

Gra fabularna
Diadem
Podręcznik Główny



Diadem to kompletny system gry fabularnej:

- Świat fantasy zaludniony przez Ludzi, Krasnoludy, Elfów, Niziołki oraz zmiennokształtne Smoki i wiele innych ras
- Zasady z przykładami, przystępne dla nowicjuszy RPG
- Stwórz i rozwijaj postać nie sięgając do podręcznika - po prostu wybierasz zdolności i zaklęcia opisane na karcie!
- W dostępnym ekwipunku: broń, pancerze, zioła a także przedmioty magiczne, eliksiry, zwoje i źródła mocy
- Obszerne omówienie, jak przygotować i prowadzić grę fabularną - zawiera pięć przykładowych technik mistrzowania
- Dziesiątki gotowych, opisanych przeciwników i innych problemów, jakim drużyna może stawić czoła
- Wersje elektroniczne podręcznika i map działają na komputerach, tabletach, e-readerach i smartfonach.

*Sięgnij po Diadem i rozpocznij przygodę,
której granice wyznacza jedynie Twoja wyobraźnia.*

*Stań się Mistrzem Gry, tchnij życie w świat niebezpieczeństw,
magii i przygody, i zaproś do niego pozostałych graczy.*

*Stań się graczem, prowadź i rozwijaj swą postać, przeżyj
niezapomniane, emocjonujące historie.*



Autor: Andrzej Ryłski



Ilustracje przygotowane na bazie prac autorstwa:
Katarzyna Babis, Klaudia Uberman, Marta Bogdańska

Podziękowania:

Mojej pierwszej drużynie Diadem, a w szczególności Kracherowi – za podsyłanie bardzo rzeczowych wniosków

Zespołowi Manufaktura Gier Fabularnych, w szczególności chłopakom: Kamil 'trx' Traks, Łukasz "Skavenloft" Kołodziej, Karol "Sidson" Ulatowski oraz Yarin, za entuzjazm i pomysły

Annie Darii Pisarek za wielkie zaangażowanie w testy Diadem, za boginię Allimenę i jej symbol

Stowarzyszeniu Fantastyki Awangarda, zwłaszcza Aleksandrze Menio, Uli Sokołowskiej i wszystkim, stojącym za inicjatywą RPG Instant i za konwentami: Polcon 2013 i zjAva 2014 – za okazaną pomoc i za masę rozrywki

Graczom i testerom z Falkonu 2013 za to, że daliśmy radę rozegrać finał przygody w wieży arcymaga

Krzysztofowi „Jaxa” Rudek i reszcie krakowskiej ekipy za Imladris XII
i znakomite warunki do prowadzenia sesji

Obsłudze portalu PolakPotrafi.pl za profesjonalne podejście i pomocną dłoń

Wreszcie, wszystkim fanom, graczom i mistrzom gry, którzy wyrazili zainteresowanie Diademem, gdy jeszcze „raczkował”, zgodzili się pomóc w testach i wspierali go na wszelkie sposoby – **dziękuję!**

Specjalne podziękowania dla osób, dzięki wsparciu których Diadem został wydany:

Karol „Sidson” Ulatowski	shohei	Marcin Segit
Marcin „Nicram” Kubiesa	Zbyszek „Irvan” Gałązka	BuliwyfDeNice
Marek „Mruf” Chrobot	Krzysztof „Yorge Gornisson”	Łukasz Kita
Lysandre	Przemysław „Oglaf” Wajda	Arkadiusz Stopczyk
Kamil Tomaszuk	Marcin Piwek	SilverRAT
Przemysław „uday” Rodzoń	Mateusz Wróbel	Katarzyna Zawada
Sebastian „Arion” Stasiak	Tjal	Bartłomiej M. Zarzycki
	Jakub „Gomeroth” Poźlewicz	

Wydanie czwarte - wersja elektroniczna PDF

Wydawca: Andrzej Ryłski, Warszawa 2015 r.

ISBN: 978-83-65131-17-1

Oficjalna strona gry: <http://diadem-rpg.tk>

Facebook: <https://www.facebook.com/diadem.rpg>

Kontakt: diadem.rpg@gmail.com

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiegokolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Grę fabularną Diadem dedykuję

Karolinie „Artis” Sofulak

i jej postaci Averil

ze wszystkimi smokami i smoczątkami.

Nasza kilkuletnia kampania

„Saga Deranmaaru” stała się dla mnie

inspiracją do napisania Diadem.

Czym jest gra fabularna Diadem

Od zawsze marzyliście, aby wziąć udział w wyprawie, odnaleźć magiczny skarb, walczyć z potworami, zostać znanym rycerzem, potężnym magiem, słynnym strzelcem. Choć niedoświadczeni, wyruszyliście w podróż, mając nadzieję rozwiniąć swe umiejętności i ziścić sny o przygodzie i chwale.

Poprzedniego dnia pomogliście obronić kupca przed bandytami, a on z wdzięczności podwiózł was do miasta. Oto siedzicie w zajeździe nieopodal bramy, panuje tu ścisk i gwar. Wielu przyjezdnych zjechało na dzień targowy. Najgłośniejsze zachowują się Krasnoludy – gruby kowal, jego pomocnik-wyrostek oraz jeszcze paru górników. Zajmują cały stół, grają w kości i wrzeszczą głośno, ale nikt nie kwapi się, by ich uciszyć. Drugi stół obsiedli przeróżni kupcy, Ludzie i Niziołki, o interesach gadają. Wam przypadł trzeci, najmniejszy stolik, za kominkiem. Byliście już po posiłku (na który składała się polewka z wieloma skwarkami i razowy chleb). Kolacja ta z pewnością nie była suta, lecz i tak pochłonęła większość waszej gotówki. Właśnie dopijaliście jęczmienne piwo. Ocierając pianę z ust, zastanawialiście się, czy za ostatnie trzy srebrniki dostaniecie pokój na noc, gdy drzwi się otworzyły.

Tam, gdzie usiedliście, nie ma zbyt wiele światła, ale za to da się obserwować wszystkich, samemu nie będąc na widoku. Dzięki temu, od razu możecie się dobrze przyjrzeć nowemu gościowi. Wysoki i brodaty, niewątpliwie Człowiek, wszedł owinięty w czarny płaszcz z szybko topniejącymi resztkami śniegu na kołnierzu. Nie widać, aby nosił jakąkolwiek broń. Przez chwilę się wahał, wodząc wzrokiem po sali, po czym podszedł do waszego stolika.

—Wybaczenie, że przeszkadzam, ale kupiec, któremu dziś pomogliście, opowiedział mi o waszych wyczynach. Nie chcielibyście przypadkiem zarobić nieco grosza?

—Usiądź, panie — odpowiadasz — czyżbyś miał jakieś dobrze płatne zajęcie?

Nieznamomy uśmiechnął się i odsunął sobie zydelek.

—Wiedziałem, że będziecie zainteresowani. Pozwólcie, że się przedstawię...

Podczas partii gry fabularnej (RPG – z jęz. ang.: Role Playing Game) siedzicie przy stole i opowiadacie wspólnie historie – niezwykle historie, w których sami uczestniczycie zarówno jako narratorzy, odbiorcy jak i ich bohaterowie. Aby spotkanie takie, zwane sesją, przebiegało płynnie, warto pamiętać o poniższych założeniach. Są one znacznie ważniejsze od zasad, opisanych w innych częściach tego podręcznika.

Podział ról. Jeden z uczestników gry fabularnej jest Mistrzem Gry (w skrócie: MG), pozostali są Graczami. Więcej o tych rolach powiemy sobie za chwilę.

System. Gra fabularna to system, na który składają się informacje o fikcyjnym świecie gry i zasady, opisujące możliwości postaci a także ułatwiające rozstrzyganie spornych sytuacji. System nie narzuca, jakie dokładnie będą postacie, co będą mówić czy robić ani co konkretnie będzie się działo podczas gry, jest natomiast przewodnikiem, zbiorem opcji i inspiracji, z których MG oraz Gracze korzystają by tworzyć niezapomniane, interaktywne przygody. Każdą zasadę lub element świata można pominąć, zmienić lub dodać za wiedzą i zgodą MG.

Sesja. Jest to spotkanie poświęcone grze, trwa ono przeważnie 3 do 6 godzin. Niektórzy gracze lubią krótkie, zamknięte przygody w sam raz na jedną sesję, inni natomiast preferują „seriele”, w których nie ma wyraźnie wyodrębnionych przygód, za to wiele wątków przeplata się przez szereg kolejnych sesji.

Pomoce. Podczas gry przyda się egzemplarz niniejszego podręcznika oraz czyste kartki i ołówki do szkicowania planów sytuacyjnych i notowania ważnych informacji. Każdy gracz będzie korzystał z kilku wielościennych kostek, ale przy korzystaniu ze wspólnej puli dla wszystkich powinno wystarczyć w sumie 6 standardowych zestawów kostek RPG (każdy zawiera kostkę 4- 6- 8- 10- 12- oraz 20-ścienną). Tańszą alternatywą może się okazać zamówienie kostek pojedynczo, po 6 każdego typu. Bardzo zaawansowane

postacie mogą w przyszłości korzystać także z 30-ściennych kostek. Wszystkie te kostki najłatwiej jest dostać w wysyłkowych sklepach z akcesoriami RPG. Ponadto, każdy gracz będzie także potrzebował jednej kopii Karty Postaci, a jeśli jego postać korzysta z magii - także kopii Księgi Zaklęć. Oba te formularze można drukować z plików dołączonych w komplecie do niniejszego podręcznika lub kserować z już wydrukowanych kopii – na użytek własny oraz pozostałych uczestników spotkania.

Rola gracza. Gracze wymyślają (niekiedy z pomocą MG) swoje postacie, opisując je na specjalnych formularzach, zwanych kartami postaci. Patrz: **Tworzenie postaci** (str. 10). Podczas sesji każdy gracz opisuje działania, które jego postać ma wykonać w świecie gry oraz mówi dokładnie to, co ma ona powiedzieć (jeśli postać *jest w stanie* w danej chwili mówić, rzecz jasna). Gracz zawsze ma prawo poprosić MG o więcej szczegółów, jeśli nie jest pewien, czy dobrze zrozumiał sytuację.

Zasady gry. Sugestie, jak za pomocą rzutów kostkami określać rezultaty działań postaci graczy. Gracze nie muszą orientować się biegle w zasadach. Wystarczy, jeśli potrafią rozpoznać kostki, wiedzą, co oznaczają cechy opisujące ich postać i rozumieją, w czym mają duże szanse, a w czym należałoby zdać się na pomoc innych. MG powinien dobrze znać większość zasad, do niego należy ostateczne słowo w kwestii ich stosowania i interpretacji. Zasady są dla niego pomocą w prowadzeniu gry. Dla dobra rozgrywki MG może każdą zasadę zmienić lub pominąć, zależnie od potrzeb chwili. Opis zasad Diadem **zaczyna się na str. 49**.

Świat gry. Gra fabularna toczy się w fikcyjnym świecie, na który składają się: postacie graczy (każdy gracz kontroluje jedną postać), postacie niezależne (nie prowadzone przez żadnego gracza, lecz kierowane przez MG) oraz realia (historia, geografia, bieżąca sytuacja polityczna oraz lokalne wydarzenia). Świat gry Diadem jest zaliczany do gatunku fantasy, podobnie jak Śródziemie Tolkiena czy uniwersa wielu znanych gier fabularnych, planszowych i komputerowych. Przypomina on nasze Średniowiecze, wzbogacone prawdziwie działającą magią i wieloma niezwykłymi, myślącymi rasami. Opis świata Diadem **zaczyna się na str. 82**.

Rola MG. MG zapoznaje się z zasadami gry i planuje przygodę – jakie wydarzenia i przeciwności losu staną się udziałem postaci graczy. Zwykle spisuje wcześniej, na swój użytek scenariusz przygody w postaci opowiadania, grafu zależności lub listy luźnych pomysłów. Podczas sesji, MG opisuje otoczenie postaci graczy – to, co ich postacie widzą i słyszą oraz to, czego mogą się domyślić, w miarę jak przemierzają świat. Na każde zapytanie graczy MG musi udzielić odpowiedzi zgodnie ze swoim wyczuciem lub użyć zasady, która da mu odpowiedź. Szersze omówienie tej roli znajduje się w **osobnym rozdziale** (str. 100).

MG ma ostatnie słowo. MG decyduje, czy działanie postaci deklarowane przez gracza jest tak rutynowe że na pewno się uda, czy też należy odwołać się do zasad, które zasugerują mu rezultat. Niektóre działania MG może wręcz uznać jako całkiem niemożliwe do wykonania w danej sytuacji a jeśli stwierdzi, że postać także powinna zdawać sobie sprawę z braku szans, wówczas MG powinien to zakomunikować graczowi, tak by gracz mógł zaproponować jakieś inne działanie.

Zapis kostek i liczb stosowany w zasadach Diadem (przykłady):

- **k12** Rzuć jedną kostką dwunastościenną i użyj jej wyniku
- **(3)k8** Rzuć trzema kostkami ośmiościennymi i wybierz najwyższy z wyników
- **k6+k10** Rzuć jedną kostką sześcienną i jedną kostką dziesięciocienną, zsumuj wyniki.
- **2k6+3** Rzuć dwiema kostkami sześciennymi, zsumuj ich wyniki i dodaj jeszcze trzy
- Zapisany w zasadach rzut wykonuje się za każdym razem używając danej zasady w grze.
- **5+** Liczba 5 lub większa (**przynajmniej 5** musi wypaść na **dowolnej** z rzuconych kostek)
- 0 ile nie napisano inaczej, w przypadku dzielenia liczb wszelkie ułamki zaokrąglamy w dół.

Koniec gry. Gra fabularna nie kończy się, póki gracze chcą kontynuować przygodę. Kolejne sesje pozwalają odkrywać i coraz bardziej rozwijać wątki historii. Na skutek nieprzemyślnych decyzji graczy i szeregu wyjątkowo pechowych wyników na kosztach postać gracza może jednakże zginąć. Jest to nieodwracalne a nierzadko też przykre, jeśli postać była ciekawa, czy po prostu miała długi staż w grze. Jednak jej odejście nie musi wcale oznaczać „przegranej” gracza – jeśli dzięki śmierci postaci drużyna osiągnęła w grze coś ważnego, koniec taki może być bardzo satysfakcjonujący. Śmierć w obronie swoich ideałów czy heroiczne poświęcenie dodaje grze szczególnego wydźwięku i wspaniale zwieńcza wspólną historię, w której uczestniczyły postacie graczy. Tymczasem, po uzgodnieniu z MG, nawet na tej samej sesji gracz może stworzyć i wprowadzić do przygody następną swoją postać w miejsce tej, która odeszła.

Cel gry. Osoby grające w RPG nie są dla siebie przeciwnikami, co więcej, muszą współpracować, aby podstawowe cele gry fabularnej – dobra zabawa i stworzenie ciekawej historii, mogły zostać osiągnięte. Każda postać gracza ma w świecie gry własne cele, do których osiągnięcia dąży (wybierane przez gracza prowadzącego daną postać), natomiast MG zarządza światem wokół postaci i dba o jego spójność oraz wiarygodność – jego celem jest poprowadzić wydarzenia w przygodzie w taki sposób, aby dać graczom szansę na zrealizowanie celów ich postaci. Ponadto, każdy uczestnik sesji posiada własne powody, dla których bierze udział w zabawie. Niektórzy przykładają dużą wagę do niebanalnej i wciągającej fabuły lub też do konsekwentnych, logicznych zasad, są także tacy, którzy preferują niezobowiązującą rozrywkę przy minimum wysiłku. Jedni doceniają aspekty twórcze i symulacyjne (kreacja i rozwój postaci, czy całego świata w przypadku MG), wielu gra po to, aby poczuć niecodzienne emocje (np. uczucia zbliżone do uczuć odgrywanej postaci), inni jeszcze traktują grę jako łamigłówkę (tworzenie lub rozwiązywanie sytuacji problemowych) czy też przeżycie artystyczne (udział w sesji gry fabularnej przypomina dramę lub improwizowany teatr – choć gracze nie muszą się przemieszczać czy używać dekoracji, wystarczy że dokładnie opiszą swoje zamiary). Są też osoby, uczestniczące w sesji wyłącznie dla towarzystwa. Każde podejście jest dobre, jeśli dzięki niemu cała grupa miło spędza ze sobą czas.

PRZYKŁADY GRY

Oprócz **Mistrza Gry (MG)**, w prezentowanych dalej przykładach biorą udział gracze:

- **Adam (A)**, odgrywający Człowieka imieniem **Albrecht**, męznego wojownika specjalizującego się w walce wręcz z użyciem miecza i tarczy.
- **Bernard (B)**, którego postacią jest **Benny** – sprytny i wygadany Niziołek, poruszający się niezauważenie i gromadzący przydatne informacje równie łatwo, jak błyskotki.
- **Celina (C)**, dziewczyna MG, odgrywająca młodą, lecz bardzo ambitną elfią czarodziejkę imieniem **Casillea**, dysponuje sporym repertuarem przydatnych zaklęć.
- **Daria (D)**, na ostatniej sesji dopiero co dołączyła do drużyny – jej postacią jest mężczyzna **Druzbach**, krasnoludzki inżynier i jednocześnie myśliwy (nieźle strzela z kuszy).

Dla zachowania czytelności poniższych przykładów, fragmentom tekstu nadano różny krój czcionki:

- Normalna czcionka jest komentarzem.
- Pogrubione skróty **MG**, **A**, **B**, **C** lub **D** oznaczają osobę o danym inicjale.
- *Kursywą* zapisane są zwykłe wypowiedzi (deklaracje, pytania i odpowiedzi) MG oraz graczy.
- *Ozdobną czcionką* oznaczono wypowiedzi postaci (gracz mówi wówczas dokładnie to, co ma powiedzieć jego postać, zmienia tylko ton głosu, aby było jasne, że słowa padają „w świecie gry”).



PRZYKŁAD 1

Gdy już wszyscy wyjęli karty postaci, kostki i ołówki a Mistrz Gry ustawił sobie kartonową zasłonkę, chroniącą jego tajne notatki przed przypadkowymi (rzecz jasna) spojrzeciami graczy, wszyscy przypominają sobie, co działo się na ostatniej sesji.

MG: *Schowajcie już te smartfony i powróćmy do waszej drużyny, podróżującej przez Księstwo Thrazan. Ostatnio zakończyliśmy na tym, jak wyruszyliście w stronę tajemniczego wąwozu, położonego na północny zachód od osady Rhudd.*

A: *Tak jest, szeryf obiecał nam nagrodę – po 25 srebrników na głowę – za zbadanie tego miejsca.*

B: *No i dodatkową premię, jeśli napotkamy kłopoty. Wspominał coś o gnollach, jakie widywano w tamtych stronach. Czy to nie wspaniałe?*

C: *Nie widzę nic wspaniałego z gnollach. To prymitywne i niebezpieczne bestie.*

D: *Niebezpieczne może dla kupców i tych patałachów, patrolujących gościniec. Tym razem jednak będą musiały stawić czoła nam!*

Celina i Daria właśnie zaczęły rozmawiać ze sobą nie jako gracze, ale jako swoje postaci. Takie spontaniczne dialogi pomagają „przeniknąć” wyobraźni do świata gry i dzięki temu jeszcze lepiej się bawić na sesji.

MG: *Bernard, rzuć sobie na Mądrość.*

Jest to prośba do gracza o wykonanie testu cechy Mądrość – czemu akurat postać Bernarda ma zdać ten test? MG uznał, że ta postać może znać dodatkowe fakty związane z gnollami – jako jedyna podróżowała dużo w dziczy. Gracz prowadzący postać Bernarda rzuca kostką ośmiościenną, ponieważ jego Mądrość wynosi k8. Wypada 6, dostatecznie dużo aby MG uznał to za sukces.

B: *Szóstecka, niezły wynik. Coś ciekawego przychodzi mi do głowy?*

MG (po cichu, tak aby tylko Bernard go słyszał): *Ano, w młodości słyszałeś parę historii o gnollach. Zwykle stwory te gromadzą skarby, złupione na podróży, nawet jeśli nie potrafią zrobić z nich użytku. Korzystają z broni i żywności, a resztę przedmiotów zrzucają na kupę w swoim leżu. Zwykle nie rozumieją nawet wartości takich łupów. Mogą mieć naprawdę ciekawe znaleziska zgromadzone w skarbcu. Wspominasz o tym swoim towarzyszom?*

B: *Na razie nie. Może później, jeśli inaczej ich nie dam rady ich namówić (obaj z MG się śmieją).*

A: *Dobra, sprawdźmy czy dostaliśmy wszystko, co nam ostatnio obiecano (wszyscy gracze przeglądają listę ekwipunku swoich postaci). Są latarnie i prowiant?*

MG: *Tak jest, każdy z was może sobie dopisać latarnię z zapasem oliwy oraz prowiant na 3 dni. Wasze torby i plecaki są już przez to dość ciężkie.*

D: *A jeszcze nie zaczęliśmy nawet przygody. Możemy potrzebować dodatkowych worków na skarby (Daria uśmiecha się szeroko).*

C: (wydyma pogardliwie wargi): *Moja postać nie jest chciwa. Poza tym, jakieś tam świadectwa są niczym wobec nagrody, jaką jest wiedza i moc.*

B: *Złe he, czyli mam rozumieć, że zrzekasz się swojego udziału w złocie i klejnotach?*

C (kontynuuje dialog, potwierdzając tym samym, że wypowiadała się w imieniu swojej postaci a nie była to tylko jej uwaga): *Mogę to rozważyć, jeśli znajdziemy interesujące zwoje z zaklęciami.*

B: *Mnie to pasuje. Zatem ruszajmy!*

MG (ponieważ reszta drużyny nie zadaje więcej pytań i nie deklaruje innych działań, MG zakłada, że wszyscy razem wyruszają z osady Rhudd): *Zatem wyruszacie jeszcze tego dnia, mając nadzieję odnaleźć ów jar przed zachodem słońca (postanawia nie utrudniać i „przewija” akcję do momentu, gdy postaci docierają w pobliżu jaru). I rzeczywiście, zgodnie ze słowami wieśniaków, po pięciu godzinach drogi waszym oczom ukazuje się jar, ciemniejący na tle zielonego lasu. Podróż nie była szczególnie męcząca, ale taki długi spacer daje o sobie znać. Odpiszcie sobie po 5 Punktów Energii.*

A (odgrywa swoją postać bohaterskiego i doświadczonego wojaka): *Drużyna, postój. Berni, weź no, rozejrzyj się po okolicy. Te przekłete gnolle mogą być w pobliżu, nie dajmy się zaskoczyć, a ty, jak mi nie mam, najlepiej z nas się podkradasz. Druzbach i ja będziemy cię ubezpieczać. Casilleo, czy masz jakieś zaklęcie, które mogłoby pomóc naszemu zwiadowcy?*

C (sprawdza w swojej Księdze, i natrafia na Niezauważalność, którą ma zaznaczoną jako zaklęcie znane przez Casillea na pamięć): *Oczywiście. Mogę go uczynić niewidocznym dla oczu nieprzyjaciół.*

B: *Gwarantujesz? W takim razie chętnie pójdę.*

C: *Rzucam Niezauważalność na Benniego.*

MG (do Celiny): *Wykonaj test Woli (Celina rzuca kostką dziesięciościenną, ponieważ tyle wynosi cecha jej postaci. Uzyskuje wynik 3, jest to dostatecznie dużo, aby tak nieskomplikowane zaklęcie zadziało). Znakomicie, czujesz jak moc cię przepętnia i formuje się w magiczny efekt wokół twego towarzysza. Po chwili musicie bardzo się starać, aby nie stracić Niziołka z oczu, pomimo że stoi tuż obok was!*

A: *To się nazywa magia. Idź Benny, jakbyś zobaczył coś podejrzanego, to nie kombinuj, tylko wróć po nas. A gdyby coś się stało, wołaj – przybędziemy ci z odsieczą.*

B: *Jasna sprawa. Podkradam się z zachowaniem całej ostrożności.*

Tak właśnie wygląda przykładowy (trwający około czterech minut) fragment sesji gry fabularnej. Czy drużyna zastanie jar bezpiecznym, czy też będą tam właśnie obozować wściekłe gnolle – i co z tego wyniknie – zależy od Mistrza Gry. Mając do dyspozycji kilka godzin można rozgrywać długie historie, pełne ekscytujących wydarzeń, potyczek, pościgów i dialogów, zarówno między postaciami graczy jak i między postaciami graczy a innymi inteligentnymi istotami zamieszkującymi ten świat (odgrywanymi w miarę potrzeb przez MG). Być może szeryf był celowo dezinformowany? Może jar jest siedzibą zwykłych zbójców, którzy rozpuszczali plotki o gnollach, aby trzymać myśliwych z dala od swoich kryjówek? Niebawem gracze poznają prawdę. Tymczasem prześledźmy inny przykład.

PRZYKŁAD 2

Kilka tygodni później w świecie gry, a w naszym świecie podczas kolejnego spotkania graczy, ta sama drużyna zapaściła się do podziemnych korytarzy w poszukiwaniu pozostałości po karawanie, napadniętej na szlaku. Celina wyjątkowo nie gra tego dnia (sprawy rodzinne) i kategorycznie nie pozwoliła innym graczom „prowadzić” swojej postaci. Aby uzasadnić nieobecność towarzyszy, gracze umówili się z MG, że młoda czarodziejka zachorowała i musiała na kilka dni zostać pod opieką medyka. Po paru godzinach w świecie gry i paru zdaniach opisu MG, trop zawiódł drużynę do jaskini, gdzie zanoszone są towary złupione karawanie. MG nie mówi tego graczom wprost – opisuje wygląd jaskini, jak wygląda to, co w niej leży i na tej podstawie gracze podejmują decyzje o działaniach ich postaci. Aby nie było zbyt łatwo, MG zaplanował obecność patrolu koboldów, prowadzących tresowanego jaszczura. Przewidując walkę, MG przyjrzał się wcześniej tym elementom opisu postaci, które mogą mieć znaczenie podczas zbrojnego konfliktu. Oto one:

Albrecht, Człowiek: Budowa k8, Walka k8, Zdrowie 18, Próg śmierci 7,
Młot 2k6 obrażeń, brygantyna k6 pancerza, tarcza k10 osłony

Benny, Niziołek: Budowa k4, Bystrość k10, Walka k6, Zdrowie 13, Próg śmierci 4,
Nóż 2k4 obrażeń, krótki łuk k4+k6 obrażeń, skórzna 1 pancerza

Druzbach, Krasnolud: Budowa k10, Strzelanie k8, Zdrowie 22, Próg śmierci 8,
Topór k6+k10 obrażeń, lekka kusza k6+k10 obrażeń, kolczuga k8 pancerza, zdolność: Myślistwo

Przed sesją MG zaplanował przeciwników, naniósł ich opisy na kartkę i zamocował ją po swojej stronie kartonowego ekranu, obok mapy miejsca akcji. Opis pierwszego przeciwnika, którego prawdopodobnie spotka drużyna, wygląda następująco:

Młody Jaszczur (czworonożna, głodna bestia o długości 5 metrów z ogonem)
Budowa k8, Walka k10, Bystrość k8, Zdrowie 15, pazury k4+k8 obrażeń, łuskowa skóra 1 pancerza

Drużyna schodzi pod ziemię. MG spogląda na szkic, który wcześniej sporządził. Zaplanował sobie rozwidlenie korytarza. Przejście z lewej kończy się niewielką kaverną, można tam znaleźć kilka przydatnych rzeczy. Korytarzem z prawej strony Koboldy prowadzą tresowanego jaszczura, jednak szum wody zagłusza ich kroki. Głodny jaszczur zaatakuję, gdy tylko wyczuje drużynę (kilka metrów od zakrętu), a koboldy, tchórzliwe istoty, w tym samym momencie rzucą się do ucieczki, aby zaalarmować swoich ziomków w podziemnym osiedlu położonym kilkaset metrów dalej. Oczywiście, gracze nie mają o tym wszystkim pojęcia, MG informuje ich tylko o tym, co widzą i słyszą ich postacie.

MG: *Szliście przez około minutę korytarzem, który cały czas opadał – wtem docieracie do rozwidlenia – odnogi idą w lewo i prawo. Z lewej słychać szum wody. Którędy idziecie?*

A: *Benny, rzuciłbyś okiem, czy droga wolna? Jesteśmy tuż za tobą.*

D: *Nie musisz się spieszyć. Ważne, żeby nie zorientowali się, że tu jesteśmy.*

B: *Podkradam się do zakrętu i ostrożnie zaglądam za niego.*

MG: Rzuca w tajemnicy, za ekranem, kostką dziesięciocenną (ponieważ Bystrość Niziołka wynosi k10). Jeśli wypadnie mniej niż 7, bystry wzrok nie pomógł Bennemu i MG nawet nie zasugeruje, że było tam coś do zauważenia. Wynik 7-8 oznacza ujście tylko dużego jaszczura, a uzyskanie 9 i więcej pozwoli dostrzec także małutkie koboldy. Wypada 7. Benny zauważył jaszczura, lecz nie koboldy. MG kontynuuje więc opis: *Widzisz jakiś ruch! W ciemnościach wielki kształt porusza się w waszą stronę – to jakiś stwór! Ma wielką paszczę pełną zębów i idzie prosto na was, jest kilkanaście metrów od zakrętu!*

B: *Coś wielkiego idzie na nas! Ma taaakie zęby! Chowam się za postacią Adama.*

A: *Baczność! Druzbach, strzelaj, gdy tylko wyskoczy z zakrętu! Osłaniam się tarczą i jestem gotów związać go walką, gdy tylko się zbliży.*

D: *Taa jest! Mierzę w wylot korytarza i strzelam, jak tylko potwór się pojawi.*

MG odnotowuje w pamięci, że koboldy, które prowadziły jaszczura, uciekają – patrząc na mapę widzi, że zajmie koboldom kilka minut, zanim dobiegną do swojego posterunku i ogłoszą alarm. MG kontynuuje więc opis: *Mija kilka pełnych napięcia sekund i stwór wyskakuje. Widać pokryte łuskami cielsko, cztery łapy i zębaty pysk, który zwraca się w waszą stronę. (Do Darii) Stoisz zaledwie kilka metrów od niego, jeśli strzelasz, musisz*

zdać test Strzelania o trudności 3. Zauważcie, MG nie opisuje, co potwór robi dalej, ponieważ Daria zadeklarowała, że odda strzał gdy tylko stwór się pojawi. Gdyby Benny nie uprzedził o nadchodzącym jaszczurze, drużyna nie byłaby tak dobrze przygotowana, np. prowadzony przez Darię Druzbach nie zdążyłby wystrzelić przed atakiem stwora (kusza wymaga napięcia).

D rzuca kostką ośmiościenną (jego cecha Strzelanie wynosi k8), wypada 5: *Pięć! Oberwał?*

MG: *Tak! Bełt utkwiał w celu. Rzucaj na obrażenia.*

D rzuca k6+k10 (tyle obrażeń zadaje pocisk z lekkiej kuszy), na kostkach wypada 6 i 3: *Dziewięć. Zdychaj, paskudo!*

MG w swoich notatkach widzi informację o grubej skórze, zapewniającą jaszczurowi 1 pancerza, co obniża obrażenia zadane kuszą do 6. MG skreśla 6 punktów Zdrowia jaszczura, widzi, że jeszcze wiele mu pozostało, tak więc stwór może działać normalnie: *Bełt twojej kuszy utkwiał w boku stwora, lecz nie widać, żeby specjalnie mu to przeszkadzało! Szarżuje na was!*

A: *Podbiegam i atakuję mieczem, odgradzając go od reszty drużyny.*

MG od tej chwili zaczyna kontrolować dokładny upływ czasu – zaczyna się pierwsza tura walki. MG rzuca za swoim ekranem kostką Walki jaszczura, który będzie chciał ugryźć najbliższego przeciwnika. Na k10 wypada 8 – wysoki wynik, ciężko będzie odeprzeć taki atak: *Doskonale, pokaż, co potrafi Albrecht. Rzuć test Walki, możesz także rzucić kostkami Osłony za tarczę, której używasz.*

A rzuca k6 za Walkę, wypada 6, a także k10 za tarczę – tu wypada 9: *Szóstka na walkę, dziewiątka na tarczę.*

Rezultat walki niższy od jaszczura oznacza, że Albrecht przegrał starcie i nie da rady w tej turze trafić stwora, na szczęście rezultat Osłony wyższy od rezultatu ataku jaszczura pozwala mężnemu wojownikowi zasłonić się tarczą. Obserwując, co wypada na kostkach, MG relacjonuje na bieżąco:

MG: *Stwór gwałtownie rzuca się do przodu, nie zdołałeś dobrze się zamachnąć. Jest niesamowicie szybki! Jeśli nie odbijesz jego pyska tarczą, odgryzie ci rękę! Udało się!!*

Mistrz Gry opisuje wydarzenia, kontroluje przebieg tury i dba o to, aby każda postać miała szansę zadziałać (o ile nie została poważnie ranna, ogłuszona etc.). W grze Diadem nie trzeba przejmować się kolejnością działania postaci – wszystko zachodzi niemal równocześnie. Jeśli, zdaniem MG, postać stoi zbyt daleko, aby w 3 sekundy dobiec i zaatakować wręcz, taka postać będzie musiała poczekać ze swoim atakiem do kolejnej tury aż znajdzie się w zasięgu umożliwiającym wyprowadzenie ciosu. Dobrze jest na początku tury rozstrzygać ataki dystansowe, które były zaplanowane (postać czekała z bronią gotową do strzału) – pociski trafiają bardzo szybko. Pierwsza tura zaczęła się, gdy potwór wyszedł zza rogu i Druzbach oddał w niego strzał. W tym czasie Benny chował się za Albrechtem, a Albrecht rozpoczął z jaszczurem walkę wręcz. Zaczyna się druga tura walki.

MG (Do Adama): *Jaszczur znów się rzuca na Albrechta! Co robicie?*

D: *Czy mogę do niego strzelić?*

MG: *Najpierw musisz przeładować kuszę – dopiero co strzelałeś, a ładowanie zajmuje parę sekund.*

D: *Racja. Trzymajcie się, chłopaki, zaraz oddam kolejną salwę! Przeładowuję kuszę.*

B: *Czy dałbym radę zakraść się od tyłu i dźgnąć tę paskudę w jakiś czuły punkt?*

MG: *Jeśli poświęcisz turę, możesz obieć stwora i zejść go od tyłu – powinien być bezpieczny i jednocześnie łatwiej ci będzie go trafić.*

B: *Świetnie, zatem tak właśnie robię!*

MG: *Adam – kątem oka widzisz, jak Benny okrąża stwora, wypatrując dogodnej chwili na zadanie ciosu. Słyszysz także, jak za tobą Druzbach przeładowuje kuszę – wygląda na to, że będziesz musiał jeszcze przez chwilę zająć uwagę jaszczura.*

A: *Damy radę! Nie mamy magicznego leczenia, więc będę ostrożny. Pełna obrona!* – Adam zadeklarował w tej turze pełną obronę – na skutek tego nie będzie mógł ugodzić wroga, ale za to jego kostka Walki jest podwyższana o 1 poziom, więc jaszczurowi będzie trudniej go trafić. Adam rzuca swoją podwyższoną kostką Walki, k8, uzyskując wynik 4. Dodatkowo rzuca k10 (kostką Osłony za tarczę) – niestety, i tu wypada niski rezultat: 3.

MG rzuca za Walkę jaszczura, wypada 7. Jaszczur trafia swoim atakiem, uzyskał bowiem więcej niż wszystkie wyniki Walki i Osłony wojownika: *Jaszczur rzuca się do przodu, odbił jego łapę tarczą i cofasz się o krok, ale on z nieprawdopodobną szybkością obrócił łeb i ugryzł cię!* Rzut obrażeń Jaszczura (k4+k8) dał wyniki 2 i 6. Otrzymujesz 8 obrażeń! Test pancerza, proszę.

A: *Ależ to zjadł bydlę! Mój pancerz ochronił mnie na... rzuca k6 – tylko 2!*

MG (do Adama): *Ugryzienie w nogę jest bolesne – tracisz 6 punktów Zdrowia. Ale widzę, że zostało ci więcej niż drugie tyle, dla ciebie to nadal powierzchowna rana, nie utrudnia ci działań. W tym czasie Druzbach przeładował kuszę, a Benny bezpiecznie zaszedł jaszczura od tyłu. Zaczyna się nowa tura!*

Trzecią turę walki streścimy. Daria kontrolująca postać Druzbacha chce strzelić w stwora walczącego z Albrechtem. MG uznał, że jaszczur, zasmakowawszy krwi, spróbuje dalej szczęścia z tym samym przeciwnikiem. W związku z tym, Druzbach ryzykuje postrzelenie Albrechta, który nieznacznie zasłania mu linię strzału do jaszczura. Świadoma tego ryzyka Daria podtrzymuje swoją deklarację. Benny natomiast usiłuje trafić jaszczura od tyłu. Po zadeklarowaniu tych czynności, wszyscy rzucają odpowiednimi kostkami. Wyniki testów wyglądają następująco:

D: Strzelanie Druzbacha daje wynik **1** (4 oznaczałoby trafienie w Albrechta, 5 i więcej - w stwora, natomiast 3 i mniej to pudło; MG informuje, że bełt przelatuje błyskawicznie tuż obok ręki Albrechta, mija jaszczura i rozpryskuje się na ścianie)

A: Walka Albrechta daje rezultat **5**, a w rzucie na Osłonę z tarczy wypada **6**. Jak za chwilę się przekonamy, tarcza w tym przypadku nie była nawet potrzebna.

B: Benny, atakując stwora od tyłu, zamiast rzucać kostką Walki k6 ma najwyższy możliwy wynik, czyli 6. Dodatkowo, zwiększa go o 2, ponieważ we dwóch z Albrechtem atakują jednego przeciwnika. Jego rezultat Walki wynosi więc **8**.

MG: Jaszczurowi wypada Walka **3**, przegrywa więc walkę zarówno z Albrechtem jak i Bennym, obaj go trafiają, uzyskując odpowiednio 6 oraz 7 obrażeń – naturalny pancerz jaszczura (wynoszący 1) obniża te wartości odpowiednio do 5 i 6 obrażeń. Oznacza to, że jaszczur traci łącznie **11** punktów Zdrowia (więcej niż mu zostało) i pada, śmiertelnie ranny, co MG barwnie opisuje graczom. Walka jest skończona.

Nie zawsze drużyna będzie miała tak łatwo. Czasem w trakcie walki pojawiają się nowi przeciwnicy a inteligentny wróg może zmienić taktykę. Wiele istot posiada specjalne zaklęcia, zdolności czy przedmioty wpływające na grę. Dzięki drobnym zmianom w wyposażeniu i zdolnościach przeciwników oraz odmiennym warunkom, każda kolejna walka może być wyjątkowa i ekscytująca. Po walce postacie mają zwykle możliwość przeszukać pokonanych przeciwników i najbliższe otoczenie – jeśli wrogowie stosowali dobrej jakości broń lub byli w posiadaniu innych ciekawych przedmiotów, mogą one paść łupem drużyny i być przez nią używane lub sprzedane w najbliższym mieście. Dalsze części tego podręcznika opisują zasady, cechy i przedmioty, a także liczne miejsca występujące w świecie Diadem, wierzenia jego ludów oraz tło historyczne świata. Wszystkie te informacje służą wzbogaceniu przygód postaci graczy i opisaniu każdej sytuacji, jaka może nastąpić w grze – takiej jak podróże, zbieranie informacji, negocjacje, walka, korzystanie z magii i wiele innych. Granicą możliwości jest tylko Wasza wyobraźnia.

Postać gracza

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz winien stworzyć dla siebie postać, którą będzie odgrywał. Na początku wystarczy pomysł na wyjątkową osobę, w którą chcemy się wcielić, oraz na imię godne bohatera i pasujące do świata fantasy. Następnie tworzymy taką postać, kierując się wskazówkami z tego rozdziału. Informacje notujemy na kopii **Karty Postaci** za pomocą ołówka. Znajduje się na niej pełen opis cech i wszystkich zdolności dostępnych do wyboru, przedstawione są także zasady tworzenia postaci. Postacie zdolne do rzucania zaklęć mogą skorzystać z wydrukowanej **Księgi Zaklęć** – formularza zawierającego opis wszystkich czarów, dostępnych dla postaci na początku gry. Dzięki tym dwóm formularzom, gracze znacznie rzadziej potrzebują zaglądać do podręcznika.

Mistrz Gry powinien przeczytać uważnie także ten rozdział, aby w razie potrzeby pomóc graczom i ułatwić im tworzenie postaci.

KARTY LOSU

Na każdej z Kart Losu znajduje się pomysł sugerujący, czemu postać porzuciła spokojne życie i obrała ryzykowną karierę poszukiwacza przygód. Każdy gracz potrzebujący podpowiedzi w tej kwestii może wylosować 2 lub 3 karty, przejrzeć je i wybrać tą, która mu najbardziej odpowiada. Użycie Kart Losu w żadnym razie nie jest obowiązkowe – wielu graczy będzie wolało samodzielnie wymyślić historię i motywację swojej postaci.

Poniżej znajdują się tytuły i opisy wszystkich Kart Losu. Karty przygotowane specjalnie do wygodnego wydrukowania i wycięcia znajdują się w **osobnym pliku**, dostarczonym w komplecie z innymi pomocami do gry w wersji elektronicznej.

1. Karta losu: ZEMSTA

Ktoś wyrządził ci krzywdę. Krzywdę, której nie zapomnisz ani nie wybaczysz. Nie spocniesz, póki nie odpłacisz pięknym za nadobne. Możesz wymyślić i opisać złoczynię, lub też zdecydować, że nie wiesz, ktoż taki podeptał wszystko, co jest ci drogie.

2. Karta losu: POCHODZENIE

Nie znasz swoich prawdziwych rodziców, być może nawet nie znasz swojego kraju rodzinnego. Wychowywał cię ktoś inny, lub wręcz „ulica”. Od czasu osiągnięcia dorosłości poszukujesz prawdy o swojej przeszłości. Świadomość że pochodzisz znikąd jest dla ciebie nie do zniesienia.

3. Karta losu: NAUKA

Pragniesz rozwijać wiedzę o świecie, poznawać nowe zjawiska i przyczyniać się do poszerzania świadomości. Fascynują cię dawno zapomniane cywilizacje, starożytne alfabety i nieznanne gatunki istot. Zdobędziesz się na wiele, by poznać prawdę i odsłonić tajemnice świata.

4. Karta losu: WIARA

Świat pogrążony jest w ignorancji, wierzysz jednak, że gdzieś tam istnieją prawdziwi bogowie czy też inna siła sprawcza i że należy dążyć do jej poznania. Być może postępujesz wedle przykazań jednej z popularnych religii, być może podążasz za śladami jakiegoś dawno zapomnianego kultu.

5. Karta losu: POTĘGA

Wielkość jest ci pisana. Zaslugujesz na to, aby dostawać od życia więcej niż inni. Z trudnością znosisz ignorancję i niekompetencję osób wokół. Służysz innym tylko o tyle, o ile przybliża to Ciebie do tego celu. Poza postaciami innych graczy, które znasz od jakiegoś czasu, nie masz zapewne innych przyjaciół, ale też wcale się tym nie trapisz.

6. Karta losu: NIESIENIE POMOCY

Wiele jest osób, które nie miały tyle szczęścia, co ty. Czujesz, że twoim przeznaczeniem jest naprawiać krzywdy i zmieniać świat na lepsze. Nie znaczy to, że odmawiasz przyjmowania dowodów wdzięczności. Zdecyduj, czy kieruje tobą wrodzona dobroć serca, wyrachowanie czy może usłyszane niegdyś głosy, za których wskazówkami podążasz do dziś.

7. Karta losu: CIEKAWOŚĆ

Świat jest wielkim i bardzo interesującym miejscem. Inni mówią: niebezpieczeństwo, dla ciebie jest to szansa na sprawdzenie się i – co ważniejsze – przeżycie ekscytujących przygód. Czasem w poszukiwaniu nowych wrażeń zdarza ci się spowodować kłopoty na swoich towarzyszy. Nie możesz się jednak powstrzymać. Co cię nie zniszczy, uczyni cię bogatszym w nowe doświadczenia.

8. Karta losu: ŁAD I PORZĄDEK

Zasady są po to, aby ich przestrzegać. Wolisz rozwiązywać wszelkie problemy korzystając ze sprawdzonych metod. Szanujesz ustalony porządek i cenisz sobie stabilność, jaką daje. Uczynisz wiele, aby utrzymać stan bieżący. Zaliczasz się do lojalnych poddanych, co więcej, aktywnie popierasz władzę. Jej przedstawiciele mogą liczyć na twoją współpracę.

9. Karta losu: ODBUDOWA

Sława, bogactwo, zaszczyty – wszystko to znajdowało się w twoim zasięgu i zostało ci odebrane. Być może wojna zniszczyła twoje ziemie i wymordowała rodzinę, na skutek intryg twoje nazwisko zostało okryte nieśławą, lub też cudem udało ci się uniknąć śmierci z rąk potężnych nieprzyjaciół. Choć upadek był bardzo bolesny, planujesz powrócić i odzyskać to, co ci się należy, lub chociaż oczyścić swoje imię.

10. Karta losu: OSOBA

Jest na tym świecie ktoś bardzo ci drogi. Być może to dziecko, być może miłość twojego życia. Niestety, koleje losu rozdzieliły was, lecz wciąż podążasz nikłym tropem i czepiasz się każdej wskazówki, aby odnaleźć tę osobę.

11. Karta losu: ZADOŚCUCZYNIENIE

W chwili słabości emocje wzięły nad tobą górę. Czy był to zakończony tragicznie pojedynek z przyjacielem, czy wypowiedziane w żalu gorzkie słowa, których nie dało się cofnąć? Przeszłości nie zmienisz, ale wciąż starasz się odkupić uczynione wówczas zło. Może właśnie dlatego podróżujesz z postacią innego gracza? Może właśnie przez ciebie musiała wyruszyć na tułaczkę? Nie podejrzewa, że to była twoja вина – i nigdy nie może się tego dowiedzieć.

12. Karta losu: UCIECZKA

Komuś bardzo zależy na dopadnięciu ciebie – może jesteś niewygodnym świadkiem, ostatnią osobą ze znenawidzonego rodu, albo też rodzina koniecznie chciała wymusić na tobie małżeństwo ważne dla obu stron. Obecnie uciekasz, byle dalej od swojej przeszłości, i masz nadzieję, że w końcu ścigający cię zrezygnują.

CECHY PODSTAWOWE

Postać gracza opisywana jest za pomocą ośmiu podstawowych cech, które decydują o jej skuteczności we wszelkich działaniach, jakie można sobie wyobrazić. Poziomem każdej cechy jest nie stała liczba, ale kostka.

Przykładowo, k6 jest średnim poziomem cechy dla początkującej postaci gracza – k6 oznacza kostkę z 6 ściankami, dającą rezultat rzutu od 1 do 6.

Im więcej ścianek ma kostka przypisana do cechy, tym lepiej – postać ma większą szansę na sukces działania, zależnego od tej cechy.

Budowa. Wyznacza odporność na choroby, głód i rany, a także liczbę zadawanych obrażeń (za wyjątkiem kuszy i prostych łuków – obrażenia zadane tego typu bronią nie są uzależnione od siły strzelca). Ułatwia dzwiganie czy przewracanie ciężarów, wyważanie lub zastawianie drzwi, rozrywanie więzów, a także wykonywanie wszelkich innych działań, zależnych od krzepy i tężyzny fizycznej. Niewielka *Budowa* nie pozwoli nosić zbyt dużo ekwipunku, a celne ciosy wręcz i miotane pociski słabiej zbudowanej postaci nie będą tak zabójcze.

Sprawność. Ułatwia uskokzenie przed pociskami i wymknięcie się z walki wręcz, wpływa na szybkość biegu, skuteczność wspinaczki i skoków, zdolność pływania, utrzymania równowagi np. podczas przemieszczania się po wąskich kładkach nad przepaścią, ponadto jazdę na wierzchowcu, skradanie, ukrywanie się i wszelkie czynności manualne jak kradzież kieszonkowa, otwieranie zamków czy rozbieranie pułapek. Niewielka *Sprawność* utrudni postaci każde działanie związane z ruchem, zręcznością czy refleksem (poza działaniami zależnymi od innych cech).

Walka. Szansa na trafienie przeciwnika i jednocześnie wykonanie innych manewrów bojowych w walce wręcz, jak sparowanie lub uchylanie się przed ciosami wrogów. Niski poziom cechy *Walka* sprawi, że postać rzadko będzie trafiać swoimi ciosami, za to sama będzie częściej trafiana w walce wręcz.

Strzelanie. Szansa trafienia w cel z dystansu, zarówno miotając (nóż, kamień, toporek rzucany, włócznia) jak i strzelając (łuk, kusza, proca). *Strzelanie* poniżej średniego poziomu praktycznie wykluczy możliwość trafienia w cel bardzo mały, odległy lub szybko się poruszający.

Bystrość. Czułość wzroku i słuchu oraz umiejętność przekonywania, przegadywania i oszukiwania innych inteligentnych istot (o ile postać zna język rozmówcy). Mała *Bystrość* sprawi, że postać będzie często zaskakiwana przez wrogów, a podczas rozmowy trudno będzie jej wpłynąć na innych.



Mądrość. Suma wiedzy o świecie. Pozwala graczowi dowiedzieć się od MG ogólnych informacji na niemal dowolny temat np. o innych rasach, prawie, zwyczajach, polityce, historii itp. Ponadto, poziom *Mądrości* decyduje o liczbie znanych na początku gry języków i zaklęć (jeśli postać spełni wymagania i zechce je znać – patrz opis cechy *Wola*), wpływa również na skuteczność tropienia, opatrywania zranień i uczenia się nowych zaklęć. Niewielka *Mądrość* nie pozwoli uzyskać dodatkowych informacji na większość tematów, a repertuar znanych postaci języków i zaklęć będzie skromny.

Czemu przy wartościach cech widać literkę „k”

Większość cech postaci a także ekwipunku nie jest stałą liczbą, tylko kostką – stąd literka „k” przy ich wartościach, np. k4, k6, k8 itd. W trakcie gry rzuca się kostką o takiej liczbie ścianek za każdym razem, gdy postać używa danej cechy (wykonuje działanie zależne od niej).

Wola. Zdolność władania magią oraz zastraszania czy zmuszania istot do określonych działań za pomocą słów (istota musi znać język, w którym postać mówi). Cecha ta nie ma znaczenia przy piciu eliksiru czy używaniu magicznego przedmiotu. Jeśli postać posiada *Wolę* k4 lub niższą, nie może znać żadnych zaklęć, nie może zapisywać zaklęć w księdze ani posługiwać się zapisanymi zaklęciami. Postać o *Woli* k6 lub wyższej testuje ją przy każdej próbie rzucenia dowolnego zaklęcia znanego na pamięć, zapisanego w księdze postaci lub na zwojach. Mag o przeciętnej *Woli* może mieć duży kłopot z poprawnym rzucaniem zaklęcia w trudnych warunkach (np. podczas walki), naraża się także na wyższe ryzyko wystąpienia kłopotliwych, a nierzadko groźnych efektów pechowego rzucenia trudniejszych zaklęć.

Charyzma. Połączenie uroku osobistego, atrakcyjności i pewności siebie. Może oznaczać piękny wygląd, ujmujące zachowanie lub nienaganną prezencję, zdolność budzenia szacunku bądź wywierania odpowiedniego wrażenia. *Charyzma* wpływa na wartość *Mocy*, a więc na liczbę zaklęć, którą postać-mag może rzucić „bez odpoczynku”. Ułatwia także obronę przed zaklęciami, oddziałującymi na umysł. Niski poziom *Charyzmy* ograniczy liczbę rzucanych przez postać zaklęć, utrudni jej zdobycie sympatii innych osób oraz ułatwi wrogim magom opanowanie jej umysłu.

Ustalenie cech – sposób 1.

Dla każdej kolejnej cechy wykonujemy rzut k20 i sprawdzamy wynik w tabeli widocznej obok. Po ustaleniu w ten sposób wartości wszystkich cech podstawowych, można zamienić ze sobą miejscami wartości dowolnych dwóch cech.

Przykładowo, w kolejnych rzutach na k20 wypadły następujące liczby: 17, 5, 20, 16, 10, 7, 2, 4. Przekłada się to na następujące

cechy: Budowa k8, Sprawność k4, Walka k10, Strzelanie k8, Bystrość k6, Mądrość k6, Wola k4, Charyzma k4. Przypuścimy, że gracz tworzący tę postać chciałby grać wojownikiem-barbarzyńcą i nie zależy mu na skuteczności w walce na dystans, wolalby natomiast mieć większą Sprawność. Zamienia więc wartości tych cech ze sobą uzyskując Strzelanie k4 i Sprawność k8. Dzięki temu przy każdej czynności zależnej od Sprawności będzie rzucał kostką ośmiościenną.

Wynik rzutu k20:	Jako wartość cechy wpisujesz:
1	„k3”
2 do 5	„k4”
6 do 15	„k6”
16 do 19	„k8”
20	„k10”

Ustalenie cech – sposób 2.

Jeśli wylosowane cechy wydają ci się zbyt niskie, lub z innych powodów nie odpowiadają Ci, nawet po zamienieniu 2 dowolnych wartości ze sobą, możesz całkowicie zignorować wylosowane wyniki i rozdzielić następujące, średnie wartości między cechy: dwie k4, cztery k6 oraz dwie k8.

Przykładowo, założmy, że omawiane w poprzednim przykładzie wyniki przytrafiły się graczowi zainteresowanemu postacią czarodzieja. Zamiana ze sobą dwóch wartości nie pozwoli w tym przypadku stworzyć mocnej postaci maga, dlatego gracz decyduje się zignorować losowanie i rozdziela następująco pulę średnich wartości: Budowa k6, Sprawność k6, Walka k4, Strzelanie k4, Bystrość k6, Mądrość k8, Wola k8, Charyzma k6.

Jeśli nie interesuje cię rzucanie zaklęć pomimo posiadania *Woli* k6 lub wyższej, warto wybrać gratisową zdolność *Nieaktywność*, co zwiększy o 1 poziom wybraną cechę (np. z k10 na k12).

RASA I PROFESJA A ZDOLNOŚCI POSTACI

Każda początkująca postać otrzymuje **3 zdolności** do wyboru spośród wszystkich Zdolności Rasowych, Społecznych i Różnych. Najwyżej 1 może być rasowa. Wszystkie zdolności są **szczegółowo opisane** na str. 17 i kolejnych, a także, dla wygody, na karcie postaci. Ważne: tworząc postać w grze fabularnej Diadem nie wybieramy rasy. Rasa postaci zależy od tego, czy wydamy jedną z 3 otrzymywanych na starcie zdolności na wykupienie zdolności rasowej (co pozostawi nam 2 inne zdolności do wyboru). Zdolnością rasową jest *Elf*, *Krasnolud* lub *Niziołek*. Natomiast niewykupienie żadnej z tych zdolności rasowych oznacza, że postać jest człowiekiem lub półelfem i ma do wyboru 3 inne zdolności. **Dodatkowy opis** każdej z ras (zachowanie, typowy wygląd i podejście do życia), znajduje się na str. 83.

System Diadem nie wprowadza też żadnych profesji, archetypów ani klas. Specjalność, czy zawód postaci gracz może wymyślić i opisać dowolnie. Natomiast to, co postać faktycznie potrafi, zależy od posiadanych przez nią zdolności. Zaliczają się do nich wrodzone talenty i wyuczone umiejętności, a także inne korzyści, wynikające z rasy, kultury, pochodzenia i uprawianego zawodu. O ile cechy mówią o ogólnych możliwościach postaci, to właśnie dzięki zdolnościom gracz może dostosować postać do swoich preferencji i uczynić ją unikalnym bohaterem.

Zdolności zmieniają zasady gry. Jeśli zasada stoi w sprzeczności z opisem zdolności posiadanej przez postać, pierwszeństwo ma opis zdolności. Wybór niektórych zdolności może wpływać na dalsze kroki tworzenia postaci, a także zmodyfikować wartość ustalonych wcześniej cech.

*Przykład 1: Tworzymy postać człowieka (ta rasa nic nie kosztuje, żadna zdolność rasowa nie jest wybierana), czarodzieja (1. Zdolność: *Adept*), który jednocześnie dobrze radzi sobie zarówno w karczemnych bójkach (2. Zdolność: *Zabijaka-drab*) jak i w negocjacjach czy uwodzeniu (3. Zdolność: *Złotousty*).*

*Przykład 2: Inny gracz wybiera Niziołka (1. Zdolność *wydana*) i decyduje się dzięki niemu na *gratisową* zdolność *Cichociemny*, po czym *podwyższa* ją na 3. *Poziom* (2. i 3. Zdolność *wydana*).*

ZNANE JĘZYKI

Każdy język może być dla postaci: nie znany (bez podkreślenia), znany tylko w mowie (podkreślony raz) lub znany zarówno w mowie jak i w piśmie (podkreślony podwójnie). Najpierw wybiera się jeden język, ten, którym postać mówiła w dzieciństwie i podkreśla go 1 raz na karcie postaci.

 Zdolność *Nazwisko rodowe* zapewnia gratis drugie podkreślenie tego pierwszego języka.

Następnie rozdajemy dodatkowe podkreślenia. Ich ilość jest równa połowie maksymalnej wartości możliwej do wyrzucenia na kostce *Mądrości*. Opis poszczególnych **języków** (jak brzmią, kto się nimi posługuje etc.) znajduje się na str. 84.

CECHY POCHODNE I INNE INFORMACJE

Do obliczenia wartości cech pochodnych używane są finalne poziomy cech postaci.

Zdrowie. Suma odporności fizycznej i woli życia. Obniża się na skutek otrzymywania *obrażeń*. Gdy postać utraci wszystkie punkty *Zdrowia*, nie ma szans na wykonanie jakiegokolwiek ryzykownego działania, w takim stanie bardzo łatwo może zginąć (patrz str. 61, **Brak punktów Zdrowia**).

Początkowe *Zdrowie* oblicza się w następujący sposób:

$6 + \text{wynik rzutu kostką} \text{cechy Budowa} + \text{maksymalny możliwy wynik na tej kostce}$.

Jeśli Budowa postaci wynosi k8, wówczas początkową wartość Zdrowia postaci oblicza się jako rezultat rzutu $6 + k8 + 8$

 Zdolność *Niezwykłe zdrowie* zapewnia wysoką wartość *Zdrowia* postaci.

Próg Śmierci. Określa, przy jak silnym ciosie (lub innego typu porcji *obrażeń*) postać umrze od razu, zakładając że nie pozostały jej już punkty *Zdrowia* (patrz str. 61, **Śmierć natychmiastowa**).

Początkowy *Próg śmierci* obliczany jest w następujący sposób:
 $3 + \text{połowa maksymalnego możliwego wyniku na kostce Budowy}$.

Jeśli Budowa postaci wynosi k12, jej próg śmierci wynosi $3 + 6 = 9$.

Energia. Dla większości istot jest to jedynie limit fizycznego wysiłku, jaki mogą wykonać zanim zmęczenie weźmie nad nimi górę i nie będą w stanie dalej działać. *Energię* wyczerpują długotrwałe i męczące działania, takie jak szybki bieg, dłuższa wspinaczka i walka, a także stosowanie niektórych zdolności. Zużycie całej *Energii* uniemożliwia wykonywanie takich działań (postać jest zbyt zmęczona fizycznie).

Początkowa *Energia* obliczana jest w następujący sposób:
wynik rzutu kostką cechy *Sprawność* + maksymalny możliwy wynik na tej kostce.

*Jeśli *Sprawność* postaci wynosi k4, wartość jej *Energii*, z którą rozpocznie grę oblicza się jako rezultat rzutu $k4 + 4$*

✎ Zdolność *Ogromna wytrwałość* zapewnia znaczne zwiększenie wartości *Energii*.

Moc. Postacie zużywają swoją *Moc*, aby rzucać zaklęcia. Próba wydania punktów *Mocy* przy ich braku zmusza postać do wydania *Zdrowia* zamiast brakujących punktów *Mocy* (**patrz:** str. 61). Postacie nie znające zaklęć mogą niekiedy tracić *Moc* np. w przypadku bycia celem niektórych zaklęć czy specjalnych ataków mentalnych. Osoby nie posiadające punktów *Mocy* mogą działać normalnie, są jedynie zniechęcone i ospałe.

Początkowa *Moc* jest obliczana w następujący sposób:
wynik rzutu kostką cechy *Charyzma* + maksymalny możliwy wynik na tej kostce.

*Jeśli *Charyzma* postaci wynosi k6, wówczas wartość *Mocy*, z którą rozpocznie grę jest obliczana jako rezultat rzutu $6 + k6$*

✎ Wykupienie dwóch poziomów zdolności *Źródło Mocy* obniża koszt rzucanych zaklęć, z kolei zdolność *Magiczny rodowód* pozwala korzystać także z *Energii* (oprócz *Mocy*) do „zasilania” zaklęć.

Opis postaci

Po obliczeniu wartości cech pochodnych, najwyższy czas ustalić płeć i imię oraz wygląd postaci, jeśli dotąd te informacje nie zostały określone. Wprawdzie nie wpływają one na zasady gry, tym niemniej są bardzo ważne. Imię jest wizytówką postaci. Warto, aby imię dobrze brzmiało i oddawało jej charakter. Zarówno imię, jak i płeć decydują o sposobie zwracania się do postaci. Jeśli gracz wybierze postać o płci innej niż własna, należy pamiętać, aby wypowiedzi „w świecie gry” używały płci postaci, nie gracza. Wygląd pozwala w paru zdaniach opisać postać innym graczom, dzięki czemu nie mają oni kłopotów z wyobrażeniem jej sobie.

Startowy Poziom Potęgi

Każda początkująca postać zaczyna z 30 wydanymi Punktami Doświadczenia. Wystarczy wpisać „30” w rubryce *Wydane*, w ramce *Punkty Doświadczenia* na Karcie Postaci – informacja ta będzie ważna później dla Mistrza Gry.



EKWIPUNEK STARTOWY

Jeśli postać posiada zdolność *Zamożność*, zamiast wymienionego poniżej ekwipunku przed rozpoczęciem gry kupuje wybrane przez siebie, przedmioty z grupy popularnych, płacąc pieniędzmi otrzymanymi dzięki tej zdolności. Postać początkująca, nie posiadająca *Zamożności*, posiada na początku gry wyłącznie (o ile Mistrz Gry nie zdecyduje inaczej):

- 1 ubranie (prawdopodobnie podróżne, chyba, że postać znalazła się na szlaku w okolicznościach niezamierzonych i dramatycznych – decyzja gracza; może to być ubranie skórzane, uznawane za lekką „zbroję”, dającą 1 punkt *pancerza*, wówczas jednak postać będzie się wyróżniać spośród typowych podróżnych czy chłopów – mówiąc krótko, będzie wyglądać jak zbój).
- 1 sztukę broni lekkiej (nóż, sztylet) lub prowizorycznej (kostur, maczuga)
- 1 sztukę typowej broni wręcz lub dystansowej (noszenie jej otwarcie rzuca się w oczy i może przyciągać kłopoty – w podejrzanej okolicy znajdują się chętni spróbować, czy postać umie broni używać, w miejscach patrolowanych przez straż postać może być zatrzymywana i przepytwana)*
- Zestaw prostych narzędzi o łącznej masie nie przekraczającej kilku kg, niezbędnych do wykonywania swojego zawodu (jeśli posiada zdolność *Rzemieślnik* lub *Ekspert*)*
- Jeśli postać zna zaklęcia – notatki („księga zaklęć” zawierająca spisane formuły wszystkich znanych zaklęć i sporo miejsca na dalsze zaklęcia, a także przybory do pisania i kilkanaście czystych zwojów pergaminu – lub inne materiały ułatwiające poznawanie magii).
- Suszone jedzenie i wodę w bukłaku (zapas dla 1 osoby na 2 dni)
- Drobną monetę w liczbie k10 sztuk srebra (ss) lub ekwiwalent tej wartości w towarze łatwym do sprzedania (wyprawione skóry zwierząt, rzeczna perła, kamień półszlachetny itp.)

* – gracz może wybrać dowolny przedmiot wskazanego tu typu, ale dla początkującej postaci nie posiadającej zdolności *Zamożność* żaden z tych przedmiotów nie może być droższy niż 10 sztuk srebra.

ZNANE ZAKLĘCIA

Aby postać mogła rzucać zaklęcia musi posiadać *Wolę* co najmniej na poziomie k6 (kontrolowanie nadnaturalnych mocy wymaga dużej siły umysłu). Jeśli ten warunek jest spełniony, tworząc postać można wybrać dla niej dowolne zaklęcia (dotykowe, dystansowe i/lub modyfikacje) zaliczane do **zaklęć popularnych** – patrz str. 69 i dalsze. Suma kosztów wybranych zaklęć nie może przekroczyć połowy maksymalnego wyniku na kostce *Mądrości* postaci (koszt każdego zaklęcia podany jest w nawiasie przed jego nazwą). Te zaklęcia postać zna „na pamięć” i może rzucać dowolne z nich zgodnie z **zasadami rzucania zaklęć** (str. 62). Każde z nich jest także „zapisane” w „księdze zaklęć” postaci.

👉 Zdolność *Adept* zwiększa trzykrotnie limit zaklęć, które początkująca postać zna na pamięć.

👉 Jeśli postać ma *Wolę* k6 lub większą, a mimo to nie chcesz, aby używała ona zaklęć, możesz gratis wybrać zdolność *Nieaktywność*.

Przykładowo, mając Mądrość k10 postać może znać zaklęcia o sumie kosztów nieprzekraczającej 5. Zdolność „Adept” zwiększy ten limit do 15.

LISTA ZDOLNOŚCI

Jak już to powiedzieliśmy, każda nowo tworzona, początkująca postać gracza posiada 3 wybierane przez gracza zdolności, w tym **nie więcej niż 1 rasową**. Przy każdej zdolności, wydrukowanej na Karcie Postaci, znajduje się przynajmniej 1 kwadrat. Zaznaczenie kwadratu symbolizuje nabycie danej zdolności.

Zdolności Rasowe

Aby grać Człowiekiem lub Półelfem, nie wykupuj żadnej Zdolności Rasowej. Wybierz 3 zdolności wyłącznie spośród Społecznych i/lub Różnych. Jesteś wówczas (do wyboru) Człowiekiem lub Półelfem.

Aby grać inną rasą niż Człowiek lub Półelf, musisz zużyć 1 zdolność (z dostępnych na starcie 3) na zakup zdolności rasowej. Pozostaną ci wówczas tylko 2 zdolności do wyboru spośród Społecznych i Różnych, za to otrzymujesz wszystkie korzyści opisane w zdolności rasowej (Elf, Krasnolud lub Niziołek – patrz poniżej).

Elf. Rasa postaci to Elf, co oznacza, że:

- Zwiększasz o 1 poziom (np. z k6 na k8) kostkę cechy *Charyzma* lub *Wola* (do wyboru).
- Otrzymujesz gratis 1 dodatkową zdolność spośród następujących: *Koncentracja* (1. poziom), *Gwiazda*, *Myślistwo*. Można ewentualnie zrezygnować z tej gratisowej zdolności i zamiast tego zwiększyć o 1 poziom obie cechy wymienione w poprzednim podpunkcie (zamiast tylko jednej z nich).
- Postać zawsze dostrzega zarys żywych istot w odległości do 10 m, o ile nie są one jasno oświetlone słońcem, pochodnią itp. (nie poprawia to jednak szansy dostrzeżenia czegokolwiek innego w słabym świetle). Nawet niewielki fragment żywej istoty będzie dla Elfa widoczny, chyba że jest szczególnie przesłonięty (grubym materiałem, skórą, metalem, grubą warstwą błota na skórze etc.).
- Postać nie może nigdy podwyższyć cechy *Budowa* ponad poziom k12.
- Postać traci 2x więcej punktów *Mocy* na skutek pechowego rezultatu rzucenia zaklęcia.

Krasnolud. Rasa postaci to Krasnolud, co oznacza, że:

- Zwiększasz o 1 poziom (np. z k4 na k6) kostkę cechy *Budowa* lub *Mądrość* (do wyboru).
- Otrzymujesz gratis 1 dodatkową zdolność spośród następujących: *Obrońca*, *Rzemieślnik* lub *Zamożność*. Można ewentualnie zrezygnować z tej gratisowej zdolności i zamiast tego zwiększyć o 1 poziom obie cechy wymienione w poprzednim podpunkcie (zamiast tylko jednej z nich).
- Postać wyczuwa obecność ścian i innych fizycznych przeszkód (ogólny ich zarys) w promieniu 3 m, nawet w absolutnych ciemnościach – nie pomaga to jednak w dostrzeżeniu w słabym świetle szczegółów kształtu lub dowolnych obiektów położonych dalej, nie mówiąc już o napisach.
- Postać nie może posiadać zdolności *Adept* chyba, że zdecyduje się zostać kapłanem.

Niziołek. Rasa postaci to Niziołek, co oznacza, że:

- Obniżasz o 1 poziom (np. z k4 na k3) kostkę cechy *Budowa*.
- Zwiększasz o 1 poziom (np. z k8 na k10) kostkę cechy *Bystrość* lub *Sprawność* (do wyboru).
- Otrzymujesz gratis 1 dodatkową zdolność spośród następujących: *Cichociemny*, *Antymagia*, *Zręczne palce*. Można ewentualnie zrezygnować z tej gratisowej zdolności i zamiast tego zwiększyć o 1 poziom obie cechy wymienione w poprzednim podpunkcie (zamiast tylko jednej z nich).
- Zdobywasz gratis zdolność *Mały rozmiar* (patrz **Zdolności specjalne**, str. 130).

Rozważając wybór (lub brak) Zdolności Rasowej, sprawdź też opis zdolności *Ekspert* w sekcji Zdolności Różne. Każda postać, zależnie od swojej rasy, otrzymuje dzięki *Ekspertowi* różne dodatkowe korzyści.



Zdolności Społeczne

Zdolności z tej grupy są dostępne wyłącznie podczas tworzenia postaci. Reprezentują lata żmudnego szkolenia, okoliczności towarzyszące narodzinom lub też szczęśliwy splot wydarzeń, jaki przytrafił się postaci. Wiele z korzyści oferowanych przez te zdolności można uzyskać w czasie gry, jednak nie poprzez kupowanie zdolności za pomocą Punktów Doświadczenia, ale poprzez okazje stwarzane przez fabułę gry i odpowiednie decyzje gracza.

Adept. Postać spędziła lata swojej młodości na zgłębianiu magii pod okiem mędrców – czy to poprzez mistyczne medytacje (kapłan), czy przez naukowe studia (czarodziej). Limit punktów na wykupienie zaklęć znanych postaci przed rozpoczęciem gry wzrasta trzykrotnie, czyli suma ich kosztów nie może przekroczyć 1,5 x maksymalny wynik na kostce *Mądrości*. Jeśli gracz chce być kapłanem, dotyczą go dodatkowe **zasady opisane na str. 85**. Adepti nie będący kapłanami (a więc czarodziejami) otrzymują przed rozpoczęciem gry przedmiot magiczny – pamiątkę po okresie nauki. Może to być pierścień, naszyjnik, brosza, laska, różdżka lub dowolny inny przedmiot, który da się nosić w jednej ręce, nie mniejszy od monety. Ma on wbudowane jedno zaklęcie (wybór gracza, dowolne zaklęcie popularne dotykowe lub dystansowe o koszcie 1), które może być aktywowane wyłącznie przez właściciela, co najwyżej dwukrotnie każdego dnia (przed każdym wschodem słońca). Nie wymaga to zużycia punktów *Mocy* ani testu *Woli*. W sytuacji, gdy należy wykonać test *Woli* za maga rzucającego to zaklęcie, przedmiot uzyskuje zawsze rezultat równy 5. Użycie czaru rozpoznającego pozwoli innej osobie poznać działanie i sposób aktywacji przedmiotu, ale nie umożliwi użycia go.



Krew przodków (wymaganie: brak zdolności rasowej). Obniż jedną ze swoich cech (k4 lub wyższą) o 1 poziom, aby podwyższyć dowolną inną (k8 lub niższą) o 1 poziom. Tworząc postać można otrzymać tę zdolność gratis (nie poświęcając jednej z trzech zdolności, dostępnych na starcie).

Kochająca rodzina. Określ, gdzie znajduje się bezpieczny dom, należący do twojej rodziny – tam postać zawsze będzie mile widziana. Rodzina jest życzliwa, ale nie posiada ani konkretnych, użytecznych zdolności, które mogłyby pomóc ani istotnego majątku. Dzięki rodzinie możesz natomiast liczyć na miłe słowa, dach nad głową, wikt i opierunek dla siebie i swoich przyjaciół. W razie gdybyś był ścigany, rodzina ci pomoże, a nawet ukryje. Co więcej, członkowie rodziny dobrze znają okolicę i sąsiadów oraz lokalną sytuację, o której zawsze skwapliwie cię poinformują. Pamiętaj, aby opisać przynajmniej najważniejszych członków rodziny i należycie odgrywać relacje z nimi, gdy tylko ich spotkasz. W końcu więzy krwi należą do najsilniejszych na świecie – postać nie jest tu wyjątkiem. Członków rodziny odgrywa MG.

Nazwisko rodowe. Posiadasz nazwisko i herb, jesteś uznanym dzieckiem szlachcica dowolnego kraju, oprócz Dominium Najjaśniejszego Słońca (tylko Smoki należą tam do szlachty) i Republiki Hadranii (która nie uznaje szlachectwa w ogóle). Pochodząc z Księstwa Thrazan możesz wykupić tę zdolność, jeśli posiadasz także zdolność *Zamożność*, w przeciwnym razie inny kraj nadał ci ten tytuł. W związku z przynależnością do uprzywilejowanego stanu, prawo obchodzi się z tobą łagodniej. Służba w zajazdach kłania się przed tobą w pas a strażnicy dwa razy się zastanowią, zanim postąpią względem ciebie grubiańsko. Posiadasz sygnet lub inny, odpowiedni przedmiot symbolizujący szlachectwo. Każdy szlachcic jest w stanie dzięki niemu rozpoznać twoje nazwisko, jeśli uzyska rezultat 3+ w teście *Mądrości*. Potrafisz także pisać w swoim ojczystym języku, podkreśl go podwójnie aby to oznaczyć (oba podkreślenia są dla ciebie gratisowe).

Nieaktywność (wymaganie: *Wola* k6 lub więcej). Możesz podwyższyć dowolną cechę postaci o 1 poziom kostki, nigdy jednak nie nauczy się ona ani nie rzuci samodzielnie jakiegokolwiek zaklęcia, nie zapisze go w księdze ani nie użyje zaklęcia ze zwoju. Tworząc postać można otrzymać tę zdolność gratis (nie poświęcając jednej z trzech zdolności, dostępnych na starcie).

Przyjaciel. Postać zna osobę, która jest jej życzliwa i posiada pewne użyteczne zdolności, innymi słowy – może jej pomóc w potrzebie. Przyjaciel zarekomenduje postać potencjalnemu pracodawcy, poświadczy swoim słowem przed strażą, być może zidentyfikuje magiczny przedmiot, poratuje drobną sumą pieniędzy itp. Warto pamiętać, aby odwzajemniać przysługi i czasem odwiedzać przyjaciela bezinteresownie – inaczej straci on cierpliwość i nawet może obrazić się na postać. Opcjonalna zasada: Gracz nie musi wymyślać i opisywać przyjaciela przed rozpoczęciem gry. Póki tego nie zrobi, w dowolnym momencie może uznać, że oto napotkana postać niezależna jest owym przyjacielem. MG może się zgodzić lub nie – w razie takiej odmowy uznajemy, że postać pomyliła się. Jej przyjaciel jest tylko podobny do tej postaci. W przyszłości gracz będzie już miał ograniczoną możliwość wybierania napotkanej osoby jako swojego przyjaciela – przyjaciel będzie musiał być podobny do tego, który został za pierwszym razem „błędnie” wskazany. Pomyłka może mieć oczywiście konkretne skutki fabularne w przygodzie – mylnie rozpoznana osoba może się poczuć urażona poufałością postaci, lub wprost przeciwnie (decyzja MG).

Sława. Twoje czyny cię wyprzedzają. Postacie niezależne z określonych kręgów zwykle darzą cię sympatią, a nawet obdarowują drobnymi dowodami uznania (darmowy posiłek i nocleg w karczmie lub naprawa ekwipunku czy choćby wskazanie bezpiecznej drogi). Gracz musi opisać, co takiego jego postać zrobiła, gdzie i kiedy miała to miejsce. Sława zdobywana przed rozpoczęciem gry dotyczy określonej grupy społecznej lub profesji (szlachta, mieszczenie, najemnicy, czarodzieje...) i obejmuje swoim zasięgiem najczęściej obszar jednego miasta lub regionu. Osoby nie należące do tej samej grupy społecznej mają mniejsze szanse rozpoznać postać. Czasem sława może być niewygodna, jeśli postaci zależy na pozostaniu anonimową.

Zamożność. Zamiast normalnego startowego ekwipunku i pieniędzy, początkująca postać posiada komplet solidnego, a nawet (jeśli chce) eleganckiego ubrania oraz 80+k20 sztuk srebra, za które może zakupić dowolne przedmioty popularne, specjalne substancje a także zwoje zaklęć o koszcie 1, 2 lub 3. Jeśli tworzysz postać zaawansowaną, postać otrzyma dzięki tej zdolności jeszcze więcej pieniędzy i możliwość zakupu przedmiotów specjalnych, a nawet magicznych. Opis przedmiotów znajduje się w rozdziale **Ekwipunek** (str. 30 i kolejne). Powód, dla którego niezłe uposażona postać opuściła rodzinny dom, zapewne nie jest tak prozaiczny jak szukanie zarobku. Z drugiej strony, więcej gotówki zawsze się przydaje. Dodatkowe pieniądze uzyskiwane dzięki tej zdolności mogą pochodzić od rodziny lub z innych źródeł. Warto dobrze przemyśleć te sprawy.

Zdolności Różne

Zdolności oznaczone w poniższym opisie gwiazdką (*) a na karcie postaci czterema kwadratami można wybierać wielokrotnie (każda z tych zdolności posiada 4 poziomy). W ich przypadku „zdobycie zdolności” oznacza tyle, co „zdobycie poziomu w zdolności”. Jeśli poszczególne poziomy takiej zdolności nie są opisane indywidualnie, wówczas każdy z nich działa tak samo, zapewniając **dodatkową kostkę** (patrz str. 50) w wymienionych sytuacjach. W przypadku niektórych takich zdolności każdy poziom oferuje inne korzyści. Zdobycie np. poziomu 2 w takiej zdolności wymaga zdobycia wcześniej jej poziomu 1.

Czasem zdolność, lub określony jej poziom ma podane wymagania. Jeśli po nazwie zdolności widnieje nawias, wymienione w nim zdolności i/lub cechy muszą być wykupione lub rozwinięte na wskazany poziom, zanim można będzie wykupić daną zdolność.

Antymagia. Podwyższasz o 2 poziomy każdą kostkę, jakiej postać używa by oprzeć się zaklęciu.

Biegłość w czarach dotykowych* Przy rzucaniu dowolnego zaklęcia z grupy dotykowych (z pamięci, księgi lub zwoju), za każdy poziom tej zdolności otrzymujesz **gratisową kostkę**. Jeśli efekt zaklęcia nie wiąże się z losowaniem żadnej liczby, w teście *Woli* sprawdzającym powodzenie tego zaklęcia po prostu rzucaś liczbą kostek większą o **gratisowe kostki**, a po rzucie możesz wybrać najlepszy z wyników. Jeśli natomiast efekt zaklęcia wiąże się z wylosowaniem liczby (np. *obrażeń*), testujesz powodzenie czaru 1 kostką *Woli*, następnie MG informuje, czy rezultat będzie sukcesem. Jeśli nie, rzucaś dodatkowo jedną z **gratisowych kostek** uzyskanych dzięki tej zdolności i możesz ją wybrać jako rezultat testu rzucania zaklęcia – itd. Jeśli wszystkie gratisowe kostki zostały wykorzystane i test się udał, efekt ustalasz normalnie. Gdy test powiedzie się i pozostały ci niewykorzystane, **gratisowe kostki**, podczas losowania efektu zaklęcia otrzymujesz tyle dodatkowych kostek efektu i rzucaś nimi wszystkimi naraz. Następnie, spośród wszystkich wyników na kostkach efektów wybierasz dokładnie tyle kostek, ile widnieje w opisie efektu zaklęcia i tych wyników używasz do obliczenia efektu czaru.

Przykładowo, mag rzuca czar Wyssanie Esencji. Posiada Wołę k8 oraz 2 poziomy w zdolności Biegłość w czarach dotykowych. Udań zaklęcie pozwala mu „wyssać” k4 punkty Mocy na turę z dotykanej istoty. Trudność zaklęcia wynosi 2. Gracz rzuca 1 kostką k8, wypada 1 – niepowodzenie zaklęcia. Wykorzystuje więc 1 ze swoich 2 gratisowych kostek, zyskiwanych dzięki zdolności Biegłość w czarach dotykowych. Drugi rzut dał 8 (sukces, czar zadziałał). Pozostała, nie wykorzystana 1 gratisowa kostka pozwoli (co turę – zgodnie z opisem tego zaklęcia) rzucić na efekt zaklęcia 2k4 zamiast jednej kostki k4 i wybrać wynik jednej z kostek jako liczbę uzyskiwanych punktów Mocy. W pierwszej turze na (2)k4 wypada 2 oraz 4, gracz wybiera 4. W kolejnej turze kontynuuje „wysysanie”, na (2)k4 wypada 1 i 2, mag wybiera 2, i wreszcie trzecia tura, wypada 3 i 4. Mag nie potrzebuje więcej niż 3 punktów, wybiera więc tym razem niższy z wyników. Łącznie więc Mag zdobył 9 punktów Mocy, a jego towarzysz utracił 9 punktów Mocy i 9 punktów Energii.

Biegłość w czarach dystansowych* Jak wyżej, ale dotyczy zaklęć dystansowych.

Biegłość w modyfikacjach* Kolejne poziomy tej zdolności zwiększają skuteczność zaklęć-modyfikacji:

1. poziom. Użycie modyfikacji *Dalej* lub *Dłużej* nie zwiększa trudności rzucenia zaklęcia, a jedynie jego koszt. Mag może użyć modyfikacji *Dalej*, rzucając z pamięci lub z księgi, nie tylko w celu zwiększania zasięgu zaklęcia działającego na obszar, ale także do zwiększenia promienia jego oddziaływania. Każdy 1 punkt Mocy wydany w ten sposób zwiększa promień działania zaklęcia o 50% bazowej wartości.
2. poziom. Modyfikacje o zmiennym koszcie można zasilić maksymalnie 5 punktami każdą (bez tej zdolności na jedną modyfikację można poświęcić maksymalnie 4 punkty).
3. poziom. Użycie modyfikacji *Więcej*, *Wyzwalacz* lub *Przekazuję* nie zwiększa trudności rzucenia zaklęcia, a jedynie jego koszt.
4. poziom. Modyfikacje o zmiennym koszcie można zasilić maksymalnie 6 punktami każdą.

Cichociemny* Za każdy poziom tej zdolności możesz testować dodatkową kostką *Sprawność* podczas skradania lub ukrywania się i wybierać najlepszy wynik.

Czułość* Za każdy poziom tej zdolności możesz testować dodatkową kostką *Bystrość* podczas nasłuchiwania lub wypatrywania i wybierać najlepszy wynik.

Ekspert* Zdolność ta dzieli się na kilka różnych egzemplarzy. Możesz wykupić kilka osobnych egzemplarzy tej zdolności, dla każdego wybierając inny zawód (wówczas dopisz je jako dodatkowe zdolności na karcie postaci), lub specjalizować się wyłącznie w jednej profesji. Za każdy poziom tej zdolności możesz testować *Mądrość* dodatkową kostką i wybierać najlepszy wynik we wszystkich testach związanych z wybranym zawodem. Posiadanie odpowiedniej zdolności *Ekspert* nie jest wymagane do wykonywania podanych niżej testów, natomiast bardzo je ułatwia. Oto popularne zawody wraz z przykładowymi działaniami i trudnością każdego z nich, oznaczoną cyfrą:

- **Gotowanie:** przygotowanie posiłku typu: 3 – zupa, 4 – pożywny posiłek, 5 – smaczna przekąska, 6 – wykwintne danie. 7 – zakonserwowana żywność (taka racja wytrzyma nawet kilkanaście dni, ale mogą być niezbędne dodatkowe składniki jak sól czy inne substancje). Gotowanie trwa od pół godziny do kilku godzin. Dysponując odpowiednią ilością prefabrykatów i miejscem w kotle można przygotować nawet kilkadziesiąt racji – niestety, świeże jedzenie psuje się w przeciągu kilku-kilkunastu godzin, zależnie od pogody. Rasa inna niż Niziołek potrzebuje odpowiednich przypraw, aby stworzyć smaczny posiłek.
- **Handel:** 3 – orientacja jakie towary są najbardziej „chodliwe” w danym miejscu, 4 – identyfikacja i wycena popularnego kruszcu czy powszechnie stosowanych towarów, 5 – wycena standardowej broni i ekwipunku, 7 – identyfikacja i wycena towarów rzadkich, jak kamienie szlachetne i dzieła sztuki, 8 – poufne informacje na temat planowanych zmian cen (o ile są planowane) w określonym miejscu, towary zmieniające cenę wybiera MG. Uzyskanie informacji wymaga posiadania próbki towaru lub innego źródła informacji. Rasa inna niż Człowiek musi poświęcić k20 minut, Ludziom wystarczy k20 tur.
- **Górnictwo:** 3 – określenie na jakiej głębokości postać się znajduje pod poziomem gruntu oraz nad poziomem morza, 4 – oszacowanie trwałości ścian, 5 – określenie kierunku do najbliższej szczeliny, być może wyjścia, 7 – szybkie i dokładne obliczenie odległości do najbliższej ściany, powierzchni lub pojemności pomieszczenia lub głębokości rozpadliny, 8 – prawidłowe wskazanie słabego punktu w jaskini, którego mocne uderzenie spowoduje zawalenie. Uzyskanie tych informacji wymaga k4 tur skupienia. Rasa inna niż Krasnolud potrzebuje światła do wykonania tych czynności.
- **Zielarstwo:** 3 – prawidłowe przechowywanie roślin, 4 – określenie, czy dana roślina jest szkodliwa, 5 – prawidłowa wycena roślin, 7 – opisanie dokładnych właściwości danej rośliny. Więcej informacji o poszukiwaniu, zbieraniu i przygotowaniu różnych substancji pochodzenia roślinnego, wraz z przykładami i typową ceną tych substancji znajduje się w rozdziale **Leki, trucizny i inne substancje** (str. 36). Postać posiadająca zdolność *Ekspert-zielarstwo* może z niej korzystać we wszystkich testach *Mądrości* związanych ze specjalnymi substancjami. Elf, któremu nie wyjdzie test poszukiwania składników, nie poświęca czasu na tę próbę – od razu wie, że w okolicy nie ma danej substancji.

Empatia* Za każdy poziom tej zdolności możesz testować dodatkową kostką *Bystrość* podczas prób zrozumienia innych i wykrycia oszustwa, i wybierać najlepszy wynik (jeśli osoba mówi znanym ci językiem).

Gwiazda* Za każdy poziom tej zdolności możesz testować dodatkową kostką *Charyzmę* i wybierać najlepszy wynik. Ponadto, możesz używać *Charyzmy* zamiast *Bystrości* w testach przekonywania i oszukiwania.

Jeździectwo* Jazda na koniu lub innym wierzchowcu nie stanowi dla ciebie problemu. Za każdy poziom tej zdolności, możesz rzucać dodatkową kostką w testach *Sprawności* lub *Mądrości* podczas korzystania z (i oddziaływania na) wierzchowca – i wybierać najlepszy wynik. Ponadto, na poziomach 1-4 postać uzyskuje następujące, dodatkowe korzyści:

1. poziom: Dosiadanie i zsiadanie z wierzchowca stojącego lub poruszającego się powoli, a także zmiana tempa jazdy udają się postaci automatycznie, żaden test nie jest potrzebny.
2. poziom: Poziom *Sprawności* nie ogranicza już poziomu *Walki* ani *Strzelania*, testowanych podczas jazdy na wierzchowcu. Podczas jazdy ze średnią prędkością jeździec nie musi się trzymać wierzchowca rękami.
3. poziom: Postać, będąc na wierzchowcu, może stosować w walce wręcz *pełną obronę*, ponadto może dosiadać i zsiadać z wierzchowca, nie poświęcając na to działania w turze. Podczas jazdy na wierzchowcu z wysoką prędkością wystarczy trzymanie się go jedną ręką.
4. poziom: Podczas jazdy na wierzchowcu z wysoką prędkością postać nie musi trzymać się wierzchowca rękami i może wykonywać ataki wręcz lub dystansowe (z poziomem używanych kostek zmniejszonym o 1).

Koncentracja* Poszczególne jej poziomy ułatwiają uczenie się zaklęć i regenerację *Mocy*:

1. poziom. Czas przepisywania zaklęcia do książki wynosi jedynie 15 minut na każdy punkt kosztu zaklęcia.
2. poziom. Postać posiadająca ponad połowę *Energii* raz na dzień może wejść w trans, dzięki czemu odzyska wszystkie punkty *Mocy*. Musi jedynie spędzić 15 minut siedząc w ciszy, nie wykonując jakichkolwiek działań.
3. poziom. Czas nauki zaklęcia na pamięć dla maga jest o połowę niższy (ta korzyść kumuluje się z innymi czynnikami skracającymi czas nauki zaklęć).
4. poziom. Trudność przepisania zaklęcia do swojej książki oraz nauczania się zaklęcia na pamięć jest równa jedynie bazowemu kosztowi czaru.

Magiczny rodowód. Postać może rzucać zaklęcia, poświęcając (w dowolnej, wybranej przez siebie kombinacji) punkty *Energii*, *Zdrowia* oraz *Mocy* na uiszczenie ich kosztu. Nie może jednak poświęcać *Energii* aby ponosić koszt pechowego rzucenia zaklęcia.

Myślistwo* Za każdy poziom tej zdolności otrzymujesz **gratisową kostkę** wykonując dowolny atak dystansowy. Trafienie testujesz 1 kostką *Strzelania*, następnie MG informuje, czy rezultat będzie sukcesem. Jeśli nie, zużywasz jedną z **gratisowych kostek**, uzyskanych dzięki tej zdolności, możesz rzucić ponownie kostką *Strzelania* i wybrać ją jako rezultat ataku dystansowego. Tę czynność powtarzasz aż do trafienia lub do wyczerpania **gratisowych kostek**. Jeśli wszystkie gratisowe kostki zostały wykorzystane i test się udał, efekty trafienia ustalasz normalnie. Gdy test powiedzie się, a pozostały ci jakieś niewykorzystane, **gratisowe kostki**, otrzymujesz taką liczbę dodatkowych kostek w teście *obrażeń* (możesz dobrać kostki dowolnego poziomu, jakich używasz do zadania *obrażeń* w tym ataku). Patrz: przykład przy zdolności *Zabijaka*, która działa analogicznie dla ataków wręcz. Dodatkowo, za każdy poziom tej zdolności możesz rzucać dodatkową kostką *Mądrości* aby rozpoznać ślady, odnaleźć najbliższe źródło wody, jadalne rośliny czy zwierzęta (jeśli są w promieniu dnia marszu). Po rzucie wybierasz do zsumowania najlepszą kostkę z każdej puli, w której rzucałeś dodatkowymi kostkami.

Niezwyczajnie zdrowie. Masz wyjątkowo wysoką odporność i wytrzymałość na ból. Testy Budowy związane z wytrzymałością (np. odporność na działanie niektórych trucizn czy test zemdenia przy próbie ogłuszenia) wykonujesz dwoma kostkami i wybierasz najlepszy wynik. Ponadto, bazowego *Zdrowia* nie określasz losowo, wynosi ono zawsze $6 + 2x$ (maksymalny wynik na aktualnej kostce *Budowy*). Jeśli ranna postać wykupi tę zdolność, liczba utraconych przez nią punktów *Zdrowia* się nie zmienia (natomiast liczba dostępnych punktów *Zdrowia* zapewne wzrośnie), przyrost ten dolicza się postaci po określeniu jej zdrowienia naturalnego, które korzysta jeszcze z poprzedniego poziomu *Budowy*.

Przykładowo, posiadacz tej zdolności oraz Budowy 4 będzie miał Zdrowie równe $6 + 4 + 4 = 14$. Jeśli ta postać straciła w sumie 10 punktów Zdrowia na skutek kilku pomniejszych ran (nie była spalowana) i w czasie odpoczynku w zajeździe rozwinęła Budowę, najpierw odzyskuje 2 punkty za sen w dobrych warunkach (brakuje jej 8 do pełnego Zdrowia), a następnie jej maksymalne zdrowie wzrasta do $6 + 6 + 6 = 18$ dzięki zwiększeniu Budowy na poziom 6. Zwiększenie cechy nie zmienia liczby utraconych punktów Zdrowia tylko wartość bazową tej cechy, postać budzi się więc z $18 - 8 = 10$ punktami Zdrowia. Dzięki podwyższeniu cechy, w sumie zyskała przez jedną noc aż 6 punktów!

Ogromna wytrzymałość. Zwiększasz dwukrotnie zarówno aktualną, jak i bazową wartość *Energii*.

Obrońca* Za każdy poziom tej zdolności podwyższasz o 1 poziom kostkę *osłony* zyskiwaną dzięki tarczy. Dodatkowo, możesz w każdej turze przekazać tę kostkę *osłony* dla innej postaci stojącej tuż obok ciebie (wówczas nie możesz samemu z niej skorzystać w tej turze). Decyzję, kto skorzysta z tej *osłony* w danej turze podejmuje się po wszystkich deklaracjach.

Dla poziomów 2-4 tej zdolności postać uzyskuje dodatkowe korzyści:

2. poziom: w *pełnej obronie* postać rzuca kostkami *Walki* wyższymi o 2 poziomy.
3. poziom: po otrzymaniu trafienia, postać może rzucać dodatkową kostką używanego *pancerza* aby ustalić ile *obrażeń* zatrzymała zbroja i może wybrać lepszy z wyników.
4. poziom: jeśli w *pełnej obronie* rzucając 2 i więcej kostkami *walki* na co najmniej 2 uzyskasz więcej niż zarówno rezultat *Walki* jak i *Oslony* przeciwnika na którym postać się skupiała, udaje ci się uniknąć jego ciosu oraz możesz (do wyboru): trafić go zwykłym atakiem wręcz ALBO uciec z walki z nim.

Podwójny atak (wymagania: *Zabijaka* 1, *Walka* k12). Postać może w ciągu jednej tury wykonać dwa osobne ataki wręcz (skierowane w jednego lub dwóch różnych, sąsiadujących ze sobą przeciwników o ile MG uzna, że osiągnięcie obu w jednej turze jest możliwe) – skupia się w tej turze na ich obu, przydzielając przynajmniej jedną kostkę *Walki* na każdy z ataków. Jeśli oba ataki wykonuje jedną bronią, postać obniża wszystkie używane kostki *Walki* o 1 poziom (np. z k12 na k10).

Jeśli natomiast trzyma dwie sztuki broni wręcz (po jednej w każdej ręce) i wykonuje po jednym ataku za pomocą każdej z broni, kostki *Walki* nie są obniżane. Zadawane obrażenia zależą od broni, która trafiła. Postać wykonująca podwójny atak używa do obrony lepszego z rezultatów swojego testu *Walki*. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy postać atakowała dwóch różnych przeciwników – przeciw każdemu postać broni się rezultatem ataku, który w tego przeciwnika skierowała. Zdolność ta nie wpływa na działania wykonywane w *defensywie* (np. *pełną obronę*).

Rzemieślnik* Możesz testować dodatkową kostką *Bystrość* lub *Sprawność* i wybierać najlepszy wynik podczas produkowania lub reperowania przedmiotów o typie, w którym się specjalizujesz. Dostępne typy przedmiotów (do wyboru): broń, zbroja, ozdoby, budowle, mechanizmy, stroje, potrawy, trunki. Możesz wykupić kilka egzemplarzy tej zdolności, za każdym razem wybierając inny typ. Czas tworzenia trwa kilka godzin do kilku dni, naprawa kilka minut do kilku godzin i zależy od rodzaju przedmiotu oraz stopnia uszkodzenia. Aby tworzyć i naprawiać przedmioty musisz posiadać odpowiednie narzędzia i materiały.

Sokole oko* Kolejne poziomy tej zdolności zwiększają obrażenia zadawane w atakach na dystans:

1. poziom (wymagania: *Myślistwo* 1): Atakując dystansowo przeciwnika znajdującego się w połowie bazowego zasięgu broni lub bliżej, można podwyższyć o 1 poziom każdą kostkę służącą do wylosowania obrażeń w tym ataku.
2. poziom (wymagania: *Myślistwo* 2): Jeśli postać przed wykonaniem ataku dystansowego poświęci turę na celowanie w przeciwnika, może go pozbawić najwyższej kostki *pancerza* lub najwyższej kostki *osłony* (trzeba zdecydować przed wykonaniem testu na trafienie), przysługującej mu przeciw temu atakowi.
3. poziom (wymagania: *Myślistwo* 3): Korzyść wynikająca z pierwszego poziomu tej zdolności działa aż do połowy maksymalnego zasięgu używanej broni.



4. poziom (wymagania: *Myślistwo* 4): Zastosowanie tej korzyści nie jest możliwe dla broni ładowanych całą turę lub dłużej (kusza lekka, ciężka i podobne). Postać może wykonać dwa ataki dystansowe w ciągu tury, w dowolny sposób (przed rzutami) dzieląc między nie kostki zyskiwane dzięki zdolności *Myślistwo*. Ataki można wykonać w tego samego lub w różnych przeciwników, trudność testów nie zmienia się jednak przy użyciu tej korzyści, postać nie może jednocześnie użyć korzyści wynikających z celowania.

Postać posiadająca sztylety, zadające $k4 + Bd$ obrażeń, Budowę $k8$, Strzelanie $k12$ i zdolności *Myślistwo* 4 oraz *Sokole Oko* 4 dysponuje w sumie 5 kostkami w turze na ataki dystansowe. Gracz deklaruje rzut dwoma sztyletami równocześnie. Trudność trafienia *MG* określa na 4, gracz przydziela 2 kostki do ataku pierwszego i 3 kostki do ataku drugiego. Rozstrzyga atak pierwszy i rzuca najpierw 1 kostką na trafienie – wypadła 3, pudło. Zużywa więc drugą kostkę z tego ataku na poprawienie trafienia, tym razem wypadła 4, sukces – trafia więc i losuje obrażenia normalnie: $k4 + k8$, wypadła 1 i 5, co daje w sumie 6 obrażeń. Dla drugiego ataku w teście trafienia wypadła 6, od razu sukces. Druga i trzecia kostka przydzielona do tego ataku nie zostały zużyte na wspomaganie trafienia, mogą więc zostać zużyte na zwiększenie obrażeń, które losowane są teraz $k4 + (3)k8$. Na $k4$ uzyskuje 3, a na kostkach z Budowy: 1, 5 i 7. W ten sposób zadaje drugim atakiem $3 + 7 = 10$ obrażeń.

Stuczki w walce* Kolejne poziomy tej zdolności ułatwiają stosowanie specjalnych manewrów podczas walki. Aby użyć korzyści z danego poziomu tej zdolności postać musi walczyć bronią lub stylem, dla którego posiada taki sam lub wyższy poziom odpowiedniej wersji zdolności *Zabijaka*.

1. poziom (wymagany *Zabijaka* 1). Postać, której **nie udało się** dowolny test pozwalający uniknąć trafienia atakiem wręcz lub dystansowym a do sukcesu zabrakło jej jednego punktu, może wydać 1 punkt *Energii*, aby zanegować sukces działania przeciwnika (np. jego cios lub pocisk omija cel o milimetry). Ze zdolności tej można skorzystać dowolną liczbę razy w turze, o ile postać posiada punkty *Energii*.

2. poziom (wymagany *Zabijaka* 2). Jeśli postać będzie stosować *pełną obronę*, przeciwnik na którym skupi się w tej turze nie będzie mógł w kolejnej turze użyć przeciwko atakowi wręcz tej postaci jednej (najwyższej) kostki *pancerza* lub *osłony* (decyzję trzeba podjąć przed wykonaniem testu na trafienie). Nie pozwala pozbawić pancerza i osłony uzyskanych dzięki efektom zaklęć.

3. poziom (wymagany *Zabijaka* 3). Próba przewrócenia przeciwnika wymaga jedynie 1 punktu *Energii* a *Walka* na czas tego testu nie jest obniżana.

4. poziom (wymagany *Zabijaka* 4). Próba rozbrownienia przeciwnika wymaga jedynie 1 punktu *Energii* a *Walka* na czas tego testu nie jest obniżana.

Walka tarczą. Postać posiadająca tarczę może użyć jej jako broni do wykonania ataku wręcz. Deklaruje to przed rzutem na *Walkę*. Kostka *osłony* otrzymywana dzięki tarczy jest w tej turze uznawana za kostkę *Walki* i nie może być używana jako *osłona*. Ta zdolność sama w sobie nie zapewnia dodatkowego ataku, natomiast użycie tej zdolności daje postaci więcej kostek *Walki* w turze i czyni tarczę bronią improwizowaną na potrzeby innych zdolności. Jeśli trafienie w walce nastąpiło dzięki kostce z tarczy, zadane nią *obrażenia* wynoszą $k6$ + rezultat testu *Budowy* postaci (niezależnie od rodzaju używanej tarczy!). Jeśli sukces *Walki* wystąpił zarówno na kostce z tarczy jak i na normalnych kostkach *Walki* (z broni), gracz decyduje, czym trafia przeciwnika w tej turze.

Wydajna regeneracja. Postać, ustalając liczbę otrzymanych czy przywróconych punktów *Zdrowia*, *Energii* lub *Mocy* zawsze otrzymuje 2x więcej punktów, niż normalnie. Dotyczy to zarówno efektów zaklęć (rzucanych, z przedmiotów, eliksirów itp.) jak i naturalnego zdrowienia, opatrywania ran czy dowolnych innych metod zyskiwania punktów cech pochodnych. Zdolność ta nie pozwala puli punktów cechy pochodnej przekroczyć wartości cechy pochodnej.

Wymowność* Potrafisz ciekawie i przekonująco mówić. W dowolnej sytuacji, wymagającej przekonania, zastraszenia, przegadania lub oszukania innej „rozumnej” istoty możesz rzucać dodatkową kostką w testach *Woli* lub *Bystrości* i wybierać najlepszy wynik. Aby działanie było skuteczne, musisz używać języka zrozumiałego dla tej istoty.

Wysportowanie* Za każdy poziom tej zdolności, możesz rzucać dodatkową kostką *Sprawności* w testach opuszczenia walki, biegania, uskokowania przed atakiem dystansowym, skakania, wspinaczki lub pływania. W każdej z tych sytuacji możesz wybrać wynik, który będzie rezultatem testu. Ponadto, każdy poziom tej zdolności podwyższa o 1 poziom kostkę przysługującą postaci *osłony* innego typu niż tarcza.

Zabijaka* Zdolność ta dzieli się na kilka różnych stylów walki. Każdy jest traktowany jako osobna, rozwijana niezależnie zdolność, zwiększająca celność i *obrażenia* zadawane określonymi rodzajami broni:

- Drab (walka bez broni, kastetem, nożem oraz wszelką bronią improwizowaną),
- Najemnik (topory, buzdługany, młoty i inna broń o silnie obciążonym jednym końcu),
- Żołnierz (kopie, włócznie, halabardy i inna broń o długim drzewcu),
- Sermierz (noże, miecze, szable i podobna broń – o rękojeści krótszej od ostrza).

Jeśli walczysz wręcz, stosując broń odpowiednią dla danego stylu walki, każdy poziom tej zdolności zapewnia ci **gratisową kostkę**, którą możesz użyć następująco:

- Jeśli działanie twojej postaci z użyciem tej broni się nie powiodło, zużywasz jedną z **gratisowych kostek**, uzyskanych dzięki tej zdolności, aby rzucić ponownie kostką *Walki* – możesz ją wybrać jako rezultat działania, itd. Jeśli wszystkie gratisowe kostki zostały wykorzystane i test się udał, efekty działania ustalasz normalnie.
- Jeśli działanie twojej postaci powiodło się, a pozostały ci jakieś niewykorzystane, **gratisowe kostki**, możesz wykorzystać dowolne z nich do dalszego polepszania rezultatu *Walki*, rzucając ją ponownie – warto to zrobić gdy postać jest atakowana przez wielu przeciwników, aby obronić się przed innym atakiem.
- Jeśli działanie twojej postaci było atakiem mającym zadać *obrażenia*, możesz zużyć niewykorzystane **gratisowe kostki** aby otrzymać dodatkowe kostki w teście *obrażeń* (możesz dobrać kostki dowolnego poziomu, jakich używasz do zadania *obrażeń* tym atakiem).

Po rzucie wybierasz do zsumowania najlepszą kostkę z każdej puli, w której rzucałeś dodatkowymi kostkami.

Przykładowo, postać posiadająca Walkę k10, Budowę k12 oraz zdolność Zabijaka-żołnierz na 3 poziomie, wykonuje atak wręcz włócznią i rzuca k10. Wypada mu 1 kontra wynik 5 przeciwnika, zużywa więc pierwszą z gratisowych kostek. Tym razem wyrzuca 5 (remis). Zużywa drugą gratisową kostkę, wyrzucając tym razem 6. Wygrywa starcie i zadaje obrażenia. Jego broń zadaje $k8 + Bd$ obrażeń (czyli $k8 + k12$ w jego przypadku), używa więc ostatniej gratisowej kostki, aby zadać $k8 + (2)k12$ obrażeń. Wyniki ataków wypadły następująco – $k8:3$, $k12:5$, $k12:11$. Zadaje więc $11 + 3 = 14$ obrażeń.

Zręczne palce* Możesz testować dodatkową kostką *Sprawność* i wybierać najlepszy wynik w każdej sytuacji dotyczącej zdolności manualnych (kradzież kieszonkowa, otwieranie zamków, rozbrajanie pułapek, operowanie drobnymi przedmiotami, trzymanymi w dłoni).

Źródło mocy* Kolejne poziomy tej zdolności ułatwiają rzucanie zaklęć:

1. poziom. Jeśli magowi nie wyjdzie test rzucania zaklęcia, odzyskuje on w postaci punktów *Mocy* połowę (zaokrąglając w górę) punktów, wydanych przez niego na rzucenie tego zaklęcia. Nie może posiadać więcej punktów *Mocy* niż jego bazowa wartość *Mocy*.
2. poziom. Rzucenie dowolnego zaklęcia, zmodyfikowanego czy nie, jest dla ciebie tańsze w sumie o 1 punkt. Zdolność ta umożliwia więc rzucanie zaklęć o łącznym koszcie 1 nie zużywając żadnych punktów. Nie zmienia to jednak faktycznego kosztu zaklęcia, który liczy się normalnie na potrzeby innych zasad.
3. poziom. Po udanym rzuceniu zaklęcia, którego rezultat jest losowany kostką (kostkami), do wyniku każdej kostki można doliczyć połowę maksymalnego wyniku możliwego do uzyskania na tej kostce. Jeśli kostka (kostki) została zwiększona lub zwielokrotniona, działanie tej zdolności wpływa na jej nowy poziom a także na wszystkie egzemplarze rzucanego czaru.
Przykładowo, Błyskawica wzmocniona modyfikacją Mocniej, zadająca k10 obrażeń będzie powodować $k10 + 5$ obrażeń.
4. poziom. Jeśli magowi nie wyjdzie test rzucania zaklęcia, odzyskuje on w postaci punktów *Mocy* wszystkie punkty wydane przez niego na rzucenie tego zaklęcia. Nie może posiadać więcej punktów *Mocy* niż jego bazowa wartość *Mocy*.

ROZWÓJ POSTACI

MG przyznaje Punkty Doświadczenia (PD) każdej z postaci zwykle po sesji lub po zakończonej przygodzie. Pozwalają one podwyższać cechy, nabywać poziomy niemal dowolnych zdolności oraz uczyć się nowych zaklęć – poniżej opisano, na co gracz może je wydawać.

- Jeśli gracz zużył jakieś PD, powinien pamiętać o zwiększeniu wartości *Wydane* na Karcie Postaci o właśnie wydaną kwotę.
- PD nigdy się nie przedawniają. Jeśli gracz nie wyda od razu wszystkich otrzymanych PD, powinien zaktualizować wartość *Niewydane* na Karcie Postaci, dodając do niej pozostawione na później PD.
- Łączna liczba PD postaci (wydane+niewydane) jest jej Poziomem Potęgi. *Przykładowo, początkująca postać dysponuje zawsze 30 „wydanymi” PD, dlatego posiada Poziom Potęgi = 30.*

Podwyższenie poziomu cechy

- Dowolna cecha wyrażona kostką (o wartości nie wyższej niż k20) może zostać zwiększona o 1 poziom (np. z k10 na k12) poprzez wydanie dokładnie tylu PD, ile wynosi maksymalna wartość możliwa do uzyskania na aktualnej kostce cechy (np. zwiększenie cechy z k4 na k6 kosztować będzie 4 PD). Na str 51 znajduje się **więcej informacji** o kostkach używanych w grze fabularnej Diadem.
- Cechy postaci gracza mogą przyjmować następujące wartości: k3, k4, k6, k8, k10, k12, k15, k20 oraz k30. Niektóre efekty pozwalają tymczasowo przekroczyć ten przedział i podwyższyć cechę teoretycznie nawet na tak niewyobrażalne poziomy jak k50 lub k100, tym niemniej postacie należące do ras dostępnych dla graczy nigdy nie mogą osiągnąć tych poziomów jako stałych, poprzez wydawanie PD.
- Podwyższenie cechy może nastąpić wyłącznie za zgodą MG, po kilku godzinach snu postaci. Każdą cechę można podwyższyć jedynie o 1 poziom w ciągu jednego odpoczynku.
- Wartości **k3, k4 i k6** są typowymi poziomami cech, powszechnymi wśród istot ze świata gry. Zdobywanie tych poziomów nie wymaga niczego oprócz wykonania paru testów cechy na sesji (wszystko jedno, udanych czy nie – czasem uczymy się także na porażkach) i wydania PD.
- Wartości **k8, k10 i k12** przytrafiają się specjalistom, weteranom i bohaterom, takim jak postaci graczy lub inne wyjątkowe osoby, a także groźne potwory. Aby podwyższyć cechę na taki poziom, gracz musi nie tylko opłacić koszt w PD, ale też wykazać, że w czasie sesji jego postać korzystała z danej cechy intensywnie lub to właśnie dzięki niej drużyna osiągnęła coś ważnego.
- Wartości **k15, k20 i k30** uznawane są za epickie. Tylko doświadczone postacie i inni legendarni bohaterowie lub mityczne bestie mogą się nimi poszczycić. Same PD tu nie wystarczą – potrzeba szeregu niezwykłych czynów dokonanych dzięki danej cesze, aby MG zezwolił na jej zwiększenie do takiego poziomu.

Nowa zdolność

- Gracz może starać się o zdobycie jedynie zdolności z grupy Różne.
- Jeśli zdolność ma wymienione w opisie wymagania, postać musi spełnić je wszystkie (np. należy wcześniej mieć zdobyte inne zdolności lub rozwinąć niektóre cechy na wymagany poziom), zanim będzie można zdobyć upatrzoną zdolność.
- MG może nie zezwolić na wykupienie zdolności jeśli postać nie poświęciła dość czasu na naukę lub trening
- Zdolności oznaczone gwiazdką w podręczniku można wykupywać kilkakrotnie – do 4 razy każdą – zdobywając każdy poziom takiej zdolności tak, jakby była to osobna zdolność. Dlatego na Karcie Postaci widnieją przy tych zdolnościach po cztery kwadraty.
- Poziom zdolności można wykupić wyłącznie podczas odpoczynku, przy czym każdą zdolność można podwyższyć jedynie o 1 poziom naraz.
- Jeśli gracz jest zdecydowany, postać spełnia wymagania i MG nie ma nic przeciwko, za 10 PD gracz może zdobyć poziom zdolności, stawiając przy niej krzyżyk na karcie postaci.

Nowe zaklęcie

- Postać posiadająca *Wolę* k6 lub wyższą może próbować nauczyć się nowego czaru, pod warunkiem, że znajdzie chętnego nauczyciela potrafiącego samodzielnie rzucać to zaklęcie lub przynajmniej dokładną instrukcję zapisaną na magicznych zwojach, naskalnych inskrypcjach, w księdze innego maga etc.
- Naraz można uczyć się tylko jednego czaru. Niezbędne są dobre warunki (cisza, odpowiednie oświetlenie) aby studiować zapiski, medytować, eksperymentować i robić notatki, rozpisując przepis na czar w sposób dla siebie zrozumiały. Nauka zaklęć nie może zajmować postaci dłużej niż 4 godziny w ciągu doby. Czas wymagany do nauczania się zaklęcia z indywidualną pomocą nauczyciela wynosi [koszt czaru] x 2 dni, natomiast w przypadku samodzielnych badań nad zwojami czy innymi zapiskami zawierającymi opis czaru, czas wymagany wynosi [koszt czaru] x 4 dni. W obu przypadkach czas ulega skróceniu o połowę, jeśli postać użyła z sukcesem czaru *Zrozumienie* na zapiskach zawierających to zaklęcie.
- Po upływie wymaganego czasu gracz wykonuje test *Mądrości* (trudność wynosi 2+ bazowy koszt poznawanego czaru). Niepowodzenie oznacza, że czar nie został przyswojony a posiadane materiały i pomoc jest niewystarczająca, trzeba zaczynać naukę od nowa korzystając z innych zapisków zawierających owo zaklęcie (inna księga, zwój zakupiony u innego maga) lub przekonać do pomocy innego nauczyciela znającego to zaklęcie. Sukces oznacza, że czar zostaje zapamiętany, o ile mag natychmiast wyda **4x koszt czaru** PD. Jeśli tak się stanie, postać od tej pory potrafi samodzielnie rzucać ten czar. Niezależnie czy postać wyda PD, o ile uzyskała sukces testu *Mądrości* po zakończeniu nauki posiadać będzie spisana (np. w swojej księdze) formułę zaklęcia. Jeśli mag posługiwał się zwojem, każda próba nauczania się z niego zaklęcia (niezależnie, czy udana czy nie) niszczy zwój – magiczne symbole i litery znikają ze zwoju na zawsze.

 Poszczególne poziomy zdolności *Koncentracja* na różne sposoby ułatwiają i przyspieszają naukę zaklęć, natomiast zdolność *Adept*, jeśli gracz zdecyduje się na postać adepta-kapłana, obniża koszt PD potrzebny do nauczania się nowych zaklęć związanych z wyznawaniem przez postać bóstwem (patrz **str. 85**).

Uczenie się języków

- Uczenie się języka wymaga przede wszystkim czasu. Nie ma potrzeby wydawać Punktów Doświadczenia.
- Aby poznać nowy język, lub nauczyć się czytać i pisać w znanym sobie języku postać musi poświęcać po kilka godzin dziennie na ćwiczenie – odpowiednio wymowy lub pisma, z osobą znającą ten język, co najmniej przez kilka tygodni.
- W praktyce nauczanie się języka jest możliwe głównie podczas dłuższych podróży z osobami znającymi dany język i wykazującymi chęć do nauczania, a także w okresach życia postaci między przygodami.

Inne korzyści wynikające z rozwoju postaci

- Jeśli zmieniła się wartość cechy *Budowa*, należy także od nowa ustalić *Próg Śmierci*, wynikający z nowego poziomu kostki *Budowy*.
- Ponadto, *Budowa* wpływa na *Zdrowie*, *Sprawność* na *Energię* a *Charyzma* na *Moc*. Po rozwinięciu dowolnej z wymienionych cech gracz wybiera jedną z poniższych opcji:

OPCJA 1: Wartość cechy pochodnej zwiększa się o 1,5 x różnica w maksymalnej wartości na kostce cechy, która została rozwinięta (względem poprzedniego poziomu kostki). Ułamki zaokrąglamy w górę.

Jeśli Budowa wzrosła z k12 na k15, różnica ta wynosi $15-12=3$, zatem Zdrowie wzrasta o $3 \times 1,5 = 4,5 = 5$.

OPCJA 2: Cecha pochodna jest ustalana na nowo, używając podwyższonego właśnie poziomu kostki cechy bazowej. Jeśli cecha pochodna podwyższyła się, możemy wpisać nową, wyższą wartość na Kartę Postaci. Jeśli cecha pochodna nie zmienia się lub uległaby w ten sposób zmniejszeniu, pozostawiamy ją bez zmian – tym razem podwyższenie cechy bazowej nie wpłynęło na cechę pochodną.

Postać posiadająca Budowę k8 i Zdrowie 20 rozwija Budowę na k10. Według opcji pierwszej, jej Zdrowie zwiększy się do 23. Jeśli natomiast gracz wybierze opcję drugą, musi rzucić k10 i wynik zwiększyć o 16 (6 + maksymalny wynik k10). Jeśli uzyska w sumie 20 lub mniej, jej Zdrowie nie ulegnie zmianie pomimo zwiększenia Budowy. Wyższa wartość pozwala użyć jej, zamiast dotychczasowej wartości Zdrowia.

POSTAĆ ZAAWANSOWANA

Gdy wszyscy zaczynają doświadczonymi postaciami. Gdy wszyscy gracze właśnie zaczynają nową grę i MG chciałby od razu poprowadzić im trudniejsze przygody, może on pozwolić na grę postaciami o wyższym Poziomie Potęgi. Należy mieć na uwadze, że każde 5-10 punktów Poziomu Potęgi (ponad startowe 30) jest odpowiednikiem jednej rozegranej sesji, a dla wielu graczy właśnie zaczynanie niezbyt potężną postacią i stopniowe jej rozwijanie jest jedną z największych przyjemności, płynących z gry fabularnej. Im więcej postacie dostaną na starcie, tym mniej im pozostanie do zdobywania w trakcie gry, dlatego rozpoczęcie przygody doświadczoną drużyną powinno być opcją przedyskutowaną ze wszystkimi graczami. Lepiej nie rozpoczynać gry dla drużyny postaci zaawansowanych, o ile MG nie jest doświadczony w prowadzeniu systemu Diadem, oraz charakter kampanii nie zakłada udziału postaci wybitnych.

Posiadanie choćby dwóch cech na poziomie k10 lub wyższym oraz zaledwie paru dobrze dobranych zdolności pozwoli postaci z łatwością utrzymać się z wykonywanego zawodu. Ambicje potężnych postaci nie powinny się zatem ograniczać jedynie do sławy i pieniędzy, bo z ich zdobyciem nie mają już one większego problemu. Warto zastanowić się i uzasadnić, czemu postać jeszcze nie ustatkowała się, tylko dalej szuka przygód. Potężne postacie z pewnością nie pojawiły się „znikąd”, mają więc bogatą historię. Gracze powinni przemyśleć i skonsultować z MG, w jakich okolicznościach postaci nauczyły się swoich zdolności, jakich czynów w przeszłości dokonały itd.

Nowy gracz dołącza do doświadczonej drużyny. Czasem drużyna ma już za sobą rozgraną pewną liczbę sesji, gdy pojawia się nowy gracz, zainteresowany dołączeniem do zabawy. Zmuszanie go do grania postacią początkującą nie jest sprawiedliwe – postać taka byłaby mniej skuteczna od innych i prawdopodobnie nigdy nie nadrobiłaby tej różnicy.

Aby nieco wyrównać szanse, dobrym pomysłem jest zaoferowanie takiemu graczowi możliwości rozpoczęcia gry postacią o wyższym Poziomie Potęgi niż standardowy początkowy (30) – najlepiej aby był on zbliżony do średniej wartości drużyny. Sumujemy więc Punkty Doświadczenia (zarówno zdobyte, jak i wydane) wszystkich graczy, którzy kontynuują udział w przygodzie, a następnie dzielimy uzyskaną sumę przez liczbę tych graczy (nie doliczamy tu graczy właśnie dołączających do zabawy), po czym zaokrąglamy wynik w dół, do pełnej dziesiątki. To jest Poziom Potęgi z jakim nowo dołączająca postać może rozpocząć grę, po jej stworzeniu według opisu zaprezentowanego w kolejnej sekcji.

Przykładowo, w przygodzie brało dotychczas udział trzech graczy. Jeden posiada 88 Wydanych Punktów Doświadczenia, drugi – 65 Wydanych i jeszcze 23 Zdobytych, podczas gdy trzeci dysponuje 74 Wydanyymi i 8 Zdobytymi. Razem daje to 258 Punktów Doświadczenia, po podzieleniu na 3 wypadła 86. Oznacza to, że każdy nowy gracz, dołączający w tym momencie do drużyny, powinien otrzymać Poziom Potęgi 80. MG może także przyznać jego postaci majątek o łącznej wartości 7 Sztuk Złota.

Planując postać zaawansowaną warto jeszcze zobaczyć:

- Przedmioty o **specjalnych właściwościach** (str. 32)
- Substancje o specjalnym działaniu (str. 36)
- Zwoje, eliksiry i inne **przedmioty magiczne** (str. 44)
- Wybór dodatkowych **zaklęć**, na jakie MG może pozwolić (str. 72)

Tworzenie zaawansowanej postaci

1. MG ustala lub wybiera Poziom Potęgi dla postaci.
2. Gracz w normalny sposób (tak jak przy tworzeniu postaci początkującej) określa jej cechy, zdolności i zaklęcia (jeśli jakieś posiada). Na tym etapie, jak zwykle, wpisujemy „30” jako liczbę wydanych PD w ramce „Punkty Doświadczenia”.
3. Postać otrzymuje gratisowe Punkty Doświadczenia, w liczbie: Poziom Potęgi postaci – 30.
 - Gracz wpisuje je w rubryce *Niewydane* na Karcie Postaci i może natychmiast je wydać zgodnie z regułami rozwoju postaci (cechy, zdolności z grupy *Różne*, dodatkowe zaklęcia – MG może nawet dozwolnić na naukę niektórych rzadkich zaklęć, jeśli tylko uzna, że postać mogła odnaleźć odpowiednie zapiski czy nauczycieli). Jedynym ograniczeniem tego rozwoju jest maksymalny poziom dla cech podstawowych, z których żadna nie może wzrosnąć powyżej k20.
 - Wydawane PD należy doliczać do startowych 30 w rubryce *Wydane*.
 - Nie ma obowiązku wydać całego doświadczenia, przyznanego przez MG – niewydane PD pozostawiamy w rubryce o tej właśnie nazwie.
4. Postać otrzymuje pulę pieniędzy zależną od jej Poziomu Potęgi (odczytywaną z kolumny „Majątek” w poniższej tabeli) i może za nią zakupić przedmioty należące do typów wymienionych w kolejnej kolumnie.
 - Nietypowe przedmioty magiczne oraz wszelkie przedmioty popularne oraz substancje o specjalnym działaniu może zakupić każda postać, jeśli tylko ją stać.
 - Zaawansowanych postaci **nie obowiązuje** ograniczenie ceny pojedynczego przedmiotu – tak, jakby posiadała zdolność *Zamożność*.
 - Zdolność *Zamożność* dla postaci zaawansowanej zapewnia więcej pieniędzy niż normalnie – taka postać nie otrzymuje standardowej kwoty, zapewnianej przez tę zdolność, za to wybiera kwotę z wiersza o 1 niższego niż posiadany Poziom Potęgi. *Przykładowo, postać otrzymująca Poziom Potęgi 80, jeśli wykupi zdolność Zamożność, otrzyma na starcie ekwipunek wart w sumie 12 sz.*
5. Gracz ustala znane Języki oraz Cechy pochodne w normalny sposób (na podstawie ostatecznych wartości cech) – i gotowe! Nowa, potężna postać może ruszać ku przygodzie.

Łączny majątek i dostępne rodzaje przedmiotów postaci zaawansowanej

Poziom Potęgi	Majątek	Dostępne rodzaje przedmiotów
40 – 50	2 sz	Źródła mocy, przedmioty ulepszone i zwoje zaklęć do 3. poziomu
60 – 70	4 sz	Źródła mocy, przedmioty ulepszone, eliksiry, zwoje do 5. poziomu, przedmioty odnawialne, używane przedmioty z limitem do 3. poziomu,
80 – 90	7 sz	Źródła mocy, eliksiry, przedmioty ulepszone, odnawialne i z limitem do 5. poziomu, dowolne zwoje
100 – 110	12 sz	Dowolne przedmioty, poza magicznymi ze stałym efektem
120 – 130	20 sz	Dowolne przedmioty
140 – 150	35 sz	
160 i więcej	60 sz	

Ekwipunek i Usługi

USŁUGI I PRZEDMIOTY POPULARNE

W poniższych tabelach zaprezentowano towary popularne wśród poszukiwaczy przygód. Wszystkie ceny podane są w Sztukach Srebra (ss) lub Sztukach Złota (sz) i mogą się zmieniać z dnia na dzień i od sprzedawcy do sprzedawcy. Analogiczne monety srebrne i złote występują w całym znanym świecie z przelicznikiem 100 ss = 1 sz. Istnieją też monety o nominale $\frac{1}{2}$ i $\frac{1}{4}$ ss. Większe sklepy mogą przyjmować płatności także w różnego typu klejnotach, po sprawdzeniu ich autentyczności. Wędrowni handlarze życzą sobie nierzadko więcej niż podana cena i raczej nie przyjmują w rozliczeniu przedmiotów od postaci. Sprzedając przedmiot w sklepie, uzyskuje się w najlepszym razie połowę jego wartości.

W dużych sklepach miejskich nabyć można również lepsze wersje opisanych poniżej przedmiotów – patrz str. 32.

Usługi

- $\frac{1}{4}$ ss Zwykły napój (kiepskie piwo)
- $\frac{1}{4}$ ss Miejsce noclegowe na wspólnej sali
- $\frac{1}{2}$ ss Przejazd dyliżansem na odcinku ok. 10 km (wyłącznie na terenie Księstwa Thrazan, po drogach widocznych na mapie, kursy od 2x dziennie do raz w tygodniu (zależnie od wielkości skupisk ludności na trasie).
- $\frac{1}{2}$ ss Prosty posiłek
- 1-2 ss Kąpiel w zajeździe
- 2-4 ss Obfity i zakrapiany posiłek z mięsem
- 3 ss Wynajęcie konia (znaczonego tatuażem) na 1 dzień
- 3-8 ss Pokój na noc, zamykany, na 2-4 osoby
- 5-10 ss Wynajęcie na 1 dzień lojalnego pomocnika, przewodnika lub ochroniarza (początkująca postać)
- 10+ ss Gustownie umeblowany apartament (doba), dzwonek na służbę i balia

Przedmioty różne

- $\frac{1}{2}$ ss Torba na ramię lub solidny worek
- 1 ss 10 pochodni
- 2 ss Dzienna racja żywności i bukłak wody
- 2 ss Ekwipunek wędrowca (derka, koc, krzesiwo, naczynia podróżne)
- 2 ss 10 metrów liny (dodane także do kompletu narzędzi do wspinaczki)

- 2 ss Odzienie robotnika lub chłopą
- 3 ss 1 metr mocnego, stalowego łańcucha
- 3 ss Mocny, wodoodporny plecak
- 4 ss Przybory do pisania
- 5 ss $\frac{1}{2}$ l butelka gorzałki lub 2l bukłak wina
- 8-20 ss Butelka dobrego trunku
- 5 ss Proste narzędzie lub instrument
- 6 ss 100 kartek lub czysta księga 50 stron
- 7 ss Kłódka z kluczem (T otwarcia 5)
- 8 ss Lampa górnicza (zamykana) z zapasem oliwy
- 9 ss Przybory do pisania i kilkadziesiąt arkuszy papieru
- 10 ss Komplet narzędzi (do konkretnego rzemiosła, włamań lub wspinaczki)
- 12 ss Osiołek z uprzężą
- 20 ss Porządny strój szlachcica lub zamożnego mieszczanina
- 30 ss Koń pociągowy z uprzężą
- 40 ss Doskonałej jakości narzędzia (zwiększają kosztę cechy stosowaną w testach z ich użyciem – o 1 poziom)
- 60 ss Przeciętny koń do jazdy, z siodłem (w Księstwie Ricconi koszt 45 ss)
- 1-4 sz Modny strój, odpowiedni na przyjęcie
- 5-8 sz Rumak bojowy (nie płoszy się w czasie bitwy i słucha prostych poleceń)
- 10-50 sz Zdobiony klejnotami strój uszyty z najcenniejszych materiałów

Broń do walki wręcz

- 2 ss Broń lekka (*obrażenia k4+Bd*) – np. nóż myśliwski, sztylet, kord
- 6 ss** Broń zwykła (*obrażenia k6+Bd*), wymagana Bd k6 – np. miecz, topór, młot, dziryt, buzdygan
- 30 ss* Broń doskonała (*obrażenia k8+Bd*), wymagana Bd k4 – jak broń zwykła, tylko lepiej wykonana
- 20 ss** Broń ciężka zwykła (*obrażenia k10+Bd*), wymagana Bd k8 do walki oburącz, a k15 do walki jednorącz, np. miecz dwuręczny, ciężki topór, wielki młot
- 1 sz* Broń ciężka doskonała (*obrażenia k12+Bd*), wymagana Bd k8 do walki oburącz, a k15 do walki jednorącz – jak broń ciężka zwykła, tylko lepiej wykonana

Trzymając broń oburącz nie można równocześnie trzymać w drugiej ręce tarczy ani innych przedmiotów. Za każdy 1 poziom *Budowy* niżej niż wymagana dla broni wręcz kostka *Walki* walczącej nią istoty maleje o 2 poziomy, a każdy atak taką bronią wymaga poświęcenia 1 punktu *Energii*.

* - poza Księstwem Thrazan koszt jest nawet 2x większy

** - gorsze egzemplarze można kupić 2x taniej, z wymaganą Bd wyższą o 1 poziom.

Broń dystansowa i pociski do broni strzeleckich

Cena	Typ	Obrażenia	Zasięg	Uwagi
• 1 ss	Sztylet miotany	k4+Bd	6-24 m	<i>Tej broni można używać także do walki wręcz (oszczep jest uznawany za broń zwykłą a sztylet i toporek za lekką)</i>
• 3 ss	Toporek miotany	k6+Bd	8-36 m	
• 9 ss	Oszczep	k8+Bd	14-60 m	
• 3 ss	Dmuchawka	k3	4-20 m	Wygląda jak 2-metrowy kij
• 8 ss	Łuk krótki prosty	k4+k6	16-160 m	Wymagana Bd k4 lub wyższa
• 20 ss	Łuk długi prosty	k4+k8	20-200 m	Wymagana Bd k6 lub wyższa
• 40 ss	Łuk krótki kompozytowy	k4+Bd (10)**	18-180 m	Wymagana Bd k4 lub wyższa
• 90 ss	Łuk długi kompozytowy	k6+Bd (12)**	24-240 m	Wymagana Bd k6 lub wyższa
• 60 ss*	Kusza lekka	k6+k10	22-220 m	Wymagana Bd k8 lub wyższa
• 150 ss*	Kusza ciężka	k8+k12	30-300 m	Wymagana Bd k12 lub wyższa

• ½ ss	10 strzałek do dmuchawki	(3 ss kosztuje 1 ulepszona)
• 2 ss	10 strzał do wszystkich łuków krótkich	(5 ss kosztuje 1 ulepszona)
• 3 ss	10 strzał do wszystkich łuków długich	(6 ss kosztuje 1 ulepszona)
• 5 ss*	10 bełtów do kuszy lekkiej	(7 ss kosztuje 1 ulepszony)
• 10 ss*	10 bełtów do kuszy ciężkiej	(9 ss kosztuje 1 ulepszony)

* - poza Księstwem Thrazan koszt jest nawet 2x większy

** - w nawiasie podano maksymalną liczbę *obrażeń*, jaką można doliczyć dzięki użyciu *Budowy*. Wylosowanie wyższej liczby na kostce oznacza złamanie łuku. Silna postać może dobrowolnie obniżyć swoją kostkę *Budowy* przed tym rzutem, tak aby uniknąć ryzyka uszkodzenia broni.

Zasięg. Pierwsza podana wartość jest zasięgiem bazowym (atak do takiej odległości nie jest utrudniony), a druga – maksymalnym. Patrz: **zasady walki dystansowej** str. 56.

Wymagania. Postać o *Budowie* mniejszej, niż wymieniona przy łuku, nie może strzelać z takiej broni. Kusza wymaga 1 tury na przeładowanie, postać o *Budowie* niższej o 1 poziom niż wymagana, przeładowuje ją w 2 tury, a strzelając z niej musi trzymać broń oburącz. Postać o *Budowie* o niższej o 2 poziomy niż wymagana dla kuszy musi przy strzelaniu z niej korzystać z podpórki, a przeładowanie zajmuje jej 3 tury.

Kupując nową broń strzelecką po cenie podanej w powyższej tabeli, dostaje się gratis 20 zwykłych pocisków do niej.

Zbroje i tarcze

- 7 ss Ubranie ochronne ze skóry (**k1 pancerza**)
- 20 ss Zbroja skórzana lub grube futro (**k4 pancerza**, wymagana *Budowa* k6)
- 40 ss Brygantyna (**k6 pancerza**, wymagana *Budowa* k8)
- 90 ss * Kolczuga (**k8 pancerza**, wymagana *Budowa* k8)
- 140 ss * Zbroja segmentowa (**k10 pancerza**, wymagana *Budowa* k10)
- 250 ss * Pełna zbroja płytowa (**k20 pancerza** (nie da się go podwyższyć), wymagana *Budowa* k12)
- 25 ss Czepiec, karwasze, wysokie buty (zwiększają wartość *pancerza* noszonej zbroi o 1 poziom)
- 40 ss * Pancerne rękawice i buty, hełm (zwiększają wartość *pancerza* noszonej zbroi o 2 poziomy ale zmniejszają *Bystrość* przy testach wypatrywania i nasłuchiwanie o 1 poziom kostki, uniemożliwiają większość działań manualnych i utrudniają czarowanie jak skrupowane ręce)
- 4 ss Tarcza mała (k6 *osłony*), wymagana *Budowa* k4 lub wyższa
- 8 ss Tarcza duża (k8 *osłony*), wymagana *Budowa* k6 lub wyższa
- 15 ss * Tarcza okuta (k10 *osłony*), wymagana *Budowa* k8 lub wyższa

* - poza Księstwem Thrazan koszt jest nawet 2x większy.

Wpływ opancerzenia na testy

Nawet postacie o wielkiej *Budowie* mogą mieć kłopot z wykonaniem niektórych działań zależnych od *Sprawności* (zwłaszcza skradanie się, pływanie, bieg oraz skok), gdy są wyposażone w tarczę i/lub zbroję. Równocześnie z testem *Sprawności* w takich sytuacjach MG **może** poprosić o test *pancerza* zbroi oraz o test *osłony* tarczy. Jeśli **dowolny z tych testów** da rezultat wyższy od rezultatu testu *Sprawności*, rezultat ten jest obniżany do 0.

Jeśli postać ma *Budowę* niższą niż wymagana przez noszoną zbroję (patrz tabela Zbroje i tarcze, powyżej), musi poświęcić 1 punkt *Energii* przed testem *Walki*, *Sprawności*, *Budowy* i *Strzelania*. Jeśli tego nie zrobi, podczas tego testu będzie dodatkowo *społowiona* na skutek przeciążenia (patrz: **Efekty ataków i innych działań w walce**, str. 60).

PRZEDMIOTY ULEPSZONE

Poza standardowymi przedmiotami, napotkać można niekiedy egzemplarze ulepszone. Każdy taki przedmiot jest owocem lat doświadczenia i nawet mistrzowie rzemiosła nie dają gwarancji, że uda się im wykonać tak doskonałe dzieło za każdym razem. Dlatego ulepszone przedmioty są nie tylko rzadkie, ale i kosztowne. Nawet w dużym mieście można nie znaleźć konkretnej wersji przedmiotu, na jakiej nam zależy. Informacje o ulepszonych egzemplarzach krążą wśród sklepikarzy i poszukiwaczy przygód, a czasem samo odnalezienie takiego skarbu staje się przygodą na parę sesji.

- Przedmiot ulepszony posiada jedną lub więcej Zdolności, opisanych w tym rozdziale.
- Zdolności opisane jako **magiczne** mogą być wykryte przez zakłęcie *Wykrywanie* i poprawnie zidentyfikowane zakłęciem *Zrozumienie*, ale nie można ich usunąć z przedmiotu zakłęciem *Odczynienie*.

- Identyfikacja zdolności przedmiotu, nie opisanej jako magiczna, jest możliwa po kilkuminutowych oględzinach i uzyskaniu rezultatu 4+ w teście cechy używanej wraz z danym przedmiotem. W przypadku wątpliwości, MG powinien zezwolić postaci na test najwyższej z jej cech, która wiąże się z użyciem takiego przedmiotu.
- Każdą zdolność przedmiot może posiadać wyłącznie w 1 egzemplarzu.
- Pociski dla broni strzeleckich mogą posiadać tylko 1 zdolność na raz. Ulepszane pociski zwykle da się kupować na sztuki, cena pojedynczego pocisku „specjalnego” (posiadającego jedną zdolność) jest wymieniona w cenniku.
- Wiele zdolności ma ograniczenia, jakie przedmioty mogą je posiadać – ograniczenia te są opisane w nawiasie, po nazwie każdej zdolności.
- Za każdą zdolność bazowy koszt ulepszanego przedmiotu (oprócz pocisków) rośnie dwukrotnie, a następnie jest dodatkowo zwiększany o 1 sz za każdą zdolność.

Przykład doskonałej ciężkiej broni (wielki topór) posiadającej 3 zdolności: Osobista, Zabójcza, Przeciwpancerna.

*Ten potężny topór kosztować będzie: $2x2x2x 1\text{ sz} + 3\text{ sz}$
czyli razem: 11 sz.*

*Jego działanie można podsumować następująco:
redukuje osłonę oraz pancerz celu o 2 poziomy
i zadaje obrażenia równe wyższej z 2 kostek
k12 + rezultat testu Budowy postaci.
Dodatko, tylko właściciel może
go używać.*

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby przedmiot ulepszony został dodatkowo wzbogacony możliwością rzucania zaklęć, tak samo jak inne przedmioty (patrz rozdział: Przedmioty magiczne str. 44). Koszty przedmiotu specjalnego oraz jego umagicznienia się sumują. Poszukiwacze przygód częściej umagiczniają ulubione przedmioty specjalne u doświadczonych czarodziejów niż kupują je gotowe, ponieważ przedmioty specjalne z dodatkowymi magicznymi mocami o konkretnej, pożądanej kombinacji są wyjątkowo rzadko spotykane. Przedmiot tego typu może łatwo stać się obiektem zainteresowania lokalnego władcy lub innego bogacza.



Zdolności przedmiotów ulepszonych

Antymagiczny (zbroja i/lub tarcza)

Przedmiot z tą zdolnością zapewnia postaci używającej go dodatkową kostkę w testach obrony przed każdym zaklęciem, które umożliwia celowi obronę. Sam może jednak być celem zaklęć na normalnych zasadach. Ta zdolność jest uznawana za **magiczną**.

Dopasowana (tylko zbroja)

Dany egzemplarz wykonano z ogromną starannością, na miarę konkretnej osoby. Konstrukcja jest bliska doskonałości, dlatego wykonując test *Pancerza*, zapewnianego przez tę zbroję, zawsze można użyć dodatkowej kostki w teście i wybrać najlepszy z wyników. Aby zbroja uzyskała tę zdolność, postać musi uczestniczyć w przymiarkach, a czas jej tworzenia wydłuża się co najmniej trzykrotnie. Zbroje z tą zdolnością, obecne na rynku, są dopasowane do przedstawiciela konkretnej rasy i dokładnie określonej wartości *Budowy*. Istoty tej samej rasy o budowie większej lub mniejszej o 1 mogą nosić tę zbroję i korzystać z tej zdolności. Istoty tej samej rasy, o *Budowie* różniącej się bardziej nie mogą korzystać z tej zdolności. Istoty innej rasy nie mogą w ogóle nosić zbroi z tą zdolnością (z racji podobieństw w budowie i proporcjach ciała, Człowiek, Elf i Półelf są w tym przypadku traktowani jako przedstawiciele tej samej rasy).

Do przyczepiania liny (tylko pociski)

Jest to specjalny pocisk z pętlą na końcu, mający lecieć i wbić się wraz z przewleconą przezeń liną. Zasięgi broni strzelającej tym pociskiem zmniejszają się trzykrotnie. Po trafieniu można przeciągnąć linę wraz z kotwiczką tak, aby upadła ona w miejscu trafienia. W ten sposób da się umocować linę w miejscach zbyt odległych, by dało się ją zarzucić ręcznie. Pocisk niszczy się po użyciu, chyba że trafi w wodę.

Niezniszczalny

Przedmiotu nie da się zniszczyć normalnymi atakami, uderzeniami czy ogniem, jedynie *obrażenia* magiczne mogą tego dokonać. Wystawiony na działanie *obrażeń* nie pochodzących od magii przedmiot nie ulegnie uszkodzeniu i zachowa wszystkie swoje właściwości. Ta zdolność jest uznawana za **magiczną**.

Niezwykły

Przedmiot posiada dodatkową cechę, która może nie ułatwia niczego, ale zapewnia postaci wielką satysfakcję z posiadania przedmiotu naprawdę unikalnego. Gracz kupujący taki przedmiot dla tworzonej postaci zaawansowanej może z dużą dozą swobody opisać wygląd przedmiotu i nadać mu niesamowitą cechę, np. peleryna, która zawsze zawadiacko powiewa, nawet gdy nie ma wiatru, bądź też kubek, który nigdy przypadkiem się nie wywróci i nie rozleje. Zdolność ta nie może dawać postaci przewagi w typowych działaniach, a zwłaszcza w walce. Może i powinna natomiast wywoływać należyte wrażenie. Przedmiot ją posiadający zapewne jest pamiętką, odziedziczoną lub podarowaną w wyjątkowym miejscu i przez wyjątkową osobę. Ta zdolność jest uznawana za **magiczną**.

Ogłuszający (tylko pociski)

Strzała lub bełt z tą zdolnością jest zaprojektowana specjalnie aby ogłuszać, nie ranić – na końcu ma zamiast ostrego grotu obły ciężarek pokryty miększą substancją. Zasięgi broni strzelającej tym pociskiem zmniejszają się o połowę. Aby skutecznie użyć tego pocisku, trzeba trafić we wrażliwe miejsce, dlatego trudność trafienia rośnie o 3. Po trafieniu ignoruje się *pancerz* i losuje *obrażenia*. Nie obniżają one *Zdrowia* trafionej istoty, są natomiast trudnością dla testu *Budowy*, który trafiona istota musi wykonać. Jeśli nosi ona hełm (lub posiada podobnie skuteczną ochronę wrażliwych na ogłuszenie miejsc), trudność tego testu maleje o 3. Nie zdanie tego testu oznacza, że trafiona istota traci przytomność na k20 minut. Test zdany oznacza jedynie *rozproszenie* na 1 turę. Uzyskanie co najmniej 2x wyższego rezultatu testu *Budowy* od trudności oznacza całkowity brak efektu trafienia. Pocisk niszczy się po użyciu, chyba że trafi w wodę.

Osobisty (dowolny przedmiot oprócz pocisków)

Przedmiot obdarzony tą zdolnością może być używany wyłącznie przez swojego właściciela, inne osoby nie mogą wykonać żadnego działania z użyciem tego przedmiotu – rezultat testów takich działań zawsze będzie wynosił 0. MG może dowolnie zinterpretować i opisać ten efekt np. przedmiot w cudzych rękach wije się, wygina, staje się niesamowicie nieporęczny, blokuje się, nie daje się wyciągnąć, wyslizguje się itp. Dodatkowo, właściciel zawsze wie, gdzie znajduje się jego osobisty przedmiot. To, w jaki sposób postać staje

się właścicielem, jest określane przez stwórcę przedmiotu. Wymaganie aby stać się właścicielem przedmiotu może być tak oczywiste jak np. pokonanie poprzedniego właściciela w walce czy nadanie przedmiotu przez prawowitego władcę kraju. Czasem warunki nadania są bardziej skomplikowane. Jeśli przedmiot posiada możliwość rzucania zaklęć (np. jako przedmiot z limitem, odnawialny lub o stałym efekcie działania), zdolność ta uniemożliwia aktywowanie jego magicznych mocy komukolwiek, poza właścicielem przedmiotu. Ta zdolność jest uznawana za **magiczną**.

Precyzyjna (dowolna broń dystansowa)

Zwiększasz bazowy zasięg tej broni o 10 m a maksymalny zasięg o 100 m (dla broni strzeleckiej), lub też bazowy o 5 m a maksymalny o 25 m (dla broni miotanej), co może zmniejszyć bazową trudność trafienia w cel. Dodatkowo, celowanie tą bronią pozwala zwiększyć kostkę *Strzelania* podczas ataku dystansowego tą bronią nie o 1, ale o 2 poziomy.

Przecinające (tylko pociski)

Zasięgi broni strzelającej takim pociskiem zmniejszają się o 1/3. Trafienie nim w linę (trudność +3) oznacza automatyczne jej przecięcie. Przeciwno atakowi z użyciem tego pocisku wynik testu *pancerza* jest zawsze maksymalny (bez rzutu). Pozostałe *obrażenia*, których *pancerz* nie zniwelował, są mnożone x2. Pocisk niszczy się po użyciu, chyba że chybi i trafi w wodę.

Przeciwpancerna (dowolna broń wręcz lub miotana, lub pociski)

Zdolność tę posiadają wąskie, ząbkowane i masywne groty lub ostrza, stworzone do przebijania zbroi. Zasięgi broni strzelającej takim pociskiem zmniejszają się o 1/3. Kostki *pancerza* istoty trafionej przedmiotem z tą zdolnością są zmniejszane o 3 poziomy każda (poniżej k4 są następujące poziomy: k3, 1, 0). Pocisk niszczy się po użyciu, chyba że chybi i trafi w wodę. Zdolność ta nie wpływa na kostki *pancerza* będące efektem zaklęcia lub innego typu efektem magicznym.

Specjalistyczny (dowolny przedmiot poza bronią, pociskiem, zbroją lub tarczą)

Jeśli test wymaga lub pozwala na użycie danego typu przedmiotu (np. zestaw narzędzi, wytrychów, lina etc.), użycie specjalistycznego przedmiotu zapewnia postaci możliwość ponownego rzucenia dowolnymi kostkami w tym teście. Drugi wynik (na rzuconych ponownie kostkach) należy zaakceptować.

Zabójcza (broń wręcz lub miotana, albo pociski)

Dzięki optymalnemu kształtowi i masie, *obrażenia* zadawane tą bronią lub pociskiem możesz testować dodatkową kostką i wybierać najlepszy wynik (a następnie zsumować go z rezultatem testu *Budowy* postaci, jeśli broń na to pozwala). W przypadku broni albo pocisków zawierających w opisie kostki różnych poziomów, gracz może dobrać lepsze. Zdolność ta kumuluje się z efektami zdolności *Zabijaka*, *Myśliwi* i podobnych. Pocisk z tą zdolnością zawsze się niszczy po wystrzale.

Zapalający (tylko pociski)

Ta strzała lub bełt nasączona jest łatwopalną substancją, wystarczy podczas ładowania przesunąć ostrze nad pochodnię, aby pocisk zajął się ogniem. Dwukrotnie droższa wersja pocisku pozwala postaci zapalić go poprzez potarcie pocisku o dowolny twardy, chropowaty przedmiot. W obu przypadkach podpalenie pocisku zajmuje 1 turę. Zasięgi broni strzelającej pociskiem z tą zdolnością zmniejszają się o połowę. Trafienie rozstrzyga się normalnie, sukces oznacza podpalenie celu, a uzyskanie wyniku „1” na wszystkich kostkach *Strzelania* oznacza, że strzelający nie wystrzelił pocisku, tylko sam się nim podpalił. Istota podpалona losuje *obrażenia* wyłącznie jedną (najwyższą) kostką *Obrażeń*. Po każdej kolejnej turze podpалona istota będzie otrzymywała k4 *Obrażenia* (*pancerz* nie chroni przed nimi). Otrzymywana w każdej turze porcja *obrażeń* jest traktowana oddzielnie np. na potrzeby określania efektu *społowienia* postaci. Aby się ugasić, trzeba rzucić się na ziemię i poświęcić całą turę na tarzanie się, albo wskoczyć do wody. Pocisk niszczy się po użyciu.

Żłobiona (dowolna broń wręcz, miotana lub pocisk)

Na tę broń lub pocisk można łatwiej zaaplikować truciznę (do nabycia oddzielnie). Broń z tą cechą przy pierwszych k6 trafieniach zadaje, poza normalnymi *obrażeniami*, także dodatkowe efekty wynikające z trucizny, pocisk natomiast zadaje normalne *obrażenia* i jednorazowo zadaje efekty trucizny, po czym się niszczy (chyba że trafi w wodę – wówczas jednak także trucizna, zaaplikowana na pocisku, przepada).

LEKI, TRUCIZNY I INNE SUBSTANCJE

W przeciwieństwie do magicznych eliksirów, substancje opisane w tym rozdziale powstają bez udziału zaklęć (choć niektóre mogą mieć magiczne właściwości). Każda substancja jest opisana następująco:

Nazwa (popularna nazwa handlowa danego specyfiku)

Postać i sposób użycia: Wygląd, zapach (jeśli jest wyraźny), metoda aplikowania.

Działanie: Efekty powodowane po prawidłowym zaaplikowaniu specyfiku.

Cena za 1 dawkę: Koszt porcji wymaganej do wystąpienia opisanego efektu.

Dostępność: Szansa na kupno gotowego specyfiku. Szansa jest wyrażona procentowo i jest różna dla różnego typu miejsc (miasto, osada itd.). Rzuć k100, jeśli wypadnie równo lub mniej niż podana tu liczba %, dany specyfik jest możliwy do zakupienia w tej okolicy. Sprzedawca posiada tyle dawek, ile wypadło w tym rzucie. Ponowne sprawdzenie dostępności w danym miejscu jest możliwe najwcześniej za miesiąc. *Przykładowo, dla dostępności 25% rzucamy kostką k100. Przypuśćmy, że wypadło 25. Oznacza to, że postać znalazła specyfik u sprzedawcy i może zakupić do 25 dawek. Wyrzucenie 26 oznaczałoby brak tej substancji.*

Pozyskiwanie/wytwarzanie: Informacje, gdzie, w jakiej postaci i ewentualnie w jakich porach roku można znaleźć specyfik lub składniki niezbędne do jego uzyskania, czy są do tego niezbędne narzędzia lub zdanie testu, podano tu także czas wymagany do przygotowania i zdobywaną liczbę dawek.

- O ile nie napisano inaczej, uzyskanie sukcesu w teście odnalezienia lub wytworzenia substancji pozwoli także na skuteczne zaaplikowanie specyfiku bez konieczności dodatkowego testu.
- W przypadku zbierania składnika w naturze, ponowny test poszukiwania można wykonać w innym miejscu, ponownie poświęcając wymagany czas.

Czarny miód

Postać i sposób użycia: Gęsta, lepka substancja o smolistej barwie i połysku. Ostry, bardzo złożony zapach. Wystarczy zaaplikować 1 kroplę do kufła lub kielicha trunku i dobrze rozmieszać. Ofiara może wyczuć podejrzany zapach, jeśli uzyska rezultat 6+ w teście *Bystrości* (może użyć zdolności *Czujość*).

Działanie: Spożycie powoduje w przeciągu k6 minut napad duszności i śmierć. Chroni przed nią zdany test *Budowy* o trudności 8. Sukces oznacza jedynie utratę połowy (zaokrąglaną w górę) aktualnego poziomu *Zdrowia* (co automatycznie powoduje *społowienie*) i obniżenie *Budowy* na stałe o 2 poziomy kostki. Test *pancerza* nie chroni przed tymi efektami.

Cena za 1 dawkę: 180 ss (lub więcej gdy lokalny wielmoża wykupuje większe ilości na przyjęcie...)

Dostępność: miasta 8%, miasteczka 2%, wędrowni handlarze 1%. Prawnie zakazany na całym świecie.

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Czarny miód jest destylowany z trzech składników, występujących wyłącznie w wielkich puszczach w centrum i na południu Haast, wiosną, latem i jesienią (zanim zaczną się jesienne, zimne deszcze, charakterystyczne dla tego klimatu).
- Zebranie porcji każdego z trzech składników, niezbędnych do wyprodukowania k4 dawek czarnego miodu wymaga poświęcenia osobnego dnia na poszukiwania i zdania osobnego testu *Mądrości* 5+.
- Przechowywanie tych składników jest kłopotliwe, w ciągu 3 dni się psują.
- Przygotowanie 1 dawki wymaga laboratorium alchemicznego, składającego się z kompletu szklanych alembików, chłodnicy wodnej, cedzaków i ½ l spirytusu oraz wykonania kilku skomplikowanych czynności. Osoba przygotowująca Czarny Miód musi zdać 2 testy *Bystrości* 5+ (można stosować *Czujość*) a następnie jeden dodatkowy test *Mądrości* 5+ związany z operowaniem aparaturą (nie można w nim korzystać z *Eksperta Zielaarstwa*). Porażka w każdym z tych testów oznacza konieczność rozpoczynania procedury od początku (wykorzystywane składniki zostają zmarnowane). Wyrzucenie wyników 1 na wszystkich kostkach w dowolnym z tych testów oznacza dodatkowo uszkodzenie sprzętu w pracowni.

Czerwony mech

Postać i sposób użycia: Ceglastoczerwone, wysuszone i pokruszone gałązki należy zagotować w garnku wody, a następnie osad odcedzić i wyrzucić. Schłodzony wywar mieszać w stosunku 1:2 z zimnym mlekiem, powstałą mieszaninę o bladopomarańczowej barwie wypić duszkiem. Ze względu na nietrwałość tej mieszaniny, nie da się jej przechowywać dłużej niż kilkanaście godzin.

Działanie: Usuwa efekty zatrucia większością substancji przyjmowanych doustnie, ale aby był skuteczny musi zostać podany nie później po wystąpieniu objawów zatrucia niż czas, jaki upłynął od zaaplikowania trucizny do wystąpienia objawów zatrucia.

Cena za 1 dawkę: 60 ss (w Thrazan 40 ss, w tamtejszych osadach górskich 25 ss).

Dostępność: miasta 25%, miasteczka 10%, osady 5%, wędrowni handlarze 4%. W Księstwie Thrazan szansa rośnie o 20 punktów procentowych (np. w osadach: 25%).

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Czerwony mech występuje przez cały rok, można go znaleźć niemal wyłącznie na skałach wulkanicznych, których najwięcej jest w księstwie Thrazan.
- Zdanie testu *Mądrości* o trudności 9 pozwoli zdobyć k8 dawek.
- Przed użyciem należy go zebrać, wysuszyć i wyprażyć nad ogniem, co trwa 1 dzień i wymaga poświęcenia przez postać 2 godzin czasu, potrzebne jest palenisko i płaskie, żaroodporne naczynie. Aby móc szybko przygotować substancję, niezbędne jest ochłodzenie wywaru przed dodaniem mleka.

Drętws

Postać i sposób użycia: Gęsta, lśniąca, trawiastozielona substancja – musi być przechowywana w szklanych pojemnikach, szczelnie zamkniętych korkiem. Mimo to, czasem krystalizuje. Przed nałożeniem jej na ostrze broni może być konieczne podgrzanie jej celem rozpuszczenia.

Działanie: Utrata 1 lub więcej punktu *Zdrowia* po trafieniu bronią o ostrzu zatrutym *Drętws* powoduje silne zdrętwienie ciała. Postać natychmiast (do czasu usunięcia toksyny z organizmu zaklęciem lub lekami, w przeciwnym razie przez 4 godziny) jest uznawana za *społowioną* z powodu zatrucia (patrz **Efekty ataków i innych działań w walce**, str. 60) na potrzeby wykonywania każdego testu *Walki*, *Budowy*, *Strzelania* i *Sprawności*, a także nie może poruszać się szybciej niż chodzenie.

Cena za 1 dawkę: 8 ss

Dostępność: miasta 40%, miasteczka 30%, osady 3%, wędrowni handlarze 20%

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Drętws jest pozyskiwany z ogromnych, leśnych pajaków. Zdanie testu *Mądrości* 4+ pozwoli odnaleźć w lesie gniazdo z k6 dorosłymi pajakami i zebranie od każdego (po ich pokonaniu) k4 porcji tej substancji. Patrz: Przykładowi przeciwnicy, **Pajak leśny**, str. 128.

Którędy do najbliższego laboratorium

Jeśli przygotowanie substancji wymaga laboratorium alchemicznego, samodzielne skompletowanie wszystkich naczyń, preparatów i narzędzi będzie prawie na pewno zbyt kosztowne i czasochłonne. Należy udać się do miasta lub dobrze zaopatrzonej wieży lokalnego czarodzieja. W praktyce jedynie szlachta i adepci mają szansę uzyskać dostęp do laboratorium – najczęściej za opłatą kilkudziesięciu ss. Przyjaciół pracujący w laboratorium (np. lokalny czarodziej) może tu pomóc, ale prawie na pewno taki przyjaciel „przy okazji” poprosi drużynę o coś w zamian. Wytwarzanie substancji szkodliwych wymaga specjalnego zezwolenia, śmiertelne trucizny są całkowicie zakazane prawem.

Dwulistnik

Postać i sposób użycia: Brunatnozielony olej, aplikowany jako substancja palna w pociskach zapalających.

Działanie: Pozwala uzyskać gorętszy, trudniejszy do ugaszenia ogień – losując *obrażenia* od ognia używamy 2 takich samych kostek i wybieramy wyższy wynik. Gaszenie istoty podpalonej mieszanką dwulistnika wymaga 3 tur.

Cena za 1 dawkę: 4 ss

Dostępność: miasto 40%, miasteczko 32%, osady 3%, wędrowni handlarze 12%

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Dwulistnik jest zieleń o jaskrawo zielonych, podługznych liściach, charakterystycznie żyłkowanych na czerwono. Rośnie na obrzeżach rowów z wodą i od północnej strony wzgórz otaczających mokradła – można go zbierać od późnej wiosny do późnej jesieni.
- Zdanie testu *Mądrości* 7+ pozwala zebrać k12+3 dawek
- Liście należy zerwać, wysuszyć i zetrzeć wraz z siarką i olejem (koszt: 10 ss za prefabrykaty potrzebne do wytworzenia 5 dawek oleju). Substancję można przechowywać w zamkniętych, szklanych pojemnikach. Zaaplikowanie substancji do 1 pocisku zapalającego trwa 6 minut.

Karmazynowa zemsta

Postać i sposób użycia: Ta groźna trucizna ma postać śnieżnobiałego proszku, który jarzy się w półmroku. Aby zadziałała, musi zostać rozpuszczona w płynie i wypita. Po zmieszaniu z wodą, nadaje jej barwę nasyczonej czerwieni – dlatego najlepiej podawać ją w czerwonym winie lub ciemniejszych trunkach.

Działanie: Ofiara zaczyna się pocić krwią (co wygląda przerażająco) i traci k6 punktów *Zdrowia* oraz *Energii* na końcu każdej tury – następnie, gdy *Zdrowie* spadnie do 0, zaczyna się dusić i zmniejsza swoją *Budowę* o 1 poziom na końcu każdej tury. Ubranie ofiary jest przesiąknięte jej krwią, która wypływa wszystkimi porami ciała. *Budowa* 0 oznacza śmierć. Test *Mądrości* o trudności 7 (można użyć *Eksperta Zielarza*) pozwala w przeciągu 2k6 tur zastosować skuteczną pomoc (ofiara, jeśli utraciła do tego czasu całej *Budowy*, odzyskuje k4 *Zdrowia* jednak utracona *Budowa* nie powraca).

Cena za 1 dawkę: 120 ss (nierzetelni dostawcy oferują tańsze podróbki, powodujące jedynie wymioty)

Dostępność: miasto 16%, miasteczko 5%, inne miejsca 2%. Prawnie zakazana na całym świecie.

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Zdobycie rzadkich substancji pochodzenia roślinnego i mineralnego, niezbędnych do wytworzenia k6 dawek Karmazynowej zemsty, wymaga całodziennego wyprawy do obszaru porośniętego gęstą puszcza oraz do jaskiń i zdania jednego testu *Mądrości* o trudności 9.
- Złożony proces tworzenia Karmazynowej zemsty wymaga pełnego laboratorium alchemicznego ze źródłem bardzo gorącego ognia, żaroodpornymi naczyniami, chłodnicą, krystalizatorem, młódką i wieloma szklanymi naczynkami. Cały proces zajmuje 4+k4 godzin.
- Proces produkcji wymaga zdania testu *Bystrości* o trudności 5 (można użyć *Czułości*). Niepowodzenie oznacza zmarnowanie używanych składników i konieczność rozpoczynania od nowa. Wynik 1 we wszystkich kostkach oznacza dodatkowo uszkodzenie sprzętu laboratoryjnego.

Koszykownica

Postać i sposób użycia: Wyschnięte, szarzielone, zdrewniałe szypułki kwiatów o charakterystycznym wyglądzie koszyka da się przechowywać latami. Przed użyciem należy je zmielić, zmieszać z olejem i zaaplikować na ostrze broni. Mieszanina po nałożeniu na broń traci swoje właściwości po upływie 1 dnia.

Działanie: Utrata 2 lub więcej punktów *Zdrowia* po trafieniu bronią o ostrzu zatrutym Koszykownicą powoduje wyjątkowo bolesne rany – trafiony, do czasu wyleczenia choć 1 punktu *Zdrowia* lub zneutralizowania tej trucizny jest *społowiony* na skutek zatrucia (patrz **Efekty ataków i innych działań w walce**, str. 60).

Cena za 1 dawkę: 15 ss

Dostępność: miasta 30%, inne miejsca 15%

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Koszykownica porasta suche, niezalesione wzgórza. Do użytku nadaje się tylko dojrzała, wyschnięta roślina występująca wyłącznie późnym latem i jesienią.
- Zdanie testu *Mądrości* 6+ pozwala odnaleźć i zebrać k6+4 dawek
- Przygotowanie wymaga naczynia i pół godziny czasu. Gotową substancję można przechowywać przez wiele tygodni w zamkniętym, szklanym pojemniku.

Mrozimech

Postać i sposób użycia: Białobłkitne, podłużne łodyżki, pokryte drobnymi kryształkami lodu. Po zerwaniu należy delikatnie omieść oparzone miejsce gałązkami, trzymając je w szczypcach i pilnując, aby kontakt mchu ze skórą nie był zbyt długi.

Działanie: Natychmiastowe usunięcie efektów oparzenia – także od ognia smoczego lub magicznego – po tej kuracji postać, która była poparzona, odzyskuje momentalnie k4 punkty *Zdrowia* i możliwa jest później normalna regeneracja tkanki (odzyskiwanie *Zdrowia*) tak, jakby postać nie była *społowiona*. Plotka mówi, że specjalnie przygotowana kąpiel z dodatkiem Mrozimchu może odmładzać.

Cena za 1 dawkę: 100 ss (tylko w największych sklepach posiadających magiczne sposoby na powstrzymanie rozpadu, podobną cenę żądają też miejscowi za zaprowadzenie do miejsca występowania).

Dostępność: Tylko osady 1%, przy czym wynik 1 na k100 oznacza, że miejscowi znają położenie pobliskiej jaskini lub piwnicy, którą porasta mrozimech. Przechowywanie go jest niemożliwe bez użycia potężnej magii, dlatego to niezwykle ziele trzeba zebrać i użyć najpóźniej po 6-8 minutach od zerwania.

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Mrozimech porasta dna jaskiń a niekiedy głębokie, chłodne lochy, gdzie rośnie przez cały rok.
- Odnalezienie skupiska zawierającego k10 dawek wymaga poświęcenia całego dnia i zdania testu *Mądrości* o trudności 10. W pobliżu skupisk temperatura jest tak niska, jak podczas siarczystej zimy.
- Zbieranie trwa chwilę, należy jednak pamiętać, że mrozimech wysysa ciepło z otoczenia, niezbędna zatem jest ochrona ciała (bardzo ciepłe ubranie i rękawice lub magiczna ochrona przed zimnem).

Rojnica

Postać i sposób użycia: Ciemnobrunatny proszek należy umieścić w kadzielnicy (metalowym naczyniu z żarzącymi się węglami) i podpalić, a strumień dymu skierować na cel – efektywne jest okadanie wnętrza budynków poprzez otwory i szczeliny – chłodniejsze powietrze z zewnątrz jest zwykle zasysane do wnętrza wraz z dymem. Jedna dawka wystarczy na wytworzenie dymu zdolnego objąć swoim działaniem k10+5 istot. Zwiększenie dawki zwiększy zasięg dymu. Dym nie ma wyraźnego zapachu i trudno go rozpoznać.

Działanie: Istota oddychająca powietrzem nasyconym dymem Rojnicy odczuwa otepienie i potrzebę odpoczynku. Po upływie k6 minut zaczyna tracić 1 punkt *Mocy* oraz 1 punkt *Energii* co turę. Dodatkowo, jeśli nie zda testu *Woli* o trudności 4, natychmiast zasypia na k100+20 minut. Sen jest zwyczajny, lecz męczący i przepełniony koszmarami – w jego trakcie następuje dalsza utrata punktów. Istota, która nie zaśnie i zda test *Mądrości* o trudności 5 zorientuje się w przyczynie swojej senności – jeśli zdoła oddalić się poza obszar działania Rojnicy, dalsza utrata punktów nie nastąpi.

Cena za 1 dawkę: 14 ss

Dostępność: miasta 60%, miasteczka 40%, inne miejsca 20%

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Czarne zgrubienia, występujące na liściach starych drzew należy zebrać, wysuszyć, zmielić i przesiać.
- Test *Mądrości* 5+ pozwoli znaleźć i przygotować k20 dawek Rojnicy.

Rośnik

Postać i sposób użycia: Wydzielina tej rośliny mieszana jest z wodą i wypijana – wystarczy kilka kropel na kubek. Do przechowywania tego specyfiku niezbędna jest szczelnie zamykana, szklana fiolka.

Działanie: Roztwór uspokaja – wypicie porcji przed snem zapewnia relaksujący odpoczynek. Dodatkowo, przez okres 6+k4 godzin postaci przysługuje dodatkowa kostka w testach *Charyzmy* służących do obrony przed zaklęciem.

Cena za 1 dawkę: 3 ss

Dostępność: miasta 70%, wędrowni handlarze 3%, inne miejsca 40%

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Rośnik spotykany jest w wilgotnych jarach, głęboko w puszczy. Z tego powodu można go odnaleźć wyłącznie w Haast, Hadranii i Ytrenii. Rośnie przez cały rok, za wyjątkiem zimy.
- Odnalezienie kępki tej rzadkiej rośliny wymaga k10 godzin poszukiwań w lesie i zdania testu *Mądrości* 4+.
- Szklana fiolka pozwoli w przeciągu paru minut zebrać k4 porcji wydzieliny.

Skrzew

Postać i sposób użycia: Filigranowe, jasnozielone liście, tworzące drzewiastą strukturę, o intensywnym, kwaśnym zapachu. Wygniata się z nich sok, który po rozpuszczeniu w alkoholu nabiera krwistej barwy. Należy go wypić duszkiem, unikając jedzenia w tym czasie tłustych potraw.

Działanie: Postać odzyskuje k8+6 punktów *Energii*. Z efektu tego można skorzystać nie częściej niż raz na 24 godziny.

Cena za 1 dawkę: 4 ss (10 ss na obszarze Księstwa Thrazan)

Dostępność: miasto 90%, miasteczko 60%, osada 6%, wędrowni handlarze 22%

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Skrzew jest spotykany na łąkach, w szczególności porastających dawne ugory i wypaleniska. Spotykany od wczesnej wiosny do wczesnego lata, zanim nastaną upały. Nie rośnie na obszarze Księstwa Thrazan.
- Zdanie test *Mądrości* 6+ zapewnia k10 dawek
- Przygotowanie wymaga naczynia, niewielkiej porcji spirytusu i godziny czasu.

Spędzacz

Postać i sposób użycia: Wielkie, białe kwiaty o setkach drobnych płatków i fioletowym środku. Kubek intensywnie zielonego wywaru z łodyg tej rośliny należy wypić, póki jest ciepły – smak jest gorzki i cierpki.

Działanie: Po wypiciu postać otrzymuje 2k6 obrażeń, nie zmniejszanych przez żaden *pancerz*. W przypadku kobiet w ciąży, jeśli obrażenia dorównały liczbie pełnych miesięcy ciąży powiększonej o połowę maksymalnego wyniku na kostce *Budowy*, w przeciągu k10 godzin ciąża postaci zostaje usunięta. Ponowne zażycie jest mniej skuteczne, powoduje tylko 2k4 obrażeń. Kolejne próby, wykonane w czasie 7 dni od poprzedniego zażycia spędzacza, nie przyniosą rezultatu.

Cena za 1 dawkę: 1 ss

Dostępność: 80% miasta, 60% miasteczka, 35% osady, 50% wędrowni handlarze. Stosowanie i posiadanie zakazane w Królestwie Haast i Republice Hadranii, jest tam mimo to powszechnie stosowany.

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Spędzacz rośnie w lasach, na terenie każdego z krajów
- Odnalezienie spędzacza w lesie, w ilości pozwalającej na zebranie k20+2 dawek, wymaga zdania testu *Mądrości* 3+ i poświęcenia k6 kwadransów

Straszna mysza

Postać i sposób użycia: Pomarańczowe granulki – należy rozetrzeć je w oleju do uzyskania jednolitego smaru i nanieść go na ostrze (w postaci smaru substancja traci swoje właściwości po upływie dnia).

Działanie: Istota, która utraci choć 1 punkt *Zdrowia* na skutek *obrażeń* zadanych ostrzem zatrutym straszną myszą odczuwa irracjonalny lęk, widzi iluzoryczne myszy lub owady próbujące ją zjeść. Musi zdać test *Charyzmy* 6+ za każdym razem, gdy chce wykonać jakiegokolwiek działanie wymagające testu. Niepowodzenie oznacza, że postać traci turę na zmaganie się z iluzorycznymi lękami i nie wykonuje zamierzonego działania, jest w tej turze uznawana za *rozproszoną* (patrz **Efekty ataków i innych działań w walce**, str. 60), może jednak próbować ponownie w kolejnej turze. Efekt ten trwa przez liczbę tur równą: 30–rezultat testu *Budowy* istoty.

Cena za 1 dawkę: 6 ss

Dostępność: miasta 40%, miasteczka 22%, osady 12%, wędrowni handlarze 8%. W Ytrenii szansa rośnie dwukrotnie.

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Skamieniała wydzielina pewnego gatunku mrówek musi zostać wykopana z ich mrowiska, odsiana i pokruszona.
- Zlokalizowanie odpowiedniego mrowiska i odnalezienie tej substancji wymaga k10 godzin i zdania testu *Mądrości* o trudności 5 (można stosować *Eksperta Zielaństwa*). Wyrzucenie 1 na wszystkich kostkach tego testu oznacza pomyłkę i otrzymanie k10 *obrażeń* od ukąszeń podobnego, lecz agresywniejszego gatunku mrówek, które wcale potrzebnej substancji nie produkują (posiadanie dowolnego magicznego *pancerza* pozwala całkowicie unikać tych *obrażeń*).

Ślepnik

Postać i sposób użycia: Szary proszek, umieszczany w rurce lub na dłoni – aby zadziałał, należy dmuchnąć nim przeciwnikowi w oczy – ślepnik jest wówczas uznawany za broń miotaną o bazowym zasięgu ½ m i maksymalnym 2½ m. Dmuchający musi trafić zgodnie z zasadami ataku dystansowego. Zamykanie oczu nic nie da, tylko skuteczne odskoczenie (test *Sprawności* wspomaganej zdolnością *Wysportowanie*, o rezultacie wyższym od testu *Strzelania* atakującego) pozwala uniknąć udanego trafienia ślepnikiem. Wyrzucenie jedynki na wszystkich kostkach *Strzelania* podczas próby użycia ślepnika oznacza, że substancja działa tylko na osobę usiłującą użyć tej substancji. Istoty wyjątkowo duże mogą podwyższyć kostki *Sprawności*, używane w teście uniknięcia, nawet o kilka poziomów (znacznie łatwiej jest im się odsunąć czy zasłonić).

Działanie: Istota trafiona w oczy chmurą, powstałą po dmuchnięciu ślepnikiem odczuwa wielki ból. Otrzymuje k4 *obrażenia* (*pancerz* przed nimi nie chroni) i musi zdać test *Budowy* o trudności 5, w przeciwnym razie przez k20 tur jest uznawana za społowioną i oślepioną. W tym czasie:

- Trudność ataków dystansowych, wykonywanych przez oślepioną istotę, rośnie dwukrotnie (a jeśli nie może usłyszeć przeciwnika, trafienie jest niemożliwe).
- Oślepiona istota jest trafiana bez testu atakiem wręcz przeciwnika, którego nie jest świadoma.
- Jeśli istota jest świadoma przeciwnika i usiłuje się przed nim bronić, walka jest testowana, ale przeciwnik zawsze posiada przewagę, a oślepiony musi uzyskać wynik o 5 wyższy, aby trafić.

Cena za 1 dawkę: 40 ss

Dostępność: miasta 12%, miasteczka 7%, osady 3%, wędrowni handlarze 4%. W Haast szansa rośnie dwukrotnie.

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Do przygotowania ślepnika niezbędne są: dobrze zmielona, biała mąka lub inny pył, skrzydła rzadkiego gatunku ważki, występującej na podmokłych łąkach wiosną, drobne sitko, młóździerz.
- Odnalezienie ważek, niezbędnych do wytworzenia k4 porcji ślepnika, trwa k6 godzin i wymaga zdania testu *Mądrości* 7+.
- Czas przygotowania do 20 porcji ślepnika wynosi pół godziny.

Wesołek

Postać i sposób użycia: Bezbarwny żel, nakładany na ostrze broni.

Działanie: Istota, która utraciła choć 1 punkt *Zdrowia* po trafieniu ostrzem nasączonym Wesołkiem, musi zdać test *Charyzmy* 6+ albo od kolejnej tury zaczyna traktować walkę jako żart, a swoich przeciwników jako niegroźnych figlarzy. Przez najbliższe k12+3 tur nie przejmuje się bólem i zaprzestaje walki – jest *rozproszona* i śmieje się do rozpuku, nawet po otrzymaniu śmiertelnych obrażeń.

Cena za 1 dawkę: 10 ss

Dostępność: Miasta 45%, miasteczka 15%, osady 6%, wędrowni handlarze 14%. W Republice Hadranii szansa rośnie o dwadzieścia punktów procentowych (np. 26% w osadach).

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Źródłem głównego składnika są wielkie orzechy, występujące wyłącznie w ciepłym klimacie, czasem odnajdowane na południowych plażach Dominium i Ricconi, a także sprowadzane statkami handlowymi zza oceanu. Podobno w Hadranii rośnie inny orzech o podobnych właściwościach.
- Sok orzechów należy sfermentować, a następnie zagęścić i wymieszać z żywicą. Proces trwa około tygodnia.
- Każdy ze składników, w ilości pozwalającej stworzyć k20+10 dawek wesołka, da się kupić po 20 ss na miejskim targowisku.

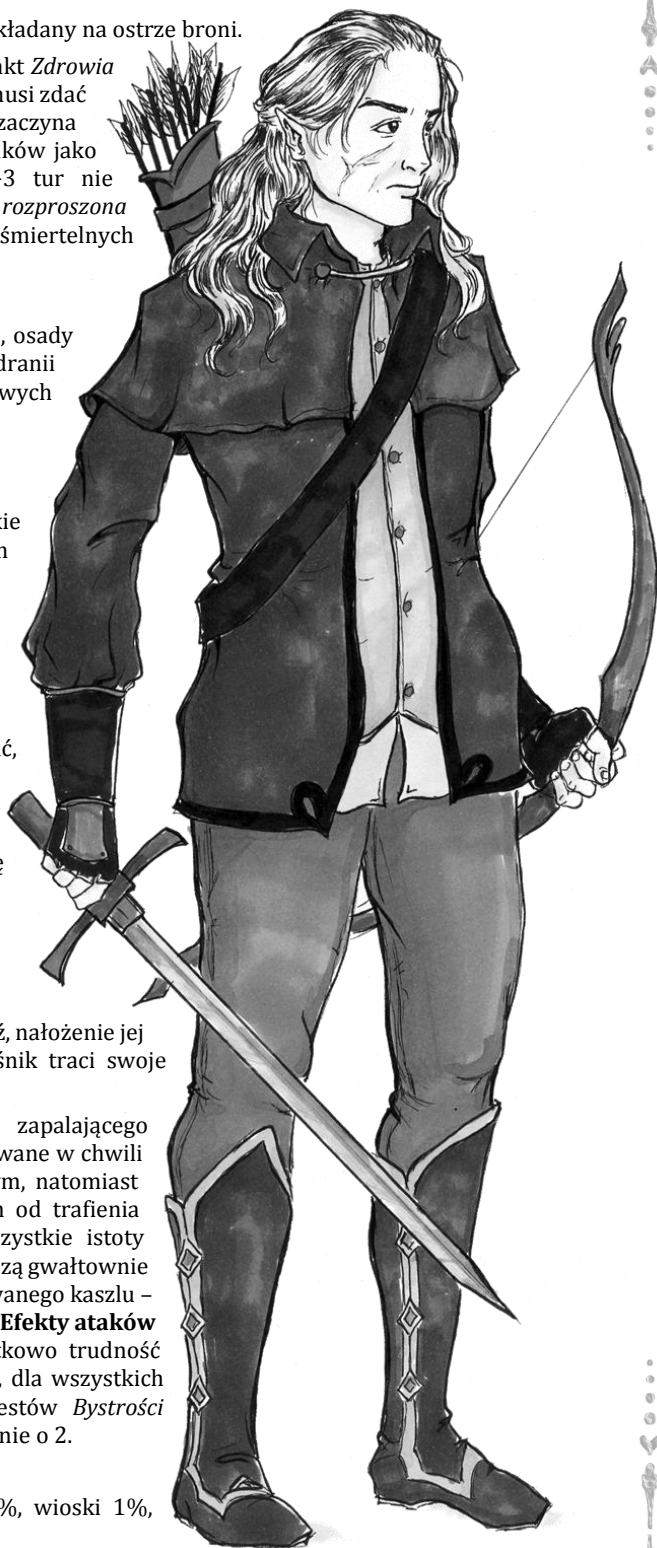
Zakrztuśnik

Postać i sposób użycia: Szarobrunatna maź, nałożenie jej na pocisk zapalający wymaga 5 tur. Zakrztuśnik traci swoje właściwości po 2 godzinach od nałożenia.

Działanie: Po wystrzeleniu pocisku zapalającego załadowanego zakrztuśnikiem, obrażenia zadawane w chwili trafienia są takie, jak przy pocisku zapalającym, natomiast zamiast efektu podpalenia, w promieniu 3 m od trafienia pociskiem, począwszy od następnej tury wszystkie istoty przez k10 kolejnych tur zaczynają się dusić, muszą gwałtownie łąpać powietrze i męczą je napady niepohamowanego kaszlu – w tym czasie są uznawane za *społowione* (patrz **Efekty ataków i innych działań w walce**, str. 60), a dodatkowo trudność rzucania przez nie zaklęć rośnie o 2. Ponadto, dla wszystkich spoglądających poprzez chmurę, trudność testów *Bystrości* związanych z zauważaniem, oraz *Strzelania* rośnie o 2.

Cena za 1 dawkę: 15 ss

Dostępność: miasta 60%, miasteczka 20%, wioski 1%, wędrowni handlarze 2%



Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Pozyskanie składników jest łatwe (porcja odpowiednio rozdrobnionej siarki, pozwalającej na uzyskanie 10 dawek zakrzutuśnika, kosztuje 15 ss). Siarka jest dostępna miastach i miasteczkach
- 0,5 l moczu odparować do uzyskania krystalicznej masy, którą następnie miesza się i rozgniata w moździerz z łyżeczką sproszkowanej siarki, po czym miesza z 3 łyżkami żywicy z drzew iglastych. Procedura ta wymaga zdania testu *Mądrości* o trudności 5, dostępu do ognia, naczyń i ok. 3 godzin czasu. Sukces oznacza uzyskanie k4+2 porcji zakrzutuśnika.

Żlebiod

Postać i sposób użycia: Żlebiod jest brunatnym proszkiem o gorzkim smaku i musi zostać spożyty wraz z posiłkiem – najlepiej domieszać go do gęstej, pikantnej zupy lub sosu, aby ukryć jego smak. Istocie konsumującej potrawę z domieszką żlebiodu przysługuje test *Bystrości* o trudności 6 (lub 7-8, jeśli potrawa, do której domieszano żlebiod, ma intensywny smak). Można korzystać ze zdolności *Czułość*. Sukces oznacza, że danie smakuje „inaczej niż zwykle”. W prostych, nieprzyprawianych potrawach i wodzie żlebiod jest zwykle wyczuwany automatycznie.

Działanie: Silny ból brzucha i mięśni, zaburzenia równowagi – postać w 10 minut po spożyciu żlebiodu musi zdać test *Budowy* o trudności 5, albo jest uznawana za *społowioną* na skutek zatrucia przez najbliższe k10 godzin (patrz **Efekty ataków i innych działań w walce**, str. 60). Wyleczenie tej przypadłości jest możliwe po zastosowaniu ogólnodostępnych specyfików, po uzyskaniu rezultatu 7+ w teście *Mądrości*. Wyrzucenie jedynki na wszystkich kostkach testu *Budowy* oznacza ciężkie zatrucie – poza normalnymi objawami, następuje też utrata całego *Zdrowia*, które można leczyć dowolnymi metodami.

Cena za 1 dawkę: 8 ss

Dostępność: miasta 35%, miasteczka 8%, osady 1%, wędrowni handlarze 5%.

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Żlebiod występuje na całym świecie, na polach i łąkach w pobliżu lasów.
- Odnalezienie i przygotowanie żlebiodu wymaga zdania testu *Mądrości* o trudności 4.
- Wyróżnia się ochrowozielonymi, grubymi łodygami z drobnymi, żółtymi kwiatami i rozbudowanym systemem korzeni – te ostatnie należy oczyścić, wysuszyć i zmielić, a następnie rozetrzeć na proszek. Proces ten może potrwać k4 dni. Suszenie w pobliżu ognia nie jest polecane.

Żółty mech

Postać i sposób użycia: Suszone, pokruszone gałązki barwy bladożółtej, słaby zapach grzybowo-korzenny. Jedną łyżeczkę suszu wsypuje się do szklanki gotującej wody. Wywar należy pić, póki jest ciepły, powtarzać dawkę rano i wieczorem. Właściwe przygotowanie wymaga zdania testu *Mądrości* o trudności 2.

Działanie: Przyspiesza zdrowienie ciężko rannym osobom. Postać *społowiona* zażywająca wywar z żółtego mchu odzyskuje *Zdrowie* normalnie (tak jakby nie była *społowiona*). Nasaczenie bandaży dawką żółtego mchu przywróci k4 punkty *Zdrowia* (zamiast 1) po udanym opatrzeniu rannego tymi bandażami. Ten środek może nie zadziałać, jeśli obrażenia pochodziły od ognia lub magii (decyzja MG).

Cena za 1 dawkę: 6 ss za dzienną dawkę (wystarczającą do wykonania 1 naparu rano i 1 wieczorem lub 1 opatrunku). W Haast da się znaleźć taniej nawet o połowę, w Ytrenii może być 2x droższy.

Dostępność: Miasta 60%, miasteczka 40%, osady i wsie 35%, wędrowni handlarze 20% – na terenie Haast szansa rośnie o 20, w Ytrenii maleje o 10.

Pozyskiwanie/wytwarzanie:

- Żółty mech występuje przez cały rok, porasta północne stoki wzgórz w Królestwie Haast, można także napotkać go w Księstwie Thrazan i w Republice Hadranii
- Rezultat testu *Mądrości* 8+ pozwoli zdobyć dawek w liczbie k20+2.
- Przed użyciem należy go zebrać i wysuszyć. Suszenie trwa 1 dzień lub krócej, o ile można go rozłożyć na słońcu. Suszenie nad ogniem niszczy jego właściwości.

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Dla prostych osób magia jest tajemnicza, bardzo kosztowna i, nierzadko, niebezpieczna. Chłop czy zwykły robotnik będzie z podobnym strachem traktował eliksir zdrowia jak przeklęty diadem władców podziemi. Jednak osoby korzystające z magii niemal na co dzień, a więc zamożniejsze warstwy społeczeństwa i niemal wszyscy poszukiwacze przygód, szybko uczą się rozróżniać poszczególne odmiany magii stosowanej w postaci przedmiotów. Poniżej znajduje się opis każdej z kategorii ekwipunku magicznego, wraz z przykładowymi cenami. W świecie Diadem napotkać można wędrownych handlarzy oraz różnej wielkości sklepy, oferujące „magię” na sprzedaż. Postacie graczy mogą także natknąć się na tego typu akcesoria i artefakty, rozrzucone w starożytnych podziemiach, ukryte w opuszczonych ruinach, bądź używane przez potężnych nieprzyjaciół, jakich pokonają na swojej drodze. Czasem przedmiot o niezbyt oczywistym działaniu wejdzie w posiadanie postaci i będzie pretekstem do wyruszenia w podróż, celem odkrycia jego właściwości i przeznaczenia.

Tworzenie magicznych przedmiotów. Postacie są w stanie, po nauczaniu się odpowiednich zaklęć, stworzyć magiczne przedmioty, eliksiry i zwoje (patrz **Rzadkie zaklęcia modyfikacje** str. 76).

Dostępność. Czarodziejów nie jest na tyle dużo, aby zapewnić w każdej miejscowości szeroki asortyment przedmiotów magicznych (i zapewne mają oni ciekawsze rzeczy do roboty, niż wytwarzanie kolejnych kopii trywialnych, z ich punktu widzenia, rzeczy). Ba, nawet w dużych miastach może się zdarzyć, że dany przedmiot akurat nie jest możliwy do nabycia. MG ma pełną dowolność w ustalaniu dostępności poszczególnych przedmiotów. Złotą regułą jest, że w osadach i wioskach nikt „magią” nie handluje, chyba że akurat w zajeździe przebywa wędrowny handlarz, mający taki przedmiot w swoich sakwach – szansa na to jednak jest niewielka. W Ytrenii częściej można spotkać postacie niezależne oferujące magiczne usługi, ale nawet tam może być ciężko o znalezienie konkretnego przedmiotu. Drużyna, podróżująca poza miastami nie powinna liczyć na nic więcej niż tylko najpopularniejsze **eliksiry** i, być może, jakieś przypadkowe zwoje. Jeśli MG nie chce arbitralnie decydować o dostępności pożądanego przez graczy towarów magicznych, może posłużyć się tabelką **Dostępność towarów** (str. 80). W przypadku, gdy przedmiot zawiera dodatkowo wbudowany czar-modyfikację, do obliczania ceny przedmiotu należy użyć całkowitego kosztu zaklęcia (zgodnie z zasadami obliczania kosztu zaklęć zmodyfikowanych – **patrz str. 62 i kolejna**).

Rodzaje przedmiotów magicznych

Większość przedmiotów, zwojów i eliksirów dubluje efekty zaklęć – te przedmioty nie są indywidualnie opisane, MG może je bowiem bardzo łatwo stworzyć, nadać im właściwości i określić cenę, zgodnie z opisem danego zaklęcia i rodzaju przedmiotu.

Zwoje z prostymi zaklęciami (o bazowych kosztach 1-3) zwykle można nabyć u lokalnego czarodzieja lub (niekiedy) u wędrownego handlarza, w cenie 10-20 sztuk srebra za każdy punkt kosztu czaru. Zasady korzystania ze zwojów są opisane w kolejnym rozdziale, w rozdziale **Magia – rzucanie zaklęć** (patrz str. 62).

Eleksiry magiczne są czymś pomiędzy zwojem a przedmiotem rzucającym czar na życzenie. Elixir pozwala jednorazowo skorzystać z dobrodziejstwa efektów zawartego w nim zaklęcia każdemu, nawet absolutnemu dyletantowi w dziedzinie magii. Ograniczeniem eliksirów jest, że można w nich zawrzeć jedynie takie zaklęcie, którego efekt wpływa na osobę go aktywującą. Zaklęcia tworzące, przyzywające lub skierowane na konkretny punkt w przestrzeni poza magiem nie mogą być efektem eliksiru. Warunkiem aktywowania mocy eliksiru jest jego wypicie, co zajmuje 1 turę i udaje się automatycznie, bez żadnego testu. Efekt zaczyna działać na samym końcu tej samej tury. Po wypiciu pozostaje pusty flakonik, najczęściej ze szkła, który mag może ponownie wykorzystać. Koszt większości eliksirów zamyka się w kwocie 20-40 sztuk srebra za każdy punkt kosztu zaklęcia. Szczególnym, bardzo popularnym eliksirem jest *Isniący błękitno Elixir Mocy*. Małutka fiołka, przywracająca k4+2 punkty *Mocy* natychmiast po wypiciu kosztuje co najmniej

40 sztuk srebra. Większe flakony (przysracające k6+3, k8+4 punktów itd.) są znacznie droższe i dostępne tylko w dużych sklepach. Każdy arcyomag posiada swoją metodę produkcji eliksirów mocy i jest ona jego pilnie strzeżoną tajemnicą. Produkcja eliksirów mocy wymaga specjalnych zezwoleń gildii czarodziejów. Większość kapłanów niechętnie korzysta z tego specyfiku, preferując odzyskiwać Moc (rozumianą przez nich jako pokłady wiary) poprzez modlitwy, medytacje i rytuały religijne.

Przedmioty z limitem. Przedmiot taki może być praktycznie dowolnym, dającym się przenosić obiektem. Posiada zwykle 10 „ładunków” efektu zaklęcia, po ich wykorzystaniu staje się zwykłym przedmiotem, moc z niego ulatuje. Pojedyncze sztuki takich przedmiotów, przeważnie używanych, z paroma niewykorzystanymi ładunkami, można czasem napotkać u wędrownych handlarzy lub w sklepach, zlokalizowanych w miastach i miasteczkach. Duże miasta oferują często wyspecjalizowane sklepy magiczne, gdzie jest już w czym wybierać – znaczna część podstawowego repertuaru zaklęć powinna być dostępna w tej formie. Wprawdzie gracze nie mogą zbyt wybrzydzać w rodzaju przedmiotu (pierścień, brosza, kapelusz, płaszcz i wiele innych), ale można znaleźć więcej niż 1 egzemplarz przedmiotu o podobnym działaniu. Cena wynosi zwykle (oprócz kosztu samego przedmiotu) 250-500 sztuk srebra za każdy punkt kosztu czaru lub proporcjonalnie mniej, jeśli przedmiot był już użyty i pozostało w nim mniej niż 10 ładunków.

Przedmioty odnawialne. Jeśli w przedmiocie zaklęty jest czar, możliwy do użycia określoną liczbę razy dziennie, wartość takiego przedmiotu będzie oscylować w okolicach 100 sztuk srebra za każdy punkt kosztu czaru razy liczba możliwych użyć dziennie plus koszt niemagicznego przedmiotu. Określenie „X razy na dzień” należy rozumieć jako „X razy przed każdym wschodem słońca”. Najpopularniejsze są przedmioty możliwe do użycia 1 lub 2 razy dziennie. Na dużym targu w ludnej okolicy można w ciągu kilku godzin znaleźć przedmiot zawierający odnawialną moc niemal dowolnego z popularnych zaklęć o poziomie 1-3. Wyposażenie całej drużyny w podobny przedmiot może już nastroić nieco kłopotu. Tego typu zamówienia są realizowane przez arcymagów, rezydujących w większych miastach, w przeciągu kilku dni lub tygodni.

Przedmioty z efektem stałym. Przedmioty, dające dostęp do efektu zaklęcia na życzenie (co turę, bez ograniczeń) są znacznie droższe i nieporównanie trudniej dostępne. Cena przedmiotu z efektem stałym zaczyna się od 50 sztuk złota za każdy punkt kosztu dla zaklęć dotykowych i dystansowych oraz od 10 sztuk złota za każdy punkt *Mocy*, możliwy do użycia na zasilenie oferowanej przez przedmiot modyfikacji (te ostatnie przedmioty mogą być używane wyłącznie przez magów, **patrz** str. 68). Dodatkową zaletą takich przedmiotów jest fakt, że są całkowicie niezniszczalne metodami innymi niż magia.

Rezultat testu *Woli* dla zaklęcia rzucanego z przedmiotu magicznego

Jeśli cel zaklęcia może się przed nim bronić (jest tak w przypadku większości zaklęć dystansowych), nie wykonujemy rzutu w imieniu przedmiotu – domyślnie rezultat jego testu *Woli* wynosi 5. Jeśli jednak mag tworzący przedmiot zwiększy tę wartość, każdy punkt więcej podwyższa koszt przedmiotu o 50%.

Kto może używać magii przedmiotów

- Zwoje, zapisane formy zaklęć (księgi) oraz przedmioty ze stałą modyfikacją –
– wyłącznie istoty o *Woli* k6 i więcej, bez zdolności *Nieaktywność*, potrafiące czytać język (lub znające sposób aktywacji)
- Pozostałe przedmioty magiczne –
– każda istota zdolna wykonać czynności niezbędne do aktywacji przedmiotu

Potężniejsze zaklęcia nierzadko są umieszczane w cennych, pięknie wykonanych przedmiotach lub wręcz w biżuterii czy kamieniach szlachetnych, a także dziedziczą specjalne korzyści dzięki zaawansowanym zdolnościom magicznym ich twórcy, co może zwiększyć koszt całości przedmiotu magicznego o kilkakilkadziesiąt sztuk złota. Regułą jest, że im potężniejsza moc przedmiotu, tym bardziej kosztowny sam przedmiot, w którym moc osadzono, jednak zdarzają się wyjątki. Czasem magowi tworzącemu przedmiot może zależeć na ukryciu potężnej mocy w zupełnie niepozornym obiekcie.

Źródła mocy

Nie są znane sposoby umożliwiające wytworzenie źródła, można je jedynie starać się odnaleźć lub kupić w dobrze zaopatrzonych sklepach magicznych. Dotykając źródła, mag może co turę czerpać z niego dodatkowe punkty Mocy wyłącznie po to, aby zasilić rzucane właśnie przez siebie zaklęcie. Może użyć albo jedynie punktów ze źródła, lub też użyć ich dodatkowo, uzupełniając nimi poświęcane przez siebie punkty. Mag może korzystać tylko z jednego źródła naraz. Źródło nie działa jak eliksir – postać nie może przejąć mocy ze źródła, aby zwiększyć liczbę posiadanych punktów *Mocy*.

Każde źródło mocy posiada cechę *Pojemność*, czyli liczbę punktów możliwych do wykorzystania łącznie, oraz cechę *Limit*, czyli liczbę punktów możliwych do wykorzystania w każdej turze (tylko tyle punktów można przydzielić z danego źródła na potrzeby rzucania zaklęcia). Jeśli więcej magów dotyka źródła, każdy z nich może czerpać moc równocześnie (i w możliwie równej ilości). Łączna liczba pozyskanych w ciągu tury punktów nie może przekroczyć *Limitu* źródła. W przypadku niektórych źródeł, *Pojemność* jest wyrażona za pomocą kostki, należy je wówczas wylosować przy pierwszym użyciu i pozostaje ona niezmienna dla danego źródła. Niektóre źródła są regenerowalne, wówczas posiadają opisany sposób „ładowania” ich na nowo *Mocą*. Regeneracja *Mocy* w Źródłach nie może spowodować jej przekroczenia ponad wartość *Pojemności* Źródła.

Nie da się wykryć ani zbadać właściwości źródła za pomocą zaklęć, zachowuje się ono wobec nich obojętnie (jak zwykły, niemagiczny przedmiot).

Słupek-łupek. Pojemność 2k4+3, Limit 1, Cena 30-50 ss

Delikatne, kilkucentymetrowe pręciki w kolorze ametystu. Odnajdywane w niewielkich ilościach wokół miejsc podejrzewanych o silne wyladowania mocy w przeszłości. Czarodzieje-rezydenci oraz sklepy specjalizujące się w magicznych przedmiotach zwykle dysponują pewną ich ilością na sprzedaż.

Księżycowa Łza. Pojemność 2k6+8, Limit 2 lub (dla pojemności 20) 3, Cena 1-2 sz

Te klejnoty, przypominające ogromne, czarne perły, spadają z rzadką nocą z nieba, w czasie nowiu. Można je nabyć w dużych sklepach magicznych w większości miast, choć rzadko więcej niż kilka sztuk jest dostępnych. Zdarza się niekiedy, że prości ludzie odnajdują te klejnoty i, nieświadomi ich zastosowania, oprawiają je i noszą dla ozdoby, jak zwykłe kamienie półszlachetne.

Srebrna Gwiazda. Pojemność 24, Limit 4, Cena 15 sz

Bardzo lekka i delikatna, niczym kwiat ostu – wykonana ze szklistej substancji, rozchodzącej się promieniście wokół jasnobłękitnego „oka” pośrodku. Istnieje niewielka liczba tych cudowności, podarowanych pradawnym magom przez nieznaną rasę, która odeszła z tego świata jeszcze przed powstaniem Ludzi. Możliwi elfi magowie bardzo cenią sobie te przedmioty, czasem nosząc je jako uzupełnienie swojego wieczorowego stroju. Wraz ze zużywaniem mocy, blask gwiazdy gaśnie. Można ją zregenerować, trzymając ją w dłoni i rzucając na nią dowolne zaklęcie (nawet takie, które normalnie nie może być rzucone na przedmiot) – jego moc zostaje wówczas pochłonięta przez gwiazdę. Srebrne Gwiazdy są rzadko spotykane w handlu, okazjonalnie można spotkać sztukę lub dwie, oddane w komis.

Kula Mocy. Pojemność 2k20+22, limit 7, Cena 50-200 sz

Arcymagowie, podróżując po innych płaszczyznach egzystencji, odnajdują czasem niewielkie sfery, zdolne pochłaniać i zatrzymywać moc. W naszym świecie, kule te mienią się wieloma barwami w miarę pochłaniania mocy i potrafią urosnąć do znacznych rozmiarów – spotyka się je wielkości jabłka, ale i bywają takie zbliżone wymiarem do dojrzałego arbuza. Najbardziej uzdolnieni magowie, którzy wstawiają się niezwykłymi osiągnięciami, obejmując posadę rezydenta otrzymują czasem kulę od gildii lub swego mistrza. Kula odzyskuje 1 punkt Mocy po każdym kwadransie, w trakcie którego nie była wykorzystywana – a więc po godzinie zregeneruje 4 punkty, po 5 godzinach 20 punktów itd. Powiada się, że niektóre z kul zyskały świadomość i potrafią prowadzić uczone dysputy z używającymi ich magami, a jedna nawet usiłowała przejąć kontrolę nad swoim właścicielem, jednak są to niepotwierdzone plotki. W wolnym handlu Kule Mocy zdarzają się niezmiernie rzadko, a na terenie każdego państwa oprócz Haast i Hadranii zabroniony jest handel nimi. Lokalizacja każdej z podarowanych kul jest odnotowywana w annałach Gildii Czarodziejów.

Nietypowe przedmioty magiczne

Zdarzają się legendarne, tworzone na zamówienie przez arcy magów lub antyczne przedmioty niejasnego pochodzenia, których moc odbiega od działania znanych zaklęć. MG może tworzyć i wprowadzać do gry „nieprzypominające niczego” przedmioty, warto jednak czynić je trudnymi do odnalezienia i adekwatnie kosztownymi do możliwości, jakie oferują. Jeśli moc przedmiotu jest niemożliwa do zreplikowania zaklęciami, z pewnością znajdzie się wiele osób zainteresowanych przejściem go na własność.

Kamień Wędrowca. Trzymany przez niziołka, pozwala mu bezbłędnie i z dużą dokładnością wyczuć kierunki świata, ponadto zawsze wskaże mu najbliższe źródło wody i ostrzeże przed zbliżającą się zmianą pogody. Najstarsi spośród niziołków noszą przy sobie te kamienie i przekazują swoim potomkom, gdy czas już przychodzi pożegnać się ze szlakiem. Mówi się, że kamienie te początkowo wcale nie są niezwykle, lecz stają się takie przez lata podróży z swym właścicielem. Być może dlatego każdy z nich wygląda inaczej. Koszt takiego przedmiotu oscyluje w okolicach 20-30 ss, lecz dla Niziołka ma on także ogromną wartość sentymentalną. Dla przedstawicieli innych ras jest to najzwyczajszy otoczek.

Magiczny ogień. Ciemny, obły kamyk, otwierający się jak dwie połówki owocu, by uwolnić niewielki, lecz gorący płomień, porównywalny do płomienia świecy. Płomyk pali się, póki osoba trzyma kamyk ściśnięty w palcach, wiatr może go normalnie zdmuchnąć. Wydaje się, że zapas magicznego ognia jest niewyczerpany, bo choć usiłowano doprowadzić do jego zużycia, ten palił się, aż nawet najtwardsi eksperymenciści musieli w końcu wypuścić go ze zdrtętych palców. Mówi się, że magiczny ogień pochodzi z podziemnych królestw Krasnoludów. Współcześnie, w większych miastach, jest dostępny do kupienia w ograniczonych ilościach, przede wszystkim w Księstwie Thrazan, za 40-70 ss. Używać go potrafią wyłącznie Krasnoludy.

Oprawa ochronna. Starożytne tomy magii chronione były przed wzrokiem postronnych. Obecnie, w dobie powszechnego dostępu do zaklęć, oprawy służą raczej podróżującym magom do ochrony swoich zapisków przed niesprzyjającymi warunkami. Zamknięcie w niej dowolnej księgi magicznej, nie przekraczającej wymiarów wymiarów oprawy sprawia, że księga staje się odporna na czynniki, takie jak wilgotność i ekstremalne temperatury (w tym ogień). Zapewnia także stały, niemożliwy do zmniejszenia *pancerz* 15 przed każdym atakiem, skierowanym w księgę. Dodatkowo, tylko osoba, która umieściła księgę w oprawie, może ją otworzyć. Odczynienie efektu, blokującego otwarcie księgi, wymaga rzucenia zaklęcia *Odczynienie* o rezultacie o 3 większym niż maksymalny wynik na kostce *Woli* maga, który księgę umieścił w oprawie. *Przykładowo, księga maga o Woli k12 będzie wymagać rezultatu 15, aby odczynić efekt zamknięcia.* W większości sklepów magicznych można nabyć kilka opraw, w cenie 2-4 sz za sztukę. Warto dodać, że sama oprawa jest bezużytecznym przedmiotem, jeśli nie zostanie w niej zamknięta księga z zapisanym choć jednym zaklęciem. Mówi się, że oprawy trzymające przez lata księgi potężnych arcy magów nabierają nowych, niezwykłych mocy, ale nikomu nie udało się udowodnić tej teorii.

Broczykiel. Miecz długi o bardzo ostrej kłindze, lśni połyskiem o barwie rtęci lub hematytu. W czarną rękojęść wprawiono kilka rubinów. Broczykiel jest jednoręczną bronią doskonałą (*obrażenia* Bd+k8). Ponadto, w kolejnej turze po zranieniu, powoduje dodatkowo k6 *obrażeń* (tych dodatkowych *obrażeń* nie obniża się o żaden *pancerz*, nawet magiczny). W ostatnich latach z rzadka widziano pojedyncze egzemplarze tej broni na bazarze w Kerhenstradzie, w cenie 5-12 sz.

Drewniana powłoka. Jest to niezwykła kora, po dotknięciu przylegająca do ciała. Działa jak zbroja, zapewniająca k8+2 niemagicznego *pancerza* (nie da się go podwyższyć). Nie wpływa na pechowe efekty zaklęć i nie obciąża postaci. Posiada zdolności przedmiotu ulepszanego: *Osobisty*, *Niezniszczalny*. Postać może zdobyć ten przedmiot, oddając wielkie przysługi tajemniczym szamanom, żyjącym w dzikich ostępach Haast. Ze względu na osobisty charakter, przedmiot ten jest bezwartościowy dla każdego poza właścicielem. Jego teoretyczna wartość (stosowana do szacowania majątku postaci) wynosi 20 sz.

Łuk nadwornego łowczego. Elfi łuk, wykonany z użyciem potężnej magii. Opalizujące wzory zdobią całe jego łączysko, a cięciwa lśni niczym promienie księżycy w pełni. Jego zasięg bazowy wynosi 28 m a maksymalny 280 m i standardowo zadaje k8+k10 *obrażeń*. Dodatkowo, w rękach elfa lub półelfa jest on dużo bardziej precyzyjny, zwiększając kostkę Strzelania użytkownika o 1 poziom. Tego arcydzieła nie da się kupić w sklepach, może on zostać podarowany za wielkie zasługi na rzecz elfiego władcy, w komplecie z ozdobnym kołczanem. Szacunkowa wartość to 35 sz.

Klejnot wizerunku. Przepięknie oszlifowany, bezbarwny kryształ górski mieszczący się w dłoni, na życzenie dotykającej go osoby emituje trójwymiarowy wizerunek dowolnej postaci, przedmiotu lub miejsca, znanego i pamiętanego przez dotykającą postać. Obraz ten jest wyraźny, rozświetlony i częściowo

przejrzysty, nie da się go pomylić z oryginałem. Obraz nie może przekraczać rozmiarem sześcianu o boku 2 metrów i utrzymuje się dowolnie długo, póki ktoś nie dotknie ponownie kryształu z intencją „zgaszenia” go. Obraz nie wydaje dźwięków i nie zmienia położenia, choć może się poruszać – np. przedstawiając walczącego wojownika, piękną damę z powiewającymi włosami czy też lecącego smoka. W Ytrenii klejnot ten jest sprzedawany przez dobre sklepy magiczne w cenie 40-60 sz, poza jej granicami jest jeszcze droższy.

Gadające Zwierciadło. Wygląda jak wielkie lustro z grubego, szlachetnego szkła – poszczególne wersje mogą mieć różny kształt i zdobienia, lecz każde ma od 1,5 do 2 m wysokości. Potrafi nawiązać komunikację z dowolną osobą na świecie, nawet jeśli użytkownik nie zna tej osoby – wystarczy, że opisze tę osobę zwierciadłu. Zwierciadło następnie odnajdzie najbliższą osobę odpowiadającą opisowi, jeśli osoba ta się zgodzi, wyświetli przed nią błady, przejrzysty wizerunek użytkownika i pozwoli nawiązać rozmowę, przekazując głos oraz obraz najbliższego otoczenia odnalezioną osobę. Jeśli użytkownik tak sobie życzy, obraz zaczyna podążać za nim lub przed nim. Każda ze stron może natychmiast zakończyć rozmowę. Nieliczne egzemplarze tego cudownego przedmiotu znajdują się na dworach królewskich i książęcych oraz u najmożniejszych arcy magów, przełożonych gildii oraz szkół magicznych. Wyjątkowo jak na magiczny przedmiot, zwierciadło pobiera od użytkownika (nie jego rozmówcy) koszt w postaci 1 punktu *Mocy* za każdą rozmowę (tak, jakby użytkownik rzucał zaklęcie). Niektóre, bardzo stare zwierciadła zyskują własną świadomość i potrafią bawić użytkownika rozmową. W niezmiernie rzadkich wypadkach sprzedaży takiego przedmiotu, osiąga on cenę 50-80 sz lub nawet więcej przy wyjątkowo ozdobnych egzemplarzach.

Lira piorunów. Wbrew nazwie, instrument ten nie ciska piorunami, lecz korzysta z ich energii, aby wywoływać oszałamiające efekty muzyczne. Dowolna osoba grająca na niej podczas burzy jest odporna na błyskawice z nieba, a jeśli umie grać, da taki koncert, że słuchający zapamiętają go do końca życia. Aby zagrać, wykonuje test *Sprawności* (trudność 4). Sukces oznacza, że przez 2 minuty grający szarpie struny, wydobywając z instrumentu ogłuszające, monumentalne tony, wzbogacone o huk gromu, trzaski, wyładowania i echo niosące się na setki metrów wokół. W tym czasie każdy jego sojusznik może skorzystać z efektu zwycięskiego uniesienia, czyli: w jednym wybranym przez siebie teście może ponownie rzucić dowolną liczbą kostek. Drugi wynik na każdej z kostek musi zostać zaakceptowany. Porażka grającego oznacza, że burza koncentruje się wokół niego. Otrzymuje 2k20 obrażeń od padających wokół piorunów (żaden *pancerz* nie chroni przed nimi). Niezależnie od rezultatu koncertu, burza dobiega końca a instrument nie może być użyty ponownie przez 24 godziny. Jedyny znany egzemplarz tego artefaktu przepadł wraz z poprzednim jej właścicielem w czasie nieprawdopodobnie silnego sztormu na otwartym morzu. Przedmiot, choć nie jest bogato zdobiony – przypomina zwykłą lirę, wykonaną ze srebrzystego, opalizującego metalu – ze względu na swoją unikalność, jest wart co najmniej 100 sz.



Zasady

Wydarzenie to zaplanowana przez MG sytuacja. Wydarzeniem jest wszystko, co dzieje się w świecie gry, czego MG nie chciał rozdzielać na działania postaci. Więcej o planowaniu wydarzeń opowiada rozdział **Planowanie i prowadzenie gry** str. 100. Gracze nie muszą zaprzętać sobie tym głowy.

Działanie to każda rozpatrywana osobno czynność wykonywana przez istotę, postać gracza lub postać niezależną. Postać może próbować zrobić cokolwiek, co logicznie rzecz biorąc wydaje się możliwe do zrobienia w danej sytuacji. Działanie może być świadome (gracz deklaruje je Mistrzowi Gry, albo MG planuje wykonanie działania dla postaci niezależnej) albo nieświadome (czasem działanie jest reakcją na wydarzenie lub na działania innych). Gracze powinni wiedzieć, jakie działania ich postaci mogą wykonać, jednak nie muszą biegłe znać zasad, które ich dotyczą. Niniejszy rozdział poświęcony jest tym zasadom.

Efekt jest pewnym stanem, zwykle skutkiem działania lub wydarzenia. Dobrze, jeśli każdy gracz pamięta o efektach, które w danym momencie wpływają na jego postać i mają znaczenie z punktu widzenia zasad (np. poważne zranienie – tzw. *społowienie*). MG pilnuje efektów, wpływających na postacie niezależne i przeciwników. W dalszej części tego rozdziału opisane są efekty, które mogą w istotny sposób wpływać na postacie graczy oraz niezależne i tym samym zmieniać przebieg gry.

Scena to fragment sesji gry, toczący się w jednym, dość jednolitym miejscu w świecie gry (np. gospoda, zaułki miasta, loch, pędzący powóz) i rozgrywany w całości, bez „przewijania” czasu.

Upływ czasu

Długie epizody. MG nie musi (a nawet nie powinien) zanudzać graczy długimi opisami podróży czy rozbijania obozowiska, rozgrywać z nimi za każdym razem wynajmowania pokoju, robienia zakupów, czy innych scen, w których nie wydarzyłoby się nic ciekawego. Najczęściej wystarczy podsumować taki czas paroma zdaniem i przejść do najbliższej sceny ważnej z punktu widzenia rozgrywanej przygody.

Ważne rozmowy. Gdy postacie w świecie gry rozmawiają, ich czas płynie w podobnym tempie jak czas graczy – oni sami rozmawiają, mówiąc dokładnie to, co mówiliby ich postacie. Jeśli gracz się dopytuje o dodatkowe informacje (np. *Czy mogę rozpoznać jego akcent? Czy ktoś się nam przygląda?* itp.) MG może odwołać się do zasady i poprosić gracza o rzut kostkami. Często rozmowa i akcja przeplatają się ze sobą.

Chwile akcji. Są takie chwile, gdy każda decyzja może mieć kolosalne znaczenie. Sztandarowym przykładem będzie tu walka. MG może w takich chwilach wprowadzić podział czasu na tury, aby łatwiej kontrolować, która postać już zdążyła zadziałać. Tura trwa ok. 3 sekund, tak więc 1 minuta czasu w świecie gry zawiera w sobie 20 tur. Bardzo wiele może się wydarzyć w czasie 20 tur walki! Zakładamy, że większość czynności wymagających testu zajmuje całą, lub niemal całą turę. Jest to bardzo wygodne uproszczenie. Niektóre działania np. trwające krócej niż sekundę lub nie przeszkadzające w wykonaniu zasadniczej czynności, MG pozwala wykonać „w międzyczasie” (np. upuszczenie przedmiotu na ziemię, zawołanie, podbiegnięcie kilku kroków). Inne działania mogą z kolei zająć więcej tur – tyle, ile powinny trwać.

ZASADY PODSTAWOWE

W trakcie sesji każdy gracz niemal co chwila deklaruje działania swojej postaci (np. mówi: *Podchodzę do drzwi i nasłuchuję*). Czasem postać działa, na zasadzie reakcji lub nieświadomie – w takich przypadkach MG może zdecydować o działaniu postaci gracza. Każde działanie postaci gracza MG musi wziąć pod uwagę. Jeśli uzna, że może się nie powieść, a niepowodzenie doprowadzi do ciekawej, emocjonującej sytuacji, prosi wówczas gracza o wykonanie testu jednej z cech podstawowych postaci. Czasem MG sam wykonuje test działania nieświadomego dla postaci gracza – gracz nie musi w takim przypadku wiedzieć o teście.

Używana cecha. Aby rozstrzygnąć działanie postaci, MG wybiera jedną z ośmiu cech podstawowych – tę, która jego zdaniem ma największy wpływ na szansę powodzenia danego działania. Każda z tych cech jest kostką. Czasem, w analogiczny sposób, testuje się cechę nie postaci, lecz ekwipunku (np. broni, tarczy, zbroi).

Rzut kostką. Po wybraniu cechy gracz lub MG rzuca kostką tej cechy. Kostka oznaczana jest w zasadach skrótem: literka **k** oraz liczba, będąca maksymalnym możliwym do wyrzucenia wynikiem na tej kostce (zwykle jest on równy liczbie ścianek tej kostki). Np. k4 oznacza kostkę czterościenną, na której może wypaść wynik 1, 2, 3 lub 4. Jeśli żadna zasada ani zdolność tego nie zmieniają, rzuca się jedną kostką (zwykle k4, k6 lub k8 dla początkujących postaci – zależnie, ile wynosi testowana cecha). W rozdziale **Zasady zaawansowane** (str. 51) opisano wszystkie stosowane w grze Diadem kostki, również takie które z braku odpowiedniej, wygodnej do rzucania bryły trzeba symulować (chodzi o „kostki” k3, k15, k50 i k100).

Dodatkowe kostki, tworzenie puli. W niektórych sytuacjach postaci przysługuje rzucenie dodatkową, gratisową kostką, najczęściej dzięki posiadanej przez postać zdolności. Zwykle zasada nie mówi, jaką dodatkową kostką można rzucić, wówczas rzuca się kolejną taką samą kostką, jak testowana cecha. Jako rezultat testu, wykonywanego kilkoma kostkami, osoba rzucająca może wybrać dowolny z wyników na jednej z kostek (najczęściej opłaca się wybrać najwyższy z wyników). Czasem zasada nie odnosi się do cechy tylko informuje wprost, czym się rzuca, np.: (2)k6. Warto wówczas wziąć do ręki wszystkie przysługujące postaci kostki, tak zwaną **pulę** (tu: 2 kostki sześciennne), rzucić nimi i wybrać najwyższy z wyników – tak jest szybciej.

Tak wygląda rdzeń zasad gry fabularnej Diadem. Interpretacja wyniku na kostkach należy do MG, z reguły im wyższy rezultat tym lepiej dla postaci używającej danej cechy. Dalsze zasady zostały zaprojektowane aby pomóc MG w ustaleniu dokładnych skutków typowych, występujących w grze działań.

Działania niezależne

Trudność testu. Jeśli istnieje wyraźne ryzyko niepowodzenia, wynikłe z obiektywnych okoliczności, MG powinien wyznaczyć trudność (liczbę), tym wyższą, im czynność jest jego zdaniem trudniejsza:

2 – trudność umiarkowana – nawet nowicjusze raczej sobie poradzą.

3 lub 4 – trudność będąca wyzwaniem dla niedoświadczonych osób.

5 do 8 – działania trudne, problem godny specjalisty jak np. jak otwarcie solidnego zamknięcia, czy ustrzelenie małego, szybko poruszającego się lub bardzo odległego celu.

9 i wyżej – czyny możliwe do wykonania w zasadzie tylko przez mistrzów w danej dziedzinie. Takie trudności powinny się pojawiać z rzadka i tylko dla bardziej doświadczonych postaci. Postacie początkujące mogą nie mieć żadnych szans na sukces w tak trudnym działaniu.

Efekt działania. Rezultat testu musi być większy lub równy od trudności działania, w przeciwnym razie testowane działanie nie udaje się (zakładany efekt nie zostaje osiągnięty). Do MG należy ustalenie dokładnych skutków zarówno sukcesu jak i porażki.

Powtórka. Każda próba wykonania działania zajmuje postaci czas. W kwestii tego, czy można kilkakrotnie podejmować próbę wykonania działania, nie ma jednej złotej reguły. Każda sytuacja powinna być potraktowana indywidualnie. Ponowna próba tego samego, nieudanego chwilę temu działania (o ile w ogóle jest możliwa) może wymagać wydania paru punktów *Energii*, jeśli działanie jest męczące. MG może uznać, że trudność powtarzanego działania wzrasta np. o +2 z każdą kolejną próbą z powodu zdenerwowania lub zniechęcenia postaci. MG może też nie komplikować i pozwolić po chwili na kolejny test, jeśli uzna, że działanie da się powtarzać „do skutku”, a osiągnięcie sukcesu jest kwestią czasu. Ma jednak prawo uznać, że tylko jeden test jest możliwy a w razie porażki dalsze powtarzanie czynności nic nie da – postać albo coś osiągnęła, albo nie jest to możliwe w danej sytuacji, gdyż wynik testu mówi o faktycznej zdolności postaci do wykonania tego konkretnego działania. Tak się zdarza często przy testach *Mądrości* – albo postać coś wie, albo nie. Dopiero otrzymanie pomocy, użycie nowego narzędzia czy poznanie nowych informacji pozwoli na powtórzenie testu (być może z inną trudnością, zmienionym poziomem kostki, dodatkowymi kostkami itp.).

Przykład 1: Gracz chciałby podsłuchać, co mówi grupka Ludzi siedzących kilka stolików dalej. MG prosi gracza o test cechy Bystrość, postać ma ją na poziomie k6. W karczmie jest głośno, więc MG wyznacza trudność 4. Postać rzuca k6, wypadła 3 – niepowodzenie. Nie może dosłyszeć szczegółów rozmowy, o ile nie przysiądzie się znacznie bliżej.

Przykład 2: Towarzysz postaci z poprzedniego przykładu posiada cechę Bystrość równą k8 oraz zdolność Czujność na 2. poziomie, co pozwala rzucić mu 2 dodatkowymi kostkami w testach Bystrości przy nasłuchiwanie. Prowadzący tę postać gracz chciałby także spróbować szczęścia w podsłuchiwanie. Rzuca w sumie trzema kostkami ośmiościennymi. Test wykonuje w tych samych warunkach, co jego towarzysz, trudność jest ta sama (4). Gracz odgrywający tę postać rzuca 3k8 i uzyskuje wyniki: 2, 4 i 5. Ponieważ co najmniej jeden wynik dorównał trudności, ta postać może dosłyszeć szczegóły rozmowy.

Działania wzajemne

Jeśli dwie postacie rywalizują ze sobą, gracz kontrolujący jedną z nich wykonuje swój test, natomiast MG (lub osoba kontrolująca przeciwnika) rzuca kostkami za drugą postać. Postać, dla której warunki są sprzyjające może podwyższyć poziom używanych kostek na czas tego testu. Warto najpierw wykonać rzut kostkami o niższym poziomie, aby wynik działania pozostał do końca niepewny. Test wygrywa ten, kto uzyska wyższy wynik rzutu. Remis (jednakowe rezultaty) może oznaczać, że żadna ze stron nie odnosi sukcesu swojego działania. Jeśli porażka jednej postaci oznaczałaby automatycznie sukces drugiej, w takim przypadku remis można zinterpretować jako częściowy sukces u obu postaci (np. *Bystrość* wartownika przeciw *Sprawności* skradającego się zamachowca – remis w takim przypadku oznacza, że wartownik nabrał podejrzeń, „coś mu mignęło” lub „coś usłyszał” ale nie ma pewności lub nie może tego zlokalizować).

Przykładowo, przekonanie dowódcy straży, że postaci nie miały nic wspólnego z „tym incydentem” wymaga wygrania z nim wzajemnego testu Bystrości. Postać posiada Bystrość k8, komendant również. Jednakże postać posiada zdolność Wymowność, dzięki czemu rzuca drugą kostką Bystrości przy próbie perswazji. Gdyby postaci graczy wyglądały szczególnie podejrzanie (np. nosiły na sobie ślady niedawnej walki), usiłujący przekonywać rzuciłby kostką niższą o kilka poziomów. Przypuśćmy jednak, że postaci wyglądają w miarę porządną i wiarygodnie. Postać gracza, rozmawiająca z komendantem, uzyskuje na swoich kostkach wyniki: 3 i 7, natomiast dowódca straży (za którego rzuca kostką MG) uzyskuje rezultat 7 – oznacza to remis. MG uznaje, że dowódca nabiera podejrzeń, choć nie okazuje tego. Udaje, że wyjaśnienia postaci go satysfakcjonują, ale potajemnie wysyła za drużyną szpiegów, którzy mają ich śledzić i donosić straży o ich poczynaniach. Gdyby test postaci gracza nie wyszedł, wszyscy zostaliby zatrzymani do dalszych wyjaśnień. Oczywiście, gracze o tym nie wiedzą, chyba że ich postacie zdolają zauważyć podążający za nimi „ogon”. W takich właśnie sytuacjach przydaje się, aby MG wykonywał test w tajemnicy, rzucając samemu zarówno za postacie graczy, jak i za szpiegów.

Jeśli istota A zdała test działania niezależnego a następnie istota B próbuje zniweczyć ten rezultat, działanie istoty B nie jest działaniem wzajemnym, lecz niezależnym. Trudnością w teście istoty B jest rezultat uzyskany przez A. Wystarczy, że B uzyska rezultat uzyskany przez A, aby zniweczyć działanie A.

ZASADY ZAAWANSOWANE

Poziom kostki. Oto wszystkie, następujące kolejno po sobie, poziomy kostek:

- **0:** Reprezentuje brak możliwości działania zależnego od tej cechy, ale też brak możliwości jej podwyższenia na skutek okoliczności. Przy tak niskiej cenie nie rzuca się żadną kostką, wynik testu zawsze wynosi 0. Występuje u postaci, które uciertały na skutek choroby czy przekleństwa oraz u istot, które np.: nie posiadają materialnego ciała (*Budowa* 0), nie ruszają się (*Sprawność* 0), nigdy nie atakują wręcz (*Walka* 0) lub na dystans (*Strzelanie* 0), nie postrzegają otoczenia (*Bystrość* 0), nie posiadają wspomnień czy jakiegokolwiek wiedzy (*Mądrość* 0), są niezdolne do samodzielnych działań (*Wola* 0) lub nie wyglądają jak odrębna istota, tylko przypominają roślinę, przedmiot czy zjawisko (*Charyzma* 0).

- **k1:** Szczątkowy poziom cechy (zamiast rzucania, wynik testu zawsze wynosi 1), występuje u istot ułomnych, małych dzieci lub postaci, których cecha została czasowo obniżona – aby mieć szansę zdać test, tak niska kostka musi zostać podwyższona dzięki sprzyjającym okolicznościom, jak np. chwila skupienia.
 - **k3:** Niski poziom cechy, spotykany u osób całkiem niezdolnionych w danej dziedzinie oraz u dzieci. Aby uzyskać wynik testu k3, rzuca się k6 i dzieli wynik na pół, zaokrąglając w górę.
 - **k4:** Przeciętny poziom cechy u niedoświadczonej lub bardzo młodej osoby, która nie miała okazji doskonalić swoich cech, jest to poziom cechy poniżej średniej dla początkującej postaci gracza.
 - **k6:** Dobry poziom cechy – typowa postać niezależna w mniejszej osadzie posiada na takim poziomie cechy związane z wykonywanym zawodem, jest to średni poziom cechy początkującej postaci gracza.
 - **k8:** Wysoki poziom cechy, charakterystyczny dla zawodowca, a więc typowej początkującej postaci gracza uprawiającej profesję związaną z tą cechą, lub przeciętnej postaci niezależnej, pracującą w takim zawodzie w mieście.
 - **k10:** Weteran lub ekspert, prawdopodobnie najlepszy w tej dziedzinie w najbliższej okolicy (dzielnica, osada). Cyfra **0**, drukowana zwykle na kostkach dziesięciościennych oznacza **10**.
 - **k12:** Mistrz, słynny* na całe miasto lub okolicę.
 - **k15:** Arcymistrz*, możliwe że najlepszy w swoim fachu w tej części kraju (aby uzyskać wynik k15 rzuca się **k30**; jeśli wypadnie 16 i więcej odejmujemy 15 od wyrzuconej liczby; z braku k30 można rzucić **k20**, ignorując wyniki 16 i więcej – rzucający wówczas ponownie k20, aż wypadnie wynik z przedziału 1-15).
 - **k20:** Poziom niezwykle, bohater jest zapewne znany* i ceniony w całym kraju, krąży o nim legenda.
 - **k30:** Poziom epicki – osoba jest rozpoznawana* z imienia i wyglądu także poza granicami swojego kraju.
 - **k50:** Nieosiągalny dla większości istot, poza chwilowym podwyższeniem cechy (rzuca się jak k100 poniżej, ale jeśli wypadnie 51 lub więcej odejmujemy 50 od wyrzuconej liczby).
 - **k100:** Nieosiągalny dla większości istot, poza chwilowym podwyższeniem cechy (rzuca się dwiema różniącymi się wyglądem k10 o cyfrach 0-9, przed rzutem wskazuje się kostkę wyznaczającą cyfrę dziesiątek, wyrzucenie wyniku „0” na obu kościach oznacza wynik **100**, czasami jedna z kostek posiada liczby pełnych „dziesiątek”: 00, 10, 20, 30 itd. – wówczas nie ma wątpliwości, która jest która).
- * – postać, zaczynająca grę z takim poziomem cechy otrzymuje gratis zdolność *Sława*, jeśli gracz tak chce.

Zmiana poziomu kostek

Niektóre zasady pozwalają zmienić poziom kostek na czas rzutu. Nie zmienia to na stałe poziomu cechy, ale wpływa na wszystkie kostki cechy, jakimi postać może rzucić w tej sytuacji - np. dysponując dzięki cechom kostkami (3)k8 i mogąc dzięki sprzyjającym okolicznościom podwyższyć kostkę o 2 poziomy, rzuca się w takiej sytuacji (3)k12.

Zdolności. Postacie i inne istoty mogą posiadać zdolności, oferujące im nowe zasady lub zmieniające zasady ogólne. W przypadku gdy zasada ogólna stoi w sprzeczności z opisem posiadanej zdolności, zawsze pierwszeństwo ma sformułowanie występujące w opisie zdolności.

Automatyczna porażka. Wyrzucenie liczby „1” na wszystkich kostkach cechy, używanych w teście, zawsze oznacza niepowodzenie. Jeśli w teście wzajemnym obie strony uzyskają taki rezultat, należy to zinterpretować jako remis.

Nieosiągalne staje się możliwe. Gdy trudność testu postaci gracza jest wyższa niż maksymalny możliwy do wyrzucenia na kostce wynik, MG powinien poinformować o tym gracza. Gdy postaci przysługują dodatkowe kostki, można zrezygnować z dodatkowej kostki aby podwyższyć pozostałe rzucone kostki o 1 poziom – tę operację można powtarzać, aż zdanie testu stanie się możliwe. Tej reguły nie można stosować przy testach wykonywanych w obronie przeciw działaniu innej postaci, w jego trakcie (np. wszelkie działania wzajemne jak walka oraz każdy test *ucieczki* z *walki* lub *uskoczenia* przed atakiem dystansowym). Można użyć jej w teście *Woli* podczas rzucenia zaklęcia lub w teście *Strzelania* podczas ataku dystansowego.

Przykładowo, postać posiada (4)k6 i musi zdać test o trudności 9. Można zrezygnować z 2 kostek i podwyższyć poziom kostki o 2 (z k6 na k10), dzięki czemu trudność 9 będzie możliwa do osiągnięcia.

Bardziej złożone rzuty

W pewnych sytuacjach zapis może wyglądać: $k6, k10$. Jest to zapis informujący o puli różnych kostek. Trzeba tu po prostu rzucić $k6$ oraz $k10$ i wybrać wyższy z wyników. Częściej istnieje potrzeba sumowania wyników na kostkach (głównie przy obliczaniu obrażeń). W zasadach (np. przy opisie ekwipunku) pojawi się wówczas zapis typu $k4+k6$ bądź $2k8$ lub podobny. Wystarczy rzucić wszystkimi wymienionymi kostkami i zsumować to, co na nich wypadnie. W szczególnej, rzadziej spotykanej sytuacji do kostek sumowanych otrzymuje się **dotatkowe kostki** (patrz str. 50). Zapis taki wyglądać będzie np. $(2)k12+k10$. Można w takim przypadku rzucić 2 kostkami $k12$ i 1 kostką $k10$ naraz, po czym wyższy z wyników $k12$ dodać do wyniku $k10$. Jeśli kostki w puli do wyboru są takie same jak kostki sumowane (lub w przypadku dwóch pul identycznych kostek, z których najwyższe wyniki sumują się ze sobą), można rzucać każdą pulę osobno, albo wybrać do każdej puli kostki o zbliżonym kolorze i wykonać rzut wszystkimi razem.

Przykładowo, w rzucie $(2)k6 + (2)k6$ można użyć 2 sześciennych kostek białych i 2 sześciennych kostek czarnych, po rzucie sumując wyższą białą z wyższą czarną.

Wiele modyfikacji naraz. Może się niekiedy zdarzyć, że kilka różnych zasad wpływa równocześnie na liczbę lub poziom kostek, jakimi należy rzucić. Wówczas:

- Należy wybrać i zastosować podwyższenie poziomu kostki pochodzące z JEDNEJ zasady, zdolności itp.
- Należy zastosować KAŻDĄ zasadę zmniejszającą poziom kostki
- Można skorzystać naraz z dodatkowych kostek przysługujących za różne zasady, tylko jeśli są to zasady różnego typu, takiego jak:
 - Zasady ogólne
 - Zasady ekwipunku niemagicznego
 - Efekty zaklęć
 - Zdolność własna postaci
 - Zdolność inna, oddziałująca na postać.
- Jeśli poziom kostek został zmieniony na czas testu, a pula zyskała dodatkowe kostki, one także mają zmieniony poziom w tym teście.

Przykładowo, nie można skorzystać z dwóch kostek Pancerza, zakładając na siebie kolczugę i grube futro, podobnie efekty zaklęcia Zbroja nie skumulują się z efektami noszenia magicznego przedmiotu zapewniającego kostkę pancerza – postać będzie miała tylko 1 kostkę pancerza (oczywiście najwyższą z dostępnych) w każdej z tych sytuacji. Natomiast założenie kolczugi i efekt zaklęcia Zbroja będą współdziałać. Przy każdym otrzymywanym ciosie gracz rzuci jedną kostką za noszony pancerz oraz za drugą za zbroję magiczną i wybierze wyższy wynik.



CHWILE AKCJI I WALKA – PODZIAŁ CZASU NA TURY

Zaskoczenie

Jeśli walka zaczęła się niespodziewanie i postać nie była przygotowana (gdy np. została zaskoczona na skutek zasadzki), jest ona *rozproszona* w tej turze (patrz **Efekty ataków i innych działań w walce**, str. 60).

Wybór działań w turze (jeszcze nie rzucamy kostkami...)

Na początku tury każdy gracz decyduje za swoją postać (a MG – za każdego przeciwnika postaci graczy oraz za każdą postać niezależną, która bierze udział w danej walce), co będzie ona robić w tej turze – wybierze:

- **Defensywa** – dzięki zadeklarowaniu jej postać będzie mogła próbować *uskoczyć przed atakiem dystansowym*, *uciec z walki wręcz* lub przejść w tryb *pełnej obrony* podczas walki wręcz (opis tych działań znajduje się w kolejnych rozdziałach) po tym, jak inni zadeklarują swoje działania.
- **Atak dystansowy** (rzut bronią lub strzał) – o ile postać posiada broń, z której może strzelić lub którą może rzucić, równocześnie można przejść kilka kroków, choć utrudni to wykonanie ataku. Trzeba wskazać, kogo postać zaatakuje i jaką bronią czy jakimi pociskami (patrz: **Walka dystansowa** str. 56),
- **Ruch** – o ile postać nie leży – trzeba wybrać kierunek lub trasę, po której postać ma się poruszać. MG musi określić, dokąd poruszający się może dotrzeć w ciągu 3 sekund, pamiętając, że jeśli przed chwilą stał, przemieszczał się przez trudny teren lub wykonywał gwałtowny skręt, nie rozpędzi się przez 1 turę do pełnej prędkości, że walczących wręcz obiega się w pewnej odległości uważając na ich ciosy itd. Pewne zmiany trasy ruchu w trakcie tury są możliwe (lub konieczne z powodu działań innych walczących).
- **Atak wręcz** (możliwe jest równoczesne przebiegnięcie kilku kroków) – postać może atakować jedną z trzymanyh broni, ewentualnie może dobyć broni z za pasa (ale wówczas nie będzie się mogła przemieścić o więcej niż o krok w tej turze). MG upewnia się, kto jest celem każdego ataku (kto się na kim skupia), aby przy rozstrzyganiu starcia nie było wątpliwości. Postacie graczy zwykle mogą skupiać się tylko na jednym przeciwniku w turze. Trzeba wybrać konkretny rodzaj ataku, wszystkie opisane są w rozdziale **Walka wręcz** na str. 57.
- **Wykonanie innej czynności**, np. użycie magicznego przedmiotu, wypicie eliksiru (co zwykle trwa jedną turę) czy też wspinanie się, otwarcie mechanizmu lub opatrzenie rannego (co zajmuje kilka tur) itd. Równoczesne przemieszczenie się jest możliwe o ile nie przeszkodzi w wykonaniu czynności. MG może wymagać zdania testu, by działanie się udało (patrz: **Działania niezależne i wzajemne** str. 50 i kolejna).
- **Rzucenie czar**u znanego na pamięć, z książki lub zwoju (**nie jest możliwe, jeśli w poprzedniej turze postać zakończyła wykonywać takie działanie**). Czar z pamięci można rzucić poruszając się, a nawet (wyjątkowo) oprócz dowolnej innej, wymienionej wyżej czynności, jednak utrudni to rzucenie zaklęcia. Na rzuceniu zaklęcia z książki lub zwoju trzeba poświęcić całą tę i całą następną turę (inne, równoczesne działania nie są możliwe), jego efekt zadziała na końcu kolejnej tury – równocześnie z zaklęciami rzucanymi z pamięci w kolejnej turze. Rozstrzyganie rzucania zaklęć opisano na str. 62 i kolejnych.

Postać może równocześnie wykonać działania *nieabsorbujące* np. dobyć broni czy eliksiru trzymanego przy pasie lub pocisku, wypowiedzieć krótką frazę, upuścić trzymany przedmiot itp.

Kolejność deklaracji (wciąż jeszcze nie rzucamy kostkami, cierpliwości...)

- Przeciwnicy planują swoje działania nie mając wiedzy o deklaracjach graczy, dlatego MG najpierw „po cichu” decyduje o działaniu każdej istoty nie kontrolowanej przez graczy.
- Następnie MG prosi graczy, aby ci głośno zadeklarowali działania swoich postaci.
- Po deklaracjach graczy MG ogłasza wybrane wcześniej działania pozostałych uczestników walki.
- Po zadeklarowaniu działania (lub działań) nie można już zmienić zdania

Kolejność rozstrzygania działań

Gdy wszyscy uczestnicy starcia ogłosili już, co będą robić w danej turze, działania są rozstrzygane (z użyciem odpowiednich kostek) w następującej kolejności:

1. **Ataki dystansowe** istot, które miały broń gotową do użycia (np. kuszę naładowaną i gotową do strzału lub włócznię w dłoni, gotową do rzucenia) i chciały strzelić jak najszybciej, oraz **zaklęcia** rzucane przez magów pod wpływem zaklęcia *Szybkość*. Sprawdzamy najpierw rezultaty (które z nich się udały) a następnie efekty tych udanych. Wszystkie te efekty następują w tym samym czasie (patrz kolejne rozdziały).

2. **Ruch i wszystkie ataki wręcz**. Sprawdzamy najpierw rezultaty tych ataków a następnie efekty tych, które się udały. Jeśli kolejność ma znaczenie, efekty działań o wyższych rezultatach następują przed efektami działań o niższych rezultatach (liczy się tu wynik na kostce działania np. *Walki* lub *Sprawności*, ale nie *oślony*). Typowe działania w walce wręcz, sposób ich rozstrzygania oraz efekty opisano dalej.

3. Pozostałe działania, takie jak:

- **Ataki dystansowe** istot, które mogły w ciągu 2 sekund przygotować broń
- **Ataki dystansowe** które mogły być wykonane na początku tury, ale zostały celowo opóźnione
- **Zaklęcia** rzucane w tej turze „z przedmiotu” lub z pamięci bez efektu zaklęcia *Szybkość*
- **Zaklęcia** rzucane ze zwoju lub księgi, których rzucanie kończy się w tej turze.
- **Inne działania** (użycie przedmiotu magicznego, uważne rozglądanie się, wyważanie drzwi itd.)

Sprawdzamy najpierw ich rezultaty a następnie efekty, następują one w tym samym czasie (patrz dalej).

Czy postać posiada *oślone*

MG może nie zezwolić na użycie tarczy czy innej *oślony*, jeśli postać nie spodziewała się ataku lub znajdowała się w tłoku i atak był wymierzony z kierunku niemożliwego do bronienia daną *oślone*. W czasie walki zza muru czy na trudnym terenie (gruzy, drzewa) MG dynamicznie przydziela poziom *oślony* między poszczególnymi postaciami, dlatego może się on zmieniać z tury na turę.

Spamiętanie deklaracji

W niektórych sytuacjach np. gdy gracze są liczni i MG ma kłopot z zapamiętaniem poszczególnych deklaracji, można się wspomóc karteczkami z nazwami działań (lista znajduje się na poprzedniej stronie). Gdy wszyscy wybiorą działanie, każda osoba pokazuje kartkę. Do końca tury kartka leży przed graczem przypominając o działaniu.

Skorzystanie z *oślony*. Jeśli atakowanej istocie przysługuje *oślona* (np. używa ona tarczy, lub jest częściowo osłonięta poprzez drzewa, ścianę, uchylone drzwi, czy inne przeszkody), postać ta może raz na turę (niezależnie od wykonywanego właśnie działania) wykonać także test *oślony* (jeśli przysługuje jej *oślona* więcej niż jednego rodzaju, osoba kierująca postacią wybiera jedną z dostępnych dla niej *oślony*). Jest to działanie *nieabsorbujące*. Rezultat testu *oślony* obowiązuje przez całą turę przeciw wszystkim atakom wymierzonym w postać (tak wręcz jak i dystansowym), przeciw którym wybrana *oślona* ma szansę zadziałać (patrz ramka obok).

Kostka *oślony* zapewniana przez tarczę jest podana w opisie **ekwipunku** (str. 32). Przy innej *oślone* MG musi wymyślić stosowną kostkę. Solidny, gruby mur, zza którego wystaje tylko głowa celu może oferować nawet k12 *oślony*, podczas gdy zarośla czy rozwieszone pranie – zwykle nie więcej niż k6 (tego typu zasłona może utrudnić trafienie, gdyż cel jest częściowo niewidoczny, natomiast z pewnością nie zatrzyma pocisku). Niektóre zdolności postaci (*Obrońca*, *Wysportowanie*) podwyższają używaną przez nią kostkę *oślony*.

WALKA DYSTANSOWA

Atak dystansowy (strzał z broni strzeleckiej lub rzut bronią miotaną) trafia w cel, jeśli atakujący zda test cechy *Strzelanie*. Jest to działanie niezależne. Jeśli strzelający przemieszcza się lub wykonuje inne działanie i jednocześnie strzela, strzał pada pod koniec tury.

Postać **poświęcającą całą turę na celowanie**, a w kolejnej turze wykonująca atak dystansowy w ten sam cel podwyższa kostki używane w tym teście *Strzelania* o 1 poziom. Celowanie nie jest możliwe, jeśli postać przemieszcza się lub wykonuje inną czynność w tym czasie, lub jeśli cel gwałtownie zmienia położenie.

Trudność trafienia w (prawie) nieruchomy cel wielkości typowego humanoida wynosi:

- **3:** Dla odległości bliższej niż połowa bazowego dystansu używanej broni
- **4:** Od połowy bazowego dystansu do pełnego bazowego dystansu używanej broni
- **5:** Dalej niż bazowy dystans, aż do podwójnego bazowego dystansu używanej broni
- **6:** Dalej niż podwójny bazowy dystans aż do poczwórnego bazowego dystansu używanej broni
- **7:** Dalej niż poczwórny bazowy dystans aż do maksymalnego dystansu używanej broni.

Dodatkowo, trudność może wzrosnąć o:

- **+1:** cel jest znacznie mniejszy od atakującego, np. Niziołek dla Człowieka (zasada ta jest uwzględniona w zdolności specjalnej *Niewielki rozmiar*, mniejsze cele podwyższą trudność jeszcze bardziej)
- **+1:** postać wykonująca to działanie jest w tej turze atakowana wręcz (nawet jeśli do ataku nie dojdzie)
- **+1:** cel się szybko porusza (np. biegnie lub walczy wręcz)
- **+1** i więcej: wykonujący ten atak znajduje się w niewygodnej pozycji lub równocześnie porusza się, rzuca zaklęcie lub wykonuje inne działanie (np. dobywał broni lub ją przeładowywał w tej turze).

Gdy atak dystansowy ma na celu trafienie przeciwnika walczącego wręcz z sojusznikiem postaci, istnieje ryzyko trafienia przez pomyłkę sojusznika. MG ustala, na ile sojusznik utrudnia trafienie (wyznacza, które rezultaty testu *Strzelania* będą oznaczały trafienie w cel, a jakie w sojusznika) i informuje gracza o ryzyku.

Przykładowo, gracz chce ustrzelić z łuku kobolda walczącego wręcz z inną postacią. Posiada Strzelanie k8 i celował całą poprzednią turę, więc rzuci k10. Trafienie w małego kobolda w połowie bazowego dystansu, który walczy wręcz ma trudność 5. Jednakże, MG uznaje, że towarzysz walczący wręcz z koboldem jest w porównaniu do stworka bardzo duży, nawet częściowo zasłania kobolda. Dlatego informuje gracza, że wyrzucenie 5, 6 lub 7 jako rezultat oznaczać będzie trafienie w towarzysza, a dopiero 8 i więcej pozwoli trafić w kobolda. Wynik 4 i mniej oznacza oczywiście zupełne pudło.

Skorzystanie z osłony. Istocie będącej celem ataku dystansowego może przysługiwać osłona – najczęściej dzięki używanej tarczy (Patrz **Skorzystanie z osłony** str. 55). Uzyskanie w teście osłony rezultatu równego lub wyższego od rezultatu *Strzelania* oznacza, że atak chybił lub zatrzymał się na osłonie.

Uskoczenie. Istota świadoma skierowanego w nią ataku dystansowego, która zadeklarowała *defensywę* na początku tej tury, może wybrać *uskoczenie* jako działanie. Wykonuje test *Sprawności* podwyższonej o 1 poziom i wspomaganej zdolnością *Wysportowanie*. Jeśli w zasięgu skoku znajduje się osłona, można także z niej skorzystać dzięki *uskoczeniu*.

- Sukces oznacza uchylenie się przed pociskiem.
- Sukces z wynikiem *Sprawności* równym rezultatowi *Strzelania* oznacza, że istota uskoczyła, ale przewraca się i w następnej turze leży na ziemi (patrz: **Przewrócenie/leżenie**, str. 60).
- Niepowodzenie oznacza, że atak trafił, a postrzelony stracił tę turę na bezowocne próby uniku.
- Po rozstrzygnięciu *uskoczenia*, niezależnie od jego rezultatu, do końca tej tury postać będzie *rozproszona*.

Skutek trafienia atakiem dystansowym. Sukces zwykle oznacza trafienie i zadanie obrażeń. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale **Efekty ataków i innych działań w walce** (str. 60).

Skutki trafienia specjalnymi pociskami i bronią opisane są w rozdziale: **Przedmioty ulepszone** (str. 34).

WALKA WRĘCZ

Nie można zaatakować przeciwnika, który w tej lub w poprzedniej turze nam uciekł (patrz przykład ucieczki z walki na następnej stronie). W kolejnej turze po jego ucieczce można próbować go dogonić, deklarując ruch i wykonując wzajemny z nim test *Sprawności* wspomaganej zdolnością *Wysportowanie*. Sukces oznacza, że w kolejnej turze po udanym pościgu jesteśmy na tyle blisko, aby ponowić próbę ataku.

Każda postać, niezależnie czy sama atakuje, czy tylko jest celem ataku wręcz (i niezależnie, ile przeciwników ją atakuje), wykonuje w turze **co najwyżej jeden** (zawsze wzajemny) test cechy *Walka*. Próbuje jednocześnie uchylić się i/lub sparować skierowane w nią ciosy oraz (jeśli uzyska przewagę) samemu wykonać swoje działanie (np. zadać obrażenia temu przeciwnikowi, na którym się skupiała). Gdy wiele postaci walczy z wieloma przeciwnikami, wygodnie jest notować rezultaty testów na kartce, lub pozostawić kostki z wynikiem testu *Walki* i *osłony* do końca tury. Wyjątkowo, jeśli postać stara się tylko *uciec* z walki lub gdy porusza się i nikt jej wręcz nie atakuje, nie testuje w ogóle cechy *Walka*.

Zależnie od wybranego działania, różne czynniki (np.: kilku przeciwników, broń różnej długości, przewaga czy atak od tyłu) mogą wpływać na jego rezultat (patrz dalej).

Możliwe działania

Ruch. Często przed wykonaniem ataku wręcz trzeba najpierw dobiec do przeciwnika. Zwykle sam ruch nie wymaga żadnych testów i udaje się automatycznie. Postać biegnąca może w reakcji na działania innych gwałtownie zawrócić lub zatrzymać się o ile uzyska rezultat 3+ w teście *Sprawności* wspomaganym zdolnością *Wysportowanie*. Ciężka zbroja, tarcza czy innego typu obciążenie mogą to utrudnić – patrz ramka: **Wpływ opancerzenia na testy**, str. 32. Porażka oznacza przewrócenie się. Jeśli poruszająca się postać jest tej turze atakowana wręcz musi sama wykonać test *Walki*. Porażka będzie oznaczała trafienie, ale jeśli jego efekt nie powstrzyma ruchu postaci, zwykle udaje się poruszyć zgodnie z planem nawet pomimo trafienia.

Atak normalny. Możliwy, jeśli postać zdąży w 3 sekundy dobiec i zaatakować przeciwnika, na którym się skupiała. Celem takiego ataku jest zadanie *obrażeń*. Wykonujemy test *Walki* i ewentualnej *osłony*.

Atak-przewrócenie. Jak atak normalny, ale z intencją przewrócenia zamiast zadania *obrażeń*. Wydajemy 2 punkty *Energii* i wykonujemy test jej *Walki* obniżonej o 2 poziomy. Przeciwnik wykonuje dodatkowo (oprócz normalnego testu swojego działania) także test *Budowy*. Jeśli postać uzyskała rezultat *Walki* wyższy niż każdy z testów przeciwnika (np. *Walki* i *Budowy*), przewraca go. Jeśli przeciwnik uzyskał wyższy rezultat swojego działania, unika przewrócenia i wykonuje swoje działanie z sukcesem. Jeśli przeciwnik uzyskał wyższy wynik *Budowy*, ale nie *Walki*, oznacza to remis.

Atak-ogłuszenie. Jak atak normalny, ale postać atakuje z intencją ogłuszenia. Wykonujemy test jej *Walki* obniżonej o 2 poziomy. W razie sukcesu *obrażenia* stają się (przed obniżeniem ewentualnym *pancerzem*) trudnością dla testu *Budowy*, który trafiona istota musi wykonać. Jeśli nosi hełm (lub posiada inną ochronę wrażliwego na ogłuszenie miejsce), trudność tego testu maleje o 3. Nie zdanie tego testu oznacza utratę przytomności na k20 minut. Test zdany oznacza *rozproszenie* na 1 turę. Uzyskanie co najmniej 2x wyższego rezultatu testu *Budowy* od trudności oznacza brak dodatkowego efektu ogłuszenia. Jeśli broń była specjalnie przygotowana (owinięta skórą itp.), *obrażenia* zadane tym atakiem nie obniżają *Zdrowia* celu (test *pancerza* jest więc zbyteczny).

Atak-rozbrojenie. Jak normalny atak, ale postać atakuje z intencją rozbrojenia. Wydajemy 2 punkty *Energii* i wykonujemy test *Walki* obniżonej o 2 poziomy. Sukces oznacza, że przeciwnik nie otrzymuje *obrażeń*, ale wypuszcza swoją broń, która upada w odległości k4 metrów (kierunek, w którym poleciała broń można sprawdzić rzucając k10 i odczytując wynik na diagramie obok).

k10=1	k10=2	k10=3
k10=4	Przeciwnik	k10=5
k10=6	Postać	k10=7
k10=8	k10=9	k10=10

Pełna obrona. Możliwa tylko po zadeklarowaniu *defensywy* na początku tury, można ją wybrać po deklaracjach przeciwników. Oznacza, że w tej turze nie staramy się w ogóle atakować, całą uwagę poświęcamy na uniknięcie trafienia wręcz. Postać może się w tym czasie przemieścić o kilka kroków a także wykorzystać *przewagę* i/lub *osłonę* (jeśli je posiada).

- Poziom wszystkich (rzucanych przez postać w tej turze) kostek *Walki* rośnie o 1.
- Gdy postać stosująca *pełną obronę* wygrywa starcie, nie trafia przeciwnika ale unika efektów jego ataku.

Ucieczka z walki. Czasem rozsądniejsze jest wycofanie się z walki w obliczu przeważających sił wroga. Ucieczka jest możliwa tylko po zadeklarowaniu *defensywy* na początku tury, można ją wybrać po deklaracjach przeciwników. Jest to działanie wzajemne, zamiast *Walki* wykonuje się test *Sprawności* kostką podwyższoną o 1 poziom, wspomaganej zdolnością *Wysportowanie*. Rozstrzygnięcie ucieczki wygląda następująco:

- Rezultat *Sprawności* niższy od *Walki* przeciwnika oznacza sukces jego działania (zanim postać się oddali).
- Jeśli uzyska się rezultat *Sprawności* wyższy od *Walki* przeciwnika, jego działanie nie udaje się a ucieczka tak. Postać ucieka biegiem (jeśli chce) w kierunku wybranym z możliwych, zaproponowanych przez MG.
- Remis *Sprawności* i *Walki* pozwala uniknąć ataku, ale postaci nie udało się oddalić od tego przeciwnika.
- W przypadku, gdy kilku przeciwników atakuje uciekającą postać, MG rozważa, czy dopuścić możliwość ucieczki przed wszystkimi naraz. Następnie jeden uzyskany rezultat testu *Sprawności* postaci porównuje osobno z rezultatem *Walki* każdego z przeciwników, od którego może ona próbować uciec. Rezultat takiej ucieczki może być inny wobec każdego z przeciwników, przybierając dowolną z powyższych możliwości.

Przykładowo, w czasie bójki w karczmie szpieg ukradł bohaterowi ważny dokument. Bohater próbował powalić szpiega na ziemię ciosem swego miecza (Walka wypadła mu 4), ten jednak uniknął (test Sprawności wypadł szpiegowi na 6). Kolejna tura – szpieg ucieka, bohater go goni, obaj testują Sprawność. Szpieg uzyskał tym razem 2, a bohater 3, co oznacza, że po kilku susach pościg jest uwieńczony sukcesem. Bohater dopada szpiega przy drzwiach z karczmy i chce go zaatakować, podczas gdy szpieg znów próbuje uciec (Walka bohatera 8 kontra Sprawność szpiega 7), bohater trafia zatem. Szpieg zostaje ranny. Jeśli otrzyma dużo obrażeń, pewnie zdecyduje się raczej błagać o litość niż uciekać dalej.

Dodatkowe czynniki wpływające na walkę wręcz

Skorzystanie z osłony. Istotom znajdującym się w walce wręcz może przysługiwać *osłona* – najczęściej dzięki stosowanej tarczy (Patrz akapit **Skorzystanie z osłony** str. 55).

Kilku przeciwników. Jeśli istota atakuje wręcz, ucieka lub stosuje *pełną obronę* walcząc przeciwko kilku przeciwnikom naraz, musi wybrać w każdej turze tego przeciwnika, na którym się skupia. Każdy przeciwnik na którym istota się nie skupia, atakujący ją, może podwyższyć swój rezultat *Walki* (tylko na potrzeby rozstrzygnięcia ataku) o łączną liczbę przeciwników atakujących tą istotą w tej turze. To podwyższenie nie wpływa na kolejność ataku ani na rezultat *Walki* tego przeciwnika w obronie przed innymi atakami.

Przykładowo, cztery koboldy atakują elfa. Elf skupia się na jednym, uzyskując rezultat Walki 7. Kobold, który był jego celem uzyskuje rezultat 4, co oznacza że zostanie trafiony i otrzyma obrażenia. Pozostałe koboldy uzyskują rezultaty 1, 3 i 4. Ponieważ w sumie 4 koboldy atakują Elfą, te, które same nie są zagrożone a atakują Elfę, podwyższają swoje wyniki (o 4 każdy), uzyskując rezultaty walki 5, 7 i 8. Dzięki temu, jeden z nich trafia podstępnie Elfę z boku i zadaje mu obrażenia. Elf na własnej skórze doświadcza, że nawet słaby przeciwnik może być groźny, gdy ma przewagę liczebną.

Duże różnice w długości broni. Posiadając broń dłuższą od przeciwnika (np. włócznia kontra miecz) i walcząc z odpowiedniego dystansu posiada się *przewagę*. Jednak po przegraniu starcia oddaje się *przewagę* przeciwnikowi z krótszą bronią, póki on sam nie przegra starcia itd.

Dodatkowo, istota atakująca dłuższą bronią nie wlicza się do limitu 4 osób atakujących wroga wręcz, a atakując z drugiej linii (gdy przed sobą ma walczących sojuszników) może czuć się bezpiecznie, nie można się bowiem na niej skupić jeśli nie da się jej dosięgnąć swoim atakiem.

Szarża. Jeśli w poprzedniej turze postać biegła (lub poruszała się przynajmniej średnim tempem na wierzchołcu) w kierunku przeciwnika, który nie starał się uciec z walki, a jej ruch przebiegał po linii prostej tak że zdołała nabrać pędu, atakując w tej turze atakiem *normalnym* lub *przewróceniem* otrzymuje *przewagę* z powodu impetu. Jeśli obie postacie atakujące się szarżowały na siebie, obie naraz otrzymują *przewagę*.

Utrudnienie. Walka w wodzie, błocie, ulewnym deszczu może obniżyć używane kostki *Walki* o 1 lub nawet 2 poziomy (zwykle u obu walczących, skutkiem czego częściej będzie dochodziło do remisów).

Przewaga. Niektóre sytuacje dają *przewagę*, jak np. znacznie dłuższa broń czy szarża (omówione wcześniej), a także atak z góry. Każdy taki czynnik pozwala rzucić dodatkową kostką *Walki* lub *Obrażień* określającej zadane po trafieniu obrażenia, dokładnie tak, jakby postać posiadała dodatkowy poziom zdolności *Zabijaka* odpowiedni dla stosowanej broni.

Atak z dogodnej pozycji. Jeśli istota atakuje wroga od tyłu, przy rozstrzyganiu starcia z nim może użyć maksymalnego wyniku na swojej kostce *Walki* zamiast wyrzuconej w tej turze wartości (i może swój wynik jeszcze bardziej podwyższyć, jeśli inni także atakują tego wroga – patrz **Kilku przeciwników**, powyżej).

Rozstrzygnięcie ataków wręcz

Każdy walczący może starać się poprawić rezultat testu (rzucić ponownie), póki dysponuje dodatkowymi kostkami. Gdy wyniki zostaną już ustalone, porównujemy wyniki na kostkach *Walki* a także *oślony* (jeśli była używana) w każdej parze walczącej wręcz ze sobą – możliwości są dwie:

- Istota, która uzyskała rezultat testu *Walki* wyższy niż rezultat testu *Walki* a także *oślony* przeciwnika, wygrywa z nim starcie. Działanie przeciwnika, jeśli było skierowane przeciw tej istocie, nie udaje się. Jeśli natomiast istota skupiała się na tym przeciwniku w tej turze, trafia go. Patrz: **Efekty ataków i innych działań w walce** – na kolejnej stronie.
- Istota, która uzyskała remis *Walki*, lub przegrała test *Walki* jednocześnie uzyskując rezultat *oślony* **równy lub wyższy** od rezultatu *Walki* tego przeciwnika, sama nie trafia (jej akcja przeciw temu przeciwnikowi nie udaje się). Jednocześnie atak tego przeciwnika także nie odnosi przeciw niej efektu (np. cios ześlizguje się, odbija lub zupełnie chybia).

Cel nieruchomy

Jeśli cel ataku nie rusza się i nie broni (np. śpi, jest związany lub atakujący podkrał się niezauważony od tyłu), atak zwykły lub ogłuszający może trafić automatycznie, bez wykonywania testu. Następnie w sposób zwyczajny ustala się efekty trafienia (patrz następny rozdział). Można stosować każdą zdolność tak jak zwykle podczas walki. Efekty zadawanych *obrażeń* są jednak znacznie groźniejsze:

- Celowi nieruchomemu nie przysługuje test *oślony* ani *pancerza* przeciwko atakowi wręcz – większość zbroi ma szczeliny (choćby otwory na oczy). Jedynie *pancerz* będący efektem zaklęcia działa.
- Jeśli był to atak mający na celu zadanie obrażeń i zadano nim co najmniej tyle *obrażeń*, ile wynosi *Próg Śmierci* trafionej istoty, ginie ona natychmiast, niezależnie od posiadanego jeszcze *Zdrowia*. Nóż wbity w oko po rękojęść, podcięcie gardła czy zmiżdżenie tchawicy miewają taki skutek.
- Jeśli zadano *obrażenia* równe co najmniej połowie *Progu Śmierci* celu, cel traci na skutek tego ataku połowę pozostałego mu *Zdrowia* (zaokrąglając w górę) lub tyle, ile otrzymał obrażeń (zależnie, co spowoduje większą stratę *Zdrowia*).
- Jeśli zadano mniej *obrażeń*, niż połowa *Progu Śmierci* celu, obniżają one *Zdrowie* celu w normalny sposób (śmiertelnie groźne trafienie minęło wrażliwe miejsce być może o milimetry).



EFEKTY ATAKÓW I INNYCH DZIAŁAŃ W WALCE

Efekty ustala się po rozstrzygnięciu wszystkich działań następujących w danym momencie tury – a więc najpierw po przygotowanych atakach dystansowych i zaklęciach magów z aktywną *Szybkością*, potem po działaniach w walce wręcz, wreszcie po wszystkich pozostałych działaniach. Kolejność działań może mieć znaczenie podczas walki wręcz, jeśli walczący jest atakowany przez kogo innego, niż kogo sam atakuje – w takich przypadkach efekty udanych działań o wyższym rezultacie testu *Walki* zachodzą wcześniej.

Rozproszenie. Istota rozproszona nie może rozpoczynać biegu ani deklarować czy rozstrzygać zadeklarowanych działań wymagających testów (w tym: stosować *pełnej obrony*, korzystać z *osłony*, ani *uciekać z walki*). Może wykonać w tej turze kilka zdezorientowanych kroków. Gdy zostanie zaatakowana, wykona test *Walki*, ale nawet jeśli uzyska wyższy rezultat od przeciwnika, nie trafi go a jedynie uniknie ataku. *Rozproszenie* w momencie, gdy istota jest już *rozproszona* nie wydłuża tego efektu o kolejną turę.

Obrażenia i ich skutki

- Liczba obrażeń zadawanych przez atak jest losowana kostkami i zależy głównie od używanej broni.
- Jeśli istota nie używa broni (choćby naturalnej jak np. szpony), czyli np. uderza nieuzbrojoną pięścią, obrażenia takiego ataku są równe rezultatowi testu jej cechy *Budowa*.
- Obrażenia broni wręcz oraz miotanych są zwiększane o rezultat testu cechy *Budowa* postaci, która zadała obrażenia (oznaczono to w dziale **Ekwipunek**, w opisie broni, poprzez dodanie **+Bd** przy obrażeniach).

Przewrócenie/leżenie. Istoty nie leżące mogą automatycznie uciec z walki od postaci leżącej. Leżąca istota ma obniżony poziom kostek *Walki*, *osłony*, *Strzelania* i *Sprawności* o 2 i może usiłować wykonać tylko:

- Ruch-czołganie. Udaje się bez testu, ale każdy przeciwnik będzie miał *przewagę* wobec czołgającego się.
- *Atak dystansowy, atak wręcz normalny, przewrócenie, pełna obrona* (z utrudnieniami jak wyżej)
- Powstanie. Udaje się bez testu, ale każdy atakujący wstającą postać będzie miał względem niej *przewagę*. Jeśli na skutek trafienia dojdzie do *społowienia*, postaci nie uda się wstać.
- *Ucieczka z walki*. Sukces testu *Sprawności* (z uwzględnionym utrudnieniem za leżenie!) pozwala postaci uniknąć trafienia, wstać i uciec. W przypadku remisu z choć jednym przeciwnikiem, postać wprawdzie unika jego trafienia, ale ucieczka nie udaje się i postać pozostaje leżąca.
- *Rzucenie zaklęcia* lub inne działanie (rozstrzygane normalnie), w którym wg MG leżenie nie przeszkadza.

Niszczenie osłony (zasada opcjonalna). Bardzo silne ataki, trafiające w tarczę lub inną *osłonę* mogą ją uszkodzić, gdy rezultat ataku wyniósł dokładnie tyle, ile rezultat *osłony*. Losuje się wówczas obrażenia tak, jakby nastąpiło trafienie. *Osłona* zostaje zniszczona (np. tarcza pęka na pół) po otrzymaniu od jednego ataku:

- [8+połowa maksymalnego wyniku *osłony*] obrażeń, zadanych bronią wręcz najemniczą wręcz lub miotaną, lub atakami potworów takimi jak cios łapą, ogonem czy ugryzienie.
- [8+maksymalny wynik *osłony*] obrażeń, zadanych inną bronią. Wyjątkiem są pociski, które nie niszczą osłony, ale przy takim rezultacie przebijają ją i trafiają w cel zadając 2/3 wylosowanych obrażeń.

Działanie pancerza. *Pancerz* jest cechą zbroi, zwykle wyraża się go kostką. Po każdym otrzymaniu obrażeń rzut kostką *pancerza* mówi, ile ich zostało pochłonięte. Jeśli obrażenia zostały zredukowane do 0, postać nie traci w ogóle *Zdrowia* – MG może uznać, że cios odbił się, ześlizgnął lub utkwiał w zbroi i większość jego energii została pochłonięta, nie czyniąc postaci istotnej szkody. Niektóre potwory mają naturalną powłokę skórną, która działa dokładnie jak zbroja, dzięki czemu posiadają w opisie cechę *pancerz*. Używana tarcza nie zmniejsza otrzymywanych obrażeń, lecz działa jako *osłona* – patrz **Skorzystanie z osłony** str. 55.

Zranienie. Jeśli postać utraciła choć 1 punkt *Zdrowia*, zostaje ranna. Wymazuje z karty zaznaczenie kwadratu „postać opatrzona”, jeśli miała go zaznaczonego.

Niszczenie zbroi (zasada opcjonalna). Jeśli atak spowodował 10+[maksymalny wynik na kostce *pancerza*] lub więcej obrażeń i zbroja częściowo je zatrzymała, sama przy tym zostaje uszkodzona. Za każde uszkodzenie, kostka *Pancerza* zbroi (po tym jak zredukuje obrażenia, które spowodowały to uszkodzenie) zostaje zmniejszona na stałe o 1 poziom. Po uzbieraniu pięciu uszkodzeń zbroję zostaje zniszczona nieodwracalnie (koszt i czas naprawy przekroczył koszt i czas wykonania nowej).

Społowienie. Gdy istota straci na skutek obrażeń od jednego ataku, zaklęcia itp. **połowę lub więcej z aktualnie pozostałych** jej punktów Zdrowia staje się *społowiona*. Należy wówczas zaznaczyć to na karcie postaci, w specjalnym kwadracie „postać społowiona” obok Zdrowia. Ten efekt powoduje, że:

- Postać nie może przemieścić się dalej w tej turze.
- Jeżeli postać przemieszczała się szybko (biegła), przewraca się.
- Istota *społowiona* nie wykonuje następnego działania – jest podczas niego *rozproszona* (nie dotyczy to jeszcze działania wykonywanego w tym samym momencie tury co atak, który spowodował *społowienie*).
Przykład: Przygotowany strzelec trafia z łuku i *społawia* postać, która chciała atakować wręcz, atak ten nie następuje.
Gdyby trafił w inną postać strzelającą z przygotowania w tej turze, rozproszenie zadziałałoby na nią w kolejnej turze.
- Dopóki istota pozostaje *społowiona*, od następnego testu jaki spróbuje zdać będzie mieć w każdej puli kostek wynikających z jej cech tylko połowę kostek (zaokrąglając w dół). Jeśli bez *społowienia* rzucałaby jedną kostką, rzuca dwoma takimi samymi i musi wybrać **mniej korzystny** wynik. Zasada ta nie wpływa na kostki zależne od przedmiotów (*pancerz zbroi, obrażenia broni, osłona tarczy*), ale wpływa np. na gratisowe kostki otrzymywane dzięki *Zabijace* czy *przewadze* oraz – dodatkowo – na kostki *Budowy* zwiększające obrażenia niektórych broni.
Przykład: A atakuje wręcz B podczas gdy B atakuje wręcz C. Oba ataki się udają, A wyrzucił wyższy rezultat Walki niż B, trafia wcześniej niż B trafi C. Jeśli B zostanie *społowiony*, w swoim ataku zada C niższe obrażenia z powodu *społowienia* (rzuci dwoma kostkami Budowy i niższy wynik doda do kostki zależnej od swojej broni).
- Wszelkie męczące działania kosztują *społowionego* więcej *Energii* niż normalnie.
- Postać może cierpieć na skutek co najwyżej jednego *społowienia* naraz, niezależnie ile razy została *społowiona* – dlatego na Karcie Postaci widnieje jeden kwadrat, zaznaczany gdy dojdzie do *społowienia*.
- Jeśli istota została *społowiona* na skutek utraty Zdrowia, pozostaje ona w tym stanie, dopóki liczba jej punktów Zdrowia nie podwyższy się ponad połowę wartości jej cechy Zdrowie.

Przykład: Zbój posiadający 11 Zdrowia i 6 Walki otrzymuje trafienie strzałą, obniżając jego zdrowie o 3 punkty. Nie powoduje to dodatkowych skutków, pozostało mu bowiem aż 8 punktów Zdrowia. W tej samej turze, dostaje jeszcze 4 obrażenia od ataku wręcz, byłoby to niewiele dla w pełni zdrowego zbója, ale w obecnym stanie oznacza to *społowienie* – zbój zatacza się i osuwa na ścianę, został właśnie *społowiony*. Przez najbliższą turę nie może uciekać ani atakować. Nie posiada zdolności *Zabijaka*, więc w razie gdyby został zaatakowany wręcz, będzie musiał rzucać (2)k6 i wybrać gorszy (niższy) wynik z racji swojego *społowienia*, a nawet jak wygra starcie nie zada obrażeń, jedynie sparuje cios. W kolejnych turach (jeśli przeżyje) będzie mógł wykonać atak, ale jego test Walki będzie miał takie samo utrudnienie.

Brak punktów Zdrowia. Gdy istota straci wszystkie posiadane punkty Zdrowia...

- ... zanim jej działanie w tej turze mogło zostać rozstrzygnięte (lub odnieść efekt), zostaje ono anulowane.
- ... kolejne ciosy nie mogą bardziej obniżyć jej Zdrowia (nie przyjmuje ono nigdy wartości ujemnych). Istota bez punktów Zdrowia jest jednak bardzo narażona na efekt *śmierci natychmiastowej* – patrz niżej.
- ... mdleje na k20 tur. Po przebudzeniu może powoli się czołgać (kosztem 1 punktu energii co turę) lub wykonywać proste, niewymagające testu czynności, a także cicho mówić. Każdy test kończy się porażką.
- ... kolejne ataki wręcz skierowane w nią udają się automatycznie, chyba że jest schowana za *osłoną* inną niż własna tarcza. Wówczas przysługuje jej test tej *osłony* aby się przed nimi ochronić.

Przykładowo, zbój z poprzedniego przykładu miał jeszcze 4 punkty Zdrowia. W kolejnej turze udał się mu atak wręcz na jedną z postaci, ale inna postać wykonuje w niego atak wręcz z wyższym rezultatem Walki i zadaje mu 6 obrażeń. Zbój traci całe Zdrowie (4) i pada nieprzytomny, jego atak zostaje unieważniony, „nadwyżkowe” 2 zadane mu obrażenia znikają.

Śmierć natychmiastowa. Istota umiera gdy utraci wszystkie punkty Zdrowia i otrzyma na skutek jednego ataku, zaklęcia itp. co najmniej tyle obrażeń ile wynosi jej *Próg śmierci*. Jeśli istota zginęła zanim jej działanie w tej turze mogło odnieść efekt (lub zanim zostało rozstrzygnięte), zostaje ono anulowane.

Przykładowo: Zbój posiadał *Próg Śmierci* równy 5. Gdyby w poprzednim przykładzie dostał o 3 obrażenia więcej, otrzymałby 5 obrażenia ponad swoje bieżące Zdrowie, przez co zginąłby na miejscu. Natomiast w opisaney sytuacji, aby go dobić, wystarczy zadać mu 5 lub więcej obrażeń jednym ciosem. W praktyce, przestrzeganie śmierci natychmiastowej ma znacznie niemal wyłącznie dla postaci graczy – zwykle nie ma różnicy, czy przeciwnik zginie od razu, czy też chwilę później.

MAGIA

Określenia: „czar” i „zaklęcie” są używane w zasadach Diademu zamiennie i oznaczają to samo – formułę, według której powstaje celowy, nadnaturalny efekt. „Mag” oznacza postać lub dowolną istotę, zdolną rzucić zaklęcie z pamięci, zwoju lub ze swoich zapisków. Może to być kapłan, druid, czarodziej lub osoba mająca magię „we krwi”. Niezależnie od źródła i sposobu jej używania, magia podlega tym samym, ogólnym zasadom.

Rzucanie zaklęcia

Rzucenie zaklęcia wymaga zwykle chwili czasu na wykonanie tajemnych gestów i przepowiedzenia sobie słów aktywujących magię, najważniejsze jednak jest skupienie woli i uiszczenie kosztu. Deklarując rzucenie zaklęcia trzeba wybrać konkretne zaklęcie wraz z modyfikacjami, a także kto lub co ma być jego celem i jaki koszt mag chce ponieść na zasilenie każdej użytej modyfikacji.

Koszt czarowania. Każde zaklęcie, które mag próbuje rzucić, zużywa tyle jego punktów *Mocy*, ile wynosi koszt zaklęcia, niezależnie od tego, czy rzucanie zakończy się sukcesem czy nie (patrz dalej). Większość zaklęć można zmodyfikować, rzucając je razem z dowolnym znanym zaklęciem-modyfikacją (o ile zaklęcie posiada właściwość np. dystans, czas trwania, obszar czy siła efektu, na którą wpływa dana modyfikacja). Używając modyfikacji wraz z czarem podstawowym mag ponosi większy koszt, w niektórych przypadkach to mag decyduje o liczbie wydanych na modyfikację punktów, zależnie jak silny efekt zaklęcia pragnie uzyskać (opis każdej modyfikacji wyszczególnia możliwość i koszt jej użycia). Nic nie stoi na przeszkodzie, aby użyć zaklęcia z kilkoma pasującymi do niego modyfikacjami naraz, ale każda z nich może zostać zasilona maksymalnie 4 punktami. Patrz – przykład pod akapitem **Trudność rzucania czarów z modyfikacjami**.

Gdy zabraknie Mocy. Zużycie całej *Mocy* nie uniemożliwia rzucania zaklęć. Postać może rzucić zaklęcie, obniżając swoje *Zdrowie* o 1 punkt za każdy brakujący magowi punkt *Mocy*, wymagany do rzucenia czaru. Utratę tę traktuje się jak zranienie, wraz ze wszystkimi konsekwencjami. Nie można wydać więcej punktów *Zdrowia* niż się ich posiada rozpoczynając rzucanie zaklęcia. Doprowadzenie się do *społowienia* poprzez wydanie połowy lub więcej pozostałych punktów *Zdrowia* na rzucenie zaklęcia nie uniemożliwia wykonania testu *Woli* w tej samej turze, mag stanie się *rozproszony* dopiero w kolejnej turze (patrz poprzednia strona).

Czarowanie w walce, pod presją czasu Punkty kosztu zaklęcia są wydawane w chwili zakończenia rzucania zaklęcia, co dla czarów rzucanych z pamięci następuje pod koniec tej samej tury, dla czarów rzucanych ze zwojów lub księgi – pod koniec następnej tury. Nie można przystępować do rzucania zaklęcia, jeśli w poprzedniej turze zakończyło się rzucanie zaklęcia. Czarowanie z pamięci można więc deklarować co drugą turę walki, a czarowanie z zapisków – co trzecią turę walki. Zaklęcie *Szybkość* pozwala przez krótki czas rzucać zaklęcie szybciej.

Czy czar się udał. Po poniesieniu kosztu zaklęcia, gracz wykonuje test niezależny cechy *Wola*. W walce test ten wykonuje się w momencie zakończenia rzucania zaklęcia. Trudność wynosi co najmniej tyle, ile bazowy koszt rzucanego zaklęcia i wzrasta w następujących sytuacjach:

- ZAGROŻENIE (Walka toczy się w pobliżu maga: +1, a jeśli on jest w tej turze zagrożony: +2)
- INNE DZIAŁANIE (Mag wykonuje podczas rzucania czaru inne działanie wymagające testu: +2)
- GWAŁTOWNY RUCH (Mag biegnie: +1)
- ROZPRASZAJĄCE WARUNKI OTOCZENIA (hałas wielkiej bitwy, burza, ulewa, porywisty wiatr itp.: +1)
- UNIERUCHOMIENIE (Mag ma skrępowane dłonie: +1, a jeśli nie może nawet ruszać palcami: +2)

Modyfikatory za wszystkie wymienione powyżej czynniki **kumulują się**.

Przykładowo, trudność rzucenia prostego czaru Światło (bazowy koszt 1), gdy mag biegnie (+1) po wąskiej kładce nad przepaścią co wymaga równoczesnego testu Sprawności (+2), gdy wrogowie ostrzelują maga (+2) wynosi 6.

Trudność rzucania czarów z modyfikacjami. Gdy zaklęcie jest rzucone wraz z modyfikacją, trudność testu jest obliczana jak powyżej, po czym jest zwiększana o **bazowy koszt** każdej użytej modyfikacji.

Przykładowy koszt i trudność zaklęcia przy użyciu modyfikacji: Mag rzuca podczas walki Błyskawicę (koszt bazowy 2). Zasila 4 punktami Mocniej aby podwyższyć kosztę efektu zaklęcia o 4 poziomy, z k4 na k12 (koszt + 4 czyli 6) i dzięki Dalej zwiększa dystans szesnastokrotnie, do 160m (koszt + 4 czyli 10). Trudność tego zaklęcia wynosić będzie: 2 (koszt Błyskawicy) + 1 (koszt Mocniej) + 1 (koszt Dalej) + 1 (sytuacja zagrożenia) = 5. Jeśli czar wyjdzie, stworzy błyskawicę o zasięgu 160 m i sile k12 obrażeń, która trafi automatycznie we wskazany cel, omijając osłonę i pancerz.

Zaklęcie rzucone „ostatnim tchem”. Utrata całego Zdrowia pozwala magowi przed zemdleniem wykonać test *Woli*, aby sprawdzić powodzenie jego zaklęcia o ile rzucał je w tym samym momencie tury jak działanie, które odebrało magowi całe Zdrowie – patrz: **Kolejność rozstrzygania działań** str. 55.

Obrona przed zaklęciem

Jeśli mag rzucił zaklęcie z sukcesem na istotę, a na końcu opisu tego zaklęcia jest wymieniona w nawiasie nazwa cechy, istota ta ma szansę odeprzeć efekt zaklęcia, testując tę cechę. O ile opis zaklęcia nie mówi inaczej, nie trzeba być świadomym faktu że zaklęcie jest rzucone ani też żadne zdolności czy warunki nie są wymagane. Dla różnych zaklęć taka obrona może oznaczać całkiem inne działanie, zależnie od natury zaklęcia i cechy używanej do obrony (np. odparcie senności czy paraliżu *Budową*, uskoczenie *Sprawnością* przed pociskiem, przeciwstawienie się *Charyzmą* przymusowi mentalnemu lub rozpoznanie iluzji *Sprytem*). Jeśli w opisie zaklęcia nie wskazano działania wymaganego do odparcia go, obrona taka **nie jest działaniem** i nie uniemożliwia ani nie utrudnia wykonywania jakichkolwiek działań celowi zaklęcia w tej samej turze.

- Jeśli istota będąca celem zaklęcia uzyskała w swoim teście obrony równo lub więcej niż rezultat testu powodzenia zaklęcia (zawsze jest to test *Woli* maga), zaklęcie nie odniosło wobec niej skutku. Nie neguje to samego działania zaklęcia, a jedynie efekty tego zaklęcia na istotę, która się przed nim obroniła.
- Wyższy rezultat maga oznacza, że czar się powiódł i jego efekt działa normalnie.

Pechowy rezultat rzucania zaklęcia

Jeśli rezultat testu *Woli*, sprawdzającego powodzenie zaklęcia, wyniósł **mniej niż połowa** wymaganej trudności, nie tylko rzucenie zaklęcia się nie udaje, ale dodatkowo powstaje zaburzenie mocy – mag musi natychmiast, jeszcze raz, ponieść cały koszt czaru, jaki usiłował rzucić (musi zapłacić drugie tyle punktów *Mocy*). Zasada ta nie dotyczy rzucania zaklęcia ze zwoju, ale działa w przypadku rzucania zaklęcia „z księgi”. Jak widać, pechowy rezultat nie jest możliwy dla trudności rzucania zaklęcia równej 1 lub 2.

Wpływ pancerza. Noszona zbroja czy tarcza utrudnia panowanie nad wzburzonymi siłami magii. Koszt pechowego rzucenia zaklęcia opisany powyżej jest dodatkowo zwiększany o wynik na kostce *osłony* używanej przez niego tarczy (niezależnie od zdolności tych przedmiotów lub postaci, zawsze rzuca się co najwyżej jedną kostką *pancerza* i co najwyżej jedną kostką *osłony*). Jeśli nie doszło do pechowego rezultatu, zbroja ani tarcza nie mają na maga wpływu.

Wypalenie. Jeśli mag ma utracić więcej punktów *Mocy*, niż posiada, następuje utrata brakującej liczby punktów *Zdrowia*. Utratę tę traktuje się dokładnie tak jak zranienie. Pechowy rezultat zaklęcia może więc stać się śmiertelnie groźny, gdy magowi pozostało niewiele mocy i/lub był on ranny.

Przykładowo, czarodziej o Woli k8 pragnie rzucić Urok (trudność 3) na dwóch strażników naraz (modyfikacja Więcej), co zwiększa trudność testu do 5. Na jego kostce Woli wypadła 2 – w tym przypadku pechowy rezultat. Koszt czaru wyniósł 6, więc pech powoduje utratę dodatkowych 6 punktów Mocy. Magowi pozostało jedynie 2 punkty Mocy, pozostałe 4 punktów straci z puli Zdrowia. Jest to ponad połowa jego aktualnego Zdrowia, zostaje więc połowiony – atacza się i przez 1 turę próbuje złapać oddech (rozproszenie), do czasu uleczenia przynajmniej do połowy maksymalnego Zdrowia będzie połowiony. Gdyby zdecydował się nie tracić Zdrowia tylko uwolnić zaburzenie, rzucałby 4 k6 na poniższej liście.

Efekt pechowy zaklęcia. Postać może zrezygnować z utraty wszystkich punktów *Zdrowia* (lecz nie punktów *Mocy*), które utraciłaby przez pechowy rezultat zaklęcia, jeśli uwolni zaburzenie mocy. Każdy 1 zachowany w ten sposób punkt *Zdrowia* generuje jedną kostkę k6. Należy je wszystkie rzucić i zsumować. Natychmiast zamiast efektu zaklęcia zachodzi efekt pechowy zależny od sumy uzyskanej w tym rzucie:

- **1-3:** Wokół eksplodują iskry, powietrze pachnie dziwnie, ale nic ponadto.
- **4-6:** Na k6 tur zapada ciemność, tłumiąca wszelkie światło poza magicznym, w promieniu k20 metrów wokół maga. Sfera mroku nie przemieszcza się z nim.
- **7-9:** Mag i wszystkie istoty w promieniu k20 metrów wokół niego są przyklejone do powierzchni, na której stoją, siedzą lub leżą. Poza tym mogą normalnie działać, nie mogą jedynie się przemieszczać w przestrzeni. Jeśli byli w starciu w chwili zadziałania tego efektu, mogą dalej walczyć normalnie, nie mogą natomiast biegać ani uciec z walki.
- **10-12:** Rozlega się ogłuszający huk. Mag i wszystkie istoty w promieniu k20 metrów wokół niego tracą wzrok i słuch oraz są rozproszone przez k20 tur, ich ciała w tym czasie świecą się magicznym światłem.
- **13-15:** Zrywa się gwałtowny wicher. Mag i wszystkie istoty w promieniu 2k6 metrów wokół niego przewracają się, każda co turę (przez k4 tury) otrzymuje 2k6 obrażeń, gdy niezamocowane przedmioty unoszą się i zaczynają wirować w powietrzu (*pancerz* chroni przed nimi normalnie). Na tym obszarze ataki dystansowe nie mogą się udać. Każda próba rzucenia na tym obszarze zaklęcia ma trudność zwiększoną o 4. Aby trafić w walce wręcz, trzeba wyrzucić o 3 lepiej od przeciwnika.
- **16-18:** Każda istota w promieniu k20 metrów (mag także), jeśli posiada *pancerz* (w tym magiczny), wykonuje jego test (jedną kostką) i otrzymuje taką liczbę obrażeń. Nie da się przed nimi uchronić.
- **19-21:** Z nicości przybywają bestie w liczbie równej koszt pechowego zaklęcia / 3 (zaokrąglając w górę). Od kolejnej tury, co turę atakują one wręcz maga i jego pobliskich towarzyszy wg normalnych zasad (każda bestia atakuje losową z najbliższych jej postaci w drużynie lub sojusznika postaci graczy).
BESTIA: Budowa k10, Walka k10, Sprawność k8, Bystrość k6, Charyzma k8
Zdrowie 20, Energia 18, Pancerz k12, Atak wręcz k10+k8 obrażeń
- **22-24:** Jeśli mag znajdował się na powierzchni gruntu, na 1 minutę w promieniu k20+10 metrów podłoże pęka i pojawia się sieć szczelin wypełnionych lawą. Jeśli w pobliżu maga nie ma stałego gruntu, powietrze przepełnia się płataniną błyskawic. Jeśli natomiast wokół maga znajduje się dużo wody, zaczyna się ona gotować. Każda istota znajdująca się w tym promieniu, musi co turę testować Sprawność (6). Niepowodzenie oznacza utrzymanie k8 obrażeń, tylko magiczny *pancerz* chroni przed nimi.
- **25-27:** Rzeczywistość wokół odkształca się. Mag i wszystkie istoty w promieniu k20 metrów tracą przytomność na k20 minut. W tym czasie tracą po k10 *Energii*.
- **28-30:** Deszcz meteorów zrównuje z ziemią okolicę w promieniu k20+10 metrów wokół maga. Każda istota znajdująca się w tym obszarze otrzymuje k30+10 obrażeń, modyfikowanych tylko przez magiczny *pancerz*. Budynki na tym obszarze wał się. Jeśli mag znajduje się wewnątrz budynku lub w podziemiach, następuje zawałenie się budynku lub podziemi z identycznym skutkiem.
- **31 i więcej:** Mag i wszystkie żywe istoty w promieniu k20+10 metrów od niego zamieniają się w kamień na k1000 dni – rzuć 3 kostkami k10 (wskazawszy uprzednio, która kostka pokazuje cyfrę setek, dziesiątek i jedności). Wyrzucenie trzech zer oznacza 1000 dni, niemal 3 lata. Chyba czas stworzyć nową postać.

INNE ZASADY

Męczące działania

MG może zażądać poświęcenia 1 lub więcej punktów *Energii* jako warunek wykonania działania, które jego zdaniem jest bardzo męczące dla postaci. Jeśli postać nie posiada punktów *Energii*, nie może wykonać tego działania. Tabela obok pokazuje przykładowy koszt poruszania się.

Koszt Energii dla długotrwałych działań

1 godz. chodzenia po mieście, zakupów itd.	1
2 godz. marszu dobrze ubitym traktem (12 km)	3
1 godz. wędrówki bezdrożami (4 km)	3
1 godz. wędrówki lasem lub wzgórzami (3 km)	8
1 godz. wędrówki górskim szlakiem (2 km)	5
2 minuty biegnięcia truchtem	1
30 sekund (10 tur) biegu z pełną prędkością, ciągłego przemieszczania się i/lub walki wręcz	1

Dopóki postać nie zacznie intensywniej korzystać z *Energii*, nie warto w ogóle śledzić jej poziomu – podczas nocy odzyskuje się typowe straty dzienne. Zużycie *Energii* podczas podróży jest większe, gdy postać niesie więcej niż typowy ekwipunek początkującej postaci, a jeśli całe obciążenie zostanie przełożone na wierzchowca, strata będzie nieco niższa. Jak ocenić, co kto może nieść, a jaki ekwipunek będzie już „za ciężki”? Jako wyznacznik najlepiej wyobrazić sobie przeciętną, niezbyt silną osobę z naszego świata – jej *Budowa* wynosi k4, jeśli ćwiczy trochę na siłowni, może k6. Co damy radę nieść bez problemu? Czy dany ciężar zacząłby nas męczyć po kilku godzinach marszu? Itd. Postacie o wyższej *Budowie* są w stanie nosić więcej, nie męcząc się tak bardzo. Silne osoby dysponują *Budową* k8, a k10 to już profesjonalni sportowcy lub żołnierze sił specjalnych. *Budowa* k15 odpowiada największemu siłaczowi naszego świata. MG po prostu patrzy na *Budowę*, pyta o broń, broń i inne najcięższe przedmioty niesione przez postać, po czym mówi np.: *OK, dasz radę nieść ten dodatkowy miecz, jeśli go dobrze przywiążesz do plecaka. Albo: Niosąc rannego niziołka, będziesz dodatkowo tracił 5 punktów Energii co godzinę... chyba, że zostawisz ten plecak z kilkudniowymi zapasami jedzenia.*

Czasem punkty *Energii* muszą zostać wydane np. gdy postać jest głodna, spragniona lub chora. Jeśli postać **musi** stracić punkty *Energii*, a już zużyła je wszystkie, traci brakującą liczbę punktów *Zdrowia* zamiast tego.

Zyskiwanie punktów cech

Cechy pochodne: *Zdrowie*, *Energia* i *Moc* mają swój poziom bazowy (cyfra na karcie postaci) oraz aktualną liczbę punktów (zaznaczane kwadraty). Liczba punktów zmienia się często w trakcie gry. Odzyskiwać je można m. in. dzięki piciu specjalnych eliksirów lub przebywaniu w wyjątkowych miejscach emanujących silną aurą, istnieją także zaklęcia umożliwiające zyskiwanie punktów określonego rodzaju. Liczba punktów cechy pochodnej nie może wzrosnąć ponad bazową wartość tej cechy pochodnej.

Zdrowie (opatrzywanie ran) Postać może zostać opatrzona przez siebie lub towarzysza, jeśli nie posiada na karcie postaci zaznaczonego kwadratu „postać opatrzona”. Zajmuje to [liczba utraconych punktów zdrowia] minut. Każda osoba, próbująca opatrzyć rannego wykonuje test *Mądrości* o trudności 4 jeśli ranny nie jest *społowiony*, 5 jeśli jest *społowiony* lub 6 jeśli stracił całe *Zdrowie*. Trudność rośnie o 1 za brak czystej wody i opatrunków a także o kolejne 1, jeśli postać opatruje sama siebie. Jeśli ktokolwiek uzyskał sukces, przywraca to *społowionemu* 1, a *niespołowionemu* k4 punkty *Zdrowia* (na karcie postaci należy wówczas zaznaczyć kwadrat „postać opatrzona”).

Zdrowie (odzyskiwanie poprzez sen). Postać, która nie była *społowiona*, po 8 godz. snu w komfortowych warunkach (ciepły pokój w zajeździe, łóżko, pożywny posiłek) regeneruje liczbę punktów *Zdrowia* równą połowie maksymalnego wyniku swojej kostki *Budowy*. Liczba ta jest zmniejszana dwukrotnie (zaokrąglając w dół), jeśli nocleg był spędzany w warunkach obozowych. Postać *społowiona* odzyskuje jeszcze mniej punktów *Zdrowia*: w komfortowych warunkach jedynie 1/4, a w warunkach obozowych jedynie 1/8 maksymalnej wartości na kostce *Budowy* (zaokrąglając w dół). Może to sprawić, że postać po całej nocy nie odzyska w ogóle *Zdrowia*. Jedyną nadzieją są wówczas leki (np. **żółty mech** – patrz str. 43) lub magia. Brak jedzenia za dnia lub noc spędzona w trudnych warunkach (zimno, moknięcie na deszczu itp.) w ogóle nie regeneruje *Zdrowia* podczas snu. Noc w wielkim zimnie, bez ciepłego okrycia może spowodować nawet dodatkową utratę *Zdrowia* (do uznania MG).

Przykładowo, postać o Budowie k10 i Zdrowiu 21 była społowiona – pozostało jej 9 punktów Zdrowia. Pierwszej nocy w warunkach obozowych odzyskuje $10/8=1$ punkt, nadal jest społowiona, ale następnego dnia dociera do gospody, gdzie spędza noc i odzyskuje dzięki temu $10/4=2$ punkty. Mając 12 Zdrowia nie jest już społowiona. Jeśli zostanie jeszcze na kolejną noc w gospodzie, następnego dnia odzyska $10/2=5$ punktów (budząc się z 17 Zdrowia). Jeśli zamiast tego wyruszy dalej w drogę, nocując w dziczy będzie odzyskiwać co rano po $10/4=2$ punkty, wyzdrowieje zatem po 5 dniach.

Energia (odzyskiwanie poprzez sen i odpoczynek). Każde pół godziny odpoczynku (w tym snu) przywraca 1 punkt *Energii*, lub 2 jeśli postać ma jej ponad połowę bądź gdy odpoczynek jest nieprzerwanym, przynajmniej 8-godzinny snem. Ilości te są niższe, jeśli postać nie jest porządnie najedzona. Znaczną ilość *Energii* może przywrócić odpowiednio przygotowane zioło **skrzew** – patrz str. 40.

Moc (odzyskiwanie poprzez sen). Każde pełne 2 godziny snu przywracają postaci punkty *Mocy* w liczbie 1/4 jej bazowej *Mocy* (zaokrąglając w dół). Krótsze okresy snu lub częściej przerywany sen nie przywracają w ogóle *Mocy*. Całonocny odpoczynek lub ok. 8 godzin nieprzerwanego snu przywraca całą *Moc*.

Jazda konno

- Dosiadanie i zsiadanie z wierzchowca jest działaniem niezależnym, wymagającym rezultatu 2+ w teście *Sprawności*. Każde z tych działań zajmuje postaci całą turę.
- Walcząc z konia przeciwko postaciom pieszym postać posiada *przewagę* na skutek różnicy w wysokości (patrz: **Przewaga** str. 58), nie może jednak atakować postaci leżących na ziemi, o ile nie posiada broni żołnierskiej (o długim drzewcu).
- Podczas jazdy na wierzchowcu nie można używać wyższej kostki w testach *Walki* czy *Strzelania*, niż kostka *Sprawności* postaci, o ile wierzchowiec nie stoi w miejscu.
- Będąc na wierzchowcu, nie można stosować *pełnej obrony* ani *uskakiwać* przed atakiem dystansowym.
- Jadąc na wierzchowcu, postać porusza się wraz z nim z prędkością małą, średnią lub szybką. Wierzchowiec nie może gwałtownie zmieniać prędkości – jadąc z małą prędkością, jeśli istota dosiadająca go przekaże polecenie przyspieszenia, w kolejnej turze wierzchowiec zwiększa prędkość do średniej, a dopiero w kolejnej może osiągnąć tempo szybkie. Każda taka zmiana wymaga od jeźdźcy poświęcenia tury i zdania testu cechy *Sprawność* o trudności 3.
- **Prędkość mała** (stępa) ma tempo marszu na piechotę. Podczas tak wolnej jazdy można wykonywać działania dopuszczalne podczas wędrówki, a ponadto możliwe jest czytanie lub uczenie się zaklęć (lecz nie ich przepisywanie).
- **Prędkość średnia** (kłus), dorównująca biegnącemu Człowiekowi, pozwala na walkę i strzelanie, lecz postać musi trzymać się wierzchowca choć jedną ręką.
- **Prędkość wysoka** (galop). Postać nie może wykonywać ataków ani żadnych działań wymagających wolnej ręki (musi się trzymać wierzchowca oburącz).

Zwoje, księgi, artefakty

Tworzenie magicznych przedmiotów, eliksirów i zwojów jest możliwe dzięki użyciu niektórych **rzadszych zaklęć** – patrz str. 76. Poniżej opisano sposoby korzystania z przedmiotów magicznych, zwojów oraz ksiąg z zaklęciami.

Rzucenie zaklęcia ze zwoju. Zwój pozwala jeden raz rzucić zapisane na nim zaklęcie, nawet jeśli postać czytająca zwój nie zna tego zaklęcia ani nie ma zapisanej jego formuły w swojej księdze. Postać rzucająca zaklęcie ze zwoju (aktywująca zwój) musi posiadać *Wolę* k6 lub wyższą, nie może posiadać zdolności *Nieaktywność* i musi być w stanie odczytać zwój (wokół musi być dostatecznie jasno, zwój musi być odpowiednio trzymany, musi też być zapisany w języku który mag potrafi odczytać). Rzucając zaklęcie ze zwoju **nie ponosi się jego kosztu**. Cały proces zajmuje 2 tury, efekt następuje na końcu 2. tury. Jeśli mag był pod wpływem czaru *Szybkość*, czar rzucany ze zwoju zadziała na początku kolejnej tury po odczytaniu zwoju. Mag może aktywować wszystkie modyfikacje, jakie zostały osadzone w zwoju wraz z podstawowym zaklęciem, nie może jednak dodać innych, których twórca tam nie umieścił (zaklęcie w zwoju jest już częściowo rzucone, tylko czeka na aktywację). Można natomiast wybrać, na co przeznaczony będzie uiszczony przez twórcę zwoju koszt zawartych w nim zaklęć-modyfikacji, o ile modyfikacje te dopuszczają wybór. Nie wszystkie modyfikacje i punkty *Mocy* zwoju muszą zostać użyte. O ile jego twórca nie był wybitnie utalentowanym magiem, zwój pozwala użyć maksymalnie 4 punktów *Mocy* na każdą modyfikację. Podczas aktywowania zwoju niezbędny jest test *Woli* – tak, jak przy rzucaniu zaklęcia z pamięci, lecz nie ma tu ryzyka *Pechowego rezultatu*. Zaklęcie (wraz ze wszystkimi modyfikacjami i punktami *Mocy*, niezależnie czy wszystkie zostały wykorzystane czy nie oraz czy zaklęcie w ogóle zadziało czy nie) natychmiast po pierwszej próbie rzucenia znika ze zwoju.

Jeśli zwój zawiera wyłącznie zaklęcie-modyfikację, nie da się jej rzucić ze zwoju. Zwój taki może posłużyć jedynie do przepisania tego zaklęcia do swojej księgi i/lub nauczania się go.

Przykładowo, mag aktywuje zwój zawierający zaklęcia: Zbroja, Przekazuje i Mocniej (dzięki zdolności twórcy, efekt zwiększa się o połowę maksymalnego wyniku na kostce). Zwój zawiera 10 punktów Mocy. 3 muszą zasilić Zbroję, 7 można użyć w modyfikacjach (maksymalnie 6 na każdą). Mag rzuca zaklęcie na siebie, wzmacniając je 6 punktami. Jeśli w teście Woli wyrzuci 4 lub więcej (trudność Zbroi powiększona o bazowy koszt Mocniej) zyska magiczny Pancernik 30 + 15.

Przepisanie zaklęcia ze zwoju do księgi. Łączny czas przepisywania wynosi godzinę za każdy punkt sumy bazowych kosztów przepisywanych zaklęć. Czas poświęcony na przepisywanie zaklęcia nie może przekroczyć 8 godzin na dobę i liczy się on jako czas poświęcony w ciągu dnia na **nauczenie zaklęcia** (patrz str. 27). Aby poprawnie dodać zaklęcie ze zwoju do swoich zapisków, trzeba zdać test *Mądrości* (trudność = 2 + bazowy koszt przepisywanego zaklęcia). Po zakończeniu przepisywania wszystkich zaklęć ze zwoju, dla każdego przepisywanego zaklęcia wykonuje się osobny test używając jego bazowego kosztu. Udana test oznacza, że dane zaklęcie zostało pomyślnie przepisane do księgi maga. Niezależnie od rezultatu (lub rezultatów) testu (lub testów) przepisywania, wszystkie zaklęcia znikają ze zwoju. Może się więc zdarzyć, że mag przepisze jedynie bazowe zaklęcie bez modyfikacji lub tylko modyfikację bez bazowego zaklęcia.

Przykładowo, mag usiłuje przepisać wszystkie zaklęcia ze zwoju zawierającego: (3) Leczenie, (2) Więcej i (1) Mocniej. Cały proces zajmuje mu 5 godzin, po upływie których mag testuje Mądrość (wynoszącą u niego 6). Uzyskuje kolejno rezultaty: 3 za Leczenie (trudność przepisania 5, czyli test nieudany), 4 za Więcej (trudność przepisania 4, czyli test udany) i 3 za Mocniej (trudność przepisania 3, czyli test udany). Po tych 5 godzinach posiada więc w swojej księdze 2 nowe zaklęcia: Więcej i Mocniej, jednak Leczenie przepada. Zapiski znikają ze zwoju, moc z niego ulatuje.

Przepisanie zaklęcia z innej księgi do własnej księgi. Mag ma niekiedy okazję wypożyczyć (zwykle odpłatnie) księgę, napisaną przez innego maga, a czasem taka księga pada łupem drużyny. W wolnej chwili mag może przystąpić do zapoznania się z treścią cudzej księgi, poświęcając kilkadziesiąt minut na jej przejrzenie, jeśli zna język, w jakim została napisana lub jeśli rzuci zaklęcie *Zrozumienie*. Zaklęcie *Przyswojenie* bardzo przyspieszy ten proces. Następnie, mag wybiera jedno z zapisanych w księdze zaklęć i postępuje identycznie, jak w przypadku przepisywania zaklęcia ze zwoju z taką różnicą, że oryginalny zapis zaklęcia nie znika. Niepowodzenie przepisania zaklęcia z księgi oznacza, że w takim zapisie jest ono niezrozumiałe dla danego maga. Aby móc ponowić próbę przepisania go, mag musi:

- Podwyższyć na stałe swoją cechę *Mądrość*, lub
- Odnaleźć to zaklęcie w innej księdze lub na zwoju, lub
- Zapewnić sobie pomoc innego maga, znającego to zaklęcie na pamięć

Rzucenie zaklęcia z własnej księgi. Podczas uczenia się nowego zaklęcia mag opracowuje wpraw komplement notatek, opisujących formułę i doskonali się w rzucaniu go „z księgi”. Gdy jest przekonany o jego użyteczności, próbuje nauczyć się go na pamięć. Przepisanie zaklęcia do księgi trwa znacznie krócej niż uczenie się go na pamięć i nie wymaga zużywania Punktów Doświadczenia (porównaj: **Uczenie się nowych zaklęć** str. 27). Tylko mag, który zapisał zaklęcie w księdze może je rzucić. Rzucając zaklęcie „z księgi” (lub każdej innej formy zapisanej nie będącej z punktu widzenia zasad „zwojem”), mag płaci koszt *Mocy* oraz zdaje test *Woli* – dokładnie tak, jak rzucając zaklęcie z pamięci. Istnieje też ryzyko pechowego efektu zaklęcia. Przy rzucaniu zaklęcia „z księgi” można dodawać modyfikacje do innego zaklęcia – w dowolnych kombinacjach – te znane i te odczytywane z księgi, ale każde zaklęcie użyte „z księgi” wydłuża czas rzucania o 1 turę. Zaklęcie takie działa na końcu ostatniej tury jego rzucania. Zaklęcie *Szybkość* nie skraca tego czasu. Wszystkie zaklęcia wykupywane przy tworzeniu postaci są znane na pamięć, początkująca postać maga nie musi używać notatek do rzucania tych zaklęć.

Użycie magicznego przedmiotu. Dowolna osoba (także nieznająca się w ogóle na magii, nawet nie planująca rzucenia czaru) może spowodować rzucenie zaklęcia zawartego w przedmiocie, o ile spełni wymagania aktywacji przedmiotu (każdy przedmiot może mieć inne). Wymaganiem może być np. ściśnięcie przedmiotu w rękę czy założenie go na palec, ale czasem niezbędne może być rozwiązanie jakiejś łamigłówki,

wypowiedzenie (lub wyśpiewanie) na głos określonej frazy o takiej czy innej porze dnia lub tylko w konkretny dzień roku – cokolwiek, co twórcy przedmiotu przyszło do głowy. Aktywująca przedmiot postać nie musi poświęcać mocy ani wykonywać testu. Po spełnieniu wymagań przedmiot rzuca zaklęcie (zawsze pod koniec tury). Jeśli do określenia skutku zaklęcia wymagany jest rezultat testu cechy *Wola* maga rzucającego zaklęcie, przedmiot zawsze uzyskuje wynik 5 (potężniejsze przedmioty mogą uzyskiwać wyższą wartość). Aby poznać działanie oraz metody aktywacji przedmiotu wystarczy rzucić zaklęcie *Zrozumienie*.

Przedmioty zawierające wyłącznie czary-modyfikacje. Są to przedmioty o stałym efekcie działania, Wyjątkowo korzystają z *Mocy* użytkownika, który musi znać lub posiadać zapisane zaklęcie dotykowe lub dystansowe. Modyfikacja zawarta w takim przedmiocie może być użyta w trakcie rzucania dowolnego zaklęcia z pamięci lub z książki, z jakim może ona działać i nie wpływa na trudność rzucanego zaklęcia. Przedmiot z modyfikacją o stałym działaniu posiada limit punktów *Mocy* na turę – jest to maksymalna ilość *Mocy*, jaką mag może użyć do zasilenia modyfikacji (zgodnie z jej działaniem). Jest ona nadrzędna nad ograniczeniami liczby *Mocy* wynikającymi ze zdolności maga oraz opisu zaklęcia-modyfikacji.

POPULARNE ZAKŁĘCIA

Opisane w tym rozdziale zaklęcia można zdobywać podczas tworzenia postaci (**patrz** str. 16) oraz w trakcie gry – np. od nauczycieli (**patrz** str. 27). W nawiasie, przed nazwą każdego zaklęcia podany jest jego koszt.



Popularne zaklęcia dotykowe

Mag rzucający zaklęcie dotykowe musi **być w stanie** dotknąć jego celu (choć nie musi go dotykać).

- (1) **Bezdech** – mag i jego towarzysze (póki będą go dotykać) zaprzestają oddychania na 15 minut.
- (1) **Dotyk bólu** – mag sięga dłonią w stronę przeciwnika. Jest to atak działający jak atak wręcz bronią średniej długości, z użyciem *Woli* maga zamiast jego *Walki*. Wszystkie zasady walki wręcz mają tu zastosowanie, można przeciw niemu stosować *pełną obronę* lub uciekać. Atak ten następuje pod koniec tury tak jak inne zaklęcia. Przeciwnik broni się przed nim dokładnie tak jak przed atakiem wręcz. Jeśli zaklęcie się powiedzie a rezultat testu *Woli* maga przy rzucaniu przekroczy rezultat działania i ewentualnej *osłony* przeciwnika, mag zada mu k4 *obrażenia*. Tylko magiczny *pancerz* chroni przed nimi. Nie można tym zaklęciem uszkodzić przedmiotów, istoty *nieżywe* także są odporne na jego efekt.
- (1) **Niezauważalność** – przez 15 minut nikt nie zwraca uwagi na maga, póki stara się on nie rzucać w oczy i zachowywać jak inni wokół. Próba ataku lub rzucenia innego zaklęcia przez maga kończy działanie tego czaru. Każde działanie, które mogłoby zwrócić uwagę na maga np. wejście na strzeżony obszar pozwala na test *Bystrości* wartownika, który miałby szansę go zobaczyć, usłyszeć lub wyczuć w inny sposób. Uzyskanie wyższego wyniku niż rezultat testu *Woli*, dzięki któremu to zaklęcie zadziałało oznacza, że mag został zauważony, a efekt tego zaklęcia przestał działać. Trwanie w bezruchu gwarantuje działanie tego czaru.
- (1) **Klucz** – mag włącza, wyłącza, otwiera lub zamyka dowolny mechanizm, zamek w drzwiach, przejście lub mechaniczną pułapkę, o ile nie została zablokowana magicznie. Wielkie mechanizmy, jak windy czy dwuskrzydłowe wrota, mogą wymagać użycia modyfikacji *Mocniej* i wydania 1-2 punktów *Mocy* więcej.
- (1) **Światło** – przedmiot możliwy do trzymania w dłoni, lub sama dłoń maga emituje przez 30 minut jasne światło (jak pochodnia, ale w kolorze czystej bieli).
- (1) **Widzenie w ciemnościach** – przez 30 minut mag widzi wszystko w promieniu 10 m jak w jasny dzień.
- (1) **Wykrywanie** – przez minutę mag wyczuwa w promieniu 5 metrów wokół siebie celowo ukryte przedmioty i przejścia oraz wszelkie magiczne przedmioty, a także przedmioty i miejsca, na których aktualnie działa efekt dowolnego zaklęcia oprócz rzuconego właśnie *Wykrywania*.
- (2) **Odczynienie** – niweluje trwające efekty zaklęcia na wskazanym miejscu, przedmiocie lub osobie, jeśli rezultat testu rzucania *Odczynienia* będzie wyższy niż rezultat testu rzucania zaklęcia niwelowanego. Nie pozwala to usunąć zaklęcia z przedmiotu magicznego, zwoju czy eliksiru ani niemagicznych skutków zaklęcia, którego działanie się skończyło. Elixir z zaklęciem *Odczynienie* ma przypisaną do siebie kostkę *Woli* k10 lub wyższą (w przypadku droższych wersji tego eliksiru).
- (2) **Przejście** – mag przenika przez 1 m ściany. Użycie modyfikacji *Dalej* pozwala pokonać 0,5 m więcej za każdy wydany 1 punkt *Mocy*. Jeśli ściana jest grubsza, fragment ciała maga materializuje się w przeszkodzie i otrzymuje on 2k20 *obrażeń*. Żadna *osłona* ani *pancerz* (także magiczny) nie chronią przed nimi. Dlatego, przed użyciem zaklęcia *Przejście* zaleca się wcześniejsze użycie zaklęcia *Wizja*.
- (2) **Zbroja** – przez pół godziny zapewnia magowi *pancerz* magiczny o wartości k4. Jeśli istota pod wpływem tego zaklęcia nosi też zbroję, rzuca wszystkimi swoimi kostkami *pancerza* i używa najlepszego z wyników.
- (2) **Zrozumienie** – przez 10 minut mag rozumie symbole, napisy, języki a także magiczne zapiski (formuły zaklęć – na zwojach, czy spisane w jakiegokolwiek innej formie). Poznaje także działanie magicznych przedmiotów oraz zaklęć, które wciąż są aktywne na miejscu, przedmiocie lub osobie w zasięgu dotyku maga.
- (3) **Bariera** – tworzy niewidoczny i nieruchomy, okrągły dysk (płaskie koło) o średnicy 3 m. Położenie centrum bariery i jej orientację wyznacza maga swoją dłonią w chwili rzucania zaklęcia, później nie można ich zmienić. Bariera znika po 10 minutach lub wcześniej, na życzenie maga, a póki działa, blokuje obustronnie przejście istot oraz każdy atak, spadające gązdy, ogień, zaklęcia zadające *obrażenia*. Zadanie *Barierze* 15 i więcej *obrażeń* zaklęciem niszczy ją, lecz nie zadaje *obrażeń* osobom przez nią chronionym.
- (3) **Leczenie** – przywraca k4 punkty *Zdrowia* albo k4 punkty *Energii* (wybór maga w chwili rzucania zaklęcia) magowi albo dotykanej przez niego istocie. W przypadku przywrócenia tym zaklęciem *Energii* istota, jeśli była głodna lub śpiąca, przez kilkanaście minut nie odczuwa tych dolegliwości.
- (3) **Lot** – mag przez minutę może się wznosić, unosić w powietrzu, a także lecieć z prędkością nie szybszą od galopującego konia (taki lot nie męczy maga, natomiast inne męczące czynności wykonywane w tym czasie jak np. dźwiganie ciężarów, powodują normalne utraty *Energii*).

- (3) **Szybkość** – przez 5 tur mag jest *przyspieszony* - może przemieszczając się pokonać 2x większy dystans w ciągu tury, posiada *przewagę* w walce, ponadto może deklarować rzucanie zaklęcia z pamięci co turę, a czar rzucany przez niego ze zwoju lub z pamięci zadziała na początku tury, w której zakończyło się jego rzucanie (równocześnie z przygotowanymi atakami dystansowymi, przed atakami wręcz).

Popularne zaklęcia dystansowe

Zaklęcia te dotyczą 1 celu i mają zasięg 10 m. Jeśli celem jest istota, może się ona bronić (jeśli tego chce i opis zaklęcia na to pozwala), korzystając z cechy wymienionej w kwadratowym nawiasie.

- (1) **Pocisk mocy** – mag wskazuje cel i jeśli rzuci ten czar z sukcesem, jednocześnie uzyskując rezultatem *Woli* trudność obliczaną jak przy ataku z broni dystansowej o bazowym zasięgu 10 m, trafia cel pociskiem z energii żywiołu wybranego w chwili deklarowania rzucenia tego zaklęcia. Udana zaklęcie, które nie osiągnęło trudności trafienia produkuje pocisk, który chybia cel i trafia obok. Pocisk po trafieniu zadaje 2k1 *obrażeń* (ale warto pamiętać, że za każdy 1 punkt wydany na modyfikację *mocniej* poziom obu "kostek" zwiększa się o 1 – na k3, k4 itd.). Każdy *pancerz* w normalny sposób chroni przed *obrażeniami* zadawanymi przez ten czar. Przed tym pociskiem można uskakiwać jak przed atakiem dystansowym – jak zawsze, trzeba być w *defensywie*, aby móc zadeklarować uskoczenie. [*Sprawność*]

- (1) **Sugestia** – przez najbliższe 5 minut wskazana osoba znająca język, którym posługuje się mag, traktuje informacje wynikające z wypowiedzi maga jako bardzo prawdopodobne, o ile sama nie wierzy w coś przeciwnego. Jeśli nie da się wykazać fałszu, przeświadczenie o racji maga będzie trwać nawet dłużej. Stwierdzenia typu: *powinieneś* ofiara może łatwo sfałszyfikować, sama nie mając takiego przekonania, dlatego zaklęciem tym nie można zmusić nikogo do jakichkolwiek czynności, a to czy ofiara zdecyduje się zrobić coś czy nie, na skutek przeświadczenia wywołanego tym zaklęciem, zależy od wielu czynników np. temperamentu osoby, na ile sytuacja jest typowa dla niej itd. [*Bystrość*]

- (1) **Telepatia** – pozwala magowi rozmawiać w myślach z dowolną osobą znaną lub widzianą nie dawniej niż 15 minut temu (modyfikacja *Dłuziej* pozwala wydłużyć ten okres dwukrotnie za każdy dodatkowy 1 punkt kosztu) o ile osoba ta zgadza się na rozmowę. Nie ma ograniczeń w odległości od tej osoby. Do skutecznej komunikacji wymagana jest znajomość tego samego języka mówionego przez obie rozmawiające strony. Rozmowa może trwać dowolnie długo aż mag lub ta osoba nie zdecyduje się jej przerwać lub nie usnie. Naraz można rozmawiać z jedną osobą, ponowne rzucenie tego zaklęcia zerwie trwającą już rozmowę. Rzucenie tego czaru na kilka osób naraz dzięki modyfikacji *Więcej* pozwala mówić jednocześnie do kilku osób, ale nie umożliwia wzajemnej komunikacji pomiędzy tymi osobami.

- (1) **Uśpienie** – na 1 godzinę wskazana postać, zwierzę lub bestia zasypia zwykłym snem. Już w kolejnej turze śpiący może się obudzić na skutek hałasu, potrząsania czy bólu, tak jak każda normalnie śpiąca osoba. *Uśpienie* nie działa na istoty, które z natury nigdy nie śpią jak np. mechanizmy czy upiory. [*Budowa*]

- (1) **Wizja** – mag wskazuje kierunek i odległość (nie przekraczającą zasięgu możliwego dla tego zaklęcia), po czym może przenieść swój punkt widzenia do tego punktu i „rozejrzeć się” przez 1 turę (jakby stał w tamtym miejscu). Może także w trakcie działania *Wizji* przemieszczać punkt widzenia w tempie marszu, nie oddalając się od swego ciała bardziej, niż na maksymalny dystans zaklęcia. Mag ogląda wizję swoimi oczami (zaklęcie nie poprawia zdolności widzenia). W tym czasie jego ciało pozostaje nieruchome i nie jest on świadomy tego, co się z nim dzieje.

- (2) **Błyskawica** – wystrzeliwuje pocisk, automatycznie trafiający we wskazany przez maga cel (postać lub przedmiot). Trafiony cel otrzymuje k4 *obrażenia*. Trafiona istota musi dodatkowo wykonać test *Budowy*. Jeśli uzyska mniejszy rezultat niż jej strata *Zdrowia* w tej turze z powodu *Błyskawicy*, podczas swojego najbliższego działania będzie *Rozproszona* (patrz: **Efekty** str. 60). Przedmioty drewniane i słabsze pękają po otrzymaniu 1 *obrażenia*, metalowe kłódki, zawiasy itp. mogą wymagać zadania 2 *obrażeń*, broń lub tarcza 5 a zbroję niszczy dopiero zadanie jej maksymalnego wyniku na kostce jej *pancerza*. Mniejsze obrażenia nie powodują żadnej szkody przedmiotowi. Tylko magiczny *pancerz* chroni przed tymi *obrażeniami*, zwykłe zbroje, tarcze i osłony są zupełnie nieskuteczne. Jeśli jednak cel jest całkowicie ukryty, nie można rzucić w niego tym zaklęciem. Jeśli cel będący w *defensywie* zadeklaruje odskoczenie i ma gdzie uskoczyć tak, aby całkowicie się schować przed lecącą błyskawicą, ma szansę uniknąć trafienia. [*Sprawność*]

- (2) **Czytanie myśli** – mag „podśluhuje” strumień świadomości wskazanej osoby przez 1 godzinę, gdy osoba ta pozostaje w zasięgu zaklęcia. Mag będzie słyszał i rozumiał także fragmenty tego, co słyszy owa postać, to na co ona zwraca uwagę. Poznanie podświadomych myśli lub zapomnianych faktów podsłuchiwanej osoby może wymagać przekroczenia jej rezultatu o 3 i więcej punktów. [*Charyzma*]

•(2) **Panika** – przez pół minuty (10 tur) wskazana osoba panicznie ucieka od maga. Nie popełni oczywistego samobójstwa (jak skoczenie w przepaść), ale spróbuje się w miarę swoich możliwości oddalić. Przy braku możliwości będzie się kulić, wrzeszcząc z przerażenia. Może to wywołać ten sam efekt u świadków zdarzenia. Osoby widzące uciekającego w panice, jeśli same mają poziom *Charyzmy* niższy od niego, muszą zdać wzajemny test cechy *Charyzma* przeciwko rezultatowi *Charyzmy* osoby uciekającej. Efekt może przenosić się dalej, na kolejne osoby, aż do czasu gdy wszyscy zdadzą test *Charyzmy* lub uciekający wyrzuci 1 w swoim teście (wówczas jego ucieczka jest tak groteskowa, że budzi śmiech). W przypadku remisu a także po zakończeniu działania udanego zaklęcia, cel nie ucieka, lecz odczuwa niechęć lub nieuzasadniony lęk wobec maga do końca przygody. [*Charyzma*]

•(2) **Zawieszenie** – przez 15 sekund (5 tur) wskazana postać lub przedmiot nie cięższy niż 500 kg nie może się przemieścić, wspiąć ani spaść. Istota pod wpływem tego zaklęcia może walczyć normalnie, nie może jednak *uskaikiwać przed pociskiem ani uciekać z walki*. Wydaje się być zawieszona w przestrzeni, jakby grawitacja nie działała na nią. [*Budowa*]

•(3) **Rozkaz** – zmusza ofiarę, znającą język, którym mówi mag, do wykonania jednej prostej (nie warunkowej i nie trwającej dłużej niż 1 tura) czynności, dokładnie opisanej przez maga w chwili rzucania tego zaklęcia. Jeśli czynność jest wbrew zasadom postaci, broni się ona kostką wyższą o 1 poziom, jeśli czynność stwarza dla niej zagrożenie – o 2 poziomy, jeśli może mieć śmiertelne skutki – o 3 poziomy. [*Charyzma*]

•(3) **Urok** – przez 24 godziny wskazana osoba traktuje maga jako swojego najlepszego przyjaciela, ale nie zrobi niczego, co uzna za niebezpieczne. [*Charyzma*]

Popularne zaklęcia modyfikacje

Nie rzuca się ich samodzielnie, ale razem z zaklęciem bazowym (dotykowym lub dystansowym), z którym danej modyfikacji da się użyć (zgodnie z jej opisem). Każda z modyfikacji dodawanych podczas rzucania do bazowego zaklęcia może podwyższyć łączny koszt rzucanego zaklęcia o **co najwyżej 4 punkty**.

•(1) **Dłużej** (tylko dla czarów, których efekt trwa dłużej niż 1 turę) – każde +1, o jakie mag zwiększy koszt zaklęcia z tą modyfikacją, wydłuży czas jego działania o bazowy jego czas działania.

•(1) **Dalej** – każde +1, o jakie mag zwiększy koszt zaklęcia z tą modyfikacją, zwiększy jego dopuszczalny dystans podwójnie (bazowo: 10 m). Nie zwiększa dystansu, na jaki można rzucić zaklęcie dotykowe.

•(1) **Przekazuje** – zwiększenie kosztu zaklęcia o +1 przez użycie tej modyfikacji pozwoli mu zadziałać tak, jakby rzuciła go inna, dotknięta przez maga postać lub (jeśli ma to sens) przedmiot. Wówczas postać/przedmiot stają się „magiem” z opisu zaklęcia, wzbogaconego przez *Przekazuje*. Dzięki temu np. kamień może powodować *Panikę*, wierzchowiec może zyskać *Szybkość*, a sojusznik – *Zbroję*.

•(1) **Mocniej** – dodając tę modyfikację do niektórych zaklęć, można zwiększyć siłę efektu zwiększając koszt. Jeśli modyfikowane poprzez *Mocniej* zaklęcie pozwala na rzut kostką, zwiększane są wszystkie kostki efektu zaklęcia o +1 poziom za każde +1, o jakie mag zwiększy koszt zaklęcia z tą modyfikacją.

•(1) **Wyzwalacz** – zwiększenie kosztu zaklęcia o +1 przez użycie tej modyfikacji pozwoli rzucić je „w zawieszeniu” – skutki zaklęcia uaktywnią się natychmiast po spełnieniu warunków określonych przez maga w chwili jego rzucania. Mag nie może rzucić zaklęcia z *Wyzwalaczem*, gdy już trwa inne, rzucone przez niego wcześniej zaklęcie z *Wyzwalaczem*, którego warunek aktywacji jeszcze nie został spełniony. Użycie modyfikacji *Więcej* wraz z *Wyzwalaczem* jest jedynym sposobem na wytworzenie naraz przez jednego maga więcej niż jednego zaklęcia w zawieszeniu. W dowolnym momencie mag może anulować rzucone przez siebie zaklęcie z *Wyzwalaczem* (nie wymaga to działania, wydane wcześniej na owo zaklęcie punkty nie wracają). Zaklęcia wzbogaconego tą modyfikacją nie da się umieścić w żadnym zwoju, eliksirze ani przedmiocie, zwój lub przedmiot z samą tą modyfikacją jest możliwy.

•(2) **Skuteczniej** – każde +1, o jakie mag zwiększy koszt zaklęcia z tą modyfikacją, obniży: **(a)** o 1 poziom kostkę używaną przez cel zaklęcia w teście obrony przed nim lub **(b)** o 1 punkt rezultat testu *Woli* przypisany do przedmiotu magicznego na który rzucone jest zaklęcie wraz z tą modyfikacją.

•(2) **Więcej** – zwiększenie kosztu zaklęcia (po uwzględnieniu kosztu wszystkich jego modyfikacji) o pełną wielokrotność tego kosztu pozwala równocześnie stworzyć kolejny egzemplarz efektu tego zaklęcia, można go rzucić w tym samym momencie na ten sam lub inny cel, co pierwotny cel zaklęcia. Cel dla każdego egzemplarza czarui należy wskazać zanim określą się efekty każdego z nich.

Przykładowo, można rzucić Uspienie, wydając dodatkowe 4 punkty Mocy na Więcej, na 5 istot naraz.

RZADKIE ZAKŁĘCIA

W tym rozdziale prezentowane są zaklęcia, których nie naucza się w typowych szkołach magii. Rzadko kiedy pojawiają się też jako naturalny talent. Część z nich można niekiedy odnaleźć w postaci zapisków w księgach lub zwojach, zamkniętych w skarbcach czy siedzibach magów, zwoje z tymi zaklęciami da się od czasu do czasu zakupić w dobrze zaopatrzonych sklepach magicznych w większych miastach, ewentualnie można się ich nauczyć od postaci niezależnych – w zamian za konkretne przysługi. Możliwość zdobycia każdego z tych zaklęć powinna być nagrodą dla postaci władającej magią i ważnym kamieniem milowym w jej rozwoju, MG musi ostrożnie obdarowywać graczy takimi skarbami. Niektóre z rzadkich zaklęć są bardzo kosztowne i szczególnie trudne do nauczania się i rzucania, co zwiększa także ryzyko pechowego rezultatu zaklęcia. Nie powinny być one dostępne dla początkujących postaci, chyba że postać jest adeptem-kapłanem i dane zaklęcie należy do darów, oferowanych przez jego bóstwo.

Rzadkie zaklęcia dotykowe

•(1) **Kontakt z umarłymi** – mag jest w stanie zlokalizować duszę osoby zmarłej, jeśli na skutek gwałtownej śmierci, klątwy lub własnych, niespełnionych pasji dusza taka pozostaje wciąż przywiązana do danego miejsca (w promieniu 25 m od maga). Mag na skutek tego zaklęcia pogrąża się we transie, poprzez który może nawiązać kontakt z ową duszą, co może być początkiem dwukierunkowej rozmowy, choć nie gwarantuje, że dusza zechce odpowiedzieć na pytania. Dusza pamięta wiele spraw z życia zmarłej osoby, rozumie pytania zadane w języku, jaki znała zmarła postać i może w tych językach odpowiadać magowi. Zwykle rozmowa dotyczy okoliczności śmierci lub tego, czego zmarły żałował, chciał dokończyć, lecz nie zdążył itp. Mag może pozwolić duszy przemawiać poprzez swoje ciało (samemu zachowując zarówno świadomość jak i kontrolę nad ciałem), dzięki czemu wszyscy będą słyszeć wypowiedzi duszy (taki głos jest dziwaczny i brzmi dość przerażająco). Nawiązany kontakt może być podtrzymywany dowolnie długo, a mag może w dowolnym momencie zakończyć działanie tego czaru.

•(1) **Siła spokoju** – mag jest w stanie na 2 godziny odizolować się od hałasu i niesprzyjających warunków atmosferycznych, takich jak wiatr, deszcz, śnieg czy grad. Dzięki temu może spokojnie poświęcić się medytacji lub studiowaniu, nawet jeśli wokół szaleje burza lub inny hałas, rozbłyski światła itp. Nie odczuwa uderzeń wiatru, a deszcz, śnieg i grad spływają wokół niego nie dotykając nawet jego ubrania. W związku z tym osoba pozostająca pod wpływem tego zaklęcia, w testach nasłuchiwania zmniejsza swoją kosztę *Bystrości* o 2 poziomy (trudniej jej cokolwiek usłyszeć). Czar ten nie chroni przed lawą, meteorytami, lawinami i innymi poważniejszymi zagrożeniami ale np. po roztoczeniu nad sobą kopuły z *Bariery*, dzięki *Sile Spokoju* można zignorować rozproszenie także pochodzące od tego typu czynników.

•(2) **Inspiracja** – mag może otrzymać możliwość ponownego rzucenia 1 kostką (po opisanu efektu rzutu przez MG) w dowolnym teście (*cech, obrażeń, pancerza, osłony*), ale nie w rzutach innego typu. Drugi wynik musi zostać zaakceptowany. Efekt *Inspiracji* można wykorzystać w przeciągu 10 godzin od rzucenia tego zaklęcia. Rzucenie tego zaklęcia na osobę obdarzoną już możliwością użycia efektu *Inspiracji* nie pozwala skorzystać z niego dwukrotnie, ale przedłuża czas na wykorzystanie tego efektu o kolejne 10 godzin.

•(2) **Wyssanie esencji** – mag wskazuje istotę, którą jest w stanie dotknąć i zaczyna poszukiwać w niej *Mocy*. Istota wyczuwa wówczas niepokój i bliskość obcej siły, instynktownie próbuje się bronić. Jeśli istota nie śpi, może normalnie działać i broni się, mag musi przekroczyć swoim rezultatem rzucania tego zaklęcia rezultat testu *Charyzmy* istoty. Musi także utrzymać bliskość dotykową przez cały czas trwania zaklęcia – w przeciwnym razie zaklęcie nie odniesie efektu. Na skutek zaklęcia istota traci 4 punktów *Mocy* po każdej turze w której mag pozostaje w jej bliskości dotykowej. Jeśli istota nie posiada dość dużo punktów *Mocy*, traci całą pozostałą *Moc* oraz brakującą liczbę punktów *Zdrowia*. Każdy 1 punkt *Mocy* lub *Zdrowia*, utracony przez istotę na skutek tego zaklęcia, oznacza 1 punkt *Mocy* zyskany przez maga, a dla istoty będącej celem tego zaklęcia dodatkowo utratę 1 punktu *Energii*. Mag podczas trwania tego zaklęcia nie może wykonywać żadnych działań wymagających testu. Utrata choć 1 punktu *Zdrowia* przez maga lub cel, lub oddalenie maga i celu poza bliskość dotykową przerywa działanie tego zaklęcia.

•(3) **Alarm** – mag wskazuje obszar o promieniu 10 m, pojawienie się w tym obszarze istoty większej od typowego szczura, innej niż istoty obecne w obszarze w chwili rzucenia tego zaklęcia, wywołuje alarm – istoty, które były obecne w obszarze działania zaklęcia w chwili jego rzucenia czują silny impuls ostrzegawczy budzący natychmiast wszystkich śpiących. Obszar pokryty *Alarmem* nie przemieszcza się względem ziemi i wyczuwa istoty, będące pod wpływem zaklęć takich jak *Niewidoczność* oraz *Niezauważalność*. Aby skutecznie zastosować *Alarm* np. podczas jazdy w powozie czy na pokładzie płynącego statku, należy go zmodyfikować modyfikacją *Przekazuję* – dzięki niej sfera Alarmu przemieszcza się wraz ze wskazanym przedmiotem czy osobą (może nią być sam mag). W takich przypadkach jednakże *Alarm* będzie wykrywać każdą istotę mijaną przez maga w odległości zasięgu tego zaklęcia.

•(4) **Doskonałość** – mag na 3 minuty zwiększa jedną swoją wybraną cechę o 1 poziom kostki (np. z k12 na k15). Jeśli zwiększona zostaje *Budowa*, *Sprawność* lub *Charyzma*, postać otrzymuje także liczbę punktów w odpowiedniej cesze pochodnej równą $1,5 \times$ różnica maksymalnych poziomów kostki przed i po jej zwiększeniu. Gdy działanie tego zaklęcia dobiega końca, zwiększona cecha powraca do poziomu, jaki miała w chwili użycia czaru. Postać traci także tyle punktów w odpowiedniej cesze pochodnej ile zyskała dzięki temu zaklęciu. Jeśli przez to punkty *Mocy* postaci obniżą się poniżej 1, postać obniża swoją bazową *Moc* o 1. Jeśli punkty *Energii* spadną poniżej 1, postać mdleje na k20 minut. Jeśli punkty *Zdrowia* spadną poniżej 1, postać natychmiast umiera. Postać nie może rozwijać Punktami Doświadczenia cechy czasowo zwiększonej tym zaklęciem. Dodanie modyfikacji *Przekazuję* pozwala na zwiększenie cechy innej postaci lub przedmiotu (np. obrażeń broni lub zapewnianego przez zbroję *pancerza*). Dodanie modyfikacji *Mocniej* pozwala zwiększyć cechę o 1 dodatkowy poziom kostki za każde +2 kosztu zaklęcia. Rzucenie *Doskonałości* kilka razy pod rząd umożliwia podwyższenie kilku różnych cech, ale nie jednej o kolejny poziom.

•(4) **Przyswojenie** – pozwala magowi przyswoić całą wiedzę z napisów, ksiąg itp. zapisanych w języku znanym przez maga (do zrozumienia nieznanego języka potrzebne jest popularne zaklęcie dotykowe *Zrozumienie*). Użycie czaru *Przyswojenie* nie przyspieszy ani nie pozwoli automatycznie nauczyć się czy przepisać zaklęć zawartych w czytanych zapiskach, ale znacząco przyspieszy przeglądanie ich w poszukiwaniu konkretnych formuł – przestudiowanie treści o objętości 10 stron maszynopisu trwa 1 turę (3 sekundy), w czasie której mag musi być skupiony i pozostawać w zasięgu dotykowym zapisków, które studiuje (widoczność samych zapisków nie jest wymagana – wokół mogą panować ciemności, ale nic nie może ich przesłaniać). *Przyswojenie* działa do 1 minuty czasu (co pozwoli zapoznać się z treścią o objętości do 200 stron, a więc każdą typową księgą zaklęć lub 100 niezapieczętowanych, leżących jeden na drugim lub obok siebie zwojów, o ile nic nie przerwie magowi skupienia).

•(4) **Teleportacja** – przenosi maga w wybrane miejsce. Nie ma żadnych ograniczeń odległości, ale mag musi to miejsce bardzo dobrze znać. Jeśli wcześniej go nie odwiedzał, a rezultat testu rzucania zaklęcia będzie równy trudności tego zaklęcia, mag teleportuje się nieprecyzyjnie – fragment jego ciała materializuje się w jakiejś przeszkodzie, przez co otrzymuje 2k20 obrażeń – żadna *osłona* ani *pancerz* nie uchronią przed nimi.

•(5) **Skarbiec** – dowolny przedmiot dający się chwycić jedną ręką oraz nie przekraczający masą 4 kg i wymiarów 40x40x40 cm mag może przesłać do lub pobrać z magicznego skarbcza (np. zawiązana sakiewka pełna monet, tubus ze zwojami, księga, niewielka broń lub zamknięta torba z eliksirami). Nikt poza magiem nie ma dostępu do tego skarbcza. Rzucając to zaklęcie, mag tworzy niewielki portal, w który wkłada lub z którego wyjmuje pożądaną przedmiot. Wkładając dłoń do portalu, mag przypomina sobie wszystkie przedmioty, które się znajdują w jego skarbcu i może w ciągu 1 tury znaleźć i wyjąć ten, którego szuka.

•(5) **Strefa ochronna** – osłania obszar wokół maga lub sąsiadujący z magiem sferą o promieniu 10 m lub mniejszym. Sfera jest niewidoczna, ale nie zmienia położenia względem ziemi i znika po 24 godzinach lub na życzenie maga. *Strefa ochronna* blokuje obustronnie zarówno przejście wszelkich istot jak i każdy typ ataku (w tym zaklęcia zadające obrażenia, spadające głązy, ogień i inne szkodliwe czynniki). Zadanie *Strefie ochronnej* dowolnym zaklęciem minimum 25 obrażeń naraz niszczy ją, lecz osoby dotąd przez nią chronione unikają tych obrażeń.

•(5) **Stworzenie Golema** – wymagany jest 2-godzinny rytuał wokół własnoręcznie wykonanego posągu z gliny o wzroście ok. 3 m. Poprawne rzucenie zaklęcia tworzy golema, posłusznego magowi. Golem nie może oddalić się od miejsca stworzenia dalej niż na 100 m. Niepowodzenie oznacza zniszczenie posągu, ponowna próba rzucenia tego zaklęcia wymaga nowego posągu i ponownego odprawienia rytuału. Po zniszczeniu golema utworzonego tym zaklęciem pozostaje drobno pokruszona glina a wśród niej gliniana tabliczka, będąca zwojem zawierającym to zaklęcie, spisane w języku ojczystym maga-twórcy golema. Nie da się inaczej utworzyć zwoju z tym zaklęciem.

•(6) **Niewykrywalność** – przez 5 minut mag pozostaje całkowicie niewykrywalny dla wszystkich ludzkich zmysłów. Istoty posiadające dodatkowe zmysły np. nieumarli wyczuwający bliskość żywych istot są niewrażliwe na skutki tego zaklęcia. Osoba pod działaniem *Niewykrywalności* trafia automatycznie swoimi atakami wręcz inne istoty, nieświadome jej bliskości. Wobec istot zaalarmowanych i usiłujących się bronić, ale wrażliwych na skutki tego zaklęcia, mag zwiększa rezultat swoich rzutów *Walki*, *Sprawności* oraz *osłony* o 4, z kolei te istoty mają szansę go trafić tylko jeśli w tej turze mag wykonywał atak wręcz lub w inny sposób zdradził swoje położenie.

•(6) **Przywrócenie** – przywraca dotykanej istocie wszystkie brakujące jej punkty *Zdrowia* oraz *Energii*. Ponadto niweluje wszelkie toksyny (trucizny, jady) w organizmie dotykanej istoty, anulując natychmiast ich działanie i skutki. Neguje także obniżenie cech podstawowych, niezależnie od przyczyn ich obniżenia.

•(7) **Przemiana** – mag na 15 minut zmienia postać. Może przybrać nowy wygląd i dowolnie go opisać. Wszystkie cechy, które miał niższe od k20 wynoszą k20, zyskuje też magiczny *pancerz* k20. Ponadto, nawet jeśli nie miał broni, może atakować ostrzami wychodzącymi z magicznej zbroi lub ciała. Broń ta jest magiczna i zadaje k10+Bd *obrażeń*. Wartości cech, zyskiwane dzięki temu zaklęciu nie mogą być podwyższane w żaden sposób. Jeśli *Budowa*, *Sprawność* lub *Charyzma* zwiększyły się, mag otrzymuje tymczasowo dodatkowe punkty cech pochodnych tak, jakby rozwinął cechy podstawowe Punktami Doświadczenia (patrz opis zaklęcia *Dośkonłość*). Przemiana nie pozwala w istotny sposób zmieniać swego rozmiaru.

Rzadkie zaklęcia dystansowe

•(1) **Oznakowanie** – mag wskazuje cel, może być nim dowolna istota lub przedmiot. Przez kolejne 24 godziny mag będzie zdawał sobie sprawę z dokładnego położenia celu tego zaklęcia. Jeśli została ona magicznie ukryta, mag musi uzyskać rezultat testu wyższy niż osoba, która nałożyła magiczne maskowanie (np. posłużyła się *Magiczną kryjówką*). Nie da się uniknąć, wykryć ani usunąć *Oznakowania* inaczej, niż za pomocą magii.

•(1) **Iluzja** – mag wybiera jeden zmysł, na który iluzja ma oddziaływać i wskazuje miejsce, w którym się ona pojawi. Jeśli wybranym zmysłem jest wzrok, można w ten sposób stworzyć niematerialny wizerunek niewielkiego przedmiotu lub zwierzęcia (nie przekraczającego wielkości małego psa), obraz jest jednak nieostry, pozbawiony szczegółów i charakterystycznych rysów. Jeśli jako zmysł mag wybrał słuch, iluzyjny dźwięk musi być cichy i nie mogą to być rozpoznawalne słowa. Iluzja znika po minucie lub na życzenie maga. Jeśli mag pozostanie skupiony (nie wykona innych działań), może sprawić, że iluzja będzie się poruszać i zmieniać położenie (nie może wyjść poza zasięg zaklęcia). Użycie modyfikacji *Transmorfizm* pozwala w istotny sposób zmieniać cechy iluzji w trakcie jej trwania (zachowując wszystkie jej ograniczenia). Użycie modyfikacji *Więcej* pozwala w normalny sposób stworzyć duplikaty iluzji (są identyczne, chyba, że użyto także modyfikacji *Transmorfizm*), lub przywołać iluzję równocześnie dla więcej niż jednego zmysłu (np. przywołanie iluzji widocznego, pachnącego i smakującego obiadu będzie wymagać modyfikacji *Więcej* i potrójnego kosztu). Wreszcie, użycie modyfikacji *Mocniej* pozwala zwiększyć skalę i szczegółowość iluzji (każdy 1 punkt wydany na tę modyfikację pozwala dodać 1 wybrany efekt z poniższej tabelki, pasujący do rodzaju iluzji). Niezależnie od wzbogacenia *Iluzji*, osoby jej doświadczające mają szansę zorientować się, że padły ofiarą oszustwa – iluzja, nawet szczegółowa, może nie reagować prawidłowo na otoczenie np. wiatr, taflę wody itp. [*Bystrość*, broniąc się przed tym zaklęciem można stosować zdolność *Czujość*]

Opcje ulepszenia iluzji dzięki modyfikacji *Mocniej* (każda wymaga 1 dodatkowego punktu *Mocy*)

Wzrok	Słuch	Inne zmysły
Usunięcie nieostryści, obraz nie mieni się	Złożony dźwięk np. fragment melodii	Złożone wrażenia dotykowe (tekstura, śliskość)
Dodanie szczegółów	Głos istoty inteligentnej	Smak dokładnie taki, jak postać zna
Upodobnienie do znanego przedmiotu lub osoby	Znany, zrozumiały dźwięk	Zapach przykry, zmuszający do cofnięcia się jeśli postać nie oprze się iluzji
Dwukrotne powiększenie	Dwukrotnie głośniej	

•(2) **Przekleństwo** – wskazaną istotę zaczyna nawiedzać pech. W przeciągu najbliższych k100 godzin mag może raz zmusić tę istotę do ponownego rzucenia wybranymi przez maga kostkami po tym, jak już określony zostanie rezultat rzutu – nowy rezultat zastępuje pierwotny. Zmuszenie to nie jest działaniem i nie wpływa na trudność testów, wykonywanych przez maga w danej turze, tym niemniej istota musi być w zasięgu wzroku maga w chwili, gdy zdecyduje się on uaktywnić efekt *Przekleństwa* [*Charyzma*]

•(3) **Przyzwanie sługi** – mag na pół godziny przywołuje we wskazanym punkcie humanoidalną istotę spoza tego świata. Z wyglądu jest to istota obca. Jest ona posłuszna poleceniom głosowym maga (dzięki temu zaklęciu może się z nim porozumiewać, ale nie potrafi używać żadnego języka z tego świata), wszystkie cechy podstawowe ma na poziomie k6, cechy pochodne są losowane normalnie, w chwili przyzywania. Sługa może walczyć bronią, jaką otrzyma od maga lub wykonywać inne jego polecenia. Nie posiada zbroi i nie może z niej korzystać (nie działają też na niego efekty dające kostkę *pancerza*). Nie ma możliwości, aby przywołać więcej jak jednego sługę naraz czy wzmocnić jego cechy.

•(4) **Szaleństwo** – mag wskazuje istotę. Traci ona po 2 punkty *Energii* na turę, rzucając się na najbliższą sobie inną istotę i walcząc z nią aż do śmierci lub utraty całej *Energii* (istota będąca pod działaniem *Szaleństwa* stara się zadać jak największe obrażenia każdą dostępną jej metodą, w tym atakami dystansowymi i/lub magią – jeśli potrafi). Istoty pozbawione umysłu np. golem są całkowicie odporne na to zaklęcie. [*Charyzma*]

•(4) **Wiem, gdzie jesteś** – mag jest w stanie odkryć miejsce przebywania dowolnej istoty, którą zna, niezależnie od miejsca jej przebywania. Jeśli została ona magicznie ukryta, mag musi uzyskać rezultat testu wyższy niż osoba, która nałożyła magiczne maskowanie (np. posłużyła się *Magiczną kryjówką*). Istota, która nie chce zostać wykryta, może się przed tym bronić. [*Charyzma*]

•(5) **Eksplzja** – mag wskazuje punkt, stanowiący centrum eksplozji. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół tego punktu doznają *obrażeń* równych 2k4 (wartość losuje się raz, jest ona jednakowa dla wszystkich osób w obszarze działania *Eksplzji*). Żadnego typu osłonięcie (w tym tarcza) nie pomaga w uchronieniu się przed tym zaklęciem. Zbroja chroni przed tym zaklęciem, ale jej kostka *Pancerza* zmniejsza się o 2 poziomy. Jeśli cel utraci na skutek *Eksplzji* choć 1 punkt *Zdrowia*, w tej turze jest *rozproszony* (patrz: **Efekty** str. 60) a *społowienie* na skutek tego zaklęcia oznacza dodatkowo *przewrócenie*. Dodanie modyfikacji *Mocniej* do tego zaklęcia pozwala zwiększyć obie kostki *obrażeń* o 1 poziom za 1 punkt *Mocy*, użycie modyfikacji *Więcej* pozwoli stworzyć drugą *Eksplzję* (o ile postać może wydać tyle punktów na modyfikację), ich obszary jednak nie mogą na siebie zachodzić nawet częściowo. Postacie stojące na skraju obszaru eksplozji mogą próbować uskokczyć (o ile prawidłowo wybiorą kierunek poza jej obszar działania nie znając położenia centrum), lecz osoby stojące blisko centrum nie mają na to szans. [*Sprawność*]

•(5) **Magiczna kryjówka** – mag tworzy we wskazanym punkcie przytulny i bezpieczny zakątek, niewykrywalny jakimikolwiek metodami poza magią, ulokowany poza normalną przestrzenią. Wszyscy, którzy mają wejść do kryjówki muszą tego chcieć i dotykać się w chwili, gdy mag rzuca to zaklęcie. Wnętrze kryjówki jest dość duże, aby zmieściło się tam w sumie 5 osób, z wyglądu przypomina zwykły pokój. Mag może zdecydować o drobnych szczegółach wystroju. W ścianach pokoju są okna, pokazujące świat zewnętrzny – miejsce, w którym postacie weszły do kryjówki. Dowolna osoba może wyjść z – lub za zgodą maga wejść do kryjówki poprzez punkt wskazany jako cel tego zaklęcia. Aby wykryć kryjówkę, konieczne jest widzenie umiejscowienia kryjówki, podejście do niego na zasięg *Wykrywania* i uzyskanie rezultatu zaklęcia *Wykrywanie* równego lub wyższego od rezultatu tego zaklęcia. Kryjówka trwa przez 10 godzin, po czym wszyscy pojawiają się tam, gdzie byli, zanim weszli do niej. Użycie modyfikacji *Dalej* pozwala przenieść punkt wyjścia lub umiejscowienie kryjówki lub punkt wyjścia z kryjówki o 10 m za każdy wydany punkt *Mocy*, modyfikacja *Więcej* natomiast może zwiększyć pojemność kryjówki 2-krotnie (o ile postać może wydać tyle punktów na modyfikację).

•(6) **Rozdarcie** – mag tworzy wyrwę w przestrzeni o średnicy do 4 metrów i dowolnie wybranym przez siebie kształcie, rozginając na boki samą materię rzeczywistości. Każdy stały przedmiot, nie chroniony magią, znajdujący się na linii rozdarcia, pęka. W ten sposób można stworzyć wyrwę w murze, rozgiąć metalową kratę, utworzyć szczelinę w ziemi itd. Użycie tego zaklęcia niszczy większość materialnych przedmiotów na wskazanym obszarze, nie może jednak przedostać się do wnętrza działającej *Strefy ochronnej*. Postać stojąca na linii rozdarcia może spróbować uskokczyć. Jeśli test obrony przeciw temu zaklęciu się nie powiedzie postać otrzymuje 5k1 *obrażeń* nie modyfikowanych przez żaden *pancerz* (nawet magiczny), a dla każdego ważnego, niesionego przez nią przedmiotu (broń, kołczan z pociskami, tarcza, pancerz) rzuć dowolną kostką o parzystej liczbie ścianek. Wynik parzysty oznacza, że przedmiot ten uległ zniszczeniu. [*Sprawność*]

Rzadkie zaklęcia modyfikacje

•(1) **Transmorfizm** – mag rzuca zaklęcie „w przebraniu”, z objawami innego zaklęcia. Wszystkie wizualne, dźwiękowe i zapachowe elementy rzucanego zaklęcia (w tym stosowane słowa i gesty) zostają zastąpione iluzyjnymi efektami towarzyszącymi innemu, znanemu magowi na pamięć zaklęciu. Trudność zaklęcia rzucanego z tą modyfikacją jest wyższa o 1, natomiast koszt jest sumą kosztów zaklęcia rzucanego i zaklęcia, którego objawy ma ono udawać. Każdy mag, widzący i znający zaklęcie, którego objawy zostały wykorzystane, ma prawo do testu *Bystrości* oraz dodatkowej kostki za każdy poziom zdolności *Biegłości* w tym typie zaklęć, jakie *Transmorfizm* ma udawać. Jeśli uzyska rezultat równy lub wyższy od rezultatu testu rzucania „przebranego” zaklęcia, pozna się on od razu na iluzji i będzie wiedział, jakie zaklęcie jest naprawdę rzucane. Gdy skutki rzuconego zaklęcia stają się oczywiste, iluzoryczne efekty każdy może przejrzeć.

•(2) **Dyskrekcja** – mag całkowicie ukrywa objawy zaklęcia rzucanego z tą modyfikacją, zwiększając jego koszt o 2. Nie musi nic mówić ani wykonywać żadnych gestów, aby zaklęcie w ten sposób zmodyfikowane zostało rzucone. Wykrywanie rzucone na czar objęty *Dyskrecją* musi się udać lepiej od niego (rezultat testu *Woli* maga wykrywającego musi być równy lub większy od rezultatu testu *Woli* maga, rzucającego ukrywane zaklęcie).

•(2) **Stworzenie zwoju** – mag może przygotować zwój, zawierający wybrane zaklęcie wraz z ewentualnymi modyfikacjami (musi być w stanie rzucić każde z tych zaklęć z pamięci lub ze swojej książki). Wymagany jest dowolny materiał i przybory pozwalające trwale zapisać formułę zaklęcia. Czas potrzebny na stworzenie zwoju wynosi pół godziny za każdy punkt kosztu zapisywanego zaklęcia. Rzucenie zaklęcia *Stworzenie zwoju* zawsze ma zwiększony o 1 koszt oraz trudność względem zaklęcia, które modyfikuje (którego efekt ma zostać zaklęty na zwoju). Wszystkie punkty, poza jednym, zostaną połączone ze zwojem jako punkty *Mocy* i zostaną zużyte przez osobę aktywującą zwój do rzucenia z niego zaklęcia. Jeśli mag tworzący zwój posiada zdolności ulepszające efekty zaklęcia, zaklęcie w zwoju może te ulepszenia otrzymać. Zdolności zwiększające szansę rzucenia zaklęcia nie wpływają za zaklęcie osadzone w zwoju (mag aktywujący je wykona własny test *Woli*).

•(3) **Stworzenie eliksiru** – mag może przygotować eliksir, zawierający wybrane zaklęcie wraz z ewentualnymi modyfikacjami (musi być w stanie rzucić każde z tych zaklęć z pamięci lub ze swojej książki). W eliksirze można zawrzeć wyłącznie efekt zaklęcia dotykowego, którego celem może być osoba (będzie nią osoba pijąca eliksir). Można dodać do niego jedynie modyfikację *Dłużej* i/lub *Mocniej*. Jeśli mag tworzący eliksir posiada zdolności ulepszające efekty zaklęcia, zaklęcie w eliksirze może te ulepszenia otrzymać. Wymagany jest pusty, czysty flakonik, laboratorium alchemiczne i składniki, zależnie od zaklęcia, jakie mag chce zawrzeć w eliksirze. Czas potrzebny na stworzenie eliksiru wynosi godzinę za każdy punkt kosztu zaklęcia, którego efekty eliksir ma wywołać. Rzucenie zaklęcia *Stworzenie eliksiru* zawsze ma koszt i trudność zwiększone o 2 względem zaklęcia, które modyfikuje (którego efekt ma być wywołany wypiciem eliksiru).

•(3) **Umagicznienie** – mag musi mieć przygotowany przedmiot, w którym osadzi wybrane zaklęcie wraz z ewentualnymi modyfikacjami (musi być w stanie rzucić każde z tych zaklęć z pamięci lub ze swojej książki). Całkowity koszt osadzanego w przedmiocie zaklęcia nie może być wyższy niż 3. Koszt rzucania *Umagicznienia* wynosi 3. Dodanie modyfikacji *Mocniej* do czaru *Umagicznienie* pozwala osadzić zaklęcie potężniejsze – w takim wypadku koszt rzucanego *Umagicznienia* jest równy kosztowi osadzanego w przedmiocie zaklęcia. Przedmiot, w którym zaklęcie jest osadzone, może być tak mały jak pierścień, lub tak duży jak budowla, jednak musi być wolny od magii i nie może być żywą istotą. Aby umagicznienie przedmiotu, wymagany jest rytuał trwający dwie godziny na każdy punkt kosztu osadzanego zaklęcia. Po upływie tego czasu mag musi poprawnie rzucić zaklęcie *Umagicznienie*. Trudność testu wynosi 3 dla bazowej wersji zaklęcia, lub tyle, ile wynosi łączna trudność zaklęcia osadzanego w przedmiocie, jeśli przekracza ona 3. Porażka oznacza, że rytuał należy powtórzyć. Pechowy rezultat oznacza, poza normalnymi skutkami, także zniszczenie przedmiotu, który miał zostać umagiczniony (rozpada się on na niewidoczne drobiny). Sukces oznacza stworzenie przedmiotu magicznego, umożliwiającego rzucenie wybranego zaklęcia albo z limitem 10 ładunków albo przedmiotu odnawialnego, możliwego do użycia 1 raz dziennie (wybór maga rzucającego umagicznienie). O ile twórca nie określi złożonych warunków uaktywnienia przedmiotu, użycie zaklęcia z pomocą przedmiotu działa dokładnie tak samo szybko, jak rzucanie zaklęcia z pamięci. Przedmiot może być używany nie częściej niż raz na turę. Jeśli mag tworzący przedmiot posiada zdolności ulepszające efekty zaklęcia, zaklęcie w przedmiocie może te ulepszenia otrzymać. W sytuacji, gdy niezbędne jest zdanie testu wzajemnego z ofiarą zaklęcia, rezultat testu *Woli* przedmiotu wynosi 5. Dodanie modyfikacji *Skuteczniej* do czaru *Umagicznienie* pozwala zwiększyć tę wartość o 1 za każdy wydany punkt *Mocy*, aż do poziomu maksymalnej wartości na kostce *Woli* maga. Dodanie modyfikacji *Więcej* do czaru *Umagicznienia* przedmiotu w wersji odnawialnej pozwala zwiększyć liczbę dziennych użyć do 2 lub 3, co zwiększa łączny koszt *Umagicznienia* odpowiednio 2x lub 3x.

LOSOWE WYDARZENIA DLA MISTRZA GRY

Zasady prezentowane w tym rozdziale są całkowicie opcjonalne. Pozwalają zainspirować i ubarwić przygody, zarówno na etapie ich planowania jak i w trakcie sesji. Jeśli brak ci pomysłu a w przygodzie za mało się dzieje, jednym rzutem sprawdź lokalną sytuację, może właśnie wybucha wojna? Każda postać ze świata gry może się przemienić w ciekawy akcent czy nawet cały wątek poboczny, jeśli określisz i wykorzystasz jej nastawienie. Gdy drużyna wyrusza w podróż, sprawdź aktualną pogodę. A jeśli nie chce ci się wymyślać całego scenariusza, możesz pomóc swojej wyobraźni wybierając lub losując jego elementy.

Lokalna sytuacja polityczna - rzut k100 (można losować co kilka tygodni dla każdego kraju):

- 1 do 2 – Szalony władca sam doprowadza kraj na granicę ruiny
- 3 – Przewrót, bezkrólewie, otwarta walka – najsilniejsze stronnictwa w kraju usiłują przejąć władzę
- 4 – Zamieszki chłopstwa – bunt i krwawe powstania przeciw mniejszości rasowej lub „wyzyskującym”
- 5 – Zamieszki mieszczań – strajki robotników czy gildii, mogące się przerodzić w rewolucję przeciw władzy
- 6 – Rokosz szlachty lub wpływowych rodów, które porwały dotychczasowego władcę i dyktują warunki
- 7 – Szara eminencja steruje marionetkowym władcą/stronnictwem prowadząc własną, ukrytą politykę
- 8 – Rebelia przeciw aktualnej władzy – społeczeństwo podzieliło się na lojalistów i rebeliantów.
- 9 – Dyktatura wojska, trwają poszukiwania odpowiedniego władcy, prawo jest bardzo surowe
- 10 – Dyktatura władcy, uprawnienia obywateli ograniczone, obowiązuje stan wojenny i godzina policyjna
- 11 – Znosi się na wojnę (wszędzie pełno wojska, panuje surowe prawo)
- 12 – Wojna (najazd na inny kraj, w kraju jest niewiele wojska, za to panoszy się mnóstwo zbójów)
- 13 – Wojna (inwazja innego kraju, zagrożenie podjazdami wrogich wojsk, maruderami, dezertierami lub zdesperowanymi miejscowymi) – wszędzie pełno uchodźców, panuje prawo silniejszego
- 14 – Wojna (wspieranie innego kraju prowadzącego działania wojenne) – wywiad poszukuje szpiegów
- 15 – Udany zamach stanu, „wszyscy” w kraju ścigają podejrzanego, straż aresztuje osoby podobne wyglądem
- 16 – Czarodzieje spiskują przeciw szlachcie, np. próbują osłabić jej pozycję w kraju
- 17 – Szlachta spiskuje przeciw czarodziejom, np. próbuje ich oczernić
- 18 – Władza spiskuje przeciw szlachcie, planuje ograniczyć jej przywileje i wpływ na politykę w kraju
- 19 – Władza spiskuje przeciw czarodziejom, być może sprzymierza się z kapłanami lub nadnaturalną potęgą
- 20 – Czarodzieje spiskują przeciw władzy, planują reformę lub osadzenie na tronie kogoś zaufanego
- 21 – Szlachta spiskuje przeciw władzy, poszukuje nowego kandydata który odpowiadałby większości
- 22 – Na arenie politycznej zaistniała nowa siła (gildia, organizacja, religia lub ród), powstają nowe sojusze
- 23 – Jedna z dotychczasowych frakcji całkowicie utraciła znaczenie (wymordowani lub utracili prawa, być może ostatni ocalali zaoferują swoją pomoc innemu krajowi), niektórzy zyskują na tym więcej od innych
- 24 – Władca lub rządząca frakcja abdykowała, kandydaci kupczą przywilejami w zamian za poparcie
- 25 – Władca lub osoba kluczowa dla działania kraju zmarła – sytuacja podobna jak wyżej, panuje żałoba
- 26 – Jedna religia zostaje uznana za państwową lub jest faworyzowana w kraju, jej kapłani zyskują prestiż
- 27 – Edyktem władzy, niektóre lub wszystkie religie tracą swoje przywileje w kraju, świątynie są atakowane
- 28 – Dotąd wpływowy ród zostaje oskarżony o zdradę, jego przedstawiciele są ścigani
- 29 – Potężna istota (być może smok) przejmuje faktyczną władzę w kraju, zmienia się prawo i układ sojuszy
- 30 do 34 – Odkryte zostaje tajemne, nieznane dotąd miejsce (podziemia, wyspa, inna sfera egzystencji), mogące kryć cenne artefakty i wiedzę – różne stronnictwa spieszą, by przejąć nad nim kontrolę
- 35 do 60 – Gwałtowne współzawodnictwo między najważniejszymi stronnictwami o wpływy
- 61+ Na arenie politycznej nie dzieje się nic ważnego. To dobry moment na wprowadzenie lokalnego wydarzenia, nie mającego wpływu na losy całego kraju (patrz Losowy scenariusz na kolejnej stronie)

Losowy scenariusz

Jeśli MG chciałby poprowadzić scenariusz oparty na nowej historii, ale chwilowo cierpi na brak weny, może posłużyć się następującą metodą. Najpierw losuje (lub wybiera, jeśli chce) poszczególne elementy scenariusza kolejno, z poniższych tabel oznaczonych literami **A, B, C, D i E**. Następnie wymyśla spójną, ciekawą historię opartą na tych wątkach – tak, aby utworzyły logiczną całość. Oczywiście, jak zawsze, przyda się także stworzenie lokalnych mapek, opisanie ważnych przeciwników i postaci niezależnych. Na koniec pozostaje wrzucić drużynę w sam środek problemu...

A) Główny problem, z którym drużyna styka się, to – rzut *k12*:

- 1 – Przekazanie nieoczekiwanego, kłopotliwego spadku (zadłużona posiadłość, tajemniczy przedmiot itp.)
- 2 – Widziałeś zbyt wiele, dołącz do nas, albo... (jesteś z nami lub przeciw nam)
- 3 – Niechciana odpowiedzialność (jako przywódca, opiekun lub reprezentant)
- 4 – Rzucenie niesłusznego oskarżenia
- 5 – Zależnie od charakteru sprawcy (patrz tabelka B), subtelna dywersja lub bezwzględna napaść
- 6 – Zdrada powierzonego sekretu
- 7 – Przyzwolenie na wyrządzenie szkody (lepiej oni niż ja)
- 8 – Dążenie do oczernienia
- 9 – Zbijanie majątku na naiwnych (naciągacz, nieuczciwy kontrahent etc.)
- 10 – Wymuszenie daniny, podatku lub innej opłaty (ochrona, podatek od wierzchowców, cokolwiek...)
- 11 – Subtelny szantaż (jeśli nie ma czym, dowody zawsze może sfabrykować – nie powinien być on w żadnym razie zbyt oczywisty)
- 12 – Pragnienie zniszczenia/wyeliminowania wroga lub jego potomka

B) Kto jest sprawcą problemów, określonych w poprzednim etapie – rzut *k20*:

- 1 – niesprawiedliwy władca, umacniający swoją władzę wszelkimi dostępnymi metodami
- 2 – Szara eminencja, manipulująca stronnictwami
- 3 – Czarodziej dążący do zwiększenia swojej mocy i wiedzy
- 4 – Kapłan postępujący zgodnie z wytycznymi swojej wiary
- 5 – Arystokrata szastający pieniędzmi i mający innych za nic
- 6 – Przywódca gildii o rozległej sieci znajomości i wpływów
- 7 – Niegdyś przypadkowa ofiara, obecnie pragnąca zemsty
- 8 – Potężna osoba lub istota, dążąca do zachowania równowagi
- 9 – Owiany złą sławą sąsiad dysponujący majątkiem i sługami
- 10 – Sprytny herszt zbójców, mający za sobą lojalną i skuteczną grupę
- 11 – Potężny indywidualista, na bakier z prawem bądź lokalnymi zwyczajami
- 12 – Ambitny, a niedoceniany zastępca lub sługa, żyjący w cieniu swego przełożonego
- 13 – Odtrącony kandydat na małżonka, powiernika lub do dobrej pracy
- 14 – Przekupny urzędnik, dorabiający sobie nielegalnie do emerytury
- 15 – Zazdrosna konkurencja, metodycznie dążąca do uzyskania przewagi i monopolu
- 16 – Znudzony szlachcic, szukający choćby mało wyszukanej rozrywki
- 17 – Z gruntu zła lub złośliwa istota, czerpiąca radość z kłopotów i cierpień innych
- 18 – Potężny wróg z dawnych czasów – wbrew wszystkiemu nadal żyje i konsekwentnie dąży do swego celu
- 19 – Zdesperowany bankrut, który zstąpił na złą drogę, sięgający po coraz bardziej radykalne metody
- 20 – Maniak, który być może pomylił się po raz kolejny (wziął drużynę lub bohatera za kogoś innego)

C) Kogo przede wszystkim dotyczy ten problem – k6:

- 1 – Cała drużyna – wszyscy razem i każda postać z osobna
- 2 – Jedna, najbardziej pasująca postać gracza (przyda się rozmowa z tym graczem przed sesją na osobności)
- 3 – Przyjaciół jednej z postaci gracza – tej, która wykupiła zdolność *Przyjaciół*, lub może niedawno poznana w toku przygód, a ważna dla drużyny osoba
- 4 – Rodzina jednej z postaci gracza (może dowie się o wszystkim „przypadkiem”)
- 5 – Sławna, popularna lub w inny sposób ważna w okolicy osoba, być może w jej imieniu lokalni mieszkańcy zwrócą się o pomoc wprost do drużyny, grając na ambicjach, sympatii czy litości poszczególnych postaci
- 6 – Szlachcic lub bogacz, który słyszał o drużynie i zwróci się do niej o pomoc (musi mieć coś ciekawego do zaoferowania w nagrodę – przedmiot, pieniądze, możliwość polecenia ważnym osobom, wyciągnięcie z kłopotów... warto wcześniej wypytać graczy, do czego aktualnie dążą postaci i przynajmniej jednej zaoferować poprzez postać niezależną coś naprawdę atrakcyjnego)

D) (nieobowiązkowo) Jaka jest względna trudność tego scenariusza dla drużyny – k20:

- 1 – Zbyt trudna – bez pomocy raczej sobie nie poradzą
- 2 do 5 – Trudna – muszą sięgnąć do wszystkich swoich rezerw i dobrze wszystko zaplanować
- 6 do 15 – W sam raz – z odrobiną wysiłku powinni dać radę
- 16 do 19 – Łatwa – o ile każdy będzie robił to, na czym się zna, nie powinno być żadnych problemów
- 20 – Trywialna – nawet jeśli połowa drużyny nie będzie się angażować, reszta da sobie radę. Dobra okazja na naukę zaklęć, nowych języków i trenowanie zdolności w międzyczasie.

E) (nieobowiązkowo) Co ważnego dodatkowo komplikuje sytuację – k12

(można dodać więcej niż jedną komplikację, powtarzając ten rzut):

- 1 – Anonimowa wiadomość, wprowadzająca dezorientację
- 2 – Pojawia się nowa strona konfliktu – poszczególne stronnictwa (w tym drużyna) mogą spróbować ją pozyskać dla swojej sprawy
- 3 – Pojawia się nowa strona konfliktu, potężniejsza od dotychczasowych i nie zainteresowana układami – może to czas połączyć siły przeciw wspólnemu wrogowi?
- 4 – Starożytna klątwa ciążyąca na miejscu, rodzie lub ważnej dla fabuły osobie uaktywnia się niespodziewanie. Wymyśl, na czym klątwa polega, co spowodowało jej uaktywnienie, czy istnieje sposób, aby ją zdjąć lub chociaż stłumić jej objawy?
- 5 – Przynajmniej jedna z postaci graczy lub ważna dla nich postać niezależna doświadcza bardzo silnego, pozytywnego uczucia (miłość, współczucie, podziw) względem wroga. Konflikt między lojalnością względem wspólnej sprawy a wrogiem ujawni się w najbardziej dramatycznym momencie.
- 6 – Mam rodzinę! Przynajmniej jedna postać dowie się, że ma wystąpić przeciwko swojemu bliskiemu krewnemu, o pokrewieństwie dowie się nieoczekiwanie i w dramatycznych okolicznościach.
- 7 – Ważna dla jednego stronnictwa osoba umiera (zgon jest naturalny, choć z nietypowymi okolicznościami). Wzrasta wzajemna nieufność, padają oskarżenia, konflikt się zaognia.
- 8 – Obyczaj, honor, religia itp. nakazuje, aby uczynić coś bardzo nie na rękę drużynie.
- 9 – Obyczaj, honor, religia itp. nie pozwala na to, aby drużyna zadziałała tak, jak chce.
- 10 – W najmniej oczekiwanym momencie zjawi się prawowity właściciel lub władca, układ sił może się drastycznie zmienić.
- 11 – W najmniej oczekiwanym momencie zjawi się uzurpator z fałszywym dowodem autentyczności swojej racji (nie wahający się zdobyć przewagi siłą).
- 12 – Gracze nie wiedzą, kto jest ich przeciwnikiem – zaciera on za sobą ślady i wprowadza dezorientację.

Nastrój postaci niezależnej – k100:

1	napad wściekłości
2 do 9	gderliwy
10 do 19	zmartwiony
20 do 29	podenerwowany, przestraszony
30 do 49	zamyślony, skupiony na czymś
50 do 69	spokojny, opanowany
70 do 89	pogodny, wesoły
90 do 92	szczęśliwy
93	zakochany
94	uduchowiony
95	przekorny
96 do 97	entuzjastyczny
98 do 99	zaspany
100	pijany/oszołomiony

Pogoda k20 (można losować 1-2 razy dziennie):

1	burza
2 do 4	deszcz/śnieg (zależnie od pory roku)
5	grad
6 do 12	zachmurzenie
13 do 20	pogodnie

Efekt upadku lampy oliwnej

(na pamiątkę pewnego uroczego systemu RPG) – k6:

1	Eksplzja, każdy w promieniu 1 m od miejsca upadku lampy zapala się i otrzymuje co turę k4 obrażenia do czasu ugaszenia (wystarczy poświęcić turę aby się ugasić, ale w tym czasie postać jest <i>rozproszona</i>)
2 do 4	Lampa pęka i rozlewa się, w kolejnej turze olej się zapala - każdy stojący w promieniu 1 m otrzymuje k4 obrażeń.
5	Lampa pęka i gaśnie, jest bezużyteczna
6	Lampa gaśnie, ale można ją ponownie rozpać

Dostępność towarów w okolicy

osada z lokalnym sklepikiem k12, miasteczko 2k8, miasto 3k6 (w dzień targowy dodaj dodatkowo +2 a w doroczny jarmark +5):

1	tylko podstawowa żywność
2 do 5	podstawowa żywność i narzędzia
6 do 10	żywność różna, narzędzia i najpopularniejsza, używana broń
11 do 12	żywność, narzędzia, pojedyncze sztuki różnej broni, używane zbroje
13 do 14	żywność, narzędzia, eliksiry, różna broń i nowe zbroje
15 do 16	dowolna żywność (nawet egzotyczna), eliksiry, zwoje
17	dowolna żywność, eliksiry, zwoje, magiczne przedmioty
18+	wszystkie kategorie towarów są dostępne

Brak produktów pewnej kategorii może oznaczać wyjątkowo duże zapotrzebowanie. Warto by się zainteresować, co je spowodowało...

Dostępność usług w okolicy

osada z lokalnym sklepikiem k6, miasteczko 2k4, miasto 2k6+1

1	nocleg w szopie (gospody brak lub nie ma miejsca), prosty posiłek, woda
2	gospoda ze wspólną salą, prosty posiłek i zwykłe napoje
3	jak 2, dodatkowo kowal ogólny (podkucie koni, drobne naprawy)
4	jak 2, dodatkowo kowal specjalista (ostrzenie broni, łatanie zbroi)
5	zajazd z osobnymi pokojami, wykwinne posiłki i napoje
6 do 7	zajazd, kowal specjalista i kapłan lub czarodziej o podstawowych kwalifikacjach, pomoże za upominek lub drobną opłatę
8 do 9	zajazd, kowal specjalista i starszy kapłan lub czarodziej o mocach spoza repertuaru popularnych zaklęć, może oczekiwać w zamian wykonania zadania lub sutej opłaty
10+	zajazd z apartamentami, kowal specjalista, potężny kapłan lub czarodziej

Wydarzenia w podróży

Można losować codziennie lub 2 razy dziennie, jeśli postacie robią częste postoje.

- W większości wypadków można użyć k20.
- Jeśli okolica jest bardzo niebezpieczna lub ruchliwa, trzeba użyć k10.
- Przebywanie w strefie ogarniętej wojną może oznaczać konieczność użycia k6.

1 – Niemile widziane spotkanie – zbóje (na obszarze cywilizowanym) lub głodne potwory (w dziczy) o sile adekwatnej do możliwości bojowych drużyny – spotkanie musi być ciekawe i stanowić wyzwanie. W przypadku zbójców określ, na czym im zależy (k6):

1 – Są gotowi zabić za nowe buty („Piniomdze abo życie, szypko szypko!”);

2 do 4 – Bezrobotni wyłudzacze, poddadzą się gdy jeden z nich straci całe Zdrowie lub gdy większość z nich zostanie społowiona („Kopsnijcie no na piwo, albo się rozeźlim”);

5 do 6 – Pozory praworządności („Bez myta nie ma koryta”) – jeśli ci samozwańczy strażnicy zobaczą, że drużyna się stawia, nie będą próbowali walczyć dłużej niż do jednego poważnego zranienia po ich stronie, spróbują się wykręcić lub uciec.

2 – Wypadek na drodze – jakiś nieborak, być może goniec lub sługa zamożniejszej osoby podążał w tę samą (lub podobną) stronę co drużyna, lecz coś go zatrzymało – np. skręcił nogę, może jego wóz ugrzązł czy złamał oś – ważne, aby zaprezentować to wydarzenie jako okazję dla postaci graczy. Jeśli pomogą w naprawie wozu, skorzystają na podwózce, odpoczną i jeszcze posłuchają ciekawych wieści z okolic, jeśli wezmą od gońca list i oddadzą go w najbliższej osadzie komu trzeba, czeka ich nagroda i okazja do otrzymania prawdziwego zadania godnego ich zdolności, etc.

3 – Utrudnienia – k6:

1 do 2 – Zerwany most lub uciążliwa, drobiazgowa kontrola straży, strażnicy o wszystko wypytyują, wszędzie zaglądają, jeśli spotkanie ma miejsce w Thrazan, Ricconi, Ytrenii lub Dominium, przy wyniku 2 ze strażnikami jest początkujący czarodziej na etacie, sprawdzający magiczne przedmioty drużyny.

3 – Ktoś ważny podróżuje tym samym traktem, jego ochrona utrudnia życie innym podróżnym, wymusza pierwszeństwo, może nawet bije osoby nie dość szybko ustępujące osobistości z drogi

4 – Zbójcy (vide 1) zasadzili się na kogoś słabszego, drużyny nie planują zaczepiać. Widać, co się kroi. Czy gracze zdecydują się ich minąć, czy zareagują? Jeśli miną, co poczują, słysząc daleko za sobą krzyki?

5 do 6 – Ekstremalna pogoda (np. zamieć śnieżna w zimie, grad na wiosnę, tornado latem, ulewa jesienią). Drużyna musi natychmiast zadbać o schronienie, które może tylko z pozoru będzie opuszczone.

4 – Dziwne oznaki – k6:

1 – spadające gwiazdy (zakłócenia w sferze magicznej),

2 do 3 – martwe zwierzęta (groźne drapieżniki występują w okolicy w większej liczbie),

4 – nietypowo ukształtowane rośliny (działanie magii na dużym obszarze),

5 – napotkane osoby dziwnie się zachowują (zapewne biorą postacie graczy za kogoś innego) np. na widok drużyny rzucają się do ucieczki, albo wręcz przeciwnie, zaczynają im nadskakiwać, ni stąd ni zowąd oferują im gościnę nie prosząc o zapłatę czy wręcz obdarowują ich bezinteresownie,

6 – na drodze lub pobliskim drzewie czy głazie wciąż działa jakieś zaklęcie (wybierz coś ciekawego). Sprawca lub przyczyna zjawiska może wciąż być w pobliżu.

5 do 6 – interesujące wieści – drużynę spotyka podróżny, pospiesznie uchodzący z pobliskiego kraju. Można skorzystać z **tabeli lokalnej sytuacji politycznej** (rzucając kostką k50 zamiast k100) aby dowiedzieć się, co dzieje się w sąsiednim kraju lub wymyślić jakąś drobną „zahaczkę” na przysgodę w najbliższej osadzie.

7 – podróżująca w tę samą stronę ciekawa postać niezależna – okazja do pogadania, postać może rozpytywać drużynę o jej przygody, może jest znana w miejscu, dokąd zmierzają, jeśli dobrze będzie im się rozmawiało, znajdzie dla nich jakąś intratną propozycję.

8 i więcej – nic specjalnego się nie dzieje, podsumuj ten dzień podróży paroma zdaniem opisów – i lepiej niech się coś jutro wydarzy, w końcu gracze w RPG, prawda?

Świat

Znany świat, w którym toczy się akcja gry fabularnej Diadem, składa się zaledwie z kilku państw. Ich wzajemne relacje polityczne, intrygi i wojny nadają kształt codzienności, oglądanej przez postacie graczy. Oprócz popularnych ras myślących, w których przedstawiciele wcielają się gracze, żyją tu także inne, rzadkie i mityczne istoty jak np. Smoki, zdolne przyjmować humanoidalną postać. Dzikie obszary zamieszkują plemiona barbarzyńców oraz potwory, z którymi pozostałe rasy są zmuszone są walczyć, podczas gdy głęboko pod ziemią spoczywają dawno zapomniane tajemnice, czekające dopiero na odkrycie.

HISTORIA

Ok. -4000 lat: Elfie rody zawierają porozumienia dotyczące podziału ziemi i wspólnie respektowanych praw. W tym czasie powstaje pierwsza namiastka elfiego państwa.

Ok. -2500 lat: Powstaje Imperium Ytreńskie, kierowane rękami elfich magów.

Ok. -1000 lat: Elfi mag-imperator umiera, kraj dzieli się między elfich książąt.

-770 lat: Krasnoludy, uciekając przed katastrofą, opuszczają swoje podziemne miasta i wychodzą na powierzchnię na północy dzisiejszego Haast.

Ok. -700 lat: Prymitywni Ludzie osiedlają się na wybrzeżach dzisiejszej Ytrenii.

-650 lat: Rozpoczyna się wojna domowa między elfimi władcami, część lądu zostaje zagarnięta przez ludzkich barbarzyńców.

-500 lat: Na nowo założone zostaje państwo Ytrenia, tym razem jako królestwo zwycięskich rodów elfich i ich ludzkich sojuszników. Obecnie nie żyje nikt, kto pamiętałby wcześniejsze czasy za wyjątkiem być może najstarszych spośród Smoków.

-430 lat: Ytrenia zakłada gildie pod patronatem najzamożniejszych rodów.

-410 lat: Powstaje państwo Haast, kierowane przez Ludzi i Krasnoludy, ale inne rasy także są w nim mile widziane.

-340 lat: Z inicjatywy pierwszych ludzkich arcymagów powstaje w Haast pierwsza publiczna szkoła magii. W tym okresie większość popularnych obecnie zaklęć wchodzi do kanonu nauczania.

-300 lat: Ricconi, południowa prowincja Haast, staje się oddzielnym księstwem.

-280 lat: Pierwsza wzmianka historyczna o rasie Niziołków, na pograniczu dzisiejszej Ricconi i Haast. Według zapisków, Niziołki były wówczas jeszcze nomadyczną rasą. Szlachta szukająca nowych ziem zakłada kolonie w odległych rejonach kontynentu.

-250 lat: Przez kolejny wiek w miastach Haast powstają świątynie wszystkich trzech popularnych wówczas i przetrwałych do dzisiaj religii, skupionych, odpowiednio, wokół tradycji, natury i handlu.

-220 lat: Powstaje Dominium Najjaśniejszego Słońca, początkowo jako rządzone przez Smoki państwo, w którym wszyscy przedstawiciele tej wspaniałej rasy mieli się czuć swobodnie i bezpiecznie. Większość Smoków, dotąd rozproszonych po świecie, udaje się w te strony i osiedla na tym skalistym lądzie.

-200 lat: kilku śmiałych odkrywców z Haast postanawia założyć kolonie na nieogóscinnej i niezamieszkałej wówczas północy. W ciągu kilku lat wszyscy koloniści stopniowo zrywają kontakt z macierzystym krajem. Później odnaleziono zarośnięte pozostałości tych osad i twierdz a także niepokojące ślady świadczące o zawróceniu przez kolonistów ze ścieżki prawości. Wiele fragmentów kronik z tego okresu nie zachowało się, jednak podania mówią o czarnych rycerzach oraz o przeklętej magii, której zdradzieccy koloniści użyli przeciw swej ojczyźnie. Tylko skuteczne działania magów lojalnych królowi i pomoc smoczycich emisariuszy (tzw. Wielka Krucjata) pozwoliła stłumić to zagrożenie w zarodku.

-150 lat: Narasta totalitaryzm i fanatyzm w Dominium, część Smoków o pokojowym nastawieniu emigruje. Jednocześnie osiedla się tam coraz więcej Ludzi, którzy zakładają rodziny i pracują ku chwale rządzącej rasy. Wierzą, że Smoki są najpotężniejszymi dziećmi bogów i ich wysłannikami.

-140 lat: Krasnoludzy zesłancy z Haast odkrywają złoto w górach położonych na terytorium dzisiejszego Księstwa Thrazan. Przez kolejne pół wieku utrzymują to w tajemnicy, rozbudowują swoje osady, sprowadzają krewnych i zaufanych znajomych, i mądrze inwestują wydobyte dobra.

-90 lat: Powstaje Księstwo Thrazan. Wielu Krasnoludów i Ludzi migruje do tego kraju, gdzie mogą znaleźć godne warunki życia. Przez kolejne 30 lat rozkwita przemysł wydobywczy, na wschodnim i zachodnim wybrzeżu powstają liczne miasta. Założona zostaje międzynarodowa gildia czarodziejów.

-60 lat: Wielka wojna, w której barbarzyńcy zza oceanu najeżdżają Księstwo Thrazan. Królestwo Haast staje w jego obronie.

-54 lat: Smoczy paladyni z Dominium Najjaśniejszego Słońca wspomagają sojusz i przyczyniają się do jego zwycięstwa.

-45 lat: Księstwo Ricconi zaczyna masowo budować okręty.

-40 lat: Wzrasta prestiż czarodziejów, którzy są poważani na całym świecie. Stoją oni za rozwojem nauki. Rozkwita era podróży i badań, zamożne rody prześcigają się w inwestycjach. Władcy wielu krajów przyrównują pozycję czarodziejów do szlachty, początkowo mistrzom, później wszystkim członkom gildii.

-35 lat: Pokłady srebra w Księstwie Thrazan wyczerpują się.

-30 lat: Księstwo Thrazan zaczyna handlować z zagranicą owocami swoich technologii – dobre broje i broń ze stali stają się szerzej dostępne za przystępną cenę.

-22 lat: Thrazan i Haast wprowadzają celne przepisy, ograniczające sprowadzanie magicznych przedmiotów do tych krajów (przedmioty takie muszą być sankcjonowane przez Gildię Czarodziejów).

-17 lat: Umiera ostatni król Ytrenii. Tron kraju pozostanie pusty jeszcze przez dwadzieścia lat, póki królówicze nie osiągnie pełnoletności, w jego imieniu rządzi regent.

-12 lat: Na południu królestwa Haast powstaje niezależna Republika Hadrńska. Politycy wieszczą w związku z tym słabość i bliski koniec Haast.

-10 lat: Dominium Najjaśniejszego Słońca rozpoczyna aktywną działalność misyjną w miastach Królestwa Haast, a później także Królestwa Ytrenii i Księstwa Thrazan.

-7 lat: W Ricconi wybucha powstanie ludu. Zostaje ono stłumione przy pomocy piratów. Część ludności ucieka na teren Republiki Hadrnii i Dominium. Haast zaczyna planować wyprawę odkrywczą za ocean.

-3 lata: Na północy Królestwa Haast szaleje zaraza, wiele dumnych rodów ubożeje i zostaje zdziesiątkowanych. Odkryty zostaje nowy, dziki kontynent za oceanem.

RASY

O ile kilka wieków temu można było wyróżnić państwa rdzennie ludzkie czy elfie, dziś przedstawiciele poszczególnych ras porożjeżdżali się po świecie, przemieszali i żyją razem w tych samych miastach i osadach. Poniższe zestawienie opisuje rasy, z których wywodzić się mogą postacie graczy.

Elfy. Wysokie i delikatne, przez Ludzi uznawane za wyjątkowo piękne, mierzą po 170-180 cm. Są najbardziej długowieczną spośród powszechnie spotykanych ras, dożywają bowiem nawet 500 lat. Wraz z upływaniem kolejnych wieków stopniowo przestają się interesować sprawami tego świata, pogrążając w kontemplacji harmonii i piękna pod różnymi postaciami. Mają duże zdolności w kierunku magii i sztuki, wielu Elfów jednakże nie może sobie pozwolić na doskonalenie się w nich z racji wysokich wymagań, decydują się więc, po osiągnięciu dorosłości w wieku 75 lat, na tradycyjną karierę obrońcy, podczas której poznają tajniki walki dystansowej i przetrwania w dziczy. Najwięcej ich żyje w Ytrenii. Elfy są jedyną rasą, która może mieć potomstwo z ludźmi (choć zdarza się to niezmiernie rzadko).

Półelfy. W rzadkim przypadku, gdy związek Elfa i Człowieka owocuje potomstwem, dziecko takie początkowo bardzo przypomina Elfa, lecz dorasta znacznie szybciej i z upływem lat ludzkie pochodzenie staje się coraz bardziej widoczne. Zwykle traktowani są jak Ludzie, gdyż nie posiadają żadnych szczególnych, elfich cech poza podobieństwem w wyglądzie. Półelfy po ok. 100 latach zaczynają się starzeć, tracą typowo elfi wygląd i dożywają 150, niekiedy 200 lat. Jedynie kilkoro Półelfów zapisało się na kartach historii. Prawdopodobnie najwięcej przedstawicieli tej jakże nielicznej rasy żyje w Ytrenii.

Niziołki. Bardzo niskie (rzadko przekraczają 100 cm wzrostu) i przeważnie drobne, wywodzą się z plemion nomadzkich, lecz przystosowali się do trybu osiadłego. Większość Niziołków charakteryzuje optymistyczne podejście do życia i brak zrozumienia dla konwenansów innych ras. Są ogromnie przywiązane do swojej rodziny, liczącej nierzadko kilkadziesiąt blisko spokrewnionych ze sobą osób, mieszkających razem lub w bliskim sąsiedztwie. Osiągają wiek 80-110 lat. Nie znają instytucji małżeństwa i nie považają urzędników ani szlachty. Nie wierzą też w naukę teoretyczną, preferując poznawać świat na drodze osobistych doświadczeń, są przy tym całkowicie pozbawione uprzedzeń w stosunku do innych ras. Niziołki często zostają zwiadowcami, odkrywcami lub hodowcami. Najwięcej ich żyje w Królestwie Haast.

Krasnoludy. Masywne, niskie i krępe (średnio 125 cm wzrostu), z natury pracowite, mają nosa do interesów, znane są też ze smykałki do rzemiosł i innowacji. Kochają wszelkie substancje stałe i proces ich obrabiania. Wykazują się niezwykłą cierpliwością i są w głębi serca dobrodusze. Osoby dla nich uciążliwe traktują z pobłażaniem i protekcyjnie. Dopiero doprowadzone do ostateczności wybuchają gniewem, który jest straszliwy. Są w stanie dożyć 300 lat. Doceniają osiągnięcia cywilizacji Elfów, lecz nie dzielą ich entuzjazmu wobec magii, uznając ją za domenę kapłanów. Nieliczne, uzdolnione magicznie Krasnoludy, nie będące kapłanami, nie są tolerowane w swoich osadach i bywają zmuszane do tułaczki po świecie, ukrywając swoje nadnaturalne talenty w obawie przed ostracyzmem. Krasnoludy bardzo często pełnią rolę inżynierów, robotników, najemnych zbrojnych a także bankierów. Najwięcej ich żyje obecnie w Księstwie Thrazan.

Ludzie. Najliczniejsi, dość wysokiej postury (średnio 165 cm), tradycyjnie przywiązani do systemu feudalnego, obsesyjnie interesują się magią i polityką. Małostkowi i krótkowieczni (rzadko dożywają więcej niż 50 lat), są też pamiętliwi i skorzy do zemsty. Przypominają znanych nam Europejczyków epoki Średniowiecza, jednak ze świecą wśród nich szukać mistyków czy głęboko religijnych osób. Sporo Ludzi, zwłaszcza żyjący w niewielkich osadach, charakteryzuje się pewną nieufnością w stosunku do innych ras. Wśród Ludzi częściej niż wśród innych ras napotkać można rycerzy, chłopów i poszukiwaczy przygód. Bardzo wielu Ludzi żyje w każdym z krajów, ilościowo najwięcej jest ich w Królestwie Haast.

JĘZYKI

Poniższe języki są na tyle popularne, że każda postać gracza ma szansę je poznać zarówno w mowie, jak i w piśmie jeszcze przed rozpoczęciem gry. Wiele innych języków i dialektów, o zasięgu lokalnym lub wręcz dawno wymarłe, pomijamy tu milczeniem.

Rzeczna Mowa jest popularnym w podróży, uproszczonym zlepkiem sformułowań zapożyczonych z różnych języków. Podobno najbliższej jej do rdzennej mowy Niziołków, nigdy nie zapisywanej i obecnie, od ponad wieku już zapomnianej. Powszechnie używana dziś przez żeglarzy, żołnierzy, robotników i awanturników niemal całego znanego świata, a także przez niższe warstwy społeczne królestwa Haast i większość Riccończyków. Rozwinęła się i spopularyzowała w ciągu ostatniego wieku dzięki kupcom i podróżnikom, przemierzającym świat na pokładach statków. Nigdy nie wykształciła wersji pisanej, ma jedynie notację liczbową w przedziale od 1 do 100, stosowaną obecnie na całym świecie do oznaczania cen.

Sollister to szlachetny język Ludzi, znany i stosowany zwłaszcza przez rycerstwo i wykształconych mieszczan w Królestwie Haast i księstwie Ricconi. Od czterech wieków niemal nie uległ zmianie. Wiele urzędów, nazw i oznaczeń w Księstwie Thrazan także wykorzystuje ten język. Słowa w Sollisterze są krótkie i wyraziste a zdania potrafią być długie i kunsztownie zbudowane. Pismo składa się z równych liter, pisanych ołowianymi pręcikami na papierze, od wieku upowszechnia się także stosowanie pióra i atramentu.

Thrazański wywodzi się z dawnego, dziś już martwego języka stworzonego w niepamiętnych czasach przez Krasnoludy. Stosowany jest powszechnie w Księstwie Thrazan oraz w większych skupiskach ludności Królestwa Haast. W mowie brzmi gardłowo, z licznymi przydechami i zlepkami spółgłosek. Wszystkie (nieliczne) symbole, wyrażające ten język w piśmie, składają się z kilku prostych linii (runy). Utrwała się je najłatwiej drążąc rysikiem gliniane lub miedziane tabliczki, z łatwością można je także wykuwać dłutem w skale. Słowa w języku thrazańskim potrafią mieć imponującą długość kilkunastu znaków albo i więcej.

Ytreński jest dźwięczną mową, powstałą przez zmieszanie elfich języków z dialektami ludzkich barbarzyńców. Przez kilka wieków doskonalony, jest obecnie dumą Ytrenii – prosty, oszczędny i funkcjonalny, a przy tym dobrze wpadający w ucho, w razie potrzeby pełen odniesień i subtelnych odcieni znaczeniowych. Stosują go wszystkie warstwy społeczne tego kraju, a także kupcy i podróżni odwiedzający go regularnie. Jest to również ulubiony język poetów i bardów. Ytreńskie znaki, pełne eleganckich łuków i krągłości, a nawet zawijasów zapisuje się najwygodniej za pomocą pióra lub pędzelka i jaskrawych barwników na materiale, papierze lub pergaminie. Istnieje kilka podobnych zestawów znaków (36 liter + 12 cyfr), stosowanych do zapisywania tego języka przy różnych okazjach.

Dracoster wywodzi się z mowy smoczej. Jest to jej prostsza forma, używana przez Smoki w kontaktach z innymi rasami (niezdolnymi do artykułowania wielu dźwięków rozróżnianych w oryginalnym, smoczym języku). Nawet ta uproszczona wersja zawiera wiele trudnych do wymówienia głosek, a forma pisana składa się z tysięcy obrazków, gdzie jedno słowo wyrażane jest jednym, dwoma lub trzema symbolami. Dracoster jest stosowany niemal wyłącznie w Dominium Najjaśniejszego Słońca (dla Ludzi urodzonych w tym kraju jest on ojczystym językiem), a także w bardziej światłych i kosmopolitycznych miejscach jak dwory i uniwersytety, bywa stosowany jako wyszukany język dyplomatyczny. Jest dość popularny wśród szlachty, zwłaszcza ytreńskiej. Najstarsze pisma traktujące o magii sporządzane były w tym języku.

RELIGIE

Niegdyś podstawowa siła spajająca społeczeństwa, w ostatnich dwóch wiekach religie tracą na znaczeniu. Władcy podporządkowują je sobie lub wręcz tworzą własne. Czarodzieje nauczają, że zdolność przywoływania magii pochodzi z rozumu i każdy zdyscyplinowany uczeń może sięgnąć po to, co niegdyś było dostępne jedynie dla wybrańców bogów. Modły i daniny wiernych są coraz rzadsze, świątynie świecą pustkami. Religie zmuszone zostały do walki o wyznawców. Wyznania o zbliżonym światopoglądzie, znane w różnych regionach świata, w przeciągu ostatnich dwóch wieków poczęły łączyć się w ekumeniczne wyznania, aby przetrwać. Kapłani różnych frakcji różnią się ubiorem i ceremoniałem, lecz głoszą te same prawdy. Popularne współcześnie religie zostały opisane w kolejnych sekcjach w następujący sposób:

Przykazania wiary. Wierzenia, zakazy i nakazy, obowiązujące wszystkich wyznawców danej religii.

Symbol religii. Kapłani nie otrzymują przedmiotu magicznego, tak jak inni adepci, zamiast niego dysponują symbolem swojej religii – najczęściej w postaci naszyjnika, choć zdarzają się wyjątki. Dotykając dłonią symbol swojej religii, kapłan może zignorować efekty *społowienia* podczas testu rzucania zaklęcia. Rysunek symbolu religii znajduje się na stronie opisującej daną religię.

Święta. Daty w kalendarzu, ważne dla wyznawców tej religii.

Świątynie. Opis miejsc, w których odprawiane są ceremonie.

Kapłani. Kto może nimi zostać, jak się ubierają, ogólny opis struktury kościoła. Postać tworzona jako kapłan musi zdobyć zdolność *Adept* (tak jak gdyby chciała zostać czarodziejem) a następnie wybiera religię, której będzie służyła – zapewnia to określone Dary i wymaga podjęcia pewnych Wyrzeczeń. Poniżej wyjaśniono, czym one są.

Dary. Zaczynając grę, postać posiada wszystkie opisane w tym akapicie zaklęcia w postaci zapisanej – jako modlitwy, psalmy, techniki medytacji itp. Zaklęcia te są zapisane w „księdze” – w przypadku kapłanów, księga może być brewiarzem, świętymi zwojami zawierającymi słowa proroków itp. Pod względem zasad gry, kapłani rzucają zaklęcia tak samo jak czarodzieje i inni magowie. Te same, popularne zaklęcia są dostępne dla wszystkich postaci czarujących. W przypadku uczenia się nowych zaklęć dzięki Punktom Doświadczenia, koszt nauki zaklęć szczególnie bliskich ich bóstwu (wymienionych jako dary) jest dla Adepta-kapłana równy bazowemu kosztowi zaklęcia. Kapłani muszą jednak całkowicie wyrzec się mocy przeciwnych wyznawanej przez nich doktrynie, wymienionych w Wyrzeczeniach.

Wyrzeczenia. Nauczenie się lub rzucenie dowolnego z opisanych tu zaklęć (nawet z przedmiotu), podobnie jak nie dopełnienie innych wyrzeczeń danej religii spowoduje popadnięcie w stan niełaski. Kapłan w stanie niełaski nie może korzystać z efektów symbolu ani z darów swojej religii – rzucenie z pamięci, księgi lub zwoju dowolnego zaklęcia opisanego w akapicie *Dary* swojej religii podobnie jak posłuszenie się innymi darami jest dla niego niemożliwe do czasu wypowiedziania się przed starszym kapłanem i odbycia wyznaczonej przez niego pokuty.

Bogini Allimena utożsamiana z wiarą w Duchy natury

Allimena Najjaśniejsza jest panią życia i śmierci oraz natury. Uosabiana przez jutrzeńkę i wschodzące Słońce, stoi na straży wszelkich istnień. Jej wyznawcy przestrzegają Kodeksu Życia, żyjąc w zgodzie z prawami bogini i wierząc, że po śmierci będą mogli wraz z nią cieszyć się światłem wieczności. Kult początkowo czysto elfi, od paru wieków staje się popularny również wśród Ludzi, oddających cześć Przyrodzie pod postacią sił życia, wzrastania i przemijania (choć Ludzie nie nadają tym siłom imienia).

Przykazania wiary. Oba główne odłamy tej religii stawiają życie ponad wszystko. Trzeba minimalizować cierpienie na świecie i w miarę swych możliwości pomagać innym. Należy przy tym postępować w zgodzie z naturalnym porządkiem rzeczy, nie zabijać zwierząt ani nie wyniszczać roślinności bez wyraźnej potrzeby a także dbać o piękno naturalnych miejsc.

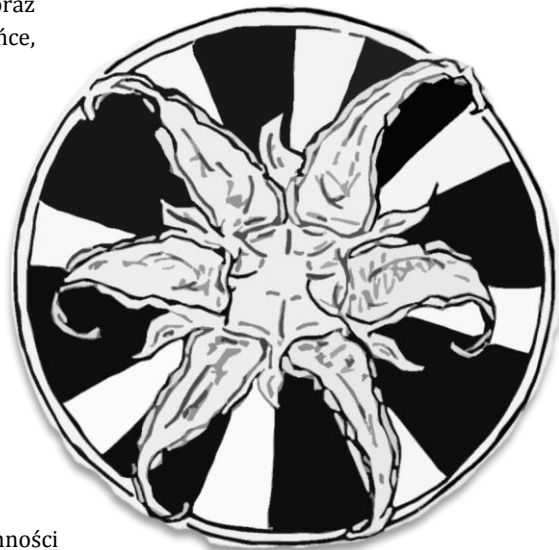
Święta. Najważniejsze święta w elfim obrządku, obchodzone raz na 100 lat, to: Allimendara – święto życia i odrodzenia, w równonoc wiosenną, oraz Deranan – święto zmarłych, w równonoc jesienną. U Ludzi obchodzone są wszystkie przesilenia i równonoc, gdy przyroda na przemian odradza się i zamiera.

Świątynie. Budowane przez Elfów świątynie usytuowane są na wzgórzach, tak by światło wschodzącego słońca oświetlało ołtarz przez otwór w kopule, zwieńczającej budowlę. Stawiane są w białym marmurze, zawsze poza murami miast, najlepiej w lesie czy w niewielkim zagajniku. Wyznawcy Duchów Natury nie zwykli budować świątyń, tradycyjnie spotykając się wokół najstarszego drzewa w okolicy. W ostatnich latach wiele świątyń tej religii w Ytrenii zostało opuszczonych, cześć została odrestaurowana i ponownie poświęcona, ale już jako świątynie Wielkiej Dwójcy.

Kapłani. Popularne współcześnie w Ytrenii odłamy tego kultu przyjmują w szeregi kapłaństwa wyłącznie kobiety. O przyjęcie mogą ubiegać się elfie panny w wieku od 20 lat. U Ludzi także funkcjonuje podobny zwyczaj, jednak ze zrozumiałych względów próg wiekowy dziewcząt ludzkich ustanowiono na lat 10. Kapłanki Allimeny często angażują się w życie lokalnych wspólnot jako opiekunki, nauczycielki i uzdrowicielki. Ich szaty są białe z (ewentualnymi) błękitnymi czy srebrnymi dodatkami i wyhaftowanym symbolem bogini na piersi. Najstarsza kapłanka w okolicy przewodniczy świątyni. Arcykapłanką może zostać każda ze służek Allimeny. Nosi medalion z symbolem bogini na srebrnym łańcuszku. Wybierana jest raz na 10 lat przez delegatki wysłane przez każdą ze świątyń. Kolejna przełożona kościoła odnajdywana jest poprzez wróżby i medytacje delegatek. Odłamy tej religii spotykane w słabiej cywilizowanych rejonach świata dopuszczają kapłanów-mężczyzn i nie utrzymują hierarchii powyżej pojedynczego zboru (odpowiednik świątyni). Ci druidzi, choć nie uznają autorytetu arcykapłanki Allimeny, zachowują wszystkie przykazania religii.

Dary. (1) Światło, (1) Uśpienie, (3) Bariera, (3) Leczenie, (6) Przywrócenie. Kapłanki i druidzi są całkiem odporni na choroby i trucizny.

Wyrzeczenia. Pocisk mocy, Dotyk bólu, Wyssanie esencji, Błyskawica, Szaleństwo, Eksplozja, Rozdarcie i każde inne powodujące obrażenia. Osoby, które poświęcą życie w służbie Bogini, nie mogą żywić silnych uczuć wobec jednej, konkretnej osoby, nie mogą nigdy zadać śmiertelnego ciosu w jakikolwiek sposób ani przejść obojętnie obok cierpienia. Zgodnie z przysięgą muszą bezinteresownie pomagać innym.



Bóg Arkhedos, uznawany za założyciela wszystkich odmian wiary w Duchy przodków

Arkhedos jest jednym z najpotężniejszych bogów wywodzących się z dawnego panteonu Krasnoludów, wielkim wojownikiem i władcą zaświatów, stwórcą i obrońcą rasy krasnoludzkiej, opisywany także jako uosobienie tradycji. Religia ta nie czci Arkhedosa bezpośrednio, skupia się natomiast na przestrzeganiu przykazań, które on ustanowił. Miejsce Arkhedosa w indywidualnej wierze zajmuje najdosłowniej z przodków, założyciel rodu. Wartości tej religii wpłynęły na ukształtowanie kultu przodków także wśród Ludzi i Elfów. Rozwój nauki, a w szczególności magii, sprawił, że obywatele państw częściej patrzą w przyszłość niż w przeszłość, pragną raczej sami tworzyć nowe prawa niż korzystać z przestarzałych rozwiązań. Sama natura tego wyznania skłania do czczenia swoich przodków zgodnie z własną tradycją, kult uległ więc znacznej decentralizacji.



Przykazania. Szanuj przodków, ich dusze żyją w zaświatach, oczekując na nasze przybycie. Oceniają nasze czyny, zatem postępuj tak, aby byli z ciebie dumni, a po śmierci przywitają cię w swoim domu. Staraj się upodobnić do wielkich bohaterów, zdobywaj o nich wiedzę i dbaj, by pamięć o ich czynach nie zaginęła.

Święta. Każda społeczność ma własne święta, w czasie których celebruje pamięć swoich bohaterów. Publicznie obchodzone są rocznice założenia danego osiedla oraz śmierci tych, którzy w sposób szczególnie się wstawili. Świętem ważnym dla wszystkich wyznawców jest Nowy Rok, odmierzający upływ czasu.

Świątynie. Każde z miast, budowanych przez Krasnoludów, posiada okazałą świątynię. W innych miastach świątynie są dużo skromniejsze, w każdej jednak znaleźć można posągi, tablice, ważne dary i pamiątki po bohaterach. Każde świadectwo przeszłości jest przechowywane z wielkim pietyzmem.

Kapłani. Kilka wieków temu kult wśród Krasnoludów był silniejszy i bardziej sformalizowany. Ludzie także gorliwie oddawali cześć swoim przodkom. Dziś kapłani Arkhedosa są mile widziani podczas uroczystości obchodów Nowego Roku, a także aby pogratulować nowemu burmistrzowi, lecz lud niechętnie słucha ich kazań. Obecnie istnieją cztery odrębne kościoły, każdą rządzi hierarcha innego kraju: thrazański Kościół Arkhedosa, haastiański Kościół Dostojnych Przodków, riccoński Kult Zmarłych oraz ytreński Strażnicy Tradycji. Pierwszy odwołuje się do tradycyjnych wartości krasnoludzkich, kapłanem może zostać każdy lecz musi on bardzo ciężko i długo pracować, aby zostać mianowanym przez biskupa na jego następcę, zaś o godności hierarchy rasy inne niż Krasnolud mogą tylko pomarzyć. W Haast i Ricconi Ludzie dominują każdym szczeblu a kościół jest mocno uzależniony od władz, lokalni lordowie mają wpływ na wybór biskupa, zwłaszcza w Ricconi kapłani są marionetkami arystokracji. Hierarcha w tych krajach zostaje wyłoniony spośród biskupów na drodze głosowania, w którym oni sami uczestniczą. Ytreński odłam odcina się od polityki, pielęgnując historię i organizując pogrzeby, tamtejszy hierarcha jest mianowany przez władcę kraju spośród biskupów, którymi zostają z kolei chętni kapłani, wyłonieni poprzez los.

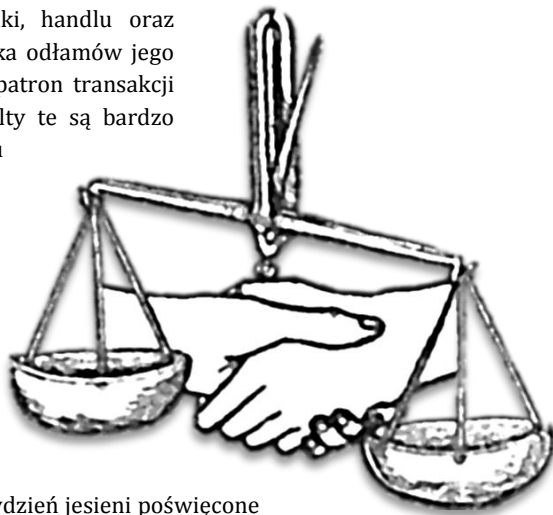
Dary. (1) *Kontakt z umarłymi*, (2) *Odczynienie*, (2) *Inspiracja*, (2) *Zbroja*, (4) *Doskonałość*. Kapłan Arkhedosa może poznać ogólną historię oglądanego na własne oczy miejsca lub spoczywających przed nim szczątków dowolnej osoby, a także dawną (dawniejszą niż 100 lat) rolę i wygląd takich miejsc i osób.

Wyrzeczenia. *Światło, Niezauważalność, Niewykrywalność, Przejście, Teleportacja, Wyzwalacz, Dyskrecja*. Kapłani Arkhedosa i kultu przodków muszą świecić przykładem, niedopuszczalne jest zachowanie niehonorowe czy nieuczciwe. Nie mogą odmawiać pomocy przedstawicielom lokalnej władzy, w szczególności przy odprawianiu świąt, rocznic, pogrzebów oraz misji dyplomatycznych.

Bóg Mitzar

Jedyny z braci Arkhedosa, który go nie zdradził. Gospodarz boskiego królestwa, dawca pieniędzy, także opiekun nauki, handlu oraz innych relacji między(krasno)ludzkich. Istnieje kilka odłamów jego kościoła, przeważnie jednak jest on czczony jako patron transakcji handlowych, podróży, zarządców i doradców. Kulty te są bardzo popularne w Księstwie Thrazan, od pół wieku przyjęły się także w ytreńskich miastach i osadach portowych.

Przykazania. Postępuj uczciwie. Dotrzymuj obietnic i zobowiązań. Bądź wyrozumiały. Kompromis i ciężka praca są podstawą dobrobytu. Konflikty należy łagodzić i rozwiązywać na drodze negocjacji. Sukces w życiu doczesnym jest znakiem łaski bogów i zapewni szczęśliwe życie w zaświatach.



Święta. Ostatni tydzień wiosny oraz pierwszy tydzień jesieni poświęcone są Mitzarowi. W tym czasie podpisywane są najważniejsze kontrakty i organizuje się festiwale pełne radosnych wydarzeń.

Świątynie. Mitzar nie oczekuje oddawania mu czci bezpośrednio, ale poprzez swoje uczynki. W dawnych czasach wyraźnie zakazał wydawania pieniędzy na budowę świątyń, pomników czy jakichkolwiek ozdób jemu poświęconych. Miejszem kultu Mitzara jest przeważnie największy plac położony w centrum osady czy miasta. Kapłani zamieszkują w namiotach, symbolizujących ich wieczną wędrówkę. Zwykle jednak władze miasta przeznaczają jeden z przestronniejszych budynków na miejsce zgromadzeń, aby wierni nie cierpieli na skutek złej pogody. Najzamożniejsi patroni gildii kupieckich zapewniają wyposażenie i utrzymanie tych budynków. Przedstawiciele wszystkich ras spotykają się tam nie tyle, aby się w spokoju modlić, co raczej porozmawiać, wymieniać informacje i ubić interesu. Jest to jak najbardziej zgodne z doktryną Mitzara. Czasem sądzi się tam także osoby winne przestępstw wobec całej społeczności.

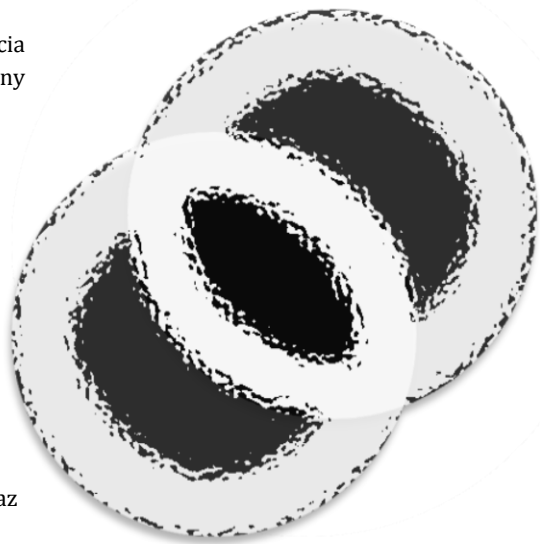
Kapłani. Są to osoby szczególnie oddane Mitzarowi, tak zwani Głosiciele Prawdy. Podróżują po świecie, poszukując osób natchniętych boską opatrnością i zapisują ich kazania. Spotykając innych kapłanów Mitzara, wymieniają się kazaniem z innych stron świata. Tak powstają kolejne Księgi Prawdy. Każdy kapłan Mitzara interpretuje je według swojego rozsądku i sumienia, nie mając narzucanej oficjalnej wykładni. Nie istnieje żadna struktura kapłaństwa, każdy Głosiciel Prawdy może otrzymać takie same łaski swego boga i sam decyduje, jak zostaną one wykorzystane. W ostatnich czasach coraz trudniej o odpowiednich kandydatów na nowicjuszy, obdarzonych wrodzoną skromnością, szczerością i ciekawością świata, coraz częściej przeto Głosiciele Prawdy podróżują samotnie. Choć niektórzy stają się sławni a nawet przytaczani w świętych tekstach i przypowieściach, żadnemu z nich jednak nie powinno zależeć na uwiecznieniu swego imienia. Mile widziana jest skromność i przedkładanie boskiej służby ponad własną osobę.

Dary. (2) *Zawieszenie*, (1) *Siła spokoju*, (1) *Wykrywanie*, (2) *Zrozumienie*, (4) *Przyswojenie*. Kapłani Mitzara zawsze potrafią wyczuć kłamstwo (świadome mówienie rzeczy niezgodnych z prawdą) u osoby, którą słyszą lub widzą – nie muszą nawet znać języka, używanego przez tę osobę.

Wyrzeczenia. *Wmówienie, Urok, Rozkaz, Czytanie myśli, Transmorfizm, Oznakowanie, Uśpienie*. Głosiciele Prawdy nie mogą kłamać ani wprowadzać zamętu, zawsze powinni oferować władcom i osobom decydującym swoją radę, która pozwoli wygasić konflikty i doprowadzić do pojednania. Powinni także często podróżować, nie zagrzewając w żadnym miejscu więcej niż kilka miesięcy czasu. Powinni przyjmować uczniów i szkolić ich w drogach Mitzara, jednocześnie dbając o rozwój ich oryginalnego spojrzenia na świat.

Wielka Dwójca

Najmłodsza religia, powstała zaledwie dwadzieścia lat temu w Ytrenii z połączenia założeń kultu Allimeny i wierzeń, zaczerpniętych z mitologii ludów południowowschodnich obszarów Królestwa. Według tej doktryny światem rządzi boska para: Allimena – pani nocy, odpoczynku i natury, opiekunka lekarzy i dzieci, oraz jej mąż Arthenor, który włada dniem, pracą i nauką. Religia ta jest całkowicie podporządkowana władcy Ytrenii. Powiada się, że powstała ona z inicjatywy poprzedniego króla, a dokładniej jego doradców – magów, oraz, że głównym celem jej powstania było zaradzenie niżowemu demograficznemu w kraju, zwłaszcza wśród Elfów, oraz spadkowi popularności władzy, tożsamości państwowej oraz instytucji rodziny.



Przykazania. W naturze panuje równowaga, społeczeństwo także powinno dążyć do jej zachowania. Gdy poszczególne osoby wypełniają swoje role, kraj może się rozwijać. Podstawową komórką państwa jest rodzina. Rodzice winni czuwać nad rozwojem dzieci i nauczać ich praw naturalnych i społecznych. Należy żyć jak najlepiej i wykorzystywać jak najpełniej swój potencjał, ponieważ każdy otrzymuje tylko jedną szansę na życie. Obowiązkiem obywatela jest dbać o państwo poprzez przestrzeganie prawa i płacenie podatków.

Święta. Równonoc poświęcone są Allimenie, przesilenia natomiast Arthenorowi. Pomniejszych świąt jest znacznie więcej (pierwsze dni nowych pór roku, cykl siewów i żniw itd.). Pomniejsze święta, w przeciwieństwie do równonocy i przesilen, nie są w Ytrenii dniami wolnymi od pracy.

Świątynie: Budowane od podstaw na wzór świątyń poświęconych Allimenie, bądź wznoszone w miejscach starego kultu. Stawiane najchętniej w centrach miast, bądź blisko siedziby lokalnego władcy, są bogato zdobione lecz nie spotykane poza Ytrenią. Obecnie religia ta nie ma planów ekspansji poza granice.

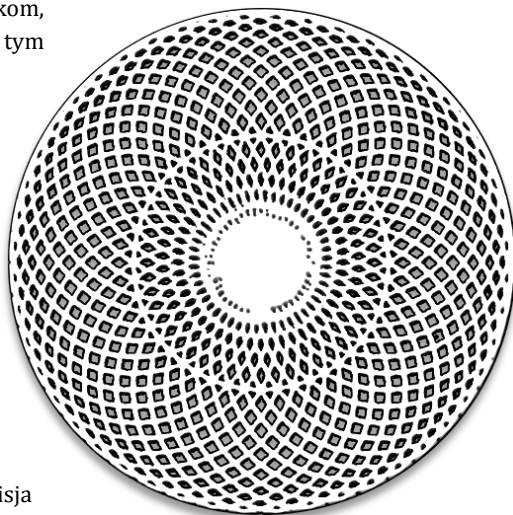
Kapłani. Sługami Wielkiej Dwójcy powinni zostawać zarówno mężczyźni, jak i kobiety, osoby już dorosłe i ustabilizowane, gorliwie wyznające nową wiarę. Po uiszczeniu odpowiedniej opłaty na rzecz kościoła zostają przyjęci na naukę, która trwa około roku. Po niej następuje okres próby (5 lat) i dopiero potem mogą uzyskać święcenia. Kapłanki chodzą w czerni przetykanej bielą, natomiast kapłani w bieli z czarnymi wstawkami. Gdy pojawia się wakat na stanowisko arcykapłana, obejmującego swoją władzą całą diecezję (najczęściej zcentralizowaną w jednym z miast), kandydaci na to stanowisko mogą się zgłaszać do urzędu w stolicy, gdzie (po uiszczeniu niemałej kwoty) są oni poddawani próbom. W próby te zostaje zaangażowanych nierzadko wiele osób, aranżowane są fikcyjne wybory, pozorne sytuacje zagrożenia mające sprawdzić umiejętności kandydatów zarówno w podejmowaniu decyzji korzystnych dla kraju, we władaniu magią jak również w przewodzeniu innym. Królewski kanclerz dokonuje wyświęcenia nowych arcykapłanów, którzy od tej pory odpowiadają wyłącznie przed władcą kraju, który jest też głową kościoła Wielkiej Dwójcy.

Dary. (1) *Wizja*, (2) *Dyskrecja*, (2) *Czytanie myśli*, (3) *Rozkaz*, (5) *Magiczna Kryjówka*. Kapłani i kapłanki Wielkiej Dwójcy zawsze są w stanie zdiagnozować ciążę oraz bezpłodność, unosząc dłonie nad istotą, która rozmnaża się na drodze płciowej.

Wyrzeczenia. *Przyswojenie*, *Kontakt z umarłymi*, *Skarbiec*, *Doskonałość*, *Skuteczniej*, *Panika*, *Przekleństwo*. Kapłani muszą założyć rodzinę i spłodzić dzieci, jednak nie z innymi sługami Wielkiej Dwójcy. Gromadzenie dóbr materialnych jest niemile widziane, o ile nie są one przeznaczone na chwałę Wielkiej Dwójcy.

Kościół Najjaśniejszego Słońca

Stosunkowo młode wyznanie, objawione Smokom, zamieszkującym Dominium. Jest religią państwową w tym kraju, obejmując swoim zasięgiem niemal wszystkie Smoki, a także rzesze Ludzi, oddających im cześć. Wyznanie to prowadzi agresywną działalność misyjną. Inne kraje przyjmują emisariuszy Najjaśniejszego Słońca z niejaką obawą, bo choć obecność smoczych wysłanników zmniejsza poziom przestępczości i pomaga rozwiązać rozmaite zagrożenia, wynikające z obecności mrocznych kultów czy niebezpiecznych stworów, cień smoczych skrzydeł, kładących się nad miastem budzi niepokój wśród wielu. Spokojni obywatele obawiają się totalitarnych porządków i incydentów, do których niekiedy dochodzi. Obecnie w każdym z większych miast na świecie stacjonuje misja Najjaśniejszego Słońca, skupiona wokół świątyni lub kaplicy.



Przykazania. Słońce jest dawcą życia, pierwszym i najpotężniejszym ze Smoków. Większość istot nie jest dość doskonała, by czerpać siły wprost z niego, lecz Smokom takie sposoby zostały objawione. Są one dziećmi Słońca, jego inkarnacją na Ziemi, istotami świętymi, naturalnymi opiekunami i przywódcami dla innych ras. Istoty żyjące w mroku należy wyniszczyć, przynosząc do ich podziemi święty blask. Zdradcy Słońca, paktujący z mrocznymi siłami zasługują na przykładne i widowiskowe ukaranie.

Święta. Pierwszy dzień lata, na pamiątkę objawienia, które zapoczątkowało oddawanie czci Słońcu. Co siedem dni w miastach, posiadających świątynię, organizowana jest msza połączona z kilkugodzinną procesją wzdłuż głównych ulic miasta, podczas których kapłani głoszą płomienne mowy i uzdrawiają chorych.

Świątynie. Monumentalne, strzeliste i rozległe. Przypominają wielkie zamki z arkadami, tarasami i halami, pełne witraży, sztandarów i świętych malowideł, przedstawiających wielkich smoczych bohaterów. Świątynie są dobrze chronione przez liczną straż złożoną z fanatycznych, wspomaganych magią Ludzi oraz smoczych rycerzy, w razie potrzeby dołączają do nich także smocze kapłani z rozległym arsenałem mocy.

Kapłani. Tylko smoki dostępują tego szczytu. Inne rasy wprawdzie nie znają sposobów, jakimi Smok może zostać kapłanem, ale pewne jest, że smoczy emisariusze przybywający z poselstwem Dominium są nimi. Przez większość czasu wyglądają jak wyjątkowo, nadnaturalnie wręcz charyzmatyczni Ludzie lub Elfy. Słuchając ich słów nie sposób zaprzeczyć, że dysponują mądrością spoza granic tego świata. Same smoki traktują swoich kapłanów z czcią i nigdy nie kwestionują publicznie ich słów. Przedstawiciele innych ras są niekiedy, potajemnie, uczeni przez smoczych kapłanów na adeptów – zwłaszcza w placówkach oddalonych od Dominium. Tacy pomocnicy są łatwi do kontrolowania, choć nie mogą nigdy zostać oficjalnie wyświęceni.

Dary. (1) *Mocniej*, (2) *Panika*, (3) *Urok*, (5) *Strefa ochronna*, (6) *Rozdarcie*. Kapłan Najjaśniejszego Słońca rotacza wokół siebie prawdziwie słoneczny majestat. On oraz sojusznicy w zasięgu jego wzroku zawsze mogą ponownie rzucić dowolnymi kostkami w teście *Charyzmy*. Drugi rezultat musi zostać zaakceptowany.

Wyrzeczenia. *Widzenie w ciemnościach*, *Przemiana*, *Przyzwanie sługi*, *Stworzenie zwoju*, *Stworzenie eliksiru*, *Umagicznienie*, *Magiczna kryjówka*. Niedopuszczalna jest współpraca z istotami, które nie szanują Smoków czy bezczynność wobec zagrożenia dla wiernych. Emisariusze zarządzający misjami w obcych krajach są zobowiązani do godnego reprezentowania smoczego narodu i Dominium. Pozostali kapłani winni dawać dobry przykład, organizując procesje, lecząc potrzebujących a w razie potrzeby wysyłając zbrojnych do obrony wyznawców Najjaśniejszego Słońca.

PAŃSTWA

W tym rozdziale opisano wszystkie sześć państw, w kolejności od najstarszego do najmłodszego, składających się na znany świat prezentowany na mapie (kolorowa wyklejka na początku podręcznika począwszy od 3. wydania oraz plik w wersji elektronicznej). W ostatnich latach odkryto także inne lądy, znajdujące się poza tą mapą. Pozostałe kraje, znajdujące się za oceanem są obecnie na poziomie barbarzyństwa albo leżą tak daleko że ich wpływy nie sięgają do poniższych państw, nie utrzymują więc z nimi relacji dyplomatycznych.

Królestwo Ytrenii

Królestwo, na nowo założone przez Elfy ponad 500 lat temu, pamięta liczne rozpadły dzielnicowe i wojny domowe. Obecnie Elfy nadal utrzymują tu silną pozycję (wiele szlachty wywodzi się z tej rasy), jednakże Ludzie dominują liczebnie. Współcześni władcy utrzymują despotyczny model rządów, krótko trzymającą współzawodniczącą o wpływy arystokrację i sprawując bezpośrednią władzę nad armią, która jest chlubą tego kraju. Północno-wschodni kraniec lądu, słabo zaludniony i osłabiony zarazą, znajduje się poza faktyczną władzą Ytrenii, panoszą się tam barbarzyńskie plemiona.

Władza. Dostojny Regent Xavius, mężczyzna Człowiek, mag, rządzący w imieniu nieletniego, elfiego królewicza Porcjusza Hergaliona Justyniana IV

Polityka. Dominacja militarna i magiczna. Ytrenia jest prawdopodobnie najpotężniejszym mocarstwem świata z racji doskonale wyszkolonej, dobrze wyposażonej armii i wielu bardzo doświadczonych arcy magów, gotowych walczyć o swój kraj. Widząc w Dominium zagrożenie, próbuje się z nim układać, jednocześnie subtelnie je inwigilując. Posiada największe wpływy w międzynarodowej Gildii Czarodziejów.

Ważne stronnictwa. Regent od lat wzmacnia potęgę zakonu czarodziejów i religii Wielkiej Dwójcy. Zwłaszcza ta ostatnia sprawdza się jako narzędzie, trzymające społeczeństwo w ryzach. Królewicz stara się dbać o zachowanie dziedzictwa Ytrenii z czasów, gdy rasa Elfów niepodzielnie rządziła tymi ziemiami, ale z racji niewielkiego doświadczenia i młodego wieku, zajmuje się głównie patronowaniem galeriom sztuki, zjazdom pieśniarzy oraz tradycyjnym świętom. Kilku książąt-arcymagów prowadzi własną grę, ale muszą to czynić bardzo ostrożnie, aby nie zostać oskarżonym o zdradę stanu.

Prawo. Bardzo surowe i rozbudowane, odmiennie traktuje różne rasy. Elfy mają więcej obowiązków, lecz kary nie są dla nich tak ciężkie – nawet za zabójstwo zwykle zasądzane jest wygnanie dla Elfa czy Smoka, a śmierć publiczna dla Człowieka czy przedstawiciela innej rasy.

Podział społeczeństwa. 88% bezrolni chłopci i robotnicy, 9% mieszczenie i posiadacze ziemscy, 3% szlachta i arystokracja (w znacznej części Elfy).

Magia. Magia jest sztuką i przywilejem osób dobrze urodzonych – szlachta zawsze miała dostęp zarówno do przedmiotów jak i do nauczania magicznego. Nisko urodzeni muszą na jedno i drugie zarobić ciężką pracą, a najmniejszy błąd oznacza dla nich wydalenie ze szkoły. Istnieje wielu mistrzów i szkół magii, ponadto duchowieństwo Wielkiej Dwójcy oraz kapłanki Allimenu są biegłymi magami. Bardzo popularna wśród prostego ludu jest także prymitywna magia wykształcona w sposób naturalny i eksplorowana samodzielnie. Niemalże nie ma wioski, która nie korzystałaby z usług Wiedźm czy Czarowników, działających poza gildiami.

Eksport. Wojsko, magia, doskonałej jakości ozdobne wyroby, okręty morskie, kultura, prawo

Import. Ludność, broń, kamienie szlachetne i kruszce, żywność

Ludność. 980 tys. (Ludzie 64%, Elfy 29%, Niziołki 5%, Krasnoludy 2%)

Język. Dracoster (Smoki i wysoko postawieni Elfowie), ytreński, Rzeczna Mowa

Religia. Wielka Dwójca, Bogini Allimena (jej wpływ znacznie zmalał ostatnio)

Królestwo Haast

Państwo powstałe ponad 4 wieki temu poprzez scalenie rdzennych kultur barbarzyńskich z napływającymi z zachodu osadnikami, dysponującymi niektórymi zdobyczami ytreńskiej techniki. Haast jest rozległe, lecz ma słabo rozbudowaną infrastrukturę. Poza kilkoma miasteczkami i niewielkim miastem z pałacem królewskim, niemal cała ludność Haast żyje w tysiącach wiosek i osad, zbudowanych głównie z drewnianych bali i desek, a także darni, torfu i siana, ukrytych nierzadko wśród lasów i bagnisk. Tylko szlachta – stan rycerski dziedziczy ufortyfikowane, niekiedy kamienne siedziby. Od kilku lat w Haast nie wiecie się najlepiej. Jak nie zaraza, to powstanie chłopów albo lokalne wojenki między lordami. Król nie jest w stanie utrzymać ich w ryzach i wojna domowa wisi na włosku.

Władza. Król Zygryd II Śmiały, mężczyzna Człowiek. Niemłody wdowiec. Lata temu obydwójce jego dzieci zaginęło na morzu.

Polityka. Utrzymanie spójności kraju i równowagi między lordami, aktualnie także niwelowanie skutków klęsk żywiołowych i powstrzymanie rozpadu wewnętrznego.

Ważne stronnictwa. Lordowie oczekują, że król wskaże swego następcę wśród nich. Do najbardziej oczywistych kandydatów należą: Lord Strocis (dąży do wzmocnienia armii) i Lord Berdwin (usiłuje pozyskać pomniejszych rycerzy poprzez dodatkowe przywileje). Duży wpływ na króla ma także rodzina Tereckich (kontroluje zamożne gildie i dąży do zwiększenia władzy zgromadzeń ludowych), Arcymag Ebbis (zależy mu na wolności praktykowania magii, przywilejach dla szkół magicznych i uwolnieniu chłopów) oraz Kościół Dostojnych Przodków (którego patriarcha popiera króla, jedność rodziny i obecny porządek społeczny).

Prawo. Król może je zmieniać jedynie za przyzwoleniem wiecu. Zabójstwo i kradzież są karane z całą surowością, chyba że winny otrzyma poręczenie szlachcica. Wobec wielu przewinień, zwłaszcza wynikających z użycia magii, prawo haastiańskie nie ma odpowiednich przepisów, figuruje w nim natomiast sporo archaicznych zakazów, jak np. – tylko szlachta może jeździć na koniach, skutkiem czego każdy posłaniec musi posiadać herb (choć nie od razu zostaje pasowany na rycerza).

Podział społeczeństwa. Chłopi 75%, mieszczenie i robotnicy 15%, szlachta 9%, arystokracja, czarodzieje należący do gildii oraz kapłani – około 0,5%

Magia. Chłopi nie używają magii i obawiają się jej, czarodzieje wioskowi należą do rzadkości, magia praktykowana jest przez nielicznych „dzikich” magów, żyjących z dala od osad, a także wśród kapłanów popularnych religii. W miasteczkach istnieją wieże i sklepy czarodziejów, choć różnie bywa z dostępnością ich usług. Tylko w nielicznych miejscach magia nie budzi zdziwienia i jest spotykana w życiu codziennym.

Eksport. Budulec, zboża, żywność (od lat Haast posiadało nadprodukcję zboża i było w stanie wyżywić wszystkie pozostałe kraje, w tym roku ma z tym niejakie problemy)

Import. Religia, szlachetniejsze rasy koni, dobrej jakości broń, narzędzia, zbroje i tarcze

Ludność. 1,9 mln. (Ludzie 71%, Krasnoludy 13%, Niziołki 10%, Elfy 5%)

Język. Rzeczna Mowa, Sollister (używany przez rycerstwo i urzędników), thrazański

Religia. Większość religii ma swoje świątynie w miastach i miasteczkach. Najbardziej popularne są duchy przodków, na wybrzeżu spotyka się kult Mitzara, na wsi natomiast dominuje kult przyrody. Królestwo Haast jest bardzo liberalne w kwestii wyznań i żadnego nie stawia na pozycji uprzywilejowanej.

Księstwo Ricconi

Państwo powstałe trzy wieki temu jako niewielka domena książęca, dziś jest trzecią potęgą militarną i największą potęgą morską, dysponującą flotyllą niewielkich, ale zwrotnych statków. Posądzane jest o wspomaganie korsarzy, łupiących statki innych krain. Dekadę temu księstwo Ricconi rozszerzyło swe granice, opierając się na północy o Haast, a na zachodzie o Republikę Hadranii. Mówi się, że Riccońscy

dyplomaci działają na wszystkich dworach, jednocześnie utrzymując skuteczną sieć szpiegów, dzięki czemu władca kraju jest prawdopodobnie najlepiej poinformowaną osobą na świecie. Głównym dobrem naturalnym są wielkie stadniny koni, wypasane na płaskich, trawiastych klifach.

Władza. Książę Rudolfo Caustico, mężczyzna Człowiek, wraz z małżonką, księżną Justycją Caustico, Elfką.

Polityka. Szpiegostwo, szantaż i manipulacja wszystkimi pozostałymi krajami.

Ważne stronnictwa. Księżna dąży do skłócenia innych krajów i zyskania na wojnie między nimi. Książę ma bardziej krótkowzroczną, hedonistyczną listę celów, ponadto paranoicznie obawia się o swoje życie, przejął więc kontrolę nad kilkoma gildiami zabójców, oferując im znaczne przywileje w zamian za ich lojalność. Inni magnaci są tylko cieniem księcia, ale każdy na swój sposób prowadzi niebezpieczną grę, której celem jest władza w kraju. Żaden kościół ani gildia w Ricconi nie może sobie pozwolić na brak możnego protektora w wyższych warstwach. Z racji dramatycznych warunków życia chłopstwa, co parę lat w kraju wybuchają powstania, które są następnie krwawo tłumione, w międzyczasie zaś przywódcy powstań cieszą się popularnością wśród ludu.

Prawo. Bardzo surowe, ale też bardzo nierówne. Książę może je zmieniać do woli swoimi edyktami. Szlachta musi spełniać wiele norm i wymagań (jak choćby zachodzić w związki zgodne z polityką arystokratów, bywać na odpowiednich przyjęciach i dostarczać potężniejszym od siebie dowodów swej lojalności), albo traci swój status, ziemie a nawet życie z dnia na dzień. Niższe warstwy społeczne jęczą w okowach wyzysku, harując dla szlachty od narodzin do śmierci.

Podział społeczeństwa. 84% bezrolni chłopci i robotnicy, 10% mieszczaństwo i zależnie od bieżącej sytuacji, 3-5% szlachta (w znacznej części Elfy), 1% arystokracja, 0-2% uchodźcy i rebelianci

Magia. Magia jest użyteczną bronią dla każdego dość zdeterminowanego, by po nią sięgać. Trzeba przyznać, że Riccończycy są bardzo zdeterminowanym narodem. Magia jest tu niebywale popularna, a zaufki miast obfitują w akcesoria, zwoje i eliksiry niejasnego pochodzenia.

Eksport. Konie, ryby i owoce morza a także (nieoficjalnie) szpiegów i zabójców

Import. Kosztowności, dzieła sztuki, magiczne przedmioty, cudze tajemnice

Ludność. 748 tys. (Ludzie 62%, Niziołki 15%, Elfy 12%, Krasnoludy 11%)

Język. Rzeczna mowa (powszechna), Sollister (szlachta), Dracoster (arystokracja)

Religia. Względnie popularny jest kult Mitzara, pozostałe większe religie są w zaniku, częściej niż w innych krajach napotkać można absolutny ateizm, miasta są wylęgarnią dla mrocznych kultów.

Dominium Najjaśniejszego Słońca

Kraj założony przez fanatyczną frakcję Smoków, wyznających Najjaśniejsze Słońce jako boga. Państwo liczy sobie nieco ponad 2 wieki historii. Wkrótce po jego założeniu, skuszeni obietnicą ochrony i darmowej ziemi Ludzie zaczęli masowo osiedlać się na smoczym lądzie. Od kilku dekad obserwuje się postępujący fanatyzm a nawet terror religijny, lecz większość mieszkańców jest na tyle zindoktrynowana, że w żaden sposób nie protestuje, uznają bowiem smoki za swoich naturalnych przywódców religijnych i państwowych.

Władza. Król-Kapłan Tivrath urd Astharsord, Najwyższy Teokrata kościoła Najjaśniejszego Słońca, Smok

Polityka. Przez większość czasu izolacjonistyczna, z dominującą rolą kościoła (państwo kościelne). Raz na kilkanaście lat organizuje krucjaty, mające nawracać niezależne osady i wyniszczać niebezpieczne stwory.

Ważne stronnictwa. Tylko Smoki mają realną władzę w tym kraju. Dzielą się na szereg zakonów, ze względu na specyficzne cele, ku którym dążą i metody, jakie stosują.

Prawo. Poddawanie w wątpliwość boskości Słońca i jego potomków, Smoków, jest karane śmiercią, choć wymaga zorganizowania procesu. Obrażenie lub zaatakowanie jednego z Opromienionych jest równoznaczne z wyrokiem śmierci, żaden proces nie jest potrzebny. Za kradzież odcina się dłoń, za

krzywoprzysięstwo – język, nie spuszczenie oczu przed Wielkim Mistrzem grozi ich wypaleniem, brak należytego szacunku i usługowości wobec Opromienionych i ich przybocznej świty może oznaczać uznaniową karę chłosty, nierzadko kończącej się śmiercią. Kary te dotyczą także Opromienionych, lecz w praktyce często dochodzi do ich zawieszenia, a jeśli już są egzekwowane, to nigdy publicznie. Tylko Opromienieni i ewentualnie goście Najwyższego Teokraty, posłowie innych krajów mogą w Dominium korzystać z magii.

Podział społeczeństwa. Smoki wierzące w Najjaśniejsze Słońce mają status szlachty, istot Opromienionych. Smoki „niewierzące” nie są w tym kraju mile widziane, choć najstarsze automatycznie uzyskują przywileje analogiczne do szlachty. Pozostałe rasy nie mają możliwości uzyskać szlachectwa ani ziemi na własność. Cudzoziemcy nie są w lepszej sytuacji niż poddani Dominium. Bywa, że nawet immunitet dyplomatyczny niewiele pomaga, jeśli osoba została oskarżona o herezję lub bluźnierstwo.

Magia. Moce nadprzyrodzone postrzegane są jako dar Najjaśniejszego Słońca. Każdy z zakonów ma inne zwyczaje, dotyczące nauczania i rozwijania wrodzonych mocy, które wśród Smoków są bardzo częste.

Eksport. Religia, smoczy kapłani, rycerze i straż świątynna, magiczne przedmioty (zwykle jako dary).

Import. Wierni, broń, budulec, żywność

Ludność. 480 tys. (Ludzie 94%, Smoki 2%, Elfy 2%, Krasnoludy 1%, Niziołki 1%).

Języki. Sollister, Dracoster, tradycyjna Smocza Mowa (tylko Smoki)

Religia. Kościół Najjaśniejszego Słońca – inne religie są prześladowane

Księstwo Thrazan

Niewielkie, lecz stosunkowo zamożne państwo, powstałe niespełna wiek temu na skutek współpracy gildii rzemieślniczych Krasnoludów oraz Ludzi. Część obywateli wywodzi się z Ytrenii, większość pochodzi z północnych regionów Haast. Bogactwa naturalne odkryte w tym regionie spowodowały błyskawiczny rozwój kraju. Do dziś thrazańcy mają bardzo silne poczucie patriotyzmu i tolerancji rasowej. W mniejszych osadach Smoki oraz magowie inni niż kapłani są traktowani z nieufnością.

Władza. Książę Vilhad Strodd, mężczyzna Krasnolud

Polityka. Zachowanie niezależności jako państwo i konkurencyjności w wytwórstwie. Zamożne gildie handlowe i rzemieślnicze opłacają armię.

Ważne stronnictwa. Gildia Złotników jest bardzo popularna we wszystkich miastach, pilnuje zachowania standardów miar i wag oraz godziwych warunków zatrudniania. Uniwersytet Kerhenstradzki zrzesza światłe umysły (w tym wielu czarodziejów) i jest dość popularny wśród zamożnej i dobrze urodzonej młodzieży, czerpiąc z hojnych kies ich rodziców na różne projekty naukowe. Armia stoi murem za księciem, przynajmniej jak długo dostaje wypłatę i wyjściowe na jeden z dwóch dorocznych turniejów. Gildia Górników kontroluje największe bogactwa tego kraju, dyktując światowe ceny wszelkich kruszców, a dobrze zorganizowany Wywiad Książęcy dba o bezpieczeństwo wewnętrzne. W miarę wyczerpywania się bogactw naturalnych, istnieją obawy, że niezależni odkrywcy zmonopolizują rynek. Trwa walka o zasoby.

Prawo. Dość surowe, równe wobec wszystkich (w tym magów). O utrzymaniu porządku i o losie podejrzanym decydują Szeryfowie. Miasteczka i miasta zatrudniają ich czasem kilku, a nawet kilkunastu. Wyroki na szlachcie muszą być konsultowane z namiestnikiem książęcym, zwykle dzierżącym tytuł hrabiego.

Podział społeczeństwa. Chłopi, rybacy i robotnicy 88%, ziemianie 8%, szlachta 4%

Magia. Kraj pamięta niszczycielskie skutki potężnej magii, działającej na tych ziemiach na długo przed zbudowaniem pierwszego miasta na jego powierzchni, dlatego książę stara się kontrolować uniwersytet oraz gildię czarodziejów poprzez swoich zaufanych sekretarzy, a niemal każda osada i miasteczko posiada starannie sprawdzonego czarodzieja na urzędzie rezydenta – ma on pomagać mieszkańcom, a jednocześnie mieć oko na wszelką nadnaturalną, nie certyfikowaną przez gildię aktywność w okolicy. Okresowo wprowadzane są restrykcje dotyczące handlu czy wwożenia magicznych przedmiotów na teren księstwa. Magowie zakłócający porządek publiczny swoimi mocami muszą się liczyć z bardzo surowym traktowaniem.

Eksport. Broń, zbroje, narzędzia, półprodukty metalowe do dalszej obróbki, kruszce

Import. Żywność, robotnicy

Ludność. 395 tys. (Krasnoludy 58%, Ludzie 37%, Niziołki 3%, Elfy 2%)

Języki. Rzeczna mowa, thrzański

Religia. Arkhedos (wśród Ludzi: duchy przodków), ateizm, oraz Mitzar (w miastach)

Republika Hadranii

Najmłodszy z krajów, założony kilkanaście lat temu przez przedstawicieli wolnych osad. Praktycznie pozbawiony znaczenia politycznego, stanowi strefę buforową między królestwem Haast a Księstwem Ricconi. Wielu zbiegów z tych krajów osiedla się na pograniczach republiki, część z czasem staje się jej obywatelami. Wśród nich jest znaczna liczba dziwaków i odmieńców, zbyt wyróżniających się swym światopoglądem, zdolnościami lub historią, aby mogli spokojnie żyć w bardziej ludnych okolicach.

Władza. Rada 10 najznamienitszych i najstarszych rodów. Obecnie zasiada w niej czworo Krasnoludów, czworo Ludzi i dwoje Elfów. Najbardziej wpływową osobą w radzie jest Istrina, całkiem młoda lecz wyjątkowo pracowita i trzeźwo patrząca na świat przywódczyni druidów.

Polityka. Ostrożna, zachowawcza. Republika utrzymuje dobre stosunki z Królestwem Haast, które nigdyś aktywnie wspierało jej rozwój. Utrzymywana jest namiastka wojska – osiem setek doświadczonych myśliwych, opłacanych symbolicznie, ale cieszących się licznymi przywilejami i wielką estymą wśród swoich. Obecnie Hadrania zmuszona jest ściśle współpracować także z Księstwem Ricconi m. in. podczas poszukiwań zbiegów. Przygraniczni lordowie w Haast wywierają niekiedy presję na mieszkańców Republiki Hadranii. Przykre incydenty oddalają od siebie te kraje.

Ważne stronnictwa. Kraj jest niewielki i jak dotąd nie było w nim żadnych podziałów politycznych. Ostatnie, trudne lata spowodowały jednak szereg zmian. Magowie z Czarnego Zagajnika są przekonani, że z drobną pomocą ich konfratrów, rezydujących w Haast, niezależność kraju może zostać zachowana, a nawet ma on potencjał do rozwoju, jak długo pozostanie apolityczny. Ród Mysoradów z kolei optuje za zacieśnieniem współpracy z księstwem Ricconi.

Prawo. Republika zachowała ogólne ramy prawne królestwa Haast, lecz usunęła przywileje warstw wyższych. Kraj jest na tyle mały, że każdy przypadek poważniejszego wykroczenia jest badany przez centralne zgromadzenie ludowe.

Podział społeczeństwa. Największym szacunkiem cieszą się członkowie zgromadzenia (z radą na czele). Członkowie ochotniczej straży leśnej są także bardzo popularni. Reszta społeczeństwa po prostu stara się pracować – każdy przez 4 lata – dla dobra kraju, po czym rozpoczyna niezależne życie, nie obciążone daninami ani poddaństwem.

Magia. Nieliczni, obdarzeni mocą obywatele Republiki postrzegają najczęściej magię jako znak łaski i zostają kapłanami Duchów Przyrody. Istnieje także kilka stowarzyszeń magicznych, korzystających z dyskrecji, oferowanej przez puszcze. Przełożony każdego z nich odpowiada bezpośrednio przed Radą.

Eksport. Żywność (głównie owoce lasu i dziczyzna na pańskie stoły Haast i Ricconi)

Import. Narzędzia, konie, ludność

Ludność. 79 tys. (Ludzie 76%, Krasnoludy 10%, Elfy 12%, Niziołki 2%)

Język. Rzeczna Mowa, Sollister

Religia. Duchy przyrody

PRZYKŁADOWE LOKACJE

Poniżej opisano szczegółowo, miejsce po miejscu, Księstwo Thrazan – krainę idealną dla początkujących graczy i postaci. Wprawdzie nie wszyscy Mistrzowie Gry, przygotowując przygodę, korzystają z gotowych opisów miejsc, preferując samemu wymyślać szczegóły fantastycznego świata wokół postaci graczy, jednak nawet jeśli nie wykorzystasz poniższych pomysłów na swoich sesjach, być może dzięki nim zainspirujesz się do zaplanowania samemu scenarii przygód dla drużyny. Każde z opisanych w tym rozdziale miejsc zostało oznaczone z nazwy na mapie Księstwa Thrazan (kolorowa wyklejka na końcu podręcznika). Pamiętaj, to są tylko niektóre, przykładowe miejsca. Jeśli żaden z poniższych opisów nie pasuje do Twojej przygody, a mimo to chciałbyś ją osadzić właśnie w Księstwie Thrazan, zawsze i w każdym miejscu możesz dodać niewielką osadę, mniej uczęszczany szlak czy tajemnicze miejsce, jeśli uznasz to za potrzebne. Elektroniczne wersje mapy, dostępne do pobrania z oficjalnej strony internetowej Diademu, możesz samodzielnie modyfikować, wzbogacać o własne oznaczenia, drukować je i wykorzystywać na swoich sesjach.

Poniższe opisy MG powinien pozwolić przeczytać (lub samemu streścić niektóre z nich) graczom. Są one zaledwie zarysem tego, co można w danym miejscu napotkać. To plotki i informacje, jakie postacie dałyby radę zasłyszeć „na szlaku”. Jeśli postacie podróżują, dobrze jest opisać miejsca sąsiednie względem nich, tak aby gracze mogli świadomie podejmować decyzje o dalszym kierunku podróży.

Księstwo Thrazan – ważniejsze miejsca

Czarne Wzgórza. Ludzie z południa opisują je jako „pasma niskich gór”. Dla Krasnoludów jest to zaledwie pofałdowany teren. Występują tu bogate złoża żelaza i węgla kamiennego – cały region jest od pół wieku silnie eksploatowany przez Gildię Górników. Co jakiś czas ożywają plotki o nowych pokładach srebra, a niezależni przedsiębiorcy także starają się uszczknąć coś dla siebie. „Wypadki przy pracy” nie należą do rzadkości, konkurencja nie śpi, a wydobywanie cennego kruszcu przyciąga także niepożądany element.

Derent. Położona w wysokich Górach Północnych osada, znana ze znakomitych serów oraz równie twardych, dzielnych żołnierzy. Tutejsi mieszkańcy są dość przesadni i bardzo religijni. Tradycja i rodzina są dla nich równie ważne, jak wierność księciu. Od niedawna krążą pogłoski o banitce, która ukryła się w tych stronach. Jej banda z wielką beczelnością okrada księżęce transporty. Na jej głowę wyznaczona jest nagroda.

Dirhompft. Niewielkie portowe miasteczko, pełne piratów, przemytników, dezterów, pokątnych handlarzy, zbankrutowanych kupców i wygnanych szlachciców. Od lat miasteczko jest rządzone przez szefów przestępczego półświatka, nie płaci podatku księciu i znajduje się w stanie wojny z resztą świata. Żywność dostarczana jest z kilku okolicznych wiosek i z grabieży. Bójki ze skutkiem śmiertelnym są na porządku dziennym. Jednak w przypadku zagrożenia zewnętrznego, wszyscy mieszkańcy „zawieszają na kołku” spory i zażarcie bronią swojej małej ojczyzny. Wyłącznie osoby mające powiązania z gildiami przestępczymi mają tu czego szukać. Okoliczni szeryfowie mogą wysłać tu śmiałych poszukiwaczy przygód na przeszpiegi.

Dzikie wody. Morza rozciągające się na wschód od kontynentu. Według podań, za nimi położone są wyspy zamieszkane przez ogry. Nikt jeszcze nie powrócił żywy z dalszej wyprawy w owym kierunku.

Ertham. Strategicznie umiejscowiona na niewielkiej wyspie, silnie ufortyfikowana osada. Regularnie najeżdżana przez barbarzyńców, ważny punkt obserwacyjny księstwa Thrazan. Obiekt zainteresowania Ytrenii. Komendant tamtejszego garnizonu i portu wojskowego jest twardym, nieprzekupnym Krasnoludem, za którym podwładni wskoczyliby w ogień. Okresowe sztormy uniemożliwiają dotarcie na wyspę.

Evrent. Ponad 1000-osobowa osada zbudowana na skraju lasu, z czego blisko 1/3 stanowią Elfy (głównie myśliwi), pozostała część społeczności to drwale i hodowcy. Wczesną jesienią i pod koniec zimy osada ożywa dzięki wędrownym handlarzom skór, przez resztę roku Evrent pogrążone jest w apatii.

Ghider. Leśna osada drwali, bartników i traperów, położona obecnie na skraju Rozległej Puszczy, znana z nadrzewnych podestów i umocnień. Mniej masywne budynki zlokalizowane są w konarach największych drzew. Nieco ponad 300 mieszkańców Ghider pozostaje dobrze zgraną wspólnotą. Okoliczne lasy poznaczone są krasnoludzkimi kurhanami, w których spoczywają pierwsi kolonizatorzy tych ziem.

Ghormond. Pierwsze miasto na północy kontynentu, obecnie stolica księstwa Thrazan. Otoczone imponującymi murami, mieści pałac książęcy, siedziby gildii górników, płatnerzy, zbrojmistrzów, złotników oraz bednarzy i piwowarów a także setki kamienic, zamieszkiwanych przez najznamienitsze i najbogatsze rody księstwa. Od południowego wschodu miasto przylega do Morza Gniewu wspaniałym portem, goszczącym na stałe 2 nowiutkie krążowniki i kilkanaście mniejszych jednostek. W czasach pokoju przewija się przez doki po kilkanaście kupieckich okrętów dziennie (głównie z Księstwa Ricconi i Królestwa Ytrenii). Ponadto, przy samym mieście zlokalizowany jest garnizon, utrzymujący pod bronią 1000 zawodowych żołnierzy, zaprawionych w walce na lądzie i morzu. W mieście można bez problemu wynająć konie, powóz, przewodnika, ochronę a nawet młodego, lecz ambitnego maga.

Góra Diadem Książęcy. Kopalnia rubinów, z której wydobyto legendarny klejnot, osadzony w diademie księcia Thrazan. Mieści się tu również pilnie strzeżony kompleks więzienny o obostrzonym rygorze, którego więźniowie są wykorzystywani jako siła robocza w kopalni.

Góry Północne. Ośnieżone szczyty o stokach porośniętych sośniną. Od północy schodzą wprost do Morza Zguby. W ostatnich latach część tutejszych pokładów złota i żelaza została wyeksploatowana, lecz nadal jeszcze niektóre kopalnie w tej okolicy funkcjonują. Porzucone szyby służą natomiast jako kryjówki dla zbójców i wszelkiej maści renegatów. Straż książęca toczy z nimi regularną wojnę z użyciem ostrej broni.

Hrotgard. Barwne miasto, w którym ścierają się interesy gildii, zamożnych rodów szlacheckich, a także wielu nacji oraz grup przestępczych. Nikt nie może być pewny jutra, sojusze splatają się i rozpadają z dnia na dzień. Jednocześnie strumienie złota płyną od zleceniodawców, by ominąwszy poborców podatkowych dalekim łukiem, niepostrzeżenie zniknąć w mieszkach i skarbcach wykonawców.

Humlot. Nadrzeczna osada, wyjątkowo ożywiona dzięki kupcom, spławiającym swe towary ze stolicy w głąb kraju. Codziennie panuje tu ruch, straż bada barki na okoliczność kontrabandy, flisacy grają i piją po karczmach, awanturnicy szukają taniego transportu a sklepikarze bogacą się na nich wszystkich.

Jez. Soloth. Rozciągające się na powierzchni ponad 100 km² jezioro, zasilane wodą Wielkiego Spływu. Liczne osady rybackie zlokalizowane na jego brzegach dostarczają temu regionowi w bród żywności. Okoliczne wzgórza upstrzone są zakładami przetwórczymi. Z racji dużego zapotrzebowania na sól, konwoje kupieckie często jeżdżą traktami wokół Soloth lub przemierzają je na specjalnie przystosowanych barkach.

Kerhenstrad. Drugie co do wielkości miasto księstwa Thrazan, oparte o zachodnią granicę Czarnych Wzgórz i opasane z jednej strony rzeką Rewką, a z drugiej sztucznym kanałem, łączącym ją z Pienistą Rzeką. Siedziba Uniwersytetu oraz Gildii Magów. W mieście stacjonuje garnizon złożony z 800 żołnierzy piechoty, 100 jeźdźców i ciężkiego sprzętu, służącego do odpierania ataków z morza.

Kerhim. Kupieckie miasteczko, solidnie ufortyfikowane zarówno od strony morza jak i lądu. Sprawuje nad nim kontrolę baron o tym samym nazwisku, ponad 50-letni Człowiek. Jego córka, Hilda, jest znaną pięknoscią. Pomimo ukończenia 20 roku życia nadal pozostaje panną, najwyraźniej jej ojciec ma bardzo duże wymagania względem przyszłego zięcia. Główny dochód miasta pochodzi z handlu tkaninami sprowadzanymi drogą morską – taniego lnu z Haast oraz kosztownych aksamitów i jedwabi z Ricconi.

Lhardas. Położone na skraju Rozległej Puszczy, Lhardas ma dostatecznie dużo drewna dla wybudowanych niedawno pod miastem stocznii książęcych, w których powstają wszystkie okręty thrazańskie, ponadto eksportuje drewno do innych miast położonych na wybrzeżu.

Milta. Osada powstała wokół dworku hrabiego de Milta, na miejsce dawniejszej osady, zlokalizowanej w tym samym miejscu, spalonej podczas bratobójczych wojen 40 lat temu. Mieszkańcy (głównie Ludzie) są niezwykle lojalni swemu lordowi, który roztacza nad nimi opiekę. Powiada się, że nie przepuści on żadnemu zbójowi, nastającemu na jego poddanych.

Monastyr Ometh. Tajemnicze miejsce pradawnego kultu, przed dwoma wiekami zniszczone podczas Wielkiej Krucjaty, 70 lat temu odbudowane wysiłkiem thrazańskich budowniczych oraz smoczych rycerzy i kapłanów. Dziś jest to miejsce neutralne, w którym przedstawiciele różnych religii spotykają się, aby dyskutować ze sobą o kwestiach teologicznych.

Morze Szare. Niespokojny akwen między Ytrenią a Księstwem Thrazan i Królestwem Haast. Nawigowanie po nim jesienią i zimą jest niemałym wyzwaniem.

Morze Zguby. Ponure, spokojne i zimne morze, ciągnące się aż po krainę wiecznego lodu na północy. Barbarzyńskie ludy wierzą, że za nim położona jest kraina ich bogów.

Nawiedzone ruiny. Pradawny kult śmierci sprowadził niegdyś zagładę na spokojną wioskę – jej mieszkańcy w przeciągu jednej nocy przemienili się w bezmyślne, łaknące krwi potwory – przynajmniej tak mówi legenda. Nieliczni podróżni, wędrujący przez te rejony donoszą o nieprzyjemnej aurze wiszącej nad ruinami i nie odważają się nocować tam po zmroku.

Niddos. Duża (ponad 1000 mieszkańców) osada, będąca zapleczem dla kopalni klejnotów, zlokalizowanej w pobliskich górach. Raz w tygodniu panuje tu ożywiony ruch w związku z dostawami towarów. W wolnym handlu pojawiają się tu niekiedy kamienie szlachetne w cenach niższych niż rynkowe.

Pustynia Czaszek. Ponure, ciemnoszare pustkowia, wypełnione popiołem, skałami i piachem, za dnia latem staje się gorące nie do zniesienia. Skalista pustynia ożywa na miesiąc, wczesną wiosną, lecz do większości miejsc wegetacja w ogóle nie dociera. Niektórzy uczeni wysnuli hipotezę o nadnaturalnym pochodzeniu tego regionu, ale jego historia nie jest jasna. Niektórzy podejrzewają, że pustynia stopniowo rozszerza się z roku na rok. Mówi się, że przyczyną tego zjawiska mogą być starożytne ruiny w jej centrum, choć nikt nie może potwierdzić, że je widział osobiście.

Rhommdal. Mała wieś składająca się z zaledwie setki mieszkańców, znana ze znakomitej oberży „Pod Turem”. Jeśli akurat wszystkie pokoje są w niej zajęte, gościnni mieszkańcy chętnie udostępnią przejezdnym miejsca w swoich stodołach. W okresie zimowym Rhommdal nękane jest przez głodne wilki, a ostatnio także przez groźniejszych od nich, głodnych zbójców.

Rhudd. Otoczona palisadą osada, zamieszkała głównie przez górników. W pobliżu znajduje się kilkanaście samotnych gospodarstw oraz kilkadziesiąt szybów rozrzuconych na górskich stokach w zasięgu jednego dnia drogi. Raz na kilka lat lokalni bossowie przemysłu wydobywczego decydują się otworzyć nowy szyb, wówczas bezrobocie w Rhudd zmniejsza się kilkakrotnie, a obroty karczmy idą w górę wprost nieprawdopodobnie. W ostatnich czasach jednakże nie powodzi się tu najlepiej, większość młodych już powyjeżdżała w poszukiwaniu pracy.

Rozległa Puszcza. Największy zadrzewiony obszar na północy kontynentu, bogate źródło grzybów i owoców leśnych, a także wielu gatunków drewna. To z niego wyrabia się przednie, długie łuki gwardii książęcej, a także mocne kadłuby okrętów. Knieja daje również schronienie najprzeróżniejszym grupom wygnańców i pospolitych przestępców, które dają się we znaki tak straży, jak i sobie nawzajem.

Ruiny Frehness. Jest to pozostałość jednej z pierwszych osad, formalnie powstała jako kolonia Haast w czasach, gdy Księstwa Thrazan nie było jeszcze nawet w planach. Istnieją zapiski, należące obecnie do biblioteki Monastynu Ometh, mówiące, że osiedle to zostało unicestwione przez barbarzyńskich najeźdźców z Zawodzących Wzgórz. Pamiątki uczestników Wielkiej Krucjaty przeczą jednakże tym zapiskom, jako przyczynę wskazując działanie ohydnej, zapomnianej dziś magii.

Rz. Biała. Dość płytka, lecz niezmiernie porywista rzeka, którą swoje towary przewożą jedynie najbardziej zdesperowani spośród przemytników. Liczne głązy, katarakty i przewężenia, a także gwałtowny prąd i kamieniste dno dodają takim wyprawom pikanterii.

Rz. Pienista. Rozległa, głęboka i niebezpieczna rzeka. Rokrocznie na wiosnę trzeba na niej wzmacniać mosty, gdy wzburzone wody podmywają brzegi i kruszą filary.

Rz. Wielki Spływ. Szeroka, spokojna rzeka, biorąca swój początek w Czarnych Wzgórzach i opływająca miasto Kerhenstrad, zasila też kanał przepływający przez to miasto i uchodzący do morza. Główna droga transportu dóbr przewożonych z Kerhenstradu (i tym samym – z północnej Ytrenii) do Haast. W dolnym biegu Wielki Spływ stanowi naturalną granicę między Księstwem Thrazan a Królestwem Haast.

Shaffrez. Położona wśród jałowych wzgórz, osada Shaffrez utrzymuje się głównie z hodowli bydła. Jak wszystkie osady przygraniczne, pozostaje idealnym miejscem dla najróżniejszej maści dziwaków, którym nie w smak wielkomięski gwar i ścisk. Ostatnio widziano w tych stronach elfią szajkę, zwącą siebie Shi-reesi, w rzecznej mowie Świstaki, słynącą z okrucieństwa i zuchwałych napaści.

Siverra. Osada zdominowana przez piratów i przemytników. Wójt jest przez nich opłacany i szantażowany (grozono jego rodzinie), więc nie zgłasza nawet tak poważnych naruszeń prawa, takich jak

przechowywanie ściganych prawem przestępców czy kradzież zwłok. Z tej okolicy rekrutuje się większość zbójów i piratów wschodniego wybrzeża.

Stoll. Żyją tu potomkowie weteranów, walczących przed laty z pustynnymi ożywieniami – Ludzie, Krasnoludy oraz Niziołki. Tradycja wojskowa jest dla nich bardzo ważna. Łącznie 26 chałup zamieszkuje ponad 70 zdolnych do walki osób. Połowa z nich dysponuje zbrojami (są to w najlepszym razie brygantyny), ale dla wszystkich starczy standardowej broni, co trzecia osoba posiada łuk krótki a co dziesiąta osoba używa broni ciężkiej. Liczbę tę dopełnia ponad setka dzieci i starców niezdolnych do walki, lecz nie lękających się podawać amunicję czy gasić pożary.

Tedrios. Kupieckie miasteczko, specjalizujące się w handlu wykwintnymi trunkami. Eksportowane są ciemne, lokalne piwa, importowane natomiast mocne i aromatyczne, Riccońskie wina. Tedrios rządzone jest przez oligarchiczną radę miejską, złożoną z najbardziej zasłużonych obywateli. Na tytuły szlacheckie patrzy się tu z pobłażaniem. Gildie zatrudniają całe oddziały najemników do ochrony swoich konwojów.

Tildoros. Solidnie umocnione miasteczko, zlokalizowane na najdalej wysuniętych na zachód klifach. Poniżej rozciąga się widok na Białą Kipiel, wielki wir mącący wody w cieśninie międzykontynentalnej. Z tego powodu żegluga z i do Tildoros jest mocno utrudniona, tylko najodważniejsi kapitanowie decydują się płynąć wzdłuż thrazańskiej linii brzegowej w tym regionie.

Twierdza Geverst. Obstawiona zaledwie dwoma oddziałami straży, zapewnia patrole zachodnich rubieży Pustyni Czaszek oraz okolic Evrent i Rhudd. Kapitan Ferdynand Nieprędko jest paranoiczny, zwłaszcza wobec fanatyków religijnych i artystów. Będzie też drobiazgowo przeszukiwał każdy wóz czy większe pakunki w poszukiwaniu „niebezpiecznych” przedmiotów magicznych.

Twierdza Hraast. Więzienie książęce. Przetrzymywani są tutaj wysoko urodzeni jeńcy wojenni, zdrajcy a także uzdolnione magicznie osoby, które notorycznie łamały prawo. Poziom bezpieczeństwa jest wysoki, istnieją także magiczne zabezpieczenia w celach przeznaczonych dla więźniów o nadnaturalnych talentach.

Twierdza Roth. Stacjonuje tu przygraniczny garnizon straży, bacznie śledzący i taryfikujący przepływ towarów między Haast a Thrazan. Czasem, z powodu drobiazgowej kontroli, przekraczanie granicy może się opóźnić nawet o kilka godzin.

Yatve. W okolicy zlokalizowane są dobrze prosperujące kopalnie soli i węgla kamiennego. Teren ten poznaczony jest menhirami i innymi świadectwami dawnych wyznań. Mieszkańcy nie dbają jednakże o duchowe dziedzictwo tych okolic, ale są spokojni i zamknięci w sobie, z cierpliwością znosząc kolejne podatki książęce.

Zatoka Trzech Wraków. Zgodnie ze swoją nazwą, jest to trudny w nawigowaniu obszar wodny. Z braku miast thrazańskich na tych brzegach, przepływają tu głównie niewielkie transporty, a także jednostki prywatne. W gruncie rzeczy trudno cokolwiek pewnego powiedzieć o osobach tu żeglujących, jako że żadne z sąsiadujących państw nie ma dość dobrego pokrycia flotą na tym obszarze i wiele rejsów wymyka się rejestrom. Podejrzewa się, że operują tu riccońscy korsarze, a być może nawet barbarzyńskie statki.

Zawodzące Wzgórza. Niezamieszkaný, niegościnnie obszar, po którym hula wiatr. Ponad wiek temu barbarzyńskie plemiona chowały tu swoich czcigodnych zmarłych. Do dziś pozostały jedynie opustoszałe kurhany. Rabusi grobów przyciągają plotki o bogatych ozdobach, chowanych wraz z dawnymi wodzami.

Zielona Gęstwa. Duży kompleks leśny, cieszący się złą sławą. Nawet zbójcy starają się omijać tę knieję. Zwierzęta są tu bardziej dzikie i agresywne niż gdzie indziej. W głębi kniei napotkać można gatunki gdzie indziej uznawane za wymarłe, jak choćby tur olbrzymi czy mantikora. Krążą też legendy o upiorach, wciąż nawiedzających uroczyska dawno przegranych bitew. Nienawidzą żywych i potrafią zabijać dotykiem.

Zrujnowane miasto Amlot. W kręgach naukowych uznawane za niegdyśszą stolicę antycznego państwa, które rozpadło się w proch na długo przed powstaniem Księstwa Thrazan. Czarodzieje i uczeni niekiedy organizują wyprawy mające zebrać więcej informacji na ten temat, jednak wyprawy te prześladowe osobiwy pech. Co bardziej przesądni łączą te fakty z podaniami o plugawych wierzeniach dawno wymarłej cywilizacji, zamieszkującej to miejsce przed wiekami, wierzeniach, które być może nie wymarły wraz ze swymi wyznawcami.

Mistrz Gry

PLANOWANIE I PROWADZENIE GRY

Na początku podręcznika powiedzieliśmy sobie, czym jest gra fabularna Diadem i kim jest Mistrz Gry (MG). Ten rozdział poświęcony jest w całości jego osobie – gracze nie mają tu czego szukać, o ile sami nie planują prowadzić sesji.

W ciekawych czasach żyją ciekawe osoby

Choć Diadem jest światem fantasy, większość jego mieszkańców prowadzi na co dzień raczej spokojne, zwyczajne życie. Jeśli spotyka ich zło, rzadko czynią cokolwiek, aby to zmienić – czy to z braku wiary we własne siły, czy ze strachu. Postacie graczy są inne. Są poszukiwaczami przygód, awanturnikami, a więc osobami zmuszonymi do podróżowania i wynajmowania swoich umiejętności, lub też zainteresowane takim właśnie stylem życia. Mogą dążyć do zapewnienia świetności ich rodowi, być może podążają za ściśle określonym kodeksem moralnym. Niektórzy po prostu potrzebują silnych wrażeń, szybkich pieniędzy i satysfakcji z pokonywania trudności. Jeszcze inni chcą się sprawdzić i udowodnić swoją wartość. Pomocne w ustaleniu tej przyczyny mogą być **Karty Losu** (patrz str. 10). Gracze mogą sami wymyślić wiele informacji, dotyczących ich postaci – np. opisać swoją rodzinę, dom, w którym dorastali i powód, dla którego postać wyruszyła w świat. Być może była to wojna, intryga, nieprzychylna osoba, czy też wiarygodnie brzmiące, a dla postaci szczególnie interesujące plotki (motyw poszukiwania zaginionej osoby, skradzionego przedmiotu lub nieodkrytego jeszcze miejsca potrafi motywować postać do działania przez dziesiątki sesji). Gdy tylko MG zaaprobuje takie pomysły, stają się one faktem – częścią świata gry obowiązującego dla postaci graczy.

Pomysły graczy na przygodę. MG może przed grą wymyślić i opisać pewne wydarzenia, w sposób istotny wpływający na świat dookoła a następnie zasugerować graczom, że ich postacie mogą mieć coś z nimi wspólnego. Wówczas gracze sami pokażą, czego od gry oczekują. Nie zdradzaj im szczegółów i „drugiego dna” swoich pomysłów, ale zaproś ich do wspólnego planowania scenerii waszych przygód i nie wahaj się wykorzystywać najlepszych z pomysłów, jakie usłyszysz od swoich graczy.

Wiele dróg prowadzi do celu. Zadanie, stojące przed MG, jest o tyle poważne, że to od niego wszyscy oczekują zarządzania rozgrywką. Gracze chcą przeżywać przygody, MG ma im je dostarczać – i nie chodzi tu o przygotowanie i późniejsze odczytywanie historii. Choć MG korzysta z przygotowanych wcześniej elementów, takich jak mapy, szkice, opisy postaci i potworów, a nawet całe rozbudowane scenariusze, to tak naprawdę znaczna część informacji, jakie MG przekazuje graczom, jest wymyślana przez niego na poczekaniu. Trudno jest przewidzieć, jak zachowają się gracze, którą drogę wybiorą, jakie zadania zdecydują się podjąć, czy które fragmenty świata gry okażą się dla nich ciekawe. Zupełnie niemożliwe jest odgadnięcie ich decyzji podejmowanych w toku całej gry – i na tym polega urok RPG, tym wyróżniają się gry fabularne od gier planszowych, a także komputerowych. Z tego powodu właśnie materiały, przygotowane przez MG powinny być możliwie „otwarte”, a zaplanowane wcześniej elementy świata (postacie niezależne, miejsca, intrygi, zadania, przeciwnicy oraz inne trudności do pokonania) – możliwe do wykorzystania na więcej niż jeden ze sposobów, w więcej niż jednym z miejsc. Nie ma żadnych ścisłych reguł ograniczających sposób, w jaki MG może wymyślać wydarzenia i całe przygody dla postaci graczy, poza jedną – gracze, a Mistrz Gry wraz z nimi, mają się dobrze bawić. Wszystkie inne założenia winny być temu podporządkowane. Nie ma znaczenia, jak (i czy w ogóle) MG przygotowuje się do sesji, ważne aby gracze byli po niej zachwyceni i pragnęli kontynuacji.

Wielki początek

Rozpoczęcie przygody to jedyny moment, w którym MG ma tak dużą swobodę – umieszcza postacie w praktycznie dowolnym miejscu i sytuacji, a następnie uzasadnia to, opisując najświeższe wspomnienia postaci (może też ogłosić, że postacie nie pamiętają, co tam robią – o ile zabrzmi to wiarygodnie i doprowadzi do ciekawych sytuacji w czasie gry, choć nie należy nadużywać tego sposobu). Niech więc początek przygody będzie osadzony w ciekawym miejscu, niech sama sytuacja zmusi postacie do natychmiastowych i dramatycznych decyzji. Postacie zwykle nie posiadają różnorodnego wyposażenia na starcie – w myśl zasady, że lepiej jest coś zdobywać niż mieć dane „za nic”. Czasem Mistrz Gry zezwala na nietypowy ekwipunek, bardziej odpowiedni dla przygód, jakie zaplanował. Może przyznać postaciom więcej pieniędzy czy specjalne, potężniejsze od normalnych przedmioty, może też „zabrać” postaciom dosłownie wszystko – np. postacie zaczynają jako więźniowie uciekający ze statku piratów czy z kopalni, posiadający tylko zniszczone łachmany na grzbiecie i sękaty kij w dłoni. Postaciom będzie jednak znacznie trudniej osiągnąć cokolwiek w grze, jeśli nie posiadają na starcie choćby skromnej kwoty pieniędzy ani żadnego wyposażenia.

Pierwsza sesja, a w szczególności jej początek powinien być szczególnie dobrze przemyślany i równie starannie poprowadzony. Możesz chcieć nagiąć lub zignorować różne zasady, aby wydarzenia przebiegały płynnie i gracze jak najszybciej się wciągnęli. Twoim celem jest rozpocząć przygodę z rozmachem, „wrzucić” graczy do fantastycznego świata, sprawić, aby uwierzyli w niego i uruchomili swoją wyobraźnię. Na samym początku można sobie pozwolić na szczególnie barwne opisy, nie dopuść tylko, aby sesja przemieniła się w słuchowisko. RPG nie jest bierną rozrywką. Samemu dynamicznie opisuj otoczenie i zachęcaj graczy do dołączania się. Niech każda osoba krótko zaprezentuje swoją postać, podając jedynie najbardziej charakterystyczne elementy jej wyglądu i zachowania. Zapomnijmy o „średnim wzroście” i „braku cech szczególnych”. Każdy jest inny! Jeśli gracze nie mogą nic wymyślić na poczekaniu, poprzestańmy na rasie, ogólnym wrażeniu (kogo może przypominać), ubranie lub zbroja, broń lub jej brak, wyraz twarzy – to wszystko wiele mówi i zapada w pamięć. I następna postać, kolejny gracz opisuje.

Zaraz po tym nie trać czasu, rozpocznij akcję. Czy jedna z postaci wiozła coś cennego dla swojej rodziny lub szefa gildii? Czy cała drużyna rozpaczliwie potrzebowała pieniędzy i oto znaleźli zamożną osobę w nagłej potrzebie? Niech postacie już siedzą za stołem, rozmawiając z potencjalnym pracodawcą/informatorem. Niech od razu pędzą ulicą, ścigając drania, który ich okradł, lub jadąc na ratunek komuś ważnemu dla nich. Jest początek przygody, nie bój się ustawiać dekoracji. Potem będziesz miał dużo trudniej, gdy gracze już staną się częścią świata gry. Dopiero zaczynacie - zaskocz ich. Może właśnie ocknęli się w lochu, ale po chwili nadarzy się szansa do ucieczki. Albo podróżowali właśnie promem, gdy wtem następuje atak piratów, burza lub kłótnia załogi przeradzająca się w bójkę, względnie inny pasażer zostaje znaleziony otruty i podejrzenie pada na postać gracza... Nie dawaj im na samym początku nazbyt wielkiej swobody, bo pójdą w świat, względnie rozejdą się po mieście i cała, misternie przez ciebie zaplanowana przygoda nie wydarzy się, a już na pewno straci na impecie i atrakcyjności.

Gdy już skonfrontujesz graczy z zasadniczym problemem czy zleceniem, daj im nieco czasu na przemyślenie i przedyskutowanie, jak też powinni podejść do tematu. Weź poprawkę na to, że pierwsze decyzje graczy mogą nie być optymalne, więc subtelnie podpowiadaj im informacje, jakich mogą potrzebować

Co wiedzą gracze, co wiedzą ich postacie

Gdy przygoda dopiero się rozpoczyna, gracze mogą wiedzieć bardzo niewiele o realiach świata gry i nie mają żadnych „wspomnień”. Ich postacie jednak pamiętają swoje dotychczasowe życie i dysponują pewną ilością informacji o świecie. Miarą tych informacji jest cecha Mądrość. Nic tak nie cieszy graczy, jak dodatkowe informacje od MG, otrzymywane dlatego, że to właśnie ich postać przypomniła je sobie. Nie skąp więc, mistrzu, testów Mądrości, jeśli coś ciekawego mogło się obić postaciom o uszy.

– nie liczyć, że sami się o nie dopytają. Stosuj potajemne testy: *Mądrości* na przypominanie faktów i *Bystrości* na dostrzeganie i kojarzenie nowych. Jeśli gracze zapytają o to i owo, niech sami sobie rzucają, nie zdradzając jedynie trudności testów. W tych testach akurat chodzi o to, aby się powiodły, aby gracze poczuli, że ich postacie są sprytnie, sporo wiedzą i panują nad sytuacją – podtrzymuj w graczach to przekonanie (choć oczywiście, jest ono fałszywe), zaniżając poziom trudności testów do nieprzyzwoicie niskich wartości (np. 2). Nie możesz tylko zbyt wcześnie zdradzać najważniejszych informacji.

Gracze z początku nie powinni się domyślać, „o co chodzi” w przygodzie. Przewidywalny scenariusz nie dostarczy emocji, a odkrywanie kolejnych, łatwych do domyslenia się faktów to jak oglądanie kiepskiego, sztafpowego filmu. Dawkuj informacje i na początku pozwalaj zdobyć jedynie te bardziej ogólnikowe, a czasem nawet sprzeczne ze sobą dane. Przypuśćmy, że drużyna postanawia rozdzielić się i poszukać w okolicy informacji – każde na własną rękę. Rozgrywanie każdego dialogu czy poszukiwań może być nudne, jeśli każdy gracz robi co innego. Podsumuj te parę godzin kilkoma rzutami i zdaniem opisu. Jeśli informacji jest niewiele, niech zdobędzie je wyłącznie postać, której test wypadł najlepiej. Przy większej liczbie faktów czy obserwacji, podziel je między wszystkich, którzy uzyskali sukces.

Gracze zaczną być bardziej dociekliwi a kolejne działania zaplanują z większą starannością, jeśli pokażesz im, że premiujesz takie zachowania, że warto się postarać. Zaciekaw ich na tyle, by poszukiwali kolejnych fragmentów układanki, którą jest twój scenariusz. Możesz podkreślić wagę przekazywanej im informacji, szepcząc ją na ucho lub pisząc na kartce i wręczając graczowi, dla którego jest przeznaczona. Co z nią zrobi, to już jego sprawa, byle nie był to jedyny sposób na ukończenie przygody (jeśli gracz postanowi nie dzielić się zdobytą wiedzą z innymi – a są i tacy gracze – fabuła utknie w martwym punkcie). Dlatego musisz mieć zawsze plan B, inne wyjście, a jeśli wcześniej go nie opracowałeś, wymyśl coś na bieżąco.

Postacie mają swobodę

Istotną częścią RPG jest swoboda – gracze stykający się po raz pierwszy z grą fabularną na żywo i przyzwyczajeni do sztywnych schematów znanych z gier komputerowych czy planszowych mogą się poczuć oszołomieni (*Jak to nie widzę wokół żadnych questów? Szukam słupa z ogłoszeniami!*). Rolą MG jest uświadomić im, że **mogą** pójść gdzie chcą i zrobić, co im przyjdzie do głowy, ale jednocześnie jego obowiązkiem jest zapewnić postaciom ciekawe, wciągające przygody. Jeśli gracze sami na to nie wpadną i nie zapytają, odpowiedź (chociażby ustami strażnika przy bramie czy wędrownego handlarza, który przecież może zagadać do „nowych w mieście”) gdzie najłatwiej jest dowiedzieć się interesujących rzeczy lub znaleźć dobrze płatną robotę – czy będzie to stereotypowa karczma, miejscowy szeryf czy jakiś stroskany osobnik w potrzebie.

Bardzo ważne jest, aby gracze *czuli* swobodę działania – nawet jeśli tak naprawdę realizują Twój scenariusz. Jeśli odkryją, że prowadzisz ich po sznurku, od zaplanowanego spotkania do przygotowanej wcześniej walki i nie dopuszczasz możliwości ominięcia tego czy innego wydarzenia, lub rozwiązania problemu na ich sposób, gracze przestaną się dobrze bawić. RPG nie jest teatrem ani filmem, a gracze **nie są** aktorami, którym płacisz w Punktach Doświadczenia za branie udziału w twoim scenariuszu. RPG to interaktywna zabawa, w której fabuła powstaje dzięki wspólnym pomysłom i zaangażowaniu wszystkich uczestników, ty zaś jesteś moderatorem. Masz ostateczny głos, ale nie możesz ignorować pomysłów graczy.

Mistrz Gry trzyma rękę na pulsie wydarzeń

W swobodzie postaci graczy tkwi pewna pułapka. MG mógłby uznać, że gracze sami znajdą sobie zajęcie i zaprzestanie wymyślać fabułę. Pół biedy, jeśli jest to kolejna sesja, gracze są jeszcze „napędzani” ostatnimi wydarzeniami, mają pewne zadania do dokończenia itd. Gdy jednak zaczynają rysować wzorki na karcie postaci, układać piramidę z kostek albo na własną rękę szukają wrażeń (np. ich postacie wzniciają burdy czy rzucają zaklęcia na przechodniów), to znak, że zbyt subtelnie lub ślamazarnie wprowadziłeś ich w przygodę, nie dostarczyłeś im dość wyraźnych punktów zaczepienia – i teraz nudzą się. Pokaż im, że prowadzisz grę, a jej świat żyje swoim życiem i że muszą reagować na wydarzenia zachodzące dookoła. Niech napotkają trudną, niebezpieczną sytuację – najlepiej, aby problem dotyczył ich samych. Niech w karczmie, w

której właśnie świętują, wybuchnie pożar, ktoś święnie jednemu z nich sakiewkę, niech jedna z postaci zapadnie na niegroźną, lecz poważnie wyglądającą chorobę czy zatrucie, ewentualnie straż zatrzyma ich pod pozorem prowadzonego właśnie śledztwa, lub może pojawi się zabójca, omyłkowo biorący postać jednego z graczy za swój cel. Takie nagłe zwroty akcji doskonale otrzeźwiają graczy i pozwalają wybrnąć z impasu fabularnego. Jeszcze ważniejsza od samego przerywnika jest przyczyna, która za nim stoi. Idąc po nitce do kłębka, postaci graczy będą mogli odkryć, że pożar nie był wypadkiem, zatrucie było skutkiem spartaczonego otrucia, ktoś opisał straży drużynę i miał swój cel w tym, aby jedni i drudzy byli przez chwilę zajęci...

Niezależnie jaka jest prawda, nie zdradzaj „zza kulisów” co się dzieje, nie komentuj. Ciebie, Mistrza Gry, **nie ma** w tym świecie. Jesteś „tylko” prawami fizyki, strażnikiem losu i zmysłami wszystkich postaci graczy. Gracze nie mogą dowiedzieć się od ciebie niczego wprost – jedynie poprzez działania swoich postaci, ich uczucia lub wspomnienia, którymi możesz manipulować. Staraj się podtrzymać ich poczucie swobody, jednak będzie to swoboda kontrolowana. Zawsze bądź o krok przed graczami, prezentuj im ciekawe wydarzenia i dawaj wybór – nawet jeśli jest to wybór pozorny i każda droga doprowadzi ich do podobnej sytuacji, niech gracze nie wiedzą tego, niech mają z czego wybierać.

Jeszcze jedna, bardzo ważna kwestia – gracze muszą czuć, że wygrywają dzięki pomysłom, decyzjom i cechom **swoich** bohaterów. Nie podsyłaj im postaci niezależnych–pomocników, którzy ich wyręczą w wykonywaniu zadania. Gracze bardzo tego nie lubią. Jeśli żaden z ich bohaterów nie posiada zdolności niezbędnej do osiągnięcia sukcesu w przygodzie, oznacza to źle zaplanowaną przygodę. Zmień ją lub pozwól im zdobyć narzędzie (choćby jednorazowe), którego będą musieli w odpowiedni sposób użyć.

Działania graczy i skutki tych działań

Bezpośrednie skutki każdego działania wynikają z zasad gry i zwykle są od razu widoczne. Jednak MG musi pamiętać także o dalszych konsekwencjach, płynących z decyzji graczy. Świat Diademu rządzi się własnymi prawami i jednym z najważniejszych zadań MG jest pilnować, aby każda akcja miała swoją reakcję. Przykładowo, o ile przypadkową kradzież ze straganu można postaci „darować”, to spędzenie popołudnia na podcinaniu sakiewek w jednej z ludniejszych dzielnic miasta powinno zmusić do wykonania testu – w tym przypadku *Sprawności* wspomaganej zdolnością *Zręczne palce*. W razie niepowodzenia, sami obrabowani lub straż dostrzeże, że coś się dzieje. Oprócz strażników i obywateli także profesjonalni kieszonkowcy mogą zechcieć mieć na oku niechcianą konkurencję. Nawet jeśli w walce ustępują postaciom graczy, jest ich więcej, świetnie znają okolicę i prawie na pewno mają potężnych sojuszników. Jeśli drużynowy złodziejaszek zacznie sobie zbyt śmiało poczynać, może się okazać, że napotka w zaułku kilku lepszych drabów wysłanych przez gildię złodziei. Będą oni mieli dla tej postaci „propozycję nie do odrzucenia”.

Interpretacje testu

MG przy każdym teście decyduje, co będzie oznaczać sukces, a czym będzie porażka. Uwaga – może tę decyzję podjąć już po rzucie kostkami.

Sukces zasadniczo oznacza, że postaci udało się osiągnąć efekt, zadeklarowany wcześniej i wstępnie zaaprobowany jako możliwy przez MG.

Porażka zwykle będzie oznaczać typowy w danej sytuacji, niepomysłny rezultat. Nie jakiś groteskowy pech, po prostu coś, co zdarza się, gdy doświadczenie, wprawa i wrodzone możliwości zawiodą. Czasem pomimo porażki w teście, czynność (jeśli była rutynowa w danej sytuacji) udaje się – porażka testu może oznaczać wykonanie tej czynności np.: niezdaranie, mało finazyjnie (wprośzenie się na przyjęcie do szlachcica korzystając ze sławy), wyjątkowo głośno (otwieranie zamka), ostatkiem sił, co utrudni kolejne działania (pościg, kosztujący wiele Energii), w niekorzystnych okolicznościach (wszystko widzieli niewygodni świadkowie), itp.

Ciągłość fabularna

Każda kolejna sesja dla danej drużyny bazuje na wydarzeniach, które zaszły wcześniej. Nawet jeśli postacie ukończyły poprzednie zadanie, pożegnały się ze zleceniodawcą i wyruszyły w drogę, ich poczynania w pewnym stopniu zdążyły zmienić świat. Konsekwencja, której poświęciliśmy poprzedni akapit, znów powraca – tym razem w szerszej perspektywie. Dajmy na to, że postacie graczy dwie sesje temu były w osadzie i obrażyły jej burmistrza. Tak potraktowany urzędnik może nie chcieć więcej z nimi rozmawiać, a nawet spróbuje im (w miarę możliwości) utrudnić życie. Jeśli drużyna dzięki „magicznym sztuczkom” poważnie oszukała wędrownego kupca, odsprzedając mu za ciężkie pieniądze wybrakowane przedmioty, to mogą być pewni, że kupiec ten złoży doniesienie do władz i opowie o nich wszystkim napotkanym osobom. Po paru dniach, w kolejnym zajeździe powitają ich wyższe ceny, niemiła obsługa, lub nawet szeryf z kilkoma zbrojnymi pachołkami, żądający zadośćuczynienia. Tym razem nikt nie pokaże drużynie „tylnego wyjścia” z gospody, kuchnia momentalnie się zabarykaduje, a co silniejsi miejscowi jeszcze pomogą szeryfowi rozbroić i doprowadzić drużynę na przesłuchanie.

Jeśli natomiast drużyna pomoże postaciom ze świata gry bezinteresownie, jeszcze narażając przy tym swoje życie, może liczyć na znaczny wzrost popularności. Ich imiona będą wymawiane z szacunkiem przez prostych obywateli. Szczególnie heroiczne zasługi wobec całej społeczności pozwolą drużynie korzystać z dożywnych zniżek w pobliskich lokalach i u lokalnych przedsiębiorców, może nawet z czasem matki będą nazywać swoje dzieci ich imionami, place przyozdobią pamiątkowe tabliczki, wspominające sławne dokonania drużyny, a bardowie będą po całym kraju śpiewać o nich w pieśniach.

SKŁADNIKI SUKCESU SESJI

Osoby grające dłużej w RPG przeważnie lepiej sobie radzą – zarówno na etapie tworzenia postaci, rozmów z postaciami niezależnymi, rozwiązywania problemów jak i w sytuacjach taktycznych, takich jak walka. Dobrze, jeśli przynajmniej jeden z graczy „wie, o co w tym biega” i może służyć podpowiedzią pozostałym członkom drużyny. W przeciwnym razie MG musi zwracać szczególną uwagę, aby wszyscy gracze rozumieli, co się dzieje, co mogą zrobić i jakie prawdopodobnie będą skutki poszczególnych działań. Jeśli gracz prowadzi swoją pierwszą postać, MG winien przypominać mu o podstawowych zasadach i posiadanych przez nią zdolnościach, być zdrowym rozsądkiem takiej postaci przez pierwszą sesję lub dwie. Niezależnie zaś od doświadczenia uczestników sesji, o pewnych sprawach warto pamiętać zawsze:

Garść porad dla graczy

- Gracz **nie musi** znać wszystkich zasad gry fabularnej.
- Gracz powinien znać podstawowe informacje dotyczące postaci swojej oraz innych graczy (jeśli drużyna już się zdążyła poznać) – choćby ich imiona, wygląd oraz w czym postacie te są szczególnie dobre.
- Gracz wie, jakimi kostkami może rzucać, jaką ma szansę na wykonanie typowego dla siebie działania, jak wiele *obrażeń* może wytrzymać i nadal jeszcze działać normalnie (bez „społowienia”).
- Jeśli postać posługuje się magią, gracz pamięta o swoich zaklęciach, wie ile *Mocy* kosztuje każde z nich i jak można uniknąć jego skutków
- Gracz orientuje się w realiach kraju, w którym toczy się przygoda (kto rządzi, jakie zachowania są karane, co wolno szlachcie, jak prosty lud traktuje magów itp.).
- Nabycie umiejętności grania to owoc miesięcy i lat doświadczeń. Dobrym nawykiem jest granie w różnych drużynach i u różnych Mistrzów Gry, pozwala to odkryć nowe sposoby czerpania przyjemności z hobby, jakim są gry fabularne.

Garść porad dla Mistrzów Gry

- MG ma w głowie przynajmniej ogólny zarys świata, a konkretnie kraju, po którym porusza się drużyna postaci graczy, zna ich ogólne możliwości oraz większość zasad gry.
- MG chce poprowadzić przygodę godną zapamiętania i daje z siebie wszystko.
- W trakcie sesji, rolą MG jest konsekwentnie rozstrzygać decyzje graczy i rzucać ich postaciom trudności do pokonania, adekwatne do ich możliwości (patrz str. 118).
- Po każdej sesji staraj się przeanalizować, co poszło dobrze, a co mogło pójść lepiej. Jeśli masz z tym kłopot, porozmawiaj z graczami lub porusz ten problem w klubie, na internetowym forum czy w innej społeczności, zrzeszającej fanów RPG. Z pewnością znajdą się inni MG, którzy doradzą rozwiązanie. Nie stosuj jednak bezkrytycznie otrzymanych porad, przeanalizuj, czy pasują one do waszej gry.
- Jeśli masz okazję zagrać u innych MG, nie wahaj się. Każda sesja, nawet kiepska, może cię wiele nauczyć. Spojrzenie na pracę MG z perspektywy gracza daje bardzo cenny punkt widzenia.
- Bądź pomysłowy, czerp inspirację z filmów, książek, sztuk teatralnych, wiadomości codziennych ze świata. Dobieraj i łącz elementy (np. wygląd postaci niezależnej, jej zachowanie, motywacje i możliwości) z wielu różnych źródeł, tak aby nie było oczywiste, skąd zaczerpnąłeś pomysł.
- Zmieniaj schematy i eksperymentuj. Gracze szybko się przyzwyczajają do pewnych motywów i jeśli zawsze przygodę rozpocznie ogłoszenie na słupie a główny zły zawsze będzie jeden, niezmiennie ubrany na czarno i mówiący chrapliwym głosem, przygody będą zwyczajnie nudne.
- Różnicuj postacie niezależne – każda osoba, napotkana przez drużynę (ważna z punktu widzenia przygody) powinna mieć jakąś unikalną cechę. Wprowadzaj na przemian różne postacie i odgrywaj je stosownie do tego, kim są – kobiety i mężczyźni, przedstawiciele każdej inteligentnej rasy, członków każdej możliwej kasty społecznej – chłopów pańszczyźnianych, wolnych kmiści, najemników, mieszczan, szlachtę a nawet arystokrację (oczywiście w miarę logiki otoczenia, nie każdy typ postaci będzie pasował do każdego miejsca, natomiast nietypowe spotkania, jeśli dobrze zaplanowane, mogą być interesującym początkiem przygody, np. zbiegły niewolnik na komnatach księcia czy też arystokrata samotnie przemierzający kanały miejskie).
- Umiejscawiaj przygody w różnorodnych miejscach – w podziemnych kompleksach jaskiń, w dzikich górach, na opuszczonych nekropoliach, w głębi puszczy pełnej niezwykłych istot, na wzburzonej rzece, na tonącym okręcie dalekomorskim, w lochach twierdzy, w ludnych miastach, wyludnionych zarazą wsiach i na wyniszczonych kataklizmem pustyniach.
- W miarę potrzeb, twórz nowe miejsca i rasy, uzasadniaj ich istnienie, opisz ważne wydarzenia historyczne, których skutki są widoczne do dziś i łącz wszystko w jedną spójną całość. To Twój świat. Nade wszystko, pozwalaj graczom zmieniać go działaniami ich postaci – to także ich świat.
- Jeśli nie wiesz, od czego zacząć wymyślanie przygody, skup się na jednym elemencie, który szczególnie ci się podoba, a następnie powoli obuduj go zależnościami przyczynowo-skutkowymi, cały czas kombinując, w jaki sposób zaciekać nim postaci graczy.

Przykładowo, MG przeglądając podręcznik Diademu zainteresował się ziołami i specjalnymi substancjami. Można je wpleść w przygodę na wiele sposobów. Te rzadziej spotykane mogą stać się celem scenariusza samym w sobie – chociażby, lord może poszukiwać mrozinchu dla swego poparzonego syna i wysłać drużynę celem odnalezienia miejsca występowania tego zioła. Szczególnie niebezpieczni przeciwnicy mogą usiłować użyć groźnych substancji na postaciach graczy lub ich dobrych znajomych (postaciach niezależnych). Próba zakupu trucizny może zaowocować donosem do władz. Sprzedawca może wyprzedawać po okazjonalnych cenach zwietrzałe, „nie działające” dawki. Wreszcie, postacie graczy mogą zarabiać na sprzedaży znalezionych lub przygotowanych substancji. Jeśli dasz okazję do zdobycia rzadkich specyfików, bardzo trudnych do kupienia a dodatkowo jeszcze – o ciekawym działaniu, gracze spróbują je zdobyć.

NAGRADZANIE GRACZY

MG powinien nagradzać graczy za udział w sesji. Oczywiście, możliwość wzięcia w niej udziału jest nagrodą samą w sobie, natomiast dobrze jest w miarę regularnie (nawet na każdej sesji) oferować choćby drobne, a bardziej wymierne nagrody. Pozwalać graczy mogą odnajdować cenne przedmioty w ukrytych skarbcach, komnatach pokonanych wrogów czy wręcz w sakiewkach tych ostatnich. Szczególne przedmioty mogą być nagrodą, obiecaną za wykonanie zadania. Ważną nagrodą jest także możliwość rozwijania cech i zdolności postaci dzięki Punktom Doświadczenia. Gracze chętniej przyjdą na kolejną sesję mogąc wypróbować nowe poziomy cech i całkiem nowe zdolności i czary, zaś ich postacie stopniowo będą stawały się coraz potężniejsze i (miejmy nadzieję) coraz ciekawsze. Z czasem nie będą już musiały podróżować od wioski do wioski, szeryf sam pofatyguje się do znanych łowców nagród. Dalszych kilkanaście przygód minie – i postacie staną się na tyle słynne, że lokalni wielmożna będą zapraszać ich do siebie, poczytując sobie za zaszczyt możliwość goszczenia ich i napomknięcia im o swoich kłopotach. W pewnym momencie, po wielu miesiącach (lub latach) grania, i porównywalnym czasie w świecie gry, postacie mogą stać się tak potężne i zamożne, że same założą gildię, ogłoszą się władcami niewielkiej domeny, względnie otrzymają niesłychanie prestiżową pracę jako doradcy czy osobista gwardia potężnego władcy.

Doświadczenie. Diadem posługuje się walutą zwaną Punktami Doświadczenia (PD), które MG przyznaje każdej postaci po sesji. Za PD gracze mogą, po uzgodnieniu z MG, rozwijać cechy, kupować poziomy w zdolnościach czy uczyć postać nowych zaklęć. Jeśli MG będzie przyznawał zbyt mało PD, gracze szybciej znudzą się grą. Ileż czasu można grać takim samym bohaterem? Z kolei zbyt wiele PD doprowadzi do nadzbyt szybkiego rozwoju postaci, co także znudzi graczy i dodatkowo będzie burzyło wiarygodność świata. Dobrą ilością jest od **5** do **10** PD dla każdej postaci po zakończeniu intensywnej, parogodzinnej sesji. Jeśli drużyna grała długo i z zaangażowaniem, a gracze odpowiednio odgrywali swoje postacie, starali się „kombinować” i wyciągali wnioski z opisów MG – należy się im po 10 PD. Krótsze spotkania, w czasie których gracze mniej zdziałali, zasługują na odpowiednio mniejszą nagrodę. Z kolei wyjątkowo długie, całodziennie sesje, z przerwą na obiad czy kolację, mogą się kwalifikować nawet do nieznacznego przekroczenia progu 10 PD, o ile przez większość czasu akcja toczyła się wartko, a gracze działali sprawnie.

Nawet jeśli niektórzy z graczy byli bardziej aktywni i pomysłowi od innych, warto wziąć pod uwagę wspólny wysiłek i skuteczność drużyny, tak aby PD rozdać „po równo” dla wszystkich. Chodzi o zachowanie równowagi w możliwościach poszczególnych postaci. Aktywni gracze i tak dostają od sesji więcej wrażeń i okazji do działania. Jeśli dzięki indywidualnym wysiłkom wszyscy skorzystają, może to następnym razem skłonić pozostałych graczy do częstszego udzielania się i głębszego zaangażowania w rozgrywkę.

Skarby. Początkujący MG często zapominają o tym. Postacie wygrywają w wielkim stylu, po czym odjeżdżają, nadal z tym samym skromnym ekwipunkiem, z jakim zaczynały tę przygodę, może nawet zużywwszy posiadane eliksiry, zwoje i ulepszone, kosztowne pociski do broni dystansowych. Z kolei inni MG przesadzają z rozrzutnością, często na sesji oferując magiczne przedmioty dla każdej postaci, skutkiem czego drużyna zaczyna po paru przygodach przypominać obnośnych handlarzy. Dobrym zwyczajem jest sprawdzanie (po sesji) wartości ekwipunku posiadanego przez postacie graczy i danie **możliwości** powiększenia go o ok. 20-50% w trakcie kolejnej sesji. Mając na uwadze kolejne przygody, MG powinien umieszczać jako nagrody przedmioty choć trochę przydatne drużynie. Bo po co komu płaszczyk oddychania pod wodą na środku wulkanicznej pustyni czy hełm ochrony przed smoczym ogniem, jeśli MG żadnego smoka nie wprowadzi? Oczywiście, **możliwość** nie oznacza w 100% pewnej nagrody. Mało która drużyna odnajdzie wszystkie przedmioty, skarbcie i schowki, przewidziane przez MG, ale takie jest życie. Postacie zapewne nie wzbogacą się tak bardzo, jak MG sobie to założy. Może kolejne osoby, odwiedzające dane miejsce, będą miały więcej szczęścia? Wyobraźcie sobie minę drużyny, gdy po paru dniach do miasteczka przybędzie lokalny śmiałek (postać niezależna), chwalcący się świetną bronią, odnalezioną w opustoszałych podziemiach, pasujących do opisu miejsca ostatnio rozegranej przygody... Pomysłu tego nie warto nadużywać, aby nie frustrować graczy. Jeśli „gdzieś tam” znajdował się tajemny skarbiec, którego drużyna nie odkryła, zwykle nie należy o nim wspominać.

PIĘĆ TECHNIK

Istnieje wiele sposobów prowadzenia gry fabularnej oraz niezliczona ilość sztuczek, ułatwiających to zadanie, a każde podejście jest dobre, jeśli pozwala grupie znajomych miło spędzać czas. Na kolejnych stronach znajduje się opisanych pięć technik prowadzenia gry fabularnej. Każda z nich jest w miarę spójnym zbiorem założeń i pomysłów, i sprawdza się w prowadzeniu przygodowej gry fantasy, jaką jest Diadem. Stosowanie jednej z technik w żadnym razie nie wyklucza mieszania jej z innymi, wprost przeciwnie, łączenie ich jest często niezbędne, aby uzyskać ciekawą rozgrywkę. Potraktujmy poniższe rozróżnienie raczej jako punkty wyjścia do ukształtowania własnego sposobu prowadzenia niż gotowe przepisy. Należy pamiętać, że każda grająca grupa jest inna. Niezależnie od liczby porad i pomysłów, w wyrobieniu swojego stylu prowadzenia (w którym MG będzie się czuł swobodnie i tym samym zapewni graczom jak najlepszą zabawę) niezbędna jest praktyka – w tym celu trzeba po prostu dużo prowadzić.

Wszystkie chwytty dozwolone?

Mistrz Gry posiada w czasie sesji największą władzę i na nim spoczywa największa odpowiedzialność za to, aby wszyscy dobrze się bawili. Oprócz dostarczania graczom fascynujących przygód, inspirujących problemów do rozwiązania, tętniącego życiem, bogatego i wiarygodnego świata, niebanalnych postaci niezależnych oraz zaskakujących, wciągających wydarzeń, musi także pilnować, aby wątki pojawiające się na sesji nie naruszyły tabu żadnego z uczestników. O ile wobec dobrze znanych graczy można sobie pozwolić na eksperymenty z formą i treścią, to wobec nowej drużyny MG musi zachować wielką ostrożność i takt. Nie warto przesadzać z presją czasową ani z silnymi, negatywnymi uczuciami. Niektórzy gracze mają większą wrażliwość i mocniej przeżywają nie tylko wydarzenia z sesji, ale też wcale nie wyłącznie „wymaginowane” uczucia swoich postaci. Umiejętne wykorzystanie tego, tzw. zagranie na uczuciach gracza (a nie postaci), może dostarczyć niezapomnianych wrażeń wszystkim, ale może także być obosiecznym mieczem i zrujnować nie tylko sesję, ale także rzeczywiste relacje między jej uczestnikami.

Technika 1. Przygoda jako kaprysy losu

Co warto zrobić przed sesją. Przygotuj i zgrupuj tabelki, jakie zechcesz wykorzystać do generowania wydarzeń i efektów (możesz skorzystać z **gotowych tabel** prezentowanych na str. 76 i dalszych, lub opracować własne). Zbierz opisy przeciwników, z którymi przyjdzie się drużynie zmierzyć oraz nagród, jakie staną się jej łupem w razie zwycięstwa (przyda się dodanie zakładki w stosownych miejscach podręcznika). Nie każdy przeciwnik nosi cenne przedmioty czy gotówkę. Czasem groźne istoty są jedynie strażnikami dobrze ukrytych skarbców, które trzeba będzie odnaleźć. W pobliżu mogą znajdować się szczątki nieszczęśników, którzy padli ich ofiarą, a jak wiadomo, nieszczęśnicy czasem miewają przy sobie ciekawe przedmioty. Rozrysuj mapę okolicy, w której rozegrają się kluczowe sceny przygody, oznacz każde istotne miejsce liczbą, a w swoich notatkach opisz każdą liczbę 1-2 zdaniem. Wielopoziomowe obszary mogą wymagać kilku mapek – po jednej dla każdego „piętra”.

Planując trudności do pokonania, dostosuj je do możliwości drużyny. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale **Planowanie przeciwników** str. 118. O ile przegrana w walce może być ciekawym zwrotem w przygodzie (np. pokonane postacie trafiają do niewoli, skąd następnie spróbują uciec lub dogadać się ze zwycięzcami), to postacie, które co do jednej zamarną w jaskiniach porośniętych mrozimchem lub zostaną w parę sekund poszatkwane w korytarzu wypełnionym kafarami, nadają się już tylko na zakładki. Jeśli na skutek kilku nieszczęśliwych rzutów drużyna przestanie istnieć, gracze nie będą specjalnie zachwyceni. Przegrana postaci winna wynikać wyłącznie z szeregu błędnych decyzji graczy, nigdy ze złej woli czy obojętności MG ani tym bardziej ze zwyczajnego pecha. Pamiętaj, że choć i z porażki można się czegoś

nauczyć, w przygodach Diademu chodzi o to, aby postacie graczy w miarę często i regularnie odnosiły, przynajmniej częściowe, sukcesy. Przytłaczanie ich niebezpieczeństwami, bez możliwości regeneracji sił w międzyczasie, skąpienie nagród i bezwzględne egzekwowanie każdej pomyłki doprowadzi szybko do definitywnej porażki drużyny i w efekcie – do zniechęcenia graczy.

Warto przygotować listę możliwych znalezisk, a nawet osobne tabelki, z których każda postać, poszukująca pobojuwisko czy jamę stwora będzie mogła wylosować swoje znalezisko np.: zwykły element ekwipunku, rozsypane monety, klejnot, doskonałej jakości przedmiot, eliksir, czy nawet (po walce z czymś wyjątkowo potężnym) magiczny przedmiot. Takie listy warto przygotować wcześniej, kierując się ogólną zasadą, że niezbyt groźni przeciwnicy mogli zaskoczyć co najwyżej przeciętnych podróżnych, niosących niezbyt wyszukany ekwipunek. Podobnie, wartość skarbu ukrytego w skarbcu będzie zazwyczaj wprost proporcjonalna do potęgi jego strażnika.

Wreszcie, po przygotowaniu wszystkich tych informacji, bardzo pomocny będzie ekran z tektury – choćby 3 arkusze A4 z kartonu, sklejone ze sobą taśmą na krótkich krawędziach. Zasłonka taka utrudni graczom dojrzenie Twoich notatek, map, tabelek oraz wyników, jakie będą wypadać ci na kostkach.

Na co zwracać uwagę podczas sesji. Gracze muszą być zaskakiwani wydarzeniami. Zmuszaj ich do improwizacji i zmiany planów. Przygody mogą zawierać wiele epizodów walki lub innych niebezpiecznych wydarzeń. Czy jest to infiltracja wrogiego miasta, dyplomatyczna misja do pełnego niepokojów kraju, podróż odkrywczą na nieznaną, dziką łódź, próba wydostania się z lochów czy wreszcie święta misja, której celem jest zabicie potworności, śpiącej na samym dnie gigantycznego kompleksu jaskiń – jeśli tylko nie jesteś pewien, co może się wydarzyć, rzucasz i sprawdzasz wynik w jednej z tabelek.

Prawdopodobnie nie zechcesz opierać się w pełni na kostkach i tabelkach, przygoda generowana w ten sposób przypomina bardziej grę komputerową niż narracyjną zabawę w wymyślanie historii. Użycie elementów tej techniki jest natomiast świetną odskocznią od skomplikowanych intryg, długich i rzewnych historii postaci graczy oraz wielowarstwowych, skomplikowanych postaci niezależnych. Prowadząc zgodnie z tą techniką, nie przywiązuj się do żadnej konkretnej wersji wydarzeń, niech fabuła przez większość czasu toczy się w rytm rzutów kostkami.

Pamiętaj – nie jesteś przeciwnikiem drużyny, pozostajesz bezstronnym losem, ale też pilnujesz, aby tocząca się historia miała sens i zapewniała drużynie realne szanse na zwycięstwo. Ty decydujesz, kiedy rzucisz kostką i której tabeli użyjesz. Unikaj manipulowania postaciami, prezentuj opcje do wyboru i rozsądzaj wszystko zgodnie z wolą przeznaczenia. Jeśli drużyna napotyka postać niezależną, możesz wylosować jej nastawienie. Może wstała dziś lewą nogą, dowiedziała się o śmierci kogoś bliskiego, a może właśnie wygrała pokaźną sumkę w karty – odegraj taką postać stosownie do wylosowanego nastawienia. Jeśli drużyna podróżuje przez dłuższy czas, wykorzystaj przygotowaną wcześniej tabelkę zdarzeń losowych, lub stwórz nową na poczekaniu. Nie zdradzaj nigdy, jak często stosujesz tę technikę. Gracze (w znakomitej większości) nie lubią być pionkami losu.

Ta technika sprawdza się, gdy:

- MG nie ma czasu na wymyślenie i opracowanie złożonej historii czy skomplikowanych postaci niezależnych
- Gracze są nastawieni na rozwiązywanie problemów poprzez walkę
- Gracze odczuwają przesyt przygodami koncentrującymi się na intrygach, zagadkach i śledztwie, lub są po prostu zmęczeni i mają problemy z koncentracją

Ta technika może nie zadziałać, jeśli:

- Gracze grają głównie dla ciekawych postaci niezależnych i relacji z nimi
- Graczom zależy na ciągłości fabuły lub powiązaniu ich postaci z wydarzeniami w świecie gry
- MG nie potrafi chować tabel przed graczami ani bezgłośnie rzucać kostkami

Technika 2. Przygoda jako historia

Co warto zrobić przed sesją. MG wymyśla pewne wydarzenia, zapoczątkowane przez postacie niezależne. Skutki tych wydarzeń powinny dotyczyć postaci graczy, w przeciwnym razie nie będą oni mieli dobrego powodu, aby wziąć w nich udział. Czy to wojna na skalę państwową, czy lokalna gorączka złota – dość, że przed postaciami pojawiają się nowe problemy i możliwości. Świat żyje swoim życiem. Nawet jeśli drużyna postanowi cały dzień odpoczywać w karczmie czy obozowisku, wiele może się im przytrafić. Rolą MG jest dostarczyć postaciom graczy powodów do zaangażowania się w wydarzenia, których będą świadkami. Szczególnie przy tej technice przydaje się wyrazista konstrukcja scenariusza i nadanie odpowiedniego tempa rozgrywce. Spróbuj zawczasu zaplanować początek i zakończenie każdej sesji. Idealnie, gdyby udało się rozegrać całą przygodę, lub wyraźnie wyodrębnioną jej część, w czasie jednego spotkania. Weź poprawkę na osoby, które „będą musiały wyjść wcześniej”, lub zwykle się spóźniają.

Nie zaszkodzi także przygotować poglądową mapkę, rysunek lub zdjęcie odnalezione w Internecie. Obrazek, oddający idealnie wygląd pewnego miejsca czy osoby, pozwoli zastąpić długi i złożony opis, ale warto używać tego sposobu tylko w przypadku najważniejszych elementów fabuły, które mają zapaść graczom w pamięć (np. wygląd flagowego okrętu piratów czy twierdzy, w której potoczy się znaczna część przygody). Wygląd przeciwników i innych elementów, które postacie graczy zobaczą głównie w czasie dynamicznych scen lepiej jest pozostawić do szybkiego opisanego lub naszkicowania na bieżąco. Wymyśl, co czują postacie na widok majestatycznego Smoka lub czającego się do skoku ogromnego pająka. Zamiast podawać suche informacje jak rozmiary skrzydeł i liczba odnóży, lepiej jest użyć obrazowych porównań. Jeśli przygotujesz po kilka unikalnych określeń dla każdej istoty, jaką napotkać ma drużyna, nie zabraknie ci pomysłu i gracze będą pod wrażeniem różnorodności osób i stworów, jakie staną na ich drodze.

Pomocne będzie przygotowanie wcześniej listy epizodów (scen), które prawdopodobnie się pojawią i opisać każde skrótowo, wg następującego klucza: z kim drużyna się spotka, jakie są cele istot, jak wygląda miejsce spotkania – a nawet specjalnie dobrać muzykę, dopasowując utwór lub ich listę do określonych scen i wydarzeń (spotkanie w lesie, nocny napad, śledztwo w sklepie magicznym, nieznanne zagrożenie, pościg, itd.). Muzyka sprawdza się doskonale, o ile jest puszczana na tyle cicho, że nie zagłusza rozmowy i nie odwraca uwagi od samej sesji. Przed sesją osłuchaj się ze wszystkimi utworami, abyś wiedział, jak toczy się każda z melodii i która z nich pasuje do których wydarzeń. Możliwość szybkiego przełączania utworów czy całych list za pomocą pilota lub przenośnego odtwarzacza daje świetne efekty po osiągnięciu pewnej wprawy. Oprawa muzyczna jest jednak przysłowiową wisienką na torcie – należy ją dodać dopiero, gdy będziesz już pewny pozostałych elementów sesji. Lepiej nie użyć jej wcale niż użyć jej nieodpowiednio.

Na co zwracać uwagę podczas sesji. Przygoda może być traktowana podobnie do powieści lub filmu, którego świadkami są bohaterowie graczy. Pewne ważne wydarzenia toczą się w świecie, a postacie graczy wpadają w ich środek. Mogą napotkać znane, zapewne potężniejsze od siebie osobistości, odwiedzać słynne i ważne miejsca oraz odegrać jakąś rolę w toczących się wydarzeniach.

Pomijaj detale opisu i zasady, które mogą spowolnić rozgrywanie kluczowych scen, a nie zmieniaj istotnie ich przebiegu. Często „przewijaj akcję”, aby pokazać tylko najważniejsze fragmenty naszej historii. Jeśli postaciom powinno się coś udać, aby akcja nie utknęła w miejscu, wykonaj szybko kilka rzutów za ekranem (aby podtrzymać iluzję ryzyka) i pozwól postaciom zakończyć działanie sukcesem.

Prezentując epicki rozmach scen i wydarzeń zachodzących w świecie, nie zapominaj, że postacie graczy powinny mieć realny wpływ na to, co się wokół nich dzieje. Nawet jeśli sami nie są władcami czy wodzami, decydującymi o losach całych narodów (a najczęściej nimi nie są), to właśnie oni zostaną wybrani przez owych władców i wodzów, aby zrealizować bardzo ryzykowne misje, mogące zmienić równowagę sił.

Gdzie armia zawodzi, pošlij drużynę bohaterów, zaprawionych weteranów władających magią i wspierających siebie nawzajem w każdej sytuacji. Z ich czynów ukute zostają później wspaniałe historie, nawet jeśli w rzeczywistości postacie nie były tak potężne, miały swoje wady i chwile zwątpienia, a wiele rzutów kostkami zwyczajnie nie wychodziło – gracze zapamiętają emocje, odczuwane podczas epickich scen, zaś świat gry zapamięta ich jako prawdziwych bohaterów.

Ta technika sprawdza się, gdy:

- Gracze są początkujący i nie przemyśleli historii czy planów swoich postaci
- MG ma dużo czasu na przygotowania
- Gracze są nastawieni bardziej na słuchanie niż wymyślanie

Ta technika może nie zadziałać, jeśli:

- Gracze mają zwyczaj się spóźniać lub w ostatniej chwili odwoływać swoją obecność (nic tak nie frustruje jak starannie przygotowana sesja, którą trzeba naprędce zmieniać lub dzielić na dwie)
- Gracze preferują akcję ponad dopracowane tło fabularne („nie ważne czemu to robimy, ważne żeby coś się działo”)
- Drużyna spotyka się rzadko lub bardzo nieregularnie, a MG nie lubi krótkich historii na jedną sesję (długie odstępy między sesjami osłabiają efekt tej techniki)



Technika 3. Przygoda jako saga postaci

Co warto zrobić przed sesją. Ta przygoda to nie kolejna historia, na którą postacie graczy wpadają nieoczekiwanie. To epicka historia o nich. Postacie graczy mają być w centrum wydarzeń. Są wyjątkowe i każda ze scen ma to podkreślać.

Spotkaj się z graczami przed sesją, najlepiej z każdym z osobna. Niech opowiedzą ci o swoich ambicjach i ideałach. Poświęć im swój czas, gdy będą razem tworzyć postacie. Jeśli wymyślą ciekawą historię, zaoferuj im adekwatny Poziom Potęgi i pozwól stworzyć postaciom zaawansowane (patrz str. 28). Niech postać już na starcie będzie w czymś bardzo dobra. Zachęcaj do tworzenia wyrazistych charakterów i wyspecjalizowanych kombinacji. Niech wojownik będzie np. fechtmistrem, czarodziej – prymusem i protegowanym arcy maga, kapłanka – wybranką swojego bóstwa, złodziejasek – poszukiwanym w całym kraju człowiekiem-cieniem itd.

Podaruj każdemu coś wyjątkowego, czego nie ma nikt inny – prosty, ale użyteczny przedmiot, ważne wspomnienie, znajomość, która kiedyś (raczej szybciej niż później) się opłaci. Spraw, aby poczuli się kimś kluczowym w opowieści. Zasugeruj im wątki odpowiednie dla ich kalibru – pakt z istotami z innych płaszczyzn egzystencji, specjalne misje zlecane przez władców czy niejasne koneksje rodzinne, wskazujące na pokrewieństwo z najbardziej wpływowymi osobami tego świata. Każda postać może też otrzymać (po uzgodnieniu z graczem) kilka specjalnie wybranych utworów muzycznych, które będą puszczone w chwilach, gdy akcja skupiać się będzie właśnie na niej, gdy to ona będzie wykonywać swój „popisowy numer”, korzystać ze swoich najmocniejszych cech – np. jeden utwór „spokojny”, jakby prezentujący postać, jeden utwór ilustrujący postać w akcji – czy to walczącą, czy czarującą, być może także utwór tryumfalny, podkreślający zwycięstwo postaci – itd.

Pozwól graczom dogadać się ze sobą. Powinni sporo wiedzieć o wszystkich postaciach w drużynie – i nie chodzi tu o cechy czy zdolności, a przede wszystkim o ważne, wspólne przeżycia z przeszłości, osobowość, motywacje i plany na przyszłość każdej z postaci. Co je pcha do działania, jak reagują w typowych sytuacjach, co jest dla nich ważne, jakimi wartościami kierują się w życiu? Oprócz indywidualnych pomysłów, kluczowe jest także przemyślenie, co łączy postaci w drużynę, dlaczego tak bardzo sobie ufają, że stają do walki ramię w ramię, wspólnie podejmują tak ryzykowne wyprawy, razem rzucają rękawicę przeznaczeniu. Jeśli jeden gracz chce zagrać potężnym, ale cokolwiek roztargnionym magiem, może drugi wcieli się w jego brata, dla odmiany trzeźwo myślącego cwaniaka? Im więcej więzi między postaciami, tym więcej okazji dla MG do wplatania ciekawych wątków do przygody. Czy należą do jednej rodziny, klanu, organizacji? Służą jednemu lordowi? Znają się „od kołyski”? Jeśli należą do różnych ras, może Krasnolud wychowywał Człowieka te kilka lat temu, nim każdy z nich poszedł w swoją stronę? W jakiej sytuacji spotkają się ponownie, gdy zaczniecie grę? Urodziny jednego z nich, czy wezwanie przez dawnego opiekuna lub mistrza? Wspólna radość czy tragedia? Niech gracze o tym zadecydują. To ich opowieść.

Na co zwracać uwagę podczas sesji. Bohater gracza jest osiłą wydarzeń w przygodzie i jedną z najważniejszych postaci w tej grze (z punktu widzenia historii, którą wspólnie tworzycie). Historia postaci może i powinna dawać źródło inspiracji, niech motyw z niej przewijają się w przygodach. Osoby i wydarzenia, jakie spotyka, przygotowywane specjalnie z myślą o niej, dodadzą przygodzie głębi.

Przyjrzyj się, w czym każda postać jest dobra, i prowadź wydarzenia tak, aby wojownik napotkał godnego siebie przeciwnika, postać czarująca mogła pomóc wszystkim swoją magią, osobnik z dobrym „gadaniem” – popisać się skutecznością w interakcjach z postaciami niezależnymi, ratując drużynę z kłopotliwej sytuacji, gdzie użycie broni lub magii mogłoby tylko napytać wszystkim biedy, myśliwy – odnalezieniem poszukiwanych śladów a włamywacz – rozbezpieczeniem groźnej pułapki czy otwarciem trudnego przejścia. Samemu podkreślaj kluczowe elementy scenariusza odpowiednio bogatym opisem i zachęcaj graczy, aby przejmowali od ciebie inicjatywę w tych opisach, które dotyczą ich postaci.

MG może sobie pozwolić na wprowadzanie drobnych scen-wspomnień. Opisuje podczas nich nie rzeczywistość wokół postaci, lecz ich skojarzenia, nawiązujące do dawno minionych wydarzeń, które

odcisnęły swe piętno na duszy postaci. Wystarczy raz na sesję wpleść kilkanaście sekund takiego „deja-vu” dla jednej z postaci, a gracze zrozumieją, że wszystko wokół nich nie dzieje się przypadkiem i że to oni są kluczem do rozwiązania kryzysu, jakiego są właśnie świadkami.

Technika ta działa doskonale także w szczególnym przypadku sesji, kiedy to MG prowadzi przygodę wyłącznie dla jednego gracza. Jeśli graczy jest więcej, istotne jest utrzymanie równowagi między nimi i upewnienie się, aby „każdy miał swoje 5 minut”, a właściwie – tyle, ile potrzebuje, aby poczuć się bohaterem. Dlatego na każdej sesji powinny pojawić się sceny, pozwalające się wykazać poszczególnym postaciom. Po to stosujemy dedykowany postaciom podkład muzyczny. W ten sposób doceniamy wysiłek, jaki gracze włożyli w przemyślenie swoich bohaterów i umożliwiamy im zajęcie należnego im miejsca w opowieści.

Ta technika sprawdza się, gdy:

- Gracze lubią nie tylko wymyślać ale i zgłębiać historie swoich postaci
- MG wie, jakie tematy (wątki) historii lubią gracze i podziela ich preferencje
- Postacie są charakterystyczne i gracze dobrze odgrywają ich szczególną osobowość

Ta technika może nie zadziałać, jeśli:

- Gracze są początkujący lub bardzo nieśmiali
- MG nie zna dobrze graczy
- MG ma mało czasu na przygotowania

Technika 4. Przygoda jako eksploracja okolicy

Co warto zrobić przed sesją. Przed poprowadzeniem gry z wykorzystaniem tej techniki warto poświęcić więcej czasu na przygotowania. Zaowocują one możliwością prowadzenia później kilkunastu, a nawet kilkudziesięciu sesji z minimalnym przygotowaniem pomiędzy nimi.

Starannie dobierz region świata, do którego planujesz wpuścić postacie graczy. Podstawą planowania gry jest szczegółowa mapa owego obszaru. Wybierz gotową mapę lub sporządź własną. Upewnij się, że masz przygotowane opisy wszystkich oznaczonych na niej miejsc (wystarczy kilka zwięzłych informacji w podpunktach – kto tu rządzi, jakie problemy mogą spotkać nowoprzybyłych, co ciekawego zdarzyło się ostatnio w okolicy – i dlaczego). Do tego podręcznika dołączona jest opracowana w ten sposób mapa Księstwa Thrazan. Skompletuj listę pomysłów, co może się w najbliższym czasie wydarzyć w każdym z tych miejsc (także na skutek pojawienia się drużyny). Wybierz miejsce rozpoczęcia akcji, przeczytaj i przemyśl opis tego miejsca oraz wszystkich miejsc z nim sąsiadujących. Opisz w paru słowach najważniejsze lub najbardziej charakterystyczne postacie żyjące w tych stronach, a także podsumuj role poszczególnych stronnictw i grup nacisku. Zapewnij postaciom graczy obszar dość atrakcyjny, aby chcieli w nim pozostać przez dłuższy czas, a jednocześnie pełen wyzwań, aby gracze się nie znudzili. Pamiętaj, im dłużej postacie graczy przebywają i działają na danym obszarze, tym większa szansa, że ktoś potężniejszy od nich się nimi zainteresuje. Każda osoba lub grupa, która liczy się w okolicy (władca, szlachcic, szeryf, szef gildii, zamożny ziemianin, miejscowy czarodziej, właściciel sklepu czy zajazdu, bractwo złodziejskie, ochotnicza straż, czy wreszcie przedstawiciele konkretnego zawodu jak np. flisacy, górnicy czy wędrowni sztukmistrze) mogą chcieć złożyć pewne propozycje grupie śmiałków.

Aby wprowadzić dodatkowe urozmaicenie, dodaj konflikty między poszczególnymi frakcjami. Co zrobią gracze, jeśli otrzymają sprzeczne ze sobą propozycje od różnych stronnictw? Komuś trzeba się będzie narazić, a sprzymierzyć z kim innym. Tego typu decyzje pozwalają graczom zaangażować się głębiej w świat gry, kto wie, może nawet przywiążą się oni emocjonalnie do określonych osób czy wartości?

Na co zwracać uwagę podczas sesji. Śledź odległości pokonywane podczas podróży drużyny oraz jej aktualną pozycję na mapie. Zawczasu przeczytaj opis pobliskich miejsc. Uzupełniaj na bieżąco mapę drobnymi detalami, ciekawymi lokacjami, które uznasz za pasujące i warte dodania. Gdy postacie raz natrafią na ruiny wieży, będą oczekiwali, że ją zastaną później w tym samym miejscu, więc lepiej o niej nie zapomnieć. Nade wszystko pilnuj, aby postacie zawsze miały co robić. Czasem będą to „zadania” w postaci ogłoszeń, wywieszonych przez lokalne władze lub zwykłych „ludzi w potrzebie”, częściej jednak postacie ze świata gry będą konfrontowały postacie z sytuacjami, w których trzeba będzie jakoś zareagować.

Pierwsze zadanie, oferowane początkującym graczom, powinno jasno precyzować „co jest do zrobienia” i „co dostaniecie w zamian”. W kolejnych przygodach zachęcaj jednak drużynę do wykazania się docieklivością. Oferuj postaciom graczy dużo wyborów, notuj ich decyzje i wyciągaj z nich konsekwencje. Postacie najsilniej angażują się w problemy, które dotyczą ich samych, stanowią zagrożenie dla ich ideałów i wartości, oferują możliwość rozwoju, zdobycia interesujących ich przedmiotów itd.

Niech niektóre zadania nie będą oczywiste. Czasem to, co się wydaje trywialnym problemem, ma bardzo złożone przyczyny. Gracze zwykle wierzą postaciom niezależnym. Aby doprowadzić drużynę tam, gdzie chcesz, by się znalazła, możesz manipulować informacjami (często przekazywanymi przez postacie niezależne w dobrej wierze – one same mogą być dezinformowane). Nigdy jednak nie zmuszaj graczy do rozwiązywania problemów w wymyślony przez siebie sposób. Nie zakładaj, że drużyna zrobi coś konkretnego. Nie przewidzisz każdego pomysłu graczy. Daj im szansę na wygranie ich własną metodą.

Po wprowadzeniu konfliktu interesów pojawić się może problem podziału i kłótni w drużynie – np. jeśli drużynowy czarodziej zechce pomagać miejscowemu magowi, podczas gdy reszta drużyny skłonna będzie raczej odebrać nagrodę od szeryfa za pomoc w aresztowaniu tego maga. Gdy widzisz, że zanoszi się na konflikt, zachęcaj graczy do przedyskutowania różnic w poglądach – walka między postaciami prawdopodobnie nie jest tym, co chcielibyście rozgrywać na sesjach.

Jeśli jako pierwszy zorientujesz się, że jeden z graczy „coś kombinuje” możesz rozpocząć z nim potajemne „konszachty”, uzgadniając niektóre jego działania w tajemnicy (np. na kartkach), tak aby inni nie podejrzewali, co dana postać robi. Nie każdy gracz potrafi ignorować wiedzę o machinacjach kumpla i nadal wiarygodnie odgrywać postać, która niczego się nie domyśla. Bądź jednak fair w stosunku do wszystkich. Gracz musi być świadomy, że jeśli drużyna przejrzy jego agendę, jego postać będzie mieć duży problem. Równocześnie, aby inni gracze się nie zorientowali, możesz przekazywać też co jakiś czas innym graczom kartki z mało ważnymi informacjami („parę lat temu ta osada była bardziej ożywiona”, „mijani strażnicy najdłużej przyglądają się tobie” czy wręcz „zachowuj się normalnie, nic ważnego się nie dzieje”). Mało ważne kartki wręczane innym graczom mogą zasugerować „spiskowcowi”, że inni go podejrzewają i dostają od ciebie informacje na jego temat. Działania takie rodzą jednak nieufność i mogą doprowadzić do nieprzyjemnych „zgrzytów” w relacjach nie tylko między postaciami, ale i między samymi graczami, powinny być więc wprowadzane tylko w drużynach złożonych z dobrych kumpli, mających spory dystans do gry.

Ta technika sprawdza się, gdy:

- MG będzie prowadził co najmniej kilka–kilkanaście sesji dla danej drużyny
- Gracze nie przygotowali szczegółowych historii postaci
- Przynajmniej jeden gracz lubi mapy lub interesuje się światem gry (nie tylko tym, co bezpośrednio dotyczy jego postaci)

Ta technika może nie zadziałać, jeśli:

- MG nie lubi się przygotowywać ani nie ma gotowej mapy wraz z opisem miejsc
- Postacie graczy są na tyle potężne, że lokalne sprawy niewiele ich obchodzą
- Gracze lubią rozgrywać przede wszystkim osobiste wątki

Technika 5. Przygoda jako wielka improwizacja

Co warto zrobić przed sesją. Wystarczy napić się czegoś dobrego, posłuchać klimatycznej muzyki, wynotować tych kilka drobiazgów, których wymyślenie na poczekaniu będzie sprawiać ci trudność – np. imiona postaci niezależnych. Dobrym pomysłem jest narysowanie uproszczonej mapki okolicy, w której przebywają postaci graczy, przypomnienie sobie wydarzeń z ostatniej sesji, co takiego planowały postaci graczy (jeśli prowadzisz kontynuację) – i... to wszystko. Im mniej przygotujesz, tym mniej pracy będzie zmarnowane, gdy wydarzenia zaczną się toczyć swoim torem. Przygotuj zatem tylko to, co na pewno w najbliższym czasie wykorzystasz.

Choćby niewielka doza improwizacji jest niezbędna na każdej sesji RPG. Pamiętaj – nigdy nie przewidzisz wszystkich wydarzeń na sesji, gracze na każdym kroku mają wolny wybór i nie zawahają się, by z niego skorzystać. Nawet jeśli improwizacja nie jest twoją mocną stroną, mimo wszystko warto raz na jakiś czas sięgnąć po tę technikę. Znakomicie rozwija ona kreatywność przydatną w prowadzeniu każdej sesji. Poniżej znajduje się garść pomysłów, podpowiadających, jak pobudzić swój zmysł improwizacji.

Dobrym przygotowaniem do prowadzenia improwizowanego jest oglądanie filmów i czytanie książek w taki sposób, aby jednocześnie analizować użyte w dziele środki wyrazu. Z filmów możemy czerpać pomysły na ujęcia kamery, z książek – słownictwo i styl opisów. Możesz spokojnie wynotowywać sobie najlepsze pomysły. Umysł ludzki ma tę cudowną właściwość, że zawsze poszukuje sensu w chaosie, przywołuje skojarzenia i dopisuje historię nawet do tak pozbawionych znaczeń zjawisk, jak chmury czy kształt drzew. Poniższe pomysły bazują właśnie na tym mechanizmie.

Pomocną sztuczką jest trzymanie pod ręką dowolnej książki (najlepiej fabularnej, telefoniczna raczej nie zadziała). Gdy szukasz inspiracji, zaglądasz w losowe miejsce na losowej stronie, wyłapujesz pierwsze słowo, które może coś znaczyć i pasuje do kontekstu przygody, po czym na jego podstawie uzupełniasz bieżący wątek, lub wprowadzasz całkiem nowy.

Pewnym rozwinięciem powyższego pomysłu jest tzw. Talia Wątków. Przygotowanie jej wiąże się z pewnym wysiłkiem, ale raz wykonana może służyć przez długie lata. Przygotowujesz kilkadziesiąt równych kartoników – na każdym umieszczasz 1 słowo, związane ze światem gry, takie, które dotyczy spraw, jakie mógłbyś chcieć poruszyć na sesji. Przed sesją, lub nawet w trakcie niej (gdy zabraknie ci pomysłów), ciągniesz kilka kart z tej talii i układasz je obok siebie. Przyglądając się wyciągniętym słowom, zaczynasz szukać powiązań między nimi. W ten sposób powstaje unikalny pomysł na przygodę.

Na co zwracać uwagę podczas sesji. Wydarzenia powinny toczyć się swobodnie, wymyślane zgodnie z potrzebą chwili. Postacie niezależne, wątki i całe intrygi powstają w wyobraźni MG na chwilę przed zaprezentowaniem ich graczom. Każdy opisany element – np. przypadkowo znaleziony drobiazg, dziwne odgłosy niesione z wiatrem czy nietypowo zachowująca się postać niezależna mogą pchnąć przygodę na nowe tory.

Dopóki gracze nie usłyszą opisu z ust MG, nic nie jest ustalone, ale również każde słowo i pomysł, jaki pada z ust graczy może za chwilę „stać się ciałem” – gracze dostarczają MG materiału, jakby klocków na konstruowanie przygody, a on czerpie z nich pomysły i buduje nowe wątki.

O ile tylko fabuła pozostaje spójna i gracze są w nią zaangażowani – jest dobrze. Jeśli zdobędziesz zaufanie graczy, razem stworzycie pamiętną epopeję. Nie wahaj się wprowadzać szalonych wątków i nieprawdopodobnych splotów wydarzeń, wymyślanych na poczekaniu. Gracze, silnie zaangażowani w sesję, uwierzą w nie i sami dopiszą uzasadnienie dla niezwyklej pomysłów, które im poddasz.

Opisując, ostrożnie podchodź do spraw bezpośrednio związanych z postaciami graczy i ich działaniami. W ferworze prowadzenia nie narzucaj swojej interpretacji. Jeśli zdarzy ci się zadeklarować działanie postaci gracza (bazując na jego intencji), musisz uzyskać potwierdzenie, że właśnie to gracz chciał zrobić. Aby uniknąć nieporozumień, zachęcaj raczej graczy do włączania się w twój opis, tak aby płynnie uzupełniali go swoimi deklaracjami.

Ta technika sprawdza się, gdy:

- MG potrafi sprawnie i barwnie opisywać
- Gracze są pewni siebie i nie mają problemu z opisywaniem działań swoich postaci
- MG potrafi słuchać graczy i łączyć ich pomysły ze swoimi
- Większość graczy dobrze zna świat oraz zasady gry

Ta technika może nie zadziałać, jeśli:

- MG jest nadmiernie krytyczny względem własnych pomysłów lub umiejętności
- Gracze lubią przemyślaną, dopracowaną fabułę, pełną złożonych intryg
- Gracze oczekują starannie wykonanych rekwizytów jak mapy, ilustracje postaci i miejsc itp.
- Mistrz dysponuje ciekawym scenariuszem i chciałby go rozegrać z możliwie niewielkimi zmianami.



Opowiadanie: Niebezpieczny szlak

- Powiadam wam, że je widziałem - zaciętrzewiał się spocony drwal.

- A ja wam powiadam, że duby smalone pleciecie, kumie, jak stąd do tej waszej chatynki napośrodku lasu stojącej. Żadnych gnolli nie było na tych ziemiach, ani za czasów mojego ojca, ani też dziada!

Rozmawiający z drwalem leśniczy miał także rumianą twarz, ale przebijała z niej przewrotna i niczym niezmącona radość. Wiedział dobrze, że pocziwy drwal popił sobie na weselu - i był to już nie pierwszy raz. Zwykle jednak kolejnego dnia trzeźwiał. Cóż, zabawa była wczoraj wyjątkowo huczna. Nie codzień żeni się najbogatszy obywatel w osadzie. Skutkiem tej zabawy, dziś cała osada Ghider musiała odpocząć, szczególnie, że dzień był wyjątkowo gorący. Pomimo skwaru, tłum zaciekawionych i rozbawionych kmieci poczęt się jednak wokół nich gromadzić. W końcu wszyscy wiedzieli, że śmiech doskonale robi na przypadłości „dnia następnego”.

- Twierdzicie, że zmyślam? Ja?! - teraz już drwal, znany wśród pocziwych ghiderczyków jako Tabas Trzy Palce, wrzeszczał. Widać, że był zły nie na żarty.

- Noo, kumie, zgoda - leśniczy nie chciał go dalej prowokować - skoroście tak pewni, czemu nie powiadomicie szeryfa?

- O, to to, kochanieńki! - zamamlała stara niziołka Gerda - szeryfa trza na te gnole nasłać! Łon je rozumu naucy!

- Dobrze - Tabas ochłonął nieco, ale nadal wyglądał na obrażonego. - Jak tylko szeryf wróci, jeśli który z was pójdzie ze mną, mogę przed nim wszystko powiedzieć raz jeszcze.

- Ja pójdę - zaproponował młody Krasnolud - szeryf jest moim stryjecznym wujem, jak wszystko opowiesz do rzeczy, na pewno cię wysłucha.

Widząc, że już po wszystkim, tłum począł się rozchodzić.

Szeryf osady Ghider, imieniem Horst Witterman, był starym Krasnoludem i doświadczenie miał na karku niemałe. Dość nieskładną relację drwała z uwagą wysłuchał, po czym odprawił go i zamyślił się głęboko. Był świeżo po rozmowie z sierżantem straży gościńca i nagle opisana przez starego wojaka scena napaści w lesie niespełna dzień drogi stąd stała się nieprzyjemnie wyrazista i wcale nie tak odległa. Postanowił podejść do sprawy rozsądnie. Formalnie mógł liczyć na trzech pomocników. Ale syn kowala w życiu nie walczył, zgłosił się na służbę, aby dziewczuchom w oczy świecić piórkami przy czapce a przyjęty został przez protekcję ojca, któremu niech przodkowie tego w zaświatach raczą nie pamiętać. Leśniczy z kolei znany był ze swych wyczynów z łukiem, powiadało się, że trzema strzałami nie by w stanie trafić w drzewo z 10 kroków. Jego to strach byłoby zabierać - mogłby jeszcze jakąś babkę zbierającą zioła postrzelić. Swoją drogą - przypomniał sobie Horst - sam widziałem kiedyś zielarkę, co gnolla nawet przypominała. Zastępca szeryfa, ostatni z męznego grona obrońców Ghider, z powodu podeszłego wieku przez większość czasu spał - zimą za kominkiem, a aktualnie na ganku, w wiklinowym fotelu bujanym. Jeśli mógł się kiedykolwiek czym poszczycić na placu boju, najstarsi obywatele tego nie pamiętali.

Wyprawa z takimi zuchami przeciwko uzbrojonym po zęby gnollom mogła się skończyć tylko w jeden sposób. Wniosek taki wysnuwszy, wezwał szeryf kowalowego syna. Jedną z nielicznych umiejętności tego chłopca było w miarę czytelne pisanie. W kilka minut później, nowo sporządzone obwieszczenie zawisło na słupie przy placu, a pomocnicy szeryfa biegali od drzwi do drzwi, uprzedzając ghiderczyków o zagrożeniu, które oto nawiedziło ich rodzinne strony.

Postacie niezależne i potwory



Bohaterami niezależnymi (w skrócie BN lub NPC – z jęz. ang: Non Player Character) nazywamy każdą inteligentną osobę należącą do świata gry, która nie jest postacią gracza. MG wymyśla te postacie nierzadko na poczekaniu, i może dowolnie decydować o ich cechach i roli. Niektórzy pojawiają się tylko na chwilę i nie są warci nawet aby ich odgrywać – zwłaszcza, jeśli jest to kolejny sprzedawca czy strażnik („Krasnolud, stojący przy bramie, powiedział wam, jak dojść do oberży”). Tłumy postaci niezależnych mijają drużynę, przemieszczając się przez ludne miasta, a MG podsumowuje je zaledwie zdaniem opisu („Na mieście było tłoczno”). Większość BNów doczeka się co najwyżej paru zdań opisu w notatkach, ich cechy nigdy nie zostaną ustalone. Jak ma znaczenie *Budowa* czy *Strzelanie* osobnika, mającego jedynie przekazać drużynie informacje lub nagrodę, względnie zaproponować nowe zlecenie? Jak długo postać niezależna nie pozostaje w konflikcie z postaciami graczy, MG może arbitralnie decydować o ich sukcesach i porażkach – szkoda czasu na stosowanie wobec niej zasad gry, opisywać ich działania itd.

Są jednakże tacy BN, których MG przygotowuje z dużą starannością. Są to niebezpieczni przeciwnicy, a także potężne istoty, stojące za całą intrygą przygody. W wielu wypadkach, zamiast osób, MG zechce użyć jako przeciwników dzikie zwierzęta lub fantastyczne potwory, dysponujące gamą egzotycznych zdolności. Projektowaniu takich BN i potworów poświęcona jest reszta tego rozdziału.

PLANOWANIE PRZECIWNIKÓW

Groźne potwory i zdeterminowani przeciwnicy są popularnym motywem, przewijającym się w niemal każdej przygodzie fantasy. W niektórych scenariuszach nie są oni wcale potrzebni, gdyż gracze mają co innego do roboty, niż walka czy podchody. Osią niektórych historii może być jeden przeciwnik, tak potężny, że gracze muszą przez długi czas zastanawiać się i przygotowywać do konfrontacji z nim, być może nawet nie tyle, aby go pokonać, a „jedynie” przeżyć spotkanie z nim i uciec (np. więźniowie w lochu, pilnowanym przez wielką bestię). W wielu wypadkach przed sesją MG będzie potrzebował stworzyć pojedyncze istoty, grupy, czy wręcz całe oddziały istot gotowych na walkę z postaciami graczy. Na końcu podręcznika znajduje się ponad 20 przykładowych istot – potworów, ich cechy MG może jednak swobodnie modyfikować i tworzyć na ich bazie bardziej wymagające, lub też młodsze, mniej groźne istoty (wystarczy zwiększyć lub zmniejszyć niektóre z cech o 1-2 poziomy, być może dodać jakąś zdolność czy zaklęcie istocie-specjaliście).

Kto zacz, ten przeciwnik. MG, przystępując do tworzenia przeciwnika, musi mieć przynajmniej ogólne pojęcie „skąd się wziął”, „czego chce” i „do czego jest zdolny”. Zanim przejdziemy do opisu cech takiej istoty, trzeba przemyśleć i zdecydować, czym ma być ten przeciwnik w scenariuszu – głównym złym, przez którego dzieje się wiele problemów, pobocznym utrudnieniem, „zmyłką” mającą odwrócić uwagę graczy od prawdziwego problemu, strażnikiem pilnującym skarbu, ochroniarzem ważnej postaci niezależnej, podstępna postacią usiłującą wciągnąć drużynę w pułapkę, sługusem wielkiego złego, chcącym się mu przypodobać, nieczułym osobnikiem, lubiącym dokuczać innym, czy może zniewolonym lub zaprogramowanym magią bytem, wypełniającym wolę swego mistrza, bezmyślną bestią żądną krwi, ewentualnie... Możliwości jest bardzo wiele. Warto, aby MG w przypadku każdego przeciwnika postawił sobie pytania: *kto, dlaczego, w jaki sposób*. Im ciekawszych odpowiedzi na te pytania sobie udzieli, tym bardziej interesujące będą interakcje istoty z drużyną.

Różni przeciwnicy. „Przeciwnik” nie musi wcale być groźny ani nawet zainteresowany walką. Może natomiast posiadać ważne informacje, władzę, możliwość przepuszczenia postaci dalej, obdarowania ich ważnym dla realizowanego przez nich zadania przedmiotem... Ewentualnie, może być pradawnym, silnym bytem, z którym walka nie miałaby sensu. Mógłby być też postacią o mizernych cechach i bez szans w walce, ale ważną na tyle, że jakiegokolwiek uchybienie jej (choćaby obrażenie zbytnią poufałością) przekreśli szanse powodzenia w przygodzie. Konfrontacja z takim przeciwnikiem nie będzie wiązała się z dożywaniem broni, odbędzie się raczej na drodze słownej, ewentualnie z użyciem podstępów, subtelnej magii... być może drużyna będzie musiała najpierw się zasłużyć, by w ogóle taki osobnik zechciał się z nimi zobaczyć? Oczywiście, nie każdy przeciwnik musi być tak skomplikowany. Na wielu traktach panoszą się bezwzględne gnolle i inni zbóje, czasem nadbrzeżna wioska jest napadana przez bandę pijanych ogrów-piratów, wstrętne i podstępne koboldy nieustannie podkopują się pod kopalnię a nawet rozgniewanym smokom zdarza się latać tu i ówdzie. Najważniejsze, aby przeciwnik był częścią scenariusza, miał swoją historię i plany na przyszłość, a nie pojawiał się w nim ot tak, aby tylko nie było nudno. Istotna jest także różnorodność poszczególnych przeciwników. Jeśli zaserwujesz graczom trzy sesje pod rząd, polegające na bieganiu po lesie i polowaniu na wielkie pająki, jest spora szansa, że po prostu nie przyjdą na czwartą sesję.

Niezależnie, czy mówimy o przeciwniku przeznaczonym do walki czy nie, opracowujący go MG powinien zastanowić się nad następującymi zagadnieniami:

Przyczyna, dla której przeciwnik istnieje i pojawia się akurat w tym miejscu (np.: przypadkowo wędruje tą trasą, poszukuje w okolicy żywności lub innych cennych dla niego rzeczy, został uwięziony, zmuszony do posłuszeństwa lub wynajęty, kieruje się osobistą zemstą, śledzi drużynę na zlecenie – może ktoś chce ich najpierw poddać próbie, zanim ich wynajmie a może już się komuś zdążyli narazić, względnie stwór ten lub osoba lubi polować; najprostszym wyjaśnieniem jest zamieszkiwanie istoty w pobliżu).

Sposoby zachowania, a w przypadku istot myślących – także doświadczenie życiowe, poglądy, wyznawane wartości. Ludzie są w stanie posunąć się do przerażających czynów w imię swych ideałów i przekonań, można więc bezpiecznie założyć, że i przedstawiciele innych ras nie pozostaną obojętni, gdy zagrożone będą podstawy tego, w co wierzą. Nie chodzi tu o robienie drobiazgowej analizy psychologicznej, ale o określenie najbardziej prawdopodobnego efektu spotkania takiej istoty z drużyną. Czy jest to matka broniąca pobliskiego gniazda z młodymi? Czy może stary osobnik, niedowidzący i reagujący nerwowo na każde zagrożenie, pomimo swego wieku nadal śmiertelnie niebezpieczny? Czy tworzymy młodego wojownika, skorego do bójki, czy też zwiadowcę, który zechce wznieść alarm? Czy rzuci się związać drużynę walką, czy może od razu da drapaka? Czy jest ważny, czy też można go uznać za przeciętnego przedstawiciela swojej rasy? Jest sam, w grupie, czy ma obstawę, której na pierwszy rzut oka nie widać? Może „tuż za rogiem” znajduje się osada lub fortyfikacja, wypełniona jego sojusznikami? W jakim języku potrafi mówić? Czy będzie skłonny dogadać się i negocjować z postaciami graczy, gdy ich tylko zobaczy lub może dopiero, gdy zostanie poważnie zraniony (*społowiony*)? Jeśli dojdzie do walki z nim, czy będzie walczył na śmierć i życie? Może zamiast walki ucieknie się do podstępów, skorzysta z doskonale znanego sobie otoczenia? Jak wszyscy wiedzą, nawet ogr nie poradzi sobie z gumisiami na odpowiednio przez nich przygotowanej polanie.

Gdyby doszło do walki, warto rozważyć dalsze opcje. Przeciwnik, który *społowi* jedną z postaci graczy, prawdopodobnie da jej na chwilę spokój i skupi się na kolejnej postaci, stwarzającej dla niego zagrożenie, a możliwej do pokonania. Wyjątek stanowią tu bardzo głodne lub bezmyślne stwory, zdolne do pastwienia się nad powaloną postacią, co wystawi takiego stwora na kontratak reszty drużyny. Prędzej czy później, o ile gracze nie podjęli fatalnych decyzji, przeciwnik osłabnie. Większość istot ceni swoje życie i nie widząc szans na wygraną, spróbuje wycofać się, uciec, błagać o litość, podać się za miejscowego urzędnika, zaproponować okup lub w inny sposób odwrócić uwagę drużyny od robienia jej dalszej krzywdy. MG musi się wczuć w daną istotę i wyobrazić sobie, jak by się zachowała. Tylko bezmyślne potwory, automaty, szaleńcy owładnięci manią zabijania i istoty będące pod wpływem narkotyków czy magii lub też mające pewność, że śmierć jest dla nich lepszym wyjściem – będą walczyły do śmierci.

Jakie **dotatkowe konsekwencje** może oznaczać wystąpienie przeciwko tej istocie? Może jest to strażnik czegoś znacznie groźniejszego i teraz, zmuszony do walki z drużyną, nie zdoła powstrzymać prawdziwego koszmaru przed wydostaniem się na wolność? Być może potwór był uciążliwy, ale lokalni mieszkańcy mimo wszystko tolerowali go, gdyż był dla nich mniejszym złem niż inne istoty, które wołały się trzymać z daleka, póki ten potwór żył? Co, jeśli w okolicy druidzi są czczeni niczym święte krowy, a postacie właśnie potraktowały natrętnego dziadka grubiańsko? Czy była oferowana nagroda za stwora, o czym drużyna nie wiedziała i teraz kto inny zarobi pieniądze a może i sławę zabójcy na łatwo zdobytych trofeach?

Rozgrzewka. Na początek przygody można wprowadzić konfrontację z mało wymagającymi przeciwnikami, a więc posiadającymi ważne dla nich cechy niższe niż najmocniejsze postacie graczy, gorsze wyposażenie od drużyny, a *Zdrowie* niższe nawet od drużynowego czarodzieja. Nie będą zbyt liczne i raczej nie wyskoczą z żadną paskudną niespodzianką. Drużyna poradzi sobie z nimi w parę tur i nawet nie spoci się przy tym. Spotkanie takie pozwala graczom przypomnieć sobie reguły walki, a tobie, jako MG, zaobserwować słabe punkty drużyny. Po zwycięstwie oczywiście pogratuluj graczom, ale też uświadom ich, że mieli szczęście, a przeciwnicy nie grzeszyli sprytem, decydując się na tę walkę.

Godny przeciwnik. Dobry, wymagający przeciwnik to taki, którego da się pokonać dopiero z zaangażowaniem (niemal) wszystkich członków drużyny i przy skutecznym ich współdziałaniu. Może to być walka, może być napięta sytuacja społeczna. Jeśli chcesz zasewrować graczom sesję, która zapadnie im w pamięć, należy umieścić w niej przynajmniej jeden naprawdę wymagający konflikt. Gracze muszą kombinować, aby uniknąć poważnych skutków konfrontacji, takich jak ciężkie rany, utrata ekwipunku, oślepienie, lub też kompromitacja czy gniew całej społeczności, utrata dobrego imienia czy nawet natychmiastowe wygnanie z okolicy (zależnie od rodzaju trudności do pokonania).

Jeśli decydujesz się na jednego, trudnego przeciwnika – „bossa”, powinien on dysponować *Walką* (lub inną cechą, od której zależy jego skuteczność w zmaganiach z drużyną) o 1-2 poziomy wyższą od najwyższego poziomu cechy stosowanej do obrony przez drużynę. Jeśli postaci graczy jest więcej niż 3, nie od rzeczy będzie wyposażać bossa w zdolności pozwalające „atakować” kilku przeciwników równocześnie lub mocna tarcza czy inne osłonięcie, chroniące przed ciosami. Ewentualnie, zaaranżuj spotkanie w taki sposób, aby tylko jedna postać naraz mogła zmagać się z przeciwnikiem – inni będą musieli np. przytrzymywać dźwignię, odwracać uwagę straży, zapewniać nieustanne wsparcie magiczne itp. Dobierz „bossowi” także parę mocnych zdolności specjalnych i ciekawe wyposażenie – coś, co zupełnie zaskoczy graczy. Zafunduj mu albo wyjątkowe *Zdrowie*, pozwalające wytrzymać nawet kilka najsilniejszych ciosów, jakie drużynowy mocarz będzie w stanie mu wlepić, albo mocne opancerzenie, pochłaniające większość obrażeń, czy wreszcie szczególną zdolność, minimalizującą efekty normalnych ataków, a dającą się obejść tylko sposobem. Być może będzie dalece niewrażliwy na zaklęcia działające na umysł, albo też zacznie złośliwie łapać bohaterów za słówka i posuwać się do celnych drwin i zniewag, byle obrócić tłum, obserwujący całe zdarzenie, przeciw nim.

W walce na śmierć i życie możesz zasewrować graczom liczną hordę przeciwników, napierającą na nich ze wszystkich stron. Każda z tych istot w pojedynkę byłaby mniej groźna od dowolnego członka drużyny, ale znaczna przewaga liczebna daje im szereg możliwości. Nieoczekiwany atak od tyłu, grad pocisków, padających z drugiej linii czy wrzeszczący tłum, z impetem wpadający na drużynę i kilkakrotnie od niej

liczniejszy, mogą być co najmniej tak emocjonujące, co pojedynczy, potężny przeciwnik. Członkowie takiej hordy winni ustępować postaciom graczy poziomem cech i jakością wyposażenia – na miejsce jednego pokonanego pojawi się jednak dwóch kolejnych, utrzymujących przewagę liczebną. Zorientowawszy się, który z bohaterów jest najslabiej chroniony, przypuszczają na niego zmasowany atak. Korzystając z zamieszania, wyspecjalizowani eksperci wroga (magowie, snajperzy) spróbują namierzyć przywódców czy postacie wspierające całą drużynę. Zmusz graczy do cofnięcia się i przegrupowania swoich sił, przejścia do *pełnej obrony* i poszukania lepszego dla nich miejsca do walki (wąskie przejścia, *ośłona*). W końcu, szeregi nieprzyjaciół zaczną rzednąć, ale to także może być podstęp – np. większość sił wycofała się i czeka na dogodnych pozycjach, by najzwinniejsi zasymulowali panikę i wystawili ścigającą ich drużynę pod ostrzał.

Sąd boży. Jako opcjonalne zadanie, możesz przygotować konfrontację z przeciwnikiem potężniejszym od drużyny jako całości – czy to znacznie liczniejszym i nieźle walczącym stadem stworów, lepiej od nich wyposażoną grupą specjalistów, niesłyszanie drażliwym przywódcą, mającym za sobą całą miejscową ludność czy też najzwyczajniej agresywnym, wielkim i opancerzonym bydlakiem. Gracze muszą mieć wybór, możliwość zrezygnowania z tak trudnej próby – i świadomość, że pokonanie go z pewnością nie będzie łatwe. Stawką w takim spotkaniu jest ich przyszłość, życie, może reputacja. Nagroda także powinna być odpowiednia, bowiem przyjdzie drużynie ciężko na nią zapracować. Skóra stwora może posłużyć do wyrobu wspaniałej zbroi, przeciwnik może dysponować potężnym przedmiotem magicznym, a jego skarbiec może być pełen kosztowności. Pomyślne przejście próby magicznej przeciwko doświadczonemu czarownikowi zaskarbi im przychyłność miejscowej gildii, ale porażka będzie ich drogo kosztować. Część lub nawet cała drużyna może zginąć, zostać przemieniona, magicznie ubezwłasnowolniona lub uwięziona, tracąc wszystkich swój majątek – takie są konsekwencje ryzyka. Tym słodsze jednak jest zwycięstwo.

Ustalenie cech i zdolności przeciwników. Mistrz Gry ma pełną swobodę w opisanu wyglądu i możliwości stwora, dobrze jest jednak ustalić jego zdolności i wartość cech przed sesją, aby wiedzieć, co taka istota potrafi i przemyśleć jej taktykę. Większość przeciwników posiada te same podstawowe cechy, jak postacie graczy (choć nie wszystkie zapewne będą istotne podczas konfrontacji). Cechy pochodne oblicza się dla stworów i postaci niezależnych podobnie, jak dla postaci graczy, jedynie Zdrowie powinno zwykle (za wyjątkiem bossów) być minimalne możliwe dla danej Budowy (7+maksymalny wynik na tej kostce) lub nawet niższe – nie każdy potwór jest w pełni sił, natykając się na drużynę. Jeśli przeciwnik należy do rasy innej niż dostępna dla postaci graczy, może posiadać nietypowe zdolności. Następny rozdział opisuje kilkadziesiąt przykładowych istot, mogących stać się przeciwnikami dla postaci graczy. Niektórzy z tych przeciwników mogą atakować tylko wręcz, większość nie włada magią a część nie jest nawet inteligentna (próby porozumiewania z nimi spełzną na niczym). Zdolności specjalne, które powtarzają się przy więcej niż jednej z nich, zostały opisane zbiorczo w ostatnim rozdziale.

Brakujące cechy u niektórych przeciwników. Niektóre przykładowe istoty nie posiadają wszystkich cech podstawowych – w przykładach opisano tylko te cechy, które nie są zerowe. Czasem brakuje też niektórych cech pochodnych, jak *Energia*, *Próg śmierci* czy *Moc*. Brak *Energii* oznacza, że istota nigdy się nie męczy, a brak *Mocy* – że jej w ogóle nie posiada. *Próg Śmierci* przydaje się niezmiernie rzadko w przypadku przeciwników postaci graczy. Gdyby jednak okazał się potrzebny (np. postacie zechcą zaraz po walce przesłuchać inteligentnego jeńca), MG może szybko wygenerować dla niego wartość *Progu Śmierci* podobnie jak robi się to dla postaci graczy, aby sprawdzić, czy stwór zginął na miejscu od ostatniego otrzymanego ciosu. Aby obliczyć *Próg Śmierci* stwora, połowę maksymalnego wyniku jego kostki *Budowy* należy zwiększyć o:

- + 5 jeśli istota posiada zdolność *Duży rozmiar*
- + 3 dla istot o normalnym rozmiarze (nie posiadających zdolności zawierającej słowo *rozmiar*)
- + 2 jeśli istota posiada zdolność *Mały rozmiar*.

PRZYKŁADOWI PRZECIWNICY

„Po pokonaniu można znaleźć”. Wiele przeciwników posiada przy sobie pewne przedmioty lub z ich ciał można odzyskać interesujące składniki. W tym akapicie opisu stwora wymieniono często spotykane przedmioty będące w posiadaniu, leżące w pobliżu, upuszczane czy pozyskiwane z ciała istoty (oprócz broni wymienionej w opisie jej ataków). Jeśli przy przedmiocie podano procentową szansę, MG może rzucić k100 – liczba równa lub mniejsza od szansy oznacza odnalezienie danego „skarbu”. Uwaga – jeśli nie opisano inaczej, wymieniona szansa odnalezienia i liczebność przedmiotów odnosi się do łupów pozyskiwanych z całej, typowej grupy takich istot, niezależnie od liczebności tej grupy.

KOBOLDY

Wywodząca się z pradawnych czasów, dość prymitywna rasa bardzo drobnych humanoidów (wzrost od 60 do 75 cm, koścista budowa ciała). Przypominają stojące na tylnych łapach jaszczurki, lecz porośnięte są kępkami włosów, a ich pyski przywodzą na myśl pysk psa. Zamieszkują podziemne kawerny, lub lochy wybudowane i opuszczone przez antyczne rasy przed wiekami. Mają osobliwe upodobanie do hazardu, a także apetyt na małe dzieci ras rozumnych. Pojedynczo niegroźne, potrafią jednak zastawiać pułapki i wykorzystywać naturalne ukształtowanie terenu na swoją korzyść. Przyparte do muru, zajadłe się bronią, zwłaszcza, jeśli zagrożone są ich siedziby. W mowie posługują się prymitywną odmianą Dracosteru. Jedyną rasą świadomą istnienia Koboldów są Krasnoludy. Nawet one jednak traktują je raczej jako legendę niż faktyczne zagrożenie. Koboldy od lat nie wychodziły na powierzchnię, schodząc z drogi silniejszym rasom.

Kobold – wojownik

Co silniejsi osobnicy przywdziewają tandetne, paradne zbroje i bronią wejść oraz kluczowych miejsc w podziemnych miastach koboldów. Poruszają się w grupkach 2-6 osobników, robiąc częste przestoje, kłócąc się o pierwszeństwo, czy też grając w jedną z ich prymitywnych gier. Potrafią skutecznie używać tarcz.

Budowa **k4** Sprawność **k6** Walka **k4** Strzelanie **k6**
Bystrość **k4** Mądrość **k3** Wola **k3** Charyzma **k4**
Zdrowie **6** Energia **10** Moc **5**

Ostłona: **k10** (k6 dla większych istot)
Pancerz: **k4** (wzmocniana skóra, nierzadko z ozdobami)
Atak wręcz **k6+k4** obrażeń (krótka włócznia)

Zdolności

- Obrońca
- Odporność na trucizny (a więc testują k10)
- Mały rozmiar

Po pokonaniu można znaleźć:

- Pozłacane fragmenty zbroi, pasującej tylko na kobolda. Kowal może zaferować k20+5 ss za każdy komplet

Kobold – zwiadowca

Najmniej doceniani, najgorzej wyposażeni, bardzo żałośni przedstawiciele bardzo żalosnej rasy. Ostrożnie lokalizują niebezpieczeństwo i starają się uprzedzić o nim swoich potężniejszych braci. Czasem, gdy trafi się okazja do niewielkiego sabotażu, korzystają z niej. Niewytłumaczone podpalenia, zablokowane drzwi, zatłakany komin czy dziwnie smakujące mleko – psoty przypisywane w baśniach ludowych skrzatom, w istocie zwykle mają swój początek w sfrustrowanych koboldzkich zwiadowcach. Grupy po kilku zwiadowców można napotkać w podziemnych korytarzach, a czasem na powierzchni, nawet 10-20 km od wejść do podziemi koboldów. Poszukują pożywienia i łatwego łupu. Mogą napadać na samotnych podróżnych i gospodarstwa oddalone od innych. Preferują taktykę wprowadzania zamętu, odwracania uwagi i ataku z zaskoczenia.

Budowa **k3** Sprawność **k6** Walka **k3** Strzelanie **k6**
Bystrość **k6** Mądrość **k3** Wola **k3** Charyzma **k1**
Zdrowie **5** Energia **9** Moc **4**

Atak wręcz **2k3** obrażeń (nóż kościany)

Zdolności

- Cichociemny
- Mały rozmiar

Jaszczur (młody / wielki)

Koboldy hodują i tresują te stworzenia do obrony swych osiedli. Wielki jaszczur mierzy sobie 7-8 m od czubka pyska do końca ogona. Kroczy na nisko ugiętych łapach, a jego długa, pokryta rzędami lśniących zębów paszcza rzadko otwiera się, schwyciwszy ofiarę. Młodsze osiągną 5-6 m i nie są tak zajadłe, za to mają czulsze zmysły.

Budowa **k8/k10** Sprawność **k6** Walka **k10/k12**
Bystrość **k8/k4** Charyzma **k3/k4**
Zdrowie **15/22** Energia **10**

Pancerz **k1/k4** (łuska)
Atak wręcz **k4+k8/k4+k10** obrażeń (zęby i szpony)

Zdolności

- Duży rozmiar •/•• Dodatkowy atak
- Szczękościsk (tylko wielkie jaszczury)

Szef Koboldów

Najstarsi, najsprytniejsi spośród koboldów posiadają pewne wrodzone zdolności magiczne, dzięki którym (o ile będą dość ostrożni) dają radę przejąć władzę w plemieniu. Później to oni decydują o kierunkach ekspansji, przydzielają prawo do rozmnażania się i podejmują wszelkie inne strategiczne decyzje. Odnalezienie antycznych przedmiotów lub odkrycie przejść do dawno opuszczonych, bezpiecznych pomieszczeń bardzo podnosi prestiż szefa i zapewnia lojalność jego poddanych.

Budowa k3	Sprawność k4	Walka k4	Strzelanie k4
Bystrość k6	Mądrość k6	Wola k6	Charyzma k6
Zdrowie 4	Energia 5	Moc 10	

Atak wręcz **2k3** obrażeń (kij)

Zdolności

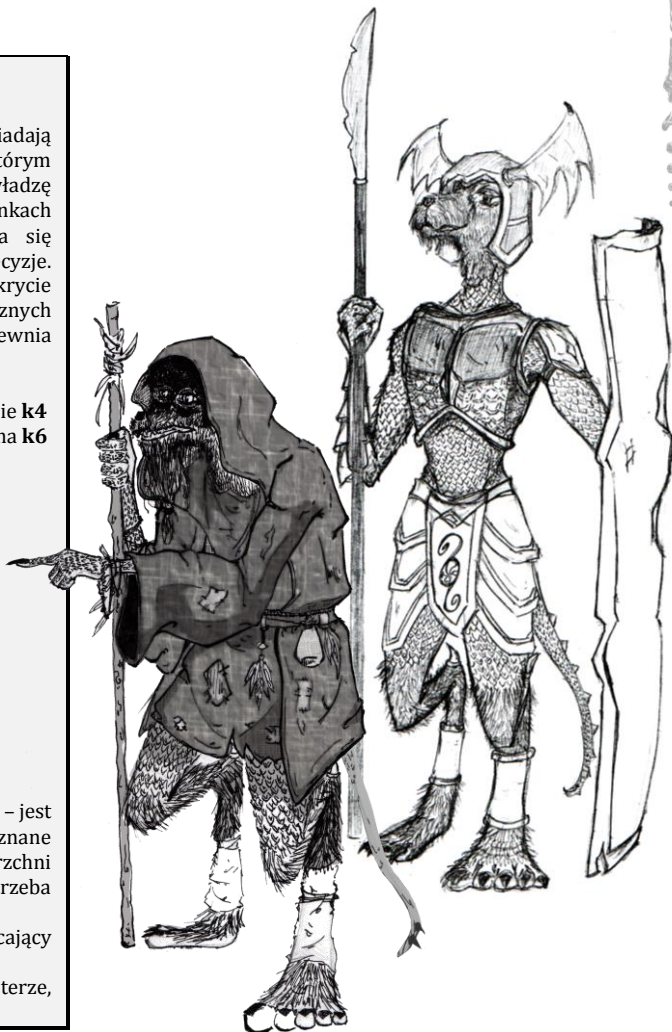
- Biegłość w czarach dystansowych
- Biegłość w czarach dotykowych
- Mały rozmiar

Zaklęcia

Najczęściej (1) Niezauważalność, (2) Panika (czasem inne o podobnym koszczie)

Po pokonaniu można znaleźć:

- Brudne zwitki skórzane z wypalonymi symbolami – jest to „księga” zawierająca trwale zapisane zaklęcia, znane przez szefa koboldów. Żaden język znany na powierzchni nie pomoże w jej rozczytaniu, aby to zrobić trzeba posłużyć się magią.
- 25% szans na magiczny przedmiot z limitem, rzucający zaklęcie o koszczie 1
- 10% szans na tabliczkę zapisaną w Dracosterze, zawierającą fragment Smoczych Prorocztw.



ISTOTY RÓŻNE

Świat Diademu zamieszkują najróżniejsze potworności, jeszcze więcej jest sprowadzanych spoza niego skutkiem magicznych eksperymentów. Czasem czarodzieje tworzą zupełnie nowe istoty, dopasowane do swoich potrzeb – czy to jako strażników, pomocników czy towarzyszy. Jeśli masz pomysły na ciekawą istotę „inną niż wszystkie”, wszechświat możliwości, i wszyscy jego mieszkańcy, czekają na maga dość śmiałego, by po nie sięgnąć.

Ogar Otchłani

Wyglądem może przypominać ogromnego psa lub wilka, o świecących oczach i bardzo ostrych kłach. Z futra wystają lśniące, czarne kolce, z paszczy bucha ogień.

Budowa k6	Sprawność k8	Walka k10
Bystrość k6	Wola k4	Charyzma k4
Zdrowie 10	Energia 13	Moc 6

Pancerz **k4** (grube futro)

Atak wręcz **k4+k6** obrażeń (przeciwpancerne szpony, wyjątkowo ostre, uznawane za broń magiczną)

Zdolności

- Wrażliwość na światło
- Nieżywy
- Szósty zmysł

Gliniany golem

3-metrowy, magiczny posąg napędzany nadprzyrodzoną mocą. Przypomina prymitywną rzeźbę humanoida bez rysów szczególnych. Bezmyślnie wypełnia rozkazy swojego twórcy. Ma ograniczony zasięg, poza który nie wyjdzie.

Budowa **k12** Sprawność **k3** Walka **k6**
Zdrowie **28**

Pancerz **k4** (gruba glina)
Atak wręcz **k12+2** obrażenia (łapy)

Zdolności

- Bezmyślność
- Nieżywy
- Duży rozmiar
- Zabijaka (drab)
- Regeneracja (1 Zdrowia)

Po pokonaniu można znaleźć:

- Tabliczka gliniana - zwój z rzadkim zaklęciem dotykowym: (5) *Stworzenie Golema* (patrz: str. 73).

Kiritnea

Trzygłowa, skrzydlata bestia, przypominająca legendarną hydrę. Najpewniej owoc nieudanego eksperymentu ytreńskich magów. Bardzo rzadka, ale też wyjątkowo niebezpieczna istota. Na szczęście, pozbawiona zdolności do rozmnażania się. Bytuje w okolicach swego stworzenia, broniąc terytorium, za które uważa pozostałości po dawno opuszczonym i zniszczonym laboratorium maga, który ją stworzył lub przyzywał.

Budowa **k20** Sprawność **k12** Walka **k20**
Bystrość **k12** Mądrość **k1** Charyzma **k8**
Zdrowie **45** Energia **22** Moc **10**

Pancerz **k10** (metaliczne łuski)
Atak wręcz **k8+k20** obrażeń (zęby i szpony)

Zdolności

- Dodatkowy atak
- Duży rozmiar
- Odporność na trucizny (jak Bd **k30**)
- Bezmyślność
- Lot
- Nietypowa struktura
- Niezwykle zdrowie (uwzględnione w cechach)
- Niemordowana
- Regeneracja (3 Zdrowia, 3 Energii)

Po pokonaniu można znaleźć:

- k20 ciekawych zwojów zaklęć (koszt 3-5)
- 50% szans na k12 eliksirów (głównie Mocy)
- 30% szans na k4 przedmiotów magicznych (jeden odnawialny, reszta z limitem), należących do maga odpowiedzialnego za przyzwanie Kiritnei

Ożywieniec

Gnijące zwłoki lub wręcz sam szkielet, poruszany siłą magii to bardzo rzadkie zjawisko, bowiem zaklęcia pozwalające ożywiać zwłoki znane były nielicznym czarnoksiężnikom w minionych wiekach. Zwykle ożywieniec jest w stanie działać tylko na obszarze wyznaczonym przez zaklęcie. Można zniszczyć taką istotę konwencjonalnymi metodami, jednak wykazują one wyjątkową odporność na *obrażenia* nie pochodzące od zaklęć lub ognia. W centrum obszaru zaklęcia ożywającego zwłoki znajduje się źródło mocy, podtrzymujące ożywienie w ich stanie nie-życia. Zniszczenie źródła wysyła wszystkie nieszczęsne ciała na wieczny odpoczynek.

Budowa **k6** Walka **k4**
Zdrowie **9**

Atak wręcz **k6+k4** obrażeń (tępa, zardzewiała broń)

Zdolności

- Nietypowa struktura
- Wrażliwość na ogień
- Bezmyślność
- Nieżywy
- Szósty zmysł
- Źródło mocy. Przeważnie ukryte w dobrze strzeżonej krypcie lub wręcz zamurowane w ścianie, ma postać dużego amuletu, kryształu lub zabalsamowanych zwłok. Dotarcie do źródła może być trudne. Trafia się je automatycznie atakami wręcz i z trudnością **3** dla broni dystansowych. Po otrzymaniu **20 obrażeń** źródło ulega zniszczeniu, a wszystkie ożywienie czerpiące z niego siłę rozpadają się w proch.

Po pokonaniu można znaleźć:

- Zardzewiałe resztki zbroi i broni, dla awanturnika bezużyteczne, choć mogą mieć pewną wartość historyczną
- 20% szans na k100 sztuk srebra
- 5% szans na jakiś cenny magiczny przedmiot (o stałym efekcie), którego ożywienie miały pilnować

GNOLLE

Humanoidy o masywnej sylwetce, chwytnych dłoniach, pełnej ostrych zębów głowie hieny i grzywie o bujnym włosiu. Przed wiekami hordy tych stworzeń pustoszyły północne rubieże ziem Ludzi. Dziś pozostały z nich tylko niewielkie bandy, włóczące się w dziczy i zagrażające słabo uzbrojonym podróżnym. Zamieszkują w jaskiniach, ruinach i podobnych, dobrze ufortyfikowanych miejscach. Preferują napadać na wozy i samotnych wędrowców, nierzadko zjadają ciała, a użyteczne przedmioty – dla nich głównie broń – zabierają i wykorzystują. Kosztowności i nieprzydatne im towary zrzucają na kupę w swojej kryjówce.

Gnoll – zwiadowca

Gnolle nie dość silne, by walczyć ramię w ramię z innymi, za to obdarzone sprytem i celnością służą bandzie za zwiadowców. Preferują walkę na dystans. Nie są szanowane i najczęściej muszą kraść dla siebie jedzenie i ekwipunek ze zdobyczy innych Gnolli.

Budowa **k6** Sprawność **k8** Walka **k6** Strzelanie **k8**
Bystrość **k10** Mądrość **k4** Wola **k4** Charyzma **k4**
Zdrowie **12** Energia **16** Moc **5**

Pancerz **k4** (grube futro)

Atak wręcz **2k6** obrażeń (maczuga)

Atak dystansowy **k8+k6** obrażeń (włócznia) lub

k4+k6 obrażeń (prymitywny krótki łuk, zasięg bazowy 10, maksymalny 100), mogą niekiedy używać zatrutych strzał (patrz poniżej)

Zdolności

- Myślistwo
- Czujność

Po pokonaniu można znaleźć:

- k3 włócznie lub k10 kiepskich, zwyczajnych strzał do krótkiego łuku, są wykonane na tyle słabo, że przy użyciu w normalnych łukach zmniejszają zasięgi broni o 1/3
- 25% szans na 1 rowkowaną włócznię lub k4 strzały rowkowane do krótkiego łuku. Wylosowanie takiej broni oznacza też zdobycie k6 porcji *Wesołka*

Gnoll – grabieżca

Większość gnolli w bandzie to określani mianem grabieżców twardzi wojownicy, gotowi rzucić się na przeważające siły, aby udowodnić swoją dzielność. Często malują swoje grzywy na biało-czarno, trzymając się jednego wzoru w ramach jednej bandy.

Budowa **k8** Sprawność **k8** Walka **k8** Strzelanie **k6**
Bystrość **k8** Mądrość **k4** Wola **k4** Charyzma **k6**
Zdrowie **14** Energia **16** Moc **5**

Pancerz **k6** (brygantyna)

Atak wręcz **k8+k10** obrażeń (prymitywny wielki topór)

Zdolności

- Zabijaka (najemnik)
- Czujność

Po pokonaniu można znaleźć:

- 4k6 ss
- Czasem biała i czarna farba do grzywy (w ich obozowisku)

Gnoll – czempion

Najbardziej bezwzględni grabieżcy zostają z czasem przywódcami bandy. Korzystają bez ograniczeń z najlepszego wyposażenia i wszelkich dostatków, na jakie może sobie pozwolić jego banda. Grzywa czempiona jest wielka i zwykle barwiona na wiele kolorów, wśród których przeważają odcienie ognia.

Budowa **k10** Sprawność **k8** Walka **k12** Strzelanie **k6**
Bystrość **k10** Mądrość **k6** Wola **k4** Charyzma **k8**
Zdrowie **26** Energia **16** Moc **10**

Pancerz **k10** (zbroja segmentowa)

Atak wręcz **k12+k10** (doskonały topór dwuręczny)

Zdolności

- Zabijaka (najemnik)
- Czujność
- Niezwykłe zdrowie

Po pokonaniu można znaleźć:

- Złoty łańcuch lub podobna ozdoba, warta k10 x 10ss
- 10% szans na magiczny przedmiot z limitem, zapewniający Zbroję, Leczenie lub innego typu magiczną pomoc

Gnoll – szaman

Nieliczne gnolle o silnym umyśle bywają opętane przez demoniczne byty. Taki gnoll przez lata podróżuje sam w dziczy, poznając zaklęcia, a gdy powraca do swoich, wzbudza w nich wielki strach. Szaman może przystąpić do bandy, pomagając czempionowi utrzymać pozycję i posłuch, jednocześnie subtelnie manipuluje swoimi braćmi, wykorzystując bandę do realizacji swych celów. Nie nosi zbroi, pysk zakrywa czaszką bydlęcą.

Budowa **k6** Sprawność **k4** Walka **k6** Strzelanie **k4**
Bystrość **k6** Mądrość **k8** Wola **k8** Charyzma **k10**
Zdrowie **14** Energia **12** Moc **16**

Pancerz **k4** (grube futro)

Atak wręcz **2k6** obrażeń (maczuga z totemem)

Zdolności

- Niezwykłe zdrowie
- Ogromna wytrwałość
- Magiczny rodowód (Energia+Moc dają mu 28 punktów na rzucanie zaklęć)

Zaklęcia (2) Zbroja, (5) Eksplozja, szansa na zwoje z modyfikacjami (patrz poniżej)

Po pokonaniu można znaleźć:

- 30% szans kawałek kory-zwój z zaklęciem: Dalej
 - 25% szans kawałek kory-zwój z zaklęciem: Mocniej
 - 20% szans na magiczny przedmiot z odnawialnym zaklęciem Kłątwa
- (wszystkie te zwoje spisane są w języku popularnym dla kraju, w którym gnolle się znajdują).

INNE HUMANOIDY

Ludzie lub przedstawiciele podobnych im ras, otwarcie lub skrycie walczący z ustanowionym porządkiem społecznym, nie należą do rzadkości. Co parę lat pojawiają się nowe plemiona barbarzyńców, najeżdżające przybrzeżne osady, lub wychodzące z nieodkrytych wcześniej głębin lasów czy górskich dolin. Humanoidy są zwykle inteligentne, nieźle wyposażone i potrafią się znakomicie organizować. Biada temu, kto wejdzie na ich teren nieprzygotowany.

Troll mostowy

Mierzący ponad 3 m wzrostu humanoid o grubo ciosanych rysach. Przeważnie zamieszkuje jaskinie w górach lub w głębi lasu. Głód kieruje nim w stronę ludzkich siedzib. Nie jest agresywny i z grubsza zna ideę pieniądza. Zdarza mu się wymuszać daninę od przechodniów, zwłaszcza przy mostach, wąwozach i innych przejściach, gdzie trudno jest znaleźć inną drogę. Za pozyskane w ten sposób pieniądze kupuje jedzenie w najbliższej osadzie. Jeśli poczuje się zagrożony, wyrwie najbliższe drzewo lub kamień z ziemi i będzie się bił z furią i bardzo skutecznie.

Budowa **k20** Sprawność **k8** Walka **k10** Strzelanie **k4**
Bystrość **k4** Mądrość **k3** Wola **k3** Charyzma **k4**
Zdrowie **38** Energia **17** Moc **6**

Pancerz **k4** (gruba skóra)
Atak wręcz **k20** obrażeń (pięść)

Zdolności

- Wrażliwość na ogień
- Duży rozmiar
- Regeneracja (4 Zdrowia)

Po pokonaniu można znaleźć:

- W pobliskiej kryjówce – zapasy jedzenia (surowe mięso) na k20 dni oraz k100 ss

Zbój

Zdesperowany Człowiek lub Krasnolud, nieco rzadziej – przedstawiciel innej rasy myślącej. Najczęściej napada na podróżnych z zasadzki, w grupie dającej przewagę liczebną. Preferuje walkę na dystans i bardzo rzadko walczy do śmierci.

Budowa **k6** Sprawność **k6** Walka **k6** Strzelanie **k6**
Bystrość **k6** Mądrość **k4** Wola **k4** Charyzma **k3**
Zdrowie **9** Energia **14** Moc **4**

Osłona **k6** (drewniana tarcza)
Pancerz **k1** (ubranie skórzane)
Atak wręcz **2k6** obrażeń (pałka lub miecz)
Atak dystansowy **k6+k4** (krótki łuk prosty)

Zdolności

- Cichociemny
- Ogromna wytrzymałość

Czarny rycerz

Rycerz, którego spotkało wiele zła i niesprawiedliwości potrafi się czasem obrócić przeciw swemu władcy i niedawnym towarzyszom czy sąsiadom. Podróżując po świecie, przyciąga swą złą sławą rzesze zbójów i bezwzględnych najemników. Bywa, że para się także magią, a jego mroczne plany wykraczają poza prozaiczną zemstę. Czarni rycerze różnią się od siebie cechami i wyglądem, lecz zwykle są świetni w walce wręcz, dysponują dobrej jakości zbroją i bronią a także mogą liczyć na zgrają sporo od siebie słabszych, lecz zajadłych i nieźle wyekwipowanych zbójów-popleczników. Po zabiciu lub społowieniu połowy z nich, reszta ucieka, dając szansę się wykazać swojemu „wodzowi”.

Budowa **k12** Sprawność **k8** Walka **k20** Strzelanie **k4**
Bystrość **k6** Mądrość **k6** Wola **k10** Charyzma **k15**
Zdrowie **30** Energia **15** Moc **16**

Pancerz **(2)k20** (dopasowana, niezniszczalna zbroja płytowa, wyparowuje wraz z ciałem po śmierci rycerza)
Atak wręcz **k12+(2)k12** obrażeń (zabójczy doskonały ciężki miecz). Wyjątkowo silni rycerze o Budowie k15 posługują się tym mieczem jednorącz, w drugiej ręce dzierżąc okutą tarczę **k10**.

Zdolności

- Niezwykłe zdrowie (uwzględnione w cechach)
- Zabijaka (szermierz)
- Regeneracja (1 Zdrowia, 1 Energii, 1 Mocy)

Zaklęcia

(3) Lot (lub inne, pozwalające zniwelować brak ataku dystansowego)

Po pokonaniu można znaleźć:

- Rumak bojowy, który będzie wymagał magicznego okiełznania w przeciwnym razie nie da się dosiąść i ucieknie.
- (rumak posiada k8 Charyzmy i zdolność • Antymagia),
- Dawny herb rycerza w postaci sygnetu, szarfy, ryngrafu lub tarczy (jeśli rycerz jej używał). Udanie się do najbliższej świątyni i ofiarowanie go pozwoli drużynie zyskać przychylność miejscowego kapłana, uleczyć w postaci i obdarzyć efektem Inspiracji, a także opowieć smutną historię Czarnego Rycerza.
- 25% szans na klucz do twierdzy z porwanymi zakładnikami i mapę, wskazującą drogę do niej – na miejscu mogą się znajdować dalsi Zboje
- 10% szans na cenną pamiątkę rodową, oznaczoną herbem jednego z okolicznych szlachciców. Oddanie jej prawowitemu właścicielowi zaskarbi drużynie przyjaciela wśród szlachetnie urodzonych.

Ogr - wojownik

Te potężne humanoidy zamieszkują wyspy położone na wschód od Księstwa Thrazan i Królestwa Haast. Na szczęście nieliczne z nich opanowały sztukę żeglarstwa. Ogrzy są nieprawdopodobnie umięśnionymi humanoidami, mierzącymi 2-2,5 m wzrostu. Lubują się w przemocy, ale też są dość zabobonne. Czasem wynajmują je piraci, jako oddziały uderzeniowe, mające złamać morale obrońców. Zwykle złamane zostaje przy okazji także wiele innych rzeczy, np. maszty statku.

Budowa **k20** Sprawność **k6** Walka **k12** Strzelanie **k6**
Bystrość **k6** Mądrość **k4** Wola **k4** Charyzma **k6**
Zdrowie **30** Energia **10** Moc **8**

Osłona **k10** (okuta tarcza)
Pancerz **k8** (prymitywna zbroja płytowo-kolcza)
Atak wręcz **k20+k10** obrażeń (ciężka maczuga)
Atak dystansowy **k20+k4** (kamień)

Zdolności

- Duży rozmiar
- Zabijaka (najemnik)

Ogr-mag

Niektóre z ogrów odnajdują niewielkie źródło mocy i, wiedzione instynktem, zjadają je. Najczęściej taki ogr umiera, lecz bywa i tak, że źródło zaczyna zmieniać strukturę jego umysłu. Z dzikiego potwora ogr zmienia się w szalonego potwora władającego destrukcyjnymi mocami. Wyrasta mu na czole trzecie oko i, o ile nie zostanie zabity w przeciągu kolejnych paru miesięcy lub jego własna moc go nie unicestwi, po tym czasie zaczyna posługiwać się groźnymi, bojowymi zaklęciami. Powraca wówczas do plemienia, które go wyгнаło, zabija jego wodza w spektakularny sposób i sam zajmuje jego miejsce.

Budowa **k20** Sprawność **k4** Walka **k8** Strzelanie **k4**
Bystrość **k10** Mądrość **k6** Wola **k12** Charyzma **k12**
Zdrowie **28** Energia **10** Moc **14**

Osłona **k10** (okuta tarcza)
Pancerz **k4** (gruba skórznia)
Atak wręcz **k20+k4** obrażeń (rękawice z kolcami)

Zdolności

- Duży rozmiar
- Ogromna wytrzymałość
- Biegłość w czarach dystansowych
- Regeneracja (1 Mocy)

Zaklęcia

(1) Pocisk mocy, (3) Rozkaz, (4) Szaleństwo, (1) Mocniej

Po pokonaniu można znaleźć:

- 50% szans na magiczny przedmiot odnawialny z zaklęciem dystansowym o koszcie 2 lub 3.

WIELKIE STAWONOGI

Nawet niewielkie owady i pająki potrafią być niesłychanie uciążliwe i śmiertelnie groźne. W dziewiczych lasach i podziemnych jaskiniach bytują większe, bardziej agresywne odmiany stawonogów. Łączy je brak intelektu, duża szybkość rozrodu i egzotyczny wygląd. Ociekające śluzem, lśniąco, chitynowe okrywy ciała, wąskie odnóży zakończone szczypcami lub haczykami, niezwykle, złożone z dziesiątek elementów oczy, błoniaste skrzydła, żądła z jadem, gruczoły wytwarzające lepłą i błyskawicznie zastygającą w powietrzu sieć – to wszystko, i znacznie więcej, czeka na śmiałków, wkraczających w nieznane.

Wielki szerszeń

Kilkunastocentymetrowe, latające owady o czarno-żółtym odwłoku. Żyją w wydrążonych dziuplach lub gniazdach, założonych w podziemnych jaskiniach. Zawsze atakują jako rój (patrz opis tej zdolności, poniżej). Lecąc warczą i szeleszczą swymi skrzydłami.

Budowa **k1** Sprawność **k3** Walka **k6**
Bystrość **k6** Charyzma **k1***

* patrz niżej, opis zdolności Rój

Zdrowie każdego roju jest losowane przed pierwszym starciem za pomocą rzutu **k20+20**. Jeden punkt **Zdrowia** symbolizuje jednego osobnika.

Atak wręcz: co turę zadają **k10** trafień. Jeśli przeciwnik wygra starcie lub test *osłony*, liczba zadawanych trafień zmniejsza się do **k4**. Liczba trafień jest następnie redukowana przez *pancerz* celu. Każde trafienie zadaje po **k4** obrażenia (omijają one *pancerz* celu).

Zdolności:

• Rój

- Przeciw rojowi zawsze rzuca się co najwyżej jedną kostką *Walki*, *Strzelania* i *osłony*, dodatkowo obniżoną o 2 poziomy.
- Ataki klute (włócznie, strzały, bełty itp.) nie zadają rojowi żadnych obrażeń
- Ataki inną bronią nie doliczają *Budowy* do *obrażeń*, a kostka *obrażeń* broni jest obniżana o 2 poziomy.
- Rój zawsze uzyskuje rezultat testu *Charyzmy*, równy swojej liczebności (bez rzucania).
- Po *spółowieniu* roju, reszta się rozprasza i ucieka.

Po pokonaniu można znaleźć:

- **k100+20** zależonych jaj w plastrach wosku, istnieje 50% szans, że lokalny czarodziej będzie zainteresowany ich zakupem, oferując po 2 ss za sztukę.

Pająk leśny

Ogromne pająki stanowią poważne zagrożenie dla podróżnych. Atakują z zasadzki kolcami jadowymi i porywają osłabione jadem ofiary, by je pożreć w konarach drzew. Osiem nóg, tułów i wielki odwłok mają zwykle kolor oliwkowozielony. Na czubku głowy widać dziesiątki ruchliwych oczu.

Budowa **k4** Sprawność **k12** Walka **k8**
Strzelanie **k10** Bystrość **k20**
Zdrowie **8** Energia **22**

Oślona: **k4** (przednie łapy działają jak tarcza)
Pancerz: **k4** (chitynowa powłoka)
Atak dystansowy: **k3** obrażeń (wystrzeliwana z odwłoka igła z jadem (zasięg bazowy 3m, maksymalny 30m))
Atak wręcz: **k4+k6** obrażeń (jeśli jego atak obniży Zdrowie przeciwnika choć o 1 punkt, ranny cierpi na skutek truciizny, zwanej **Drętwusem** – patrz str. 37).

Zdolności:

- Obrońca • Szósty zmysł
- Myślistwo ••• Odporność na truciizny

Po pokonaniu można znaleźć:

- ozdobne fragmenty chityny, warte 2k6 ss u jubilera
- k4 dawki Drętwusa (mniej, jeśli pająk atakował)

Pająk jaskiniowy

Pająki w podziemiach polegają bardziej na obezwładnianiu ofiar swą siecią, lecz wytwarzają także silną toksynę, co razem czyni je zabójczymi przeciwnikami. Wyglądają podobnie do pajaków leśnych, lecz są mniejsze, szare i całe pokryte sprężystym włosiem.

Budowa **k3** Sprawność **k20** Walka **k12**
Strzelanie **k15** Bystrość **k12**
Zdrowie **5** Energia **36**

Pancerz: **k6** (chityna)
Atak wręcz **k4** obrażeń + śmiertelny jad (patrz zdolność)
Atak dystansowy siecią: trafienie w oczy (trudność 6) oznacza oślepienie na k4 tury – przez tyle samo tur pająk nie może ponawiać tego ataku

Zdolności

- Czujność • Cichociemny
- Mały rozmiar • Szósty zmysł
- Niezależny atak – może bez utrudnień atakować na dystans i wykonywać inny test w turze
- Śmiertelny jad. Jeśli choć 1 obrażenie przeszło przez pancerz celu, zostaje on zatruty i będzie tracił k4 *Energii* oraz k4 *Zdrowia* co turę (żaden pancerz nie chroni przed tym efektem), póki 2x pod rząd losując te obrażenia nie wyrzuci 1, wówczas działanie jadu się zatrzymuje.

Po pokonaniu można znaleźć:

- zasuszone zwłoki ofiar, k20 ss

BAGIENNE BESTIE

Niezwykły stwór, w czasie swego życia przechodzi przez kilka faz, bardzo różniących się wyglądem i zachowaniem. Bagienne bestie są plagą dla osób i grup, podróżujących przez tereny podmokłe. Podobno niektóre dzikie plemiona wykorzystują pojedyncze, złapane bestie w swoich rytuałach, a złapanie jej larwy żywcem staje się ostatnim krokiem na drodze dorosłości wojownika.

Larwa Bagiennej Bestii

Niedojrzała postać bestii ostrożnie przekrada się przez dzicz, bytując na gałęziach drzew, w zbutwiałych pniach i zaroślach. Podkrada się i zniemacka atakuje ofiarę, starając się zatruć ją swoim kolcem jadowym, a następnie pożreć. Wygląda jak meduza z mackami i jednym okiem. Więcej niż jedna larwa w danym miejscu należy do rzadkości, chyba że w pobliżu znajduje się też dojrzała forma.

Budowa **k3** Sprawność **k10** Walka **k6**
Bystrość **k6** Charyzma **k1**
Zdrowie **4** Energia **14** Moc **1**

Atak wręcz – **specjalny** (patrz poniżej)

Zdolności

- **Śmiertelne dziabnięcie.** Po wygraniu testu *Walki*, stwór oplata głowę lub kończynę swoimi mackami i na początku kolejnej tury zadaje szybkie uderzenie zatrutym kolcem w ogonie. Swoimi zmysłami stara się wyczuć arterie ofiary, aby ukłucie doprowadziło jak najwięcej jadu do serca ofiary. Bestia wykonuje test swojej *Bystrości*, a jej ofiara wykonuje testy: *Budowy* oraz *Pancerza*.
 - Jeśli bestia uzyska swoim testem *Bystrości* rezultat wyższy niż ofiara uzyskała rezultat *Pancerza* a także *Budowy*, ofiara traci całe *Zdrowie*.
 - Jeśli ofiara uzyska wyższy rezultat *Budowy* od *Bystrości* bestii, udaje się jej wyrwać z uścisku bestii.
 - Inne wyniki oznaczają, że Bestia trzyma się nadal i będzie próbować dziabnięcia w kolejnej turze.
 - Ponadto, jeśli rezultat *Bystrości* bestii przekroczył rezultat *Pancerza*, w tej samej turze ofiara otrzymuje dodatkowo k10 obrażeń.

Młoda Bagienna Bestia

Trzy chorobliwie blade, silne macki splatają się w grube ramię zwieńczone żółtym okiem. Młode bestie podróżują zwykle parami, patrolując terytorium i gromadząc pożywienie. Gdy jedna symuluje atak (stosując *pełną obronę*), druga podkrada się od tyłu, zwykle chowając się pod wodą. Zwiększa to jej Sprawność podczas podkradania się do k20, i tym samym szansę na atak od tyłu na niespodziewających się przeciwników.

Budowa k8	Sprawność k12	Walka k10
Bystrość k8	Charyzma k6	
Zdrowie 16	Energia 14	Moc 2

Pancerz **k1** (elastyczna skóra)

Atak wręcz **k12+k8** obrażeń (kolczaste macki), ale rezultat testu *Pancerza* zwiększa się o maksymalny wynik na kostce *Pancerza* przeciw tym obrażeniom.

Przykładowo, kolczuga zmniejsza obrażenia o k8 + 8, zamiast o k8

Zdolności

- Dodatkowy atak
- Nietypowa struktura

Dojrzała Bagienna Bestia

Zgromadziwszy dość pożywienia i rozrósłszy się, bestia zakłada gniazdo, w którym daje początek wielu młodym swego gatunku. Posiada wiele macek różnej długości i rozmnaża się przez podział – najmniejsze macki, wyrastające jej z podbrzusza zaczynają w pewnym momencie żyć własnym życiem i oddalają się jako larwy, w poszukiwaniu bezpiecznego miejsca do wzrastania. Występuje zawsze pojedynczo, wraz z 2k4 larwami.

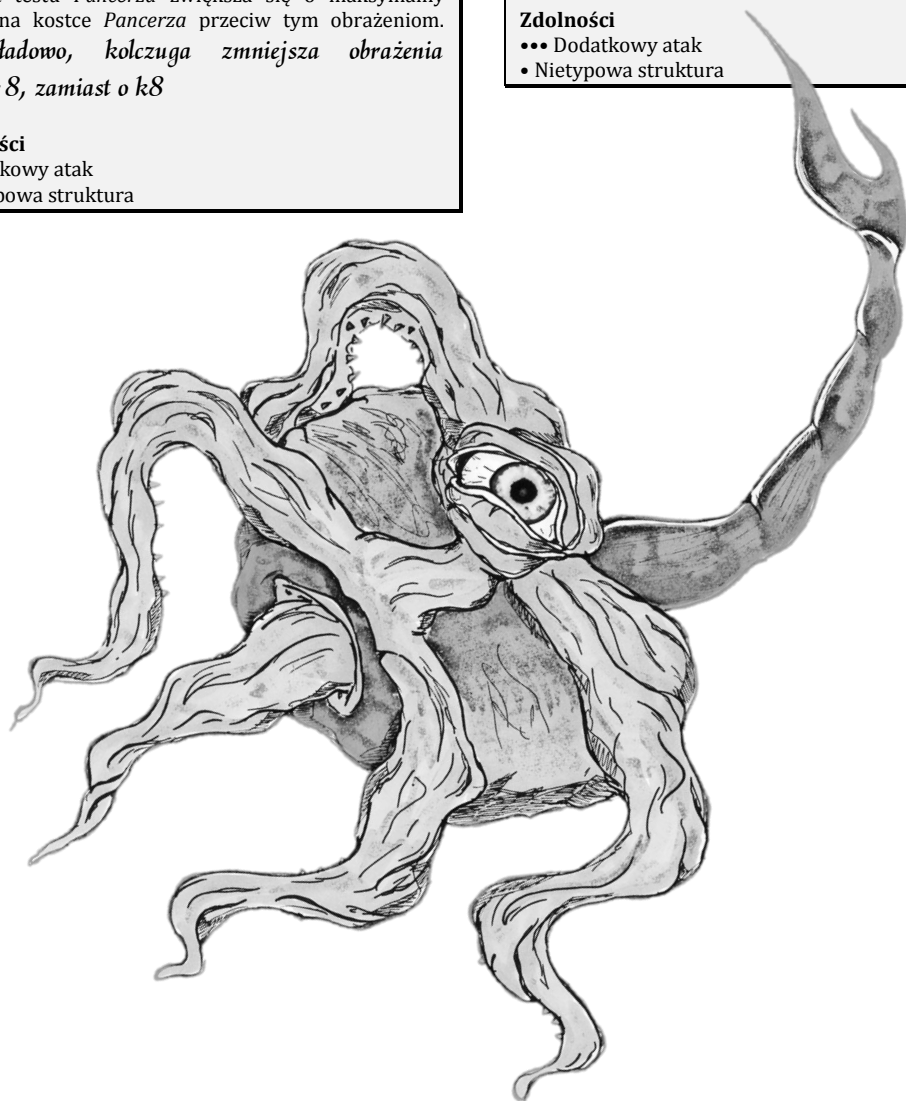
Budowa k12	Sprawność k8	Walka k12
Bystrość k8	Charyzma k6	
Zdrowie 25	Energia 14	Moc 2

Pancerz **k6** (zrogowaciała skóra)

Atak wręcz **2k12** obrażeń (kolczaste macki)

Zdolności

- Dodatkowy atak
- Nietypowa struktura



ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Zdolności specjalne opisują przede wszystkim potwory i istoty bardzo różniące się od ras odgrywanych przez graczy. O ile nie zostało to wprost zaznaczone w zasadach lub zdolnościach postaci, żadna z tych zdolności nie może zostać zdobyta przez postać gracza. Nie każda z tych zdolności oznacza korzyść – niektóre powodują poważne utrudnienia dla posiadającej ją istoty.

Bezmyślność. Stwór nie wspina się, nie używa narzędzi ani broni i posiada całkowitą odporność na efekty, zdolności i zaklęcia działające na umysł. Nie stosuje *defensywy* ani ataków innych niż zwykły, najczęściej będzie po prostu atakował najbliższego wroga jakiego zdoła osiągnąć, póki ten nie straci całego *Zdrowia*.

Dodatkowy atak. Stwór może w turze walki skupiać się na jednym dodatkowym wrogu za każdy poziom tej zdolności – MG wskazuje, kto jest zagrożony spośród istot w zasięgu stwora. Każda z tych istot, która przegra starcie ze stworem, zostanie przez niego trafiona w tej turze i otrzyma osobno określone *obrażenia* zadawane przez jego atak wręcz.

Duży rozmiar. Zwykle istota posiada wysoką lub bardzo wysoką kosztę *Budowy*. Zdolność ta zmienia szereg zasad, odnoszących się do istoty:

- Dla istoty z tą zdolnością, trudność trafienia za pomocą broni dystansowej w istoty normalnego rozmiaru jest wyższa o **1**, a w istoty małego rozmiaru o **2**.
- Normalnej wielkości istoty mają mniejszą o **1** trudność trafienia atakiem dystansowym w istotę o *Dużym rozmiarze*.
- Istoty *Dużego rozmiaru*, atakujące wręcz istotę normalnych rozmiarów muszą uzyskać rezultat starcia o **2** wyższy od swojego przeciwnika, aby go trafić (uzyskanie o **1** więcej lub równo oznacza remis starcia). Atak wręcz w istotę *Małego rozmiaru* musi uzyskać rezultat o **3** wyższy (wynik równy, a także wyższy o **1** oraz o **2** oznacza remis).
- *Próg Śmierci* istoty zwiększa się o **2**.
- Z racji swego rozmiaru, istocie jest znacznie trudniej schować się – dopiero budynki, wielkie rozpadliny, wysokie i gęste zarośla są w stanie ją skryć, tarcze zapewniają o **2** poziomy niższą *oślonę*.

Lot. Istota może używać skrzydeł lub innego sposobu aby unosić się i przemieszczać w powietrzu. Maksymalna szybkość i zwrotność zależą od poziomu tej zdolności:

- Dryfowanie w tempie truchtu, z dużą bezwładnością
- Szybkość biegnącego człowieka, zwrotność normalna
- Szybkość i zwrotność drapieżnego ptaka
- Nadnaturalna szybkość i zwrotność

Mały rozmiar. Zdolność ta zmienia szereg zasad, odnoszących się do istoty:

- Cecha *Budowa* nie może zostać rozwinięta powyżej poziomu k8 (a zwykle jest znacznie niższa).
- Dla małej istoty, trudność trafienia za pomocą broni dystansowej w istoty normalnego rozmiaru jest niższa o **1**, a w istoty ze zdolnością *Duży rozmiar* – o **2**.
- Normalnej wielkości istoty mają większą o **1** trudność trafienia atakiem dystansowym w istotę o *Małym rozmiarze*.
- Istoty normalnego rozmiaru, atakujące wręcz istotę *Małego rozmiaru*, muszą uzyskać rezultat starcia o **2** wyższy, aby ją trafić (uzyskanie o **1** więcej lub równo oznacza remis starcia). Istoty *Dużego rozmiaru* atakujące istoty małego rozmiaru muszą uzyskać rezultat o wyższy o **3** lub więcej (różnica **1** i **2** punktów oznacza remis).

– *Próg Śmierci* istoty zmniejsza się o 1.

– Z racji swego rozmiaru, istocie jest znacznie łatwiej schować się – drobne nierówności terenu, krzaczki i wiele typowych obiektów z łatwością ją zasłonią. Tarcze zapewniają o 2 poziomy wyższą *osłonę*, ale samodzielne ich używanie przez istoty małego rozmiaru wymaga od nich *Budowy* równej lub wyższej od kostki *osłony*, normalnie zapewnianej przez dany typ tarczy.

Nietypowa struktura. Stwór traci tylko 1/3 *Zdrowia* od większości ataków. Jedynie *obrażenia* magiczne i obszarowe (eksplozje, ogień) działają normalnie. Stwór nigdy nie podlega efektom *społowienia* na skutek otrzymywanych *obrażeń* ani nie posiada czułych punktów, nie da się go ogłuszyć, nie działają też zasady zranień dotyczące celu nieruchomego.

Nieżywy. Stwór nie jest istotą żywą. Nie działają na niego efekty trucizn, toksyn ani chorób. Nie można go leczyć normalnymi ani magicznymi metodami przywracającymi *Zdrowie*. Efekty *Społowienia* działają normalnie.

Odporność na trucizny. Każdy poziom tej zdolności podwyższa o 1 poziom kostkę cechy, używanej do zniwelowania lub osłabienia efektów trucizny.

Regeneracja (...). Stwór na początku każdej tury odzyskuje podaną w nawiasie liczbę punktów wymienionego rodzaju (*Zdrowie*, *Energia*, *Moc*) – aż do bazowego poziomu regenerowanej cechy.

Szósty zmysł. Brak światła ani dym nie utrudniają istocie testów zauważania.

Szczękościsk. Jeśli stwór trafi swoim atakiem, poza zadaniem *obrażeń* może pochwycić postać, na której się skupia; pochwycony co turę automatycznie otrzymuje *obrażenia* zadawane przez stwora i nie może uciekać z walki ani wchodzić w tryb pełnej obrony – może walczyć, wówczas otrzymuje kolejne trafienie automatycznie, a jeśli wygra starcie, trafia trzymającego go stwora. Zamiast podejmować walkę, pochwycony może próbować się wyrwać, zdając test *Budowy* wzajemny z testem *obrażeń* zadawanych przez potwora. Sukces postaci w teście wyrwania się oznacza uniknięcie *obrażeń* w tej turze i oswobodzenie z uścisku stwora, w kolejnej turze istnieje jednak ryzyko kolejnego ataku.

Wrażliwość na ogień. Ogień zadaje dwukrotnie większe *obrażenia*, np. normalna pochodnia: 2k6 . Podpalenie oznacza k20+5 *obrażeń* co turę. Jeśli podpalona istota nie jest bezmyślna, automatycznie rzuca się do panicznej ucieczki, usiłując się ugasić. O ile nie napisano inaczej, *pancerz* nie chroni istotę przed tymi *obrażeniami*.

Wrażliwość na światło. Oświetlenie stwora światłem lampy lub pochodni powoduje dla niego *efekt społowienia* (patrz str. 61). Światło słońca zadaje tej istocie k20 *obrażeń* na turę (*pancerz* nie chroni przed nimi).



Korzystając z kodu możesz pobrać plik PDF z łącami do najnowszej wersji elektronicznej gry fabularnej Diadem – podręcznika głównego (w formatach: PDF, mobi, ePub), formularzy dla graczy do druku (kart postaci, ksiąg zaklęć i kart losu) i wysokiej jakości map. Do pobrania pakietu elektronicznego niezbędny jest telefon lub tablet z aparatem fotograficznym oraz aplikacją rozpoznającą QR-kody. Pobranie pakietu elektronicznego wymaga dostępu do Internetu. Komplet plików może zajmować ok. 100-150 MB. Korzystanie z Internetu poprzez operatora komórkowego może spowodować naliczenie dodatkowych opłat lub wyczerpać limity transmisji danych. **Począwszy od niniejszego wydania, autor udostępnia wersje elektroniczne gry fabularnej Diadem nieodpłatnie i udziela pozwolenia na wykorzystanie i dzielenie się tymi plikami w celach niekomercyjnych pod warunkiem, że nie zostaną one zmodyfikowane. Miłej gry!**

Spis treści

CZYM JEST GRA FABULARNA DIADEM..... 2

Przykłady gry..... 4

POSTAĆ GRACZA

Karty Losu 10

Cechy podstawowe 12

Rasa i profesja a zdolności postaci 14

Znane języki 14

Cechy pochodne i inne informacje 14

Ekwipunek startowy 16

Znane zaklęcia..... 16

Lista zdolności..... 16

Rozwój postaci..... 26

Postać zaawansowana 28

EKWIPUNEK I USŁUGI

Usługi i przedmioty popularne..... 30

Przedmioty ulepszone 32

Leki, trucizny i inne substancje 36

Przedmioty magiczne 44

ZASADY

Zasady podstawowe 49

Zasady zaawansowane 51

Chwile akcji i walka – podział czasu na tury. 54

Walka dystansowa 56

Walka wręcz..... 57

Efekty ataków i innych działań w walce..... 60

Magia 62

Inne zasady..... 64

Popularne zaklęcia 68

Rzadkie zaklęcia 72

Losowe wydarzenia dla Mistrza Gry 77

ŚWIAT

Historia 82

Rasy..... 83

Języki..... 84

Religie 85

Państwa 91

Przykładowe lokacje..... 96

MISTRZ GRY

Planowanie i prowadzenie gry 100

Składniki sukcesu sesji 104

Nagradzanie graczy..... 106

Pięć technik 107

OPOWIADANIE: NIEBEZPIECZNY SZLAK 116

POSTACIE NIEZALEŻNE I POTWORY

Planowanie przeciwników 118

Przykładowi przeciwnicy..... 122

Zdolności specjalne..... 130