

Pterodaktyl K5 W6 A1 (1-3)

W walce z atakującymi z powietrza gadami trzeba odejmować 1 punkt od Wartości Bojowej. Dodatkowo każdy „zraniony” przez pterodaktyla musi testować Zręczność. Test nieudany oznacza, że impet ciosu stracił bohatera z mostku, w przepaść, na pewną śmierć. Walcząc, bohaterowie mogą jednocześnie uciekać. Czas, potrzebny na schronienie się w korytarzu po przeciwległej stronie przepaści wystarczy pterodaktylom na 3 ataki. Uwaga: „Mostek” w pomieszczeniu D nie jest z tego miejsca widoczny.

D. Przepaść i mostek, identyczne jak w C. Ale około 10 m na lewo widoczny drugi mostek, dokładnie taki sam.



MG: Ten mostek, w odróżnieniu od mostku C (widocznego po lewej) jest iluzją. Stąpienie spowoduje trafienie nogą w pustkę. Złapanie równowagi wymaga testu na Zręczność, mod. +2. Kto nie zda testu, poleci w przepaść. Iluzją jest również otwór i korytarz po przeciwległej stronie przepaści. W rzeczywistości nie ma tam żadnego otworu ani przejścia. „Zmacanie” drogi przed sobą czy inny bezpieczny sposób sprawdzenia mostku przed wejściem pozwoli uświadomić sobie perfidię i niebezpieczeństwo pułapki. Odkrycie iluzji umożliwi również spojrzenie na mostek przez magiczne szkiełko, znalezione w B4.



E. Niewielkie, ślepe pomieszczenie. Na środku kwadratowa, żelazna kłapa w podłodze. Kłapa ma zawiasy i zamek z dziwnego kształtu dziurką na klucz.

MG: Do zamka kłapy pasuje klucz z III.4. Jeśli bohaterowie nie mają tego klucza, pozostaje im spróbować:

- manipulowania przy zamku, próby wylamania go za pomocą zaimprovizowanych wytrychów. Każdy bohater może spróbować tylko raz. Tylko „6” na k6 oznacza powodzenie.
- podnoszenia kłapy siłą (konieczna kombinowana Siła min. 20 i test do średniej). Operacja wymaga użycia narzędzi (dźwigni). Jeżeli użyta będzie w tym celu broń, jest 5 szans na 6, że złamie się przy takiej próbie. Po otwarciu kłapy widać kręcone schody, wiodące w dół, do 1 na II poziomie.

II poziom (mapa nr 7)

1. Schody kończą się w małej komnacie o ścianach obitych pociemniałą boazerią. Pod północną ścianą leży szkielet człowieka w resztkach nabijanego płytkami kaftana, obok skórzany tornister i zardzewiały topór. Drzwi noszą ślady rąbania toporem.

MG: Oględziny szkieletu pozwolą na odnalezienie w tornistrze kilku zwojów pergaminu, dwóch flakonów (zawartość wyschła) i ceglastej barwy kamienia wielkości pięści. Szkielet należy do czarodzieja, który dostał się aż tutaj wykorzystując kolejno znane sobie zaklęcia (m. in. *Przenikanie skały*). Nie wiadomo, czy zabrakło mu czarów, czy też chciał je „zaoszczędzić” na później. W każdym razie będąc

człowiekiem w podeszłym wieku, zmarł na atak serca przy próbie wyrąbywania drzwi toporem. Zwoje pergaminu (zawierają zaklęcia) są dla drużyny niezrozumiałe i bezużyteczne. Jednak, jeśli drużyna jest tego osłabiona i marnie jej się wiedzie, Mistrz może zdecydować, iż znajdują się tam różne cenne i użyteczne zaklęcia (jednorazowego użytku oczywiście), którymi czarodziej drużyny będzie potrafił się posłużyć. Czerwony kamień to hematyt (krasnołud Fungi lub gnom Zerg rozpoznają to natychmiast), a w rzeczywistości amulet „gojenia ran”. Działa jednak tylko na rany odniesione niedawno. Uleczy u każdego bohatera 1k6+2 punkty Kondycji, lecz jedynie te utracone w walce z golemami w B lub pterodaktylami na mostku. Drzwi, wbrew pozorom, wcale nie są supermocne, do ich wyważenia wystarczy test na Siłę, bez modyfikatorów.

2. Niewielka komnata, zupełnie pusta, w ścianie północnej drewniane drzwi. Cała podłoga usiana kośćmi ogromnego zwierzęcia, prawdopodobnie gada.

MG: Szczęściem dla drużyny, czarodziej, którego szkielet znaleźli w 1, magicznie „wykrył” i zabił u ogromnego bazyliśka, strażnika sanktuarium. Drzwi północne są zamknięte, do wyważenia konieczny test na Siłę.

3. Duże pomieszczenie o wysokim pułapie. Wzdłuż ścian wschodniej i zachodniej stoją ogromne, czterometrowe posągi demonów. Na ścianie północnej – wysokie, ołowiane urota. Na ścianie wschodniej – pomiędzy posągami – male, drewniane drzwi, otwarte.

MG: Nic interesującego. Posągi nie mają żadnych specjalnych właściwości.

4. W dole schodów, drewniane drzwi, otwarte. Za nimi, niewielka komnata. Pośrodku wielki, płaski blok kamienia z czarnymi zaciekami, jest to niewątpliwie ołtarz ofiarny. W jego rogach, cztery wielkie, żelazne świeczniki, na nich ogarki świec z czarnego wosku. Na ścianie południowej otwarte żelazne drzwi.

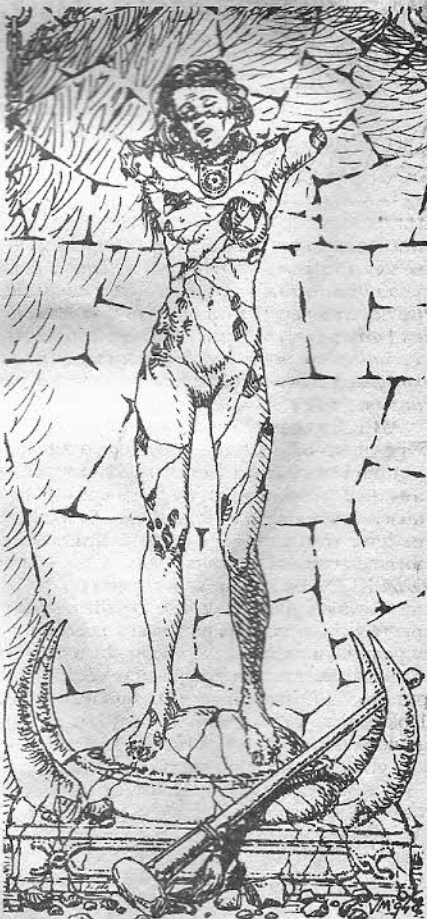
5. Niewielka komnata, bez wyjścia. Stoją tu 3 potężne skrzynie i posąg nagiej kobiety. Posąg jest potwornie okaleczony, nie ma obu rąk, nosi liczne ślady tłuczenia młotem. Okaleczeń nie wykazuje jedynie głowa. Bardziej uważna obserwacja pozwoli zobaczyć, że jest to głowa żywej istoty, omotana ciemnym łańcuchem. Na szyi posągu wisi blaszany ryngraf z wizerunkiem oka. U stóp posągu – wielki, ciężki młot (1-6).

MG: Drużyna usłyszy szepot posągu: „Zdejmijcie... łańcuch. Nie tykajcie... ryngrafu...” Jeśli posłuchają, posąg przemówi: „Jestem... a raczej byłam Sharillą, kapłanką Delibe z Axen. Nie dotykajcie ryngrafu. Jego czar więzi mnie w tym kamieniu. Jeśli go zdejmiecie, kamień znów stanie się moim ciałem, ale takim, jakie jest. Wiedźcie, co uczyniły ze mną psy Yrihedeśa. Kim jesteście?” Gdy drużyna przedstawi się, Sharilla rzeknie: „Nareszcie. Zabijcie więc przekłete Oko, skryte tam, za drzwiami z ołowiu. Mówię zabijcie, bo Oko nie jest martwym klejnotem ani symbolem, to żywa, potworna istota. Zabijcie je i uciekajcie co sił. Oko, umierając, zniszczy całe sanktuarium. Pod żadnym pozorem nie tykajcie Żelaznych Wrót, bo zginięcie.” Pytana, Sharilla wyjaśni, że Żelazne Wrota w 6 prowadzą do Ognistych Przepaści. Nie będzie wiedziała nic o ghułach ani o sposobach walki z Okiem. Ostro zaprotestuje, gdyby proponowali jej ratunek. Nie chce żyć potwornie okaleczona. „Martwiecie się raczej o ratunek dla siebie, bowiem gdy Góra zaplonie, nie będzie stąd wyjścia. Ale... Teraz, gdy zdejmiecie łańcuch, mogę słyszeć głos mojej Bogini, a i ona, być może słyszy mnie. O, Wielka Delibe! Dla mnie nie ma już ocalenia, ale proszę, pomóż tym śmiałkom, którzy przybyli tu, by w twoim imieniu pomóc mnie i innym!” Sharilla zamknie oczy i opuszczy głowę na kamienną pierś. Nagabywana, nie będzie odpowiadać,

poza ponagleniami, by ruszyli do walki z Okiem. W skrzyniach znajdują się:

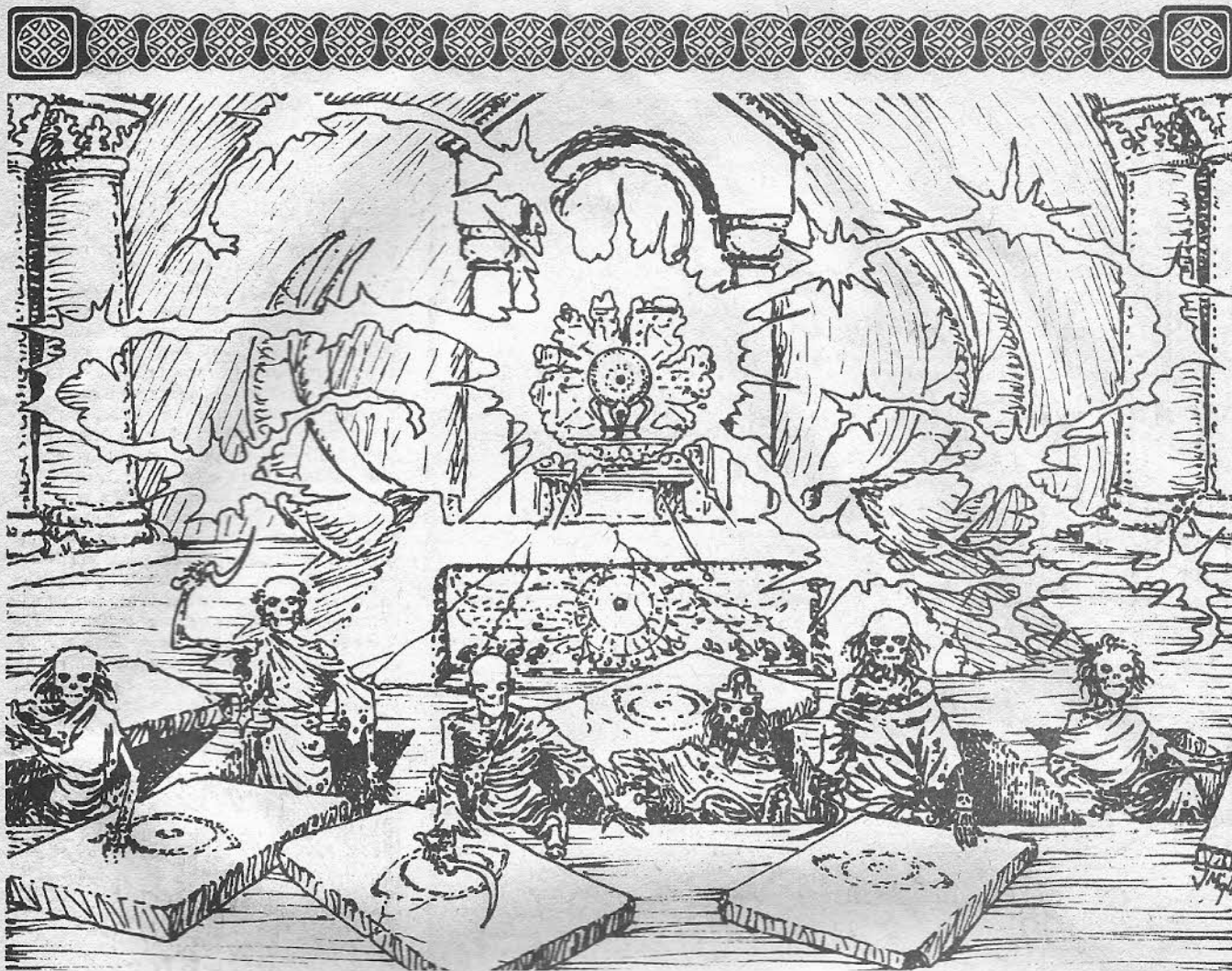
- rytualne noże z obsydianu, świece z czarnego wosku, kadzielnice i kadzidła, ludzkie czaszki, łańcuchy.
- rytualne szaty i nakrycia głowy, poplamione krwią, wielki złoty medalion (500 szt. złota) i złote, wysadzone szmaragdami i jaspisami berło (1000 szt. złota).
- 8000 szt. złota w monetach i 10 złotych sztab (każda warta 200 szt. złota i tyleż ważca).

Standardowe wyposażenie (worek i sakiewka) pozwolą na załadowanie (z poprawką na już transportowane przedmioty i kosztowności) 400-600 szt. złota. Przy zastosowaniu dodatkowych, improvizowanych pojemników możliwy jest transport większych ilości złota, ale wpłynie to w zasadniczy sposób na mobilność bohatera. Jego testy na Zręczność będą obciążane modyfikatorami, a WB w walce zmniejszy się o karne punkty – „1” modyfikator i „1” karne punkt za każde dodatkowe 100 szt. złota. MG musi wyraźnie zakomunikować o tym bohaterom, zasygnalizować, jak bardzo im „ciężko”, z jaką trudnością się poruszają. Krasnołud może transportować o 200 szt. złota więcej niż człowiek, gnom – 100 szt. złota mniej (modyfikatory odpowiednio). Próba transportu powyżej 2000 szt. złota oznacza niemożność zdania żadnego testu i niezdolność do walki w ogóle. Leżący na podłodze młot, którym katowano Sharillę, został – bez



jej wiedzy – obłożony kłutwą Delibe. Użyty zaś przeciw Oku lub jej slugom powoduje 1k6+6 punktów obrażeń. Jest jednak ciężki i nieporęczny, co oznacza –1 do WB w walce, a używany może być tylko oburącz.

6. Wielkie, ołowiane wrota, popchnięte, otworzą się niespodziewanie łatwo. Za nimi, ogromne pomieszczenie, zalane dziwnym, nie-naturalnym światłem, którym emanują ściany i sufit. Pośrodku duży, rzeźbiony ołtarz, za



nim, na stojaku z kutego złota, spoczywa wielkie oko. Przypomina bursztyn, wewnątrz którego pływa czarna „żrenica”. Oko zdaje się być napelnione płynnym ogniem. W komnacie jest bardzo gorąco. Przed ołtarzem, w posadzce, kamienne płyty, ozdobione niezrozumiałymi hieroglifami. Na ścianie północnej, za ołtarzem, wielkie, żelazne wrota.

MG: Natychmiast po wejściu drużyny płyty w posadzce odsuną się ze zgrzytem, a z krypt pod nimi wstanie 6 przerażających postaci – pół-ludzi, pół-kościotrupów w podartych całunach, uzbrojonych w złote sierpy. Są to ghule, żywe trupy, niegdyś kapłani Yrhedesa, obecnie potworni strażnicy Oka.

Ghul K12 W8 A1 (sierp 1-3 + spec.)

Na widok ghuli każdy, kto nie zda testu na Inteligencję, będzie sparaliżowany strachem – w pierwszym starciu będzie miał -1 do WB.

Rana, zadana sierpem ghula, oprócz utraty punktów Kondycji, oznacza również utratę 1 pkt. cechy Walka. Broń zaczarowana zadaje ghułowi podwójną ilość obrażeń. Jedynym celem ghuli jest nie dopuścić nikogo do Oka.

Ghule są całkowicie odporne na zaklęcia z grupy **Rozkazów**. Nigdy nie opuszczają sanktuarium 6.

Oko K30 W10 A (spec.) 1k6+1 + spec.

Oko, jak już bohaterowie wiedzą od Sharilli, jest istotą obdarzoną potwornym życiem. Po zbliżeniu się bohaterów, powierzchnia Oka rozbłyśnie i „wyrosną” z niej świetliste macki, godzące intruzów. Mając specjalną cechę Atak, Oko walczy z wszystkimi, którzy je atakują. Samo jednak nie może ruszyć się ze swojego ołtarza, a więc nie może atakować samo, ani zagrozić tym, którzy cofną się poza zasięg macek (równy zasięgowi broni w ręku człowieka: 1,5–2 m). Oko może być rażone stosunkowo łatwo z dystansu, ponieważ stanowi nieruchomy cel (test na Zręczność, modyfikator

ułatwiający -2). Obrażenia, zadane Oku z odległości, ustala MG w zależności od rodzaju „pocisku”. Broń magiczna zadaje Oku podwójną ilość obrażeń – niestety, tym samym tracąc swoje właściwości magiczne! Niebezpieczne jest Oko zwłaszcza dla tego, kto zada mu „śmiertelny”, odbierający resztkę Kondycji, cios. Oko pęknie wówczas, a na uderzającego tryśnie strumień lawy. Jeśli nie zda testu na Zręczność, mod. +1, zostanie poparzony na 2k6 punktów. (Nie dojdzie do tego, gdy śmiertelny cios padnie z pewnej odległości).

Rozbite, buchające lawą Oko, pęknie się na kawały, zalewając ołtarz płynnym ogniem. Cały kompleks zacznie się wyczuwalnie trząść. Żelazne Wrota wygną się, zaczną dymić i zmieniać kolor na rubinowoczerwony. Temperatura wzrośnie, z wnętrza góry zacznie dobiegać rosnący grzmot. Sprawdzi się, co rzekła Sharilla. Czas uciekać i liczyć na pomoc Bogini!

Epilog

W pomieszczeniu 3, kamienne posągi zaczynają się walić i rozpadać. Uciekający testują Zręczność (modyfikator zależny od obciążenia skarbami, vide 5). Nadmiernie obciążeni odnoszą 1-3 punkty obrażeń od odłamków kamienia. Gdy są już przy schodach w 1, kompleksem wstrząsa huk – Żelazne Wrota w 6 pekły pod naporem lawy. Krzyk ginącej Sharilli mrozi bohaterom krew w żyłach...

Mostek sznurowy nad przepaścią kołysze się niebezpiecznie – MG uprzedza graczy, że przejście nie będzie łatwe, zwłaszcza dla mocno obciążonych skarbami. Tylko ci, którzy całkowicie pozbedą się obciążenia (worka z pleców) przechodzą, testując Zręczność bez modyfikatora utrudniającego. Pozostali testują z mod. +1, plus modyfikator za obciążenie (vide 5). Pechowcy lecą w przepaść, a z niej buchają już płomienie.

Obrotowa komnata B kręci się z oporami, zgrzyta. Na szczęście po zniszczeniu Oka znikła siła animująca golemy. Są one sparaliżowane i niegroźne. Pryśla także iluzja w D.

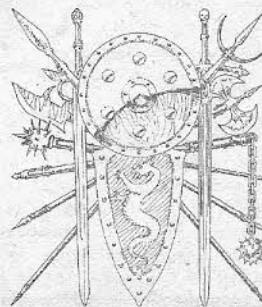
Temperatura w obrotowej komnacie rośnie szybko. Po sześciu udanych próbach „ustawienia” wyjścia na korytarz 1, każda następna nieudana próba to 1 punkt utraty Kondycji.

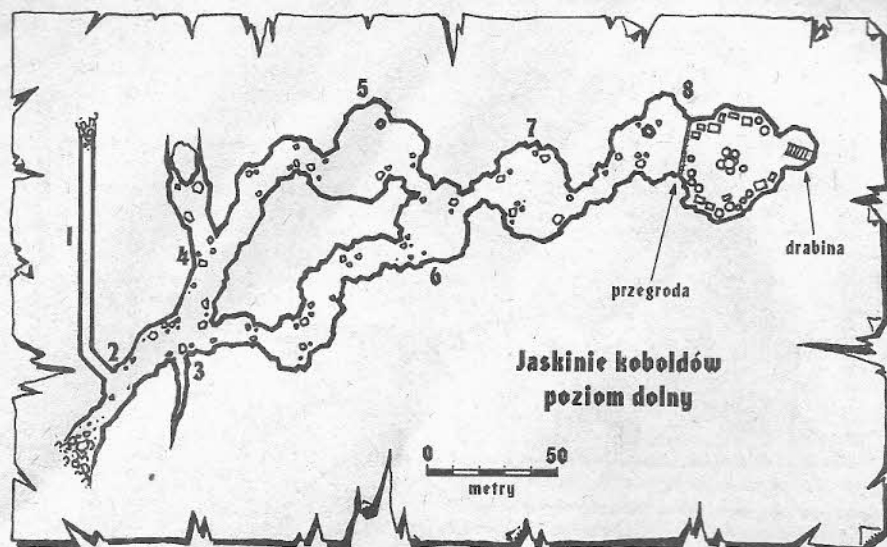
Wreszcie droga wolna. Można co sił pędzić nad jezioro. A w jeziorze woda paruje. Z dna podnoszą się wielkie bąble. Ogromne bloki skalne odrywają się z pionowych ścian, z pluskiem i sykkiem spadają we wrzątek.

Nagle z góry, z wysoka, słychać donośny krzyk. Prosto na półkę przed frontem szybuje ogromny gryf, z podwieszoną gondolą. „W imieniu Wielkiej Delibe!” – krzyczy jasnowłosa kapłanka, siedząca na karku bestii – „Przybywam na ratunek! Odwagi!”

Gryf ląduje, drużyna ładuje się do gondoli. Gryf wzbija się, a w tej samej chwili cała ściana, razem z półką i frontem, wali się w wody jeziora. Drużyna, na szczęście, widzi to już „z lotu gryfa”. Gryf zatacza jeszcze dwa koła nad dymiącą górą i odlanuje na południe – ku Vertebergowi, ku bezpieczeństwu.

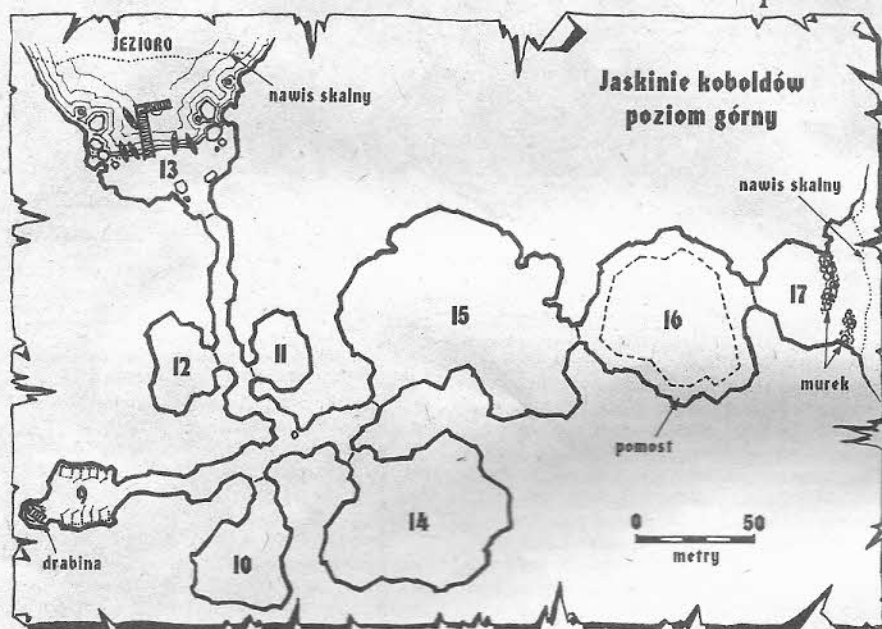
Misja została wykonana!



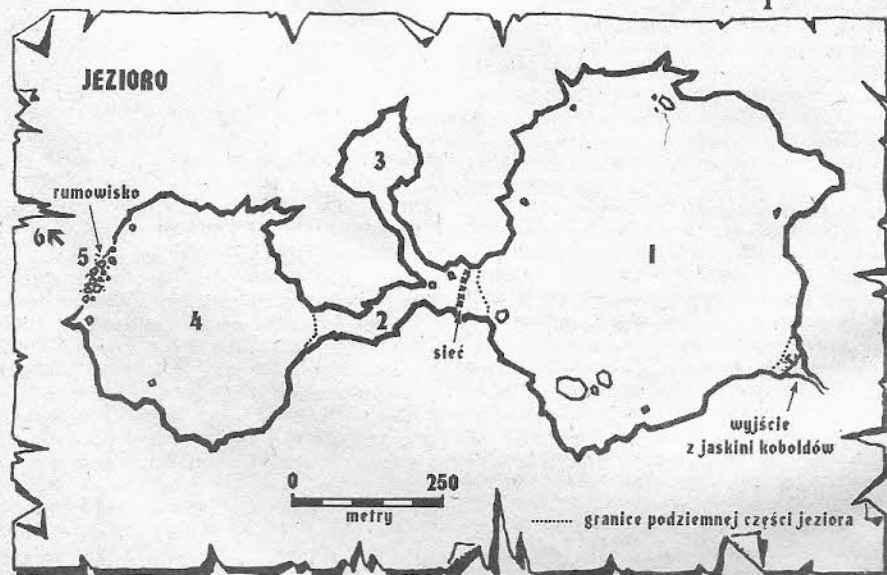


mapa nr 3

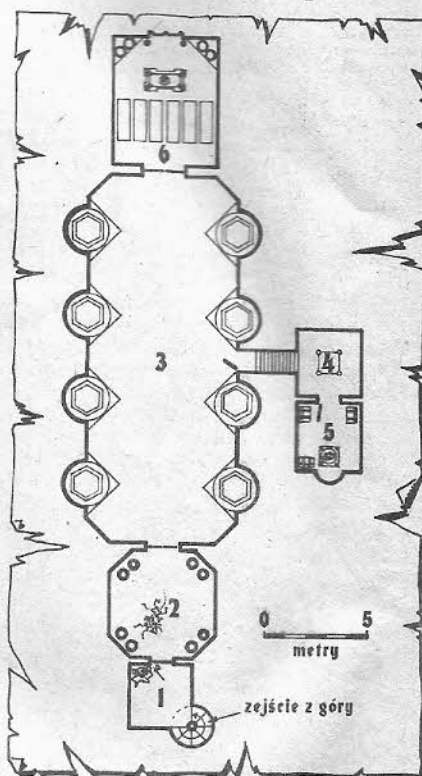
mapa nr 4



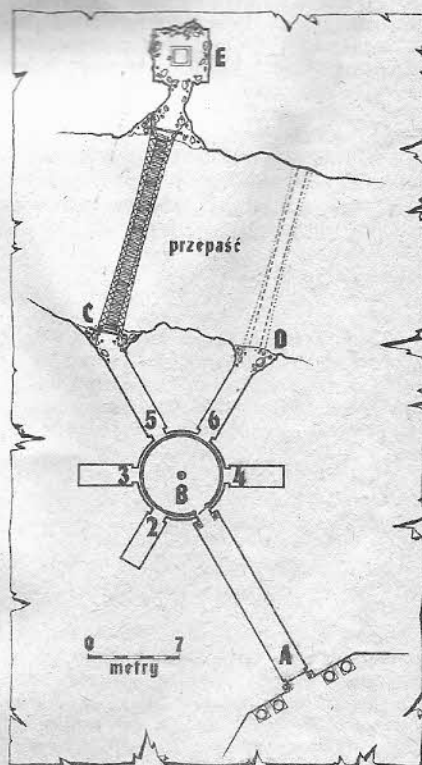
mapa nr 5



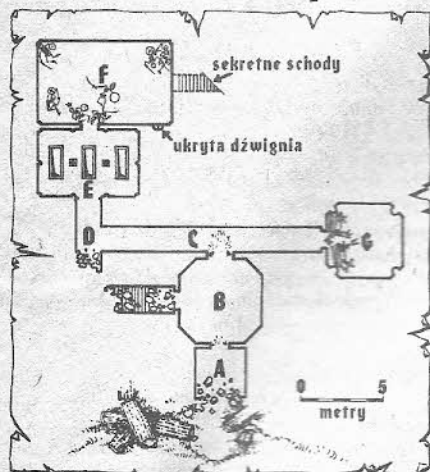
mapa nr 7



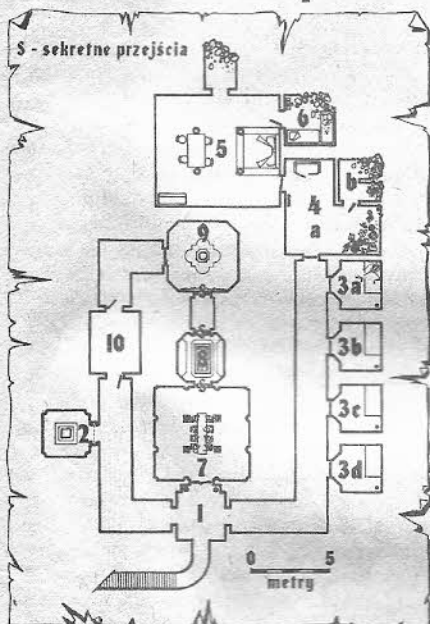
mapa nr 6



mapa nr 1



mapa nr 2



ARKADIJ I BORYS STRUGACCY DZIEŁA WYBRANE

JUŻ W KSIĘGARNIACH
PIKNIK NA SKRAJU DROGI
NAJLEPSZA POWIEŚĆ MISTRZÓW SCIENCE FICTION

W NIEDALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI:
PRZENICOWANY ŚWIAT
ŻUK W MROWISKU
FALE TŁUMIĄ WIATR
TRUDNO BYĆ BOGIEM

SERIA DLA KONESERÓW

ODMIENNE STANY
FANTASTYKI

W 12y
KSIĘGARNIA

POSZUKUJE SPRZEDAWCY

ZNAJĄCEGO I LUBIĄCEGO
GRY FABULARNE (RPG)

ZGŁOSZENIA: Warszawa, róg Wilczej i Emilii Plater

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł
słownie.....
wpłacający

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

zł.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł
słownie.....
wpłacający

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

zł.....

Pokwitowanie dla poczty

zł
słownie.....
wpłacający

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

zł.....

Ileś tam typów graczy

1. Twardziel

Uwaga! Gobliny na pozycji dwunastej! Do ataku!!!

2. Prawdziwy gracz

Nie zaczynaj!! Potrzebuję jeszcze dwóch minut, aby wczuć się w postać.

3. Szajbus

Chowam miecz do pochwy i catuję ogra w usta.

4. Chomik

Pięciu arcydiabłów i dwóch pomniejszych bogów? To wszystko? Wydaje mi się, że podczas tego spotkania będę musiał użyć tylko sześciu pierścieni z mej kolekcji.

5. Strachliwy

Ups! Trzy gobliny?! Odwrót!!! Odwrót!!!

6. Nowicjusz

Wyrzuciłem dwa na trafienie. Powinienem więcej czy mniej?

7. Taktyk

Lucznik zajmie cicho pozycję za podium, ostrożnie mierząc w sierzanta. Czarodziej zostanie za drzwiami i przygotuje czar Sen, który będzie wycelowany w środek grupy strażników siedzących za stołem. W tym czasie wojownik i ja...

8. Pan Ja Wiem Lepiej

Nie, jeśli zajrysz do Podręcznika Mistrza Gry, na stronie 81 paragraf 5, to zobaczysz, że ten czar nie działa na gryfony.

9. Szachraj

Wyrzuciłem... 18! Trafienie!!! (Szybko chowa kości)

10. Szczęściarz

Hej patrzcie!! 3 na k100! Jeśli te drzwi miały pułapkę, to ją znalazłem.

11. Pechowiec

A niech to...!!! Kolejny krytyczny pech!!!

12. Mało spostrzegawczy

Hmmm? Co? Och, jesteście atakowani!!

13. Thermonuclear Man

Dobra, tę tego orka moim półtorakiem, (rzut). Wypadło 2, +2 za siłę, +3 za specjalizację, +2 za (blah, blah, blah). Wychodzi 27. (Sarkastyczny uśmiech) Czy trafiłem?

14. Płacze

Mówisz, że wielka skała zmiażdżyła mi czaszkę? Moja postać jest martwa?? Naprawdę, całkiem martwa?? Nieeee!!!

15. Cowboy

Idę dumnie do króla i wyzywam go na pojedynek na śmierć i życie.

16. Psycho Killer

MG: Otwierasz drzwi i widzisz...

Gracz: Zabić, zabić, zabić!!! Krwi, krwi!!! Rraaaagggghh!!!

17. Optymistyczny marzyciel

Gdy przejdziemy tę kampanię, przeskoczę jakieś dziewięć, dziesięć poziomów i kupię sobie najlepszy topór bojowy jaki można.

18. Przesadnie honorowy

Hej! Czekajcie chwilę. Nawet jeśli to są orki, nie możemy ich zabić podczas snu, kiedy nie będą mogły się bronić.

19. Masochista

Przestaje uciekać i odwracam się. Policzkuję minotaura i mówię mu, żeby mnie puścił, bo złamie mi kark.

Ileś tam typów Mistrzów Gry

1. Władczy

Błkitna błyskawica z nieba trafia Harolda the Winter, redukując go do jednego punktu życia. Czy ktoś ma jeszcze jakieś problemy z tą przygodą?

2. Nowicjusz

Rzuciłeś dwa na trafienie. Chcesz więcej czy mniej?

3. Pan Modyfikator Koszek

Tak, tak, więc rzuciłeś 20. Nie trafiłeś. Słyszałeś może o sekretnych modyfikatorach?

4. Facet bez wyobraźni

Wchodząc do baru i widząc trzydziestu najemników, każdy ma kolec i długi miecz i każdy siedzi przy osobnym stoliku.

5. Z poczuciem humoru a'la Monty Python

Och nie! Zmutowany Pomidorowy Potwór opryskał was strumieniem Czerwonych Gorących Wilczych Chrupek! Wszyscy dostają zero uszkodzeń i wykonują rzut obronny przeciw Heebie-Jeebies albo staną się bardzo podatni na eksplozję!

6. Mało oryginalny

To jest wyprawa, wiecie, próbujecie zanieść pierścienie do Mordoru i wrzucić go do wulkanu. Nie, nie, przysięgam, że sam tę kampanię wymyśliłem...

7. Budowniczy podziemi

Pierwsze drzwi są częściowo otwarte, pokój o wymiarach 20x20 metrów. W środku jest gryfon. W następnym pokoju jest grupka orków. W następnym galaretowaty sześcian. W kolejnym gigant...

8. Zabójca

Wiecie chłopcy, jesteście martwi.

9. Monarcha absolutny

Wielki czerwony smok przejdzie przez tę małą dziurkę. Dlaczego? Bo JA tak powiedziałem!

10. Nieśmiały

Ork trafia cię za cztery punkty życia, w porządku Stefek? Nie martw się masz jeszcze 17 P. Ż. a on tylko 2, więc wszystko będzie w porządku.

11. Mściwy

Więc nie umówisz się ze mną w sobotę? W porządku, wszystkie szczurołaki atakują Kaśkę.

12. Miły

No więc, Tomuś, nie wiem jak ci to powiedzieć, ale twój bohater jest martwy. Po prostu martwy. Jest mi naprawdę bardzo przykro, ale, wiesz, takie rzeczy czasami przydarzają się ludziom. Stary wiem, że cię to boli, jeśli chcesz to możemy zrobić przerwę i pogadać o tym, co?

(podane za Informatorem Konwentowym KRAKONU'94)



Zamawiam prenumeratę

nr 8-10 ☐ 8-12 ☐

suma..... x 26000 zł

=.....zł

Zamawiam polską edycję

gry fabularnej

WARHAMMER

.....egz. x 240000 zł

=.....zł

Zamawiam archiwalne

numery „Magii i Miecza”

w cenie 22000 zł za 1 egz. (do nr 5)

nr ilość

1

2

3

4

5

6

(26000 zł)

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę

nr 8-10 ☐ 8-12 ☐

suma..... x 26000 zł

=.....zł

Zamawiam polską edycję

gry fabularnej

WARHAMMER

.....egz. x 240000 zł

=.....zł

Zamawiam archiwalne

numery „Magii i Miecza”

w cenie 22000 zł za 1 egz. (do nr 5)

nr ilość

1

2

3

4

5

6

(26000 zł)

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę

nr 8-10 ☐ 8-12 ☐

suma..... x 26000 zł

=.....zł

Zamawiam polską edycję

gry fabularnej

WARHAMMER

.....egz. x 240000 zł

=.....zł

Zamawiam archiwalne

numery „Magii i Miecza”

w cenie 22000 zł za 1 egz. (do nr 5)

nr ilość

1

2

3

4

5

6

(26000 zł)

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

URUK-HAI

RASA: Orki wyniosłe (uruk-hai); **CHAR:** najczęściej prz. zły;

WZROST: 180 - 230 cm; **WAGA:** 80 - 130 kg;

ŻYW 150; SF 100; ZR 30; SZ 40; INT 40; MD 60; UM 10; CH 40; PR 25;

ZBROJE: 1. własna skóra: OB 5 pkt., WYP 20kt/20tn/20ob

2. zewnętrzne: kirysy w przypadku żołnierzy; płytowe (typowa, ciężka, miarowa odlewana) w przypadku rycerzy. Uwaga: płatnerz-specjalista uruk-hai posiada sekret wytwarzania wzmocnionych kirysów. Posiadają one o 10 pkt. większe wartości wyparowań.

BRON: 1. szable: biegiłość +10 pkt., SKUT 170tn, OB +14, opóźnienie 5 sg, uszk. x 2;

2. łuki refleksyjne: biegiłość + 10 pkt., SKUT 140kt, OB 0, opóźnienie 6 sg;

3. miecze: +5 pkt., SKUT 200tn, OB +22, opóźnienie 7 sg, uszk. x3;

4. rycerstwo używa też ciężkich lanc i korbaczy.

PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +10; 2: +20; 3: +10; 4: +10; 6: +10;

HISTORIA RASY:

Orki wyniosłe nazwę swą zawdzięczają zamilowaniu do władzy. W ich rodzimym języku brzmi ona: uruk-hai. Jak głoszą mity, rasa ta nie powstała w tym świecie. Podług podań zachowanych w prastarych elfich księgach, początek tej rasy dała grupa wielkich orków, ściągniętych magicznie przez jakieś bóstwo na Orchę. Od zwykłych orków znacznie różniły się one wielkością, siłą i swymi krwiożerczymi upodobaniami. Mimo swej małej liczebności rasa ta przetrwała. Do dziś jednak astrologowie stawiają sobie pytanie: czemu tak wszechpotężne siły, jak bogowie i strażnicy równowagi – bezimienni dopuścili do powstania rasy, która zmieniła bieg historii tego świata.

Początkowo nie zapowiadało wydarzeń, które miały przyczynić się do nadejścia hegemonii uruków. Na orchii panowały reptillioni, a orki i uruki mieszkali w jaskiniach lub mrocznych puszczech. Mijały wieki. Dzięki wysokiej płodności (na jedną samicę z reguły przypada kilkanaścioro dzieci) zarówno orki, jak i uruki zaczęły być przeważającą liczebną siłą. Stopniowo zaczynało brakować jedzenia. Wielu z nich zmarło śmiercią głodową lub przeszło na kanibalizm. Tak powstała wyspecjalizowana w "orkożerstwie" rasa orkonów. Nie dość złych warunków bytowych, orki nie były w stanie przeciwstawić się kontrolującym wszystkie obszary armiom reptillionów. Dysponowały one bowiem formacjami jeźdźców antarów. Te pancerne oddziały były w stanie stratać dowolną grupę wrogich wojsk. Nie mogła się im przeciwstawić żadna regularna armia, spośród wówczas istniejących.

W pierwszym dniu transu kartana wydarzyły się jednak trzy przedziwne rzeczy. Po pierwsze, wśród antarów wybuchła nieuleczalna, śmiertelna zaraza. Tym samym wojska reptillionów utraciły swą jazdę. Po drugie, wśród uruków narodziło się dziecko o nadprzyrodzonych cechach. Dano mu przydomek Kartan. W miarę jak dorastał, okazywało się, że posiada on więcej zdolności nadnaturalnych, niż u jego przodków w całym ostatnim tysiącleciu. Po trzecie wreszcie, astrologowie elfów przepowiedzieli niespotykaną dotąd koniunkturę planet, korzystną dla orków i wieszczącą upadek reptillionów. Od tego czasu właśnie elfowie przestali zajmować się astrologią, w obawie wywrócenia zagłady także i własnej rasy.

Mijały kolejne lata. Reptillioni opanowali zarazę, jednak na wiele lat ich elitarnie rycerstwo znacznie podupadło. Młody Kartan dorósł i został gwardzistą. Wśród orków zaczęły pojawiać się wieści, że oto nastał wiek, w którym przejmą dziedzictwo całego świata. Nastąpiły tak zwane spokojne lata. Reptillioni powoli uczyli się nowych sposobów walki. Orki w tym czasie przygotowywały broń i ćwiczyły się w niej pod kierunkiem elfów. Tych ostatnich polubiły od czasu, gdy ogłosili swą wielką przepowiednię.

W tym czasie Kartan, wciąż będąc jedynie gwardzistą, zaczął przypisywać sobie cechy boskie. Po kilku latach, już jako półbóg, ogłosił się świętym przywódcą wszystkich orków i przyjął imię Katan.

Wybuchła wojna. Miała ona bardzo ciekawy przebieg z uwagi na występujące przemienne okresy, kiedy to raz reptillioni i orki walczyły ze sobą, innym razem podejmując wzajemną współpracę. Dziwnym faktem było też to, że pomimo znacznej, kilkukrotnej przewagi liczebnej ze strony orków, nie wygrały one żadnej wielkiej bitwy. Najdziwniejsze jednak, że mimo dotkliwych porażek rasa ta ... zwyciężyła.

Świata (dla orków) wojna trwała ponad 55 lat. W międzyczasie doszło do wielkich zmian. Orki i uruki musiały przyzwyczaić się do światła dziennego i miejskich budowli. Reptillioni po utracie swych posiadłości zajęli tereny dawnych orkowych siedzib. W tym też czasie doszło do podziału wśród uruków. Na początku oddzieliła się od nich wroga wszystkim grupa orków książęcych. Rozpętała się ona po świecie, zakładając swe kolonie w wielu miejscach (np. na Wyspie Wież). W dzisiejszych czasach liczniejsze ich grupy można spotkać właściwie tylko na niektórych wyspach Archipelagu Pajęczego. Kilka dziesiąt lat później od uruków oddzieliły się uruk-tar i uruk-jar. Klany te głoszą swoiste poglądy i z racji swych możliwości budzą uznanie innych orków. Przy Katanie pozostały wszystkie typowe orki i większość uruków. Ci ostatni, wierni swemu bogowi otrzymali nazwę uruk-hai.

Kilka wieków pokoju, jaki nastał po świętej wojnie pozwoliło urukom opanować Archipelagi. Elitarne armie pod wodzą samego Katana zdobywały każdą większą wyspę. Nic nie mogło się oprzeć olbrzymiej armii orkowych wojowników. Nie wszyscy nawet chcieli walczyć. Katan zadawał się podporządkowaniem tubylców jego prawu i poza najbardziej ekstremalnymi sytuacjami, nigdy nie wymordowywał przeciwników. Ba, pozostawiał im nawet ich posiadłości i przywileje.

Na każdym zdobytym archipelagu władzę przejmował jeden z rodzonych braci Katana. Tylko na ostatnim z nich (Pajęczym) osadził on swą jedyną siostrę (Grarhę). Archipelag Centralny pozostawił wyłącznie dla siebie. Po kilkuset latach okazało się, że władza uruków przyjęła się na wszystkich archipelagach (wyjątkiem jest Archipelag Pajęczy, ale to już inna historia). Uruk-hai nadal zachowują swoje łagodne i protekcyjne rządy, dzięki czemu podległe im rasy niezwykle rzadko podejmują próby wyzwolenia się spod ich panowania. Po wielu tysiącach lat sytuacja ta utrzymała się do dzisiaj.

Na zakończenie warto by przytoczyć pewną legendę. Mówi ona, że przez tysiąc lat życia i panowania Katana półboga, doprowadził on do tego, że część jego boskiej mocy spłynęła na wszystkich członków rasy uruków. Od tej pory każdy uruk rodzi się ze zdolnością, zwaną potocznie słabą regeneracją. Legenda wspomina na koniec, że prawdopodobnie z tego właśnie powodu nie wolno mu już więcej zstąpić na Orchę.

WYGLĄD:

Uruk-hai zewnętrznie różnią się od innych orków wielkością i masywnością ciała. Charakterystyczne dla tej rasy są głęboko osadzone w oczodołach oczy, a także wysunięty do przodu podbródek. Ogólnym wyglądem oczywiście przypominają swych mniejszych pobratymców (również mają ciemną karnację skóry i także chodzą na lekko ugiętych w kolanach nogach). Ich cechą wyróżniającą jest gruba, a przy tym elastyczna skóra.

TRYB ŻYCIA:

Uruk-hai uwielbiają sprawować władzę, nie gardzą jednak przy tym rzemiosłem wojennym. Potrafią także być gorliwymi wyznawcami swego boga Katana (Kartana). Dzisiejsze orki wyniosłe to typowa szlachta. Posiadają liczne majątki ziemskie, które oddają w dzierżawę innym rasom. Uzyskane pieniądze przeznaczają na prowadzenie dość kosztownego, jednak nie hulastycznego trybu życia. Jako prawdziwi fanatycy Katana, są mimo to bardzo tolerancyjni



dla innych wyznań. Są bardzo zdyscyplinowani i stosunkowo mało wymagający, jeśli chodzi o warunki bytu. Dużą rolę odgrywają dla nich silne więzy krwi, dlatego też nigdy nie odmówią pomocy swemu pobratymcy i nigdy nie zwiążą się z obcymi przeciwko własnej rasie.

Uruk-hai żyją najczęściej w dużych miejskich społecznościach. Rodziny zakładają dość rzadko i to raczej dopiero w dość późnym wieku. Ze względu na zwyczaj opiekowania się kobietami i dziećmi zmarłych towarzyszy, dość popularny jest u nich system haremowy. W takim jednak wypadku, pierwsza żona dziery bezwzględnej władze w domu.

Dorośli uruk-hai tworzą bardzo zdyscyplinowane oddziały gwardii. Ich zadaniem jest obrona strategicznych miejsc, pomoc militarna w wypadku zagrożenia poddanych, sądownictwo i zbieranie wszelkich podatków od słabszych ras. Podatki zbierane są najczęściej w postaci żywności lub wyrobów rzemieślniczych. Ich prawo przewiduje znaczne ulgi podatkowe dla poddanych, znajdujących się chwilowo w niekorzystnej sytuacji materialnej, jak również dla dopiero co rozpoczynających jakąś działalność.

Od niepamiętnych czasów władzę wśród nich sprawuje niezmiernie liczna rodzina Katanów. Ich bogactwo, polityczne powiązania, dostęp do wszelkich szkoleń, a często i półboskie cechy sprawiają, że niekiedy wystarczy samo imię, by porazić wroga strachem.

Żyją do 100 lat. Jednak wielu z nich, którzy osiągnęli już wyżyny władzy, jest w stanie je sobie przedłużyć. Najczęściej spotykani są jako gwardziści, rycerze i klerycy. Bardzo rzadko spotyka się wśród nich inne profesje. W praktyce nie spotyka się wśród nich czarodziei powyżej 10 POZ.

W niektórych dobrze strzeżonych świątyniach Katana znajdują się wielotomowe magiczne księgi, zwane Księgami Sekretów rasy uruk-hai. W każdej z nich opisane są słabe i mocne strony tej rasy oraz różne sekrety. Najbardziej strzeżony opisuje co należy uczynić, aby zostać półbogiem, nawet mimo wyuczonej innej profesji. W innym tomie podany jest sekret, jak posługiwać się łukami refleksyjnymi, aby ich minimalna SF użycia mogła być zmniejszona o połowę.

WYSTĘPOWANIE:

Zamieszkują większość miast na podległych sobie terenach, aczkolwiek rzadko stanowią większy procent ich mieszkańców. Często ich oddziały lub armie należą do elitarnej obsady twierdz i warowni (a nawet bogatszych wiosek). Rządy Katanów sprawują kontrolę nad wszelkimi centralnymi częściami dziesięciu archipelagów, znajdujących się na półkuli zachodniej Orchii (nigdy nie zdołali opanować Archipelagu Pajeczego).

* Na obszarach zurbanizowanych małe grupy tworzą najczęściej 5 lub 10 osobowe oddziały gwardzistów (4 POZ) z dowodzącym nimi szefem (6-8 POZ, niekiedy nawet 10). Na terenach otwartych najczęściej spotyka się małe poczty rycerskie (1k10 z 2-6 POZ i 1k5 z 6-10 POZ).

* Do obrony miast, grodów, czy do rozstrzygania bitew służą 100 osobowe formacje gwardzistów, składające się najczęściej z doświadczonych uruk-hai (6 POZ) i kilku dowódców (8-12 POZ).

* Podczas większych kampanii uruk-hai tworzą też armie starych weteranów (8 POZ, czy jak w przypadku stolic nawet z 12 POZ). Do obrony domostw zostawiają liczne rzesze 0-2 POZ żołnierzy.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* infrawizja 1/10SZ (%);

* słaba regeneracja ciała – w każdej rundzie ich organizm potrafi zaleczyć 5 obrażeń. Regeneracja ta nie działa na tzw "poważne" rany. Przystaje ona także działać w momencie, gdy postać znajdzie się w stanie fizycznego paraliżu lub w agonii. Tą ostatnią automatycznie zatrzymuje, o ile nie wywołały jej obrażenia analogiczne do "poważnych".

ORKI WYNIOSŁE – URUK-HAI (Gwardziści)

MŁODY URUK-HAI; POZ 0; CHAR pr.zły; **SKARB:** ** 5A1; **PD**ów. 17
ŻYW 155; SF 165; ZR 60; SZ 90;INT 65; MD 85; UM 35; CH 80; PR 75; WI 30; ZW 3;
ODPORNOŚCI: 1-58; 2-80; 3-55; 4-37; 5-27; 6-46; 7-61; 8-61; 9-26; 10-46; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgl: 76, TR 98; opóz: 5; SKUT 211m; OB +14; SP B; AT 1
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgl: 76, TR 98; opóz: 6; SKUT 181k; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: kiry; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 49/35; WYP 90/135/95

ML. PRZYBOCZNY; POZ 10; CHAR pr.zły; **SKARB:** ** 75A5; 45B3; 35D1 (m2); PD 104
ŻYW 188; SF 260; ZR 105; SZ 155;INT 97; MD 110; UM 50; CH 165; PR 150; WI 45; ZW 4;
ODPORNOŚCI: 1-95; 2-116; 3-89; 4-70; 5-60; 6-85; 7-100; 8-100; 9-65; 10-85; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgl: 181, TR 195; opóz: 5; SKUT 405m; OB +28; SP 2S/OB; AT 2
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgl: 181, TR 195; opóz: 6; SKUT 325k; OB 0; SP 2S; AT (1)
ZBROJA: kiry; wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 101/73; WYP 100/145/105

ML. STRAŻNIK; POZ 2; CHAR pr.zły; **SKARB:** ** 15A1; **PD**ów. 24
ŻYW 161; SF 174; ZR 66; SZ 100;INT 69; MD 87; UM 35; CH 94; PR 87; WI 30; ZW 3;
ODPORNOŚCI: 1-66; 2-88; 3-62; 4-44; 5-34; 6-53; 7-68; 8-68; 9-33; 10-53; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgl: 89, TR 113; opóz: 5; SKUT 213m; OB +14; SP 2B; AT 1
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgl: 89, TR 113; opóz: 6; SKUT 183k; OB 0; SP 2B; AT (1)
ZBROJA: kiry; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 49/35; WYP 90/135/95

ST. PRZYBOCZNY; POZ 12; CHAR pr.zły; **SKARB:** ** 95A5; 55B3; 45D1 (m2); PD 136
ŻYW 194; SF 280; ZR 111; SZ 165;INT 101; MD 112; UM 50; CH 180; PR 162; WI 45; ZW 4;
ODPORNOŚCI: 1-101; 2-122; 3-95; 4-76; 5-66; 6-92; 7-117; 8-117; 9-72; 10-92; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgl: 189, TR 228; opóz: 5; SKUT 410m; OB +28; SP 2S/OB; AT 2
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgl: 189, TR 228; opóz: 6; SKUT 330k; OB 0; SP 2S; AT (1)
ZBROJA: kiry; wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 104/76; WYP 100/145/105

ST. STRAŻNIK; POZ 4; CHAR pr.zły; **SKARB:** ** 35A1; **PD**ów. 24
ŻYW 167; SF 182; ZR 72; SZ 110;INT 73; MD 89; UM 35; CH 108; PR 99; WI 30; ZW 3;
ODPORNOŚCI: 1-73; 2-93; 3-67; 4-49; 5-39; 6-70; 7-75; 8-75; 9-40; 10-60; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgl: 107, TR 132; opóz: 5; SKUT 215m; OB +14; SP S; AT 1
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgl: 107, TR 132; opóz: 6; SKUT 185k; OB 0; SP S; AT (1)
ZBROJA: kiry; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 49/35; WYP 90/135/95

PRZYBOCZNY KATANA; POZ 14; CHAR pr.zły; **SK:** ** 95A7; 55B5; 45D3 (m2); PD 198
ŻYW 200; SF 320; ZR 122; SZ 180;INT 110; MD 119; UM 55; CH 200; PR 180; WI 50; ZW 5;
ODPORNOŚCI: 1-109; 2-130; 3-103; 4-83; 5-73; 6-102; 7-127; 8-127; 9-82; 10-102; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgl: 202, TR 246; opóz: 5; SKUT 420m; OB +28; SP 2S/OB; AT 2
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgl: 202, TR 246; opóz: 6; SKUT 360k; OB 0; SP 2S; AT (1)
ZBROJA: kiry; wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 109/81; WYP 100/145/105

ESKORTUJĄCY; POZ 6; CHAR pr.zły; **SKARB:** ** 45A2; 15B1; **PD**ów. 45
ŻYW 175; SF 220; ZR 88; SZ 130;INT 84; MD 101; UM 45; CH 132; PR 121; WI 40; ZW 4;
ODPORNOŚCI: 1-80; 2-102; 3-76; 4-57; 5-47; 6-79; 7-84; 8-84; 9-49; 10-69; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgl: 140, TR 171; opóz: 5; SKUT 310m; OB +21; SP S/OB; AT 1
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgl: 140, TR 171; opóz: 6; SKUT 265k; OB 0; SP S; AT (1)
ZBROJA: kiry; wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 91/70; WYP 100/145/105

DOWÓDCA GWARDII; POZ 16; CHAR pr.zły; **SK:** ** 95A9; 55B7; 45D5 (m2); PD 230
ŻYW 220; SF 360; ZR 128; SZ 190;INT 114; MD 121; UM 55; CH 214; PR 192; WI 50; ZW 5;
ODPORNOŚCI: 1-114; 2-135; 3-108; 4-89; 5-79; 6-113; 7-138; 8-138; 9-93; 10-113; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgl: 235, TR 284; opóz: 5; SKUT 515m; OB +35; SP Mistrz/OB; AT 3
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgl: 235, TR 284; opóz: 6; SKUT 440k; OB 0; SP Mistrz; AT (2)
ZBROJA: kiry; wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 109/81; WYP 100/145/105

ST. ESKORTUJĄCY; POZ 8; CHAR pr.zły; **SKARB:** ** 55A4; 25B3; 15D1 (m2); PD 77
ŻYW 181; SF 232; ZR 94; SZ 140;INT 88; MD 103; UM 45; CH 148; PR 134; WI 40; ZW 4;
ODPORNOŚCI: 1-87; 2-108; 3-82; 4-63; 5-53; 6-76; 7-91; 8-91; 9-56; 10-76; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgl: 163, TR 195; opóz: 5; SKUT 313m; OB +21; SP 2S/OB; AT 2
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgl: 163, TR 195; opóz: 6; SKUT 268k; OB 0; SP 2S; AT (1)
ZBROJA: kiry; wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 91/70; WYP 100/145/105

ML. JEZDNY; POZ 2; CHAR pr.zły; **SKARB:** ** 30A5; **PD**ów. 27.
ŻYW 183; SF 183; ZR 76; SZ 76;INT 67; MD 94; UM 35; CH 124; PR 87; WI 34; ZW 5;
ODPORNOŚCI: 1-53; 2-80; 3-49; 4-71; 5-36; 6-56; 7-81; 8-81; 9-51; 10-56; AM 0
BROŃ 1: lanca ciężka; bgl: 74, TR 100; opóz: 4; SKUT 111k; OB +3; SP B; AT (1)
BROŃ 2: szabla ciężka; bgl: 84, TR 110; op. 5; SKUT 216m; OB +14; SP B/OB; AT 1
BROŃ 3: korbacz trójk.; bgl: 74, TR 100; opóz: 6; SKUT 116ob; OB +9; SP B; AT (1)
BROŃ 4: miecz dwur.; bgl: 79, TR 105; opóz: 6; SKUT 226m; OB +24; SP B; AT (1)
BROŃ 5: łuk refl. ciężki; bgl: 84, TR 110; opóz: 6; SKUT 186k; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: kiry; wzm. + tar.yc.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 89/75; WYP 100/145/105

ORKI WYNIOSŁE – URUK-HAI (Rycerze)

MŁODY URUK-HAI; POZ 0; CHAR pr.zły; **SKARB:** ** 10A5; **PD**ów. 20;
ŻYW 175; SF 175; ZR 70; SZ 70;INT 65; MD 90; UM 35; CH 100; PR 75; WI 30; ZW 3;
ODPORNOŚCI: 1-45; 2-73; 3-42; 4-64; 5-29; 6-49; 7-74; 8-74; 9-44; 10-49; AM 0
BROŃ 1: lanca ciężka; bgl: 66, TR 90; opóz: 4; SKUT 109k; OB +3; SP B; AT (1)
BROŃ 2: szabla ciężka; bgl: 76, TR 100; opóz: 5; SKUT 214m; OB +14; SP B; AT 1
BROŃ 3: korbacz trójk.; bgl: 66, TR 90; opóz: 6; SKUT 114ob; OB +9; SP B; AT (1)
BROŃ 4: miecz dwur.; bgl: 71, TR 95; opóz: 6; SKUT 134m; OB +12; SP B; AT (1)
BROŃ 5: łuk refl. ciężki; bgl: 76, TR 100; opóz: 6; SKUT 184k; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: kiry; wzm.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 49/35; WYP 100/145/105

ST. JEZDNY; POZ 4; CHAR pr.zły; **SKARB:** ** 50A5; **PD**ów. 34.
ŻYW 191; SF 191; ZR 82; SZ 82;INT 69; MD 98; UM 35; CH 138; PR 99; WI 38; ZW 7;
ODPORNOŚCI: 1-59; 2-89; 3-56; 4-77; 5-42; 6-63; 7-88; 8-78; 9-58; 10-63; AM 0
BROŃ 1: lanca ciężka; bgl: 82, TR 109; opóz: 4; SKUT 178k; OB +6; SP B; AT (1)
BROŃ 2: szabla ciężka; bgl: 92, TR 119; op. 5; SKUT 218m; OB +14; SP 2B/OB; AT 1
BROŃ 3: korbacz trójk.; bgl: 82, TR 109; op. 6; SKUT 188ob; OB +17; SP B; AT (1)
BROŃ 4: miecz dwur.; bgl: 87, TR 114; opóz: 6; SKUT 228m; OB +24; SP B; AT (1)
BROŃ 5: łuk refl. ciężki; bgl: 92, TR 119; opóz: 6; SKUT 188k; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: kiry; wzm. + tar.yc.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 89/75; WYP 100/145/105

ML. PANCERNY; POZ 6; CHAR pr.zly; **SKARB:** ** 70A5; 25D1(m2); PD 85; ZYW 201; SF 248; ZR 98; SZ 98; INT 81; MD 112; UM 45; CH 162; PR 121; WI 52; ZW 10; **ODPORNOŚCI:** 1-76; 2-106; 3-73; 4-95; 5-58; 6-90; 7-110; 8-110; 9-60; 10-93; AM 0 **BRON 1:** lanca ciężka; bgl: 115, TR 150; opóz. 4; SKUT 192kt; OB +6; SP B; AT (1) **BRON 2:** szabla ciężka; bgl: 133, TR 168; op. 5; SKUT 317m; OB+21; SP S/OBUR; AT 1 **BRON 3:** korbacz trójk.; bgl: 115, TR 150; op. 6; SKUT 202ob; OB +17; SP B; AT (1) **BRON 4:** espadon; bgl: 120, TR 155; opóz. 6; SKUT 262m; OB +22; SP B; AT (1) **BRON 5:** luk refl. ciężki; bgl: 125, TR 160; opóz. 6; SKUT 202kt; OB 0; SP B; AT (1) **ZBROJA:** płyt. + tar.ryc.; OGR 1/4, 1/3; OB bl./dal. 129/108; WYP 165/210/170

ST. PANCERNY; POZ 8; CHAR pr.zly; **SKARB:** ** 90A5; 35D1(m2); PD 110; ZYW 217; SF 264; ZR 104; SZ 104; INT 83; MD 116; UM 45; CH 180; PR 138; WI 56; ZW 12; **ODPORNOŚCI:** 1-90; 2-121; 3-78; 4-109; 5-72; 6-99; 7-131; 8-121; 9-71; 10-114; AM 0 **BRON 1:** lanca ciężka; bgl: 123, TR 150; opóz. 4; SKUT 196kt; OB +6; SP B; AT (1) **BRON 2:** szabla ciężka; bgl: 141, TR 168; op. 5; SKUT 321m; OB+21; SP S/OBUR; AT 1 **BRON 3:** korbacz trójk.; bgl: 123, TR 150; opóz. 6; SKUT 206ob; OB +17; SP B; AT (1) **BRON 4:** espadon; bgl: 128, TR 155; opóz. 6; SKUT 366m; OB +33; SP B; AT (1) **BRON 5:** luk refl. ciężki; bgl: 133, TR 160; opóz. 6; SKUT 276kt; OB 0; SP B; AT (1) **ZBROJA:** płyt. ciężka + tar.ryc.; OGR 1/4, 1/4; OB bl./dal. 140/119; WYP 185/230/190

KAWALER; POZ 10; CHAR pr.zly; **SKARB:** ** 90A7; 55D3(m2); PDów. 110; ZYW 243; SF 300; ZR 115; SZ 115; INT 90; MD 125; UM 50; CH 201; PR 157; WI 65; ZW 15; **ODPORNOŚCI:** 1-96; 2-127; 3-84; 4-115; 5-78; 6-108; 7-140; 8-130; 9-80; 10-123; AM 0 **BRON 1:** lanca ciężka; bgl: 146, TR 187; opóz. 4; SKUT 270kt; OB +9; SP B; AT (1) **BRON 2:** szabla ciężka; bgl: 179, TR 220; op. 5; SKUT 415m; OB+28; SP 2S/OBUR; AT 2 **BRON 3:** korbacz trójk.; bgl: 146, TR 187; opóz. 6; SKUT 285ob; OB +26; SP B; AT (1) **BRON 4:** espadon; bgl: 151, TR 192; opóz. 6; SKUT 375m; OB +33; SP B; AT (1) **BRON 5:** luk refl. ciężki; bgl: 166, TR 207; opóz. 6; SKUT 285kt; OB 0; SP B; AT (1) **ZBROJA:** płyt. miar. + tar.ryc.; OGR 1/4, 1/3; OB bl./dal. 167/139; WYP 205/250/210

KAWALER; POZ 12; CHAR pr.zly; **SKARB:** ** 90A9; 75D5(m2); PDów. 170; ZYW 270; SF 360; ZR 126; SZ 126; INT 97; MD 132; UM 50; CH 240; PR 170; WI 70; ZW 18; **ODPORNOŚCI:** 1-106; 2-133; 3-94; 4-124; 5-87; 6-122; 7-159; 8-149; 9-94; 10-142; AM 0 **BRON 1:** lanca ciężka; bgl: 159, TR 208; opóz. 4; SKUT 285kt; OB +9; SP 2B; AT (1) **BRON 2:** szabla ciężka; bgl: 187, TR 236; op. 5; SKUT 430m; OB+28; SP 2S/OBUR; AT 2 **BRON 3:** korbacz trójk.; bgl: 154, TR 203; opóz. 6; SKUT 300ob; OB +26; SP B; AT (1) **BRON 4:** espadon; bgl: 159, TR 208; opóz. 6; SKUT 380m; OB +33; SP B; AT (1) **BRON 5:** luk refl. ciężki; bgl: 179, TR 228; opóz. 6; SKUT 370kt; OB 0; SP 2B; AT (1) **ZBROJA:** płyt. odlew. + tar.ryc.; OGR 1/3, 1/3; OB bl./dal. 178/150; WYP 225/270/230

TROLL NIZINNY

RASA:trolle; **CHAR** najczęściej zły (ntr. zły, cht.zły, pr.zły)

WZROST: 2,5 - 3,5m, jednak chodzą zgarbione i wyglądają na 1,5 - 2,5 m; **WAGA:** 130 - 450 kg

ŻYW 350; SF 240; ZR 10; SZ 30; INT 25; MD 30; UM 15; CH 35; PR 5;

ZBROJE: 1. własna skóra: WYP 90 kt/ 100 m/ 110 ob, OB 20;

2. zewnętrzne: grube skóry i futra zwierzęce, rzadko trollowe kolczugi (ciężkie i warstwowe ciężkie);

BRON: 1. łapy: biegłość +10 pkt.; SKUT 100 tn; OB +24; opzn. 4sg; uszk. x 3; zasięg 2, 1, 0;

2. pysk: biegłość +5 pkt.; SKUT 60kt; OB +6; opzn. 5sg; uszk. x 2; zasięg 1 i 0;

3. młoty: biegłość +5 pkt.; SKUT 180 ob; OB +22; opzn. 7sg; uszk. x 5; Uwaga: z racji rozmiarów każda typowa broń ma w ich rękach o 1 sg mniejsze opóźnienie (minimum jednak może być 1).

PREMIĘ DO ODPORNOŚCI: +10 pkt. do każdej, a do nr 6, 7 i 10 dodatkowo +20

WYGLĄD:

Trolle nizinne należą do bestii ssakopochodnych. Są humanoidalni, mają charakterystyczną, mocno przygarbioną sylwetkę o bardzo długich rękach, sprawiających wrażenie wleczonych z tyłu. Ich łapy zaopatrzone są w grube, duże, czarne pazury. Trolle odznaczają się głową z bardzo dobrze rozwiniętym długim nosem i długimi, silnie uzębionymi szczękami. Ich odrażające z wyglądu ciało jest pokryte chropowatą, pokrytą krótką szczecina, grubą i elastyczną skórą, najczęściej w odcieniu zielonym, oliwkowym lub brązowym, często jednak z powodu brudu wyglądającą na czarną. Trolle należą do istot, które z reguły noszą różnego rodzaju skóry zwierzęce, a ponadto używają wielkich sakw lub worków.

TRYB ŻYCIA:

Trolle nizinne są drapieżnikami, polującymi w nocy lub o zmierzchu. Gdy są głodne zdarza im się polować także w dzień. Najczęściej atakują z zasadki licznych grupami, zwykle rodzinnymi. Ich ulubioną taktyką w podziemniach jest blokowanie wyjść z korytarzy poza jednym, a następnie oczekiwanie przy aż ofiara będzie chciała się tamtędy wydostać.

Trolle są bestiami o zamiłowaniach rodzinnych. Często ich grupy składają się z kilku pokoleń osobników. W rejonach, w których trolle występują licznie najsilniejsze osobniki (10-12 POZ) potrafią kontrolować wiele rodzin. Mimo że prowadzą dość barbarzyński tryb życia potrafią dość sprawnie posługiwać wytworami cywilizacji – garnkami, sztućcami, zbrojami i różnego typu bronią, a ponadto są w stanie wyuczyć się wielu zawodów (najczęściej kowalstwa) oraz profesji (szczególnie żołnierskich). Każdy troll posiada również lekko zmodyfikowane, profesjonalne zdolności łowcy.

Dojrzałość płciową osiągają już w wieku lat 15. Żyją do 1000 lat, jednakże rzadko widuje się osobniki starsze niż 100-letnie, gdyż często są przedmiotem polowań, urządzanych przez przedstawicieli cywilizowanych ras, głównie z tego względu, iż mają zwyczaj gromadzenia cennych przedmiotów. Niekiedy w cywilizowanych stronach mądrzejsze osobniki lub klany spotyka się w służbie u różnych istot (patrz też troll-najemnik). Uwaga: Niektóre rodziny znają sekret wyrobu wyjątkowo mocnych metalowych zbroi (troll kowal-specjalista umie wykonać metalową zbroję, która ma o 50% wyższe wyparowania obuchowe niż zbroje normalne analogicznego typu).

WYSTĘPOWANIE:

Zamieszkują najczęściej lasy i tereny pagórkowate. Dość rzadko spotyka się je w górach, gdyż są tam tępione przez swych wielkich pobratymców –



trolle górskie. Jako siedziby obierają sobie najczęściej jaskinie, groty, ruiny, a nawet opuszczone domostwa. Równie często spotykane są rodzinami (0-9 z 0 POZ, 0-4 z 2 POZ, 1-2 z 4 POZ i 0-1 z 8 POZ), jak i pojedynczo (6 POZ).

Na Orchii istnieją rejon, gdzie trolle spotyka się w zorganizowanych społecznościach. Choć trolle nizinne rzadziej spotyka się na terenach zurbanizowanych od ich większych (trolle górskie) i mniejszych (trolle morskie) pobratymców, to na wielu wyspach stanowią społeczności bardzo liczne. Najstynniejszą z nich to ciąg wysp Czarnych Trollich Twierdz (pn.-zach. Archipelagu Pajęczego) i wyspa Tandar (Archipelag Południowo-Zachodni) – królestwo prastarego trollowego króla-boga Wharma. Duże skupiska trolli w obrębie Archipelagu Centralnego znajdują się w Górach Archonich, Trollich (Orcus Wielki), w Górach Troglodytów (Orcus Mały) oraz na terenie wysp Ciagu Arianom.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * regeneracja 10% ŻYW/rundę (od ognia nic). Dzięki specyficznej magii wiążącej ciało oraz jego wyjątkowej budowie, trolle potrafią goić rany w nadnaturalnie szybkim tempie. W praktyce oznacza to, że w każdej rundzie zablizniają się obrażenia do 1/10 części naturalnej ŻYW. Regeneracja nie podlega obrażeniom od ognia, kwasu i większości smoczyc zionieć. Odcięta kończyna jest w stanie ruchem ameboidalnym przyczepić się do tułowia i przyrosnąć w odpowiednim miejscu. Aby zabić istotę o takich zdolnościach regeneracyjnych należy oddzielić jej głowę od tułowia lub spalić ciało. Uwaga: Troll potrafi podnieść się i np. kontynuować walkę natychmiast po dokonaniu całkowitej regeneracji ciała.
- * doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- * rozrywanie: w następnej rundzie po udanym trafieniu obiema łapami troll może próbować (opż. 8 sg) rozrywać korpus ofiary. Rozrywanie traktuje się jak normalne trafienie (łapa), przy czym ofiarze nie przysługują OB ze ZR, broni i tarczy. Rozrywanie jest nieskuteczne, jeżeli SF ofiary jest większa od połowy SF trolla. W wypadku skutecznego trafienia ofiara odnosi 1k100 obrażeń + premia wynikająca z SF trolla, przy czym obuchowe wyparowania zbroi zmniejszają te obrażenia o 1/10 swej wielkości.
- * naturalna oburęczność: troll atakuje bez ograniczeń lewą i prawą łapą w czasie 1 rundy.
- * doskonałe widzenie nocą: potrafią widzieć w każdej, nawet magicznej ciemności, za to w świetle słonecznym mają o 20 pkt. mniejsze TR, OB i UM, oraz o 20 pkt. mniejszą odporność na czynniki działające na umysł.
- * mają problemy z trafieniem w istotę dużo mniejszą od nich samych (obniża to ich TR o 25 pkt. na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary).

TROLL NIZINNY (drapieżca-łowca)

MŁODY TROLL; POZ 0; CHAR ntr.zły; **SKARB:** -; **PDośw.** 60; ŻYW. 380; SF 360; ZR 50; SZ 70; INT 50; MD 70; UM 50; CH 75; PR 45; WI 0; ZW 2; **ODPORNOŚCI:** 1-51; 2-68; 3-61; 4-46; 5-46; 6-124; 7-124; 8-104; 9-109; 10-89; **Amg** 0; **BROŃ 1:** łapy: bgl. 70, TR 106; op. 4; **SKUT** 140tn; **OB** +24; **SP** B/OB; **AT** 2; **BROŃ 2:** pysk: -Bl. 65, TR 106; op. 5; **SKUT** 120kt; **OB** +3; **SP** B; **AT** 1; **ZBROJA:** skóra; **OGR** -; -; **OB** bl./dal. 47/20; **WYP.** 90/100/110

SAMICA; POZ 2; CHAR ntr.zły; **SKARB:** -; **PDośw.** 90; ŻYW. 400; SF 400; ZR 56; SZ 76; INT 52; MD 76; UM 54; CH 85; PR 60; WI 0; ZW 2; **ODPORNOŚCI:** 1-58; 2-76; 3-68; 4-53; 5-53; 6-135; 7-135; 8-115; 9-120; 10-100; **Amg** 0; **BROŃ 1:** łapy: bgl. 76, TR 122; op. 4; **SKUT** 200tn; **OB** +48; **SP** B/OB; **AT** 2; **BROŃ 2:** pysk: bgl. 71, TR 117; op. 5; **SKUT** 130kt; **OB** +3; **SP** B; **AT** 1; **ZBROJA:** skóra; **OGR** -; -; **OB** bl./dal. 78/26; **WYP.** 90/100/110

SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr.zły; **SKARB:** **10A3; 5B2; 1C1; **PDośw.** 120; ŻYW. 440; SF 420; ZR 62; SZ 82; INT 54; MD 82; UM 56; CH 95; PR 70; WI 0; ZW 2; **ODPORNOŚCI:** 1-65; 2-83; 3-75; 4-60; 5-60; 6-146; 7-146; 8-126; 9-131; 10-111; **Amg** 0; **BROŃ 1:** łapy: bgl. 87, TR 135; op. 4; **SKUT** 205tn; **OB** +48; **SP** 2B/OB; **AT** 2; **BROŃ 2:** pysk: bgl. 82, TR 130; op. 5; **SKUT** 165kt; **OB** +6; **SP** 2B; **AT** 1; **ZBROJA:** skóra własna + zwierzęca poj.; **OGR** -; -; **OB** bl./dal. 93/39; **WYP.** 105/135/160

SAMOTNIK; POZ 6; CHAR chl.zły; **SKARB:** **15A4; 10B3; 5C2; 1D1; **PDośw.** 160; ŻYW. 460; SF 500; ZR 78; SZ 98; INT 66; MD 96; UM 70; CH 125; PR 90; WI 0; ZW 3; **ODPORNOŚCI:** 1-77; 2-95; 3-85; 4-70; 5-70; 6-161; 7-161; 8-141; 9-146; 10-126; **Amg** 0; **BROŃ 1:** łapy: bgl. 118, TR 176; op. 4; **SKUT** 225tn; **OB** +48; **SP** 2B/OB; **AT** 2; **BROŃ 2:** pysk: bgl. 113, TR 171; op. 5; **SKUT** 185kt; **OB** +6; **SP** 2B; **AT** 1; **BROŃ 3:** młot c. dw.: bgl. 108, TR 166; op. 7; **SKUT** 305ob; **OB** +22; **SP** B; **AT** (1); **ZBROJA:** skóra własna + zwierzęca grub.; **OGR** -; 1/2; **OB** bl./dal. 117/63; **WYP.** 135/180/210

STARY TROLL; POZ 8; CHAR ntr.zły; **SKARB:** **20A5; 15B4; 10C3; 5D2; **PDośw.** 210; ŻYW. 480; SF 520; ZR 84; SZ 110; INT 68; MD 102; UM 74; CH 135; PR 100; WI 25; ZW 3; **ODPORNOŚCI:** 1-83; 2-101; 3-91; 4-76; 5-76; 6-170; 7-170; 8-150; 9-155; 10-135; **Amg** 0; **BROŃ 1:** łapy: bgl. 134, TR 194; op. 4; **SKUT** 280tn; **OB** +72; **SP** S/OB; **AT** 4; **BROŃ 2:** pysk: bgl. 129, TR 189; op. 5; **SKUT** 220kt; **OB** +9; **SP** S; **AT** 1; **BROŃ 3:** młot c. dw.: bgl. 119, TR 179; op. 7; **SKUT** 310ob; **OB** +22; **SP** 2B; **AT** (1); **ZBROJA:** skóra własna + futro; **OGR** 1/2, 1/3; **OB** bl./dal. 117/36; **WYP.** 155/210/270

NAJEMNIK; POZ 10; CHAR pr.zły; **SKARB:** **25A6; 20B5; 15C4; 10D3; **PDośw.** 250; ŻYW. 500; SF 560; ZR 95; SZ 121; INT 75; MD 113; UM 83; CH 150; PR 110; WI 35; ZW 4; **ODPORNOŚCI:** 1-90; 2-109; 3-101; 4-83; 5-83; 6-181; 7-181; 8-161; 9-166; 10-146; **Amg** 0; **BROŃ 1:** łapy: bgl. 150, TR 215; op. 4; **SKUT** 290tn; **OB** +72; **SP** S/OB; **AT** 4; **BROŃ 2:** pysk: bgl. 145, TR 210; op. 5; **SKUT** 230kt; **OB** +9; **SP** S; **AT** 1; **BROŃ 3:** młot c. dw.: bgl. 145, TR 210; op. 7; **SKUT** 410ob; **OB** +33; **SP** S; **AT** (1); **ZBROJA:** skóra + trol. kolecz. c.; **OGR** 1/2, 1/3; **OB** bl./dal. 117/49; **WYP.** 185/260/230

KRÓL TROLLI; POZ 12; CHAR prz.zły; **SKARB:** **50A5; 30B5; 10C5; 35D5 (trol.zbr.); 15E10; **PDośw.** 400; ŻYW. 600; SF 800; ZR 110; SZ 149; INT 97; MD 160; UM 105; CH 190; PR 160; WI 75; ZW 5; **ODPORNOŚCI:** 1-111; 2-132; 3-123; 4-101; 5-101; 6-220; 7-220; 8-200; 9-205; 10-185; **Amg** 0; **BROŃ 1:** łapy: bgl. 181, TR 272; op. 4; **SKUT** 400tn; **OB** +96; **SP** 2S/OB; **AT** 6; **BROŃ 2:** pysk: bgl. 176, TR 267; op. 5; **SKUT** 320kt; **OB** +12; **SP** 2S; **AT** 2; **BROŃ 3:** młot c. dw.: bgl. 196, TR 287; op. 7; **SKUT** 560ob; **OB** +44; **SP** 2S; **AT** (1); **ZBROJA:** skóra + trol. kolecz. warstw. c.; **OGR** 1/3, 1/3; **OB** bl./dal. 164/56; **WYP.** 195/300/260

Jeżeli dotarliście już do tego miejsca, zapewne zdążyliście zauważyć, iż w tym numerze zrobiliśmy sobie drobny odpoczynek od *Kryształów Czasu*. Wynikło to, hmm..., z kilku przyczyn, ale przede wszystkim jest skutkiem niemałej objętości innych tekstów. Nieuleczalni *Kryształowcy* niech wygnają ze swych dusz nagle przerażenie – jeszcze im podrzucimy parę niemałych porcji ich ulubionego systemu. I nie są to czcze pogroźki.

Wszystkich innych pozdrawiamy.

SKLEP
CLOWNI
WYROBY PAPIERNICZE,
ZABAWKI
ORAZ
GRY I AKCESORIA
(FIGURKI, KOSTKI)
I OCZYWIŚCIE „MAGIA I MIECZ”

MAŁGORZATA KOMOROWSKA
Łódź, ul. Andrzeja Struga 4
tel. 37 28 23