New RPG Order

Prezentuje

d20 Modern



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: NNN3
Skan.....: NNN3
Korekta.....: malkav
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 387
Rozdzielczość.....: 1190x1620
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....,.....: 2006
Data release'u.....: 2008.06.19

Opis:

Rozegraj każdą przygodę, jaką sobie wymarzysz. Doświadcz dreszczyków emocji dostarczanych przez każdy szlagierowy film akcji. Przeżyj budzące niepokój sceny z pasjonującej strzelanki z perspektywy pierwszej osoby. Wykorzystaj każdy ładunek wybuchowy, o którym słyszałeś. W tej książce odkryjesz wszystko, czego potrzebujesz do wykreowania pełnego życia świata współczesnych kampanii, w których wraz z przyjaciółmi rozegrasz filmowe przygody, wcielając się w dynamicznych bohaterów stawiających czoło przerażającym niebezpieczeństwom.

Info :

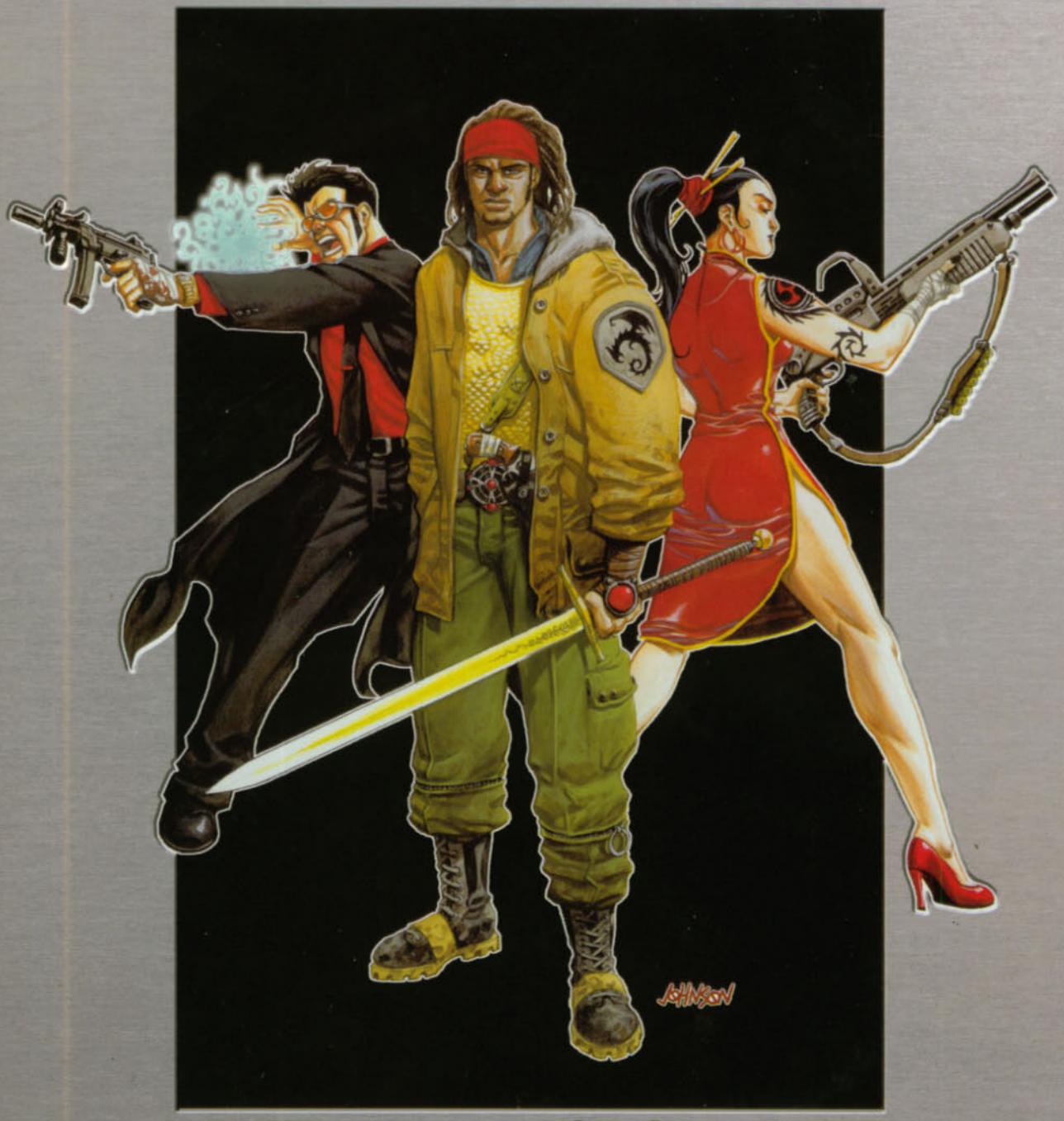
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

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

d20 MODERN

d20 MODERN

Gra fabularna



PODRĘCZNIK ŹRÓDŁOWY

Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan

Wizards OF THE COAST

d20 MODERN™

Gra fabularna



Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan

Wizards of the Coast



TWÓRCY
BILL SLAVICSEK, JEFF GRUBB, RICH REDMAN, CHARLES RYAN

WSPÓŁPRACA ORAZ DOBRE RADY
CHRISTOPHER PERKINS, STAN!

DYREKTOR GRAFICZNY
ROBERT RAPER

REDAKTORZY
MICHELE CARTER, CHARLES RYAN

PROJEKT GRAFICZNY
CYNTHIA FLIEGE

REDAKTOR WYKONAWCZY
KIM MOHAN

KOREKTA
GWENDOLYN F.M. KESTREL, PENNY WILLIAMS

ILUSTRACJA NA OKŁADCE
DAVE JOHNSON

KIEROWNIK DS. TYPOGRAFII
CHRISTOPHER PERKINS

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
KALMAN ANDRASOFSZKY, LEANNE BUCKLEY, JULIE COLLINS, SCOTT FISCHER, ANTHONY GRANATO, DOUG GREGORY, KARL KERSCHL, PHIL NOTO, DEAN ORMSTOM, ZAK PLUCINSKI, DARREL RICHE, ANDREW ROBINSON, SCOTT SCHOMBURG, RYAN SOOK, DURWIN TALON

ZASTĘPCA DYREKTORA I DYREKTOR BIR GIER FABULARNYCH
BILL SLAVICSEK

ZASTĘPCA KIEROWNIKA DS. PUBLIKACJI
MARY KIRCHOFF

KIEROWNIK LINII
ANTHONY VALTERRA

KARTOGRAF
ROB LAZZARETTI

KIEROWNIK PROJEKTU
MARTIN DURHAM

KIEROWNIK PRODUKCJI
CHAS DELONG

OPRACOWANIE GRAFICZNE
ANGELIKA LOKOTZ, CARMEN CHEUNG

TESTUJĄCY GRĘ
AARON ALBERG, MARY ELIZABETH ALLEN, RICHARD BAKER, JOSHUA BENTLEY, ERIC CAGLE, BRIAN CAMPBELL, MICHELE CARTER, ANDY COLLINS, ADAM CONUS, BRUCE R. CORDELL, DALE DONOVAN, MARTIN DURHAM, JEFF GRUBB, ROBERT GUTSCHERA, GWENDOLYN FM KESTREL, CHRISTINA MATTHEWS, LUKE MATTHEWS, MICHAEL MIKAELIAN, BRIAN MITCHELL, DAVID NOONAN, CHRISTOPHER PERKINS, STEPHEN RADNEY MACFARLAND, JOHN D. RATELIFF, RICH REDMAN, THOMAS REID, CHARLES RYAN, MIKE SELINKER, BILL SLAVICSEK, ED STARK, CHRIS THOMASSON, PENNY WILLIAMS, SKIP WILLIAMS, STAN!, LARRY WEINER, JD WIKER, JENNIFER CLARKE WILKES, TEEUWYNN WOODRUFF, JAMES WYATT

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA
ANDY COLLINS, MICHAEL CORTEZ, JULIA MARTIN, ERIK MONA, MAT SMITH, ED STARK, SKIP WILLIAMS

System gry d20 (d20™ System) wykorzystuje mechanikę opracowaną dla nowej edycji Dungeons & Dragons®, której twórcami są Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker oraz Peter Adkinson, a także mechanikę rozwiniętą w *Podręczniku psioniki* autorstwa Bruce'a R. Cordella, *Call of Cthulhu® Roleplaying Game* stworzoną przez Monte Cook'a i Johna Tynesa oraz *Star Wars® Roleplaying Game*, której autorami są Bill Slavicek, Andy Collins oraz JD Wiker.

Ten produkt Wizards of the Coast nie podlega klauzuli ogólnego dostępu (Open Game Content). Żadna część niniejszego opracowania nie może być w jakikolwiek sposób kopiowana bez pisemnej zgody wydawcy. Więcej o licencji Open Game Content i licencji d20 System na stronie www.wizards.com/d20.

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496

620-88190-001-EN

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP 9 0YH
GREAT BRITAIN

ISA Sp. z o.o.
Al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa
tel./fax: [0-22] 846-27-59
email: isa@isa.pl

ISBN 83-7418-125-7
ISBN 978-83-7418-125-9

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Remigiusz Wilk
Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Marzena Piłko
Skład i łamanie: KOMPEJ

Loga i nazwy d20 Modern, Dungeons & Dragons, D&D, i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc. Loga d20 System i d20 są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyraźne do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakiekolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości są niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc. Materiał ten jest fikcją. Jakiekolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe. ©2002, 2006 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do polskiego wydania Dungeons & Dragons® należą do ISA Sp. z o.o.

Odwiedź strony: www.wizards.com/d20modern
www.isa.pl

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie 4
Podstawy 6
Mechanika gry 6
Sesja gry 8
Rozgrywka 10
Podsumowanie tworzenia postaci 12

Rozdział pierwszy: Postacie 14
Atrybuty 15
Przykład tworzenia i doboru atrybutów 16
Klasy postaci 17
Klasy podstawowe 17
Korzyści wynikające z poziomu 18
Opisy klas podstawowych 18
Silny Heros 20
Zwinny Heros 21
Twardy Heros 23
Sprytny Heros 25
Oddany Heros 27
Charyzmatyczny Heros 29
Profesje podstawowe 32
Ważne statystyki 35
Punkty akcji 36
System wartości 37
Reputacja 37
Zasoby 38
Zdobywanie poziomów oraz doświadczenia 39
Postacie wieloklasowe 40

Rozdział drugi: Umiejętności 42
Informacje podstawowe 42
Zdobywanie rang w umiejętnościach 43
Wykorzystywanie umiejętności 44
Opisy umiejętności 48

Rozdział trzeci: Atuty 76
Zdobywanie atutów 76
Wymagania 77
Opis atutów 77

Rozdział czwarty: Wyposażenie 90
Kupowanie sprzętu 90
Broń dystansowa 95
Tabela z bronią miotającą 96
Ładunki wybuchowe oraz broń spryskująca 103
Tabela ładunków wybuchowych oraz broni spryskującej 104
Broń do walki wręcz 106
Tabela broni do walki wręcz 107
Broń improwizowana 109
Pancerze indywidualne 109
Tabela pancerzy 110
Sprzęt 111
Tabela wyposażenia 113
Udźwig postaci 121
Styl życia 122
Usługi 122
Pojazdy 123
Tabela pojazdów 125

Rozdział piąty: Walka 128
Jak wygląda walka 128
Współczynniki bojowe 129
Podstawy walki 130
Inicjatywa 133
Zaskoczenie 133
Akcje podczas walki 134
Runda walki 134
Rodzaje akcji 134
Akcje ataku 135
Akcje ruchu 137
Akcje całorundowe 137
Inne akcje 138
Ataki okazyjne 138
Poważne rany i śmierć 139
Skrócony opis stanów 140
Ruch i położenie 142
Modyfikatory w walce 144
Sytuacje korzystne i niekorzystne 144
Osłona 144
Ukrycie 145
Bezradni wrogowie 146
Specjalne akcje wpływające na inicjatywę 147
Opóźnienie 147
Przygotowanie 147
Ataki specjalne 148
Pomaganie sprzymierzeńcowi 148
Broń palna 148
Granaty i ładunki wybuchowe 148
Broń spryskująca 149
Atakowanie przedmiotów 149
Szarża byka 151
Obalanie 151
Przewracanie 152
Rozbrajanie 152
Zwarcie 152
Ruch i walka z użyciem pojazdów 155

Rozdział szósty: Klasy zaawansowane 164
Warunki wyboru klasy zaawansowanej 165
Żołnierz 165
Wojownik 166
Rewolwerowiec 168
Infiltrator 170
Ryzykant 171
Ochroniarz 173
Naukowiec 175
Technik 177
Sanitariusz 180
Detektyw 181
Osobowość 183
Negocjator 185

Rozdział siódmy: Prowadzenie gry 188
Cel gry 188
Rola Mistrza Gry 189
Atmosfera 191
Styl gry 191
Rozstrzyganie wątpliwości 192
Jak stworzyć przygodę 196
Miejsca 202
Zachowania i nagrody 202
Struktura 203
Określenie ST zakupu 204
Przyznawanie punktów doświadczenia 204
Jak stworzyć kampanię 209
Przysługi oraz kontakty 211
Współczesny świat 212
Środowisko 213
Podpalenie 213
Głód i pragnienie 213
Uduszenie i utonięcie 213
Spadanie 214
Spadające przedmioty 214
Trucizna 214
Choroby 215
Kwas 215
Elektryczność 215
Utrata wartości atrybutu 215

Rozdział ósmy: Przyjaciele i wrogowie 216
Fabryka stworzeń 216
Magia i psionika 217
Odczytywanie opisu istoty 217
Przykładowe stworzenia 231
Poznawanie stworzeń 268
Słabości stworzeń 268
Postacie wspomagające 270
Statyści 270
Dzieci 271
Skale Wyzwania 271
Ubarwianie postaci niezależnych 271
Archetypy statystów 271

Rozdział dziewiąty: Modele kampanii 284
Łowcy Cieni 285
Pogromca Cieni 289
Okultysta 292
Pomysł na przygody 295
Agenci Psi 298
Telepata 304
Wojownik Umysłu 307
Pomysł na przygody 310
Gotowe postacie Telepatów 310
Miejskie Arkana 312
Mag 317
Akolita 322
Pomysł na przygody 325
Gotowe postacie Magów 326

Rozdział dziesiąty: Zdolności FX 328
Czary 328
Czary wtajemniczeń 334
Czary objawień 336
Lista czarów 336
Moce psioniczne 361
Nowy atut 363
Dziki talent 363
Lista mocy 363
Przedmioty FX 373

Karta postaci 380
Indeks 382
Twórcy 384
Spis tabel 384

WPROWADZENIE



Niebezpieczeństwa czyhają na każdej ulicy, za każdym rogiem...

Współczesny świat jest sceną, na której mogą rozgrywać się wszelkiego rodzaju przygody. W telewizji, w kinach, książkach, komiksach czy grach wideo nieustannie pojawiają się opowieści o policjantach i złodziejach, szpiegach oraz innych, podobnych postaciach. Dlaczego zatem nie skorzystać z tego całego bogactwa i nie przenieść go do świata gier fabularnych, rozgrywanych za pomocą systemu *d20*™?

Biorąc to wszystko pod uwagę, rozpoczęto tworzenie niezwykłego projektu – gry fabularnej d20 Modern. W założeniu ma być ona uosobieniem najlepszych cech kina przygodowego, a jednocześnie ma umożliwiać dodanie tak wielu (lub tak niewielu) elementów fantastycznych, ile tylko gracze zapragną. Za pomocą tego produktu można samemu zaprojektować miejsce akcji przygód rozgrywających się we współczesnych realiach, wprowadzić do niego groźnych przeciwników oraz niebezpieczne sytuacje i sprawdzić, czy bohaterowie potrafią sprostać rzuconym im wyzwaniom. A do tego wszystkiego potrzeba jedynie kilku kostek do gry, grupy przyjaciół oraz własnej wyobraźni.

GRY FABULARNE

Gry fabularne to zabawa, której najważniejszym elementem jest wyobraźnia. Gracze wcielając się w rolę stworzonych przez siebie bohaterów, stają się współtwórcami pewnej opowieści. Tego rodzaju gry pozwalają na dokonywanie tysięcy możliwości wyborów – znacznie większej liczby, niż oferuje nawet najbardziej skomplikowana gra komputerowa, ponieważ jedyne ograniczenie to wyobraźnia. Rozgrywka rozwija się na podobnej zasadzie jak film, z taką jednakże różnicą, że fabuła istnieje tylko w głowach grających.

Nie ma scenariusza, którego należy się ściśle trzymać, poza ogólnym zarysem nakreślonym przez Mistrza Gry (MG). Każdy gracz sam decyduje, jak zachowuje się bohater, w którego się wciela, w jaki sposób mówi i jak postępuje. Mistrz Gry, będący reżyserem oraz twórcą efektów specjalnych, decyduje o czym będzie opowieść i odgrywa rolę wszystkich występujących w niej postaci (poza graczami rzecz jasna) – złoczyńców, zwykłych ludzi oraz innych wyróżniających się z tłumu osób. Ma on również za zadanie pilnować zasad, decydować o tym, jaki będzie efekt podjętych przez bohaterów działań oraz opisywać, jak to wszystko razem wygląda. Mistrz Gry oraz gracze wspólnie tworzą przygodę i każdy z nich świetnie się przy tym bawi.

System *d20 Modern*

Telefony komórkowe, laptopy, szybkie samochody, jeszcze szybsze jedzenie, odlotowe ubrania...

Każdy doskonale zna współczesny świat, ponieważ w tym właśnie miejscu żyje. To przestrzeń kryjąca w sobie tysiące możliwości, pełna intryg, nadziei i rozpaczy, emocji oraz niebezpieczeństw. Połączenie tych elementów świata z napędzanym siłą wyobraźni systemem d20 (tym samym, który jest sercem gry fabularnej Dungeons & Dragons®) oraz osoby czytającej te słowa, umożliwi porzucenie zwykłej, szarej rzeczywistości i zanurzenie się w świat akcji oraz przygód, określany mianem współczesnej fantastyki.

Wspomniane określenie nie oznacza bynajmniej, że w przygodzie muszą się pojawić elfy czy występować magia. W tej kategorii mieszczą się wszystkie scenariusze rozgrywane we współczesnym świecie, w których bohaterowie zamieszani w niezwykle groźne sytuacje dokonują niesamowitych wyczynów. Elementy współczesnej fantastyki widoczne są w filmach, przedstawiających widzom historie agentów specjalnych stawiających czoło terrorystom lub supergliniarzy chroniących niewinnych obywateli podczas krwawych wojen gangów. To magia kina przygodowego – pojedynki strzeleckie w zwolnionym tempie, wywołujące dreszcze eksplozje, niesamowite sceny walki wręcz, mrożące krew w żyłach pościgi samochodowe, jeszcze potężniejsze detonacje czy wreszcie niesamowite spiski, które knują najbardziej przerażający przestępcy. To wszystko składa się na współczesną fantastykę.

Niniejsza książka zawiera wszystkie informacje potrzebne do rozgrywki. Prezentacja podstawowych koncepcji gry, wliczając w to proces tworzenia bohaterów oraz demonstrację na czym w ogóle polega zabawa, znajduje się w części „Podstawy" (na stronie 6). Po jej przeczytaniu, warto szybko przeglądnąć resztę podręcznika. Pozwoli to odkryć bogactwo opcji, umożliwiających zaprojektowanie dowolnej przygody, której akcja rozgrywa się we współczesnym świecie.

Podczas gry w d20 Modern gracz tworzy jedynego w swoim rodzaju, niepowtarzalnego bohatera, który żyje i działa w wyobraźni jego i otaczających go przyjaciół. Jeden z uczestników zabawy, nazywany Mistrzem Gry, kontroluje inne postacie – przeciwników graczy oraz wszystkie te osoby, które można spotkać podczas przygody. Wcielając się w rolę postaci heroicznych, gracze stawiają czoło rozmaitym niebezpieczeństwom i odkrywają tajemnice, które wcześniej przygotował prowadzący.

W grze fabularnej możliwe jest dosłownie wszystko. Nic nie stoi na przeszkodzie, by kierować wymyśloną postacią w taki sposób, na jaki ma się ochotę. Jeśli tylko podjęte działanie ma jakieś szanse powodzenia, a los – w postaci kostek – będzie sprzyjał, to wszystko może się udać. W części „Podstawy" znajduje się nieco więcej szczegółów pozwalających ocenić, czy akcja bohatera się powiodła, czy zakończyła porażką.

Do dzieła! Współczesny świat akcji oraz przygód czeka. To, co w nim można zrobić, zależy tylko od wyobraźni gracza. Dobrej zabawy!

Postacie

Postacie graczy występujące w przygodach działają w nich na takich samych zasadach, jak bohaterowie filmów – są na pierwszym planie. Określa się ich mianem „bohaterów", a nie „dobrych bohaterów", w dosłownym znaczeniu, ponieważ niezależnie od strony, po jakiej się opowiedzą, zawsze odgrywają główną rolę. Życie każdego z nich jest inne, a postać gracza może być...

- twardym ochroniarzem;
- mistrzem sztuk walki, szukającym wiedzy i potęgi;
- szalonym śmiałkiem;
- hazardzistą goniącym za kolejną wielką stawką;
- marudnym kierowcą wielkiej ciężarówki;
- złodziejem o złotym sercu;
- młodym próżniakiem z bogatego domu;
- policjantem lub prywatnym detektywem;
- agentem rządowym lub superszpiegiem;
- dziennikarzem śledczym węszącym w poszukiwaniu gorącego tematu;
- wynalazcą o krok od wielkiego przełomu;
- gwiazdą filmową, odgrywającą rolę bohatera w prawdziwym świecie;
- dowolną postacią, jaką tylko można sobie wyobrazić.

Czego potrzeba do gry?

W poniższej liście zebraliśmy wszystkie elementy potrzebne do rozpoczęcia rozgrywki w d20 Modern:

- zasady gry z niniejszego podręcznika, umożliwiające tworzenie oraz odgrywanie wymyślonej postaci;
- kopię karty postaci, znajdującą się na końcu książki;
- ołówek oraz kartki papieru (kilka w kratkę);
- jedną lub dwie czterościenne (k4) kostki do gry, cztery albo więcej sześciościennych (k6), jedna ośmiościenna (k8), dwie dziesięciościenne (k10) i po jednej dwunasto- (k12) i dwudziestościennej (k20);
- małą figurkę lub żeton, który będzie symbolizował bohatera w rozgrywce.

Każdy gracz powinien przeczytać niniejsze wprowadzenie, a następnie rozdziały od pierwszego do piątego oraz zapoznać się z tworzeniem postaci, umiejętnościami, atutami, sprzętem i walką. W rozdziale szóstym („Klasy zaawansowane") znajdują się pomysły pozwalające stworzyć specjalne postacie, do których bohater może dążyć. Pozostała część podręcznika przeznaczona jest dla Mistrza Gry, a zawiera porady, przeciwników, modele kampanii i sposoby rozpoczynania nowych przygód.

Kostki

W zasadach gry rzuty kostkami opisano w postaci skrótów, na przykład „3k6+3" oznacza „rzut trzema kostkami sześciościennymi i dodanie do wyniku liczby trzy" (co w efekcie daje liczbę z zakresu od 6 do 21). Pierwsza liczba wskazuje iloma kostkami należy rzucać (przy czym należy pamiętać, że wylosowane wartości są dodawane), kolejna, po literze „k" określa rodzaj kostki, a ostatnia oznacza jaką liczbę należy dodać do uzyskanego wcześniej wyniku.

Kilka przykładów:

2k6: rzut dwiema kostkami sześciościennymi – uzyskany rezultat mieści się w zakresie od 2 do 12. Taką liczbę obrażeń zadają niektóre z pistoletów.

1k8: rzut kostką ośmiościenną, daje wynik w granicach od 1 do 8. Tego rodzaju obrażenia zadaje, na przykład, długi miecz.

k%: rzut procentowy to specjalny przypadek. Rzucając dwiema, różniącymi się od siebie kolorem kostkami dziesięcio-

ściennymi można uzyskać wynik z zakresu od 1 do 100. Rezultat na pierwszej z nich oznacza liczbę dziesiątek, na drugiej zaś – cyfrę jedności. To, która z kostek wskazuje dziesiątki, a która jedności, ustala się przed wykonaniem rzutu. Na przykład, wyrzucenie 8 i 5 oznacza liczbę 85, wylosowanie 0 i 3 daje 3, a rezultat 0 i 0 oznacza 100.

MODELE KAMPANII

Za pomocą systemu d20 MODERN można tworzyć dowolne przygody rozgrywające się we współczesnym świecie. Większość materiałów w podręczniku napisano z punktu widzenia fikcyjnego Wydziału Siódmego – elitarnej organizacji, do której należą bohaterowie, a której zadaniem jest zwalczanie zagrażających ludzkości niebezpieczeństw. Wydział Siódmy może być organizacją rządową, agencją lokalną lub obejmującą swoim działaniem cały kraj, a nawet całkowicie prywatną firmą. W niektórych kampaniach będzie w stanie działać na całym świecie, dzięki powiązaniom z Organizacją Narodów Zjednoczonych lub międzynarodową korporacją. Może zajmować się zapewnieniem bezpieczeństwa narodowego, zaprowadzeniem ładu i porządku, szpiegostwem czy wywiadem lub kontrwywiadem. W niektórych rozgrywkach Wydział Siódmy zajmie się zapewne wykrywaniem zjawisk paranormalnych czy przemieszczeń międzywymiarowych lub odpieraniem najazdów obcych. W swej kampanii Mistrz Gry może mu nadać dowolną, pasującą mu nazwę: Agencja, Biuro, Departament, Instytut lub Organizacja, w zależności od rodzaju rozgrywanej przygody. System d20 MODERN umożliwia wykorzystanie wszystkich powyższych możliwości, a także wielu innych.

Wydział Siódmy pełni w podręczniku rolę przykładu, lecz w książce znajdują się również trzy inne modele prowadzenia rozgrywki, które można dowolnie dopasowywać, aby odpowiadały potrzebom gry. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale dziewiątym.

PODSTAWY

Dzisiejszy świat bywa bardzo ciekawym, ale i niebezpiecznym miejscem. Tłem dla nowej kampanii może stać się dowolny film sensacyjny, historia kryminalna osadzona w teraźniejszości lub w konwencji współczesnej fantastyki.

Dzięki grze fabularnej d20 MODERN można doświadczyć niezwykłych przygód akcji w zupełnie inny sposób. Nic nie stoi na przeszkodzie, by uczestnik zabawy wyobraził sobie, że jest policjantem w przebraniu działającym w strukturach mafijnych, prywatnym detektywem, odważnym żołnierzem albo potężnym mistrzem sztuk walki. Niezależnie od tego czy chce być graczem, czy Mistrzem Gry, ten podręcznik to wrota prowadzące do świata przygód oraz akcji.

WSPÓŁCZESNY ŚWIAT

Współczesny świat to jedyne w swoim rodzaju miejsce, niezwykłe tło dla wszelkiego rodzaju przygód. Można w nim znaleźć niezliczoną liczbę zagrożeń, tajemnic i intryg. Opleciony jest gęstą siecią wzajemnych powiązań różnych organizacji państwowych i prywatnych, mających często diametralnie odmienne cele. Bardzo często w obrębie jednej organizacji występują komórki charakteryzujące się całą gamą podejmowanych działań, od jawnych i uczciwych, po ukryte i tajemnicze.

Gracz wciela się w rolę postaci żyjącej we współczesnym świecie. Pracuje dla Wydziału Siódmego lub podobnej agencji i stawia czoło wielu zagrożeniom, dla których daną organizację powołano. Bardzo często podróżuje po całym kraju lub świecie, używając swoich umiejętności i zdolności, aby nawiązywać walkę z nieprzyjaciółmi na wszystkich możliwych frontach.

Współczesny świat może być wyjątkowo niebezpiecznym miejscem. Zadaniem bohatera gracza jest zwalczanie terroryzmu, eliminowanie sił wrogich reżimów oraz stawianie czoła sabotażystom i szpiegom pracującym dla przeciwnika. Może polegać na własnych umiejętnościach i zdolnościach, przyjaciołach i sprzymierzeńcach oraz kilku technicznych gadżetach. Musi mieć nadzieję, że to wystarczy, aby powstrzymać wszystkie zagrożenia, jakie czyhają na świat.

Wykorzystanie podręcznika

To, w jaki sposób wykorzystuje się podręcznik, zależy od roli, jaką gracz przyjął na potrzeby kampanii prowadzonej w systemie d20 MODERN.

Mistrz Gry

Jeżeli gracz zamierza przyjąć niezwykle istotną rolę Mistrza Gry, musi zapoznać się z całym podręcznikiem. Należy zacząć od części „Podstawy", przejść do rozdziału poświęconego tworzeniu bohatera, a następnie do rozdziału „Prowadzenie gry". Mistrz Gry musi zdecydować, jaki rodzaj kampanii chce zaprojektować, ponieważ ta decyzja ma wpływ na tworzone przez graczy postacie. W rozdziałach dla prowadzących można znaleźć wiele porad oraz kilka modeli kampanii.

Gracz

Stworzenie bohatera biorącego udział w kampanii w systemie d20 MODERN również rozpoczyna się od przestudiowania niniejszej części, jako że wyjaśnia ona podstawy rozgrywki. Następnie należy przejść do rozdziałów poświęconych tworzeniu nowych bohaterów.

MECHANIKA GRY

Do rozstrzygania skutków działań bohaterów graczy służy mechanika. Podstawowa zasada rozgrywki głosi, że należy bawić się szybko i intuicyjnie. Za każdym razem, gdy postać podejmuje działanie mające pewną szansę niepowodzenia należy rzucić kostką dwudziestościenną (d20). Chcąc określić czy udało jej się sprostać zadaniu (takiemu jak atak, wykorzystanie umiejętności lub zdolności, ochrona przez zagrożeniem), należy:

- rzucić k20,
- zastosować do wyniku odpowiednie modyfikatory,
- porównać wynik z zadaną wartością.

Jeśli rezultat jest równy lub wyższy niż określona wartość (ustalona przez Mistrza Gry lub podana w zasadach), bohaterowi udało się wykonać zadanie. W przeciwnym wypadku działanie zakończyło się niepowodzeniem.

MISTRZ GRY

Rozgrywka prowadzona w grze fabularnej d20 MODERN polega na uczestniczeniu w interaktywnej opowieści. Gracze wcielają się w swoje postacie, nazywane też bohaterami. Jeden z nich zostaje Mistrzem Gry, czyli osobą pełniącą jednocześnie rolę reżysera, narratora oraz arbitra. Opisuje on wydarzenia, pyta pozostałych graczy o działania podejmowane przez ich postacie oraz



opisuje skutki tych poczynań w oparciu o zasady gry. Rzeczony prowadzący tworzy scenografię i stara się, aby rozgrywka przebiegała płynnie. Odgrywa też role przeciwników oraz innych postaci spotykanych przez bohaterów w czasie każdej przygody. Jeżeli ktoś decyduje się zostać prowadzącym, powinien zapoznać się ze wszystkimi rozdziałami tego podręcznika, ale nie musi od razu zapamiętać wszystkiego. Wystarczy, aby miał ogólne pojęcie, gdzie podczas rozgrywki należy szukać odpowiednich materiałów.

BOHATEROWIE

Każdy gracz bierze na siebie rolę bohatera – jednej z gwiazd serialu współtworzonego przez niego samego, pozostałych uczestników rozgrywki oraz Mistrza Gry. Postać tworzy się przy użyciu opisanych dalej zasad. Wiele zależy od tego, w kogo ma ochotę się wcielić grający. Bohater biorący udział w przygodach będzie zdobywał punkty doświadczenia (PD), które umożliwiają mu rozwój oraz uzyskanie większych możliwości.

Atrybuty

Każda postać ludzka posiada sześć atrybutów odpowiadających jej podstawowym wadom oraz zaletom. Należą do nich Siła, Zręczność, Budowa, Intelekt, Roztropność oraz Charyzma. Wpływają one na każde działanie bohatera, począwszy od walki aż po używanie umiejętności.

Średni poziom atrybutu równy jest 10 lub 11 – wyższe wartości dają dodatkowe premie, a niższe powodują kary. Podczas tworzenia bohatera najczęściej wyższe liczby przydziela się tym atrybutom, które w bardziej ścisły sposób związane są z rodzajem odgrywanej postaci.

Klasy

Klasy odpowiadają pewnym aspektom postaci. Służą jako baza pomagająca określić bohatera, punkt zaczepienia, na którym można zawiesić osobowość postaci, umiejętności oraz inne cechy. Klasy należy traktować jak pewien szkielet, na którym w trakcie rozgrywki rozwija się bohater. Można je jednak zmieniać, jeżeli gracz uzna, że dana klasa nie odpowiada już dalszemu rozwojowi jego postaci. Zazwyczaj najlepszą drogą nauczenia się nowych umiejętności oraz zdobycia zdolności w czasie kolejnych kampanii będzie awansowanie na poziomy w innych klasach, co spowoduje przemianę danego bohatera w postać wieloklasową (więcej na ten temat na stronie 40).

Klasy opisano w rozdziale pierwszym. Początkujący bohater może być Silnym Herosem, Zwinnym Herosem, Twardym Herosem, Sprytnym Herosem, Oddanym Herosem lub Charyzmatycznym Herosem. Każda z tych podstawowych klas jest związana z jednym z atrybutów obecnych w grze.

Poziomy

Poziomy określają stan zaawansowania postaci i są wyznacznikiem jej relatywnej przewagi nad innymi. Na przykład, bohater na pierwszym poziomie nie jest tak potężny jak na piątym.

Postacie zazwyczaj rozpoczynają grę na pierwszym poziomie i zdobywają dodatkowe po zakończeniu przygód. Uzyskanie nowego poziomu wiąże się ze zwiększeniem ważnych charakterystyk bohatera takich jak: bazowa premia do ataku, liczba ataków, rzuty obronne, premia do Obrony oraz punkty wytrzymałości.

Punkty wytrzymałości

Każda postać może wytrzymać pewną liczbę obrażeń, zanim nie zmęczy się, nie straci przytomności lub nie umrze. Liczba punktów wytrzymałości (pw) określa, jak wiele fizycznych ran może znieść bohater zanim zginie. Obrażenia zmniejszają liczbę punktów wytrzymałości, które mogą być odzyskane tylko wówczas, gdy postaci zostanie udzielona pomoc medyczna lub wyleczy się w sposób naturalny.

Liczbę posiadanych punktów wytrzymałości określają wartości Budowy, klasa oraz poziom (wartość ta wzrasta wraz z uzyskaniem kolejnego poziomu).

Umiejętności i atuty

Umiejętności określają jak bohater radzi sobie w dramatycznych sytuacjach innych niż walka. Zakłada się, że każda postać posiada wiele umiejętności na średnim poziomie. W grze liczą się jednak tylko te z nich, które mają wyższe wartości, dzięki czemu bohater może ich używać próbując wykonać określone zadania w szczególnie niebezpiecznych momentach.

Umiejętności mierzone są w rangach, odpowiadających poziomowi wyszkolenia w nich postaci. Każda ranga pozwala na dodanie +1 do dowolnego testu (rzutu d20), w którym używana jest umiejętność. W rozdziale pierwszym znajdują się informacje dotyczące powiązania umiejętności z klasą postaci, a ich opisy można znaleźć w rozdziale drugim.

Atuty to z kolei specjalne właściwości, dzięki który postać może posiadać nowe zdolności lub ulepszyć posiadane. Każdy bohater rozpoczyna rozgrywkę z przynajmniej dwoma atutami, choć niektóre klasy oraz profesje podstawowe umożliwiają zwiększenie tej liczby. Lista dostępnych atutów znajduje się w rozdziale trzecim.

Profesje podstawowe

Doświadczenie życiowe bohatera zyskane przed rozpoczęciem kampanii określa się, wybierając dlań profesję podstawową. Dzięki niej zyskuje dodatkowe umiejętności klasowe, atuty lub premie do Reputacji albo Zasobów (bądź do jednego i drugiego). Część z profesji podstawowych nie będzie dostępna we wszystkich kampaniach, gdyż niektóre posiadają wymagania ograniczające ich możliwość zdobycia.

ROZGRYWKA

Dzięki temu wprowadzeniu gracz powinien uzyskać wystarczającą ilość podstawowych informacji, aby zorientować się, jak działa gra fabularna. W kolejnych rozdziałach zaprezentowane tutaj zagadnienia będą szczegółowo rozwijane.

Uwaga! Nie trzeba uczyć się na pamięć całej zawartości tej książki, aby rozpocząć grę. To ma być zabawa, a nie odrabianie pracy domowej. Po zapoznaniu się z podstawami, należy zacząć grać, traktując podręcznik jako swoistą pomoc w trakcie sesji. Korzystając ze spisu treści oraz indeksu, można łatwo odnaleźć szukane zagadnienia. W razie wątpliwości należy się trzymać podstawowych zasad, nie przerywać rozgrywki i po prostu dobrze się bawić. Niejasną zasadę można zawsze sprawdzić po zakończeniu sesji. Nie ma sensu zagłębiać się w szczegóły w samym środku gry.

Rzuty kostkami

Nieco wcześniej wyjaśniono zasadę, będącą podstawą całej rozgrywki, czyli rzucenie k20, dodanie do wyniku modyfikatora, a następnie sprawdzenie czy rezultat był równy, czy wyższy od testowanej wartości. Za każdym razem, gdy postać gracza będzie próbowała dokonać czegoś ważnego, Mistrz Gry poprosi o rzut k20.

Uwaga! Nie każde działanie wymaga rzutu kostką. Na los należy zdawać się podczas walki lub w innych groźnych sytuacjach, gdy powodzenie akcji nie jest pewne.

Kostka k20 wykorzystywana jest do ustalenia wyniku walki, testów umiejętności i atrybutów oraz rzutów obronnych. Innymi słowy, rzut kością dwudziestościenną określa czy działanie zakończyło się powodzeniem czy porażką.

Pozostałe kostki (k4, k6, k8, k10, k12) używane są do określenia, co stanie się po udanej akcji. Zazwyczaj pojawiają się, gdy po udanym ataku oblicza się zadawane przeciwnikowi obrażenia.

SESJA GRY

W systemie d20 Modern, Mistrz Gry oraz gracze zbierają się, aby wspólnie bawić się tworząc pewną opowieść. Tego rodzaju historie nazywamy „przygodami", natomiast spotkania graczy, na których są one rozgrywane, noszą miano „sesji". Przygody są pełne akcji, walki, szybko następujących po sobie wydarzeń, spotkań z niesamowitymi przestępcami, zaskakujących spisków i poczucia, że to wszystko rozgrywane jest tuż za oknem, we współczesnym świecie.

Gra składa się zazwyczaj z ciągu przygód przypominających nieco kolejne części serialu telewizyjnego lub następujące po sobie akty przedstawienia. Czasami przygoda może zakończyć się w czasie jednej sesji, a czasami toczyć się będzie przez wiele wieczorów. Sesje winny zaś trwać tak długo, jak pasuje to graczom, od bardzo krótkich – godzinnych, po długie – dwunastogodzinne maratony. Większość grup spotyka się i gra od dwóch do czterech godzin. Rozgrywkę można przerwać w dowolnej chwili, a następnie wznowić ją, gdy gracze ponownie się zbiorą.

Każda przygoda składa się z powiązanych ze sobą scen. W poszczególnych scenach gracze mogą stawiać czoło jakiemuś wyzwaniu, uczestniczyć w spotkaniu lub toczyć zaciekły bój. Jeżeli drużyna nie jest zaangażowana w walkę, to rozgrywka staje się nieco bardziej swobodna. Mistrz Gry opisuje scenę, a następnie zadaje graczom pytanie, co zamierzają zrobić w takiej sytuacji ich bohaterowie. Niemniej jednak, gdy dochodzi do starcia, gra traci swobodny charakter i staje się bardziej zorganizowana oraz planowa, a czas akcji zaczyna liczyć się w rundach.

Co postacie mogą robić?

Bohater może robić to, co tylko sobie wymyśli, pod warunkiem, że działanie pasuje do opisywanej przez Mistrza Gry sceny. W zależności od sytuacji postać może pragnąć:

- podsłuchiwać pod drzwiami;
- używać komputera;
- badać teren;
- rozmawiać z informatorem;
- targować się ze sprzedawcą;
- zastraszyć przestępcę;
- toczyć konwersację z przyjacielem;
- prowadzić samochód;
- poszukiwać śladów;
- oszukiwać urzędnika;
- naprawiać przedmiot;
- przeskakiwać z dachu na dach;
- przemieszczać się;
- ukrywać za kontenerem na śmieci;
- zaatakować przeciwnika.

Bohaterowie wykonują zadania przeprowadzając testy umiejętności, atrybutów lub ataku. Zasady wykonywania tych rzutów wyjaśniono w mechanice gry, a każdy rodzaj testu ma nieco inny cel.

Testy umiejętności

Test umiejętności polega na rzuceniu k20 i dodaniu do wyniku modyfikatora określonej umiejętności bohatera. Otrzymaną liczbę należy porównać ze Skalą Trudności (w dalszej części podręcznika określaną skrótem ST) testu. Skala Trudności może być podana w opisie umiejętności, ustalona przez Mistrza Gry albo określona przez wynik innego testu.

Test niezależny: test umiejętności, którego wynik zależy tylko i wyłącznie od działań bohatera.

Na przykład, wspinaczka po łańcuchu, aby wydostać się z ładowni statku. Wynik testu zależy jedynie od umiejętności postaci oraz szczęścia, a zatem test Wspinaczki porównuje się z wartością podaną w opisie umiejętności lub ustaloną przez Mistrza Gry. Jeśli wynik jest równy bądź wyższy od Skali Trudności (ST), akcja zakończyła się powodzeniem.

Test sporny: test wykonywany wówczas, gdy inna postać rozmyślnie oraz czynnie stara się przeszkodzić bohaterowi w wykonaniu pewnego działania.

Skala Trudności tego testu równa jest wynikowi, jaki uzyskał w swoim teście adwersarz, przeciwstawiający się postaci gracza. Może on przeprowadzić test tej samej umiejętności co bohater lub innej – w zależności od tego, jaka informacja znajduje się w opisie umiejętności. Postać, która osiągnęła wyższy wynik, odniosła sukces i jej działanie zakończyło się powodzeniem, natomiast ta z niższym rezultatem nie wykonała zadania. W przypadku remisu należy rzucać kostkami ponownie, dopóki jeden z wyników nie będzie wyższy.

Na przykład, jeśli bohater próbuje się przed kimś schować, test Ukrywania się przeciwstawiany jest testowi Spostrzegawczości rywala. W przypadku, gdy kryjący się uzyska wyższy rezultat, to uda mu się skutecznie zniknąć z widoku, a przeciwnik nie zdołał tego zauważyć. Jeżeli uzyska on jednak niższy wynik, to zostanie wypatrzony i próba zakończy się niepowodzeniem.

Testy atrybutów

Testy atrybutów wykorzystywane są wówczas, gdy postać nie posiada żadnej rangi w określonej umiejętności i próbuje wykorzystać ją bez wyszkolenia (niektóre umiejętności mogą być używane w taki sposób, co opisano szerzej w rozdziale drugim).

Na przykład, jeśli bohater próbuje oszukać ochroniarzy, ale nie ma żadnej rangi w Blefowaniu, Mistrz Gry poprosi go o wykonanie testu Charyzmy (ponieważ jest to atrybut powiązany z Blefowaniem, a umiejętność może wykorzystywać nie będąc w niej wyszkolonym).

Testy atrybutów wykorzystywane są również do określenia szansy powodzenia działania, jeśli nie istnieją żadne powiązane z nim umiejętności. Na przykład, próba przesunięcia ciężkiego kontenera na śmieci wymaga wykonania testu Siły.

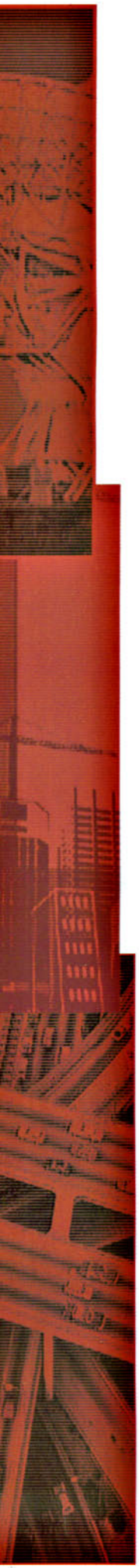
Test atrybutu to rzut k20, do którego wyniku dodaje się modyfikator z odpowiedniego atrybutu. Jeżeli rezultat będzie równy bądź wyższy od ST testu, to akcja zakończy się powodzeniem.

Testy ataku

Test ataku polega na rzucie k20 i dodaniu do wyniku premii do ataku. Jeśli wynik będzie równy lub wyższy od Obrony przeciwnika, atak zakończy się powodzeniem.

W przypadku sukcesu należy wykonać rzut kostką, aby określić zadawane przeciwnikowi obrażenia. Wspomniany rzut zależy od danego rodzaju broni, a do wyniku również stosuje się odpowiedni modyfikator.





Na przykład, jeśli bohater używał pistoletu, to udany atak zadaje przeciwnikowi 2k6 obrażeń. Udany atak za pomocą tonfy powoduje z kolei 1k4 obrażenia plus premia z Siły.

Obrażenia zmniejszają liczbę punktów wytrzymałości (pw). W przypadku, gdy postać nie będzie miała już żadnego pw, to straci przytomność i zaczyna umierać.

Trafienie krytyczne (uzyskanie podczas ataku bardzo wysokiego wyniku) powoduje dwa razy większą liczbę obrażeń. Szansa na tego rodzaju trafienie pojawia się wówczas, gdy podczas testu ataku na kostce wypadnie 20. Taki wynik oznacza zagrożenie trafieniem krytycznym – w takiej sytuacji atakujący ponownie rzuca kostką, aby uzyskać potwierdzenie czy udało mu się „wyciąć krytyka". Jeżeli kolejny atak (k20 plus odpowiednie modyfikatory) również zakończy się trafieniem, dochodzi do trafienia krytycznego, a sam atak zadaje dwa razy większą liczbę obrażeń. Wszystko dokładniej opisano w rozdziale piątym.

Uwaga! W grze występują dwa rodzaje ataków. Pierwszy, to atak dystansowy za pomocą broni miotającej (albo miotanej), takiej, jak na przykład pistolet czy granat. Drugi to walka wręcz, toczona na niewielką odległość za pomocą pałki, noża lub pięści. Bohater może posiadać różne premie do każdego z tych ataków.

RUNDA WALKI

Przez większość czasu gry fabularnej sesja toczy się spokojnie oraz swobodnie. Mistrz Gry opisuje wydarzenia, a gracze po kolei deklarują, co zamierzają robić ich postacie. Jeżeli sytuacja tego wymaga, to pojawiają się rzuty (testy umiejętności bądź atrybutów), pozwalające sprawdzić rezultaty podejmowanych przez bohaterów działań. Kiedy jednakże podczas sceny dochodzi do walki lub istnieje zagrożenie, że zaraz się ona rozpocznie, należy przejść do ściśle określonej sekwencji rund walki.

Podczas rundy walki każda z postaci uzyskuje szansę na jakieś działanie. Runda odpowiada 6 sekundom czasu gry, bez względu na to, ile w rzeczywistości zajmuje graczom podejmowanie decyzji.

Na początku walki każdy z graczy musi wykonać dla swojej postaci test inicjatywy. Taki sam test przeprowadza Mistrz Gry dla wszystkich przeciwników. Bohater, który osiągnął najwyższy rezultat, działa jako pierwszy. Po nim nadchodzi kolej na pozostałych, w ustalonym porządku – od najwyższej do najniższej wartości inicjatywy. Raz ustalona kolejność dotyczy wszystkich rund walki, aż do jej zakończenia. W każdej turze gracz może zadecydować o dowolnym działaniu jego postaci, które ta można podjąć podczas starcia.

W walce wyróżnia się cztery podstawowe typy akcji: ataku, ruchu, całorundowe oraz darmowe. Podczas pojedynczej rundy można wykonać jedno z następujących działań (szczegółowo opisanych w rozdziale piątym):

- atak oraz ruch,
- ruch oraz atak,
- ruch oraz ponowny ruch,
- wykonanie akcji zajmującej całą rundę (czyli całorundowej).

Akcje ataku

Akcja ataku pozwala postaci na wykonanie pewnej, zwykle agresywnej czynności. Bohater może zaatakować, użyć umiejętności lub atutu (poza tymi umiejętnościami i atutami, które wymagają poświęcenia akcji całorundowej) lub wykonać równoważną akcję. Podczas rundy walki postać może przemieścić się i zaatakować lub wykonać te działania w odwrotnej kolejności.

Akcje ruchu

Akcja ruchu pozwala na przemieszczanie się postaci z określoną szybkością lub wykonanie równoważnej czynności, do której zalicza się: wspinaczka, wyciągnięcie i załadowanie broni, otwarcie drzwi czy podniesienie jakiegoś przedmiotu. Podczas rundy bohater ma prawo przemieścić się i zaatakować lub wykonać te działania w odwrotnej kolejności. Może również w rundzie wykonać dwie akcje ruchu, czyli zamiast akcji ataku wykonać kolejną akcję ruchu.

Akcje całorundowe

Akcje całorundowe nie pozwalają na żadne inne działania podczas rundy. Zaliczają się do nich wielokrotny atak (o ile postać jest na odpowiednim poziomie, który to umożliwia) albo użycie umiejętności czy atutu, na który trzeba poświęcić całą rundę.

Akcje darmowe

Tego rodzaju akcje niemal nie pochłaniają czasu ani wysiłku. Toczą się poza okresem rundy, a ich wpływ na walkę jest tak mały, że uznano je za darmowe. Przykładem tego rodzaju działań są rozmowa z przeciwnikiem lub sprzymierzeńcem, wyrzucenie przedmiotu czy włączenie komputera. Bohater może je wykonywać oprócz innych akcji, choć Mistrz Gry ma pełne prawo ograniczyć ich liczbę w określonej rundzie.

Reakcje

Testy niektórych umiejętności są natychmiastowymi reakcjami na pewne wydarzenia, takimi jak na przykład, wykonanie testu Spostrzegawczości, gdy domaga się tego Mistrz Gry. Reakcje nie zabierają czasu i nie są akcjami.

Punkty akcji

Każdy bohater rozpoczyna grę z pewną pulą punktów akcji, pozwalających mu w najniebezpieczniejszych sytuacjach zmienić wynik rzutu k20. Gracz może wydać jeden punkt akcji po rzuceniu kostką, ale zanim Mistrz Gry zacznie opisywać skutki danego testu. Wspomniany punkt akcji pozwala na wykonanie rzutu k6 i dodanie rezultatu do wcześniejszego wyniku rzutu k20, dzięki czemu postać z większym prawdopodobieństwem zbliży się lub nawet przekroczy zakładaną wartość. Punkt akcji można wykorzystać do pojedynczego rzutu podczas wykonywania testu ataku, testu umiejętności, testu atrybutu, testu poziomu lub rzutu obronnego.

W niektórych przypadkach (opisanych w zasadach) postać może wydać punkt akcji, aby wykonać pewną czynność. Wykorzystany w ten sposób punkt nie powoduje zwiększenia wyniku rzutu k20.

CO DALEJ?

Początkujący gracz, który jeszcze nigdy nie zetknął się z grami fabularnymi, może zacząć się w tym miejscu zastanawiać, jak w ogóle rozpocząć rozgrywkę. Najlepszym sposobem jest zapoznanie się z podstawami, a następnie przeczytanie opisu przykładowej rozgrywki znajdującego się na następnych stronach. To pozwoli mu zrozumieć, na czym cała zabawa polega. W dalszej kolejności warto zapoznać się z kilkoma pierwszymi rozdziałami niniejszego podręcznika. Jeżeli ma się to za sobą, można zabrać się za tworzenie nowego bohatera, rozpoczynając od części „Podsumowanie tworzenia postaci" (na stronie 12), a w międzyczasie wykonać kopię karty postaci znajdującej się na końcu książki. Kiedy już zarówno gracze, jak i Mistrz Gry będą gotowi, należy po prostu rozpocząć zabawę!

ROZGRYWKA

Współczesny świat to ogromna przestrzeń, w której można znaleźć niezliczone szanse na akcję, tajemnice oraz niebezpieczeństwa. Jeżeli dobrze zrozumie się, jakie korzyści z tego wynikają, to gra oraz toczące się w niej przygody otwierają drogę do fikcyjnej wersji znanej rzeczywistości. Będzie ona bliższa temu, co można ujrzeć w filmach akcji czy serialach telewizyjnych niż w zwykłej, szarej rzeczywistości, w której każdy spędza większość swojego czasu. Można ją nazwać filmową rzeczywistością, jeżeli ktoś ma na to ochotę, ponieważ jej realia są podobne do tych spotykanych w kinie akcji.

Jedną z niezliczonych organizacji zajmującą się walką o prawo i porządek w owym świecie jest Wydział Siódmy. Może być agencją rządową, miejscowym oddziałem sił porządkowych, organizacją międzynarodową albo całkowicie prywatną instytucją. Zależy to tylko od graczy oraz prowadzącego. Każdy uczestnik zabawy wciela się w rolę jednego z agentów specjalnych Wydziału Siódmego, którego celem jest ochrona miasta, kraju albo nawet całego świata (w zależności od skali rozgrywanej kampanii) przed siłami wyznającymi inne wartości niż te, w które wierzą bohaterowie.

Gra fabularna d20 Modern pozwala na odkrywanie fikcyjnej wersji prawdziwego świata. Potrzeba do tego tylko niniejszego podręcznika, kostek, kilku chętnych do wspólnej zabawy przyjaciół oraz wyobraźnia. Najlepiej toczy się rozgrywkę w pięcioosobowej grupie, składającej się z Mistrza Gry oraz czterech graczy, ale można się również bawić w dwuosobowym gronie (Mistrz Gry oraz gracz), a nawet i siedmioosobowym (sześciu graczy i Mistrz Gry).

Gra umożliwia uczestnikowi wzięcie udziału we wspaniałej, interaktywnej opowieści, historii, w której sam gracz decyduje, co się wydarzy, wykonując odpowiednie działania. Nie potrzeba do niej planszy, joysticka czy klawiatury. Można wykorzystać do niej figurki postaci, aby lepiej oddać niektóre niebezpieczne sceny, ale poza tym cała zabawa toczy się w wyobraźni jej uczestników.

PRZYGOTOWANIA

Po stworzeniu postaci można zebrać się całą grupą graczy i przystąpić do rozgrywania pierwszej przygody. Zanim to jednak nastąpi, Mistrz Gry musi wcześniej opracować jej scenariusz. Może kupić gotową przygodę, nadającą się od razu do prowadzenia, wykorzystać jakąś opublikowaną w czasopiśmie poświęconym grom fabularnym lub napisać własną, posługując się wskazówkami zamieszczonymi w rozdziale siódmym. Jeżeli Mistrz Gry dokładnie pozna wszystkie zasady, to może prowadzić dysponując ledwie zarysem scenariusza i korzystając z archetypów wziętych z rozdziału siódmego „Przyjaciele i wrogowie".

Następnie trzeba znaleźć nieco wolnego czasu na zabawę. Najlepiej umówić się z przyjaciółmi wieczorem, wykorzystać weekendowe popołudnie albo inną pasującą wszystkim porę, aby przez kilka godzin móc swobodnie zanurzyć się w świat gry fabularnej d20 Modern.

Gdzie można grać? Odpowiedź na to pytanie jest prosta – wszędzie tam, gdzie będzie to wszystkim odpowiadało i gdzie będzie uczestnikom wygodnie. Dobrze by było, aby w miejscu zabawy znajdował się jakiś kawałek płaskiej powierzchni, na której można rzucać kostkami, na przykład stół kuchenny. Mistrz Gry powinien usiąść w takim miejscu, aby żaden z graczy nie mógł zaglądać mu przez ramię do notatek. Prowadzący potrzebuje również nieco przestrzeni na podręcznik, notatnik, przybory do pisania, kostki oraz wszystkie inne rzeczy, które prawdopodobnie będą potrzebne podczas sesji.

Pozostali gracze powinni mieć coś do siedzenia i miejsce, w którym mogą położyć karty swoich postaci, kostki, kartki, ołówki oraz podręczniki. Sesja to spotkanie towarzyskie, a zatem można przynieść również coś do jedzenia (chipsy lub inne przekąski) i picia.

OGÓLNE RADY

Gracze powinni rzucać kostkami w taki sposób, aby wszyscy mogli zobaczyć wyniki. Mistrz Gry może wykonywać rzuty w ukryciu, aby tworzyć odpowiedni nastrój oraz utrzymywać tajemnicę. Wszystkie testy ataku oraz obrażeń powinny być wykonywane na oczach pozostałych graczy.

Pierwsze sesje nie muszą iść całkiem gładko, ponieważ gracze potrzebują czasu, aby przyzwyczaić się do samej rozgrywki i zrozumieć ideę gier fabularnych. Należy pamiętać, że zasady są jedynie wskazówkami, podstawą i fundamentem, na którym opierają się przygody w systemie d20 Modern. Niemniej sama rozgrywka jest żywa i rozwija się w czasie zabawy. Jeżeli coś nie pasuje, a wszyscy zgadzają się na wprowadzenie zmian, to należy to bez wahania zmienić. Jednakże ze wszystkimi modyfikacjami lepiej poczekać do czasu, gdy gracze będą mieli za sobą kilka sesji, a do tej pory starać się przestrzegać wszystkich opisanych w podręczniku reguł.

PIERWSZA SESJA

Gracze zapoznali się z podstawowymi zasadami gry i stworzyli sobie postacie na pierwszym poziomie. Mistrz Gry również poznał reguły i zamierza poprowadzić debiutancką przygodę. Ustalono czas i miejsce rozgrywki, a zatem nadszedł czas na rozpoczęcie zabawy.

Jacek będzie Mistrzem Gry i zajął miejsce u szczytu stołu. Obok niego usiadł Krzysiek, grający postacią Yoriko Obato – to kobieta Zwinny Heros. Kolejne miejsce zajmuje Rysiek, ćwiczący z zapamiętaniem rzuty kostką, aby bardziej wczuć się w swoją postać – Russella Whitfielda, Silnego Herosa. Po drugiej stronie stołu usiadła Gosia, notująca coś na karcie postaci, aby dodać więcej szczegółów do Brandona Crossa, Sprytnego Herosa. Obok niej siedzi Staszek, niecierpliwie czekający na początek gry. Wciela się w rolę Moondoga Greenberga, Twardego Herosa.

Jacek znalazł kilka figurek, które zamierza wykorzystać podczas wieczornej sesji. Nie są niezbędne, ale sądzi, że będą przydatne – w niektórych sytuacjach zapewne pomogą graczom wyobrazić sobie działania. Umieścił przedstawiające bohaterów figurki na środku stołu, a pozostałe położył obok siebie, nie pokazując ich innym graczom. Przydadzą się później: będą reprezentowały przeciwników, z którymi przyjdzie zmierzyć się drużynie.

W przeciwieństwie do innych graczy wcielających się w rolę pojedynczych bohaterów, Jacek nie posiada własnej postaci. Jego zadaniem, jako Mistrza Gry, jest opowiadanie fabuły, pilnowanie zasad oraz odgrywanie postaci niezależnych, czyli wszystkich istot będących sprzymierzeńcami oraz wrogami bohaterów graczy.

Wygląda na to, że wszyscy są gotowi. Jacek musi jeszcze odpowiedzieć na kilka ostatnich pytań dotyczących zasad. A potem rozpocznie zabawę.

Jacek (MG): Współczesny świat, dzień dzisiejszy. Gdy wszyscy dookoła zajmują się swoimi normalnymi zajęciami, pojawia się nowe zagrożenie dla pokoju i wolności. Większość normalnych śmiertelników nie zdaje sobie sprawy z miliona niebezpieczeństw, które nieustannie nad nimi wiszą. Wy, niestety,





nie macie takiego szczęścia. Jako świeżo zwerbowani agenci Wydziału Siódmego musicie być świadomi istnienia ukrytych spisków oraz możliwych nieszczęść, które – niczym sztylet wiszący na przecierającej się linie – wymierzone są w serce planety. A to dopiero początek...

Jesteście na świeżym powietrzu, na nadmorskiej promenadzie wznoszącej się nad opustoszałą plażą i z szumiącym w oddali oceanem. O tak wczesnej godzinie nic nie wskazuje na to, aby poza wami w okolicy przebywał ktoś jeszcze. Znaleźliście się tutaj, aby spotkać się z waszym kontaktem, doświadczonym agentem nazwiskiem Harmon, z którym mieliście wcześniej do czynienia podczas treningu. Nigdy jednak nie spotkaliście się z nim podczas prawdziwej misji. Zanim się zjawi, może się opiszecie?

Krzysiek (Yoriko): Widzicie młodą kobietę azjatyckiego pochodzenia, przeciągającą się na promenadzie. Jest zwinna i pełna wdzięku, a jej sylwetka przypomina tancerkę lub gimnastyczkę. Ma na sobie szorty, tenisówki oraz bluzę z kapturem.

Rysiek (Russell): Obok niej, przy balustradzie, stoi czarnoskóry młodzieniec – wysoki i bardzo dobrze zbudowany. Ma na sobie skórzaną kurtkę oraz wyblakłe dżinsy.

Gosia (Brandon): Moja postać siedzi na ławce w pobliżu, pisząc coś szybko na klawiaturze małego laptopa. Wygląda na inteligentnego, acz nieco niechlujnego człowieka, który wydaje się być pochłonięty komputerem, to jednak bardzo uważnie przysłuchuje się rozmowom.

Staszek (Moondog): Widzicie wielkiego, krótko obstrzyżonego młodego faceta z kwaśną miną, który wygląda na kawał złośliwego twardziela. Stara się stać w nieco większej odległości od innych i powoli przygląda się plaży oraz promenadzie, szukając jakichkolwiek oznak zagrożenia.

Jacek (MG): W porządku. Ponieważ wszyscy po przyjściu do Wydziału Siódmego uczestniczyliście w tym samym treningu, znacie się całkiem nieźle. Jest to wasza pierwsza prawdziwa misja i nie wiecie dokładnie, czego należy się po niej spodziewać. Jednak zanim cokolwiek się zdarzy, niech każdy wykona test Nasłuchiwania.

Wszyscy gracze rzucają k20 i dodają do wyniku modyfikator Nasłuchiwania. Jeżeli bohater nie posiada tej umiejętności, może do rezultatu dodać modyfikator z Roztropności. Po wykonaniu testu gracze podają Mistrzowi Gry, jakie uzyskali rezultaty.

Krzysiek (Yoriko): Yoriko uzyskała wynik 15.

Rysiek (Russel): Russell ma 10.

Gosia (Brandon): Brandon wylosował 8.

Staszek (Moondog): Niesamowity Moondog ma 12.

Jacek zerka do swoich notatek, sprawdzając Skalę Trudności (ST) testu Nasłuchiwania. Kiwa głową i coś zapisuje, tylko po to, aby dać graczom do myślenia.

Jacek (MG): Moondog, Russell i Brandon robią to, co robili do tej pory, czekając na pojawienie się Harmona. Natomiast w międzyczasie Yoriko słyszy hałas dobiegający spod promenady. To coś jakby cichy szept albo też dźwięk wydobywający się z jakiegoś mechanizmu, być może zatrzasku, który właśnie wskoczył na swoje miejsce. Yoriko, co robisz?

Krzysiek (Yoriko): Próbuję nonszalancko zerknąć przez szczelinę w promenadzie, tak jakbym wykonywała bardzo głęboki skłon do przodu. Jestem w stanie coś zauważyć?

Jacek stwierdza, że wykrycie trzech ludzi skradających się pod promenadą nie jest zbyt skomplikowane, jeśli postać gracza patrzy dokładnie na nich.

Jacek (MG): Yoriko, zauważasz trzy sylwetki przemykające w cieniach pod promenadą, dokładnie pod wami. Wyglądają na gotowych do działania.

Krzysiek (Yoriko): Wrzeszczę „Mamy towarzystwo!" i zeskakuję przez balustradę na piasek.

Jacek (MG): Musisz wykonać test Skakania, który ustali, jak udało się wylądować twojej postaci. Następnie wszyscy wykonacie testy inicjatywy. Dzięki ostrzeżeniu Yoriko pojawienie się przeciwników nie zaskoczy was.

Krzysiek rzuca k20 i dodaje modyfikator umiejętności Skakanie. Wyszło 18, na co Jacek stwierdza, że to wystarczy, aby Yoriko zwinnie wylądowała na dole na piasku i była gotowa do akcji.

Następnie każdy z graczy rzuca k20 i dodaje do wyniku modyfikator inicjatywy. Jacek wykonuje jeden wspólny test inicjatywy dla wszystkich trzech przyczajonych postaci.

Krzysiek (Yoriko): 19.

Rysiek (Russell): Russell ma 9.

Gosia (Brandon): Mnie wyszło 13.

Staszek (Moondog): Szybki jak błyskawica Moondog ma 16.

Jacek zapisuje sobie wyniki w kolejności od najwyższego do najniższego. Oto co zanotował:

Yoriko 19, Moondog 16, napastnicy 14 (jego rzut), Brandon 13, Russell 9.

Jacek (MG): Wygląda na to, że tych trzech zaczaiło się tutaj na was. Dwóch z nich ma w rękach pałki teleskopowe, a ostatni wymachuje pistoletem z tłumikiem. Yoriko, co robisz?

Krzysiek (Yoriko): Lądуję na ugiętych nogach, a moja pierwsza akcja ruchu to zbliżenie się do jednego z typów trzymających pałki. Akcja ataku to cios w jego głowę.

Krzysiek rzuca k20 i do wyniku dodaje premię do walki wręcz – uzyskuje 17.

Jacek (MG): Yoriko uderza w odsłoniętą szyję przeciwnika, zadając mu silny cios. Wykonaj test obrażeń.

Krzysiek rzuca 1k4, a ponieważ Yoriko ma atut Sztuki walki, atak powoduje 4 obrażenia.

Jacek (MG): Mężczyzna traci oddech i charkocze z bólu, Moondog, twoja kolej.

Staszek (Moondog): Nie mam zamiaru przegapić walki! Nie jestem tak zwinny jak Yoriko, a zatem wykorzystuję pierwszą akcję ruchu na ostrożny skok na plażę, a drugą na wyciągnięcie pistoletu z kabury przy kostce.

Jacek (MG): Przychodzi kolej na działania przeciwników. Zauważacie, że są ubrani w ciemne spodnie i czarne koszule z długimi rękawami, a ich twarze kryją czarne kominiarki. Napastnik znajdujący się najbliżej Yoriko zamierza się na nią pałką. Drugi, również trzymający pałkę w dłoniach, biegnie w stronę Moondoga, aby przeszkodzić mu w wyciągnięciu broni. Ostatni wycelował swój pistolet w Russella i strzela od dołu przez promenadę. Tłumik skutecznie wycisza odgłos wystrzału, ale nie jest w stanie zagłuszyć trzasku pękającego drewna, kiedy pocisk przebija zgniłe deski.

Jacek wykonuje test ataku za napastników. Pierwszy uzyskuje 9 – jego atak jest nieskuteczny: strasznie chybił. Drugi wyrzucił 18 i trafił w Moondoga. Trzeci uzyskał wynik 12, a zatem kula nie trafiła w Russella – przeleciała przed nim i poszybowała w niebo. Gdy Jacek jest gotowy wykonać test obrażeń, mówi:

Brandon, zauważasz Harmonda – biegnie w waszą stronę z drugiego końca promenady. Krzyczy:

– To pułapka! Wystawił nas ktoś z Wydziału...

I w tym momencie jego głos zostaje przerwany stłumionym trzaskiem. Agent przewraca się i upada na ziemię.

Runda trwa nadal. Jacek wykonuje test obrażeń, następnie przychodzi czas działania Russella oraz Brandona. Każda runda odbywa się w takiej właśnie kolejności, dopóki któraś ze stron zostanie pokonana lub ucieknie. Następnie bohaterowie będą mieli szansę przeszukać ciało Harmonda i odkryć osobę, która ich zdradziła. I tak właśnie rozpoczyna się nowa przygoda w grze fabularnej d20 Modern.

PODSUMOWANIE TWORZENIA POSTACI

Przed zastosowaniem tego podsumowania do tworzenia nowego bohatera w grze d20 MODERN, należy zapoznać się z rozdziałami od pierwszego do piątego oraz wykonać kopię karty postaci (znajdującej się pod koniec niniejszego podręcznika). Posłuży ona do zapisywania charakterystyk bohatera.

Losowanie atrybutów

Należy określić wartości atrybutów, wykorzystując do tego celu jedną z metod opisanych w rozdziale pierwszym. Wyniki warto zapisać na jakiejś kartce papieru, którą można na chwilę odłożyć na bok.

Wybór klasy

Wybór klasy to początek procesu tworzenia postaci – to pewien szkielet, na którym można zawiesić umiejętności, atuty i inne elementy historii bohatera. Należy wybrać jedną z klas podstawowych umieszczonych w rozdziale pierwszym.

Przydzielenie wartości atrybutów

Po wybraniu klasy należy skorzystać z wyznaczonych wcześniej wartości i przydzielić je do każdego z sześciu atrybutów: Siły, Zręczności, Budowy, Intelektu, Roztropności oraz Charyzmy. Zazwyczaj najwyższą liczbę przydziela się do atrybutu najsilniej związanego z klasą postaci. Na przykład, w przypadku Silnego Bohatera najwyższy wynik będzie dotyczył jego Siły.

Wartości atrybutów oraz klasę zapisuje się na karcie postaci. To samo dotyczy modyfikatorów z atrybutów.

Wybór talentu

Każda klasa postaci oferuje bohaterowi na pierwszym poziomie jeden z kilku talentów, dostępnych tylko dla niej. Wybór talentu należy odnotować na karcie postaci.

Punkty wytrzymałości

Od klasy postaci zależy Kostka Wytrzymałości bohatera, czyli kostka wykorzystywana do losowania nowych punktów wytrzymałości na każdym kolejnym zyskanym poziomie. Kostkę Wytrzymałości należy zapisać w odpowiednim miejscu na karcie postaci (będzie to k6, k8 lub k10), a następnie sprawdzić, jaka jest początkowa liczba punktów wytrzymałości. Nowo utworzona postać na pierwszym poziomie otrzymuje maksymalną wartość na Kostce Wytrzymałości plus modyfikator z Budowy.

Na przykład, jeśli gracz kreuje Sprytnego Bohatera, którego Budowa równa jest 12, to postać rozpoczyna z 7 punktami wytrzymałości (6 to maksymalny wynik uzyskany podczas rzutu k6, plus 1 za premię z Budowy).

Atut Twardość zwiększa liczbę punktów wytrzymałości. Jeżeli gracz go wybierze, to należy odpowiednio zmodyfikować pw postaci.

Obrona

Chcąc określić Obronę bohatera, należy dodać do siebie następujące liczby:

10 + premia klasowa + modyfikator ze Zręczności

A zatem, Silny Heros ze Zręcznością wynoszącą 12 będzie miał Obronę równą 13 (10 + 2 + 1 = 13).

Jeśli korzysta z jakiejś zbroi, to do Obrony dodawana jest również premia z wyposażenia.

Szybkość

Bohater ma szybkość równą 9 metrów. Jest to odległość, jaką człowiek może pokonać w czasie akcji ruchu.

Inicjatywa

Modyfikator inicjatywy bohatera jest równy jego modyfikatorowi ze Zręczności.

Atut Doskonalsza inicjatywa zapewnia dodatkowy modyfikator. Jeżeli gracz go wybierze, należy odpowiednio zmodyfikować wartość modyfikatora inicjatywy postaci.

Bazowa premia do ataku

Klasa bohatera określa jego bazową premię do ataku. Należy zapisać tę wartość w odpowiednim miejscu na karcie postaci.

Reputacja

Klasa postaci określa jej premię do Reputacji. Należy zapisać tę wartość w odpowiednim miejscu na karcie postaci.

Atuty Sława oraz Szara eminencja pozwalają uzyskać dodatkowy modyfikator. Jeżeli gracz wybierze któryś z nich, należy odpowiednio zmodyfikować premię do Reputacji.

Rzuty obronne

Klasa postaci określa bazowe premie do rzutów obronnych. Do tych wartości należy dodać również modyfikatory powiązane z odpowiednimi atrybutami:

W przypadku Wytrwałości – dodać modyfikator z Budowy.

W przypadku Refleksu – dodać modyfikator ze Zręczności.

W przypadku Woli – dodać modyfikator z Roztropności.

Niektóre atuty oznaczają dodatkowe modyfikatory. Jeżeli gracz wybierze któryś z nich, należy odpowiednio zmodyfikować wartości rzutów obronnych.

Premia do walki wręcz

Chcąc wyznaczyć premię do walki wręcz, należy dodać modyfikator z Siły do bazowej premii do ataku. Jest to premia otrzymywana podczas ataku za pomocą białej broni do walki wręcz (takiej jak pałki czy noże) lub ataków bez broni (gołymi rękami). Pewne atuty oraz zdolności klasowe mogą zapewniać dodatkowe modyfikatory. Jeżeli zostaną wybrane, należy odpowiednio zmodyfikować wartość premii do walki wręcz.

Premia do ataku dystansowego

Chcąc wyznaczyć premię do ataku dystansowego, należy dodać modyfikator ze Zręczności do bazowej premii do ataku. Jest to premia otrzymywana do ataku za pomocą broni dystansowej (takiej jak pistolety czy karabiny) lub rzucanej (takiej jak granaty). Pewne atuty oraz zdolności klasowe mogą zapewniać dodatkowe modyfikatory. Jeżeli zostaną wybrane, należy odpowiednio zmodyfikować wartość premii do ataku dystansowego.





Adam pozbywa się śmieci

Punkty akcji

Bohater rozpoczyna grę posiadając 5 punktów akcji. Należy zapisać tę wartość w odpowiednim miejscu na karcie postaci.

Profesja podstawowa

Mistrz Gry decyduje, jakie profesje podstawowe są w rozgrywanej kampanii dostępne. Z podanego przez niego spisu należy wybrać jedną, najlepiej dopasowaną do koncepcji postaci. Kompletna lista profesji podstawowych znajduje się w rozdziale pierwszym. Korzyści uzyskane po wyborze profesji podstawowej trzeba zapisać na karcie postaci.

Ogólnie rzecz biorąc, profesje podstawowe pozwalają na otrzymanie dodatkowych umiejętności lub premii klasowych, atutu, premii do Reputacji lub Zasobów (a czasami obu).

Wybór umiejętności

Klasa postaci oraz modyfikator z Intelektu wyznaczają liczbę punktów umiejętności posiadanych przez bohatera, którą może on wykorzystać do zakupu samych umiejętności.

Umiejętności mierzone są w rangach. Każda ranga dodaje +1 do wszystkich testów, w których wykorzystywana jest dana umiejętność. Niektóre umiejętności dla danej klasy postaci uznaje się za klasowe, pozostałe traktowane są jako międzyklasowe. Wybór profesji podstawowej pozwala na otrzymanie dodatkowej umiejętności klasowej.

Na pierwszym poziomie można wykupić do czterech rang w umiejętnościach klasowych, co kosztuje 4 punkty umiejętności, albo do dwóch rang w umiejętnościach międzyklasowych za tę samą cenę (a zatem więcej postać zyskuje kupując umiejętności klasowe).

Kupowanie umiejętności jest szybsze i daje najlepszy efekt, jeżeli gracz na każdą z wybranych umiejętności przeznaczy wszystkie cztery punkty (maksymalną wartość).

Umiejętności opisano w rozdziale drugim.

Po wyborze umiejętności należy określić modyfikator dla każdej z nich. W tym celu trzeba dodać rangi w umiejętności, odpowiednie modyfikatory z atrybutów oraz wszystkie inne, które mogą mieć wpływ.

Na przykład, jeśli bohater posiada 4 rangi we Wspinaczce oraz modyfikator z Siły +2, to modyfikator Wspinaczki będzie wynosił +6.

Wybór atutów

Każdy bohater rozpoczyna grę z dwoma atutami. Należy je wybrać z listy znajdującej się w rozdziale trzecim i zanotować na karcie postaci. Niektóre atuty mogą wpływać na zapisane wcześniej informacje, które należy odpowiednio zmodyfikować.

Bohater otrzymuje również jeden atut po wybraniu klasy postaci (Biegłość w broni prostej), kolejny zaś może uzyskać dzięki profesji podstawowej.

Określanie Zasobów oraz kupowanie wyposażenia

Wybór profesji początkowej oraz wynik rzutu 2k4 wyznaczają premię do Zasobów bohatera. Na jej wartość mają również wpływ niektóre atuty i inne modyfikatory. Kupowanie sprzętu wiąże się z wykonaniem testu Zasobów. W rozdziale czwartym przedstawiono opisy broni, zbroi oraz wyposażenia, a także ST dla wszystkich testów Zasobów.

Dopracowanie postaci

Ostatnie szczegóły, które należy dopisać na karcie postaci, powinny pomóc grającemu lepiej wyobrazić sobie i odgrywać bohatera. Najpierw należy wybrać imię i nazwisko, a następnie określić wiek, płeć, wzrost, wagę, kolor oczu, włosów, skóry oraz wszystkie inne informacje, wliczając w to system wartości (warto wcześniej sprawdzić, czy rys bohatera odpowiada Mistrzowi Gry, aby mógł go dopasować do prowadzonej kampanii).

W rozdziale pierwszym podano wskazówki, które mogą pomóc graczowi uzupełnić kartę postaci o powyższe szczegóły i charakterystyki.

Rozdział pierwszy

POSTACIE



Moondog i Lily znowu ratują świat

Niemal każdy rzut kostką podlega premii lub karze powiązanej z odpowiednim atrybutem postaci. Fizycznie wytrzymały bohater ma większą szansę pokonać spaloną słońcem pustynię, spostrzegawczy szybciej zauważy podkradającego się wrogiego agenta, a niezbyt bystrej postaci raczej nie uda się odnaleźć ukrytego przycisku otwierającego sekretny schowek. Wartości atrybutów powiązane są z odpowiednimi modyfikatorami, a te mają bezpośredni wpływ na wykonywane testy.

Postać dysponuje sześcioma atrybutami, do których zalicza się: Siłę (S), Zręczność (Zr), Budowę (Bd), Intelekt (Int), Roztropność (Rzt) oraz Charyzmę (Cha). Ich wartości wyższe od średniej oznaczają otrzymanie premii, natomiast niższe – kar do wszelkiego rodzaju testów. Gracz sam – korzystając z metod opisanych nieco dalej – może dobrać bądź wylosować wartości atrybutów. Będą się one natomiast zmieniać wraz z rozwojem postaci, a ich wartości wzrastają wraz ze zdobywanym przez postać doświadczeniem.

WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Wyznaczenie wartości atrybutów odbywa się za pomocą jednej z przedstawionych dalej metod. Mistrz Gry może wcześniej wybrać jeden z dostępnych sposobów, zatem zanim gracz przystąpi do tworzenia postaci powinien się z nim skonsultować.

Losowanie

Decydując się na losowe określenie wartości atrybutów, należy wykonać rzut czterema sześciościennymi kostkami (4k6), odrzucić najniższy z otrzymanych wyników, a następnie dodać trzy najwyższe.

W wyniku takiego rzutu uzyskuje się wynik w granicach od 3 (tragiczny) do 18 (wspaniały). Przeciętna wartość atrybutu wynosi 10 lub 11, jednak postać gracza nie jest przecież zwykłym śmiertelnikiem. Koniec końców nawet przeciętny bohater wyrasta znacznie ponad normę, zatem w jego przypadku średnia wartość powinna być w granicach 12-13.

Wykonuje się sześć takich opisanych wcześniej rzutów, zapisując wszystkie uzyskane wyniki. Następnie gracz przydziela wartości do poszczególnych atrybutów. Na tym etapie tworzenia postaci powinien już wiedzieć, jakim typem herosa chce grać, włączając w to klasę i profesję początkową. Dzięki temu da się możliwe najlepiej dostosować wylosowane liczby do odpowiednich atrybutów. Jeśli gracz nie zdecydował jeszcze, jaką postać zamierza prowadzić, to – zanim rozdzieli punkty pomiędzy kolejne atrybuty – powinien zaznajomić się z opisem klas podstawowych oraz profesji początkowych, zamieszczonych w dalszej części tego rozdziału.

Przerzucenie

Jeśli uzyskane wartości będą zbyt niskie, można zignorować otrzymane wyniki i ponownie wykonać wszystkie sześć rzutów. Za zbyt niskie rezultaty uznaje się takie, gdy suma modyfikatorów wynosi 0 (lub mniej) oraz w przypadku, gdy najwyższy wynik jest równy 13.

Dobieranie

Zamiast rzucać kostkami, gracz może sam zdecydować o wartości atrybutów swojej postaci. Podobnie jak poprzednio, i tym razem należy wcześniej wybrać typ bohatera, aby odpowiednio rozdzielić liczby. Najpierw należy określić klasę postaci, a następnie przystąpić do przydzielania wartości atrybutów zgodnie z opisaną dalej metodą.

Wszystkie atrybuty postaci posiadają początkową wartość równą 8. Gracz dysponuje pulą 25 punktów, które może wydać na zwiększenie ich wartości. Koszt podano w pobliskiej tabeli.

Wartość	Koszt	Wartość	Koszt
8	0	14	6
9	1	15	8
10	2	16	10
11	3	17	13
12	4	18	16
13	5		

Zestaw standardowy

Trzeci sposób wyznaczenia wartości atrybutów polega na wykorzystaniu zestawu standardowego, czyli specjalnie zaprojektowanej puli, ułatwiającej szybkie tworzenie bohatera. Gracz sam przydziela wartości do wybranych przez siebie atrybutów.

W standardowym zestawie wartości atrybutów wynoszą: 15, 14, 13, 12, 10 oraz 8.

ATRYBUTY

Każdy z atrybutów w jakimś stopniu opisuje bohatera i wpływa na niektóre z podejmowanych przez niego działań.

Modyfikatory z atrybutów

Nowostworzona postać będzie dla każdego z atrybutów posiadać modyfikatory z przedziału od –4 do +4. W tabeli 1-1 podano modyfikatory dla wszystkich wartości atrybutów. Należy pamiętać, że mogą one wraz z rozwojem postaci ulec zmianie, dlatego w tabeli umieszczono również modyfikatory dla wartości poniżej 3 i powyżej 18.

Za każdym razem, gdy postać wykonuje akcję, gracz dodaje do rzutu modyfikator związany z wykorzystanym atrybutem. Na przykład: jeśli bohater próbuje trafić przeciwnika maczugą, do testu dodawany jest modyfikator z Siły. Modyfikatory stosowane są nie tylko w przypadku testowania atrybutów – choćby modyfikator ze Zręczności wpływa na Obronę i określa trudność trafienia postaci w walce.

Dodatni modyfikator nazywany jest premią, ujemny natomiast – karą.

TABELA 1–1: MODYFIKATORY Z ATRYBUTÓW

Wartość	Modyfikator	Wartość	Modyfikator
1	–5	18-19	+4
2-3	–4	20-21	+5
4-5	–3	22-23	+6
6-7	–2	24-25	+7
8-9	–1	26-27	+8
10-11	0	28-29	+9
12-13	+1	30-31	+10
14-15	+2	itd.	itd.
16-17	+3		

Siła (S)

Jak sama nazwa wskazuje, ten atrybut określa siłę fizyczną bohatera oraz ogólną budowę jego ciała. Jest to najważniejszy atrybut dla Silnych Herosów.

Modyfikatory z Siły stosowane są w następujących przypadkach:

- podczas testów ataku w walce wręcz;
- podczas testów obrażeń zadawanych w walce wręcz oraz bronią rzucaną (wyjątek stanowią granaty, w przypadku których nie stosuje się modyfikatorów z Siły);
- podczas testów umiejętności Pływanie, Skakanie oraz Wspinaczka;
- podczas testów Siły (na przykład przy wyważaniu drzwi i wykonywaniu podobnych czynności).

Zręczność (Zr)

Zręczność odzwierciedla koordynację ruchowo-wzrokową, zwinność, gibkość, refleks oraz zmysł równowagi. Wysoka wartość tego atrybutu jest istotna dla bohaterów, którzy chcą dobrze posługiwać się bronią dystansową (na przykład pistoletem) lub chcą bardzo dobrze radzić sobie z prowadzeniem pojazdów. Zręczność jest atrybutem powiązanym ze Zwinnymi Herosami.

Modyfikatory ze Zręczności stosowane są w następujących przypadkach:

- podczas testów ataku bronią dystansową (na przykład przy strzelaniu z broni palnej);
- do Obrony, określając, jak postać potrafi zareagować na atak;
- podczas rzutu obronnego na Refleks (przy unikaniu trafienia granatem i podobnych ataków);
- podczas testów umiejętności Ciche poruszanie się, Ukrywanie się i Kierowanie oraz wszystkich testów umiejętności, dla których Zręczność to atrybut kluczowy.

Budowa (Bd)

Budowa reprezentuje wytrzymałość postaci oraz stan jej zdrowia. Jest to atrybut silnie powiązany z Twardymi Herosami oraz bardzo istotny czynnik w przypadku otrzymania ogromnych obrażeń (temat szerzej opisany w poświęconym walce rozdziale piątym).

Modyfikatory z Budowy stosowane są w następujących przypadkach:

- podczas rzutów, w wyniku których można uzyskać dodatkowe punkty wytrzymałości (przy czym kara do Budowy nie może obniżyć wyniku rzutu poniżej 1, co oznacza, że postać zawsze uzyska przynajmniej 1 punkt wytrzymałości przy awansie na kolejny poziom);
- podczas rzutu obronnego na Wytrwałość (przeciwko truciznom lub podobnym zagrożeniom);
- podczas testów umiejętności Koncentracja.

Intelekt (Int)

Intelekt decyduje o szybkości, z jaką twój bohater uczy się, rozumuje, a także jak sobie daje radę z logicznym myśleniem i wyciąganiem wniosków. Jest to najważniejszy atrybut dla postaci, które chcą posiadać szeroką gamę umiejętności i jest silnie powiązany ze Sprytnym Herosem.

Modyfikatory z Intelektu stosowane są w następujących przypadkach:

- podczas określania punktów umiejętności otrzymywanych przy awansowaniu na nowy poziom (przy czym kara z Intelektu nie może nigdy zmniejszyć ich liczby do wartości

poniż 1, co oznacza, że postać zawsze uzyska przynajmniej 1 punkt umiejętności przy zyskaniu kolejnego poziomu);
- podczas testów umiejętności Przeszukiwanie oraz Wiedza oraz wszystkich testów umiejętności, dla których Intelekt to atrybut kluczowy.

Roztropność (Rzt)

Roztropność określa siłę woli postaci, jej zdrowy rozsądek, postrzeganie oraz intuicję. Intelekt symbolizuje zdolność do analizowania informacji, natomiast Roztropność reprezentuje zdolność świadomego postrzegania otoczenia oraz dostosowywania się do jego wymogów. „Roztargniony profesor" ma niską Roztropność, ale wysoki Intelekt. Z kolei prostak (niski Intelekt) może wiele pojmować intuicyjnie (wysoka Roztropność). Jeśli gracz chce prowadzić bohatera o wyostrzonych zmysłach powinien posiadać wysoką wartość Roztropności. Jest to również atrybut silnie powiązany z Oddanymi Herosami.

Modyfikatory z Roztropności stosowane są w następujących przypadkach:

- podczas rzutu obronnego na Wolę, przy korzystaniu z talentów klasowych oraz opieraniu się działaniu innych takich talentów;
- podczas testów umiejętności Leczenie, Nasłuchiwanie, Spostrzegawczość oraz wszystkich testów umiejętności, dla których Roztropność to atrybut kluczowy.

Charyzma (Cha)

Charyzma jest miarą osobowości bohatera, jego daru przekonywania, magnetyzmu, zdolności przewodzenia innym oraz fizycznej atrakcyjności. Symbolizuje prawdziwą siłę osobowości, a nie tylko sposób postrzegania postaci przez jej otoczenie. Jest to atrybut silnie powiązany z Charyzmatycznymi Herosami.

Modyfikatory z Charyzmy stosowane są w następujących przypadkach:

- podczas testów umiejętności Blefowanie, Dyplomacja oraz Przebieranie oraz wszystkich testów umiejętności, dla których Charyzma to atrybut klasowy;
- podczas testów powiązanych z oddziaływaniem na innych.

PRZYKŁAD TWORZENIA I DOBORU ATRYBUTÓW

Maciek chce stworzyć nową postać. Wybiera metodę losowania i wykonuje rzut czterema kostkami sześciościennymi (4k6). Otrzymuje następujące wyniki: 6, 4, 3 oraz 2. Ignoruje najniższą z liczb, a sumę trzech pozostałych, czyli 13, zapisuje na kartce. Powtarza opisaną czynność jeszcze pięć razy, uzyskując tym samym sześć wyników: 13, 10, 15, 12, 8 oraz 14. Maciek decyduje się na prowadzenie Silnego Herosa i rozpoczyna przydzielanie wylosowanych liczb do odpowiednich atrybutów.

Do Siły przypisuje liczbę 15, najwyższą z wylosowanych wartości, dzięki czemu premia z tego atrybutu równa jest +2, a to z pewnością przyda się jego postaci w walce.

Kolejny atrybut, do którego przydzielił dużą wartość, to Budowa. Maciek dał swojemu bohaterowi 14, co powoduje, że również otrzymuje modyfikator +2. A zatem jego postać będzie otrzymywała więcej punktów wytrzymałości podczas awansu na kolejny poziom oraz uzyska wyższą premię do rzutów obronnych na Wytrwałość.

Najniższy z wyników, czyli 8, gracz decyduje się przydzielić Roztropności.

W tym momencie Maćkowi zostały dwa wyniki (12 i 13), które zapewniają premię z atrybutów, oraz średni wynik (10).

Ostatecznie zdecydował, aby wartość Zręczności wyniosła 13, co daje premię +1. Pomoże to bohaterowi w walce bronią dystansową oraz przy rzutach obronnych na Refleks. Maciek myśli o przyszłości, bowiem Zręczność wynosząca 13 pozwala jego postaci na posiadanie atutu Uniki (patrz tabela 3-1 „Atuty").

Charyzma bohatera będzie wynosiła 12, co daje premię +1.

Został już tylko Intelekt, który otrzymuje ostatnią z wylosowanych liczb, czyli 10 – co oznacza zarówno brak premii, jak i kar. Silnemu Herosowi w zupełności wystarczy przeciętny Intelekt.

Na karcie bohatera Maciek zapisuje klasę bohatera, jego wartości atrybutów oraz wszystkie powiązane z nimi modyfikatory.

ZMIANA WARTOŚCI ATRYBUTÓW

Początkowe wartości atrybutów postaci z czasem ulegną zmianie – i nie ma w tym wypadku górnej granicy.

- Bohater może podnieść wartość dowolnego z atrybutów, gdy osiągnie poziom czwarty, ósmy, dwunasty, szesnasty i dwudziesty.
- Trucizny, choroby oraz inne czynniki mogą spowodować tymczasowe obniżenie wartości atrybutów. Postać odzyskuje je w sposób naturalny, zwykle w tempie 1 punktu na dzień dla każdego takiego atrybutu.
- Z wiekiem bohatera atrybuty również się zmieniają, część z nich wzrasta, a część maleje. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w tabeli 1-9 „Efekty starzenia się" na stronie 35.

Intelekt, Roztropność oraz Charyzma

Wartości Intelektu, Roztropności i Charyzmy pomogą graczowi w odgrywaniu postaci. Oto podstawowe informacje (zwykłe wskazówki), które pozwolą lepiej zrozumieć, co oznaczają dane liczby.

Bystry bohater (czyli o wysokim Intelekcie) jest ciekawski, zna się na rzeczy i lubi używać wielkich słów. Postać o dużej wartości Intelektu, a niskiej Roztropności może być rozgarnięta, ale też roztargniona albo też będzie posiadać pewną wiedzę, lecz zabraknie jej zdrowego rozsądku. Bohater o wysokim Intelekcie i niedużej Charyzmie to prawdopodobnie naukowiec-odludek lub mądrala. Rozgarnięta postać, której brak Roztropności oraz Charyzmy, często popełnia gafy i dopuszcza się niezręczności.

Bohater o niskiej wartości Intelektu źle wymawia słowa oraz nie używa wyrazów poprawnie. Ma kłopoty z wykorzystywaniem wskazówek i wykonywaniem poleceń, nie rozumie dowcipów.

Postać o dużej Roztropności może być rozsądna, spokojna i pełna godności, czujna lub skupiona. Bohater z wysoką Roztropnością i niskim Intelektem to prawdopodobnie osoba posiadająca pewną wiedzę, ale nieobyta, prostolinijna. Postać o znacznej Roztropności, lecz niewielkiej Charyzmie wie wystarczająco dużo, by wypowiadać się z rozwagą i zamiast przywódcą może zostać doradcą (lub „szarą eminencją"). Mądry bohater, któremu brak Intelektu i Charyzmy, będzie pewnie nieokrzesany i nieskomplikowany.

Postać o niewielkiej wartości Roztropności może być popędliwa, nieroztropna, narwana, nieodpowiedzialna lub wyobcowana.

Bohater mający wysoką wartość Charyzmy będzie atrakcyjny, zachwycający, przystojny oraz pewny siebie. Postać z dużą Charyzmą, lecz niskim Intelektem może uchodzić za eksperta – ale tylko dopóki nie spotka prawdziwego

znawcy tematu. Charyzmatyczny bohater o niedużej Roztropności będzie zapewne popularny, tyle że nie wie, kto jest jego prawdziwym przyjacielem. Postać o znacznej Charyzmie, lecz niedużym Intelekcie oraz Roztropności będzie płytka i nieświadoma uczuć innych.

Bohater o niewielkiej Charyzmie może być powściągliwy, szorstki, niegrzeczny, pełen obaw lub po prostu nijaki.

Zmiana wartości atrybutu ściśle wpływa na wszystkich powiązane z nim statystyki. Na przykład, Yoriko stała się Zwinnym Herosem czwartego poziomu i zwiększyła Zręczność z 15 na 16. Dzięki temu trudniej trafić ją w walce, znacznie lepiej radzi sobie z bronią dystansową, a wzrost modyfikatora ze Zręczności powoduje, że łatwiej wykonuje czynności związane z umiejętnościami, dla których jest to atrybut kluczowy.

KLASY POSTACI

We współczesnym świecie bohaterowie najczęściej poszukują pieniędzy, chwały, sprawiedliwości, dążą do władzy oraz zdobycia większej wiedzy. Niektóre z tych celów są szlachetne i honorowe, inne bywają podłe i nikczemne. Chcąc je osiągnąć, wybierają rozmaite drogi – od biegłości w walce i doskonalenia umiejętności, po korzystanie z pieniędzy i sieci kontaktów. Część bohaterów osiągnie to, co sobie zamierzyła – zdobędzie doświadczenie, bogactwo oraz władzę. Pozostali zginą.

Klasa postaci to fundament, na którym gracz stawia kolejne elementy tworzące jego bohatera. Nie oznacza to jednak, że wybór klasy ściśle określa postać i ogranicza ją. Ma jedynie pomóc w określeniu koncepcji bohatera, która będzie się zmieniała w czasie rozgrywki. Tylko od gracza zależy, jak rozwinie się jego postać, jakie nowe umiejętności i atuty znajdą się w jej posiadaniu. Jeśli zdecyduje się na rozbudowanie i wzbogacenie podstawowej wizji bohatera, może również zacząć podnosić poziomy w innych klasach.

Pierwszy poziom to dopiero początek bohaterskiej kariery. Wybór klasy tworzy pewną koncepcję, ale gracz powinien być świadomy, że w przyszłości, wraz z rozwojem postaci, może dodawać inne klasy, a co za tym idzie rozwijać bohatera w taki sposób, jaki tylko zapragnie. Na przykład, niezwykle przebiegły, międzynarodowy szpieg-dżentelmen, może zaczynać jako Charyzmatyczny Heros, ale w czasie kariery i wraz ze wzrostem doświadczania awansować na poziomy postaci Oddanego, Sprytnego, a nawet Zwinnego Herosa. A następnie zdecydować się na klasę zaawansowaną i otrzymać dostęp do specjalnych właściwości klasowych (szczegóły przedstawiono w rozdziale szóstym).

KLASY PODSTAWOWE

W grze d20 MODERN klasy oddają szeroki zakres umiejętności i wiedzy, do jakiej mają dostęp ludzie żyjący we współczesnym świecie.

Gracz może korzystać z sześciu podstawowych klas. Postacie, które posiadają poziomy w jednej lub więcej klasach, nazywane są postaciami heroicznymi. W przeciwieństwie do zwykłych śmiertelników, mogą one korzystać z talentów oraz posiadają punkty akcji, co czyni je w wielu przypadkach znacznie trudniejszymi do pokonania. Oznacza to również, że takie postacie mogą pozwolić sobie na częstsze podejmowanie niebezpiecznych wyzwań. Oto klasy podstawowe.

Silny Heros: poziomy w tej klasie oddają stopień rozwoju fizycznego postaci. Powinien awansować na nie bohater, który chce coraz lepiej radzić sobie w walce wręcz.

Zwinny Heros: poziomy w tej klasie reprezentują gibkość bohatera, jego koordynację ruchową oraz refleks. Awans na nie wpływa na polepszenie biegłości posługiwania się bronią dystansową.

Twardy Heros: poziomy zdobywane w tej klasie odpowiadają zwiększaniu odporności, wytrzymałości oraz kondycji postaci.

Sprytny Heros: poziomy w tej klasie oddają stopień rozwoju umiejętności oraz logicznego myślenia bohatera.

Oddany Heros: poziomy w tej klasie odpowiadają zaangażowaniu i oddaniu postaci wobec sprawy, idei lub wyższego celu. Właściwości klasowe Oddanego Herosa najczęściej obracają się wokół empatii, leczenia, prowadzenia dochodzeń oraz oddania sprawom duchowym.

Charyzmatyczny Heros: poziomy w tej klasie oddają szkolenie w zdobywaniu przyjaciół, wpływaniu na ludzi za pomocą mieszanki uroku osobistego, pewności siebie i charyzmy. Taki bohater może być przywódcą, sławną osobistością, oszustem lub podrywaczem.

Postacie wieloklasowe

Podczas awansu na kolejny poziom postać może zyskać nową klasę. Bohaterowie, którzy posiadają więcej niż jedną klasę, nazywani są wieloklasowymi. Dodanie nowej klasy zapewnia postaci większy wachlarz opcji, umiejętności oraz zdolności klasowych. Na przykład, Oddany Heros może dodać do postaci poziomy w klasie Silnego Herosa, dzięki czemu zyska nieco siły fizycznej. Zasady tworzenia i rozwoju postaci wieloklasowych przedstawiono w dalszej części tego rozdziału.

Klasy zaawansowane

Niewielu bohaterów, zdobywając kolejne poziomy, pozostaje w klasie podstawowej. Doświadczeni gracze mają możliwość wyboru jednej z klas zaawansowanych, dzięki którym postać zyskuje dalsze drogi rozwoju. Klasy zaawansowane opisano w rozdziale szóstym.

PREMIE Z KLAS I POZIOMÓW

Testy ataku oraz rzuty obronne to kombinacje trzech liczb, z których każda odpowiada jednemu z czynników: elementowi losowemu (wartość wyrzucona na k20), wartości związanej z wrodzonymi możliwościami bohatera (modyfikator z atrybuty), premii oddającej stopień wyszkolenia i doświadczenie. Ostatni z wymienionych czynników zależy od poziomu i klasy postaci, a wartości premii podano w tabelach przedstawionych przy opisie poszczególnych klas.

Bazowa premia do ataku

W tabelach znajdujących się przy opisach klas pojawia się kolumna opisana jako bazowa premia do ataku. Jest to wartość zależna od poziomu postaci, którą podczas testu ataku dodaje się do rzutu k20. Liczby znajdujące się po ukośnikach określają dodatkowe ataki, jakimi dysponuje bohater, oraz ich modyfikatory. Na przykład, zapis w tabeli „+12/+7/+2" oznacza, iż postać może wykonać w rundzie trzy ataki: pierwszy z bazową premią +12, drugi z premią zmniejszoną do +7 i trzeci z premią +2. We wszystkich tych atakach stosuje się identyczne modyfikatory z atrybutów.

Jeśli bazowa premia do ataku jest równa lub większa od +6, postać ma możliwość wyprowadzenia dodatkowego ataku z premią równą +1. Niemniej nie ma to miejsca, gdy premia do ataku uzyskuje taką wartość za sprawą modyfikatorów.

Na przykład: Zwinny Heros na szóstym poziomie posiada bazową premię do ataku równą +4. Jeśli będzie w walce posługiwał się pistoletem lub inną bronią dystansową, wykorzystuje w ataku modyfikator ze Zręczności. Niemniej nawet jeżeli za sprawą wspomnianego modyfikatora premia do ataku wzrośnie wartości +6 czy większej, to nie będzie miał możliwości wyprowadzenia dodatkowego ataku. W takiej sytuacji liczy się wyłącznie bazowa premia do ataku.

W przypadku postaci wieloklasowych bazowa premia do ataku jest równa sumie bazowych premii wynikających z wszystkich posiadanych klas. Szerzej wyjaśniono to na stronie 40, w części „Postaci wieloklasowe".

Bazowe premie do rzutów obronnych

W tabelach pojawiających się przy opisach klas znajdują się zależne od poziomu postaci bazowe premie do rzutów obronnych na Wytrwałość, Refleks oraz Wolę. W przypadku bohaterów wieloklasowych bazowe premie są równe sumie bazowych premii wynikających z każdej z posiadanych klas. Szerzej wyjaśniono to na stronie 40, w części „Postacie wieloklasowe".

KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z POZIOMU

Po awansie na wyższy poziom, oprócz premii do ataku i rzutów obronnych, postać zyskuje również inne dodatkowe korzyści, które zebrano w poniższej tabeli 1-2.

TABELA 1-2: DOŚWIADCZENIE I KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z POZIOMU

Poziom postaci	PD	Maks. ranga umiejętności klasowych	Maks. ranga umiejętności międzyklasowych	Atuty	Wzrost wartości atrybutu
1	0	4	2	Pierwszy i drugi	—
2	1000	5	2 ½	—	—
3	3000	6	3	Trzeci	—
4	6000	7	3 ½	—	Pierwszy
5	10 000	8	4	—	—
6	15 000	9	4 ½	Czwarty	—
7	21 000	10	5	—	—
8	28 000	11	5 ½	—	Drugi
9	36 000	12	6	Piąty	—
10	45 000	13	6 ½	—	—
11	55 000	14	7	—	—
12	66 000	15	7 ½	Szósty	Trzeci
13	78 000	16	8	—	—
14	91 000	17	8 ½	—	—
15	105 000	18	9	Siódmy	—
16	120 000	19	9 ½	—	Czwarty
17	136 000	20	10	—	—
18	153 000	21	10 ½	Ósmy	—
19	171 000	22	11	—	—
20	190 000	23	11 ½	—	Piąty

PD: w tej kolumnie podano liczbę punktów doświadczenia, jaką należy uzyskać, aby uzyskać prawo awansu na kolejny poziom (więcej na ten temat w części „Klasa i poziom postaci" na stronie 19).

Maks. ranga umiejętności klasowych: maksymalna liczba rang w umiejętności klasowej, jaką może posiadać postać, jest równa jej aktualnemu poziomowi +3. Umiejętności klasowe są ściśle związane z klasami postaci i wymienione w ich opisach.

Maks. ranga umiejętności międzyklasowej: maksymalna ranga w umiejętności międzyklasowej (czyli takiej, która nie jest związana z klasą postaci) jest równa połowie maksymalnej rangi w umiejętności klasowej. Wykupienie maksymalnej rangi umiejętności międzyklasowej kosztuje tyle samo punktów, co zakup maksymalnej rangi umiejętności klasowej. Innymi słowy, pierwszopoziomowa postać zapłaci 4 punkty za 4 rangi w umiejętności klasowej, ale za taką samą liczbę punktów otrzyma tylko 2 rangi w umiejętności międzyklasowej. Rangi połówkowe (oznaczone w tabeli jako ½) nie wpływają na testy umiejętności, a jedynie odpowiadają częściowemu zakupowi następnej rangi w danej umiejętności i sygnalizują, że bohater stara się ją zwiększyć.

Atuty: w tej kolumnie zaznaczono poziomy, na których postać otrzymuje atuty. Dwa pierwsze zyskuje na pierwszym poziomie, kolejny na trzecim, a następnie po jednym co każde trzy poziomy. Opis atutów znajduje się w rozdziale trzecim.

Za kulisami: Wszyscy bohaterowie są ludźmi

Ci wszyscy, którzy znają grę fabularną Dungeons & Dragons®, pamiętają zapewne, że ludzkie postacie zyskują w niej na pierwszym poziomie premiowe atuty i punkty umiejętności.

Z kolei w grze d20 Modern wszyscy bohaterowie są z założenia ludźmi, a zatem premiowe atuty oraz punkty umiejętności zostały od razu „wbudowane" w tworzoną przez gracza postać.

Wzrost atrybutu: w tej kolumnie zaznaczono wszystkie poziomy, na których następuje zwiększenie wartości atrybutu bohatera. Jeśli osiągnie on poziom czwarty, ósmy, dwunasty, szesnasty lub dwudziesty to jeden z jego atrybutów na stałe zwiększa się o 1 punkt. Rzecz jasna gracz sam decyduje, który atrybut ulega zmianie.

Na przykład, Charyzmatyczny Heros, który rozpoczął grę z Charyzmą równą 16, po osiągnięciu czwartego poziomu będzie mógł podnieść jej wartość do 17. Na poziomie osiemnastym może ponownie zdecydować się na zwiększenie Charyzmy (z 17 do 18) lub przeznaczyć punkt na inny atrybut.

Atuty i atrybuty bohaterów wieloklasowych nie zwiększają się z poziomami poszczególnych klas, ale z rosnącym poziomem postaci. Oznacza to, że 3-poziomowy Zwinny Heros będący jednocześnie pierwszopoziomowym Sprytnym Herosem jest postacią 4-poziomową, a zatem może na tym etapie zwiększyć wartość jednego ze swoich atrybutów.

OPISY KLAS PODSTAWOWYCH

W dalszej części rozdziału znajdują się opisy wszystkich klas podstawowych. Są one dość ogólne, jako że poszczególne postacie należące do tej samej klasy mogą się bardzo różnić cechami, wyglądem zewnętrznym i wieloma innymi elementami.

Informacje o zasadach gry

Po ogólnikowym opisie pojawia się zbiór informacji związanych z regułami gry, podzielony na następujące kategorie.

Atrybut

W tej części znajdują się informacje o tym, który z atrybutów zwykle przypisuje się danej klasie podstawowej. Gracze mogą starać się łamać zawarte w opisie stereotypy, ale najczęściej typowy przedstawiciel rzeczonej klasy będzie miał najwyższą z uzyskanych wartości przydzieloną do tego atrybutu, który przynosi mu największe korzyści. Innymi słowy, postacie będą szukały najbardziej pasujących im klas, odpowiadających posiadanym przez nie zdolnościom. Bohater o wysokiej wartości Budowy rozpocznie grę jako Twardy Heros, ale w toku rozgrywki może zdecydować się na zdobywanie poziomów w innej klasie, aby skorzystać z oferowanych przez nią właściwości.

Kostka Wytrzymałości

Kostka Wytrzymałości służy do określenia punktów wytrzymałości, które otrzymuje postać danej klasy podstawowej po awansie na kolejny poziom.

Kość	Klasy podstawowe
1k6	Sprytny, Oddany, Charyzmatyczny
1k8	Silny, Zwinny
1k10	Twardy

Za każdym razem, gdy postać awansuje na kolejny poziom, gracz wykonuje rzut odpowiednią kostką. Otrzymany wynik dodaje się do modyfikatora z Budowy, a uzyskana w ten sposób wartość zwiększa liczbę punktów wytrzymałości bohatera. Nawet jeśli uzyskana suma wynosi 0 lub mniej, postać zawsze otrzymuje 1 punkt wytrzymałości. Gracz rozpoczynający rozgrywkę postacią pierwszego poziomu nie rzuca kostką, a otrzymuje tyle punktów wytrzymałości, ile maksymalnie może uzyskać w rzucie. Oczywiście nadal do wyniku dodaje się modyfikator z Budowy.

Na przykład, Brandon Cross, Sprytny Heros, otrzymuje przy awansie na kolejny poziom 1k6 punktów wytrzymałości, a do wylosowanej liczby dodaje swój modyfikator z Budowy. Na pierwszym poziomie, zamiast rzucać kostką, otrzymuje od razu 7 punktów wytrzymałości (6 to maksymalna wartość możliwa na kostce danego typu plus modyfikator z Budowy, który wynosi +1).

Punkty akcji

Liczba punktów akcji, które otrzymuje postać danej klasy podstawowej po awansie na kolejny poziom.

Umiejętności klasowe

W tej części opisu można znaleźć listę posiadanych przez bohatera umiejętności klasowych, punkty umiejętności, z którymi rozpoczyna grę postać pierwszego poziomu oraz ich liczbę uzyskiwaną po awansie na kolejny poziom. Na tę ostatnią największy wpływ ma posiadany przez bohatera modyfikator z Intelektu (niemniej nawet postacie z karą z Intelektu otrzymują przynajmniej 1 punkt umiejętności na poziom).

Postać na pierwszym poziomie dysponuje pulą punktów umiejętności równą pomnożonej przez 4 wartości uzyskiwanej przy awansie na każdy kolejny poziom. Maksymalna ranga w umiejętności klasowej równa jest poziomowi postaci +3. A zatem gracz wcielający się w pierwszopoziomową postać może zakupić w każdej z umiejętności klasowych maksymalnie 4 rangi, za każdą płacąc 1 punkt umiejętności.

Na przykład, Charyzmatyczny Heros, awansując w swojej klasie, otrzymuje 7 punktów umiejętności przy awansie na kolejny poziom. Jeśli będzie miał modyfikator z Intelektu równy +1, w sumie uzyskuje 8 punktów umiejętności na poziom. Otrzymaną wartość mnoży się przez 4, a zatem bohater będzie dysponował 32 punktami umiejętności. Maksymalna ranga w umiejętności na pierwszym poziomie to 4, można więc podzielić początkową pulę punktów pomiędzy 8 umiejętności i uzyskać w nich maksymalną dostępną rangę (lepiej mieć dużo rang w kilku umiejętnościach niż mało w wielu)

Postać może korzystać również z umiejętności pojawiających się na liście innych klas. Za każdy wydany punkt umiejętności gracz otrzymuje 1/2 rangi w umiejętności międzyklasowej, a maksymalna ranga, jaką może w niej osiągnąć, jest równa połowie maksymalnej rangi w umiejętnościach klasowych (dla postaci pierwszopoziomowej wynosi 2).

Początkowe atuty

Liczba atutów, jakimi dysponuje bohater danej klasy na pierwszym poziomie.

Tabela klasy postaci

Tabela pokazująca, jak rozwija się bohater w trakcie awansu na kolejny poziom w określonej klasie. Znaleźć w niej można następujące informacje.

Poziom: poziom postaci w danej klasie.

Bazowa premia do ataku: bazowa premia do ataku postaci oraz liczba ataków.

Rzut obronny na Wytrwałość: bazowa premia do rzutów obronnych na Wytrwałość, względem której należy zastosować modyfikator z Budowy postaci.

Rzut obronny na Refleks: bazowa premia do rzutów obronnych na Refleks, względem której należy zastosować modyfikator ze Zręczności postaci.

Rzut obronny na Wolę: bazowa premia do rzutów obronnych na Wolę, względem której należy zastosować modyfikator z Roztropności postaci.

Właściwości klasowe: właściwości klasowe zależne od poziomu, opisane w dalszej części rozdziału.

Premia do Obrony: premia otrzymywana do Obrony, względem której należy zastosować modyfikator ze Zręczności i posiadanego przez postać ekwipunku.

Premia do Reputacji: bazowa premia do Reputacji postaci (więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 38).

Właściwości klasowe

W tej części można znaleźć informacje o specjalnych właściwościach klasy: premiowych atutach oraz niepowtarzalnych talentach, uzyskiwanych podczas awansu na kolejne poziomy.

Talenty

Każda klasa podstawowa oferuje wybór pewnych talentów. Bohater zyskuje je za każdym razem, gdy awansuje na nieparzysty poziom w swojej klasie (łącznie z 1. poziomem). Talenty traktowane są jako zdolności nadzwyczajne (szczegółowe informacje na temat zdolności nadzwyczajnych pojawiają się w rozdziale ósmym „Przyjaciele i wrogowie"). Postać, która chce uzyskać pewne talenty, musi spełnić pewne wymagania.

Premiowe atuty

Każda klasa początkowa oferuje szeroki wybór dodatkowych atutów. W chwili, gdy bohater osiąga parzysty poziom w danej klasie, otrzymuje dodatkowy atut, niezależnie od atutów uzyskiwanych przy awansie na kolejny poziom postaci (patrz tabela 1-2). Postać, która chce uzyskać pewne atuty, musi spełnić pewne wymagania.

Co to znaczy?

Czytający ten rozdział, może poczuć się oszołomiony dużą liczbą obcych terminów oraz określeń, szczególnie jeśli jest to pierwszy kontakt gracza z systemem d20. Nie należy się jednak zniechęcać, gdyż całą terminologię gry szczegółowo opisano w dalszej części podręcznika. A zatem wszystkie potrzebne informacje pojawią się podczas lektury. Osoby niecierpliwe mogą skorzystać z indeksu znajdującego się na końcu książki i szybko odnaleźć interesujący je temat.

KLASA I POZIOM POSTACI

Poziom klasowy to poziom w określonej klasie. Poziom postaci z kolei dotyczy całego zdobytego przez bohatera doświadczenia. Innymi słowy, poziom postaci i klasowy są sobie równe tylko w przypadku bohatera należącego do jednej klasy (Silny Heros może mieć czwarty poziom klasowy i czwarty poziom postaci).

W przypadku postaci wieloklasowych poziom klasowy i poziom postaci się różnią. Bohater będący jednocześnie Zwinnym Herosem 2. poziomu i Sprytnym Herosem 3. poziomu, znajduje się na 5. poziomie postaci. Więcej informacji o bohaterach wieloklasowych znaleźć można na stronie 40.



Russell Whitfield, Silny Heros

SILNY HEROS

Tacy bohaterowie w swoich zmaganiach ze światem zwykli polegać na swej Sile. Kolejne poziomy tej klasy postaci odzwierciedlają trening fizyczny zwiększający siłę i moc ciała. Przedstawiciele tej klasy podstawowej doskonale dają sobie radę w walce wręcz bronią białą i gołymi rękami, a także w innych zadaniach wymagających siły fizycznej.

Bohaterami tego typu mogą być kulturyści oraz atleci koncentrujący się na sportach siłowych. Mogą być cichymi i spokojnymi, a jednocześnie przerażającymi ludźmi, albo też hałaśliwymi zabijakami. Zdarzają się postacie, których łagodność dorównuje posturze, ale i takie, których siłę przewyższa jedynie ich agresja i gburowatość.

Przykłady Silnych Herosów

Do kategorii Silnych Herosów należą bokserzy, ludzie zajmujący się sztukami walki oraz uprawiający sporty siłowe, żołnierze, pracownicy fizyczni i wszyscy inni, którzy polegają na czystej mocy mięśni.

Informacje o zasadach gry

Silny Heros posiada następujące charakterystyki.

Atrybut

Z tą klasą postaci związana jest Siła. Tacy bohaterowie powinni posiadać również wysokie wartości Budowy, Zręczności oraz przynajmniej jednego atrybutu niezwiązanego z rozwojem fizycznym.

Kostka Wytrzymałości

Silny bohater otrzymuje 1k8 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu należy zastosować modyfikator z Budowy. Liczba punktów wytrzymałości dla postaci pierwszego poziomu równa jest 8 + modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Silny Heros awansując na nowy poziom tej klasy (oraz na 1. poziomie) zyskuje punkty akcji w liczbie 5 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto lista umiejętności klasowych przedstawiciela niniejszej klasy, wraz z atrybutem kluczowym dla każdej z nich (opisy umiejętności przedstawiono w rozdziale drugim).

Czytanie i pisanie (brak), Język obcy (brak), Naprawianie (Int), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (budownictwo) (Int), Skakanie (S), Wiedza (aktualno-

TABELA 1–3: SILNY HEROSĘ

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+1	+1	+0	+0	Talent	+1	+0
2	+2	+2	+0	+0	Premiowy atut	+2	+0
3	+3	+2	+1	+1	Talent	+2	+0
4	+4	+2	+1	+1	Premiowy atut	+3	+0
5	+5	+3	+1	+1	Talent	+3	+1
6	+6/+1	+3	+2	+2	Premiowy atut	+3	+1
7	+7/+2	+4	+2	+2	Talent	+4	+1
8	+8/+3	+4	+2	+2	Premiowy atut	+4	+1
9	+9/+4	+4	+3	+3	Talent	+5	+2
10	+10/+5	+5	+3	+3	Premiowy atut	+5	+2

ści, cwaniactwo, popkultura, taktyka) (Int), Wspinaczka (S), Zawód (Rzt).

Dodatkowe umiejętności klasowe są dostępne po wyborze profesji początkowej.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (3 + modyfikator z Int) × 4.

Punkty umiejętności na każdym kolejnym poziomie: 3 + modyfikator z Int.

Początkowe atuty

Silny Heros, jak każda inna postać, rozpoczyna grę z dwoma atutami (tabela 1-2), dysponuje zaś dodatkowo Biegłością w broni prostej.

Właściwości klasowe

Oto wszystkie właściwości klasowe Silnego Herosa.

Talenty

Na 1., 3., 5., 7. i 9. poziomie Silny Heros może wybrać jeden z opisanych w dalszych schematach talentów. Część z nich musi być rozwijana w odpowiedniej kolejności, inne można otrzymać od razu, bez spełniania wymagań. Przedstawiciel danej klasy może bez ograniczeń korzystać ze wszystkich schematów talentów, jednak nie ma prawa wybrać więcej niż raz tego samego talentu (chyba że w opisie podano inaczej).

Początkowe talenty: pierwszopoziomowy Silny Heros może wybierać spośród trzech schematów talentów: nadludzki wysiłek, niszczenie przedmiotów i potężny cios.

Schemat talentu nadludzki wysiłek

Silny Heros potrafi podczas pewnych działań zmusić swój organizm do nadludzkiego niemal wysiłku. Wykonywana czynność musi wymagać testu Siły lub umiejętności na niej opartej. Gracz musi zadeklarować chęć skorzystania z tego talentu przed wykonaniem testu.

Nadludzki wysiłek: bohater poświęcając jedną akcję całorundową, otrzymuje premię +2 do testu.

Doskonalszy nadludzki wysiłek: bohater poświęcając akcję całorundową, otrzymuje premię +2, która kumuluje się z premią wynikającą z talentu nadludzki wysiłek. Całkowita premia do testu wynosi zatem +4.

Wymagania: talent nadludzki wysiłek.

Zaawansowany nadludzki wysiłek: bohater poświęcając akcję całorundową, otrzymuje premię +2, która kumuluje się z premiami uzyskanymi z talentów nadludzki wysiłek i doskonalszy nadludzki wysiłek. Całkowita premia do testu wynosi zatem +6.

Wymagania: talenty nadludzki wysiłek i doskonalszy nadludzki wysiłek.

Schemat talentu niszczenie przedmiotów

Silni Herosi posiadają wrodzony talent do wynajdywania czułych miejsc przedmiotów. Pozwala im to na częściowe zignorowanie trwałości obiektów i daje większą szansę na złamanie ich podczas ataku wręcz.

Niszczenie przedmiotów: bohater ignoruje 2 punkty trwałości przedmiotu.

Doskonalsze niszczenie przedmiotów: postać dodatkowo ignoruje 2 punkty trwałości (łącznie 4 punkty).

Wymagania: talent niszczenie przedmiotów.

Zaawansowane niszczenie przedmiotów: Silny Heros ignoruje kolejne 2 punkty trwałości (łącznie 6 punktów).

Wymagania: talenty niszczenie przedmiotu oraz doskonalsze niszczenie przedmiotów.

Schemat talentu potężny cios

Silny Heros posiada wrodzony talent zwiększający obrażenia zadawane wręcz.

Potężny cios: bohater otrzymuje premię +1 do obrażeń zadawanych wręcz.

Doskonalszy potężny cios: postać otrzymuje dodatkową premię +1, wręcz zadając tym samym +2 obrażenia więcej.

Wymagania: talent potężny cios.

Zaawansowany potężny cios: kolejna premia +1; łącznie bohater może zadać o +3 obrażenia więcej walcząc wręcz.

Wymagania: talenty potężny cios i doskonalszy potężny cios.

Premiowe atuty

Osiągając poziomy 2., 4., 6., 8. oraz 10. Silny Heros otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre atuty posiadają wymagania, a te postać musi wpierw spełnić.

Atletyka, Biegłość w broni dawnej, Bijatyka, Doskonalsza bijatyka, Doskonalsze sztuki walki, Potężny atak, Przyjaźń zwierząt, Rozszczepienie, Skupienie na broni, Skuteczniejsze rozszczepienie, Sztuki walki, Walka na oślep, Zmysł walki.

Zwinny Heros

Postacie tego typu polegają głównie na wrodzonej Zręczności. Kolejne poziomy klasy oznaczają rozwój koordynacji ruchowej, zwinności oraz refleksu bohatera. Zwinni Herosi mają zazwyczaj dużą zdolność unikania ciosów, szybko zyskują większą liczbę ataków w rundzie oraz naturalną skłonność do sportów, które wymagają szybkości i płynności ruchów.

Zwinny Heros może szybko biegać lub poruszać się z kocią gracją. Taka postać jest obdarzona błyskawicznym refleksem albo niespotykaną koordynacją ruchów. Do przetrwania we współczesnym świecie bohater używa wrodzonych skłonności wynikających ze znacznej Zręczności.

Przykłady Zwinnych Herosów

Bohaterowie tego typu najczęściej wybierają zawody, w których liczy się szybkość i zwinność, nie zaś czysta, brutalna siła. Postać może być pilotem, kaskaderem, zawodowym kierowcą, strzelcem wyborowym w siłach wojskowych lub policyjnych, tajnym agentem (niezależnie czy wybierze działanie po stronie prawa, czy też zejdzie na złą drogę), a jest to jedynie niewielka część ze wszystkich dostępnych profesji.

Informacje o zasadach gry

Zwinny Heros posiada następujące charakterystyki.

Atrybut

Atrybutem najsilniej związanym z tą klasą postaci jest Zręczność. Bohater powinien również przeznaczyć sensowne wartości na Charyzmę, Roztropność oraz Intelekt.

Kostka Wytrzymałości

Zwinny bohater otrzymuje 1k8 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu należy zastosować modyfikator z Budowy. Liczba punktów wytrzymałości dla postaci pierwszego poziomu równa jest 8 + modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Zwinny Heros awansując na nowy poziom tej klasy (oraz na 1. poziomie) zyskuje punkty akcji w liczbie 5 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).



Yoriko Obato,
Zwinny Heros

Umiejętności klasowe

Oto lista umiejętności klasowych przedstawiciela niniejszej klasy, wraz z atrybutem kluczowym dla każdej z nich (opisy umiejętności przedstawiono w rozdziale drugim).

Ciche poruszanie się (Zr), Czytanie i pisanie (brak), Jeździectwo (Zr), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Pilotowanie (Zr), Rzemiosło (mechanika) (Int), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (aktualności, cwaniactwo, popkultura) (Int), Wyzwalanie się (Zr), Zachowanie równowagi (Zr), Zawód (Rzt), Zręczna dłoń (Zr), Zwinność (Zr).

Dodatkowe umiejętności klasowe dostępne są po wyborze profesji początkowej.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (5 + modyfikator z Int) × 4.

Punkty umiejętności na każdym kolejnym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Początkowe atuty

Zwinny Heros, jak każda inna postać, rozpoczyna grę z dwoma atutami (tabela 1-2), dysponuje zaś dodatkowo Biegłością w broni prostej.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Zwinnego Herosa.

Talenty

Na 1., 3., 5., 7. i 9. poziomie Zwinny Heros może wybrać jeden z opisanych w dalszych schematach talentów. Część z nich musi być rozwijana w odpowiedniej kolejności, inne można otrzymać od razu, bez spełniania wymagań. Przedstawiciel danej klasy może bez ograniczeń korzystać ze wszystkich schematów talentów, jednak nie ma prawa wybrać więcej niż raz tego samego talentu (chyba że w opisie podano inaczej).

Początkowe talenty: Zwinny Heros na pierwszym poziomie może wybrać jeden z dwóch talentów: uchylanie lub zwiększenie szybkości.

Schemat talentów defensywnych

Przy awansie na kolejne poziomy Zwinny Heros otrzymuje szansę zwiększenia swoich zdolności obronnych. Jeśli zdecyduje się rozwijać w tym kierunku, powinien wybrać talenty z opisanego dalej schematu.

Uchylanie: jeśli bohater padnie ofiarą efektu normalnie wymagającego rzutu obronnego na Refleks decydującego o społowieniu obrażeń (na przykład znajdzie się w polu rażenia granatu) i jeżeli powiedzie mu się ów rzut obronny, to w ogóle nie zostaje ranny. Ten talent może być używany jedynie wtedy, gdy postać ma na sobie lekką zbroję lub nie nosi żadnej.

TABELA 1-4: ZWINNY HEROS

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+0	+1	+0	Talent	+3	+0
2	+1	+0	+2	+0	Premiowy atut	+4	+0
3	+2	+1	+2	+1	Talent	+4	+1
4	+3	+1	+2	+1	Premiowy atut	+5	+1
5	+4	+1	+3	+1	Talent	+5	+1
6	+4	+2	+3	+2	Premiowy atut	+6	+2
7	+5	+2	+4	+2	Talent	+6	+2
8	+6/+1	+2	+4	+2	Premiowy atut	+7	+2
9	+6/+1	+3	+4	+3	Talent	+7	+3
10	+7/+2	+3	+5	+3	Premiowy atut	+8	+3

Nieświadomy unik 1: niezależnie od tego czy bohater będzie nieprzygotowany czy zaskoczony przez ukrytego napastnika, nadal otrzymuje premię ze Zręczności do Obrony. Niemniej jednak premia nie jest przyznawana, gdy postać jest unieruchomiona.

Wymagania: talent uchylenie.

Nieświadomy unik 2: postać nie da się flankować. Bohater radzi sobie z otaczającymi go przeciwnikami tak samo łatwo jak z pojedynczym napastnikiem.

Wymagania: talenty uchylenie i nieświadomy unik 1.

Rzut ochronny: bohater ma szansę uniknięcia śmiertelnych obrażeń. Jeśli w wyniku ran odniesionych w walce (wręcz lub dystansowej), liczba jego punktów wytrzymałości spadnie do 0 lub poniżej tej wartości, to może wykonać rzut chroniący go przed smutnym losem.

Skorzystanie z tego talentu wymaga poświęcenia 1 punktu akcji. Bohater wykonuje następnie rzut obronny na Refleks (ST równa liczbie odniesionych obrażeń). Jeśli zakończy się on powodzeniem, otrzymuje jedynie połowę ran. Należy pamiętać, że postać może użyć tego talentu jedynie wówczas, gdy jest w stanie zareagować na zaistniałą sytuację (czyli unieruchomiona nie ma prawa wykorzystać Rzutu ochronnego).

W takim przypadku nie można używać talentu uchylenie – z uwagi na to, że w normalnych okolicznościach nie byłoby możliwości wykonania rzutu obronnego na Refleks (w celu otrzymania połowy obrażeń).

Wymagania: talenty uchylenie i nieświadomy unik 1.

Sprzyjający moment: poświęcając 1 punkt akcji Zwinny Heros może wykonać atak okazyjny wymierzony w przeciwnika, który właśnie został trafiony w walce wręcz z inną postacią. Tak wyprowadzony atak okazyjny wlicza się do limitu dostępnych bohaterowi ataków okazyjnych, co oznacza, że nawet postać posiadająca atut Zmysł walki może użyć talentu sprzyjający moment tylko raz w rundzie.

Wymagania: talent uchylenie.

Schemat talentu zwiększenie szybkości

Dzięki temu talentowi bohater może zwiększać swoją szybkość.

Zwiększenie szybkości: bohater zwiększa swoją bazową szybkość o 1,5 metra.

Doskonalsze zwiększenie szybkości: bazowa szybkość postaci zwiększa się o dodatkowe 1,5 metra, kumulując się z wcześniejszym talentem (łącznie 3 metry).

Wymagania: talent zwiększenie szybkości.

Zaawansowane zwiększenie szybkości: bazowa szybkość zwiększa się o kolejne 1,5 metra (łącznie 4,5 metra).

Wymagania: talenty zwiększenie szybkości i doskonalsze zwiększenie szybkości.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu 2., 4., 6., 8. oraz 10. poziomu Zwinny Heros otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre atuty posiadają wymagania, a te postać musi wpierw spełnić.

Akrobatyka, Bezpośredni strzał, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Defensywne sztuki walki, Doskonalsze rozbrajanie, Dublet, Finezja w broni, Nieuchwytny cel, Ruchliwość, Skupienie, Ukradkowość, Wykorzystanie siły, Wyszkolenie w walce.

TWARDY HEROS

Twardy Heros najbardziej polega na swojej Budowie, a charakteryzują go duża liczba punktów wytrzymałości, wysoka Wytrwałość oraz zdolność do lekceważenia części odniesionych ran. Osiągnięcie kolejnych poziomów tej klasy oznacza zwiększenie wytrzymałości fizycznej oraz żywotności.

Twardy Heros może być zbudowany jak mały czołg czy dysponować niesamowitą wytrzymałością. Postać należąca do tej klasy może znieść dużo fizycznych obrażeń, bardzo rzadko choruje i naprawdę trudno ją poruszyć. Bywa uparta, często posiada tylko jeden cel w życiu, ale może być również bardzo opiekuńcza. Zwykle udaje jej się przetrwać w walce, ponieważ potrafi utrzymać się na nogach dłużej niż jego przeciwnicy.

Przykłady Twardych Herosów

Bohaterowie tego typu zazwyczaj mają profesje wymagające od nich posiadania ogromnej wytrzymałości i wytrwałości, jak na przykład zawodowy zapaśnik, kaskader, ochroniarz, sportowiec, żołnierz czy policjant.

Informacje o zasadach gry

Twardy Heros posiada następujące charakterystyki.

Atrybuty

Najważniejszym atrybutem tego typu postaci jest Budowa, ale ważne są również wysokie wartości Siły, Zręczności, Roztropności oraz Intelektu.

Kostka Wytrzymałości

Twardy bohater otrzymuje 1k10 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu należy zastosować modyfikator z Budowy. Liczba punktów wytrzymałości dla postaci pierwszego poziomu równa jest 10 + modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Twardy Heros awansując na nowy poziom tej klasy (oraz na 1. poziomie) zyskuje punkty akcji w liczbie 5 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto lista umiejętności klasowych przedstawiciela niniejszej klasy wraz z atrybutem kluczowym dla każdej z nich (opisy umiejętności przedstawiono w rozdziale drugim).

Czytanie i pisanie (brak), Jeździectwo (Zr), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (budownictwo, mechanika) (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Wiedza (aktualności, cwaniactwo, popkultura) (Int), Wspinaczka (S), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

Dodatkowe umiejętności klasowe dostępne są po wyborze profesji początkowej.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (3 + modyfikator z Int) × 4.

Punkty umiejętności na każdym kolejnym poziomie: 3 + modyfikator z Int.

Początkowe atuty

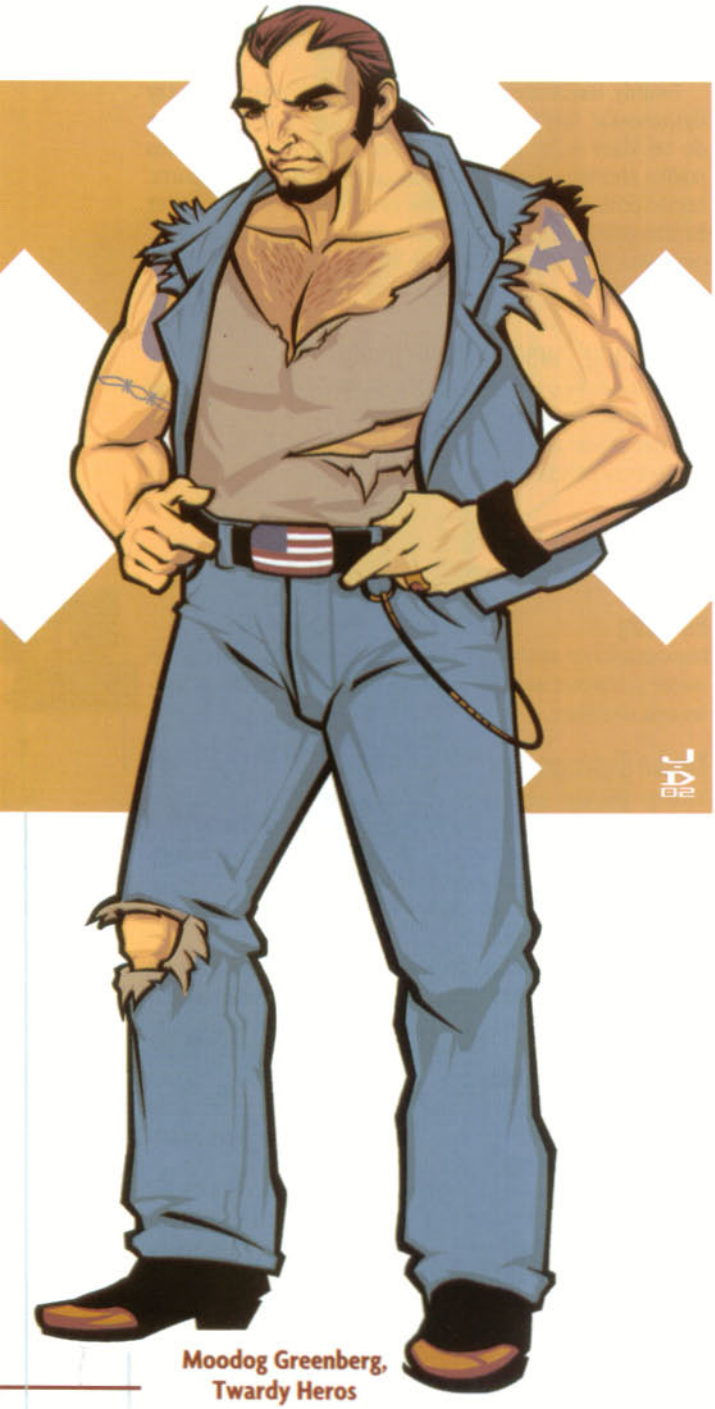
Twardy Heros, jak każda inna postać, rozpoczyna grę z dwoma atutami (tabela 1-2), dysponuje zaś dodatkowo Biegłością w broni prostej.

Właściwości klasowe

Oto wszystkie właściwości klasowe Twardego Herosa.

Talenty

Na 1., 3., 5., 7. i 9. poziomie Twardy Heros może wybrać jeden z opisanych w dalszych schematach talentów. Część z nich musi



Moodog Greenberg, Twardy Heros

być rozwijana w odpowiedniej kolejności, inne można otrzymać od razu, bez spełniania wymagań. Przedstawiciel danej klasy może bez ograniczeń korzystać ze wszystkich schematów talentów, jednak nie ma prawa wybrać więcej niż raz tego samego talentu (chyba że w opisie podano inaczej).

Początkowe talenty: Twardy bohater na pierwszym poziomie może wybrać dowolny z talentów wymienionych w schemacie odporności na energię lub zdecydować się na jeden ze schematu niezłomny: krzepki, złapanie oddechu lub zachowanie przytomności.

Schemat talentu Niezłomny

Twardy bohater swoją odporność zawdzięcza poniższym talentom:

Zachowanie przytomności: postać może działać w sytuacjach, w których normalnie byłaby nieprzytomna lub umierająca. Gdy punkty wytrzymałości bohatera spadną do –1, traktuje się go jako okaleczonego. Może zatem w każdej rundzie wykonać akcję ruchu lub akcję ataku, dopóki liczba punktów wytrzymałości nie spadnie do –10 (wówczas postać ginie) lub nie wzrośnie powyżej 1. Bohater ma też pełne prawo udawać nieprzytomnego, jeśli w jakiś sposób uchroni go to przed otrzymaniem kolejnych obrażeń.

Krzepki: po wyborze tego talentu postać otrzymuje tyle punktów wytrzymałości, ile wynosi jej poziom w klasie Twardy Heros. Od tej chwili po awansie na każdy kolejny poziom tej klasy zyskuje ona +1 punkt wytrzymałości.

Złapanie oddechu: bohater może wydać 1 punkt akcji i dzięki temu zregenerować utracone punkty wytrzymałości – odzyskuje je w liczbie równej jego modyfikatorowi z Budowy. Nie można za pomocą tego talentu podnieść poziomu punktów wytrzymałości powyżej normalnej, maksymalnej dla danej postaci wartości. Na przykład: Twardy Heros, którego modyfikator z Budowy równy jest +3, poświęcając 1 punkt akcji może odzyskać 3 punkty wytrzymałości, ale tylko wówczas, gdy jego aktualna liczba punktów będzie o trzy lub więcej niższa od normalnej, pełnej wartości.

Żywotność: bohater leczy się dwa razy szybciej. Dzięki temu w czasie wieczornego odpoczynku postać odzyskuje aż 2 punkty wytrzymałości na poziom postaci oraz 2 punkty tymczasowo obniżonych wartości atrybutów. Jeśli obdarzony tym talentem bohater zostanie ogłuszony, odzyskuje przytomność w czasie o połowę krótszym.

Wymagania: talent krzepki.

Schemat talentu odporność na energię

Postać obdarzona jest nadzwyczajną odpornością na zabójcze działanie określonych czynników. Wymienione dalej talenty można wybierać w dowolnej kolejności.

TABELA 1–5: TWARDY HEROS

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+1	+0	+0	Talent	+1	+0
2	+1	+2	+0	+0	Premiowy atut	+2	+0
3	+2	+2	+1	+1	Talent	+2	+1
4	+3	+2	+1	+1	Premiowy atut	+3	+1
5	+3	+3	+1	+1	Talent	+3	+1
6	+4	+3	+2	+2	Premiowy atut	+3	+2
7	+5	+4	+2	+2	Talent	+4	+2
8	+6/+1	+4	+2	+2	Premiowy atut	+4	+2
9	+6/+1	+4	+3	+3	Talent	+5	+3
10	+7/+2	+5	+3	+3	Premiowy atut	+5	+3

Odporność na elektryczność: bohater ignoruje tyle zadanych przez elektryczność obrażeń, ile wynosi jego modyfikator z Budowy.

Odporność na kwas: bohater ignoruje tyle zadanych przez kwas obrażeń, ile wynosi jego modyfikator z Budowy.

Odporność na ogień: bohater ignoruje tyle zadanych przez ogień obrażeń, ile wynosi jego modyfikator z Budowy.

Odporność na dźwięk/wstrząs: bohater ignoruje tyle zadanych przez dźwięk obrażeń lub ran wstrząsowych, ile wynosi jego modyfikator z Budowy.

Odporność na zimno: bohater ignoruje tyle zadanych przez zimno obrażeń, ile wynosi jego modyfikator z Budowy.

Schemat talentu redukcja obrażeń

Twardy Heros nie jest niepodatny na obrażenia powodowane przez rozmaite czynniki czy specjalne formy ataku (które mogą, choć nie muszą pojawić się w kampanii). Niemniej posiada naturalną zdolność ignorowania części ran odnoszonych w wyniku działania większości rodzajów broni. Zanim postać będzie mogła skorzystać z tego schematu talentów, musi posiadać przynajmniej jeden talent ze schematu odporność na energię lub niezłomny.

Redukcja obrażeń 1/—: bohater ignoruje 1 obrażenie zadane bronią do walki wręcz lub dystansową.

Wymagania: jeden z talentów ze schematu odporność na energię lub niezłomny.

Redukcja obrażeń 2/—: bohater ignoruje dodatkowe 1 obrażenie zadane bronią do walki wręcz lub dystansową (łącznie DR 2/—).

Wymagania: talent redukcja obrażeń 1/— oraz jeden z talentów ze schematu odporność na energię lub niezłomny.

Redukcja obrażeń 3/—: bohater ignoruje dodatkowe 1 obrażenie zadane bronią do walki wręcz lub dystansową (łącznie DR 3/—).

Wymagania: talent redukcja obrażeń 2/— oraz jeden z talentów ze schematu odporność na energię lub niezłomny.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu 2., 4., 6., 8. oraz 10. poziomu Twardy Heros otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre atuty posiadają wymagania, a te postać musi wpierw spełnić.

Atletyka, Bijatyka, Czujność, Demon szybkości, Doskonalsza bijatyka, Doskonalsza finta, Doskonalsza szarża byka, Krzepa, Nokautujący cios, Pewność siebie, Potężny atak, Twardość, Walka uliczna, Zwiększona wytrwałość.

SPRYTNY HEROS

Sprytny Heros polega głównie na swoim Intelekcie. Kolejne poziomy tej klasy oznaczają zwiększenie poziomu wiedzy postaci, zarówno na polu humanistycznym, jak i nauk ścisłych. Bohatera charakteryzuje zdolność szybkiego przyswajania sobie nowych informacji i wyciągania z nich poprawnych wniosków.

Przedstawiciel tej klasy może być molem książkowym lub też błyskotliwym uczonym. Ma prawo posiadać niezwykłe zdolności analityczne albo spokojnie zastanawiając się nad problemem zawsze jakimś cudem znajdować wyjście z groźnych sytuacji. Bohater jest bystry, dysponuje naprawdę dużym zasobem wiedzy, a przynajmniej zdolnością do zdobywania i gromadzenia informacji, jeżeli tylko zechce to zrobić.

Przykłady Sprytnych Herosów

Wśród Sprytnych Herosów można znaleźć naukowców i badaczy wszelkiego rodzaju, nauczycieli akademickich, funkcjonariuszy agencji rządowych lub zawodowych wojskowych specjalizujących się w taktyce, dedukcji czy wywiadzie. Do tej kategorii należą także przedstawiciele wolnych zawodów – pracownicy umysłowi.

Informacje o zasadach gry

Sprytny Heros posiada następujące charakterystyki:

Atrybut

Atrybutem najsilniej związanym z tą klasą postaci jest Intelekt. Zwykle Sprytni Herosi posiadają również wysoką wartość jednego z fizycznych atrybutów (na przykład Zręczności). Często łączą też dużą wartość Intelektu z wysoką Roztropnością lub Charyzmą.

Kostka Wytrzymałości

Sprytny bohater otrzymuje 1k6 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu należy zastosować modyfikator z Budowy. Liczba punktów wytrzymałości dla postaci pierwszego poziomu równa jest 6 + modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Sprytny Heros awansując na nowy poziom tej klasy (oraz na 1. poziomie) zyskuje punkty akcji w liczbie 5 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto lista umiejętności klasowych przedstawiciela niniejszej klasy wraz z atrybutem kluczowym dla każdej z nich (opisy umiejętności przedstawiono w rozdziale drugim).

Badania (Int), Czytanie i pisanie (brak), Dochodzenie (Int), Fałszerstwo (Int), Informatyka, Język obcy (brak), Materiały wybuchowe (Int), Naprawianie (Int), Nawigacja (Int), Odcyfrowywanie zapisków (Int), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (aktualności, cwaniactwo, ekonomia, geografia i biologia, historia, nauki społeczne, nauki ścisłe, nauki tajemne, popkultura, psychologia, sztuka, taktyka, technologia, teologia i filozofia) (Int), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Wiedza (budownictwo, chemia, elektronika, farmaceutyka, mechanika, pisarstwo, sztuki plastyczne) (Int), Zawód (Rzt).

Dodatkowe umiejętności klasowe dostępne są po wyborze profesji początkowej.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (9 + modyfikator z Int) × 4.

Punkty umiejętności na każdym kolejnym poziomie: 9 + modyfikator z Int.

Początkowe atuty

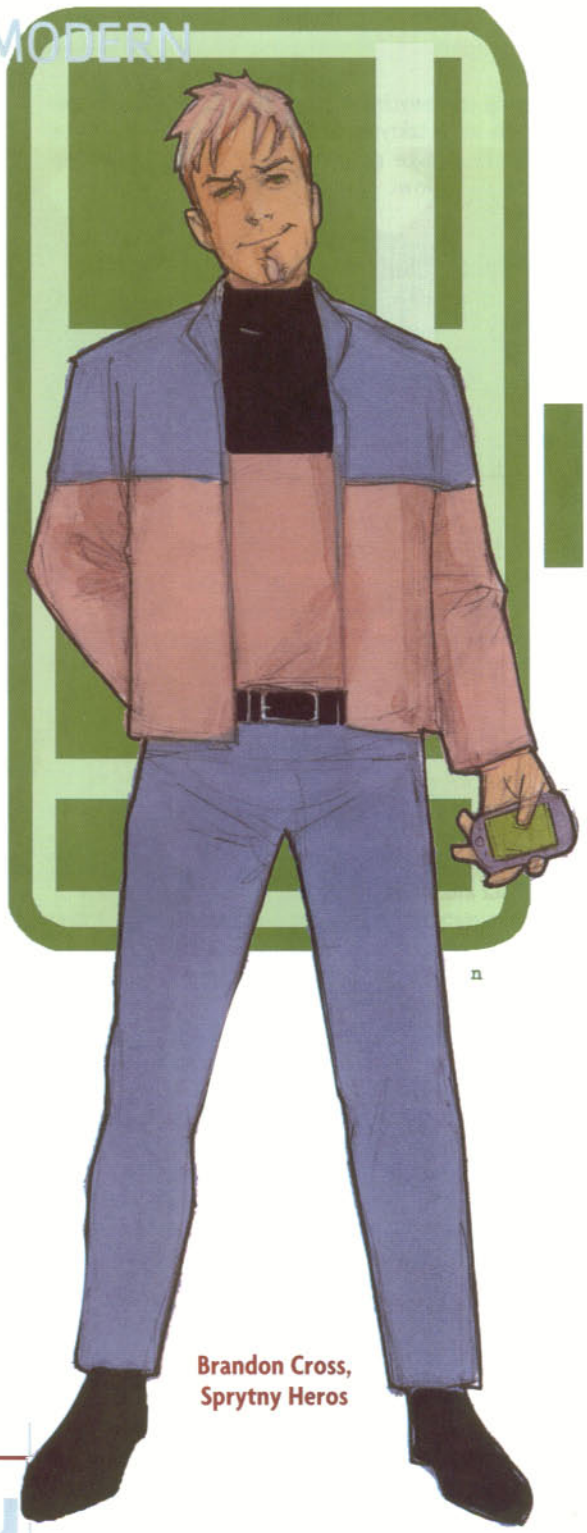
Sprytny Heros, jak każda inna postać, rozpoczyna grę z dwoma atutami (tabela 1-2), dysponuje zaś dodatkowo Biegłością w broni prostej.

Właściwości klasowe

Oto wszystkie właściwości klasowe Sprytnego Herosa.

Talenty

Na 1., 3., 5., 7. i 9. poziomie Sprytny Heros może wybrać jeden z opisanych w dalszych schematach talentów. Część z nich musi być rozwijana w odpowiedniej kolejności, inne można otrzymać od razu, bez spełniania wymagań. Przedstawiciel danej klasy może bez ograniczeń korzystać ze



Brandon Cross, Sprytny Heros

wszystkich schematów talentów, jednak nie ma prawa wybrać więcej niż raz tego samego talentu (chyba że w opisie podano inaczej).

Początkowe talenty: Sprytny Heros na pierwszym poziomie może wybrać jeden z talentów ze schematu Badania.

Schemat talentu badania

Bohater należący do tej klasy posiada naturalną umiejętność uczenia się i wyszukiwania danych. Wymienione dalej talenty można wybierać w dowolnej kolejności.

Ekspert: gracz wybiera jedną z wymienionych dalej umiejętności. Kiedy wykonuje jakikolwiek jej test, otrzymuje premię równą poziomowi w klasie Sprytnego Herosa. Ten talent można wybrać wielokrotnie, za każdym razem decydując się na inną umiejętność.

Badania, Dochodzenie, Fałszerstwo, Informatyka, Materiały wybuchowe, Naprawianie, Nawigacja, Odcyfrowywanie zapisków, Przeszukiwanie, Rzemiosło (dowolne jedno), Unieszkodliwianie mechanizmów, Wiedza (dowolna jedna).

Lingwista: postać dysponująca tym talentem staje się prawdziwym poliglotą. Jeśli napotka na język (mówiony lub pisany), z którym nigdy wcześniej nie miała styczności, może wykonać test Intelektu, aby spróbować go zrozumieć. Test wykonuje się z premią równą poziomowi w klasie Sprytny Heros. W przypadku języka pisanego, wspomniana premia dotyczy umiejętności Odcyfrowywanie zapisków, a nie testu Intelektu.

ST testu zależy od różnych czynników i jest równa: 15, jeśli nieznana postaci mowa należy do grupy językowej, w której posiada ona w umiejętność Czytanie i pisanie lub Język obcy; 20, jeżeli język, który bohater próbuje zrozumieć, nie przypomina żadnego ze znanych postaci; 25, jeśli stara się rozszyfrować martwy, starożytny język, jak choćby staroegipski lub sumeryjski (opis grup językowych znajduje się na stronie 57). Dzięki temu talentowi postać potrafi uchwycić podstawowe znaczenie prowadzonej w obcym mu języku rozmowy lub sens dokumentu, nie może jednak swobodnie się porozumiewać lub płynnie w nim czytać i pisać.

Wymagania: przynajmniej 1 ranga w umiejętności Czytanie i pisanie oraz Język obcy dla trzech różnych języków.

Schemat talentu strategia

Elastyczny i pomysłowy Sprytny Heros potrafi znaleźć wyjście z każdej, nawet najtrudniejszej sytuacji. Wymienione dalej talenty można wybierać w dowolnej kolejności, jednak zanim postać nauczy się któregoś z nich, musi posiadać przynajmniej jeden talent ze schematu badania.

Wykorzystanie słabości: po upływie 1 rundy walki Sprytny Heros może wybrać któregoś z przeciwników i spróbować pokonać brutalną siłę mocą rozumu. Wymaga to akcji ruchu

TABELA 1–6: SPRYTNY HEROS

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+0	+0	+1	Talent	+0	+1
2	+1	+0	+0	+2	Premiowy atut	+1	+1
3	+1	+1	+1	+2	Talent	+1	+1
4	+2	+1	+1	+2	Premiowy atut	+1	+2
5	+2	+1	+1	+3	Talent	+2	+2
6	+3	+2	+2	+3	Premiowy atut	+2	+2
7	+3	+2	+2	+4	Talent	+2	+3
8	+4	+2	+2	+4	Premiowy atut	+3	+3
9	+4	+3	+3	+4	Talent	+3	+3
10	+5	+3	+3	+5	Premiowy atut	+3	+4

oraz udanego testu Intelektu (ST 15), do którego stosuje się premię równą poziomowi w niniejszej klasie. Jeśli test zakończy się powodzeniem, oznacza to, że bohater przejrzał sposób walki wroga, przewiduje jego działania oraz poznał jego słabe punkty. Do końca starcia we wszystkich testach ataku postać może wykorzystywać modyfikator z Intelektu zamiast modyfikatora z Siły lub Zręczności.

Wymagania: jeden z talentów ze schematu badania.

Planowanie: zanim postacie wyruszą na niebezpieczną akcję, staną do walki lub podejmą wyzwanie, Sprytny Heros może sporządzić dokładny plan działania. Zastosowanie tego talentu wymaga jednak przygotowania – nie sposób go zatem wykorzystać w chwilach, gdy postać jest zaskoczona, nieprzygotowana na konkretną sytuację.

Bohater wykonuje test Intelektu (ST 10), w którym stosuje premię równą poziomowi w niniejszej klasie. Wynik testu określa wartość premii z okoliczności przyznawanej postaci oraz jej towarzyszom. Podczas wykonywania testu bohater nie może wziąć ani 10, ani 20.

Wynik rzutu	Premia
9 lub mniej	+0 (test się nie powiódł)
10-14	+1
15-24	+2
25 i więcej	+3

Wspomnianą premię przez 3 kolejne rundy stosuje się do wszystkich wykonywanych przez postać i jej sprzymierzeńców testów umiejętności oraz ataków. Niestety, każdy, nawet najlepszy plan, w końcu zostaje wyjawiony. W związku z tym, jeśli sytuacja nie uległa zmianie, po upływie podanego czasu premia co rundę spada o 1 punkt (aż do +0).

Wymagania: jeden z talentów ze schematu badania.

Sztuczka: bohater, używając zmyłek i manewrów, może chwilowo zdezorientować przeciwnika. Ten talent zadziała jedynie na wrogów, których poziom Intelektu jest równy lub wyższy od 3, oddalonych od bohatera o nie więcej niż 9 metrów oraz będących w stanie go usłyszeć i zrozumieć.

Wykorzystanie sztuczki wymaga poświęcenia akcji całorundowej i wykonania testu Intelektu (ST 15), przy czym do tego ostatniego stosuje się premię równą poziomowi w klasie Sprytny Heros. Może się zdarzyć, że nawet pomimo udanego testu przeciwnik wykaże się bystrością i przejrzy sztuczkę, ignorując efekt.

Ofiara wykonuje rzut obronny na Refleks (ST równe 10 + poziom w klasie Sprytny Heros + premia z Intelektu bohatera). Nieudany oznacza, że przeciwnika należy przez jedną rundę uznawać za otumanionego (nie może podejmować akcji, ale ma prawo się bronić).

Niniejszy talent może wykorzystać tylko raz w ciągu spotkania. Bez względu na to czy sztuczka się powiedzie, czy nie, przeciwnik staje się bardziej czujny, a tym samym niepodatny na takie działania.

Wymagania: jeden z talentów ze schematu badania.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu 2., 4., 6., 8. oraz 10. poziomu Sprytny Heros otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre atuty posiadają wymagania, a te postać musi wpierw spełnić.

Błyskawiczny refleks, Demon szybkości, Dokładność, Doskonalsze przewracanie, Doskonalsze rozbrajanie, Konstruowanie, Ostrożność, Skupienie na broni, Staranność, Wykształcenie, Wyszkolenie w walce, Żelazna wola, Złota rączka.

ODDANY HEROS

Oddani Herosi polegają w największym stopniu na Roztropności. Kolejne poziomy tej klasy odzwierciedlają rozwój siły woli, intuicji, spostrzegawczości oraz zrozumienia otaczającego świata. Bohater łączy w sobie cechy człowieka konsekwentnego i wiernego sprawie z umiejętnością analizowania informacji oraz zmysłami wyostrzonymi na otaczającą go rzeczywistość.

Przedstawiciel tej klasy może być pełen zrozumienia, wyczulony na innych, posiadać dociekliwy umysł lub ogromną wiedzę. Prawdopodobnie jest pociągający i fascynujący. Zwykle poświęca się idei, sprawie lub przekonaniom z siłą, która wydaje się go przerastać, ale jednocześnie pokłada niezachwiane zaufanie w swoich umiejętnościach.

Przykłady Oddanych Herosów

Oddani Herosi wybierają zawody, w których trzeba się poświęcić. Przykładami mogą być: pracownicy służby zdrowia, duchowni, detektywi, działacze organizacji społecznych lub pozarządowych oraz wszelkie inne, w których zaangażowanie w sprawę odgrywa dużą rolę.

Informacje o zasadach gry

Oddany Heros posiada następujące charakterystyki.

Atrybut

Atrybutem najsilniej związanym z tą klasą postaci jest Roztropność. Oddany Heros posiadać winien również wysoką wartość Intelektu i przynajmniej jednego z atrybutów fizycznych.

Kostka Wytrzymałości

Oddany Heros otrzymuje 1k6 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu należy zastosować modyfikator z Budowy. Liczba punktów wytrzymałości dla postaci pierwszego poziomu równa jest 6 + modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Oddany Heros awansując na nowy poziom tej klasy (oraz na 1. poziomie) zyskuje punkty akcji w liczbie 5 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto lista umiejętności klasowych przedstawiciela niniejszej klasy, wraz z atrybutem kluczowym dla każdej z nich (opisy umiejętności przedstawiono w rozdziale drugim).

Czytanie i pisanie (brak), Dochodzenie (Int), Hazard (Rzt), Język obcy (brak), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Rzemiosło (farmaceutyka, pisarstwo, sztuki plastyczne) (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Wiedza (aktualności, cwaniactwo, ekonomia, geografia i biologia, historia, nauki społeczne, nauki ścisłe, nauki tajemne, popkultura, psychologia, sztuka, taktyka, technologia, teologia i filozofia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zawód (Rzt).

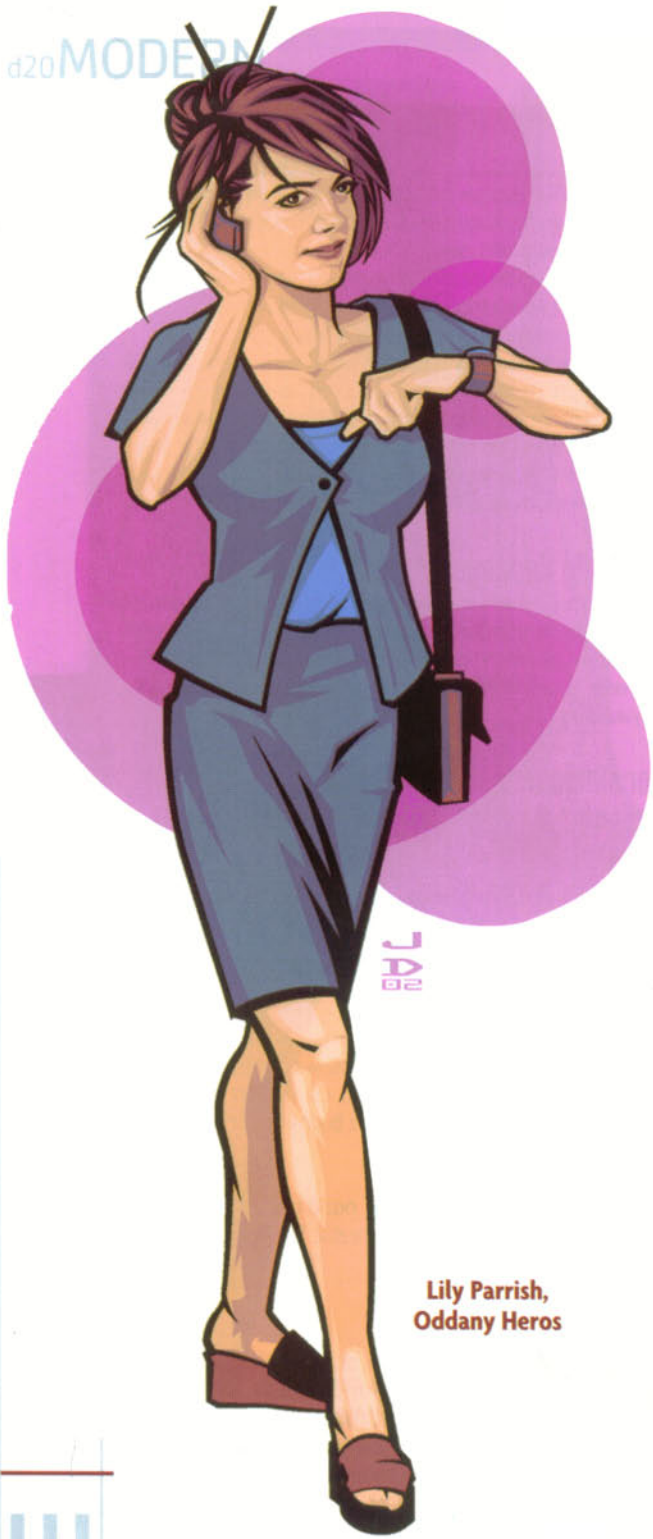
Dodatkowe umiejętności klasowe dostępne są po wyborze profesji początkowej.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (5 + modyfikator z Int) × 4.

Punkty umiejętności na każdym kolejnym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Początkowe atuty

Oddany Heros, jak każda inna postać, rozpoczyna grę z dwoma atutami (tabela 1-2), dysponuje zaś dodatkowo Biegłością w broni prostej.



Lily Parrish, Oddany Heros

Właściwości klasowe

Oto wszystkie właściwości klasowe Oddanego Herosa.

Talenty

Na 1., 3., 5., 7. i 9. poziomie Oddany Heros może wybrać jeden z opisanych w dalszych schematach talentów. Część z nich musi być rozwijana w odpowiedniej kolejności, inne można otrzymać od razu, bez spełniania wymagań. Przedstawiciel danej klasy może bez ograniczeń korzystać ze wszystkich schematów talentów, jednak nie ma prawa wybrać więcej niż raz tego samego talentu (chyba że w opisie podano inaczej).

Początkowe talenty: bohater na pierwszym poziomie może wybrać jeden z talentów należących do schematu empatyczny, przenikliwy lub leczenie.

Schemat talentu empatyczny

Wrodzone umiejętności bohatera sprawiają, że łatwiej przychodzi mu odczytywanie emocji.

Empatia: postać jest wyjątkowo wyczulona na emocje i myśli innych, nawet jeśli nie są one wyrażane w bezpośredni sposób. Talent ten powoduje otrzymanie premii do wszelkich testów umiejętności związanych z interakcją, takich jak: Blefowanie, Dyplomacja, Postępowanie ze zwierzętami, Wyczucie pobudek, Występy i Zastraszanie. Premia jest równa poziomowi w klasie Oddanego Herosa, niemniej zanim bohater ją otrzyma, musi wcześniej obserwować wybraną istotę przynajmniej przez 1 minutę.

Doskonalsze pomaganie sprzymierzeńcowi: postać zwiększa premię +1 zyskiwaną za sprawą udanego testu pomagania sprzymierzeńcowi. Ten talent można wybrać wielokrotnie – za każdym razem premia rośnie o kolejne +1.

Wymagania: talent empatia.

Intuicja: bohater potrafi wyczuć zbliżające się kłopoty i zagrażające mu niebezpieczeństwo. Postać wykonuje rzut obrony na Wolę (ST 15). Jeśli zakończy się on powodzeniem, to Mistrz Gry – w zależności od okoliczności i oceny sytuacji – informuje gracza, że wszystko jest w porządku, albo wprost przeciwnie, a wówczas bohatera trapią złe przeczucia i czuje on niebezpieczeństwo. Z talentu można skorzystać tyle razy dziennie, ile wynosi poziom w klasie Oddany Bohater.

Wymagania: talent empatia.

Schemat talentu leczenie

Bohater posiada zdolność leczenia innych.

Predyspozycje lekarskie: bohater jest urodzonym lekarzem – dzięki wrodzonym predyspozycjom otrzymuje premię +2 do wszystkich testów umiejętności Leczenie.

TABELA 1–7: ODDANY HEROS

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+1	+0	+1	Talent	+1	+1
2	+1	+2	+0	+2	Premiowy atut	+2	+1
3	+2	+2	+1	+2	Talent	+2	+1
4	+3	+2	+1	+2	Premiowy atut	+3	+2
5	+3	+3	+1	+3	Talent	+3	+2
6	+4	+3	+2	+3	Premiowy atut	+3	+2
7	+5	+4	+2	+4	Talent	+4	+3
8	+6/+1	+4	+2	+4	Premiowy atut	+4	+3
9	+6/+1	+4	+3	+4	Talent	+5	+3
10	+7/+2	+5	+3	+5	Premiowy atut	+5	+4

Leczące ręce 1: liczba obrażeń, jaką potrafi uleczyć postać za pomocą zestawu medycznego lub w wyniku operacji za pomocą zestawu chirurgicznego wzrasta o +2 punkty wytrzymałości.

Wymagania: talent predyspozycje lekarskie.

Leczące ręce 2: liczba obrażeń, jaką potrafi uleczyć postać za pomocą zestawu medycznego lub w wyniku operacji za pomocą zestawu chirurgicznego wzrasta o dodatkowe +2 punkty wytrzymałości (w sumie +4 punkty wytrzymałości).

Wymagania: talenty predyspozycje lekarskie, leczące ręce 1.

Schemat talentu przenikliwość

Bohaterowi w każdej sytuacji pomaga wrodzona przenikliwość.

Mistrzowska umiejętność: postać wybiera jedną z umiejętności i otrzymuje premię +3 do wszystkich jej testów. Niemniej wspomniana premia nie pozwala na wykonywanie testów umiejętności, w których trzeba być wyszkolonym, jeśli bohater nie posiada w nich żadnej rangi.

Czujny: bohater jest niezwykle świadomy otoczenia. Do testów umiejętności Nasłuchiwanie i Spostrzegawczość dodaje bazową premię do rzutu obronnego na Wolę.

Wymagania: talent mistrzowska umiejętność.

Wiara: bohater posiada niezachwianą, silną wiarę. Może być to wiara w siebie samego, w siłę wyższą albo jedno i drugie. Dzięki temu postać może – wydając 1 punkt akcji – dodać do rzutu kostką swój modyfikator z Roztropności, co dotyczy testów ataków lub umiejętności bądź rzutów obronnych.

Wymagania: talent mistrzowska umiejętność.

Stalowe nerwy: postać wybiera liczbę umiejętności równą 3 + modyfikator z Roztropności. Wykonując test jednej z nich można wykorzystać zasadę 10, nawet jeśli coś ją rozprasza lub działa pod wpływem silnego stresu.

Wymagania: talent mistrzowska umiejętność oraz talent czujny lub wiara.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu 2., 4., 6., 8. oraz 10. poziomu Heros bohater otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre atuty posiadają wymagania, a te postać musi wpierw spełnić.

Biegłość w broni dawnej, Chirurgia, Czujność, Daleki strzał, Dokładność, Lecznictwo, Podstępność, Skupienie na broni, Walka na oślep, Wnikliwość, Wykształcenie, Zaawansowana biegłość w broni palnej, Żelazna wola.

CHARYZMATYCZNY HEROS

Charyzmatyczny Heros najbardziej polega na swojej Charyzmie. Osiągnięcie kolejnych poziomów tej klasy oznacza, iż bohater doskonali swoje zdolności komunikacyjne, rozwija talent wpływania na innych i zdobywania ich poparcia na drodze dyskusji, kompromisu lub uwodzenia. Niewielu potrafi stawić czoło takiej postaci, którą charakteryzuje zabójcza kombinacja uroku osobistego, intrygującej osobowości i zaawansowanych technik manipulacji.

Przedstawiciel tej klasy może zachwycać swoją osobą, być niezwykle atrakcyjny lub posiadać dar poruszania tłumów. Może być uroczy i fascynujący. Niezależnie jednak od tego czy porywa urodą, czy przykuwa uwagę osobowością, zawsze jest bardzo pociągający na wielu różnych płaszczyznach.

Przykłady Charyzmatycznych Herosów

Charyzmatyczni Herosi mogą być: przekonywującymi przywódcami, atrakcyjnymi osobistościami, porywającymi politykami, negocjatorami, publicznymi osobowościami, pracownikami branży rozrywkowej, uwodzicielami i kusicielkami, wygadanymi cwaniakami, oszustami, ekscentrycznymi szpiegami lub zawodowymi hazardzistami.

Informacje o zasadach gry

Charyzmatyczny Heros posiada następujące charakterystyki:

Atrybut

Atrybutem najsilniej związanym z tą klasą postaci jest Charyzma, choć jej przedstawiciel powinien posiadać również wysoką wartość przynajmniej jednego z atrybutów fizycznych.

Kostka Wytrzymałości

Charyzmatyczny Heros otrzymuje 1k6 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu należy zastosować modyfikator z Budowy. Liczba punktów wytrzymałości dla postaci pierwszego poziomu równa jest 6 + modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Charyzmatyczny Heros awansując na nowy poziom tej klasy (oraz na 1. poziomie) zyskuje punkty akcji w liczbie 5 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto lista umiejętności klasowych przedstawiciela niniejszej klasy wraz z atrybutem kluczowym dla każdej z nich (opisy umiejętności przedstawiono w rozdziale drugim).

Blefowanie (Cha), Czytanie i pisanie (brak), Dyplomacja (Cha), Język obcy (brak), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (pisarstwo, sztuki plastyczne) (Int), Wiedza (aktualności, cwaniactwo, ekonomia, nauki społeczne, nauki tajemne, popkultura, psychologia, sztuka, teologia i filozofia) (Int), Występy (aktorstwo, instrumenty dęte, instrumenty klawiszowe, instrumenty perkusyjne, instrumenty strunowe, komizm, śpiew, taniec) (Cha), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha).

Dodatkowe umiejętności klasowe dostępne są po wyborze profesji początkowej.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (7 + modyfikator z Int) × 4.

Punkty umiejętności na każdym kolejnym poziomie: 7 + modyfikator z Int.

Początkowe atuty

Charyzmatyczny Heros, jak każda inna postać, rozpoczyna grę z dwoma atutami (tabela 1-2), dysponuje zaś dodatkowo Biegłością w broni prostej.

Właściwości klasowe

Oto wszystkie właściwości klasowe Charyzmatycznego Herosa.

Talenty

Na 1., 3., 5., 7. i 9. poziomie Charyzmatyczny Heros może wybrać jeden z opisanych w dalszych schematach talentów. Część z nich musi być rozwijana w odpowiedniej kolejności, inne można otrzymać od razu, bez spełniania wymagań. Przedstawiciel danej klasy może bez ograniczeń korzystać ze wszystkich schematów talentów, jednak nie ma prawa wybrać więcej niż raz tego samego talentu (chyba że w opisie podano inaczej).



Troy Bellarosa, Charyzmatyczny Heros

Początkowe talenty: sprytny bohater na pierwszym poziomie może wybrać jeden z talentów należący do schematu elokwencja, przywódca albo urok osobisty.

Schemat talentu urok osobisty

Bohater posiada wrodzoną charyzmę oraz ma dar fascynowania swoją osobą.

Urok osobisty: bohater otrzymuje premię równą poziomowi w klasie Charyzmatyczny Heros do wszystkich testów umiejętności opartych na Charyzmie związanych z oddziaływaniem na przedstawicieli wybranej płci (niektórzy mogą być czarujący dla osób tej samej płci, inni dla odmiennej).

Bohater może używać tego talentu względem postaci Mistrza Gry, które mają wobec niego nastawienie w najgorszym razie obojętne. Urok osobisty nie zadziała na osoby o nastawieniu nieprzyjaznym czy wrogim.

Przysługa: postać posiada zdolność uzyskiwania drobnych przysług od każdego, kogo napotka na drodze. Wykonując test przysługi Charyzmatyczny Heros zyskuje cenne oraz trudne do zdobycia informacje bez długich i męczących poszukiwań. Dzięki temu talentowi bohater może pożyczyć cenny sprzęt lub dokumenty, a także zyskać pomoc podczas przygody.

Wykorzystanie niniejszego talentu wymaga poświęcenia 1 punktu akcji. Test przysługi to rzut k20, do którego wyniku dodaje się premię równą poziomowi w klasie Charyzmatyczny Heros. Mistrz Gry ustala Skalę Trudności testu w zależności od wielkości przysługi, jaką próbuje uzyskać postać. Na przykład, otrzymanie drobnej pomocy oznacza ST 10, ale uzyskanie ogromnej, niebezpiecznej, kosztownej albo nielegalnej przysługi może wiązać się z ST nawet 30. W tym teście gracz nie ma prawa wykorzystać ani zasady 10, ani 20 (więcej informacji na ten temat w rozdziale drugim). Nie może go też powtórzyć, jeśli dotyczy tej samej, albo bardzo podobnej, przysługi.

Uzyskana przez bohatera pomoc powinna popchnąć akcję przygody i rozwinąć jej fabułę. Bez względu na wynik testu, postać nie może otrzymać takiej przysługi, która pozwoli na łatwe i szybkie rozwiązanie problemu, a tym samym uniknięcie przygody.

Mistrz Gry powinien uważnie nadzorować bohatera korzystającego z niniejszego talentu, aby nie doszło do niepotrzebnych nadużyć. Powodzenie lub klęska misji nie mogą zależeć od uzyskania przysługi, tak samo jak mechanika działania talentu nie powinna zastąpić dobrego odgrywania postaci czy wykorzystywania innych umiejętności. Mistrz Gry może nie dopuścić do uzyskania przez bohatera jakiejkolwiek przysługi, jeśli uzna, iż zaburzy to równowagę rozgrywki.

Wymagania: talent urok osobisty.

Fascynacja: bohater może tymczasowo omamić przeciwnika za pomocą odpowiedniej postawy oraz zdolności orator-

TABELA 1–8: CHARYZMATYCZNY HEROS

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+1	+1	+0	Talent	+0	+2
2	+1	+2	+2	+0	Premiowy atut	+1	+2
3	+1	+2	+2	+1	Talent	+1	+2
4	+2	+2	+2	+1	Premiowy atut	+1	+3
5	+2	+3	+3	+1	Talent	+2	+3
6	+3	+3	+3	+2	Dodatkowy atu	+2	+3
7	+4	+4	+4	+2	Talent	+2	+4
8	+4	+4	+4	+2	Premiowy atut	+3	+4
9	+5	+4	+4	+3	Talent	+3	+4
10	+5	+5	+5	+3	Premiowy atut	+3	+5

skich. Talent zadziała jedynie na tych, których wartość Intelektu jest równa lub wyższa od 3, którzy znajdują się w promieniu 9 metrów od postaci i którzy słyszą ją i rozumieją.

Wykorzystanie fascynacji wymaga poświęcenia akcji ataku i wykonania udanego testu Charyzmy (ST 15), w którym stosuje się premię równą poziomowi w klasie Charyzmatyczny Heros. Może się zdarzyć, że nawet pomimo udanego testu przeciwnik zdoła zignorować działanie fascynacji.

Ofiara wykonuje rzut obronny na Wolę (ST równa 10 + poziom w klasie Charyzmatyczny Heros + premia bohatera z Cha) – nieudany oznacza, iż przeciwnik koncentruje całą swoją uwagę tylko na postaci i przez 1 rundę nie zwraca uwagi na nikogo innego. W tym czasie inni bohaterowie mogą podejmować działania, których zafascynowany wróg zupełnie nie zauważa. Działanie talentu kończy się natychmiast w chwili, gdy przeciwnik zostanie zaatakowany lub coś mu zagrozi.

Bohater może próbować podtrzymywać zainteresowanie swoją osobą przez kolejne rundy, poświęcając w tym celu wszystkie swoje siły. W takiej sytuacji ofiara co rundę wykonuje nowy rzut obronny na Wolę. Efekt działania talentu kończy się z chwilą, gdy bohater przestaje koncentrować się na celu albo ten wykona udany rzut obronny.

Wymagania: talenty urok osobisty i przysługa.

Schemat talentu elokwencja

Charyzmatyczny Heros za pomocą gładkich słów, uroku osobistego i wyszukanych manier potrafi ukryć swoje prawdziwe zamiary, publicznie kogoś ośmieszyć i manipulować ludźmi.

Elokwencja: postać posiada niespotykaną łatwość prowadzenia rozmowy, wmawiania czegoś innym, oszukiwania i mylenia. Za każdym razem, gdy próbuje kogoś okłamać, omotać lub w jakikolwiek inny sposób ukryć czy nagiąć prawdę, uzyskuje premię równą poziomowi w klasie Charyzmatyczny Heros dodawaną do wszystkich testów umiejętności Blefowanie, Dyplomacja oraz Hazard.

Olśnienie: bohater potrafi siłą swej osobowości, gładkością mowy i zniewalającym uśmiechem olśnić ofiarę. Talent zadziała jedynie na tych, których wartość Intelektu jest równa lub wyższa od 3, którzy znajdują się w promieniu 9 metrów od postaci i którzy słyszą ją i rozumieją.

Wykorzystanie talentu wymaga poświęcenia akcji ataku i wykonania udanego testu Charyzmy (ST 15), w którym stosuje się premię równą poziomowi w klasie Charyzmatyczny Heros. Może się zdarzyć, że nawet pomimo udanego testu przeciwnik zdoła zignorować działanie olśnienia.

Ofiara wykonuje rzut obronny na Wolę (ST równa 10 + poziom w klasie Charyzmatyczny Heros + premia bohatera z Cha) – nieudany oznacza, iż przeciwnik podlega karze –1 do wszystkich testów ataków, umiejętności, atrybutów oraz rzutów obronnych przez liczbę rund równą poziomowi w klasie Charyzmatyczny Heros.

Niniejszy talent można wybrać wielokrotnie – za każdym razem kara zwiększa się o dodatkowe –1.

Wymagania: talent elokwencja.

Drwina: bohater umiejętnie obrażając i wyzywając przeciwnika może chwilowo wyprowadzić go z równowagi. Talent zadziała jedynie na tych, których wartość Intelektu jest równa lub wyższa od 3, którzy znajdują się w promieniu 9 metrów od postaci i którzy słyszą ją i rozumieją.

Wykorzystanie talentu wymaga poświęcenia akcji ataku i wykonania udanego testu Charyzmy (ST 15), w którym stosuje się premię równą poziomowi w klasie Charyzmatyczny Heros. Może się zdarzyć, że nawet pomimo udanego testu przeciwnik zdoła zignorować działanie drwiny.

Ofiara wykonuje rzut obronny na Wolę (ST równa 10 + poziom w klasie Charyzmatyczny Heros + premia bohatera z Cha) – nieudany oznacza, iż przeciwnik jest przez 1 rundę otumaniony (nie zdoła podjąć żadnych akcji, nadal jednak może się bronić).

Niniejszego talentu można użyć wielokrotnie względem tego samego przeciwnika.

Wymagania: talenty elokwencja oraz dezorientacja.

Schemat talentu przywódca

Charyzmatyczny Heros posiada wrodzony dar kierowania innymi i inspirowania ich do podejmowania nawet najtrudniejszych wyzwań.

Dowodzenie: postać posiada dar zachęcania innych do współpracy i tworzenia zgranego zespołu. Poświęcając akcję całorundową na umiejętne organizowanie sprzymierzeńców oraz wykonując udany test Charyzmy (ST 10) bohater sprawia, iż wszyscy towarzysze w promieniu 9 metrów wokół niego zyskują premię +1 do wszystkich testów ataków i umiejętności. Niniejsza premia utrzymuje się przez liczbę rund równą modyfikatorowi z Charyzmy postaci.

Postać może dowodzić towarzyszami w liczbie równej połowie jej poziomów w klasie Charyzmatyczny Heros, zaokrąglając w dół (minimalnie jedna osoba).

Inspiracja: bohater jest w stanie natchnąć sprzymierzeńców, zwiększając tym samym szansę powodzenia zadania. Talent zadziała tylko pod takim warunkiem, iż dany towarzysz słucha i obserwuje postać, poświęcając na to akcję całorundową. W tym samym czasie bohater wykonuje test Charyzmy (ST 10) – udany oznacza skuteczne użycie niniejszego talentu. Inspiracja działa przez liczbę rund równą modyfikatorowi z Charyzmy postaci.

Sprzymierzeńcy otrzymują premię z morale +2 do wszystkich rzutów obronnych, testów ataków oraz obrażeń.

Bohater nie jest w stanie zainspirować sam siebie. Może natomiast wpłynąć za pomocą niniejszego talentu na towarzyszy w liczbie równej połowie jego poziomów w klasie Charyzmatyczny Heros, zaokrąglając w dół (minimalnie jedna osoba).

Wymagania: talent dowodzenie.

Potężniejsza inspiracja: postać jest w stanie zainspirować towarzyszy do podjęcia znacznie bardziej niebezpiecznych akcji, natchnąć ich i zwiększyć szanse powodzenia takich działań. Talent zadziała tylko pod takim warunkiem, iż dany towarzysz słucha i obserwuje postać, poświęcając na to akcję całorundową. W tym samym czasie bohater wykonuje test Charyzmy (ST 10) – udany oznacza skuteczne użycie niniejszego talentu. Potężniejsza inspiracja działa przez liczbę rund równą modyfikatorowi z Charyzmy postaci.

Sprzymierzeńcy otrzymują dodatkową premię z morale +1 do wszystkich rzutów obronnych, testów ataków oraz obrażeń, która kumuluje się z premią uzyskiwaną dzięki talentowi inspiracja (w sumie premia z morale wynosi +3).

Bohater nie jest w stanie zainspirować sam siebie. Może natomiast wpłynąć za pomocą niniejszego talentu na towarzyszy w liczbie równej połowie jego poziomów w klasie Charyzmatyczny Heros, zaokrąglając w dół (minimalnie jedna osoba).

Wymagania: talenty dowodzenie oraz inspiracja.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu 2., 4., 6., 8. oraz 10. poziomu Sprytny bohater otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre atuty posiadają wymagania, a te postać musi wpierw spełnić.

Bezpośredni strzał, Błyskawiczny refleks, Bogactwo, Kreatywność, Natychmiastowa riposta, Podstępność, Przerażający wygląd, Sława, Szara eminencja, Uniki, Wzbudzanie zaufania, Żelazna wola.

PROFESJE PODSTAWOWE

Wybór profesji podstawowej dokonuje się po stworzeniu postaci na pierwszym poziomie. Profesja odpowiada treningowi oraz doświadczeniu życiowemu, jakie posiadał bohater przed rozpoczęciem kampanii. Wraz z rozwojem kariery może on wybrać nowe profesje, ale korzyści wynikające z tej podstawowej otrzymuje tylko raz, na etapie tworzenia postaci.

Większość z profesji podstawowych posiada wymagania, które należy spełnić, aby bohater mógł na daną profesję się zdecydować. Każda zaś pozwala na wybranie z dostępnej dla niej listy dodatkowych umiejętności, które staną się permanentnymi klasowymi umiejętnościami postaci. Jeżeli wybrana umiejętność była już wcześniej klasowa, to bohater otrzymuje do niej jednorazową premię z biegłości. Na przykład, jeśli Sprytny Heros wybrał profesję podstawową lekarz oraz zdecydował się na permanentną umiejętność klasową Informatyka, to otrzymuje do niej premię z biegłości +1, ponieważ jest to umiejętność klasowa Sprytnego Herosa.

Niektóre z profesji podstawowych zapewniają premię do Reputacji lub jakiś premiowy atut (dodatkowy do dwóch, które każdy otrzymuje na początku kariery, na pierwszym poziomie). Profesje podstawowe zwiększają wreszcie premię do Zasobów.

Może się zdarzyć, iż niektóre profesje będą niedostępne w danej kampanii, dlatego gracz powinien wcześniej skonsultować swój wybór z prowadzącym rozgrywkę. Mistrz Gry może również tworzyć własne, specyficzne profesje podstawowe pasujące do klimatu i charakteru prowadzonej przez niego kampanii. Po wybraniu jednej z przedstawionych dalej profesji podstawowych należy uzupełnić współczynniki oraz zanotować podjętą decyzję na karcie postaci.

Badacz

Bohater decydujący się na tę profesję podstawową może wybierać spośród wielu zawodów wymagających umiejętności zbierania dowodów oraz analizowania poszlak, takich jak: dziennikarz śledczy, fotoreporter, prywatny detektyw, policjant z działu dochodzeniowego, kryminolog, agent wywiadu czy twórca profilów osobowościowych przestępców.

Wymagania: 23 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera dwie z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Badania, Dochodzenie, Fałszerstwo, Informatyka, Odcyfrowywanie zapisków, Przeszukiwanie, Rzemiosło (pisarstwo lub sztuki plastyczne), Wiedza (cwaniactwo, geografia i biologia, nauki społeczne lub psychologia), Wyczucie pobudek, Zbieranie informacji.

Premiowe atuty: Bijatyka lub Biegłość w indywidualnej broni palnej.

Wzrost premii do Zasobów: +2.

Duchowny

Postać, która wybrała tę profesję podstawową, może być wyświęconym kapłanem dowolnego wyzwania, jak również religioznawcą lub naukowcem zajmującym się teologią.

Wymagania: 23 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera trzy z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Odcyfrowywanie zapisków, Nasłuchiwanie, Wiedza (cwaniactwo, historia, nauki tajemne, psychologia, sztuka lub teologia i filozofia), Wyczucie pobudek.

Wzrost premii do Zasobów: +2

Dyletant

Bohater najpewniej urodzony w bogatej rodzinie albo też osoba, która odziedziczyła majątek. Typowy dyletant nigdzie nie pracuje, ma ledwie kilka obowiązków, a większość swojego czasu poświęca jakieś pasji lub hobby. Może być to działalność charytatywna, dobroczynna, poświęcenie się jakiejś sprawie czy ideałowi, za który warto walczyć, albo po prostu chęć radosnego życia bez żadnych trosk i zmartwień.

Wymagania: 18 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera jedną z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Hazard, Jeździectwo, Wiedza (aktualności lub popkultura), Zastraszanie lub jeden dodatkowy Język obcy.

Wzrost premii do Reputacji: +1.

Wzrost premii do Zasobów: +6.

Funkcjonariusz

Bohater wybierający taką profesję podstawową może zostać policjantem (stanowym, federalnym, członkiem patrolu autostradowego), agentem służb rządowych, członkiem oddziału antyterrorystycznego lub żandarmem.

Wymagania: 20 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera dwie z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Dyplomacja, Kierowanie, Nasłuchiwanie, Wiedza (cwaniactwo, geografia i biologia, nauki społeczne lub taktyka), Zastraszanie, Zbieranie informacji.

Premiowe atuty: jeden spośród następujących: Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim) lub Sztuki walki.

Wzrost premii do Zasobów: +1.

Gwiazda

Gwiazda to osoba, która niezależnie od powodów znalazła się nagle w centrum zainteresowania. Przysłowie głosi, iż każdy ma swoje piętnaście minut sławy, ale gwiazda wydłużyła je na całą życiową karierę. Postać decydująca się na tę profesję podstawową może zostać: aktorem, prezenterem, osobistością radiową bądź telewizyjną, komikiem estradowym lub wybrać inne podobne zawody.

Wymagania: 15 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera jedną z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Blefowanie, Dyplomacja, Przebieranie, Rzemiosło (pisarstwo lub sztuki plastyczne), Występy (aktorstwo, instrumenty dęte, instrumenty klawiszowe, instrumenty perkusyjne, instrumenty strunowe, komizm, śpiew lub taniec).

Wzrost premii do Reputacji: +1.

Wzrost premii do Zasobów: +4.

Lekarz

Bohater wybierający tę profesję może być lekarzem dowolnego typu – ogólnym albo specjalistą, chirurgiem czy psychiatrą.

Wymagania: 25 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera dwie z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Informatyka, Leczenie, Przeszukiwanie, Rzemiosło (farmaceutyka), Wiedza (geografia i biologia, psychologia lub technologia).

Wzrost premii do Zasobów: +4.

Rolnik

Wybierając tę profesję można zostać farmerem albo myśliwym lub też przedstawicielem każdego innego zawodu związanego z życiem w środowisku wiejskim.

Wymagania: 15 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera jedną z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Jeździectwo, Kierowanie, Naprawianie, Pływanie, Postępowanie ze zwierzętami, Sztuka przetrwania, Wspinaczka, Zachowanie równowagi.

Premiowe atuty: Bijatyka lub Biegłość w indywidualnej broni palnej.

Wzrost premii do Zasobów: +1.

Pracownik fizyczny

Do zawodów zaliczających się do tej profesji należą: robotnicy (na przykład fabryczni lub budowlani), taksówkarze, pracownicy pocztowi, obsługa techniczna, pracownicy placówek gastronomicznych (na przykład kelnerzy czy kucharze) oraz przedstawiciele wszystkich innych zawodów nie związanych z pracą biurową.

Wymagania: 18 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera trzy z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Jeździectwo, Kierowanie, Naprawianie, Postępowanie ze zwierzętami, Rzemiosło (budownictwo, elektronika lub mechanika), Wspinaczka, Zastraszanie.

Wzrost premii do Zasobów: +2.

Pracownik umysłowy

Postać, która zdecydowała się na tę profesję, może zostać: urzędnikiem bankowym, prawnikiem, księgowym, agentem ubezpieczeniowym, pracownikiem biurowym, doradcą finansowym, sprzedawcą nieruchomości albo wybrać sobie dowolny zawód spośród tych średniego szczebla.

Wymagania: 23 lata lub więcej.

Umiejętności: bohater wybiera dwie z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Badania, Dyplomacja, Informatyka, Wiedza (ekonomia, geografia i biologia, historia, nauki społeczne, nauki ścisłe, sztuka lub technologia).

Wzrost premii do Zasobów: +3.

Przedsiębiorca

Przedsiębiorcy to ludzie, którzy sami sobie chcą wydawać rozkazy. Są pewni siebie, głęboko wierzą w swój sukces i dysponują umiejętnościami, dzięki którym łatwo zdobywają odpowiednie fundusze na nowe inwestycje. Postacie należące do tej profesji to mali bądź więksi przedsiębiorcy, osoby mające smykałkę do interesów, pomysły na zarabianie pieniędzy oraz rozkręcanie biznesu. Najczęściej nie chcą powoli obserwować, jak ich idea stopniowo zamienia się w coś wielkiego, ale raczej poświęcają energię na kolejny wielki projekt.

Wymagania: 18 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera dwie z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Blefowanie, Dyplomacja, Hazard, Wiedza (aktualności, ekonomia lub technologia).

Wzrost premii do Reputacji: +1.

Wzrost premii do Zasobów: +4.

Przestępca

Postać decydująca się na taką profesję miała w życiu okazję działać poza prawem. Mogła być oszustem, włamywaczem, złodziejem, żołnierzem mafii, członkiem gangu, napadać na banki lub zajmować się innymi aspektami działalności kryminalnej.

Wymagania: 15 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera dwie z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Ciche poruszanie się, Fałszerstwo, Hazard, Przebieranie, Ukrywanie się, Unieszkodliwianie mechanizmów, Wiedza (cwaniactwo), Zręczna dłoń.

Premiowe atuty: Bijatyka lub Biegłość w indywidualnej broni palnej.

Wzrost premii do Zasobów: +1.

Ratownik

Do tego rodzaju profesji podstawowych można zaliczyć na przykład: strażaków, sanitariuszy oraz lekarzy pracujących na ostrym dyżurze, specjalistów od materiałów wybuchowych lub ratowników górskich bądź górniczych.

Wymagania: 18 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera dwie z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Informatyka, Kierowanie, Leczenie, Pływanie, Przeszukiwanie, Skakanie, Wiedza (psychologia, geografia i biologia lub technologia), Wspinaczka, Zachowanie równowagi.

Wzrost premii do Zasobów: +2.



W przeszłości Stephanie nie zawsze stała po właściwej stronie prawa

Specjalista

Do tej profesji zaliczają się naukowcy zajmujący się dziedzinami technicznymi oraz wszelkiego rodzaju inżynierowie.

Wymagania: 23 i więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera trzy z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Badania, Informatyka, Naprawianie, Rzemiosło (budownictwo, chemia, elektronika lub mechanika), Wiedza (ekonomia, geografia i biologia, nauki ścisłe lub technologia).

Wzrost premii do Zasobów: +3.

Sportowiec

Postać decydująca się na profesję sportowca może być amatorem odnoszącym sukcesy na światowym poziomie, zawodowcem w dowolnej dyscyplinie, na przykład gimnastyce artystycznej, podnoszeniu ciężarów, zapasach, boksie, sztukach walki, pływaniu, jeździe na nartach oraz każdym innym sporcie wyczynowym.

Wymagania: Siła 13 lub Zręczność 13.

Umiejętności: bohater wybiera trzy z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Jeździectwo, Kierowanie, Pływanie, Skakanie, Wspinaczka, Zachowanie równowagi, Zwinność.

Premiowe atuty: Biegłość w broni dawnej lub Bijatyka.

Wzrost premii do Zasobów: +1.

Student

Student może uczęszczać do szkoły średniej, college'u lub do uczelni pomaturalnej. Może być również kadetem w szkole wojskowej, klerykiem w seminarium duchownym czy studiować na uczelni prywatnej. Postać decydująca się na taką profesję powinna również określić gałąź nauki, której się uczy.

Wymagania: 15 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera trzy z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Badania, Informatyka, Wiedza (aktualności, ekonomia, geografia i biologia, historia, nauki społeczne, nauki ścisłe, nauki tajemne, popkultura, psychologia, sztuka, technologia lub teologia i filozofia), Występy (aktorstwo, instrumenty dęte, instrumenty klawiszowe, instrumenty perkusyjne, instrumenty strunowe, komizm, śpiew lub taniec).

Wzrost premii do Zasobów: +1.

Śmiałek

Bohater decydujący się na taką profesję może być poszukiwaczem przygód, myśliwym polującym na grubego zwierza, łowcą skarbów, podróżnikiem, miłośnikiem sportów ekstremalnych, badaczem, poszukiwaczem mocnych wrażeń oraz wybrać jeden z podobnych zawodów, w którym z rozmaitych powodów staje się twarzą w twarz z niebezpieczeństwem.

Wymagania: 15 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera dwie z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Blefowanie, Ciche poruszanie się, Jeździectwo, Kierowanie, Leczenie, Materiały wybuchowe, Pilotowanie, Pływanie, Skakanie, Spostrzegawczość, Sztuka przetrwania, Unieszkodliwianie mechanizmów, Wiedza (cwaniactwo, nauki tajemne, taktyka lub teologia), Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zastraszanie.

Premiowe atuty: jeden z następujących: Biegłość w broni dawnej, Biegłość w indywidualnej broni palnej lub Bijatyka.

Wzrost premii do Zasobów: +1.

Twórca

Do tej profesji zaliczają się wszelkiego rodzaju artyści, których kariera zależy od posiadanego talentu. Są wśród nich ilustratorzy, pracownicy agencji reklamowych, graficy, pisarze, felietoniści, aktorzy, rzeźbiarze, twórcy gier komputerowych oraz stron internetowych, muzycy, scenarzyści oraz fotograficy.

Wymagania: 15 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera trzy z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Blefowanie, Fałszerstwo, Informatyka, Przebieranie, Rzemiosło (pisarstwo lub sztuki plastyczne), Wiedza (nauki tajemne lub sztuka), Spostrzegawczość, Występy (aktorstwo, instrumenty dęte, instrumenty klawiszowe, instrumenty perkusyjne, instrumenty strunowe, komizm, śpiew lub taniec).

Wzrost premii do Zasobów: +2.

Uczony

Do tej profesji podstawowej można zaliczyć przedstawicieli następujących zawodów: bibliotekarzy, archeologów, nauczycieli akademickich, profesorów lub wszystkich innych związanych z pracą naukową.

Wymagania: 23 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera trzy z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Badania, Informatyka, Odcyfrowywanie zapisków, Rzemiosło (pisarstwo), Wiedza (aktualności, ekonomia, geografia i biologia, historia, nauki społeczne, nauki ścisłe, nauki tajemne, popkultura, psychologia, sztuka, taktyka, technologia lub teologia i filozofia), Zbieranie informacji lub też nowe Czytanie i pisanie lub nowy Język Obcy.

Wzrost premii do Zasobów: +3.

Wojskowy

Kariera wojskowa obejmuje służbę we wszystkich rodzajach wojsk: armii lądowej, marynarce wojennej, siłach powietrznych, piechocie morskiej oraz elitarnych oddziałach specjalnych, takich jak Zielone Berety, SEAL czy Rangers.

Wymagania: 18 lub więcej lat.

Umiejętności: bohater wybiera dwie z wymienionych dalej, które odtąd stają się jego permanentnymi umiejętnościami klasowymi. Jeśli wybrana umiejętność już była klasową dla danej postaci, to otrzymuje ona premię z biegłości +1 do wszystkich jej testów.

Ciche poruszanie się, Kierowanie, Materiały wybuchowe, Nawigacja, Pilotowanie, Pływanie, Sztuka przetrwania, Ukrywanie się, Wiedza (taktyka), Wspinaczka.

Premiowe atuty: jeden spośród następujących: Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Bijatyka lub Sztuki walki.

Wzrost premii do Zasobów: +1.

WAŻNE STATYSTYKI

Jak wygląda postać? Ile ma lat? Jakie pierwsze wrażenie wywiera na innych? A przede wszystkim, co sprawiło, że stała się bohaterem?

Odpowiedzi na te pytania pomagają w określeniu osobowości postaci. Takie szczegóły sprawiają, że będzie ona bardziej żywa, stanie się podobna do bohatera powieści lub filmu. Dla wielu graczy to właśnie proces budowania osobowości postaci jest istotą gier fabularnych.

Podczas pierwszych gier dobrze jest zarysować jedynie ogólny wygląd postaci. Wraz z upływem czasu zacznie ona nabierać kształtu, a gracz uświadomi sobie, czego dokładnie od niej oczekuje. Tworzenie postaci przypomina rozwój głównego bohatera poznawanego w kolejnych rozdziałach powieści lub tomach cyklu.

Rozpocząć należy od informacji podstawowych dotyczących pochodzenia postaci oraz jej osobowości, a następnie na ich podstawie uzupełnić opis kolejnymi szczegółami, dzięki którym bohater będzie stawał się coraz bardziej żywy.

IMIĘ

Na samym początku warto wybrać odpowiednie dla postaci imię i nazwisko, co pomoże określić jej pochodzenie oraz korzenie narodowe. Miano może odnosić się do klasy albo umiejętności (na przykład „Szybki" McCracken dla Zwinnego Herosa) lub być jego skrajnym zaprzeczeniem albo mieć wymowę ironiczną (na przykład Stephanie „Maleństwo" Lynch dla określenia Twardej Heroski). Może wreszcie być pospolite albo niezwykłe, zależnie od nastroju kampanii albo humoru gracza.

Imię świadczy czasami o wieku i zamożności postaci. Reginald Cuthbert III nasuwa od razu na myśl inne skojarzenia niż Morris „Moondog" Greenberg. Pierwsze miano promieniuje staroświeckim wyrafinowaniem (niezależnie od tego czy bohater w rzeczywistości się tak zachowuje), natomiast drugie stawia natychmiast przed oczami wyluzowanego twardziela, który często pakuje się w rozmaite kłopoty.

PŁEĆ

Bohater może być mężczyzną albo kobietą. Wybór płci nie ma żadnego wpływu na współczynniki.

WIEK

Ile lat liczy bohater? To zależy wyłącznie od gracza i Mistrza Gry. Postać osiąga 1. poziom w chwili, gdy za sprawą przypadku lub splotu okoliczności porzuca zwyczajne życie i wstępuje na ścieżkę przygody. Czasami wiek postaci może narzucić styl danej kampanii.

Większość bohaterów to ludzie młodzi – nastolatki albo postacie dwudziestokilkuletnie. Niemniej jednak nie ma żadnych ograniczeń i można grać również postaciami starszymi lub młodszymi – zależnie od pomysłów gracza lub ograniczeń narzuconych w kampanii.

Wraz z upływem lat zmieniają się atrybuty bohaterów – fizyczne maleją, a mentalne rosną tak, jak opisano to w tabeli 1-9. Efekty starzenia kumulują się.

TABELA 1–9: EFEKTY STARZENIA SIĘ

Kategoria wieku	Zmiany wartości atrybutów
Dziecko (1-11)	–3 do S i Bd; –1 do Zr, Int, Rzt i Cha
Młodzież (12-15)	Oryginalne wartości
Dorosły (16-39)	Oryginalne wartości
Wiek średni (40-59)	–1 do S, Zr i Bd; +1 Int, Rzt i Cha
Starość (60-79)	–1 do S, Zr i Bd; +1 Int, Rzt i Cha
Wiek sędziwy (80+)	–1 do S, Zr i Bd; +1 Int, Rzt i Cha

Wiek można wybrać lub wylosować. W tymi pierwszym przypadku należy pamiętać, że musi on pasować do prowadzonej kampanii oraz odpowiadać wymaganiom profesji podstawowych. W tym drugim wypadku należy zdecydować czy bohater będzie w wieku ogólnie określanym jak studencki (2k6+15 lat), czy też może osobą rozpoczynającą dorosłą karierę (1k6+20 lat).

Postacie, które chcą zaczynać kampanię ludźmi starszymi, z większym doświadczeniem, mogą wykorzystać do tego celu tabelę 1-10 „Wiek oraz poziom początkowy". Należy pamiętać, że wspomniana tabela to jedynie wskazówka. Dokładne ustalenia zależą od Mistrza Gry oraz gracza i muszą pasować do kampanii, a także do odgrywanej postaci.

TABELA 1–10: WIEK ORAZ POZIOM POCZĄTKOWY

Przedział wieku	Przeciętny poziom
Dziecko	—
Młodzież	1
Dorosły	1
Dorosły (ograniczone doświadczenie)	3
Dorosły (przeciętne doświadczenie)	5
Dorosły (duże doświadczenie)	7
Wiek średni (przeciętne doświadczenie)	6
Wiek średni (duże doświadczenie)	8
Starość	9
Wiek sędziwy	10

WZROST ORAZ WAGA

Przy użyciu tabeli 1-11 można określić wzrost i wagę postaci. Warto się zastanowić, jaki wpływ na te cechy mają wartości atrybutów bohatera. Postać bardzo zwinna, ale słaba fizycznie, będzie raczej szczupła. Ktoś silny i twardy może być wysoki lub po prostu ciężki. Wzrost i wagę można określić samodzielnie albo wylosować je z tabeli.

Przedział określony przez rzut kostką podany w kolumnie „Modyfikator wzrostu" określa wielkość, o jaką dana postać przekracza wzrost bazowy. Ta sama wartość pomnożona przez wynik rzutu kostką podanego w kolumnie „Modyfikator wagi" określa stopień, w jakim postać przekracza bazową wagę.

Na przykład, Ken Stone jest mężczyzną, którego wzrost bazowy wynosi 147 centymetrów plus 2k10 × 2,5 centymetrów. Gracz uzyskał wynik 12, a co za tym idzie, jego bohater ma 178 centymetrów wzrostu. W dalszej kolejności wynik tego rzutu (czyli 12) mnoży się przez 2k4 oraz 0,5 kilograma. W drugim rzucie wypadło 5, a zatem bazowa waga Kena (60 kilogramów) rośnie o 30 kg (12 × 5 × 0,5) i wynosi 90 kilogramów.

W pobliskiej tabeli podano przedziały dotyczące wzrostu oraz wagi typowych bohaterów, a także średni wzrost i wagę

dla każdej płci. Naturalnie istnieje również możliwość odgrywania postaci, które są bardzo wysokie, ciężkie, niskie czy lekkie.

TABELA 1–11: WZROST I WAGA

Płeć	Bazowy wzrost	Modyfikator wzrostu	Bazowa waga	Modyfikator wagi
Mężczyzna	150 cm	+ 2k10 × 2,5 cm	60 kg	× 2k4 × 0,5 kg
Kobieta	137,5 cm	+ 2k10 × 2,5 cm	42,5 kg	× 2k4 × 0,5 kg
	Średni wzrost		**Średnia waga**	
Mężczyzna	177,5 cm		87,5 kg	
Kobieta	162,5 cm		70 kg	

WYGLĄD

Jak wygląda bohater? Jakiego koloru są jego oczy? Jaką ma fryzurę? Jak się ubiera? Czy jest lewo, czy praworęczny? Wyobrażenie wszystkich szczegółów wyglądu postaci pozwala lepiej dopasować ją do otaczającego świata. Oto garść sugestii, od których można zacząć.

Postacie mające wysoką Charyzmę będą zwykle bardziej atrakcyjne niż takie o niskiej wartości tego atrybutu. Może być i tak, że osoby z wysoką wartością Charyzmy wyglądają nieco niecodziennie, bardziej egzotycznie. Te zaś mające dużą Siłę, Zręczność czy Budowę będą bardziej wysportowane oraz zbudowane niż osoby z niskimi wartościami tych atrybutów.

Można także wykorzystać wygląd do określenia pewnych elementów osobowości postaci i jej środowiska. Na przykład:

Na jednym z policzków doktor Roberty Cain, Sprytnej Heroski, znajduje się głęboka blizna. Kobieta została zraniona podczas pierwszej misji dla Wydziału Siódmego. Kiedy Roberta jest bardzo zdenerwowana, blizna wyraźnie zaznacza się białą kreską na jej wściekłej twarzy.

Morris „Moondog" Greenberg, Twardy Heros, jest szerokim w barach, dobrze zbudowanym motocyklistą z krótko przyciętą hiszpańską bródką oraz długimi włosami spiętymi w koński ogon. Zwykle nosi ciężką skórzaną kurtkę doskonale chroniącą przed wiatrem, a zamiast paska używa solidnego kawałka łańcucha.

Lily Parish, Oddana Heroska, ma ognistorude włosy, zielone oczy i zawsze ubiera się w najmodniejsze stroje. W jej szafie można znaleźć ubrania na każdą okazję – od kamizelki reporterskiej i wygodnych ciuchów do pracy w terenie, poprzez stroje oficjalne na rozmaite okazje aż po kilka naprawdę zabójczych kreacji, które Lily zakłada tylko na specjalne noce w mieście.

OSOBOWOŚĆ

Osobowość decyduje o tym jak zachowuje się bohater, czego pragnie od życia, co napawa go lękiem lub co wprawia go w złość. Stereotypy (zagrzebany w książkach wykładowca uniwersytecki, młody skłonny do poświęceń żołnierz, motocyklista i awanturnik w jednej osobie) są dobrymi punktami wyjściowymi dla tworzenia osobowości postaci, ale nie zawierają w sobie całej historii.

Dobrym punktem zaczepienia przy tworzeniu osobowości bohatera jest zaangażowanie go w jakiś konflikt. Na przykład, Lily Parish chce być traktowana jako prawdziwy reporter śledczy. Na jej nieszczęście poważna prasa oraz telewizja zupełnie ignorują jej doniesienia o nieuchwytnym spisku antyrządowym, natomiast popularne brukowce jej artykuły wprost uwielbiają.

Osobowość może się zmieniać w trakcie przygód. Podczas kampanii należy pozwolić postaci, aby rosła i rozwijała się w normalny, „ludzki" rzec można sposób.

Przeszłość bohatera

Warto określić, jak wyglądało wcześniejsze życie postaci, zanim stała się ona herosem. Warto w tym celu odpowiedzieć na kilka pytań.

Kiedy postać po raz pierwszy zdała sobie sprawę, że chce coś zmienić? Co robiła w chwili, gdy stała się herosem?

Jak wyglądał jej rozwój zawodowy? Silny Heros mógł na przykład pracować w dokach, być sportowcem (zawodowcem albo amatorem), członkiem sił zbrojnych, strażakiem lub policjantem.

Jak postaci udało się zdobyć początkowe wyposażenie? Czy kupowała je kawałek po kawałku przez długi czas, czy też może jest to pożegnalny prezent od mentora, bądź organizacji, dla której wcześniej pracowała? Czy któryś z przedmiotów ma dla niej szczególne znaczenie?

Jaka jest najgorsza rzecz, która kiedykolwiek się jej przydarzyła?

Jaka jest najlepsza rzecz, która kiedykolwiek się jej przydarzyła?

Czy utrzymuje kontakt z członkami swojej rodziny? Co myślą o niej i wykonywanej przez nią pracy?

PUNKTY AKCJI

Punkty akcji pozwalają w istotnym stopniu wpłynąć na rozgrywkę. Bohater zawsze dysponuje ograniczoną ich pulą, której uzupełnienie następuje tylko przy okazji awansu na kolejny poziom. Dlatego też należy korzystać z nich rozsądnie. Można wydać 1 punkt akcji, aby wykonać jedno z następujących działań:

- wpłynąć na pojedynczy wynik rzutu k20 związanego z testem ataku, umiejętności, atrybutu lub poziomu, albo z rzutem obronnym;
- wykorzystać w turze bohatera talent lub umiejętność klasową, której użycie kosztuje 1 punkt akcji.

W pierwszym przypadku, poświęcając 1 punkt akcji na zmianę pojedynczego wyniku rzutu k20, wykonuje się dodatkowy rzut k6, a otrzymany rezultat dodaje do wcześniej uzyskanego na k20. Pozwala to osiągnąć lub przekroczyć zakładaną wartość docelową. Chęć wydania punktu akcji na zmianę wyniku można deklarować po wykonaniu rzutu, ale należy to zrobić zanim Mistrz Gry opisze skutki działań bohatera (nie ma tu znaczenia czy test ataku albo rzut obronny powiódł się, czy też nie). Nie można wykorzystywać punktu akcji w testach umiejętności lub atrybutu, jeśli korzysta się w nich z zasady 10 lub 20.

Poświęcając 1 punkt akcji na wykorzystanie właściwości klasowej, bohater zyskuje wynikające z niej korzyści, ale nie rzuca przy tym dodatkowo k6. W tym przypadku wydanie punktu akcji nie staje się premią k6 do rzutu k20.

Podczas jednej rundy można wykorzystać tylko 1 punkt akcji. Jeśli użyto go na potrzeby jakiejś właściwości klasowej, to nie można w tej samej rundzie poświęcić następnego na poprawę wyniku rzutu kostką i odwrotnie.

W zależności od poziomu bohatera dodatkowy rzut mający miejsce po poświęceniu 1 punktu akcji może być wykonany więcej niż jedną kostką sześciościenną (co przedstawiono w pobliskiej tabeli). Jeśli właśnie taka sytuacja ma miejsce, do rezultatu uzyskanego na k20 dodaje się najwyższy wynik wyrzucony na jednej z k6 – pozostałe się ignoruje. Na przykład, postać na 15. poziomie może rzucać 3k6 i wybrać z trzech rezultatów najlepszy. A zatem jeśli wylosowano 1, 2, oraz 4, to do wyniku rzutu k20 dodaje się 4.

Poziom postaci	Rzut po poświęceniu punktu akcji
1–7	1k6
8–14	2k6
15–20	3k6

SYSTEM WARTOŚCI

Co jest ważne dla bohatera? Jakie wartości w życiu uznaje za najważniejsze? Czemu pozostaje wierny? Przedstawiony dalej system wartości jest opcjonalny. Mistrz Gry może zdecydować czy wykorzystywać go podczas prowadzonej przez siebie kampanii, czy też nie.

Na etapie kreacji bohatera można wybrać do trzech wartości, które są dla postaci najważniejsze, i ułożyć je w kolejności od najbardziej do najmniej istotnej. Taki zestaw będzie określał zbiór wyznawanych zasad i decydował, co jest dla bohatera najważniejsze w życiu. Dotyczyć on będzie ludzi, organizacji oraz idei. Postać nie musi być lojalna względem kogokolwiek (może być samotnym wilkiem lub wolnym duchem), może również w ciągu życia zmieniać i modyfikować swój system wartości. Jeśli bohater należy do jakiejś kategorii ludzi, nie oznacza to, że zawsze musi wybierać więzi właśnie z członkami tej grupy. Na przykład, postać może być Amerykaninem z pochodzenia, ale wcale nie czuć głębszych związków ze swoim narodem. Ma prawo mieć rodzinę, ale wcale nie być jej oddanym.

System wartości jest podstawowym narzędziem, które określa zachowania odgrywanej postaci w określonych sytuacjach, narzuca pewne kanony przyjętego postępowania. Jeśli Mistrz Gry uzna, że postać działa niezgodnie ze swoimi zasadami, może zdecydować o usunięciu wybranej wartości (a tym samym pozbawić bohatera wszystkich korzyści, jakie z niej wynikały) oraz przydzielić taką, która bardziej odpowiada zachowaniom bohatera. Daną wartość można odzyskać, jeśli ten ostatni zmieni swoje postępowanie (co wiąże się z odpowiednim odgrywaniem roli).

Wybór wartości

Wartość, której bohater jest wierny, może przybrać różne formy, jak choćby wierność konkretnej osobie, organizacji, systemowi religijnego, moralnemu bądź etycznemu lub oddanie narodowi. Postać może w dowolnym momencie zrezygnować z wyznawanej zasady, ale nową wartość może uzyskać dopiero podczas awansu na kolejny poziom.

Bohater posiadający system wartości musi być obdarzony odpowiednim poziomem inteligencji oraz wiedzą, aby móc podejmować decyzje moralne lub etyczne. Dlatego też wybór wartości dotyczy jedynie tych postaci, których wartość Intelektu i Roztropności wynosi co najmniej 3.

Wymienione dalej wartości są przykładowe i można je z powodzeniem uzupełniać o własne pomysły.

Jednostka lub grupa: lojalność wobec przełożonego bądź przywódcy, rodziny, grupy połączonej wspólnymi więzami (na przykład drużyny poszukiwaczy przygód czy komórki tajnych agentów) lub nieformalnej grupy wewnątrz większej organizacji (na przykład żołnierzy z jednej drużyny bądź plutonu albo też pojedyncze osoby, za które bohater ponosi odpowiedzialność.

Organizacja: może być to firma lub korporacja, grupa ludzi myślących podobnie, bractwo, tajne stowarzyszenie, określony rodzaj wojsk, władza lokalna, stanowa czy państwowa, uczelnia, pracodawca lub inny typ przynależności. Na przykład, policjanci lojalni są wobec lokalnej administracji oraz systemu prawnego.

Państwo: może to być lojalność względem państwa, w którym bohater aktualnie przebywa czy kraju, w którym się urodził lub do którego wyemigrował.

System wierzeń: zwykle jest to konkretna wiara lub religia, ale może to być również specyficzna filozofia życiowa lub system wartości. Albo też oznaczać posiadanie przekonań politycznych (konserwatyzm, liberalizm, libertarianizm i tym podobne) lub poglądów filozoficznych (taoizm, egzystencjalizm, nauki Ayn Randa)

Etyka: określa stosunek do porządku, reprezentowanego przez prawo i chaos. Praworządni bohaterowie zazwyczaj mówią prawdę, dotrzymują danego słowa, szanują autorytety oraz tradycje i wymagają od innych podobnego postępowania. Ci, którzy mają poglądy chaotyczne, zwykli kierować się instynktem, zachciankami i fantazją, poszukiwaniem nowych wrażeń i świeżych idei. W kontaktach z innymi zachowują się spontanicznie i kontrowersyjnie.

Moralność: określa stosunek postaci wobec innych. Moralność definiuje się pod pojęciami dobra i zła. Bohaterowie dobrzy bronią niewinnych, są altruistami, szanują każde życie oraz ludzką godność. Źli mają zaś skłonności do ranienia, krzywdzenia czy nawet zabijania, potrafią upokorzyć inną istotę czy zniszczyć niewinne życie.

Przykładowe wartości

Russell Whitfield wybrał trzy wartości ułożone w następującej kolejności: dobry, praworządny oraz Wydział Siódmy. Bohater będzie w zależności od sytuacji zachowywał się zgodnie z własnym sumieniem. Jednak, gdy wszystko inne zawiedzie, Russell będzie starał się działać tak, aby podejmowane decyzje były z moralnego punktu widzenia dobre, zgodne z prawem oraz służyły interesom Wydziału Siódmego.

System wartości oraz wpływy

Poza dodatkowymi opcjami wpływającymi na odgrywanie roli, wybór wartości może stworzyć również więź z innymi osobami wyznającymi te same zasady. Jeśli Mistrz Gry wyrazi zgodę, to postać wchodząca w interakcje z osobą o podobnym systemie wartości, otrzymuje premię z okoliczności równą +2 do wszystkich testów umiejętności opartych na Charyzmie w odniesieniu do wspomnianego człowieka. Trzeba pamiętać, że premia przyznawana jest dopiero po nawiązaniu kontaktu i odkryciu wspólnych zasad. Nie można po prostu popatrzyć i na pierwszy rzut oka określić wartości wyznawanych przez kogoś innego.

REPUTACJA

Wraz z rozwojem postaci każdy bohater zyskuje złą lub dobrą sławę, której wartość określa jego premia do Reputacji. Reputacja wykorzystywana jest do określenia czy inni mieszkańcy świata gry rozpoznają bohatera. Postać może od czasu do czasu chcieć skorzystać ze swojej popularności, niemniej zazwyczaj to reputacja ją po prostu wyprzedza – czy tego chce, czy nie.

Reputacja czasami ma dobre strony – łatwiej uzyskać pomoc czy zmusić do działania osoby, które rozpoznają bohatera. Z drugiej jednak strony wysoka wartości premii do Reputacji sprawia, że postaci trudniej jest ukryć swoją tożsamość, co czasami może być kłopotliwe, jeśli chce ona występować incognito.

W większości przypadków bohater nie decyduje samodzielnie o korzystaniu z Reputacji, gdyż leży to w gestii Mistrza Gry. To on stwierdza czy w danej sytuacji będzie ona miała znaczenie, czy też nie. Jeśli sytuacja tego wymaga, Mistrz Gry wykonuje test Reputacji dla postaci tła, aby sprawdzić, jak reaguje ona na obecność bohatera – rzecz jasna w zależności od tego, jaką sławą jest on owiany (co opisano dalej).

Sława i niesława

Sława, jaką cieszy się bohater, zależy od punktu widzenia osób, z którymi się spotyka. Większość postaci posiadających wysoką

premię do Reputacji (+4 lub większą) traktuje się jak dobrze znanych w ich środowisku oraz kręgach towarzyskich. Niemniej jednak – niezależnie od tego czy bohater będzie on odbierany w pozytywny, czy negatywny sposób – ocena zależy tylko i wyłącznie od rozpoznającego go.

Jeśli ma on o bohaterze pozytywne zdanie, to ten cieszy się w oczach tej osoby sławą, a co za tym idzie, otrzyma premię do określonych testów umiejętności opartych na Charyzmie.

Jeżeli osoba rozpoznająca bohatera negatywnie go ocenia, to w jej oczach otoczony jest on niesławą. Dodatkowo Mistrz Gry może – w określonych sytuacjach zależnych od przebiegu kampanii – uznać, że postać wywołuje negatywne opinie. Na przykład, jeśli wejdzie ona w konflikt z prawem w małym teksańskim miasteczku, to wszyscy jego mieszkańcy uznają ją za okrytą niesławą. A co za tym idzie, podlega ona karze do określonych testów umiejętności opartych na Charyzmie.

Wykorzystywanie premii do Reputacji

Za każdym razem, gdy Mistrz Gry uzna, że Reputacja postaci może być istotnym czynnikiem rozgrywki, wykonuje on test Reputacji (ST 25) dla swego bohatera niezależnego, który zaangażował się w daną sytuację. Test Reputacji to rzut 1k20, do którego wyniku dodawana jest premia do Reputacji postaci gracza oraz modyfikator z Intelektu bohatera niezależnego (w niektórych przypadkach modyfikator ten może zastąpić modyfikatorem z odpowiedniej umiejętności Wiedzy [np. popkultura], jeżeli postać dysponuje poziomami klasy zaawansowanej Osobowość albo jest rozpoznawaną osobą). Jak pokazano dalej, modyfikatory do testu Reputacji zależą od relacji pomiędzy bohaterem a postacią Mistrza Gry. W przypadku, gdy postać tła nie ma możliwości w żaden sposób rozpoznać bohatera, test uznaje się automatycznie za nieudany.

Jeśli prowadzonej przez Mistrza Gry postaci powiedzie się test Reputacji i zdoła rozpoznać bohatera, to – w zależności od tego czy otacza go sława, czy też niesława – otrzymuje on premię +4 lub podlega karze –4 do testów następujących umiejętności: Blefowanie, Dyplomacja, Występy, Zastraszanie, Zbieranie informacji.

Sytuacja	Modyfikator testu Reputacji
Bohater jest bardzo popularną osobą, kojarzoną zarówno w pozytywny, jak i negatywny sposób	+10
Postać MG należy do tej samej grupy zawodowej i/lub kręgu towarzyskiego	+5
Bohater cieszy się niewielką sławą lub niesławą	+2

Na przykład, w zadymionym, nocnym klubie Moondog próbuje zastraszyć drobnego złodziejaszka – chce się dowiedzieć, kto o niego wypytywał. Bohater cieszy się sławą niebezpiecznego i nieobliczalnego motocyklisty, co sprawia, iż Mistrz Gry wykonuje dla kieszonkowca test Reputacji. Jeśli test się powiedzie, oznacza to, iż przestępca słyszał o szalonych wyczynach Moondoga, który otrzyma wówczas premię +4 do testów umiejętności Zastraszanie.

W sytuacji, gdy niesława bohatera może negatywnie wpłynąć na kontakty z innymi osobami, to Reputacja powoduje kary. Jeśli zatem Moondog próbuje oszukać policjanta, udany test Reputacji wykonany przez funkcjonariusza spowoduje karę –4 do testów Blefowania bohatera.

Mistrz Gry musi sam zdecydować, jaką rolę w danej sytuacji odgrywa sława czy niesława postaci oraz kiedy potrzebny jest test Reputacji. Warto pamiętać, że zarówno sława, jak i niesława nie działają na osoby, które nie znają bohatera lub nie wiedzą na jego temat niczego, co mogłoby wpłynąć na ich relacje.

ZASOBY

Pieniądz rządzi światem. Tylko od Mistrza Gry zależy, czy owo hasło ma jakiś wpływ na prowadzoną przezeń kampanię. Najczęściej zasoby powinny się pojawiać w rozgrywce tylko wówczas, gdy postać próbuje zdobyć coś, co leży poza jej możliwościami finansowymi albo kiedy pojawia się sytuacja, gdy wsparcie finansowe staje się niezbędne. W pozostałych przypadkach raczej nie należy skupiać się na tak trywialnych dla bohatera czynnościach jak płacenie czynszu czy zwyczajne, codzienne zakupy.

Każdy bohater dysponuje premią do Zasobów, która odzwierciedla potencjał nabywczy, czyli wypadkową jego dochodów, możliwości zaciągania pożyczek oraz stan oszczędności. Wartość tej premii to podstawa do wszelkiego rodzaju testów Zasobów, wykonywanych podczas kupowania wyposażenia czy usług.

Zasoby nie są bezpośrednim odzwierciedleniem zarobków postaci czy stanu jej konta. Nie określają ponadto również rzeczywistej zamożności bohatera. Może się zdarzyć, że osoba bogata będzie posiadała niską premię do Zasobów (ostatnio wydała po prostu bardzo dużo pieniędzy). I odwrotnie – postać relatywnie biedna może posiadać ogromną premię do Zasobów (jest skromna i oszczędza pieniądze na czarną godzinę). Premia do Zasobów jest po prostu odbiciem siły nabywczej bohatera na danej chwilę.

Premia do Zasobów

Chcąc określić początkową wartość premii do Zasobów postaci, należy rzucić 2k4 i do uzyskanego wyniku dodać premię wynikającą z profesji podstawowej oraz ewentualne premie wynikające z posiadanego atutu Bogactwo.

W czasie gry premia do Zasobów będzie się stale zmieniała – zmaleje, gdy bohater kupi coś drogiego, a wzrośnie po awansie na kolejny poziom. Każdą jej zmianę należy uwzględnić na karcie postaci.

Premia do Zasobów nigdy nie może spaść poniżej +0. Nie istnieje natomiast górna granica jej wzrostu.

W systemie d20 Modern Zasoby i ich działanie to pojęcie nieco abstrakcyjne, dlatego czasami trudno jest określić, w jakiej w danej chwili sytuacji finansowej znajduje się bohater. Chcąc uzyskać ogólne pojęcie o poziomie zamożności postaci, można skorzystać z pobliskiej tabeli.

Premia do Zasobów	Sytuacja finansowa bohatera
+0	Ubogi lub mający długi
od +1 do +4	Wiąże koniec z końcem
od +5 do +10	Klasa średnia
od +11 do +15	Dostatni
od +16 do +20	Zamożny
od +21 do +20	Bogaty
+31 lub więcej	Bardzo bogaty

Korzystanie z Zasobów

Kupując dowolny sprzęt, należy wykonać test Zasobów, który przeprowadza się analogicznie do testu ataku czy też rzutu obronnego. Im wyższy wynik, tym lepiej. Należy uzyskać rezultat równy lub wyższy od ST zakupu danego przedmiotu. Udany

test oznacza, że bohater nabywa określoną rzecz. Porażka świadczy zaś o tym, iż w danej chwili obiekt zakupu znajduje się poza zasięgiem postaci.

Przeprowadzenie testu Zasobów polega na wykonaniu rzutu:

1k20 + premia do Zasobów

Dodatkowe zasady wykonywania testów Zasobów oraz wykaz dostępnego sprzętu znajdują się w rozdziale czwartym „Wyposażenie".

Dlaczego po prostu nie korzystać z pieniędzy?

Proponowany system finansowy oraz premia do Zasobów są abstrakcyjne i niespecjalnie nadają się do dokładnego określenia zamożności postaci. Mimo to wykorzystanie go będzie znaczenie prostsze w użyciu niż dokładne pilnowanie wypłat, stanu kart kredytowych oraz kont bankowych, wydatków czy limitów kredytowych. We współczesnym świecie nadzorowanie finansów może być bardzo skomplikowane, natomiast system zastosowany w grze oszczędza czas i wysiłek związane z dokładnym obserwowaniem dochodów.

ZDOBYWANIE POZIOMÓW ORAZ DOŚWIADCZENIA

Punkty doświadczenia (PD) są miarą wiedzy, jaką bohater zdobył w czasie rozgrywki, a nadto określają rozwój jego potęgi. PD przyznaje się za pokonanie przeciwników oraz pomyślnie wykonane misje. Mistrz Gry przydziela graczom punkty doświadczenia na zakończenie każdej przygody, biorąc pod uwagę to, co udało im się osiągnąć. Bohaterowie gromadzą PD ze wszystkich przygód, w których biorą udział. Jeśli jakaś postać zgromadzi odpowiednią ich liczbę, to awansuje na kolejny poziom (tabela 1-2 „Doświadczenie i korzyści wynikające z poziomu").

AWANS NA NOWY POZIOM

Awans na kolejny poziom następuje wówczas, gdy bohater zgromadzi minimalną liczbę wymaganych do tego celu punktów doświadczenia (tabela 1-2). Na przykład, jeżeli Yoriko Obato, Zwinna Heroska na pierwszym poziomie zdobędzie 1000 lub więcej PD, staje się postacią 2. poziomu. Po zgromadzeniu w sumie przynajmniej 3000 PD awansuje na poziom trzeci.

Awans na nowy poziom oznacza uzyskanie kilku natychmiastowych korzyści (więcej informacji w dalszej części rozdziału).

Jednorazowo każda postać ma prawo awansować tylko o poziom. Jeśli z jakichś niezwykłych powodów podczas jednej przygody zgromadziła tyle PD, że może od razu podnieść się o dwa lub więcej poziomów, awansuje tylko o jeden poziom i zachowa tyle PD, by brakowało jej 1 punktu do osiągnięcia kolejnego poziomu, tracąc pozostałe punkty. Gdy, na przykład, Yoriko, która ma już 5000 PD (brakuje jej 1000 do 4. poziomu), zdobędzie 6000 lub więcej PD, nie podniesie się na 5. poziom, choć posiadać będzie w sumie aż 11 000 PD. Osiągnie natomiast 4. poziom i będzie posiadała w sumie dokładnie 9999 PD. Pozostałe PD utraci.

AWANS NA KOLEJNY POZIOM

W opisie każdej klasy znajduje się tabela informująca o tym, jak podczas awansu zmieniają się właściwości klasowe oraz statystyki jej przedstawiciela. Kiedy bohater awansuje na kolejny poziom, należy dokonać odpowiednich modyfikacji.

1. Wybór klasy

W chwili, gdy bohater może awansować na kolejny poziom, gracz musi określić czy będzie to poziom dotychczasowej, czy też nowej klasy. Na przykład, Staszek, grający Twardym Herosem, do tej pory uzyskał 3. poziom w tej klasie. Po osiągnięciu 4. może zdecydować się na dalszy rozwój postaci w klasie Twardego Herosa, albo wybrać inną i stać się postacią wieloklasową. Może zatem zostać Twardym Herosem 4. poziomu lub Twardym Herosem 3. poziomu/Zwinnym Herosem 1. poziomu (więcej informacji w części „Postacie wieloklasowe" na stronie 40).

2. Bazowa premia do ataku

Jeśli bazowa premia do ataku rośnie, należy na karcie postaci zapisać jej nową wartość. Trzeba również przeliczyć nowe wartości premii do walki wręcz oraz dystansowej.

3. Bazowa premia do rzutów obronnych

Należy sprawdzić czy na nowym poziomie klasowym nie zmieniają się bazowe premie do rzutów obronnych. Jeśli tak się dzieje, trzeba obliczyć ich nowe wartości.

4. Właściwości klasowe

Należy sprawdzić czy osiągnięcie kolejnego poziomu nie oznacza uzyskania nowych właściwości klasowych. Zazwyczaj bohaterowie mogą podczas awansu wybierać spośród wielu właściwości klasowych.

5. Premia do Obrony

Jeżeli podczas awansu na kolejny poziom wzrosła premia do Obrony, należy uwzględnić ten fakt na karcie postaci.

6. Premia do Reputacji

Każda klasa posiada premię do Reputacji, którą postać zyskuje podczas awansu na kolejny poziom. Więcej informacji na temat premii do Reputacji przedstawiono na stronie 38.

7. Wartość atrybutów

Bohater, który właśnie awansował na 4., 8., 12., 16. i 20. poziom postaci, wybiera jeden z atrybutów i zwiększa jego wartość o 1.

Jeżeli modyfikator z Budowy postaci wzrośnie o 1, należy zwiększyć liczbę jego punktów wytrzymałości o +1 na każdy poziom postaci poniżej tego, który właśnie uzyskał. Jeśli, na przykład, zwiększyłeś z 11 do 12 Budowę swego bohatera na 4. poziomie, otrzymuje on +3 punkty wytrzymałości (po jednym na poziomie od 1. do 3.). Tej modyfikacji należy dokonać przed wykonaniem rzutu na punkty wytrzymałości (więcej na ten temat w następnym kroku).

8. Punkty wytrzymałości

Należy wykonać rzut Kostką Wytrzymałości, zastosować modyfikator z Budowy bohatera, a następnie uzyskaną liczbę dodać do aktualnej liczby punktów wytrzymałości postaci. Nawet jeśli dana osoba podlega karze z Budowy, a wynik rzutu był tak niski, by otrzymała 0 lub mniej punktów wytrzymałości, zawsze podczas awansu na nowy poziom uzyskuje ona co najmniej 1 pw.

9. Punkty umiejętności

Po awansie na kolejny poziom bohater otrzymuje punkty umiejętności, które może przeznaczyć na zakup nowych umiejętności (wymienionych w opisie poszczególnych klas).

Kupienie 1 rangi w umiejętności klasowej kosztuje 1 punkt umiejętności. Maksymalna liczba rang w takiej umiejętności jest równa poziomowi postaci +3.

W przypadku umiejętności międzyklasowej każdy wydany punkt oznacza wykupienie 1/2 rangi. Maksymalna ranga takiej umiejętności jest równa połowie maksymalnej rangi w umiejętności klasowej (tej wartości nie należy zaokrąglać).

Jeżeli postać „wymaksowała" jakąś umiejętność (gracz wydał na nią możliwie największą liczbę punktów umiejętności), nie należy kłopotać się określaniem dla niej maksymalnej liczby rang. Na każdym nowym poziomie gracz ma prawo wydać jeden punkt umiejętności – i tylko jeden – na taką umiejętność (w przypadku umiejętności międzyklasowych za ten punkt zyska jedynie 1/2 rangi).

Należy pamiętać, że koszt rang umiejętności zależy od klasy, w której postać awansujesz. Po prostu na danym poziomie za umiejętności klasowe uznaje się tylko te, które takie właśnie są dla klasy, w jakiej bohater zyskuje poziom. Nie ma przy tym znaczenia, ile postać ma poziomów w innych klasach.

10. Atuty

Awansując na 3. poziom oraz co każde kolejne trzy poziomy (na 6., 9., 12., 15. i 18.), bohater (a właściwie gracz) wybiera dowolny atut (więcej na ten temat w rozdziale trzecim).

11. Punkty akcji

Bohater, który należy do klasy podstawowej, na każdym nowym poziomie otrzymuje punkty akcji w liczbie 5 plus połowa poziomu postaci, zaokrąglając w dół. W przypadku klasy zaawansowanej ta liczba jest większa (więcej na ten temat w rozdziale szóstym).

12. Test premii do Zasobów

Bohater powinien wykonać test Zawodu (opis tej umiejętności znajduje się na stronie 74), aby określić czy wzrosła jego premia do Zasobów.

POSTACIE WIELOKLASOWE

Awansując na kolejny poziom, bohater może dodać sobie nową klasę, stając się postacią wieloklasową. Na zdolności takiego wieloklasowego osobnika składają się zdolności wynikające z wszystkich jego klas.

Właściwości klasowe oraz wynikające z poziomu

Uogólniając, zdolności wieloklasowego bohatera to suma właściwości każdej z jego klas.

Poziom

„Poziom postaci" to suma wszystkich jej poziomów. Stosuje się go, gdy trzeba określić, kiedy śmiałek otrzymuje atut i kiedy ma prawo zwiększyć wartość atrybutu, jak to zaznaczono w tabeli 1-2 „Doświadczenie i korzyści wynikające z poziomu".

„Poziom klasowy" to poziom, jaki dana osoba uzyskała w konkretnej klasie. W przypadku bohaterów, których wszystkie poziomy dotyczą jednej klasy, poziom postaci jest równy poziomowi klasowemu.

Punkty wytrzymałości

Bohater otrzymuje punkty wytrzymałości wynikające z awansu na poziom danej klasy i dodaje je do całkowitej liczby posiadanych pw. Na przykład, Brandon rozpoczął rozgrywkę jako Sprytny Heros i w tej klasie osiągnął 4. poziom, a następnie zdobył dwa poziomy Twardego Herosa. Jest zatem Sprytnym Herosem 4. poziomu/Twardym Herosem 2. i jego punkty wytrzymałości wynoszą w sumie: 1k6 + 1k6 + 1k6 + 1k6 + 1k8 + 1k8. Modyfikator z Budowy Brandona wynosi +1, a dodać go należy do każdego rzutu kostką wytrzymałości. Ponadto otrzymuje on maksymalną liczbę punktów wytrzymałości na pierwszym poziomie (to znaczy 6 + 1 = 7 pw).

Bazowa premia do ataku

Bazową premię do ataku bohatera ustala się, dodając do siebie jego bazowe premie do ataku uzyskiwane dzięki poszczególnym klasom. Sumaryczna wartość co najmniej +6 oznacza, że postać ma prawo do większej liczby ataków. Na przykład, Oddany Heros 6. poziomu/Silny Heros 2. poziomu posiada bazową premię do ataku +6 (+4 z poziomów Oddanego Herosa oraz +2 z poziomów Silnego Herosa). Taka bazowa premia pozwala postaci wykonać dodatkowy atak z premią +1, pomimo że premie +4 wynikające z poziomów w klasie Oddanego Heros oraz +2 z poziomów Silnego Herosa osobno brane pod uwagę nie dawałyby takiej możliwości.

Bazowa premia do ataku	Dodatkowe ataki z premią
+6	+1
+7	+2
+8	+3
+9	+4
+10	+5
+11	+6/+1
+12	+7/+2
+13	+8/+3
+14	+9/+4
+15	+10/+5
+16	+11/+6/+1
+17	+12/+7/+2
+18	+13/+8/+3
+19	+14/+9/+4
+20	+15/+10/+5

Bohater, aby w jednej rundzie zaatakować większą liczbę razy, musi wykonać akcję całkowitego ataku, czyli akcję całorundową.

Rzuty obronne

Należy dodać bazowe premie do rzutów obronnych wszystkich posiadanych klas. Twardy Heros 3. poziomu/Zwinny Heros 3. poziomu otrzymuje premię +3 do rzutów obronnych na Wytrwałość (+2 z poziomów Twardego Herosa i +1 z poziomów Zwinnego), premię +3 do rzutów obronnych na Refleks (odpowiednio +1 i +2) oraz premię +2 do rzutów obronnych na Wolę (odpowiednio +1 i +1).

Premia do Obrony

Należy dodać do siebie premie do Obrony wszystkich posiadanych przez postać klas. Silny Heros 4. poziomu/Sprytny Heros 2. poziomu posiada całkowitą premię do Obrony równą +4 (odpowiednio +3 i +1). Gdyby tenże bohater awansował na poziom

Twardego Herosa, zwiększyłby premię do Obrony o +1 do całkowitej wartości +5.

Premia do Reputacji

Premie do Reputacji wynikające z różnych klas się kumulują. Dlatego też Silny Heros 4. poziomu/Sprytny Heros 2. poziomu posiada premię do Reputacji +1 (+0 za Silnego Herosa i +1 za Sprytnego).

Umiejętności

Maksymalny poziom rang w umiejętnościach bohatera wieloklasowego zależy od jego poziomu postaci. W przypadku umiejętności klasowych maksymalna ranga równa jest poziomowi postaci +3.

Gdy postać wieloklasowa osiągnie nowy poziom w danej klasie, wydaje punkty umiejętności na tej samej zasadzie, jak przedstawiciele tej właśnie klasy. Innymi słowy, może kupować jako klasowe tylko te umiejętności, które są takimi dla danej klasy. Nabywanie wszystkich innych, klasowych nawet w przypadku innych klas, w których bohater ma poziomy, traktuje się jako kupowanie umiejętności międzyklasowych.

Właściwości klasowe

Bohater może korzystać ze wszystkich właściwości klasowych (talentów, premiowych atutów i innych zdolności specjalnych) posiadanych klas.

Atuty

Postać wieloklasowa otrzymuje nowy atut co trzeci poziom postaci, bez względu na poziomy osiągnięte w poszczególnych klasach (tabela 1-2 „Doświadczenie i korzyści wynikające z poziomu"). Uzyskanie pierwszego poziomu w nowej klasie nie oznacza, że bohater uzyskuje dwa nowe atuty, tak jak ma to miejsce w przypadku postaci rozpoczynającej rozgrywkę (czyli pierwszopoziomowej). Na przykład, Silny Heros 1. poziomu uzyskał 1000 punktów doświadczenia i zdecydował się przeznaczyć je na awans na 1. poziom Sprytnego Herosa. Stał się w ten sposób postacią drugopoziomową, ale nie otrzymuje nowego atutu. Ten dostanie dopiero wówczas, gdy jego poziom postaci będzie równy 3.

Zwiększenie wartości atrybutu

Wieloklasowy bohater zwiększa o 1 wartość jednego atrybutu na każde cztery poziomy postaci, bez względu na poziomy w poszczególnych klasach (tabela 1-2 „Doświadczenie i korzyści wynikające z poziomu").

Wybór drugiej klasy

W chwili, gdy bohater osiąga nowy poziom, może się zdecydować na awans w już posiadanej klasie lub na wybór nowej klasy na 1. poziomie. Może to być klasa podstawowa lub, jeżeli postać spełnia wymagania, klasa zaawansowana (więcej na ten temat w rozdziale szóstym).

Bohater otrzymuje odpowiednie dla 1. poziomu wartości bazowej premii do ataku, bazowych premii do rzutów obronnych, umiejętności klasowe, inne właściwości klasowe, punkty wytrzymałości wynikające z przypisanej wybranej klasie kostce oraz taką liczbę punktów umiejętności, jaką zyskuje przedstawiciel danej klasy podczas awansu każdy na kolejny poziom powyżej pierwszego (tej wartości nie mnoży się przez 4, jak w przypadku postaci pierwszopoziomowej).

Wybór nowej klasy różni się od rozpoczynania kariery właśnie do niej. Wiele korzyści otrzymywanych na pierwszym poziomie wynika ze szkolenia, które bohater przeszedł w młodości, gdy jego umysł był świeży oraz chłonny, i gdy miał więcej czasu na naukę. Po wyborze nowej klasy nie otrzymuje się także maksymalnej liczby punktów wytrzymałości – należy wykonać stosowny rzut Kostką Wytrzymałości.

Awans na nowy poziom

Wieloklasowy bohater, który uzyskał nowy poziom, albo awansuje na poziom w jednej z posiadanych klas, albo wybiera sobie nową na 1. poziomie.

Awansując na poziom w posiadanej klasie, postać wieloklasowa otrzymuje wszystkie standardowe korzyści, które zyskałaby, normalnie osiągając dany poziom w tej klasie: więcej punktów wytrzymałości, ewentualny wzrost bazowej premii do ataku, Obrony i rzutów obronnych (zależnie od klasy i nowego poziomu), być może nowe właściwości klasowe (zależne od klasy) oraz kolejne punkty umiejętności.

Punkty umiejętności trzeba wykorzystać zgodnie z zasadami dotyczącymi klasy, w której wieloklasowy bohater właśnie awansował (tabela 2-1 „Punkty umiejętności na poziom"). Zakup umiejętności z tabeli 2-2 „Umiejętności" następuje zgodnie z kosztem odpowiednim dla danej klasy.

Jak działa wieloklasowość

Brandon Cross, Sprytny Heros 4. poziomu, zdecydował się rozszerzyć swoje możliwości, przede wszystkim fizyczne. Z chwilą, gdy uzyska 10 000 punktów doświadczenia, stanie się postacią 5. poziomu, ale zamiast awansować na poziom Sprytnego Herosa, decyduje się zostać Sprytnym Herosem 4. poziomu/Silnym Herosem 1. poziomu. Wypada zaznaczyć, iż nie ma znaczenia jakie były przyczyny tej decyzji, choć gracz oraz Mistrz Gry powinni w jakiś sposób uzasadnić ten wybór oraz znaleźć dla bohatera odpowiednią ku temu okazję.

Teraz, zamiast uzyskania korzyści wynikających z osiągnięcia kolejnego poziomu Sprytnego Herosa, otrzymuje te związane z pierwszym poziomem Silnego Herosa. Postać dostaje taką liczbę punktów wytrzymałości, jaka odpowiada 1. poziomowi Silnego Herosa (1k8 + modyfikator z Budowy), stosowną bazową premię do ataku +1, premię +1 do rzutu obronnego na Wytrwałość oraz punkty umiejętności (3 + premia z Intelektu). Kupując umiejętności nowego poziomu, Brandon korzysta z listy umiejętności Silnego Herosa – to na jej podstawie decyduje czy za jeden punkt umiejętności otrzymuje 1 rangę, czy 1/2 rangi. A zatem podniesienie rangi w jednej z umiejętności klasowych Sprytnego Herosa może być traktowane jak poniesienie rangi w umiejętności międzyklasowej.

Opisane wcześniej korzyści dodaje się do wartości uzyskanych przez postać podczas zdobywania poziomów Sprytnego Herosa. Premia do Obrony wzrasta o +1, nie zwiększają się za to rzuty obronne na Wolę oraz Refleks, a także premia do Reputacji, ponieważ wszystkie te wartości w przypadku Silnego Herosa są równe +0. Brandon nie otrzymuje żadnych korzyści, które otrzymałby awansując na piąty poziom Sprytnego Herosa. Może wydać swoje punkty umiejętności na umiejętności klasowe Sprytnego Herosa, ale ponieważ byłyby one traktowane jak międzyklasowe, każdy punkt zwiększa w nich rangę w tylko o 1/2.

Po zebraniu 15 000 punktów doświadczenia, Brandon staje się postacią 6. poziomu. Decyduje się kontynuować karierę Silnego Herosa, rezygnując z awansu na poziomy Sprytnego Herosa i z wyboru jakiejś nowej, trzeciej klasy. Ponownie korzysta z wszystkich korzyści wynikających z zyskania poziomu w danej klasie i staje się Sprytnym Herosem 4. poziomu/Silnym Herosem 2. poziomu.

Podczas awansu na kolejne poziomy Brandon musi zdecydować, którą z klas będzie rozwijał. Oczywiście jeżeli chce jeszcze bardziej poszerzyć zakres posiadanych umiejętności, może wybrać trzecią klasę lub, gdy spełnia warunki, zdecydować się na klasę zaawansowaną. Bohater może posiadać poziomy w tylu klasach, ile w sumie ich jest.

Rozdział drugi

UMIEJĘTNOŚCI

Yoriko Obato, Zwinna Heroska, potrafi niepostrzeżenie prześlizgnąć się obok pracowników ochrony i bezszelestnie wtopić w cień. Gdyby tego samego spróbował Russell Whitfield, Silny Heros zapewne narobiłby takiego hałasu, że o jego obecności wiedzieliby wszyscy strażnicy znajdujący się w okolicy. Może on jednak wspiąć się na wysokie ogrodzenie i przejść przez nie, aby w ten sposób uniknąć spotkania z ochroną. Ewentualnie jest w stanie nawet przeskoczyć między dachami sąsiadujących budynków, by niezauważony dostać się na teren obiektu. Wszystkie te działania oraz wiele innych zależą od posiadanych przez bohaterów umiejętności (w powyższym przykładzie są to Ciche poruszanie się, Ukrywanie się, Wspinaczka oraz Skakanie).

INFORMACJE PODSTAWOWE

Umiejętności postaci reprezentują jej rozmaite zdolności. Wraz z awansem na kolejne poziomy, potrafi ona lepiej wykorzystywać część z nich, a nawet wszystkie.

Zdobywanie umiejętności

Na każdym poziomie bohater otrzymuje pewną pulę punktów, które może wykorzystać na zakup nowych umiejętności. Liczba otrzymywanych punktów umiejętności zależy od klasy postaci oraz modyfikatora z Intelektu.

Przy zakupie umiejętności klasowej za każdy wydany punkt umiejętności postać uzyskuje jedną rangę. W przypadku umiejętności międzyklasowej na każdą rangę należy wydać 2 punkty. Maksymalna ranga w umiejętności klasowej jest równa poziom postaci +3, natomiast w umiejętności międzyklasowej wynosi połowę tej wartości.

Wykorzystywanie umiejętności

Test umiejętności to:

1k20 + modyfikator z umiejętności
(modyfikator umiejętności = ranga w umiejętności + modyfikator z atrybutu + rozmaite modyfikatory)



Czasami test umiejętności kończy się niepowodzeniem...

Im wyższy wynik, tym lepiej. Celem testu jest uzyskanie rezultatu równego lub wyższego od założonej Skali Trudności (ST) lub wartości większej od wyniku testu innej postaci. Na przykład, aby wspiąć się na ogrodzenie, Russell musiałby wykonać test umiejętności o ST równej 15, co odpowiada trudności, jaką sprawia pokonanie wspomnianej przeszkody. Yoriko, aby nie zostać wykrytą przez strażnika, powinna uzyskać w teście Cichego poruszania się wynik wyższy niż ochroniarz w swoim teście Nasłuchiwania.

Ranga w umiejętności: liczba posiadanych przez postać rang w danej umiejętności zależy od tego, ile zainwestowała ona w daną umiejętność punktów. Z wielu umiejętności bohater może skorzystać jednak nawet, jeśli nie posiada w nich rang. W tym przypadku wykonuje tak zwany test umiejętności niewyszkolonej lub, krócej, test niewyszkolony.

Modyfikator z atrybutu: w teście umiejętności wykorzystuje się modyfikator z atrybutu kluczowego dla danej umiejętności (czyli takiego, który jest związany z użyciem tej konkretnej umiejętności). Kluczowy atrybut dla każdej umiejętności podano w jej opisie oraz w tabeli 2-4 „Umiejętności".

Rozmaite modyfikatory: pojęcie to obejmuje między innymi właściwości klasowe, kary do testów z pancerza (jeśli postać nie umie się nim posługiwać) oraz premie zyskiwane dzięki atutom.

ZDOBYWANIE RANG W UMIEJĘTNOŚCIACH

Rangi reprezentują doświadczenie bohatera w wykorzystywaniu danej umiejętności oraz jego wyszkolenie. W każdej posiada on jakąś rangę, począwszy od 0 (dotyczy to umiejętności, w których się w ogóle nie szkolił) aż do liczby równej 3 + poziom postaci (w przypadku umiejętności, które rozwijał do granic możliwości). Wykonując test umiejętności, do wyniku rzutu dodaje się rangi, które postać w niej posiada, a zatem im więcej ma ich bohater, tym wyższy uzyska rezultat.

Rangi wskazują, jak wprawnie postać posługuje się daną umiejętnością oraz ile czasu poświęciła na trenowanie jej. Ujmując rzecz ogólnie, każdy może mieć szczęście w rzucie, lecz bohater posiadający – powiedzmy – 10 rang w jakiejś umiejętności lepiej się szkolił i jest bardziej doświadczony w jej wykorzystywaniu niż postać z 9 rangami czy mniejszą ich liczbą.

Mechanika gry zakłada, że postać zawsze znajdzie sposób, by odbyć szkolenie w dowolnej umiejętności. Niemniej jednak Mistrz Gry może wprowadzić własne ograniczenia wynikające ze specyficznych okoliczności i konkretnej sytuacji.

Zdobywanie umiejętności na 1. poziomie

Opisane dalej etapy postępowania ułatwią wybór umiejętności dla postaci 1. poziomu.

1. Określenie liczby posiadanych punktów umiejętności. Zależy ona od klasy postaci oraz modyfikatora z Intelektu, jak to pokazano w tabeli 2-1 „Punkty umiejętności na poziom". Na przykład, Yoriko Obato jest Zwinną Heroską 1. poziomu, której wartość Intelektu wynosi 12 (premia z Intelektu + 1). Rozpoczynając grę posiada 24 punkty umiejętności (5 + 1 = 6; 6 × 4 = 24).

2. Wydawanie punktów umiejętności. Każdy punkt poświęcony na umiejętność klasową podnosi jej rangę o 1. Listę umiejętności klasowych podano w opisach klas.

Każdy punkt wydany na umiejętność międzyklasową podnosi jej rangę o 1/2. Umiejętności międzyklasowe to te, które nie znalazły się na liście w opisie danej klasy. Otrzymanie 1/2 rangi nie zwiększa wartości modyfikatora umiejętności – dopiero kolejne podniesienie o 1/2 zapewnia pełną rangę, należy więc uważnie odnotowywać aktualny poziom umiejętności.

Maksymalna ranga dla postaci 1. poziomu wynosi: w umiejętności klasowej 4, a w umiejętności międzyklasowej 2.

- W tabeli 2-4 „Umiejętności" zebrano wszystkie umiejętności wraz z informacją, które z nich są klasowe lub międzyklasowe oraz których można używać bez wyszkolenia.
- Należy wydać wszystkie punkty umiejętności uzyskane na każdym poziomie. Nie można ich zachowywać na później.

TABELA 2–1: PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOM

Klasa	Punkty umiejętności na 1. poziomie	Punkty umiejętności na wyższych poziomach
Silny	(3 + modyfikator z Int) × 4	3 + modyfikator z Int
Zwinny	(5 + modyfikator z Int) × 4	5 + modyfikator z Int
Twardy	(3 + modyfikator z Int) × 4	3 + modyfikator z Int
Sprytny	(9 + modyfikator z Int) × 4	9 + modyfikator z Int
Oddany	(5 + modyfikator z Int) × 4	5 + modyfikator z Int
Charyzmatyczny	(7 + modyfikator z Int) × 4	7 + modyfikator z Int

Umiejętności postaci

W procesie kreacji bohatera najpewniej gracz zdoła zakupić dla niego jedynie kilka umiejętności. Zapewne uzna przy okazji, że nie ma on tylu umiejętności, ile realni ludzie. Należy jednak pamiętać, że umiejętności na karcie postaci tak naprawdę nie definiują wszystkiego, co bohater potrafi.

Bohater może opanować wiele umiejętności, choć nie szkolił się w nich i nie zyskał w nich rang. Zdolność prowadzenia samochodu czy odnalezienia czegoś w Internecie nie oznacza wcale, że postać posiada rangi w Kierowaniu czy Badaniach. Rangi w tych umiejętnościach oznaczają po prostu szkolenie przekraczające codzienne ich wykorzystywanie – a postać, która je uzyska, zyska kontrolę nad pojazdem w czasie poślizgu, czy umiejętność wyszukania tajnych danych w archiwach, których istnienia normalni śmiertelnicy nawet nie podejrzewają.

Jak zatem normalne osoby radzą sobie w życiu, jeśli nie posiadają rang w tylu umiejętnościach? Przede wszystkim należy pamiętać, że nie każde wykorzystanie umiejętności oznacza, że trzeba wykonać jej test. Wykonanie rutynowej czynności w normalnych warunkach na ogół nie wymusza rzutu. A gdyby nawet należało wykonać test, jego ST w przypadku zwykłego zadania nie powinna przekraczać 10, czasem 15. Ponadto w codziennym życiu, gdy wrogowie nie czają się za zakrętem i nikt nie chce pozbawić nikogo życia, można poświęcić wystarczająco wiele czasu, aby zrobić coś raz a dobrze – i nie będzie to trudne, nawet jeśli nie posiada się rang w danej umiejętności (więcej na ten temat w części „Testy bez rzutów", strona 47).

Nic nie stoi na przeszkodzie, by założyć, że bohater opanował nieźle – a nawet jeszcze lepiej w przypadku zadań codziennych – wiele umiejętności poza tymi, w których gracz zakupił rangi. Natomiast te ostatnie wskazują na drzemiący w nim heroiczny potencjał.

Zdobywanie umiejętności na wyższych poziomach

Gdy postać osiąga wyższy poziom, należy wykonać kilka opisanych dalej kroków, aby wybrać nowe umiejętności lub ulepszyć posiadane.

1. Ustalenie liczby punktów umiejętności za pomocą tabeli 2-1 „Punkty umiejętności na poziom", opisu klas w rozdziale pierwszym (dla klas podstawowych) albo szóstym (dla klas zaawansowanych).

Bohater otrzymuje zawsze co najmniej jeden punkt umiejętności, nawet jeżeli podlega karze z Intelektu.

2. Wydawanie punktów umiejętności. Jeden punkt można wydać na wymaksowaną umiejętność (czyli taką, w której postać posiada maksymalną możliwą liczbę rang). Wzrasta ona wówczas o 1 w przypadku umiejętności klasowej lub o 1/2 w przypadku międzyklasowej. Otrzymanie 1/2 rangi nie wpływa na zwiększenie modyfikatora umiejętności; dopiero uzyskanie drugiej połowy rangi podnosi ją do wartości 1.

Można również zwiększyć rangę w umiejętnościach, które nie osiągnęły maksimum. Wspomniane maksimum w przypadku umiejętności klasowych jest równe nowy poziom postaci +3, a w przypadku umiejętności międzyklasowych połowie tej ostatniej liczby (nie należy zaokrąglać wyniku). Na podwyższenie rangi do wartości maksymalnej wolno wydać dowolną liczbę punktów umiejętności, pod warunkiem, że się je posiada.

Postacie wieloklasowe traktują daną umiejętność jako klasową tylko wówczas, gdy jest ona umiejętnością przypisaną do klasy, w której nastąpił awans. Na przykład, gdy postać na 2. poziomie Zwinnego Herosa zyskuje poziom Silnego, to może wydać punkty na Wspinaczkę jak na umiejętność klasową (ponieważ jest ona klasowa do Silnego Herosa). Jeżeli natomiast chciałaby podnieść rangę w Wyzwalaniu się (umiejętność klasowa Zwinnego Herosa, ale międzyklasowa Silnego), to musiałaby zapłacić za nią jak za umiejętność międzyklasową. Choć posiada poziomy Zwinnego Herosa, to awansuje w danej chwili na poziom Silnego, a zatem Wyzwalanie się jest dla niej umiejętnością międzyklasową.

W przypadku postaci wieloklasowych na maksymalną liczbę rang nie wpływa decyzja czy daną umiejętność gracz kupuje jako klasową, czy międzyklasową. Jeżeli jest to umiejętność klasowa dla choćby jednej z klas bohatera, to może on posiadać w niej maksymalnie tyle rang, ile wynosi poziom postaci + 3.

WYKORZYSTYWANIE UMIEJĘTNOŚCI

Kiedy postać wykorzystuje umiejętność, gracz wykonuje jej test, aby ustalić, jak dobrze jej poszło. Im wyższy uzyska wynik, tym lepiej. Sukces osiąga jednak wówczas, gdy gracz otrzyma rezultat przynajmniej równy jakieś liczbie (ST lub wynik spornego testu umiejętności), zależnej od sytuacji. Im trudniejsze zadanie, tym wyższego wyniku potrzeba.

Na test wpływają też okoliczności. Bohater, któremu nikt i nic nie przeszkadza, może spokojnie próbować, unikając błędów. Jeśli ma dużo czasu, ma prawo podejmować kolejne próby jedną po drugiej, uzyskując najlepszy z możliwych efektów. A jeżeli ktoś mu pomaga, być może osiągnie sukces w sytuacji, gdy inaczej by zawiódł.

Testy umiejętności

Na test umiejętności składają się następujące czynniki: wyszkolenie postaci (ranga), jej wrodzone predyspozycje (modyfikator z atrybutu) oraz szczęście (wynik rzutu kostką). Test umiejętności wykonuje się w następujący sposób – rzut 1k20, a do wyniku dodaje się modyfikator danej umiejętności postaci, w którym uwzględniono rangi bohatera w umiejętności, modyfikatory z kluczowego atrybutu oraz wszelkie inne modyfikatory, jakie należy wziąć pod uwagę. Im wyższy rezultat w sumie gracz uzyska, tym lepiej.

W odróżnieniu od testów ataków oraz rzutów obronnych, naturalna 20 na k20 nie oznacza automatycznie sukcesu, a naturalna 1 – porażki.

Skala Trudności

W niektórych testach trzeba uzyskać wynik określony przez Skalę Trudności (ST). ST to liczba, którą ustala Mistrz Gry, zależna od zastosowanych zasad. Aby postaci powiodła się dana czynność, gracz musi w teście uzyskać wynik co najmniej równy ST. Na przykład, wspinaczka po zewnętrznym murze starego magazynu może wiązać się z ST 15. Bohater dostanie się na szczyt, jeśli gracz uzyska w teście Wspinaczki rezultat 15 lub więcej. Test Wspinaczki to wynik następującej operacji: rzut 1k20 + rangi we Wspinaczce (jeżeli postać jakieś posiada) + modyfikator z Siły + wszelkie inne stosowne modyfikatory. W tabeli 2-2 zaprezentowano różne sugerowane ST testów umiejętności.

TABELA 2–2: PRZYKŁADOWE SKALE TRUDNOŚCI TESTÓW

Zadanie (ST)	Przykład (wykorzystywana umiejętność)
Bardzo łatwe (0)	Dostrzeżenie czegoś wielkiego na otwartej przestrzeni (Spostrzegawczość)
Łatwe (5)	Wspięcie się po linie z supłami (Wspinaczka)
Średnio trudne (10)	Usłyszenie nadchodzącego strażnika (Nasłuchiwanie)
Trudne (15)	Rozbrojenie bomby (Materiały wybuchowe)
Złożone (20)	Pływanie pod silny prąd (Pływanie)
Skomplikowane (25)	Włamanie się do zabezpieczonego systemu komputerowego (Informatyka)
Heroiczne (30)	Skok nad dziewięciometrową przepaścią (Skakanie)
Niesamowite (35)	Przekonanie strażników, że brak identyfikatora nie jest powodem, dla którego nie mieliby wpuścić bohatera do budynku (Blefowanie)
Niemal niemożliwe (40)	Wytropienie wyszkolonego komandosa w tropikalnych lasach Brazylii w bezksiężycową noc, po 12 dniach ciężkiej ulewy (Sztuka przetrwania)

Testy sporne

Test sporny to taki, którego sukces lub porażka zależy od porównania wyników testów umiejętności różnych osób, te zaś są wartościami zmiennymi. Na przykład, aby prześlizgnąć się obok strażnika, należy wyrzucić podczas testu Cichego poruszania się więcej niż uzyska strażnik w teście Nasłuchiwanie. Bohater wykonuje test Cichego poruszania się, a Mistrz Gry w tym samym czasie Nasłuchiwania strażnika. Z sytuacji zwycięsko wychodzi ta postać, która uzyskała wyższy rezultat.

W przypadku remisu o wygranej decyduje wyższy atrybut kluczowy. Na przykład, jeżeli w teście spornym Cichego poruszania się i Nasłuchiwania uzyskano te same wartości, to należy porównać wartość Zręczności skradającego się z Roztropnością pilnującego. Jeżeli wartości tych atrybutów również będą takie same, test trzeba powtórzyć.

TABELA 2–3: PRZYKŁADOWE TESTY SPORNE

Zadanie	Umiejętność	Umiejętność przeciwnika
Przekradanie się	Ciche poruszanie się	Nasłuchiwanie
Oszukanie kogoś	Blefowanie	Wyczucie pobudek
Ukrycie się przed kimś	Ukrywanie się	Spostrzegawczość
Zwycięstwo w wyścigu samochodowym	Kierowanie	Kierowanie
Podawanie się za kogoś innego	Przebieranie	Spostrzegawczość
Kradzież kluczy	Zręczna dłoń	Spostrzegawczość
Podrobienie dowodu tożsamości	Fałszerstwo	Fałszerstwo

Powtórne próby

Zdarza się, że pomimo niepowodzenia testu umiejętności, bohater ma kolejną szansę na wykonanie zadania. W opisie umiejętności znajduje się informacja czy – i pod jakim warunkiem – można wykonać powtórną próbę. Należy pamiętać, że porażka w niektórych testach niesie ze sobą od razu poważne konsekwencje. Istnieją również umiejętności, w których nie można podjąć kolejnej próby, jeśli pierwsza zakończyła się niepowodzeniem.

Na przykład, jeśli Brandon Cross (Sprytny Heros) poniesie porażkę w teście Unieszkodliwiania mechanizmów podczas otwierania zamkniętych drzwi, może próbować włamać się

ponownie. Jednakże w przypadku, gdy nie uda mu się to o 5 lub więcej – w wyniku czego uruchomi alarm – porażka pociąga za sobą dodatkowe konsekwencje.

Podobnie rzecz się ma w przypadku testów Wspinaczki – gdy Russellowi Whtifieldowi (Silny Heros) się nie powiedzie, może próbować dalej. Jeżeli jednak zabraknie mu co najmniej 5 do sukcesu, spada (ale może później się podnieść i spróbować znowu, chyba że upadek nastąpił ze zbyt dużej wysokości).

W przypadku gdy porażka w teście umiejętności nie pociąga za sobą poważnych konsekwencji, zawsze można wykorzystać zasadę 20 (wziąć 20) i założyć, że bohater próbuje wystarczająco długo, by w końcu osiągnąć sukces (więcej na ten temat w części „Testy bez rzutów", strona 47).

Testy umiejętności niewyszkolonych

Zazwyczaj kiedy bohater próbuje wykorzystać umiejętność, której nie posiada (ranga 0), to gracz może w zasadzie wykonać normalny test. Po prostu w tym przypadku modyfikator umiejętności nie będzie obejmował rang, ponieważ postać ich nie posiada. Inne modyfikatory jednakże – choćby ten wynikający z kluczowego atrybutu – należy zastosować.

Istnieje jednak wiele umiejętności, które może wykorzystać tylko osoba w nich wyszkolona. Jeśli, na przykład, twoja postać nie posiada Unieszkodliwiania mechanizmów, to bez względu na klasę, wartość atrybutu czy poziom doświadczenia, nie będzie w stanie otworzyć zamka czy unieszkodliwić systemu bezpieczeństwa, gdyż jej wiedza z zakresu mechaniki i elektroniki jest po prostu niewystarczająca. W przypadku umiejętności, których nie da się wykorzystać, jeśli nie przeszło się w nich szkolenia, w tabeli 2-4 „Umiejętności", w kolumnie „Niewyszkolona" wpisano słowo „Nie".

Sprzyjające i niesprzyjające okoliczności

W niektórych okolicznościach umiejętność łatwiej wykorzystać, w innych – trudniej. Kwestię tę odzwierciedlają premie i kary do modyfikatorów umiejętności, które stosuje się w ich testach albo też zmiana wysokości ST danego testu umiejętności. Dla Yoriko, Zwinnej Heroski posiadającej umiejętność Zachowanie równowagi, przejście pomiędzy dachami budynków po desce szerokości trzydziestu centymetrów będzie prostym spacerkiem. Jednak wykonanie tej samej czynności przy silnym wietrze i po pięciocentymetrowej listwie pod stopami – to już zupełnie inna sprawa.

Gdy bierze się pod uwagę niezwykłe warunki, szansa sukcesu ulega zmianie na cztery różne sposoby, o czym decyduje Mistrz Gry.

1. Osoba wykorzystująca umiejętność otrzymuje premię z okoliczności +2, co odzwierciedla sprzyjające warunki, takie jak użycie doskonałych narzędzi przydatnych do wykonania zadania, pomoc towarzysza (patrz „Pomaganie sprzymierzeńcowi", strona 47) czy posiadanie niezwykle dokładnych informacji.

2. Osoba wykorzystująca umiejętność podlega karze z okoliczności –2, co odzwierciedla sytuację utrudniającą wykonanie zadania, choćby konieczność użycia improwizowanych narzędzi czy posiadanie błędnych informacji podczas wykorzystywania umiejętności Badania.

3. Obniżenie ST o 2, co odzwierciedla warunki ułatwiające wykonanie zadania, na przykład przyjazną publiczność podczas wykorzystywania Występów lub Informatyki przy poszukiwaniu informacji, która jest bardzo dobrze udokumentowana.

4. Zwiększenie ST o 2, co odzwierciedla warunki utrudniające wykonanie zadania, takie jak niechętna widownia przy korzystaniu z umiejętności Występy lub, w przypadku, Informatyki, jeżeli poszukiwana informacja jest bardzo dobrze ukryta.

Warunki, które wpływają na możliwość wykorzystania umiejętności, zmieniają modyfikator umiejętności. Natomiast sytuacje oddziałujące na to, jak dobrze bohater musi się sprawić, by osiągnąć sukces, przewartościowują ST. Premia do modyfikatora umiejętności oraz zmniejszenie ST testu mają ten sam efekt: oznaczają zwiększenie szansy sukcesu. Reprezentują jednakże różne warunki, a czasem właśnie ta różnica ma znaczenie.

Na przykład, Troy Bellarosa (Charyzmatyczny Heros), zamierza zabawić towarzystwo zbirów popijających w knajpie „Czarna Katana". Przed rozpoczęciem przedstawienia bohater przysłuchuje się rozmowom w lokalu, aby wybadać nastrój klientów. Dzięki temu otrzymuje premię z okoliczności +2 do modyfikatora umiejętności przy wykonywaniu testu Występów. Mistrz Gry ustala ST 15. Gangsterzy są w dobrym nastroju, niedawno zgarnęli całkiem niezłe pieniądze, w związku z czym Mistrz Gry obniża ST do 13 (występ Troya nie staje się lepszy ze względu na dobry humor bandytów, nie otrzymuje on premii do wyniku rzutu – zamiast tego spada jednak jego ST).

Na nieszczęście dla postaci, szef gangu nie zdołał dopaść świadka zabójstwa agenta federalnego, więc nie darzy artysty zbyt wielkim zaufaniem (bohater przypomina mu zabitego agenta). Z tego powodu ST rozbawienia tego gangstera jest wyższa – 17, a nie 15 jak w przypadku innych.

Troy rzuca 6 i dodaje 8 – to jego modyfikator umiejętności (4 rangi, modyfikator z Charyzmy +2 oraz kolejne +2 wynikające z wcześniejszego rozeznania sytuacji). Końcowy wynik wynosi 14.

Wynik bohatera (14) wystarcza, aby rozbawić bandytów (ST 13), ale nie ich szefa (ST 17). Gangsterzy zaczynają stawiać mu drinki, ale ich szef obserwuje go podejrzliwie i zaczyna snuć plany kolejnego zabójstwa.

Testy umiejętności a czas

Wykorzystanie umiejętności może trwać rundę, w ogóle nie zająć czasu albo wymagać poświęcenia kilku lub kilkunastu rund. W większości wypadków użycie którejś z nich to akcja standardowa, akcja ruchu lub akcja całorundowa – odpowiednie informacje pojawiają się w kolumnie „Akcja" w tabeli 2-4. Rodzaj akcji określa czas potrzebny do wykonania działań w obrębie rundy walki (6 sekund) i wskazuje, jak się ma do tego ruch (patrz „Rodzaje akcji", strona 134). W niektórych przypadkach (dla umiejętności oznaczonych przez [2]) opis zawiera informacje, ile czasu zajmuje wykonanie czynności.

Zazwyczaj korzystanie z umiejętności wymagającej koncentracji (a więc takich, które odwracają uwagę bohatera od tego, co dzieje się wokół) podczas walki na krótki dystans jest dosyć niebezpieczne. Znajdujący się w pobliżu przeciwnicy mogą wykorzystać nieuwagę postaci i wykonać ataki okazyjne. Więcej informacji na ich temat można znaleźć na stronie 135.

Narzędzia

W niektórych przypadkach wykorzystanie pewnych umiejętności jest nierozerwalnie związane z użyciem odpowiednich narzędzi. Zwykle nie sposób zastosować Leczenia bez zestawu medycznego czy Naprawiania bez zestawu narzędzi.

Jeżeli do wykorzystania umiejętności niezbędne są narzędzia, to ten fakt zaznaczono w jej opisie. Bohater nawet bez odpowiedniego sprzętu może próbować wykonać zadanie, ale podlega wówczas karze –4 do testu.

Istnieje również możliwość skorzystania z prowizorycznych narzędzi. Jeżeli Mistrz Gry wyrazi na to zgodę, należy obniżyć karę do –2 (zamiast –4). Zgromadzenie zastępczego sprzętu zajmuje zazwyczaj nieco czasu (od paru minut do godziny lub nawet dłużej). Zdarza się nawet, że wymaga to dodatkowego testu umiejętności (na przykład Rzemiosło [mechanika] pozwalającego naprawić uszkodzone narzędzia lub Wiedza [biologia] oznaczającego skonstruowanie prowizorycznego zestawu medycznego).

TABELA 2–4: UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętność	Atrybut	Niewyszkolona?	Silny	Zwinny	Twardy	Sprytny	Oddany	Charyzmatyczny	Akcja
Badania	Int	Tak	M	M	M	K	M	M	[2]
Blefowanie	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Ciche poruszanie się [1]	Zr	Tak	M	K	M	M	M	M	ruchu
Czytanie i pisanie	Brak	Nie	K	K	K	K	K	K	—
Dochodzenie	Int	Nie	M	M	M	K	K	M	całorundowa [2]
Dyplomacja	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	całorundowa
Fałszerstwo	Int	Tak	M	M	M	K	M	M	[2]
Hazard	Rzt	Tak	M	M	M	M	K	M	[2]
Informatyka	Int	Tak	M	M	M	K	M	M	całorundowa [2]
Jeździectwo	Zr	Tak	M	K	K	M	M	M	ruchu [2]
Język obcy	brak	Nie	K	K	K	K	K	K	—
Kierowanie	Zr	Tak	M	K	K	M	M	M	ruchu
Koncentracja	Bd	Tak	M	M	K	M	M	M	[2]
Leczenie	Rzt	Tak	M	M	M	M	K	M	[2]
Materiały wybuchowe	Int	Nie	M	M	M	K	M	M	całorundowa [2]
Naprawianie	Int	Nie	K	M	M	K	M	M	całorundowa [2]
Nasłuchiwanie	Rzt	Tak	M	M	M	M	K	M	Reakcja lub ruchu
Nawigacja	Int	Tak	M	M	M	K	M	M	całorundowa [2]
Odcyfrowywanie zapisków	Int	Nie	M	M	M	K	M	M	[2]
Pilotowanie	Zr	Nie	M	K	M	M	M	M	ruchu
Pływanie	S	Tak	K	M	M	M	M	M	Reakcja lub ruchu
Postępowanie ze zwierzętami	Cha	Nie	K	M	M	M	M	K	[2]
Przebieranie	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Przeszukiwanie	Int	Tak	M	M	M	K	M	M	całorundowa
Rzemiosło									
Budownictwo	Int	Tak	K	M	K	K	M	M	[2]
Chemia	Int	Nie	M	M	M	K	M	M	[2]
Elektronika	Int	Nie	M	M	M	K	M	M	[2]
Farmaceutyka	Int	Nie	M	M	M	K	K	M	[2]
Mechanika	Int	Nie	M	K	K	K	M	M	[2]
Pisarstwo	Int	Tak	M	M	M	K	K	K	[2]
Sztuki plastyczne	Int	Tak	M	M	M	K	K	K	[2]
Spostrzegawczość	Rzt	Tak	M	M	K	M	K	M	Reakcja lub całorundowa
Skakanie [1]	S	Tak	K	M	M	M	M	M	ataku
Sztuka przetrwania	Rzt	Tak	M	M	K	M	K	M	[2]
Ukrywanie się [1]	Zr	Tak	M	K	M	M	M	M	ataku
Unieszkodliwianie mechanizmów	Int	Nie	M	M	M	K	M	M	Całorundowa [2]
Wiedza									
Aktualności	Int	Nie	K	K	K	K	K	K	Reakcja lub całorundowa
Cwaniactwo	Int	Nie	K	K	K	K	K	K	Reakcja lub całorundowa
Ekonomia	Int	Nie	M	M	M	K	K	K	Reakcja lub całorundowa
Fizyka	Int	Nie	M	M	M	K	K	M	Reakcja lub całorundowa
Geografia i biologia	Int	Nie	M	M	M	K	K	M	Reakcja lub całorundowa
Historia	Int	Nie	M	M	M	K	K	M	Reakcja lub całorundowa
Nauki społeczne	Int	Nie	M	M	M	K	K	K	Reakcja lub całorundowa
Nauki tajemne	Int	Nie	M	M	M	K	K	K	Reakcja lub całorundowa
Popkultura	Int	Nie	K	K	K	K	K	K	Reakcja lub całorundowa
Psychologia	Int	Nie	M	M	M	K	K	K	Reakcja lub całorundowa
Sztuka	Int	Nie	M	M	M	K	K	K	Reakcja lub całorundowa
Taktyka	Int	Nie	K	M	M	K	K	M	Reakcja lub całorundowa
Technologia	Int	Nie	M	M	M	K	K	M	Reakcja lub całorundowa
Teologia i filozofia	Int	Nie	M	M	M	K	K	K	Reakcja lub całorundowa
Wspinaczka [1]	S	Tak	K	M	K	M	M	M	Całorundowa lub ruchu
Wyczucie pobudek	Rzt	Tak	M	M	M	M	K	M	[2]
Występy									
Aktorstwo	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Instrumenty dęte	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Instrumenty klawiszowe	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Instrumenty perkusyjne	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Instrumenty strunowe	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Komizm	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Śpiew	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Taniec	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Wyzwalanie się [1]	Zr	Tak	M	K	M	M	M	M	Całorundowa [2]
Zachowanie równowagi [1]	Zr	Tak	M	K	M	M	M	M	ruchu
Zastraszanie	Cha	Tak	M	M	K	M	M	K	Całorundowa
Zawód	Rzt	Tak	K	K	K	K	K	K	[2]
Zbieranie informacji	Cha	Tak	M	M	M	M	M	K	[2]
Zręczna dłoń	Zr	Nie	M	K	M	M	M	M	ataku
Zwinność [1]	Zr	Nie	M	K	M	M	M	M	Reakcja lub ruchu

K: Umiejętność klasowa.
M: Umiejętność międzyklasowa.
1 Kra do testów z pancerza (jeśli dotyczy).
2 Więcej informacji w opisie umiejętności.
Niewyszkolona? Tak: Umiejętności można używać bez wcześniejszego szkolenia (z rangą 0). Nie: Umiejętności nie można używać nie posiadając w niej przynajmniej 1 rangi.

Testy bez rzutów

Test umiejętności oznacza próbę osiągnięcia jakiegoś celu, do którego najczęściej postać dąży w niesprzyjających okolicznościach, czując presję czasu. Niemniej zdarza się też, że bohater stosuje umiejętność w korzystniejszych warunkach, dzięki czemu udaje mu się wyeliminować czynnik szczęścia.

Zasada 10

W sytuacji gdy bohaterowi nic nie zagraża i nic go nie rozprasza, gracz może skorzystać z zasady 10 – innymi słowy: wziąć 10. Po prostu zamiast w teście umiejętności rzucać 1k20, ustala się wynik tak, jakby wypadło 10 (przeciętny wynik na k20). W przypadku wielu rutynowych zadań wzięcie 10 oznacza udane ich wykonanie.

Bohater, którego coś rozprasza lub któremu coś zagraża (zwykle ma to miejsce w trakcie walki), nie może skorzystać z zasady 10. Nie wolno również jej użyć, gdy postać nie posiada przeszkolenia w umiejętności, chociaż w tym przypadku Mistrz Gry może uczynić wyjątek, jeżeli czynność jest rutynowa.

Na przykład, Russell posiada modyfikator Wspinaczki równy +7 (4 rangi, premia z Siły +3). Wspina się po stromym, skalistym zboczu, dla którego ST wejścia wynosi 15. Uważając przy wspinaczce może skorzystać z zasady 10 i uzyskać automatyczny sukces. Jednak w czasie wchodzenia zaczyna do niego strzelać ukryty gdzieś wyżej agent. Chcąc dotrzeć do jego stanowiska, bohater musi wykonać normalny test umiejętności (znajduje się w sytuacji zagrożenia) i w tym przypadku nie może wziąć 10.

Zasada 20

W przypadku gdy postać ma dużo czasu, nic jej nie grozi i nie rozprasza uwagi, a ponadto porażka w testowanej umiejętności nie wiąże się z przykrymi skutkami, gracz może wykorzystać zasadę 20. Zamiast wykonywać związany z testem umiejętności rzut 1k20, oblicza się efekt tak, jakby wypadł na kostce rezultat 20.

Wzięcie 20 oznacza po prostu to, że bohater próbuje dotąd, aż mu się wreszcie uda. Zakłada przy tym, że przed sukcesem może się zdarzyć dowolna liczba porażek. Wykorzystanie zasady 20 zajmuje dwadzieścia razy więcej czasu niż wykonanie jednego zwykłego testu (2 minuty w przypadku umiejętności, której wykorzystanie zajmuje 1 rundę).

Na przykład, Russell znajduje się u podnóża klifu. Bohater, chcąc wspiąć się na górę, decyduje się skorzystać z zasady 10, a zatem uzyskuje wynik 17 (10 + modyfikator umiejętności). Niemniej jednak ST takiego działania jest równa 20 i Mistrz Gry informuje postać, że nie zdołała pokonać ściany (choć wynik jest na tyle wysoki, że bohater nie spadł). Russell nie może wziąć 20, gdyż w przypadku niepowodzenia testu istnieje ryzyko upadku.

Nieco później, gdy bohater znalazł się już na szczycie, odnajduje tam małą chatę – to kryjówka poszukiwanego kryminalisty. Postanawia ją sprawdzić. Mistrz Gry sprawdza w opisie umiejętności Przeszukiwanie, że przebadanie każdego kwadratu o boku 1,5 metra to akcja całorundowa (w sekrecie ustala ST testu: 15). Stwierdza również, że podłogi, ściany i sufit chaty zajmują powierzchnię odpowiadającą około 30 kwadratom o boku 1,5 metra, a co za tym idzie przeszukanie całego pomieszczania zajmie 3 minuty (30 rund). Russell rzuca 1k20, otrzymuje wynik równy 8 i dodaje do tego modyfikator umiejętności +3. Niestety, 11 to za mało i test kończy się niepowodzeniem. Bohater postanawia spokojnie i metodycznie przeszukać chatę, niezależnie od tego, ile czasu to zabierze. Dokładne zbadanie całego pomieszczenia zajmuje godzinę (normalnie zabiera to 3 minuty, niemniej jednak należy je pomnożyć przez 20, co ostatecznie daje 60 minut). Russell korzysta z zasady 20, a zatem przyjmuje, że taki właśnie wynik uzyskał, dodaje do niego modyfikator umiejętności, co ostatecznie daje rezultat 23 – wyższy od założonej ST równej 15. Oznacza to, że bohater odkrył znajdującą się pod podłogą skrytkę, w której znajduje się dysk komputerowy.

Pomaganie sprzymierzeńcowi

W pewnych sytuacjach postacie mogą współpracować ze sobą, aby osiągnąć zamierzony cel. Jeden z bohaterów staje się głównym wykonawcą, a inni starają się pomóc mu w działaniu. Pomoc taka polega na wykonaniu testu umiejętności (ST 10) i traktowana jest jako akcja ataku (więcej na ten temat na stronie 134, „Rodzaje akcji"). Postać nie może skorzystać w tym przypadku z zasady 10. Jeśli test zakończy się powodzeniem, bohater wykonujący zadanie zyskuje premię z okoliczności +2 do testu umiejętności związanej z działaniem, które podejmuje.

W wielu przypadkach udział innych postaci niewiele pomoże lub tylko część z nich będzie mogła równocześnie wspierać



Pomaganie sprzymierzeńcowi pozwala wydostać się z wielu opresji

bohatera podejmującego się trudnego zadania. W zależności od sytuacji Mistrz Gry ogranicza liczbę współpracujących postaci.

Na przykład, gdy Russell został poważnie ranny, Lily Parish próbuje wykonać test umiejętności Leczenie, aby utrzymać go przy życiu. Może jej w tym działaniu pomóc jeszcze jedna osoba, ponieważ Mistrz Gry zdecydował, że większa ich liczba przy rannym będzie sobie przeszkadzała. Jeśli postaci współpracującej z Lily powiedzie się test Leczenia (ST 10), to otrzyma do testu Leczenia Russella premię +2.

Umiejętności synergiczne

W niektórych sytuacjach Mistrz Gry może zdecydować, że posiadanie przez bohatera określonej umiejętności wpływa na korzystanie z innej. Co za tym idzie, ma prawo przyznać postaci Podczas testu premię synergiczną +2. Jednak aby ją uzyskać, bohater musi posiadać przynajmniej 5. rangę w umiejętności pokrewnej, a Mistrz Gry powinien uznać, że w danej sytuacji umiejętności wpływają na siebie.

Oto przykłady synergiczności umiejętności: określona dziedzina Wiedzy może pomagać w praktycznym zastosowaniu innej umiejętności, Unieszkodliwianie mechanizmów może okazać się przydatne podczas rozbrajania bomby przy użyciu umiejętności Materiały wybuchowe, Blefowanie lub Wyczucie pobudek wpływają na testy Dyplomacji, Informatyka okazuje się niekiedy użyteczna podczas testu Unieszkodliwiania mechanizmów, gdy celem jest rozpracowanie systemu alarmowego, posiadanie Zwinności przydaje się podczas testów Skakania.

Testy atrybutów

Czasem bohater próbuje dokonać czegoś, czego nie dotyczy żadna umiejętność. W takim przypadku gracz wykonuje test atrybutu postaci. Wspomniany test to rzut 1k20 plus odpowiednie modyfikatory z atrybutu. ST takiego testu ustala MG, choć może on także postanowić, iż będzie to test sporny dwóch rywalizujących osób, wykorzystujących te same lub różne atrybuty. Na przykład, test inicjatywy w walce jest w gruncie rzeczy testem Zręczności. Postać, która uzyska najwyższy wynik, działa jako pierwsza.

W niektórych wypadkach działanie, o jakim mowa, to prosty test atrybutu danej osoby, w którym nie liczy się łut szczęścia. Przecież do ustalenia, kto jest wyższy, nie trzeba wykonywać testu – analogicznie nie trzeba testować Siły, by zobaczyć, kto jest silniejszy. Dlatego też gdy, na przykład, dwaj bohaterowie siłują się na ręce, zwycięża ten z nich, który ma wyższą wartość Siły. W przypadku takich samych wartości o wyniku decyduje sporny test Siły.

Przykładowy test atrybutu	Atrybut kluczowy
Wyważenie zaklinowanych lub zamkniętych drzwi	Siła
Zawiązanie liny	Zręczność
Wstrzymywanie oddechu	Budowa
Orientacja w labiryncie	Intelekt
Rozpoznanie widzianej wcześniej, ale nieznajomej osoby	Roztropność
Zwrócenie na siebie uwagi w tłumie	Charyzma

Rodzaje oraz kumulowanie się modyfikatorów

Pojawienie się modyfikatora oznacza premię (modyfikator dodatni) albo karę (modyfikator ujemny) do rzutu kostką.

Premie tej samej kategorii czy rodzaju (jak na przykład „premia z wyposażenia") zazwyczaj się nie kumulują (czyli nie sumują) z innymi premiami tego samego typu. Wybiera się po prostu najwyższą z nich. Na przykład, jeżeli jeden z przedmiotów zapewnia premię z wyposażenia +2, a drugi +1, to nie dodaje się ich, ale wybiera wyższą, w tym przypadku +2.

Jedynymi premiami, których efekt się kumuluje, są premie unikowe, premie synergiczne, a czasami również premie z okoliczności. W przypadku tych ostatnich kumulacja ma miejsce tylko wówczas, gdy wynikają one z różnych okoliczności. Jeśli powodowane są przez podobne warunki, premie się nie kumulują.

Do premii, które się nie kumulują, zaliczamy następujące: z biegłości, z osłony, z wyposażenia, z morale, z naturalnego pancerza oraz z rozmiaru.

Jeżeli w świecie gry występuje magia lub inne nadnaturalne moce, pojawiają się również inne premie: bluźniercza, dziedziczona, uświęcona, z odbicia, z olśnienia, z powiększenia, z przyspieszenia, z usprawnienia, z odporności oraz ze szczęścia – one również się ze sobą nie kumulują.

Każda premia, która nie posiada dodatkowego opisu (zaznaczona po prostu jako premia +1), kumuluje się z innymi.

Kary kumulują się ze sobą, niezależnie od rodzaju.

OPISY UMIEJĘTNOŚCI

W tej części rozdziału przedstawiono opis każdej umiejętności, zawierający między innymi typowe sposoby jej wykorzystania oraz często stosowane modyfikatory. Oczywiście czasem bohaterowie zastosują swoje umiejętności do innych celów niż te, o których będzie tu mowa. Jeżeli, na przykład, bohater stara się zrobić wrażenie na gangu motocyklistów, może – zamiast testu Dyplomacji – wykonać jakiś kaskaderski wyczyn, korzystając przy tym z umiejętności Kierowanie.

Umiejętności zaprezentowano w kolejności alfabetycznej, a opisano według następującego schematu. Te pozycje, które nie odnoszą się do danej umiejętności, pominięto w jej opisie.

Nazwa umiejętności (atrybut kluczowy)

Tylko wyszkolona; Kara do testów z pancerza

Wiersz, w którym znajduje się nazwa umiejętności oraz ten pod nim, zawierają następujące informacje.

Atrybut kluczowy: skrót nazwy atrybutu, z którego modyfikator stosuje się w testach umiejętności. Wyjątek: w przypadku Czytania i pisania oraz Języka obcego pojawia się „brak", ponieważ te umiejętności nie wymagają wykonywania testów.

Tylko wyszkolona: taka informacja oznacza, że bohater musi mieć co najmniej 1 rangę, aby skorzystać z danej umiejętności. Jeżeli tej wiadomości brak, umiejętności można używać nawet, jeśli nie jest się w niej wyszkolonym (posiada się w niej rangę 0). W przypadku gdy z wykorzystywaniem niewyszkolonej lub wyszkolonej umiejętności wiążą się jakieś dodatkowe zasady, wyjaśniono je w części „Brak szkolenia" (patrz dalej).

Kara do testów z pancerza: ta informacja oznacza, że wykorzystując umiejętność, należy brać pod uwagę ewentualną karę do testów z pancerza (więcej na ten temat w tabeli 4-9).

Test: opisuje efekty udanego testu oraz jego ST.

Ponowne próby: informacja o warunkach, które wpływają na kolejne próby wykorzystania umiejętności. W przypadku gdy niniejszego akapitu brak, zadanie można próbować wykonywać ponownie bez żadnych dodatkowych utrudnień, poza oczywiście koniecznością poświęcenia dodatkowego czasu.

Zasady specjalne: wszelkie dodatkowe informacje, które wpływają na umiejętności i korzystanie z nich – choćby określające możliwość skorzystania z zasady 10 lub 20.

Brak szkolenia: w tym miejscu opisano, co bohater pozbawiony nawet 1 rangi w danej umiejętności może bez niej zrobić. Brak takich informacji oznacza, że postaci niewyszkolonej doty-

czą normalne zasady (czyli że umiejętności nie sposób wykorzystywać bez wyszkolenia) lub że śmiałek nie ma prawa wykonywać testów danej umiejętności (w przypadku umiejętności zawierających dopisek „Tylko wyszkolona").

Czas: okres potrzebny do wykonania testu umiejętności.

Badania (Int)

Umiejętność wykorzystywana do zdobywania wiedzy z książek, Sieci oraz podobnych źródeł. Pozwala na swobodne poruszanie się po zasobach bibliotek, systemach katalogowania informacji w urzędach, archiwach prasowych czy na stronach WWW. Badań nie stosuje się przy uzyskiwaniu informacji od ludzi (rozmów z nimi i zadawania pytań), za ten rodzaj działań odpowiada umiejętność Zbieranie informacji albo dobre odgrywanie postaci podczas spotkań.

Test: zdobycie informacji dotyczącej wybranego tematu wymaga czasu, umiejętności i odrobiny szczęścia. Mistrz Gry określa dostępność określonego zagadnienia (im jest ono bardziej niejawne, tym ST większa) oraz typ informacji, które mogą być osiągnięte z badanego przez bohatera źródła.

Rodzaj informacji	ST
Ogólnodostępna	10
Wielkie korporacje z biurami w Des Moines. Adres podejrzanego.	
Ściśle określona	15
Znaczenie tajemnego znaku okultystycznego. Stenogram rozprawy sądowej.	
Zastrzeżona [1]	20
Maksymalna głębokość zanurzenia okrętu podwodnego typu Seawolf. Jednostki wyznaczone do przeprowadzenia tajnej operacji.	
Tajna [1]	25
Liczba ciał obcych znalezionych na miejscu katastrofy w Roswell. Tożsamość rządowego informatora.	

1 Przed wykonaniem testu należy uzyskać dostęp do odpowiedniego poufnego źródła informacji, na przykład zabezpieczonego serwisu internetowego czy prywatnego archiwum.

Rodzaj uzyskiwanej informacji klasyfikowany jest od ogólnodostępnej do tajnej. Po poświęceniu pewnego czasu (zwykle 1k4 godzin) oraz po zakończonym sukcesem teście umiejętności można uzyskać ogólny zarys danego zagadnienia, na przykład kilka ostatnich wiadomości na rzeczony temat, historię starego budynku, kilka faktów z życia znanej osobistości. Dotyczy to sytuacji, w której nie pojawiły się żadne przeszkody w dostępie do informacji, a bohater uzyskał wcześniej dostęp do zastrzeżonych i tajnych danych.

Im wyższy będzie wynik testu, tym więcej pewnych i kompletnych informacji bohater zdobywa. Odszukanie ściśle określonego faktu, daty, mapy lub podobnych danych wymaga zwiększenia ST o wartość z przedziału od +5 do +15.

Ponowne próby: tak.

Zasady specjalne: w teście umiejętności Badania można skorzystać z zasady 10 lub 20.

Bohater, który posiada atut Staranność, otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Badań.

Postać, która dysponuje umiejętnością Informatyka, otrzymuje premię synergiczną +2 do testów Badań wykonywanych wówczas, gdy przeszukiwane są zasoby komputerowe (więcej na ten temat w części „Umiejętności synergiczne" na stronie 48).

Czas: test umiejętności Badanie zajmuje 1k4 godziny.

Blefowanie (Cha)

Dzięki Blefowaniu bohater sprawia, że oburzające czy fałszywe słowa wzbudzają zaufanie. Umiejętność ta obejmuje: oszukiwanie, zagadywanie, wprowadzanie w błąd, wykręcanie się oraz manipulowanie innymi za pomocą mowy ciała. Blefowanie wykorzystywane jest do wywołania chwilowej dezorientacji, przekonania adwersarza do spojrzenia we wskazanym przez postać kierunku lub po to, by sprawiać wrażenie niewinnego.

Za pomocą tej umiejętności można również – pod pozorem zwykłej rozmowy o czymś zupełnie innym – przekazywać i rozumieć zaszyfrowane wiadomości.

Test: jeżeli działanie bohatera ma na celu wprowadzenie kogoś w błąd lub oszukanie go, należy wykonać test sporny z umiejętnością Wyczucie pobudek. Bardzo dużą rolę odgrywają w tym przypadku sprzyjające bądź niesprzyjające okoliczności. Na niekorzyść blefującego działają dwa czynniki: brak wiarygodności wypowiedzi lub zmuszanie przeciwnika do podjęcia działań sprzecznych z jego osobistymi interesami, naturą, osobowością lub rozkazami.

Ważne jest, aby Mistrz Gry potrafił odróżnić sytuację, w której Blefowanie się nie powiodło, gdyż nie dano wiary słowom bohatera, od przypadku, w którym niepowodzenie było skutkiem zbyt wygórowanych żądań. Na przykład, jeżeli przeciwnik otrzymuje premię +10 wynikającą z faktu, iż zażądano od niego podjęcia dość ryzykownej akcji, a jego test Wyczucia pobudek powiódł się o 10 lub mniej, to nie jest w stanie przejrzeć intencji blefującego. Gdyby jednak test udał się o 11 lub więcej, wówczas rozszyfrowałby próbę oszustwa i to nawet wówczas, gdyby nie wysuwano pod jego adresem żadnych żądań (to znaczy bez dodatkowej premii +10).

Udany test Blefowania oznacza, że ofiara działania bohatera zachowuje się zgodnie z jego życzeniem przez przynajmniej krótki czas (zazwyczaj 1 rundę lub krócej) albo też wierzy



Yoriko i Lily zaangażowały się w Badania

w usłyszane słowa. Tę umiejętność można, na przykład, wykorzystać w celu odwrócenia uwagi przez zasugerowanie, że coś znajduje się za plecami rozmówcy. Tego typu blef w najlepszym wypadku sprawi, że przeciwnik popatrzy za siebie, ale z pewnością całkowicie nie zignoruje bohatera, odwracając się do niego plecami.

Wykorzystanie tej umiejętności wymaga interakcji między postacią a adwersarzem. Nie można wykorzystać Blefowania przeciwko celowi nieświadomemu obecności bohatera.

Przykładowe okoliczności	Modyfikator do Wyczucia pobudek
Ofiara chce uwierzyć bohaterowi.	–5
– To nie są kradzione klejnoty. Potrzebuję po prostu pieniędzy, stąd taka niska cena.	
Blef jest prawdopodobny i nie wpływa na przeciwnika w zbyt wielkim stopniu.	+0
– Nie wiem, o czym pan mówi. Przyszedłem tu posłuchać przemówienia burmistrza.	
Blef jest nieco naciągany lub naraża ofiarę na pewne ryzyko.	+5
– Chcecie się bić? Nie ma sprawy, sam sobie z wami poradzę. Nie muszę nawet wzywać kumpli na pomoc. Tylko nie zachlapcie mi krwią nowych butów.	
Blef jest niewiarygodny lub naraża ofiarę na duże ryzyko.	+10
– Bez przesady, ten samochód nie należy do szefa policji. Po prostu jest do niego trochę podobny. Możesz mi wierzyć, nie wynajmowałbym ci przecież trefnego wozu.	
Blef nie z tego świata, z trudem mieści się w głowie.	+20
– Może trudno w to uwierzyć, ale w rzeczywistości jestem miliarderem, którego sekta sprzedała w niewolę. Jeśli pomożesz mi stąd uciec, dostaniesz ode mnie więcej pieniędzy, niż jesteś to sobie w stanie wyobrazić.	

Finta w walce: bohater może wykorzystać Blefowanie, by zmylić przeciwnika w walce, przez co nie uda mu się efektywnie uniknąć następnego ataku. W tym celu wykonuje test Blefowania sporny z testem Wyczucia pobudek ofiary, jednak w tym przypadku dodaje ona do rzutu poza zwykłymi stosownymi modyfikatorami także bazową premię do ataku. Jeśli test zakończy się powodzeniem, podczas kolejnego ataku należy zignorować premię wroga ze Zręczności do Obrony (jeżeli taka mu przysługuje), co obniża wartość tej ostatniej. W przypadku wykorzystania Blefowania podczas starcia ze stworzeniem o Intelekcie zwierzęcia (to znaczy równym 1 lub 2) podczas testu umiejętności postać podlega karze –8. Nie można wykorzystać Blefowania w walce z przeciwnikiem pozbawionym inteligencji.

Odwrócenie uwagi, aby umożliwić ukrycie: można wykorzystać umiejętność Blefowanie, by ułatwić sobie schowanie się. Udany test odwraca na chwilę uwagę osób świadomych obecności postaci i pozwala wykonać test Ukrywania się (więcej na ten temat w opisie umiejętności Ukrywanie się na stronie 67).

Przekazanie sekretnej wiadomości: umiejętność można wykorzystać do wysyłania i zrozumienia informacji wplecionej w pozornie zwyczajną rozmowę. Na przykład, jeśli dwóch agentów Wydziału Siódmego podejrzewa, że ich telefony znajdują się na podsłuchu, to mogą przekazywać sobie wiadomości dotyczące misji, dyskutując o wczorajszym meczu koszykówki. ST w przypadku prostego przesłania wynosi 10. Bardziej złożone wiadomości i takie, które obejmują nowe dane, wymagają testu o ST 15 lub 20. Zarówno przekazujący, jak i odbierający informację musi wykonać udany test, aby wiadomość została właściwie przesłana i zrozumiana.

Każdy przysłuchujący się takiej rozmowie może wykonać test Wyczucia pobudek (ST równy rezultatowi testu Blefowania przekazującego informację) – powodzenie oznacza, że zdaje sobie sprawę z istnienia ukrytego znaczenia. Jeżeli wynik testu był o 5 lub więcej wyższy niż ST, to danej osobie udaje się zrozumieć treść ukrytej wiadomości.

Porażka podczas próby przekazywania lub przechwytywania informacji o 5 lub więcej punktów oznacza odebranie wiadomości w jakiś sposób zniekształconej.

Ponowne próby: zazwyczaj zakończony niepowodzeniem test Blefowania powoduje, że ofiara staje się zbyt podejrzliwa względem bohatera, co uniemożliwia wykorzystanie niniejszej umiejętności ponownie w tych samych okolicznościach. Tylko fintę w walce można wykorzystywać w jednym starciu dowolną liczbę razy.

Zasady specjalne: podczas Blefowania (ale nie w przypadku finty w walce) można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Bohater posiadający atut Podstępność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Blefowania.

Czas: Blef zajmuje co najmniej 1 rundę (i jest to najczęściej akcja całorundowa), ale może trwać nawet dłużej, jeśli jest bardzo skomplikowany. Wykorzystanie Blefowania w fincie w walce to akcja ataku.

Ciche poruszanie się (Zr)

Kara do testów z pancerza

Umiejętność ta pozwala niepostrzeżenie podkradać się do wrogów oraz oddalać się chyłkiem tak, by nikt tego nie zauważył.

Test: test tej umiejętności jest sporny z Nasłuchiwaniem osób, które mogą usłyszeć skradającego się bohatera. Bez kar postać może się poruszać z połową normalnej szybkości. Jeśli jednak porusza się szybciej niż z połową normalnej prędkości, ale nie z całą, podlega karze –5. W zasadzie nie sposób szarżować czy biegać po cichu (kara –20).

Zasady specjalne: używając tej umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Bohater posiadający atut Ukradkowość otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Cichego poruszania się.

Czas: wykorzystanie tej umiejętności to akcja ruchu.

Czytanie i pisanie (brak)

Tylko wyszkolona

Z umiejętności Czytanie i pisanie korzysta się inaczej niż z pozostałych.

- Bohater automatycznie umie czytać i pisać w języku ojczystym. Nie musi posiadać żadnej rangi, aby móc z niej korzystać.
- Każdy dodatkowy język kosztuje 1 rangę. Po zyskaniu rangi w niniejszej umiejętności należy wybrać nowy język, w którym postać potrafi czytać i pisać.
- Nigdy nie przeprowadza się testów Czytania i pisania. Bohater albo potrafi czytać i pisać w danym języku, albo nie.
- Chcąc porozumiewać się w języku, w którym postać potrafi czytać i pisać, musi ona jeszcze wybrać umiejętność Język obcy odpowiadającą danej mowie.
- Postać sama wybiera język – współczesny bądź starożytny (proponowane języki znajdują się w ramce na stronie 57). Mistrz Gry może jednak, ze względu na charakter kampanii, zabronić znajomości konkretnego języka.

Dochodzenie (Int)

Tylko wyszkolona

Umiejętność wykorzystywana podczas badania miejsca zbrodni i używania zestawu śledczego. Dochodzenie pozwala bohaterowi odnajdywać poszlaki, zmieniać je w dowody, a także przygotowywać miejsce popełnienia przestępstwa i zebrane dowody dla pracowników laboratorium kryminalnego.

Test: zazwyczaj do poszukiwania śladów wykorzystywana jest umiejętność Przeszukiwanie, a następnie, do ich analizy, Dochodze-

nie. Na przykład, za pomocą testu Przeszukiwania można odnaleźć ślad krwi lub określić potencjalne narzędzie zabójstwa. Test Dochodzenia pozwala zaś stwierdzić skąd krew wzięła się w danym miejscu albo też umożliwia zdejmowanie odcisków palców z broni.

Bohater, który ma dostęp do laboratorium, może użyć tej umiejętności do przygotowania próbek do późniejszego zbadania. W zależności od powodzenia testu, pracownicy laboratorium otrzymają premię lub będą podlegać karze podczas dalszej analizy zebranych dowodów.

Analiza poszlak: test Dochodzenia pozwala bohaterowi wykorzystać wiedzę z zakresu kryminalistyki do analizy poszlak. Podczas oględzin zwłok postać jest w stanie określić czy ofiara broniła się przed napastnikiem, czy też nie. Badanie otworu po kuli w ścianie pozwala wyznaczyć miejsce lub przynajmniej kierunek, z którego padł strzał. Położenie plamy krwi doprowadzi bohatera do wniosku, w jakiej pozycji w stosunku do ofiary znajdował się morderca.

Wykorzystanie tej funkcji umiejętności nie oznacza w żadnym razie pojawienia się jakichś nowych poszlak, ale pozwoli uzyskać większą ilość informacji ze znalezionych wcześniej.

Bazowa ST testu analizy poszlak wynosi 15, a należy ją zmodyfikować w zależności od czasu, jaki upłynął od pozostawienia śladów oraz w przypadku, gdy uległy one zatarciu.

Okoliczności	Modyfikator ST
Każdy kolejny dzień od chwili zdarzenia (maksymalny modyfikator +10)	+2
Miejsce zbrodni znajduje się na świeżym powietrzu	+5
Ślady na miejscu zbrodni zostały nieco naruszone	+2
Miejsce zbrodni zostało w pewnym stopniu naruszone	+4
Ślady na miejscu zbrodni zostały niemal całkowicie zatarte	+6

Zbieranie dowodów: bohater może zbierać i przygotowywać materiał dowodowy dla laboratorium kryminalistyki, na przykład zdejmować odciski palców ze wszystkich znalezionych przedmiotów, wykonywać odlewy śladów bieżnika opon czy butów, pobierać próbki cieczy, włókien i innych substancji, badać rysy jakie pozostawiły narzędzia podczas włamania albo odnajdywać wystrzelone pociski. Do przeprowadzenia wszystkich tych czynności niezbędny jest zestaw śledczy.

Chcąc przygotować dowód do analizy, należy wykonać test umiejętności Dochodzenie (ST 15). Jeśli będzie udany, zebrany dowód można poddać dokładnemu badaniu w laboratorium kryminalistycznym. Jeśli się nie powiedzie, analiza nadal może być dokonana, ale z karą –5 do wszystkich niezbędnych testów. Jeżeli wynik będzie niższy od ST o pięć lub więcej, materiał nie nadaje się do dalszych badań. Z drugiej jednak strony, jeżeli test uda się o 10 lub więcej, pracownicy laboratorium podczas sprawdzania dowodów otrzymują premię z okoliczności +2.

Wykorzystanie tej funkcji umiejętności nie oznacza w żadnym razie pojawienia się jakichś nowych poszlak, ale umożliwia takie zabezpieczenie śladów, aby jak najbardziej ułatwić dalszą analizę w laboratorium.

Ponowne próby: zazwyczaj ponowne badanie poszlak nie doprowadzi do żadnych nowych wniosków, dopóki nie pojawi się kolejny ślad. Zebranych dowodów nie można zgromadzić ponownie, chyba że z jednego miejsca można pobrać ich więcej (na przykład z dużej kałuży krwi da się pobrać wiele próbek).

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności Dochodzenie można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Przy zbieraniu dowodów niezbędny jest zestaw śledczy. Jego brak oznacza karę do testu równą –4.

Bohater dysponujący atutem Wnikliwość oraz posiadający przynajmniej 1 rangę w opisywanej umiejętności otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Dochodzenia.

Czas: analiza poszlak to akcja całorundowa. Zbieranie dowodów zajmuje zazwyczaj 1k4 minuty na każdy obiekt.

Dyplomacja (Cha)

Umiejętność przydatna do przekonania ochroniarza ekskluzywnego klubu, aby pozwolił postaci wejść do środka, do negocjowania pokoju pomiędzy zwaśnionymi gangami; pod-



Dyplomacja otwiera wiele drzwi

Przekupstwo i dyplomacja

W odpowiedniej sytuacji zaoferowanie pieniędzy lub przysługi może zwiększyć szansę bohatera podczas testu Dyplomacji. Dzięki łapówce zdoła ominąć rozmaite oficjalne przeszkody, jeśli tylko osoba posiadająca odpowiednią pozycję i władzę zgodzi się przyjąć tego typu propozycję.

Tego typu działanie jest nielegalne, wymaga zaangażowania w nie przynajmniej dwóch osób – oferującego i przyjmującego łapówkę. Nie jest to normalny sposób załatwiania interesów, niemniej może się zdarzyć, że bohater napotka na swojej drodze osobę na ważnym stanowisku, która chętnie przyjmie pieniądze, a nawet ich zażąda za działania będące normalnie w jej kompetencjach. Należy pamiętać, że złożenie tego rodzaju propozycji komuś, kto nie jest nią zainteresowany, wiąże się z ryzykiem kary – grzywny lub więzienia, a czasami nawet obu naraz.

Typowy przykład niewielkiego przekupstwa to wręczenie napiwku kelnerowi, aby otrzymać lepszy stolik w restauracji albo ominąć kolejkę oczekujących na wolne miejsce. Do innych należą: wsunięcie paru banknotów do ręki ochroniarza przy wejściu do ekskluzywnego klubu nocnego, koperta dla urzędnika za przyspieszenie procedur biurokratycznych lub wynagrodzenie informatora za przekazane wiadomości.

Test Dyplomacji wymagany jest we wszystkich przypadkach, w których uzyskanie pomocy od innej postaci wymaga zmiany jej nastawienia lub zachęty do wykonania pracy w czasie krótszym niż zazwyczaj. Zamiana miejscami w kolejce, nakłonienie urzędnika emigracyjnego do szybszego podbicia paszportu, próba wykręcenia się od złożenia szczegółowego raportu lub uzyskanie niedostępnych w normalny sposób informacji wymaga przyjaznego stosunku danej osoby do bohatera. Czasami można dokonać tego za pomocą samego testu Dyplomacji, innym razem nie obejdzie się bez przekupstwa.

Jeżeli skorumpowany biurokrata oczekuje łapówki za swoje usługi, a postać nie będzie chciała jej wręczyć, wówczas test Dyplomacji kończy się automatyczną porażką. W przypadku, gdy urzędnik niekoniecznie wymaga łapówki, wręczenie jej może zaowocować premią do testu umiejętności. Oczywiście taka propozycja ma także szansę wywołać zgoła odmienny skutek, jeżeli dana osoba poczuje się urażona ofertą (nastawienie zmienia się na gorsze o jeden stopień), co może skończyć się nawet zawiadomieniem odpowiednich służb.

Udane wręczenie łapówki wymaga wykonania testu Zasobów o ST ustalonej przez Mistrza Gry. Kilka przykładowych ST podano w tabeli 4-13, w rozdziale czwartym, w części „Usługi". Jeżeli test się powiedzie, bohater otrzymuje premię +5 do testu Dyplomacji wykonywanego podczas wręczania łapówki. Za każdy uzyskany punkt powyżej wymaganego ST w teście Zasobów, premia rośnie o +1, do maksimum +10. W teście Zasobów można wykorzystać zasadę 10, ale nie 20.

Przykłady osób posiadających stanowisko, które można przekupić.

Bramkarz: zwykły mięśniak pilnujący dobrego klubu nocnego lub innego tego typu lokalu. Zazwyczaj przyjmie łapówkę w zamian za informacje o liście gości, możliwość wejścia do środka lub zabronienie wstępu innej osobie. Zwykle ma nastawienie obojętne.

Urzędnik: pracownik rządu lub korporacji. Niektóre tego typu osoby oczekują łapówki w zamian za swoje usługi. Część nawet się tego domaga – w zamian za przyspieszenie swych działań. Do tej kategorii należą między innymi: pracownicy urzędów celnych oraz podatkowych, osoby wydające zezwolenia oraz licencje, wszelkiego rodzaju urzędnicy średniego i niższego szczebla. Zazwyczaj tego rodzaju osoby mają nastawienie obojętne, choć niektórzy celnicy potrafią być wyjątkowo nieprzyjaźni.

Stróż prawa: skorumpowani funkcjonariusze mogą przymknąć oko na niewielkie wykroczenie, pozwolą potencjalnemu sprawcy wymknąć się z miejsca przestępstwa lub sprawią, że kluczowe dla sprawy dowody „znikną" – oczywiście za odpowiednią cenę. Należy pamiętać, że taki styl działania nie jest powszechny wśród rzeczonej grupy. Przekupni stróże prawa, jeżeli się tacy znajdą, zazwyczaj mają nastawienie nieprzyjazne, choć niektórzy mogą zachowywać się obojętnie.

czas próby wytłumaczenia wrogiemu agentowi, aby puścił bohatera żywego. Na tę umiejętność składają się etykieta, wdzięk, takt, subtelność, obycie oraz elokwencja. Wyszkolona w Dyplomacji postać zna formalne i nieformalne sformułowania, zwroty grzecznościowe, wie, jak się zachować, czego oczekuje po nim otoczenie, jak zwracać się do różnych osób i tak dalej. Dyplomacja odzwierciedla umiejętność robienia odpowiedniego wrażenia, skutecznych negocjacji i wpływania na innych.

Test: zakończony powodzeniem oznacza zmianę nastawienia innych w stosunku do bohatera (więcej w pobliskiej tabeli). Uczestnicy negocjacji wykonują test sporny, aby sprawdzić, kto zdobył przewagę. Tego typu test ma miejsce również wówczas, gdy dwóch adwokatów lub dyplomatów przedstawia swoją sprawę w obecności osób trzecich.

Dzięki Dyplomacji postać może również wpływać na nastawienie bohaterów niezależnych. Mistrz Gry, w zależności od sytuacji, określa ich początkowy stosunek do postaci. W większości przypadków będzie on obojętny, ale pewne okoliczności mogą wpłynąć na ten stan. Pobliska tabela przedstawia ST testu Dyplomacji potrzebną do zamiany nastawienia. Podczas przeprowadzania testu nie deklaruje się celu – wynik należy porównać z odpowiednią kolumną tabeli. Na przykład, próba zmiany stosunku wrogo nastawionego ulicznego zabijaki nie uda się, jeżeli wynik będzie równy 19 lub mniej. Opryszek zmieni swoje podejście do bohatera dopiero po uzyskaniu rezultatu przynajmniej 20.

Ponowne próby: zwykle nie przynoszą większego efektu. Jeżeli pierwszy test zakończył się powodzeniem, kolejne próby nie zaowocują poprawą nastawienia do bohatera. Jeżeli zaś się on nie uda, to osoba zapewne utwierdziła się w swych przekonaniach i dalsze próby skazane są na niepowodzenie.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności Dyplomacja można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Bohater posiadający atut Wzbudzanie zaufania otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Dyplomacji.

Czas: test umiejętności to co najmniej akcja całorundowa. Mistrz Gry może ustalić, że niektóre negocjacje wymagają większego nakładu czasu.

Nastawienie	Zamiary	Możliwe działania
Wrogie	Zaryzykuje, aby skrzywdzić bohatera lub go uniknąć	Atak, przeszkadzanie, obelgi, ucieczka
Nieprzyjazne	Życzy bohaterowi jak najgorzej	Wprowadzenie w błąd, plotkowanie, unikanie, przyglądanie się z podejrzliwością, obrażanie
Obojętne	Niewiele go obchodzi	Zachowanie stosowne do oczekiwań otoczenia
Przyjazne	Dobrze życzy bohaterowi	Pogawędka, doradzanie, oferta ograniczonej pomocy, faworyzowanie
Pomocne	Zaryzykuje, aby pomóc bohaterowi	Ochrona, pomaganie, leczenie, wspieranie

Pierwotne nastawienie	Nowe nastawienie				
	Wrogie	Nieprzyjazne	Obojętne	Przyjazne	Pomocne
Wrogie	19 lub mniej	20	25	35	45
Nieprzyjazne	4 lub mniej	5	15	25	35
Obojętne	—	0 lub mniej	1	15	25
Przyjazne	—	—	0 lub mniej	1	15

Fałszerstwo (Int)

Za pomocą tej umiejętności można spreparować wydany przez gubernatora nakaz zwolnienia więźniów, stworzyć autentycznie wyglądającą legitymację rządową, podrobić zezwolenie lub licencję, ale także wykrywać wszelkiego rodzaju fałszerstwa.

Test: stworzenie falsyfikatu wymaga materiałów piśmienniczych odpowiednich dla fałszowanego dokumentu. Oczywiście potrzeba też czasu. Aby sfałszować dokument, nie naśladując charakteru pisma konkretnej osoby (rozkazy wojskowe, dekrety rządowe, karty identyfikacyjne i tak dalej), wystarczy wcześniej obejrzeć podobne zaświadczenie – nie można spreparować czegoś, czego do tej pory się nie widziało. W pobliskiej tabeli wymieniono rozmaite czynniki powodujące modyfikatory do testu Fałszerstwa, na przykład: stopień komplikacji dokumentu oraz zaznajomienia się z nim osoby podrabiającej, konieczność podrobienia podpisu lub czyjegoś charakteru pisma.

Czynnik	Modyfikator testu	Czas
Typ dokumentu		
Prosty (wydrukowany list, wizytówka)	+0	10 min.
Przeciętny (nagłówek na papierze firmowym, formularz)	–2	20 min.
Złożony (papiery wartościowe, prawo jazdy)	–4	1 godz.
Trudny (paszport)	–8	4 godz.
Bardzo trudny (identyfikator wojskowy lub policyjny)	–16	24 godz.
Znajomość dokumentu		
Nieznany (widziany raz przez mniej niż minutę)	–4	
Znany (widziany przez kilka minut)	+0	
Dobrze znany (pod ręką lub dokładnie analizowany wcześniej)	+4	
Fałszerz podrabiał już wcześniej dokumenty tego typu	+4	
Dokument zawiera charakterystyczny podpis	–4	

Do pewnych dokumentów niezbędne są kody bezpieczeństwa lub dostępu, które mogą być autentyczne lub również podrobione. Mistrz Gry wykonuje test umiejętności Fałszerstwo w tajemnicy, aby bohater nigdy był do końca pewny, na ile dobra jest podróbka.

Sytuacja	Modyfikator testu sprawdzającego dokument
Typ dokumentu nieznany sprawdzającemu	–4
Typ dokumentu w pewnym stopniu znany sprawdzającemu	–2
Typ dokumentu dobrze znany sprawdzającemu	+0
Dokument przechodzi dodatkową kontrolę[1]	+4
Sprawdzający niedbale przegląda dokument[1]	–2

1 Modyfikator kumuluje się z trzema pierwszymi wymienionymi w tabeli. Jeżeli zachodzi taka potrzeba, można zastosować go z dowolnym z nich.

Z tej umiejętności korzysta się również w sytuacji, w której podejmowana jest próba wykrycia fałszerstwa przeprowadzonego przez kogoś innego. Należy wykonać wówczas sporny test Fałszerstwa, w którym wynik uzyskany przez podrabiającego przeciwstawia się testowi umiejętności postaci, która bada go w celu sprawdzenia autentyczności. Jeżeli wynik testu jest równy lub wyższy od rezultatu uzyskanego przez fałszerza, dokument zostaje uznany za podrobiony. Sprawdzający otrzymuje podczas testu umiejętności premie lub podlega karom przedstawionym w pobliskiej tabeli.

Dokument, którego treść jest sprzeczna z obowiązującymi procedurami, rozkazami lub posiadaną przez sprawdzającego wiedzą, a także taki, który nakazuje mu oddać jakiś przedmiot lub wyjawić pewien sekret, może wzbudzić podejrzenia (a co za tym idzie, sprawdzający może podczas testu Fałszerstwa otrzymać odpowiednie premie).

Ponowne próby: nie, ponieważ fałszerz nie zdaje sobie sprawy z jakości wykonanej przez siebie kopii.

Zasady specjalne: chcąc fałszować lub wykrywać podrobione dokumenty, bohater musi czytać i pisać w danym języku (niniejsza umiejętność jest oparta na języku).

Podczas testu Fałszerstwa można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Dokładność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Fałszerstwa.

Postać nieposiadająca zestawu fałszerza (strona 117) podlega karze –4 do testów niniejszej umiejętności.

Czas: podrobienie krótkiego i prostego dokumentu zajmuje około 1 minuty. W przypadku dłuższych oraz bardziej skomplikowanych zabiera to 1k4 minuty na stronę lub więcej.

Hazard (Rzt)

Wykorzystanie tej umiejętności umożliwia bohaterowi zdobywanie pieniędzy dzięki rozgrywkom w rozmaite gry losowe takie jak poker, ruletka czy obstawianie wyścigów konnych. Hazard nie dotyczy gier, w których jedynym czynnikiem jest szczęście, automatów czy loterii.

Test: aby przyłączyć się albo rozpocząć grę, należy najpierw określić stawkę, o jaką będzie się toczyć rozgrywka. Jeżeli bohater rozpoczyna grę, to ustala ST zakupu stawki, a jeżeli do niej dołącza, to robi to Mistrz Gry. Wspomniana stawka może się wahać od kilku centów (ST zakupu 4) do astronomicznych kwot (ST w okolicach 24). Podczas kupowania nie można korzystać z zasady 20.

Jeżeli stawka wejścia do gry porównywalna jest z Zasobami postaci (ST zakupów jest równa lub niższa od premii do Zasobów), nie ma ona szans na wygranie żadnej dużej sumy. Może w ten sposób zdobyć parę dolców (kilka setek czy nawet tysięcy, jeżeli bohater jest bardzo bogaty), ale uzyskane pieniądze w żaden sposób nie wpłyną na premię do Zasobów. Ponieważ udział w grze o tak niskiej stawce nie wymaga poświęcenia żadnego punktu premii do Zasobów, postać nic również nie traci.

Jeśli stawka jest wyższa od premii do Zasobów bohatera (określonej przed wydaniem punktów), to otrzymuje on premię równą +1 do testu Hazardu za każdy punkt, o który ST zakupu stawki jest większa od jego premii do Zasobów.



Moondog wykonuje test Hazardu

Różnica w wynikach testu	Wzrost premii do Zasobów
1-9	+1
10-19	+2
20-29	+3
30-39	+4
40 lub więcej	+5

Test Hazardu jest testem spornym, który wykonują wszyscy uczestnicy rozgrywki (w przypadku gry w kasynie należy przyjąć, że bank otrzymuje modyfikator Hazardu równy ST zakupu stawki. Niemniej bez względu na ową ST zakupu stawki, bank nie otrzymuje premii do swego testu Hazardu wynikającej z ST zakupu). Jeżeli w grze uczestniczy więcej osób, Mistrz Gry może wykonać jeden test dla wszystkich, używając najwyższego z posiadanych przez graczy modyfikatora Hazardu i dodając do testu premię +2.

Jeśli bohater pokona wszystkich przeciwników, zgarnia pulę i zwiększa swoją premię do Zasobów. To, o ile się ona zwiększa, zależy od różnicy wyników testu postaci oraz najwyższego rezultatu uzyskanego przez pozostałych hazardzistów.

Na przykład, Lily Parrish wybrała się wieczorem do kasyna, aby oddać się nieco rozkoszom hazardu. Jej premia do Zasobów wynosi +9. Spośród kilku stolików, przy których ma miejsce rozgrywka w blackjacka, bohaterka wybiera ten, o ST zakupu stawki 14. Lily otrzymuje premię +5 do testu Hazardu, jako że ST zakupu stawki jest o 5 wyższa od wartości jej premii do Zasobów. Poświęca na dość wysoką stawkę 1 punkt premii do Zasobów, ale ma nadzieję, że dzięki premii do testu Hazardu ryzyko się jej opłaci.

Wynik jej testu, wliczając wszystkie premie, równy jest 26. Mistrz Gry decyduje się przeprowadzić jeden test dla wszystkich przeciwników. W tym przypadku bank otrzymuje najwyższy modyfikator (14, równy wartości ST zakupu stawki). Razem z premią +2 za wykonanie pojedynczego testu uzyskuje on ostatecznie po rzucie kostką wynik 23.

Lily udało się zwyciężyć w teście spornym, ale różnica wynosi jedynie 3 punkty. Jej premia do Zasobów wzrasta o +1, co oznacza, że wyszła na swoje.

Ponowne próby: nie jest możliwe, dopóki postać nie zapłaci za nową stawkę.

Zasady specjalne: podczas testów Hazardu nie można skorzystać z zasady 10 ani 20.

Postać dysponująca atutem Pewność siebie otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Hazardu.

Czas: test Hazardu zajmuje 1 godzinę.

Informatyka (Int)

Umiejętność wykorzystywana do uzyskiwania dostępu do systemów komputerowych, pisania lub modyfikowania programów, a także zdobywania kontroli nad zabezpieczeniami urządzeń kontrolowanych przez komputery lub do ich obchodzenia.

Test: większość normalnych czynności wykonywanych za pomocą komputera, takich jak korzystanie z komercyjnych programów czy przeglądanie zasobów Internetu nie wymaga testu Informatyki (chociaż czasami może się okazać niezbędny test umiejętności Badania – więcej na ten temat w jej opisie). Niemniej jednak przetrząsanie nieznanej użytkownikowi sieci komputerowej w poszukiwaniu konkretnego pliku, tworzenie programów lub modyfikowanie już istniejących, aby działały inaczej (lepiej lub gorzej), a także łamanie systemów zabezpieczeń, to znacznie trudniejsze zadania i wymagają one testu umiejętności.

Obsługa zdalnie sterowanego urządzenia: wiele urządzeń – kamery systemów ochrony, panele komunikacyjne, zamki elektroniczne, alarmy, satelity i tym podobne – obsługuje się zdalnie za pomocą komputera. Jeżeli bohater uzyska dostęp do takiego systemu sterującego, może wyłączyć urządzenie lub zmienić parametry jego funkcjonowania. ST zależy od charakteru operacji. Jeśli test nie powiedzie się o 5 lub więcej, system natychmiast zgłosi swojemu administratorowi próbę nieuprawnionego wykorzystania sprzętu. Administrator może wówczas spróbować ustalić tożsamość intruza lub odciąć dostęp do systemu.

Odnajdywanie plików: odnalezienie określonego wykazu ładunków wybranego lotu w ogromnym systemie komputerowym firmy transportowej lub akt dotyczących dawno popełnionego morderstwa na twardym dysku laptopa policjanta z działu dochodzeniowego to tylko dwa przykłady operacji mających na celu odszukanie określonego pliku w nieznanym systemie komputerowym. ST testu oraz czas niezbędny do przeprowadzania działania zależą od rozmiarów przeszukiwanych zasobów.

Zwykle do tej kategorii nie zalicza się odnajdywania w Internecie informacji w publicznie dostępnych źródłach – takie zadanie wymaga przeprowadzenia testu umiejętności Badania (strona 49). To zastosowanie Informatyki odnosi się tylko do poszukiwania danych w prywatnych, nieznanych bohaterowi systemach.

Rozmiar systemu	ST	Czas
Komputer osobisty	10	1 runda
Sieć małego biura	15	2 rundy
Sieć dużego biura	20	1 minuta
Sieć wielkiej korporacji	25	10 minut

Pisanie programu: postać może stworzyć program, który wesprze ją podczas realizacji niektórych zadań, dzięki czemu będzie podczas związanymi z nimi testami otrzymywała premię z okoliczności równą +2.

W tym przypadku za zadnie uznaje się operację zmierzającą do osiągnięcia jednego, konkretnego celu. Na przykład, napisany program może pomóc w wyszukiwaniu plików w konkretnej sieci korporacyjnej. Nie da się go natomiast wykorzystać do złamania zabezpieczeń w tej samej sieci albo odnajdywania plików w innym systemie komputerowym.

ST testu tworzenia programu wynosi 20, a czas wymagany na tę operację to 1 godzina.

Uszkodzenie oprogramowania: bohater może zniszczyć lub zmienić oprogramowanie tak, aby korzystanie z komputera było utrudnione lub w ogóle niemożliwe. ST testu zależy od celu, jaki ma zostać osiągnięty. Zawieszenie systemu komputerowego po prostu go wyłącza. Jego użytkownik może uruchomić go ponownie bez konieczności wykonywania testu (zajmuje to 1 minutę). Uszkodzenie oprogramowania (na przykład wykasowanie pewnych plików niezbędnych do funkcjonowania programu) sprawia, że do chwili naprawy komputer wyłączony jest z użytku. Uszkodzone programy powodują, że do wszystkie testy Informatyki przeprowadzane za pomocą danego sprzętu podlegają karze –4 (czasem bardziej opłaca się uszkodzić oprogramowanie niż całkowicie je zniszczyć, ponieważ użytkownik nie będzie zdawał sobie z tego sprawy, w przeciwnym zaś przypadku po prostu zmieni komputer na sprawny).

Korzystając z pojedynczego stanowiska może uszkodzić programy znajdujące się na wielu komputerach, lecz za każdy dodatkowy należy doliczyć +2 do ST testu.

Skala uszkodzeń	ST	Czas
Zawieszenie komputera	10	1 minuta
Zniszczenie oprogramowania	15	10 minut
Uszkodzenie oprogramowania	20	10 minut

Naprawa uszkodzonego oprogramowania zajmuje 1 godzinę i wymaga udanego testu Informatyki o ST równej wynikowi testu uszkodzenia +5.

Włamanie do systemu: tej funkcji opisywanej umiejętności nie można wykorzystać bez przeszkolenia. ST testu zależy od jakości programu zabezpieczającego system komputerowy przed próbą włamania. Jeżeli test będzie zakończony porażką z wynikiem o 5 lub więcej mniejszym od ST, to oprogramowa-

nie natychmiast zaalarmuje administratora o próbie bezprawnego wejścia do systemu. Może on wówczas spróbować ustalić tożsamość intruza lub całkowicie odciąć mu dostęp.

Niekiedy, aby dostać się do serca systemu, należy pokonać kilka szczebli zabezpieczeń (na przykład, najpierw w ogóle wejść do systemu, a dopiero potem zmienić wybrane dane czy programy). Jeżeli test zakończy się powodzeniem, a jego wynik będzie o 10 lub więcej punktów wyższy od ST, to włamywacz automatycznie omija wszystkie kolejne zabezpieczenia, aż do zakończenia jego pobytu w danym systemie (więcej na ten temat w ramce „Hakerstwo").

Poziom zabezpieczenia	ST
Minimalny	20
Przeciętny	25
Wyjątkowy	35
Maksymalny	40

Zabezpieczenie systemu: osoba nadzorująca system komputerowy (co może być równie proste co posiadanie laptopa) jest w stanie bronić go przed intruzami. Jeśli system ogłosi alarm, administrator może spróbować odciąć dostęp (przerwać połączenie) lub nawet ustalić tożsamość nieproszonego gościa.

Chcąc odciąć dostęp, należy wykonać test Informatyki sporny z intruzem. Jeśli zakończy się on powodzeniem, połączenie zostanie przerwane. Przeciwnik może starać się ponownie obejść zabezpieczenia i dostać do systemu, ale musi rozpocząć wszystko od zera. Próba odcięcia połączenia zajmuje 1 rundę.

Wyłączenie systemu jest najprostszym i najpewniejszym sposobem ochrony systemu przed włamaniem. W przypadku pojedynczego komputera sprawa jest prosta, lecz gdy ma się do czynienia z dużym systemem (lub komputerami kontrolującymi działania, których nie można przerwać), zapewne okaże się to czasochłonne lub wręcz niemożliwe.

W celu identyfikacji intruza należy wykonać sporny test Informatyki. Jeżeli zakończy się on powodzeniem, bohater uzyskuje nazwę systemu, z którego przeprowadzono próbę włamania (w przypadku wykorzystania pojedynczego komputera są to informacje pozwalające odkryć personalia właściciela). Identyfikacja zabiera 1 minutę i wymaga wykonania osobnego testu. Można go przeprowadzić tylko w sytuacji, gdy włamywacz przebywa w systemie przez cały czas wykonywania testu. Jeżeli intruz zakończy w międzyczasie połączenie, to test automatycznie uznaje się za nieudany.

To zastosowanie umiejętności Informatyka można również wykorzystać w celu przechwytywania rozmów przeprowadzanych za pomocą telefonów komórkowych, przy czym w takim przypadku bohater musi dysponować odpowiednim urządzeniem służącym do tego celu (więcej na ten temat na stronie 116). ST testu wynosi 35 lub 25, jeśli znany jest numer, z którego zainicjowano połączenie.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10, a w niektórych przypadkach nawet wziąć 20 – niemniej tylko wówczas, gdy nie ma ryzyka kary w przypadku niepowodzenia testu (zasady 20 nie można użyć do włamywania się ani do zabezpieczenia systemu przed intruzem).

Postać posiadająca atut Złota rączka otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Informatyki.

Hakerstwo

Czasami warto dostać się do komputera przeciwnika, aby pokrzyżować jego diabelskie plany albo po prostu się dowiedzieć, co zamierza. Włamywanie się do zabezpieczonych komputerów lub sieci nazywane jest hakerstwem.

Hakowanie to próba wtargnięcia do systemu, który jest wirtualną przestrzenią zawierającą pliki, dane oraz programy. System może być tak mały, że obejmuje tylko pojedynczy komputer albo tak wielki jak gigantyczna sieć korporacyjna łącząca stacje robocze i bazy danych z całego świata. W każdym wypadku jego podstawowa cecha polega na tym, że po uzyskaniu doń dostępu użytkownik może podłączyć się do wszystkiego, co znajduje się w jego obrębie. Do niektórych systemów można dostać się zdalnie za pomocą Internetu, do innych – odciętych od globalnej sieci – trzeba się podłączyć bezpośrednio, poprzez komputer, który jest ich fizycznym elementem.

Każdy system nadzoruje administrator, czyli człowiek odpowiedzialny za jego sprawne funkcjonowanie oraz bezpieczeństwo. Zazwyczaj to jedyna osoba, która posiada pełny i nieograniczony dostęp do wszystkich danych i funkcji systemu. Niekiedy system posiada kilku administratorów, a wielkie systemy znajdują się pod nadzorem 24 godziny na dobę. Każdą osobę posiadającą komputer osobisty uznaje się za jego administratora.

Wizyta włamywacza komputerowego nazywana jest połączeniem. Ulega ono przerwaniu, gdy wychodzi on z systemu, a każde kolejne odwiedziny określane są mianem nowego połączenia.

Włamywanie się do systemu polega na wykonaniu kilku kroków.

Zacieranie śladów: działanie opcjonalne, ale dobrzy hakerzy – szczególnie ci dysponujący dużą ilością czasu – zazwyczaj nie zaniedbują tej czynności. Chcąc zmienić swoje dane identyfikacyjne, należy wykonać test Informatyki (ST 20). Dzięki temu każda osoba próbująca poznać dane wykrytego włamywacza podlega karze –5.

Uzyskanie dostępu: istnieją dwa sposoby uzyskania dostępu do systemu komputerowego: bezpośredni oraz zdalny za pomocą Internetu.

Dostęp bezpośredni: haker musi uzyskać fizyczny dostęp do komputera lub stanowiska podpiętego do danej sieci lokalnej. Można tego dokonać włamując się do czyjegoś biura albo podpiąć się do węzła komunikacyjnego. Jeżeli system nie jest podłączony do Internetu, to zazwyczaj nie ma innych sposobów dostania się do jego zasobów. Czasami, w zależności od metod działania, uzyskanie bezpośredniego dostępu może wymagać również zastosowania innych umiejętności.

Dostęp zdalny: włamanie do systemu za pomocą Internetu wymaga przeprowadzenia dwóch testów Informatyki. Pierwszy (ST 10) ma na celu odnalezienie określonego systemu w sieci. Drugi służy do pokonania zabezpieczeń (więcej w opisie umiejętności Informatyka). Oba testy muszą zakończyć się powodzeniem, aby postać uzyskała dostęp do systemu.

Lokalizacja danych: odszukanie danych (plików czy zdalnie sterowanych urządzeń) wymaga udanego testu Informatyki. Więcej w części „Odnajdywanie plików" w opisie wspomnianej umiejętności.

Złamanie zabezpieczeń: wiele sieci posiada dodatkowe zabezpieczenia plików. Na przykład, aby otworzyć bazę danych, niezbędne może okazać się podanie hasła. W celu złamania takiego zabezpieczenia należy wykonać kolejny udany test umiejętności.

Działanie: jeżeli wszystko poszło sprawnie, bohater może wreszcie zająć się tym, po co włamał się do systemu. Przeglądanie informacji nie wymaga przeprowadzenia dodatkowego testu (tak samo jak kopiowanie plików, chociaż tego typu działanie zajmuje najczęściej kilka rund, albo nawet minut). Czasami, aby zmodyfikować lub usunąć dane, trzeba wykonać dodatkowy test w celu obejścia zabezpieczeń. Inne operacje, jak uszkodzenie oprogramowania albo wyłączanie kamer systemu nadzoru przedstawiono w opisie umiejętności Informatyka.

Czas: wykorzystanie wymaga co najmniej akcji całorundowej. Mistrz Gry, jak przedstawiono wcześniej, może uznać, że na wykonanie niektórych czynności należy przeznaczyć kilka rund, minut lub nawet więcej czasu.

Rodzaj operacji	ST	Czas
Wyłączenie zdalnie sterowanego urządzenia pasywnego (na przykład kamery czy zamka elektronicznego)	20	1 runda na urządzenie
Wyłączenie zdalnie sterowanego urządzenia aktywnego (na przykład detektory ruchu czy alarmy)	25	1 runda na urządzenie
Resetowanie ustawień	30	1 minuta na urządzenie
Zmiana kodów dostępu	25	1 minuta
Ukrycie śladów modyfikacji	+10	1 minuta
Minimalne zabezpieczenia	–5	—
Dobre zabezpieczenia	+10	—
Maksymalne zabezpieczenia	+15	—

Jeździectwo (Zr)

Umiejętność pozwala dosiadać wierzchowców dowolnego rodzaju, począwszy od koni i mułów, a na słoniach skończywszy. Próba jazdy na istocie, która nie nadaje się na wierzchowca, wiąże się z karą –5 do testów tej umiejętności.

Test: zwyczajna jazda nie wymaga wykonywania testu. Bez kłopotu bohater osiodła wierzchowca, dosiądzie go, pojedzie w wybrane miejsce i zsiądzie. Dosiadanie i zsiadanie traktowane są jako akcja ruchu. Tylko niektóre czynności wymagają wykonania testu, a dotyczy to szczególnie działań podejmowanych w czasie walki lub innych ekstremalnych okoliczności. Przeprowadzenie testu jest również konieczne, gdy nakłania się wierzchowca do zrealizowania niezwykłego dla niego zadania albo w czasie popisów jeździeckich.

Kierowanie kolanami (ST 5): postać potrafi natychmiast kierować wierzchowcem samymi kolanami, aby wykorzystać wolne ręce do walki lub innej czynności. Test wykonuje się na początku rundy. Jeżeli zakończy się niepowodzeniem, w danej rundzie bohater może korzystać tylko z jednej ręki, drugą musi pomagać sobie w panowaniu nad zwierzęciem.

Utrzymanie się w siodle (ST 5): bohater może zareagować błyskawicznie, aby uniknąć upadku i utrzymać się w siodle, kiedy zostanie ranny albo wierzchowiec niespodziewanie zacznie wierzgać lub poniesie.

Walka w siodle (ST 20): podczas walki postać może próbować zapanować nad wierzchowcem, który nie był tresowany do tego celu (więcej na ten temat na stronie 61 w opisie umiejętności Postępowanie ze zwierzętami). Jeżeli test będzie udany, bohater poświęca akcję ruchu, ale akcję ataku może wykorzystać do zrobienia czegoś innego. Jeśli zakończy się niepowodzeniem, w danej rundzie postać nie może nic zrobić. W przypadku zaś, gdy wynik testu był o 5 lub więcej mniejszy od ST, bohater traci panowanie nad zwierzęciem.

Testu nie trzeba przeprowadzać, jeżeli wierzchowca wytresowano do walki. Zamiast tego można wykorzystać akcję ruchu, aby zmusić zwierzę do wykonania jakiejś czynności (zazwyczaj będzie to atak). Akcję ataku wykorzystuje się w normalny sposób.

Zasłanianie się (ST 15): postać może zareagować natychmiast, schylić się i zawisnąć wzdłuż jednego z boków wierzchowca, dzięki czemu uzyskuje 1/2 osłony. Nie może w tym czasie atakować. Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, bohaterowi nie udało się skorzystać z osłony.

Złagodzenie upadku (ST 15): bohater może szybko zareagować na upadek z wierzchowca (na przykład, gdy ten zostaje zabity lub się przewraca). Jeżeli test Jeździectwa się nie powiedzie, otrzymuje 1k6 obrażeń od upadku (strona 214).

Skok (ST 15): bohater może skłonić wierzchowca, by przeskoczył nad przeszkodą (będzie to część jego ruchu). Chcąc ustalić parametry skoku, pod uwagę bierz niższy z modyfikatorów – postaci z Jeździectwa lub wierzchowca ze Skakania (strona 65). Po wylądowaniu bohater musi wykonać test Jeździectwa (ST 15), by sprawdzić, czy utrzymał się w siodle.

Szybkie dosiadanie i zsiadanie (ST 20, liczy się kara do testów z pancerza): Można ten manewr wykonać w darmowej akcji. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, działanie należy potraktować jako akcję ruchu (nie można próbować wykorzystać szybkiego dosiadania lub zsiadania, jeżeli bohater nie dysponuje już w danej rundzie akcją ruchu, gdyż wyklucza to możliwość porażki podczas testu).

Zasady specjalne: podczas jazdy na oklep bohater podlega karze –5 do testów Jeździectwa.

Podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Przyjaźń zwierząt otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Jeździectwa.

Czas: wykorzystanie tej umiejętności to akcja ruchu. Wyjątki od tej zasady opisano wcześniej.

Język obcy (brak)

Tylko wyszkolona

Z umiejętności Język obcy korzysta się nieco inaczej niż z pozostałych.

- Umiejętność mówienia w języku narodowym otrzymuje się automatycznie. Nie trzeba posiadać rangi, aby się nim posługiwać.
- Każdy dodatkowy język kosztuje 1 rangę. Uzyskanie kolejnej rangi w umiejętności wiąże się z wyborem nowego języka, którym bohater potrafi się posługiwać.
- Nigdy nie przeprowadza się testów Języka obcego. Postać albo potrafi rozmawiać w danym języku i rozumie go, albo nie.
- Do czytania i pisania w języku, w którym bohater potrafi mówić, potrzeba umiejętności Czytanie i pisanie związane z daną mową.
- Wybór języka – niezależnie od tego czy jest on współczesny, czy martwy – należy do gracza (w pobliskiej ramce przedstawiono propozycje). Mistrz Gry może zabronić posiadania jakiegoś języka ze względu na charakter kampanii lub inne okoliczności.

Kierowanie (Zr)

Wykorzystanie tej umiejętności pozwala na bezkolizyjne prowadzenie powszechnie dostępnych pojazdów takich jak: samochody, ciężarówki, motocykle, skutery śnieżne i tym podobne. Przydaje się ona również do gubienia pojazdów śledzących bohatera lub pościgu.

Test: podczas normalnej, rutynowej jazdy nie trzeba przeprowadzać testu umiejętności. Wykonuje się go tylko w wyjątkowych okolicznościach (na przykład przy złej pogodzie albo śliskiej nawierzchni) lub w dramatycznych sytuacjach (podczas walki czy pościgu, bądź gdy postać próbuje dotrzeć do miejsca przeznaczenia w niezwykle krótkim czasie). Podczas prowadzenia pojazdu można wykonywać proste manewry lub kaskaderskie wyczyny. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części „Prowadzenie pojazdów" na stronie 157.

Ponowne próby: większość testów umiejętności niesie za sobą ryzyko poważnych konsekwencji, co sprawia, że nie można ponownie przeprowadzić testu.

Zasady specjalne: podczas testu Kierowania można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać dysponująca atutem Demon szybkości otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Kierowania.

Grupy językowe

Bohater kupując rangi w umiejętnościach Język obcy albo Czytanie i pisanie może wybierać spośród tysięcy języków. Część z nich wymieniono dalej i posegregowana pod względem przynależności do grup językowych.

Wspomniana przynależność nie ma znaczenia przy kupowaniu rangi w umiejętności Język obcy oraz Czytanie i pisanie. Skategoryzowano je w taki sposób, ponieważ odnoszą się do talentu lingwista Sprytnego Herosa (więcej na stronie 26).

Niniejsza lista w żadnym razie nie jest zamknięta – istnieje znacznie więcej grup językowych, a w skład wymienionych wchodzą również inne mowy.

Algonkińskie: algonskiński, Arapaho, Czarnych Stóp, Czejenów, Szoszonów.
Athapaskańskie: Apaczów, Chipewyan, Navaho.
Attyckie: starożytny grecki*, grecki.
Bałtyckie: litewski, łotewski.
Celtyckie: gaelic (irlandzki), gaelic (szkocki), walijski.
Chamito-semickie: koptyjski*, średniego Egiptu*.
Chińskie: kantoński, mandaryński.
Fińsko-lapońskie: estoński, fiński, lapoński.
Germańskie: africaans, angielski, duński, holenderski, flamandzki, islandzki, jidysz, niemiecki, norweski, szwedzki.
Indyjskie: hinduski, pendżabski, sanskryt*, urdu.
Irańskie: farsi, pasztuński.
Japońskie: japoński.
Koreańskie: koreański.
Ormiańskie: ormiański.
Romańskie: francuski, hiszpański, łacina*, portugalski, rumuński, włoski.
Semickie: akadyjski (lub babiloński)*, arabski, aramejski*, hebrajski, starożytny hebrajski*.
Słowiańskie: białoruski, bułgarski, czeski, polski, rosyjski, serbsko-chorwacki, słowacki, ukraiński.
Tureckie: azerski, turecki, uzbecki.
Tybeto-birmańskie: birmański, Szerpów, tybetański.
Ugryjskie: węgierski (lub madziarski).

* Języki martwe. Obecnie posługują się nim wyłącznie uczeni lub, niekiedy, niewielkie społeczności w odizolowanych zakątkach świata.

Podczas kierowania normalnym pojazdem bohater nie podlega żadnym karom. Niemniej jednak w przypadku pojazdów ciężkich lub gąsienicowych, łodzi motorowych, jachtów czy statków trzeba posiadać odpowiedni atut Obsługi pojazdów naziemnych, aby uniknąć kary –4 do testów umiejętności.

Czas: test Kierowania to akcja ruchu.

Koncentracja (Rzt)

Postać dysponująca tą umiejętnością potrafi zachować skupienie nawet w niesprzyjających okolicznościach.

Test: test umiejętności wykonywany jest wówczas, gdy istnieje ryzyko zakłócenia działania, które wymaga pełnego zaangażowania i uwagi, a przy tym prowokuje atak okazyjny (na przykład test umiejętności Unieszkodliwianie mechanizmów czy Leczenie). Należy go również przeprowadzić, jeżeli czynność wykonywana jest w podskakującym na wybojach samochodzie, podczas złej pogody lub wykonawca w czasie działania został ranny. Ogólnie rzecz biorąc, jeśli działanie normalnie nie prowokuje ataków okazyjnych, nie trzeba wykonywać testów Koncentracji, aby uniknąć rozproszenia uwagi.

Jeśli test zakończył się powodzeniem, akcję można kontynuować – w przeciwnym razie działanie kończy się automatyczną porażką, a cały wysiłek zostaje zmarnowany. Brane są pod uwagę wówczas wszystkie typowe konsekwencje wynikające z niepowodzenia akcji. W żadnym wypadku udany test Koncentracji nie pozwala na skorzystanie z zasady 10 podczas testu umiejętności w stresujących warunkach – trzeba go wykonywać w normalny sposób.

ST testu zależy od czynników, jakie rozpraszają skupienie wykonującej daną czynność postaci.

Ponowne próby: tak. Należy jednak pamiętać, że powodzenie nie niweluje skutków wcześniejszej porażki, czyli rozproszenia uwagi podczas działania, na którym postać się skupiała.

Zasady specjalne: dzięki testowi Koncentracji (ST 15) można uniknąć ataków okazyjnych (dotyczy to sytuacji, w których postać przeprowadza test umiejętności zwykle je prowokującej). Sukces pozwala wykonać akcję w normalny sposób, bez narażenia się na atak okazyjny. W przypadku porażki test umiejętności (nie Koncentracji) automatycznie uznawany jest za nieudany – uwaga postaci uległa rozproszeniu. Niemniej jednak cała próba nie prowokuje ataku okazyjnego.

Takie wykorzystanie Koncentracji odnosi się tylko i wyłącznie do testów umiejętności. Nie można go zastosować do innych działań, zwykle prowokujących ataki okazyjne, takich jak ruch czy atak gołymi rękami.

Z uwagi na to, że testy Koncentracji przeprowadza się właściwie tylko w sytuacjach stresowych, nie można brać w nich ani 10 ani 20.

Postać dysponująca atutem Skupienie otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Koncentracji.

W opisach klas zaawansowanych: mag, akolita, telepata oraz wojownik umysłu znajdują się informacje dotyczące wykorzystania testu Koncentracji podczas rzucania czarów lub korzystania z mocy psionicznych. Szczegóły w rozdziale dziewiątym.

Czas: wykonanie testu tej umiejętności nie wymaga poświęcenia akcji. Traktowany jest on jako reakcja na działanie zakłócające czynność wykonywaną przez postać lub jako element innej akcji (jeżeli zostanie zadeklarowany).

Rozproszenie uwagi	ST
Obrażenia otrzymane podczas wykonywania akcji [1]	10 + liczba otrzymanych obrażeń
Długofalowe obrażenia otrzymywane podczas wykonywania akcji [2]	10 + połowa wcześniej otrzymanych obrażeń
Intensywny ruch (jazda po wybojach, łódka na rwącej rzece, podpokład statku w czasie sztormu, jazda konna)	10
Gwałtowny ruch (ostra jazda terenowa, łódka na progach rzecznych, pokład statku w czasie sztormu, galop)	15
Bardzo gwałtowny ruch (trzęsienie ziemi)	20
Oplątanie w sieci lub sidłach	15
W zwarciu lub będąc przyszpilonym	20
Mocny wiatr z deszczem lub śniegiem	5
Wiatr niosący grad, pył lub odpadki	10

1 W przypadku czynności wymagającej poświęcenia więcej niż jednej akcji całorundowej (na przykład Unieszkodliwianie mechanizmów). Również w sytuacji ataku okazyjnego lub przygotowanego ataku, przeprowadzonego w reakcji na podjęte przez postać działanie (dla czynności, które nie wymagają więcej niż jednej akcji całorundowej).
2 Na przykład w przypadku płonącej postaci.

Leczenie (Rzt)

Umiejętność wykorzystywana do pomocy osobom, które otrzymały obrażenia, zostały otrute lub zachorowały.

Test: ST testu zależy od wykonywanego zadania.

Długotrwała opieka (ST 15): używając zestawu medycznego i wykonując udany test Leczenia bohater pomaga rannemu w szybszym powrocie do zdrowia. Pacjent musi odpoczywać cały dzień, ale odzyskuje za to 3 punkty wytrzymałości na każdy

poziom postaci lub 3 punkty wartości atrybutów. Test należy wykonywać każdego dnia – nieudany oznacza, iż zdrowienie przebiega w normalnym tempie.

Postać może naraz opiekować się tyloma osobami, ile wynosi jej ranga w tej umiejętności, a każdej z nich musi poświęcić co najmniej pół godziny dziennie. Pacjenci nie mogą w tym czasie niczego robić poza odpoczywaniem.

Leczenie choroby (ST 15): bohater może zająć się osobą dotkniętą uleczalną chorobą. Przed wykonaniem przez pacjenta rzutu obronnego przeciw efektom dolegliwości (w sytuacji po zarażeniu) postać przeprowadza test Leczenia, aby pomóc w walce ze skutkami infekcji. Ta czynność zajmuje 10 minut. Jeśli test się powiedzie, chory otrzymuje do swojego rzutu obronnego premię równą randze bohatera w umiejętności Leczenie. Więcej informacji o chorobach na stronie 215.

Leczenie zatrucia (ST 15): postać może pomagać osobom otrutym. Przed wykonaniem przez zatrutego rzutu obronnego przeciw drugorzędnym efektom działania trucizny, bohater przeprowadza test Leczenia (akcja ataku). Jeżeli będzie on udany, zatruty otrzymuje do swojego rzutu obronnego premię równą randze bohatera w umiejętności Leczenie. Więcej informacji o truciznach na stronie 214.

Ocucenie otumanionej, oszołomionej lub nieprzytomnej postaci (ST 15): Korzystając z zestawu pierwszej pomocy można przywrócić do normalnego stanu postać, która jest otumaniona, oszołomiona lub nieprzytomna. Taki test to akcja ataku.

Udany test oznacza, iż stan osoby, która jest otumaniona, oszołomiona lub nieprzytomna, zmienia się na normalny. Trzeba tylko pamiętać, że aby przywrócić przytomność komuś, kto ma –1 czy mniej punktów wytrzymałości, należy go najpierw ustabilizować.

Operacja (ST 20): bohater posiadający zestaw chirurgiczny może podjąć próbę przeprowadzenia prowizorycznej operacji, zaszycia ciężkiej rany, nastawienia kości lub wyciągnięcia kuli albo odłamka. Wszystkie postacie, które nie dysponują atutem Chirurgia, podlegają podczas takiego działania karze –4. Przeprowadzenie takiej operacji zajmuje 1k4 godziny. Jeżeli liczba punktów wytrzymałości operowanej osoby spadła poniżej 0, za każdy ujemny punkt należy doliczyć 1 godzinę. A zatem zabieg przeprowadzany na kimś o –3 punktach wytrzymałości zajmuje 1k4+3 godziny.

Operacja przywraca pacjentowi 1k6 punktów wytrzymałości na każdy poziom postaci (do normalnego limitu punktów wytrzymałości). Na przykład, Sprytny Heros 4. poziomu odzyskuje 4k6 punktów wytrzymałości. Rannego można poddać operacji chirurgicznej tylko raz na 24 godziny.

Bohater przeprowadzający operację jest zmęczony przez 24 godziny – od tej liczby można odjąć 2 godziny za każdy punkt, o który wynik testu był większy od ST. Niemniej jednak operacja nie może trwać krócej niż 6 godzin.

Przywrócenie punktów wytrzymałości (ST 15): za pomocą zestawu medycznego można rannemu przywrócić punkty wytrzymałości. Udany test (akcja całorundowa) pozwala postaci odzyskać 1k4 punkty wytrzymałości. Wyleczone punkty nie mogą jednakże przekroczyć normalnej ich liczby dla danego bohatera. Postać ma prawo skorzystać z niniejszego zastosowania tej umiejętności tylko raz na 24 godziny.

Stabilizacja umierającego (ST 15): bohater za pomocą zestawu medycznego może pomóc umierającemu. Udany test Leczenia (akcja ataku) oznacza ustabilizowanie stanu, a co za tym idzie postać przestaje tracić punkty wytrzymałości (nie oznacza to jednak, że je odzyskuje). Tego działania nie da się wykonać nie posiadając zestawu medycznego.

Ponowne próby: tak w przypadku odzyskiwania punktów wytrzymałości, cucenia otumanionych, oszołomionych i nieprzytomnych osób, stabilizowania umierającego oraz zabiegu chirurgicznego. W pozostałych przypadkach nie można próbować ponownie.

Zasady specjalne: posiadanie atutu Chirurgia oznacza, że bohater jest dodatkowo przeszkolony do przeprowadzania operacji przy użyciu umiejętności Leczenie.

Podczas testów umiejętności można skorzystać z zasady 10. Bohater ma też prawo wziąć 20, jednak tylko w przypadku przywracania punktów wytrzymałości albo cucenia otumanionych, oszołomionych i nieprzytomnych osób.

W przypadku długotrwałej opieki, przywrócenia punktów wytrzymałości, leczenia choroby i zatrucia oraz stabilizowania umierającego niezbędne jest użycie zestawu medycznego. Cucenie otumanionych, oszołomionych i nieprzytomnych osób wymaga posiadania zestawu pierwszej pomocy lub medycznego. Przed przeprowadzeniem operacji chirurgicznej należy wyposażyć się w zestaw chirurgiczny. Brak odpowiedniego wyposażenia jest równoznaczny z karą –4 do testu Leczenia.

Bohater ma prawo niniejszą umiejętność wykorzystać względem samego siebie, ale tylko wówczas, gdy dotyczy to udzielenia pierwszej pomocy lub walki z chorobą bądź zatruciem. Każdy z tych testów podlega jednak karze –5.

Postać dysponująca atutem Lecznictwo otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Leczenia.

Czas: testy umiejętności zajmują różną ilość czasu, w zależności od podejmowanego działania. Dokładne informacje przedstawiono wcześniej.

Materiały wybuchowe (Int)

Tylko wyszkolona

Dzięki tej umiejętności postać potrafi zoptymalizować skutki działania materiałów wybuchowych.

Test: podłożenie prostego ładunku wybuchowego, aby eksplodował w danym miejscu, nie wymaga przeprowadzenia testu. Niemniej już podłączenie detonatora – owszem. Trzeba go wykonać również w sytuacji, gdy chce się osiągnąć maksymalne zniszczenia jakiegoś obiektu albo gdy rozbraja się ładunek wybuchowy.

Nastawienie detonatora: do odpalenia większości ładunków wybuchowych niezbędny jest detonator. Podłączenie go wymaga wykonania udanego testu Materiałów wybuchowych o ST 10. Niepowodzenie oznacza, że ładunek nie wybuchnie zgodnie z planem. Jeżeli test będzie nieudany o 10 lub więcej, materiał eksploduje w chwili podłączania detonatora.

Bohater może stworzyć ładunek wybuchowy, który znacznie trudniej jest rozbroić. Przed wykonaniem testu ustala ST rozbrojenia (musi być wyższa od 10), która jest równy ST podłączenia detonatora. Na przykład można ustalić ST rozbrojenia równą 15, ale wówczas podczas ustawiania zapalnika należy wykonać test Materiałów wybuchowych o również ST 15 (zamiast normalnej ST 10).

Podłożenie ładunku wybuchowego: odpowiednie podłożenie ładunku pod stałą konstrukcję (stacjonarny, nieruchomy, nietrzymany przez nikogo obiekt) pozwala w maksymalnym stopniu wykorzystać jego właściwości niszczące.

Test wykonuje Mistrz Gry, ponieważ bohater nie wie, jak dobrze poradził sobie z podłożeniem ładunku. Wynik 15 lub więcej oznacza, że obiekt otrzymuje podwójne uszkodzenia, a rezultat przynajmniej 25, że potrójne. Niemniej we wszystkich przypadkach cele znajdujące się w promieniu rażenia otrzymują normalne obrażenia (strona 103).

Rozbrojenie ładunku wybuchowego: unieszkodliwienie podłożonego ładunku wymaga wykonania testu umiejętności Materiały wybuchowe. ST wynosi 10, chyba że osoba, która podłączała detonator, ustaliła ją na wyższym poziomie. Jeżeli test kończy się niepowodzeniem, bomba nie zostaje rozbrojona. W przypadku porażki o 5 lub więcej następuje natychmiastowa eksplozja.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Ostrożność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Materiałów wybuchowych.



Bohater, który nie dysponuje zestawem saperskim (strona 118), podlega karze –4 do wszystkich testów umiejętności.

Stworzenie materiału wybuchowego wymaga wykorzystania umiejętności Rzemiosło (chemia) – więcej informacji w jej opisie.

Czas: ustawienie detonatora to zazwyczaj akcja całorundowa. Podłożenie ładunku zajmuje 1 minutę lub dłużej, w zależności od sytuacji i efektów eksplozji, jakie chce się osiągnąć.

Naprawianie (Int)

Tylko wyszkolona

Umiejętność umożliwiająca całkowitą bądź prowizoryczną reperację uszkodzonych maszyn lub urządzeń elektronicznych.

Test: większość testów Naprawiania wykonuje się w celu usunięcia uszkodzeń złożonych urządzeń mechanicznych lub elektronicznych, takich jak radioodbiorniki, samochody czy komputery. ST ustala Mistrz Gry. W przypadku prostych napraw wynosi ona 10 lub 15. Dokonanie takiej reperacji zajmuje nie więcej niż kilka minut. Bardziej skomplikowane naprawy wymagają testu o ST 20 lub więcej i mogą zająć nawet ponad godzinę. Czasami reperacja może wiązać się z zakupem części zamiennych lub nowych elementów i należy w tym celu wykonać test Zasobów, choć nie musi to być konieczne (decyzja w takich przypadkach należy do Mistrza Gry).

Naprawa (przykład)	ST zakupu	ST naprawy	Czas
Prosta (narzędzie, prosta broń)	4	10	1 minuta
Przeciętna (podzespół elektroniczny lub mechaniczny)	7	15	10 minut
Złożona (urządzenie mechaniczne lub elektroniczne)	10	20	1 godzina
Zaawansowana (skomplikowane urządzenie mechaniczne lub elektroniczne)	13	25	10 godzin

Prowizorka: bohater może zdecydować się na prowizoryczną lub tymczasową naprawę danego sprzętu. Takie działanie obniża ST zakupu o 3, a ST testu Naprawiania o 5. Ponadto na ten ostatni potrzeba tylko akcji całorundowej. Niemniej jednak prowizoryczna reperacja pozwala w czasie pojedynczego testu poradzić sobie z tylko jednym uszkodzeniem, a jej efekty utrzymują się tylko do zakończenia sceny albo spotkania. Aby urządzenie funkcjonowało normalnie, należy naprawić je później w zwyczajny sposób.

Prowizorka pozwala również spiąć przewody i uruchomić w ten sposób samochód, silnik lub urządzenie elektroniczne. ST wynosi wówczas co najmniej 15, ale może być wyższe, jeżeli sprzęt posiada jakieś zabezpieczenie.

To ostatnie zastosowanie umiejętności Naprawianie można wykorzystywać bez wyszkolenia.

Ponowne próby: możliwe, chociaż w niektórych przypadkach Mistrz Gry ma prawo zadecydować, że porażka wywołała skutki wykluczające przeprowadzenie ponownego testu.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10 lub 20. Ta druga możliwość nie odnosi się do testu prowizorycznej naprawy.

Naprawianie wymaga posiadania zestawu elektrycznego, zestawu mechanicznego lub narzędzia wielofunkcyjnego (strona 118) – w zależności od zadania. Brak odpowiedniego sprzętu powoduje karę –4 do testu umiejętności.

Posiadanie umiejętności Rzemiosło (mechanika) lub Rzemiosło (elektronika) może zapewnić premię synergiczną +2 do testów Naprawiania związanych z urządzeniami mechanicznymi czy elektronicznymi („Umiejętności synergiczne", strona 48).

Postać z atutem Złota rączka otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Naprawiania.

Czas: szczegółowe informacje podano w tabeli. Prowizoryczna naprawa to akcja całorundowa, ale efekty utrzymują się tylko do zakończenia aktualnego spotkania (szczegółowe informacje w rozdziale siódmym „Prowadzenie gry").

Nasłuchiwanie (Rzt)

Umiejętność, dzięki której bohater może usłyszeć zbliżających się wrogów, podkradających się od tyłu przeciwników czy rozmowę.

Test: Test Nasłuchiwania albo ma jakąś ST (zależną od natężenia dźwięku), albo jest sporny z wynikiem testu Cichego poruszania się innej osoby.

Mistrz Gry może nakazać postaci, która ma szanse coś usłyszeć, wykonać test Nasłuchiwania. Sam bohater może również zadeklarować, iż stara się wyłapać jakiś odgłos lub dźwięk dobiegający z niedużej odległości.

MG może również za gracza wykonać test Nasłuchiwania, a wówczas nie będzie on wiedział, czy jego bohater niczego nie usłyszał, bo nie rozległy się żadne dźwięki, czy też dlatego, iż po prostu nie powiódł się test.

Udany test umiejętności w sytuacji, w której nie da się nic usłyszeć oczywiście niczego nie daje.

ST	Odgłos
–10	Walka
0	Rozmowa
5	Wolno poruszająca się osoba w średnim pancerzu, starająca się nie robić hałasu
10	Wolno poruszająca się osoba bez opancerzenia, starająca się nie robić hałasu
15	Zwinny Heros 1. poziomu, który próbuje się do kogoś podkraść[1]
20	Tygrys skradający się do ofiary[1]
30	Lecący ptak
+5	Dobiegający zza drzwi
+15	Dobiegający zza grubej ściany

1 Jest to w zasadzie test sporny. Podane ST to średni wynik uzyskiwany przez postać lub stworzenie w teście Cichego poruszania się.

Warunki	Kara do testu
Za każde 3 metry odległości	–1
Nasłuchujący się nie skupia	–5

Ponowne próby: Test Nasłuchiwania można wykonać zawsze, gdy istnieje szansa, że postać ma prawo coś usłyszeć. Wykorzystując akcję ruchu bohater ma prawo spróbować usłyszeć coś, czego wcześniej mu nie udało się (lub ma takie wrażenie).

Zasady specjalne: w przypadku, kiedy w tej samej chwili nasłuchuje kilka postaci, Mistrz Gry może wykonać jeden rzut k20 i zastosować wynik do wszystkich testów Nasłuchiwania.

Podczas testu tej umiejętności można skorzystać z zasady 10 oraz 20. Wybór tej drugiej opcji oznacza poświęcenie 1 minuty, podczas której bohater starał się coś usłyszeć.

Postać posiadająca atut Czujność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów umiejętności.

Śpiąca postać może wykonać test Nasłuchiwania, ale podlega karze –10.

Czas: test umiejętności to reakcja (jeśli zarządził go Mistrz Gry) lub akcja ruchu (jeśli jest wynikiem podjętej przez bohatera decyzji).

Nawigacja (Int)

Dzięki tej umiejętności bohater unika zabłądzenia, może wyznaczyć prawidłowy kurs lub ustalić swoje położenie opierając się na gwiazdach, znakach terenowych, prądach oceanicznych czy wskazaniach GPS.

Test: należy go wykonać, jeżeli postać próbuje dotrzeć do jakiegoś odległego miejsca, nie znając drogi i nie posiadając odpowiednich wskazówek. Zwykle nie trzeba go przeprowadzać podczas poszukiwania ulicy czy znanego w mieście miejsca albo gdy bohater posługuje się dokładną mapą. Niemniej należy go wykonać, gdy postać przedziera się przez gęsty las albo przemierza labirynt podmiejskich kanałów.

Test Nawigacji przeprowadzany jest podczas długodystansowych wypraw, a ST zależy od długości trasy. Jeśli test będzie udany, postać wybierze optymalną trasę. Jeżeli zakończy się niepowodzeniem, cel zostanie osiągnięty, ale zajmie to dwa razy więcej czasu (wynika nawracania oraz poprawek kursu). W przypadku, gdy wynik będzie o 5 lub więcej niższy od ST, bohater w wyznaczonym czasie przebywa połowę dystansu, po czym się gubi.

Chcąc wrócić na właściwy kurs, należy przeprowadzić kolejny test (ST 20). Sukces oznacza, że się to udało, ale podróż zajmuje dwa razy więcej czasu. Porażka jest równoznaczna ze zmarnowaniem połowy dnia, po czym można wykonać następny test. Próby można przeprowadzać aż do skutku, ale każdy nieudany test zabiera kolejne pół dnia.

Długość podróży	ST
Krótka (parę godzin)	20
Średnia (dzień lub dwa)	22
Długa (do tygodnia)	25
Bardzo długa (więcej niż tydzień)	28

W sytuacji, gdy do wyboru istnieje kilka możliwych dróg (np. rozgałęzienie tuneli), można wykonać test Nawigacji (ST 20), aby intuicyjnie wyczuć odpowiedni kierunek do znanego miejsca. Na przykład, podczas wędrówki górskimi ścieżkami udany test kieruje postać do znanej jej wioski, leżącej na północnym-wschodzie. W przypadku porażki bohater wybierze złą drogę, ale już na następnym skrzyżowaniu (jeżeli test się powiedzie) zda sobie sprawę z pomyłki.

Nie można skorzystać z tej funkcji Nawigacji w celu trafienia do miejsca, którego położenia postać nie zna. Mistrz Gry może wykonać test w tajemnicy, aby bohater nie był do końca pewny, czy podąża właściwą drogą.

Niniejsza umiejętność pozwala również określić położenie na ziemi bez konieczności posiadania urządzeń technicznych, a tylko w oparciu o układ konstelacji lub naturalne znaki w terenie. Do przeprowadzenia tego testu niezbędna jest dobra pogoda i czyste, nocne niebo. ST wynosi w tym przypadku 15.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności zawsze można skorzystać z zasady 10, a wziąć 20 tylko w przypadkach związanych z ustalaniem położenia, ale nie z podróżowaniem.

Postać posiadająca atut Wyczucie kierunku otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Nawigacji.

Czas: test umiejętności to akcja całorundowa.

Odcyfrowywanie zapisków (Int)

Tylko wyszkolona

Umiejętność wykorzystywana między innymi do odczytywania starożytnych znaków odnalezionych na ścianie jaskini w czasie wykopalisk, a także do dekodowania zaszyfrowanych wiadomości.

Test: bohater może odkryć znaczenie zapisu wykonanego w starożytnym języku, zakodowanego lub zinterpretować sens niekompletnego tekstu. Bazowa ST wynosi 20 dla najprostszych wiadomości, 25 dla standardowych szyfrów oraz 30 dla przekazów bardzo zawiłych, skomplikowanych kodów lub bardzo egzotycznych wiadomości. Dzięki opracowaniom naukowym lub programom komputerowym można uzyskać premię (zwykle premię z okoliczności +2) do testu – jeśli dotyczą one odczytywanego tekstu.

Jeżeli test zakończy się powodzeniem, bohater poznaje ogólne znaczenie tekstu, a odczytywanie 1 strony lub jej odpowiednika zajmuje 1 minutę. Jeśli test będzie nieudany, Mistrz Gry wykonuje test Roztropności (ST 10), aby ustalić czy postać nie wyciągnęła fałszywych wniosków z badanego zapisu (w tym przypadku udany test oznacza, że bohater nie dał się wprowadzić w błąd).

Zarówno test umiejętności, jak i Roztropności Mistrz Gry wykonuje w sekrecie, aby postacie nie miały pewności czy wyciągnęły poprawne wnioski, czy też nie.

Ponowne próby: nie – aż do chwili, kiedy zmienią się okoliczności albo pojawią się jakieś nowe informacje.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać dysponująca atutem Staranność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Odcyfrowywania zapisków.

Czas: test umiejętności zajmuje 1 minutę lub więcej, w zależności od stopnia skomplikowania zapisu.

Pilotowanie (2r)

Tylko wyszkolona

Umiejętność pozwala kierować cywilnymi statkami powietrznymi.

Test: typowe czynności związane z pilotażem nie wymagają testów. Wykonuje się je natomiast podczas walki, specjalnych manewrów lub innych niezwykłych działań, na przykład, gdy pilot chce zmusić maszynę do akcji, do których nie jest normalnie przystosowana. Podczas lotu bohater może wykonywać proste manewry oraz akrobacje (bardziej skomplikowane czynności wykonywane bardzo szybko lub w niewielkiej przestrzeni).

Opis każdego z statków powietrznych (więcej w rozdziale czwartym) obejmuje modyfikator uwzględniany podczas testów Pilotowania.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Demon szybkości otrzymuje premię +2 do wszystkich testów umiejętności.

Pilotowanie lekkich samolotów cywilnych nie nakłada otrzymania żadnej kary, ale kierowanie innymi maszynami (ciężkimi samolotami, śmigłowcami, odrzutowcami bojowymi czy promami kosmicznymi) bez kary –4 wymaga posiadania atutu Obsługa pojazdów latających.

Czas: test umiejętności to akcja ruchu.

Pływanie (S)

Kara do testów z pancerza

Dzięki tej umiejętności stworzenie lądowe pływa, nurkuje, odkrywa podwodne przeszkody i tak dalej.

Test: udany test umiejętności pozwala pływać z jedną czwartą normalnej szybkości w akcji ruchu lub połową w akcji całorundowej. Rzut należy wykonywać raz na rundę. W przypadku niepowodzenia postać się nie przemieszcza, a wynik o 5 lub więcej niższy od ST oznacza, iż zaczyna ona tonąć.

Gdy bohater znajdzie się pod wodą – czy to świadomie, czy wykonując nieudany test Pływania – musi wstrzymać oddech. Udaje mu się to przez liczbę rund równą wartości Budowy, ale tylko pod takim warunkiem, że podejmuje jedynie akcje ruchu bądź akcje darmowe. Jeżeli wykona akcję standardową lub akcję całorundową (na przykład zaatakuje), pozostały dostępny mu czas wstrzymywania oddechu

maleje o jedną rundę (w efekcie bohater toczący walkę jest w stanie wstrzymywać oddech połowę krócej). Po tym czasie postać musi w każdej rundzie wykonywać test Budowy o ST 10, aby dalej wstrzymywać oddech. W każdej następnej rundzie ST wspomnianego testu rośnie o 1. Nieudany test oznacza, że bohater zaczyna się dusić („Uduszenie i utonięcie", strona 213).

ST testu Pływania zależy od sytuacji, co przedstawiono w pobliskiej tabeli.

Sytuacja	ST
Spokojna woda	10
Wzburzona woda	15
Sztorm	20

Po każdej godzinie pływania należy wykonać test niniejszej umiejętności o ST 20 – nieudany oznacza, że postać staje się zmęczona. Porażka w kolejnym teście powoduje, że zaczyna być wyczerpana. Następny nieudany test oznacza dla bohatera utratę przytomności. Nieprzytomna postać schodzi pod wodę i natychmiast zaczyna tonąć.

Ponowne próby: tak, ale dopiero w następnej rundzie po nieudanym teście.

Zasady specjalne: za każde 2,5 kilograma obciążenia (wliczając w to opancerzenie oraz uzbrojenie) postać podlega karze –1.

Podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Atletyka otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Pływania.

Czas: jak opisane wcześniej, test Pływania to albo akcja ruchu, albo akcja całorundowa.

Postępowanie ze zwierzętami (Cha)

Tylko wyszkolona

Dzięki tej umiejętności postać potrafi pokierować ciągnącymi wóz końmi, nauczyć psa warować, oswoić wilka, a nawet nauczyć słonia, aby trąbił na jego widok.

Test: ST testu oraz czas poświęcony na daną czynność zależy od tego, co bohater próbuje zrobić.

Zadanie	Czas	ST
Postępowanie ze zwierzęciem	Akcja ruchu	10
Przymuszanie zwierzęcia	Akcja całorundowa	25
Uczenie zwierzęcia nowej sztuczki	1 tydzień	Patrz opis
Przyuczenie zwierzęcia do różnych zadań	Patrz opis	Patrz opis

Postępowanie ze zwierzęciem: bohater próbuje nakazać zwierzęciu, by wykonało jakieś zadanie lub sztuczkę, którą zna. Na przykład, rozkazanie wyszkolonemu do walki psu, by zaatakował wroga, wymaga udanego testu Postępowania ze zwierzętami o ST 10. Jeżeli stworzenie jest ranne lub wartości jego atrybutów uległy obniżeniu, ST zwiększa się o 5. Jeśli test się powiedzie, zwierzę w następnej akcji wykonuje sztuczkę lub zleconą czynność.

Przymuszanie zwierzęcia: bohater próbuje zmusić zwierzę, by wykonało zadanie lub sztuczkę, której nie zna, ale podoła jej fizycznie. Jeśli test się powiedzie, zwierzę w następnej akcji wykonuje sztuczkę lub zleconą czynność.

Nauczenie zwierzęcia sztuczki: bohater może uczyć zwierzę konkretnych sztuczek, takich jak „Atakuj" czy „Zostań". Wymaga to tygodnia pracy i udanego testu Postępowania ze zwierzętami o podanej ST. Stworzenie z Intelektem wartości 1 (na przykład: wąż lub rekin) potrafi opanować maksymalnie trzy sztuczki. Z kolei zwierzę z Intelektem wartości 2 (na przykład: pies lub koń) w najlepszym razie nauczy się sześciu sztuczek.

Można wytresować zwierzę w taki sposób, aby było posłuszne tylko jednej osobie. Każda inna postać próbująca zmusić je do wykonanie dowolnej czynności podlega karze –10 do testu Postępowania ze zwierzętami. Tę cechę traktuje się jak sztuczkę, a zatem wlicza się ją do limitu tych, których można nauczyć zwierzę. Nauka słuchania tylko jednej osoby nie wymaga żadnego testu, ale w przyszłości, jeżeli postać będzie chciała nauczyć zwierzę nowej umiejętności, musi zwiększyć ST testu o +5. Jeżeli stworzenie zna już jakieś sztuczki, nie można nauczyć go posłuszeństwa względem tylko jednej osoby.

Oto możliwe sztuczki (i związana z nimi ST); oczywiście są to tylko przykłady i nic nie stoi na przeszkodzie, aby postać wprowadziła własne.

Aport (ST 15): zwierzę idzie po coś i to przynosi. Jeżeli bohater nie wskazał konkretnego przedmiotu, przynosi losowy.

Atak (ST 20): zwierzę atakuje widocznych wrogów. Bohater może wskazać konkretnego przeciwnika, którego ma zaatakować, a zwierze wykona jego rozkaz, jeśli tylko zdoła. Normalnie rzuca się tylko na ludzi i inne zwierzęta. Nauczenie go, by atakował wszystkie istoty (włączając w to nienaturalne stworzenia, takie jak nieumarli czy wynaturzenia, jeśli istnieją w danej kampanii) należy traktować jak dwie sztuczki.

Broń (ST 20): zwierzę broni postaci (lub jest do tego gotowe, jeśli nie widać żadnego zagrożenia). Ewenutalnie można także nakazać mu chronić inną osobę.

Chodź (ST 15): zwierzę podejdzie do bohatera, nawet jeśli normalnie by tego nie zrobiło (choćby wchodząc za nim na łódź).

Noga (ST 15): zwierzę trzyma się blisko bohatera, idąc tuż przy nodze nawet do miejsc, do których normalnie by nie poszło.

Pracuj (ST 15): zwierzę ciągnie lub pcha ciężar o średnim lub dużym obciążeniu.

Sztuczka (ST 15): zwierzę wykonuje którąś z prostych sztuczek, takich jak siadanie, przewracanie się, warczenie lub szczekanie i tak dalej.

Szukaj (ST 15): zwierzę bada teren w poszukiwaniu czegoś interesującego. Zatrzymuje się przy pierwszym obiekcie, który przyciągnie jego uwagę. Mogą to być różne rzeczy, ale zazwyczaj są to inne stworzenia lub osoby. Zwierzę, aby zrozumieć, że szuka jakiegoś konkretnego przedmiotu, musi wykonać test Intelektu (ST 10).

Trop (ST 20): zwierzę tropi woń, której przykład dostało.

Waruj (ST 20): zwierzę nie rusza się z miejsca, strzegąc go i uniemożliwiając innym zbliżenie się doń.

Wracaj (ST 15): zwierzę wycofuje się z walki lub oddala się od innego niebezpieczeństwa.

Zostań (ST 15): zwierzę zostaje w miejscu i czeka na powrót bohatera. Nie rzuca się na inne istoty, które przechodzą, choć w razie potrzeby się broni.

Przyuczenie zwierzęcia do różnych zadań: zamiast uczyć zwierzęcia konkretnych sztuczek, bohater może wytresować je tak, by wykonywało zadania natury bardziej ogólnej. W gruncie rzeczy będzie to polegało na doborze znanych sztuczek, które pasują do danego zadania – na przykład: waruj i pracuj. Zwierzę można wytresować tylko w jednym z tych ogólnych zadań, lecz jeśli zdoła nauczyć się dodatkowych sztuczek (poza tymi związanymi z danym zadaniem), ma do tego prawo. Ta tresura wymaga mniej testów niż nauka konkretnych sztuczek.

Ciężka praca (ST 15, 2 tygodnie): zwierzę przyuczone do ciężkiej pracy zna następujące sztuczki: chodź i pracuj.

Dosiadanie (ST 15, 3 tygodnie): zwierzę przyuczone do noszenia jeźdźca zna następujące sztuczki: chodź, noga i zostań.

Pilnowanie (ST 20, 4 tygodnie): zwierzę przyuczone do pilnowania zna następujące sztuczki: atak, broń, waruj i wracaj.

Polowanie (ST 20, 6 tygodni): zwierzę przyuczone do polowań zna następujące sztuczki: aportuj, atak, noga, szukaj, trop i wracaj.

Walka (ST 20, 3 tygodnie): zwierzę przyuczone do walki zna następujące sztuczki: atak, wracaj i zostań.

Występowanie (ST 15, 4 tygodnie): zwierzę przyuczone do występów zna następujące sztuczki: aportuj, chodź, noga, sztuczka i zostań.

Ponowne próby: tak.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10 lub 20.

Niewyszkolona postać, wydając zwierzęciu polecenie lub chcąc je do czegoś zmusić, wykonuje test Charyzmy. Nie może jednak tresować zwierząt.

Postać posiadająca atut Przyjaźń zwierząt oraz przynajmniej 1 rangę w niniejszej umiejętności otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Postępowania ze zwierzętami.

Czas: obszernie opisany wcześniej. Uczenie i tresura zajmują wiele dni, jednak nie trzeba poświęcać im całego czasu – 3 godziny dziennie w zupełności wystarczą (przekroczenie tego limitu nie zmniejszy jednak liczby dni wymaganych do zakończenia szkolenia). Tresury nie można rozkładać w czasie – jeżeli nie uda się przeprowadzić pełnego cyklu za jednym razem, cały wysiłek idzie na marne. A zatem jeśli tresura zajmuje 4 tygodnie, to należy przez 28 dni z rzędu codziennie poświęcać na nią 3 godziny, aby ostatecznie wykonać test Postępowania ze zwierzętami.

Przebieranie (Cha)

Umiejętność umożliwiająca zmianę własnego lub czyjegoś wyglądu. Jej użycie wymaga wykorzystania co najmniej kilku rekwizytów i makijażu oraz nieco czasu. Przebieranie obejmuje także pozorną zmianę wzrostu lub wagi, jednak tylko w granicach 1/10 pierwotnej wartości, chyba że wykorzystano specjalne protezy lub kostiumy.

Przebieranie umożliwia również naśladowanie innych osób – konkretnych lub zaliczanych do jakiegoś ogółu. Dokonując minimalnych zmian, może, na przykład, udawać zwyczajnego, niczym niewyróżniającego się z tłumu przechodnia.

Test: wynik testu tej umiejętności determinuje to, jak dobre jest przebranie. Z nim również porównuje się rezultaty spornych testów Spostrzegawczości. Wykonuje się tylko jeden test przy jednokrotnym użyciu tej umiejętności, nawet jeżeli kilka osób wykonuje testy Spostrzegawczości. Test Przebierania wykonuje się w sekrecie (czyni to MP), gracz nie wie zatem, jak dobrze poszło jego bohaterowi.

Jeżeli postać nie zwraca na siebie uwagi, nie trzeba wykonywać testu Spostrzegawczości. Jest on natomiast przeprowadzany w sytuacjach, gdy bohater wywołuje zainteresowanie innych, na przykład policjanta sprawdzającego dokumenty na blokadzie drogowej (Mistrz Gry może przyjąć, że obserwator bierze 10 w swoim teście).

Efektywność przebrania zależy również od tego, jak bardzo bohater chce zmienić oryginalny wygląd.

Przebranie	Modyfikator
Zmiana tylko drobnych szczegółów	+5
Odpowiedni mundur lub kostium	+2
Za przedstawiciela innej płci	–2
Za przedstawiciela innej kategorii wiekowej	–2 [1]

1 Za każdą różnicę między wiekiem bohatera a osoby, za którą zamierza się przebrać (dziecko, młodzian, dorosły, wiek średni, stary, sędziwy).

Jeżeli postać próbuje podszywać się za określoną osobę, to wszyscy, którzy wiedzą jak ona wygląda, automatycznie wykonują testy Spostrzegawczości. Dodatkowo otrzymują do nich premię wynikającą ze stopnia znajomości.

Znajomość	Premia
Znajomi z widzenia	+4
Przyjaciele lub współpracownicy	+6
Bliscy przyjaciele	+8
Intymny związek	+10

Zwykle dana osoba wykonuje test Spostrzegawczości, aby przejrzeć przebranie, natychmiast po spotkaniu oraz co każdą kolejną godzinę. Jeśli bohater przypadkowo i przelotnie spotyka różne osoby, testy wykonuje się raz na dzień lub godzinę, używając średniego modyfikatora Spostrzegawczości dla całej grupy (przy założeniu, wszyscy korzystają z zasady 10). Jeżeli, na przykład, postać chce uchodzić za kupca na pchlim targu, Mistrz Gry będzie wykonywał testy Spostrzegawczości raz na godzinę, a będą one dotyczyć osób, które spotyka. W testach będzie stosował premię +1, odzwierciedlającą przeciętną tłumu (większość osób nie posiada rang w Spostrzegawczości, a nieliczni mają znaczące modyfikatory tej umiejętności).

Ponowne próby: nie, chociaż można skorzystać z tego samego przebrania następnym razem. Jednakże jeżeli ktoś przejrzał poprzednią charakteryzację postaci, to gdy ponownie zobaczy ją w tym samym przebraniu, automatycznie będzie podejrzliwy względem niej.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10 lub 20.

Postać, która nie dysponuje zestawem charakteryzatorskim (strona 117), podlega karze –4 do testów Przebierania.

Bohater posiadający atut Podstępność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów niniejszej umiejętności.

Postać może pomóc komuś w stworzeniu odpowiedniej charakteryzacji – należy to traktować jak pomaganie sprzymierzeńcowi (strona 47).

Czas: przeprowadzenie testu Przebierania zajmuje 1k4 × 10 minut na przygotowania. Mistrz Gry wykonuje test Spostrzegawczości natychmiast po spotkaniu z inną osobą, a następnie – zależnie od sytuacji – po upływie kolejnej godziny lub dnia.

Przeszukiwanie (Int)

Dzięki tej umiejętności bohater może przeprowadzić szczegółowe badania określonego miejsca, w poszukiwaniu zagubionych przedmiotów, ukrytych schowków lub pułapek, a także zwrócić uwagę na szczegóły niewidoczne na pierwszy rzut oka. Aktywne wykorzystanie Przeszukiwania pozwala odkryć pewne nieznaczne detale oraz nieprawidłowości, natomiast test Spostrzegawczości pozwala dostrzec coś podczas krótkiego rzutu okiem.

ST	Zadanie
10	Dokładne przetrząsanie obszaru w poszukiwaniu określonego przedmiotu.
20	Wykrycie typowego ukrytego schowka, prostej pułapki lub utajnionej wskazówki.
25+	Odnalezienie dobrze ukrytego lub skomplikowanego schowka czy pułapki, odkrycie bardzo utajnionej wskazówki.

Test: zwykle, aby przeszukać pewien obszar lub obiekt, postać musi się znajdować w odległości maksymalnie 3 metrów do niego. Jeden test pozwala na sprawdzenie obszaru o wymia-

rach 1,5 metra na 1,5 metra lub przedmiotów o objętości sześcianu o krawędzi 1,5 metra.

Dzięki Przeszukiwaniu można odnaleźć ślady stóp, ale nie można pójść ich tropem, ani określić kierunku, z którego się pojawiły.

Zasady specjalne: podczas testu tej umiejętności można skorzystać z zasady 10 lub 20.

Postać posiadająca atut Dokładność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów umiejętności.

Czas: test Przeszukiwania to akcja całorundowa.

Rzemiosło (Int)

Rzemiosło obejmuje kilka kategorii, z których każda traktowana jest jako odrębna umiejętność. Oto one: budownictwo, chemia, elektronika, farmaceutyka, mechanika, pisarstwo oraz sztuki plastyczne.

Rzemiosło to umiejętności nastawione na wytwarzanie. Osoba pragnąca skutecznie wykorzystać którąś z nich powinna zaopatrzyć się w odpowiedni sprzęt albo zestaw narzędzi. ST zakupu wyposażenia zależy od konkretnego Rzemiosła (więcej informacji znajduje się w tabeli 4-10, na stronie 113).

Bohater wykorzystujący Rzemiosło musi najpierw zdecydować, co zamierza stworzyć, a następnie wybrać odpowiednią umiejętność. Musi również wykonać test Zasobów dla podanej ST zakupu, dzięki któremu ustali, czy zdołał zdobyć stosowne surowce. Zakończony powodzeniem test Zasobów oznacza, iż należy wykonać test Rzemiosła o ST odpowiednim dla stworzenia określonego obiektu. W przypadku niepowodzenia tego ostatniego bohater nie zrealizował postawionego sobie celu i utracił surowce (chyba że w opisie zaznaczono inaczej).

Zwykle wykonując test Rzemiosła można skorzystać z zasady 10, ale nie 20 (gdyż ta ostatnia opcja zakłada przeprowadzenie wielu prób, a surowce wystarczają tylko na jedną). Wyjątkiem od tej reguły jest Rzemiosło (pisarstwo). W tym przypadku można wziąć 20, ponieważ do pisania nie potrzeba żadnych surowców (nie przeprowadza się również testów Zasobów).

Uwaga: d20 MODERN to fabularna gra akcji. Umiejętności zaś stanowią narzędzia, które posuwają fabułę do przodu pomiędzy scenami walki i dramatycznych zmagań. Rzemiosło służy głównie do zarabiania pieniędzy, choć może stać się cennym nabytkiem dla postaci skupiających się na nauce. Ponadto we współczesnym świecie koszta ręcznie wykonanego przedmiotu idą w górę (dotyczy to zarówno poświęconego czasu, jak i pieniędzy) w stosunku do nabycia tego samego obiektu w sklepie.

Rzemiosło (budownictwo) (Int)

Umiejętność reprezentująca zdolność postaci do tworzenia od podstaw drewnianych, betonowych lub metalowych konstrukcji, takich jak szafy, stoły, ściany, mury, domy i tym podobne. Posiadający rangi w tym Rzemiośle bohater zna się na instalacjach wodno-kanalizacyjnych, malowaniu wnętrz, cementowaniu czy stolarstwie.

Konstrukcje tworzone od podstaw (przykłady)	ST zakupu	ST Specjalizacji	Czas
Proste (szafka, ścianka działowa)	5	15	12 godzin
Przeciętne (katapulta, chata, taras)	10	20	24 godziny
Złożone (bunkier, kopułowy dach)	15	25	60 godzin
Zaawansowane (dom)	20	30	600 godzin

Budując coś od podstaw, postać musi określić, co dokładnie zamierza skonstruować, a następnie Mistrz Gry ustala, czy będzie to zadanie proste, przeciętne, złożone czy zaawansowane.

Zasady specjalne: postać nieposiadająca zestawu mechanicznego (strona 118), podlega karze –4 do testów niniejszego Rzemiosła.

Postać dysponująca atutem Konstruowanie otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Rzemiosła (budownictwo).

Rzemiosło (chemia) (Int)

Tylko wyszkolona

Umiejętność pozwalająca bohaterowi na mieszanie środków chemicznych do tworzenia kwasów, zasad, materiałów wybuchowych oraz substancji trujących.

Kwasy i zasady: kwasy posiadają bardzo silne właściwości żrące. Zasady neutralizują działanie kwasów, same zaś nie powo-

TABELA 2–5: TRUCIZNY

Trucizna	Typ	ST rzutu obronnego	Początkowy efekt	Drugorzędny efekt	ST zakupu	Ograniczenia	ST Rzemiosła	Czas
Arsenian ołowiu (gaz)	Wdychanie	12	1k2 S	1k4 Bd	6	lic (+2)	17	2 godziny
Arsenian ołowiu (stały)	Spożycie	12	1k2 Bd	1k4 Bd	6	lic (+2)	18	2 godziny
Arszenik	Spożycie	15	1k4 S	2k4 Bd	9	lic (+2)	24	4 godziny
Atropina	Zranienie	13	1k6 Zr	1k6 S	3	lic (+2)	14	1 godzina
Belladonna (roślina)	Zranienie	18	1k6 S	1k6 S	14	poz (+1)	brak	brak
Chloroform [1]	Wdychanie	17	Nieprzytomność 1k3 godzin	—	9	lic (+2)	24	4 godziny
Cyjan	Wdychanie	19	1k4 Zr	2k4 Bd	12	woj (+3)	28	8 godzin
Cyjanek	Zranienie	16	1k6 Bd	2k6 Bd	15	woj (+3)	31	15 godzin
DDT	Wdychanie	17	1k2 S	1k4 S	9	poz (+1)	20	4 godziny
Gaz łzawiący	Wdychanie	15	Mdłości 1k6 rund	—	9	lic (+2)	21	4 godziny
Gaz musztardowy	Wdychanie	17	1k4 Bd	2k4 Bd	12	woj (+3)	26	8 godzin
Gaz obezwładniający	Wdychanie	18	1k3 Zr	Nieprzytomność 1k3 godziny	12	lic (+2)	26	8 godzin
Gaz VX	Wdychanie	22	1k6 Bd	2k6 BD	21	Nielegalny (+4)	42	48 godzin
Jad grzechotnika	Zranienie	12	1k6 Bd	1k6 Bd	12	poz (+1)	brak	brak
Jad ośmiornicy *Hapalochlaena lunulata*	Zranienie	15	1k4 Bd	1k4 Bd	14	poz (+1)	brak	brak
Jad skorpiona/tarantuli	Zranienie	11	1k2 S	1k2 S	12	poz (+1)	brak	brak
Kurara (roślina)	Zranienie	18	2k4 Zr	2k4 Rzt	15	lic (+2)	brak	brak
Kwas solny	Spożycie	18	1k6 Zr	Nieprzytomność 1k3 godziny	12	lic (+2)	28	8 godzin
Niebieski witriol	Zranienie	12	1k2 Bd	1k2 Bd	3	lic (+2)	9	1 godzina
Sarin	Wdychanie	18	1k4 Bd	2k4 Bd	15	Nielegalny (+4)	30	15 godzin
Strychnina	Zranienie	19	1k3 Zr	2k4 Bd	9	lic (+2)	23	4 godziny
Tetrodotoksyna z fugu (ryba)	Zranienie	13	1k6 S	Paraliż przez 2k6 minut	13	poz (+1)	brak	brak
Zieleń paryska (gaz)	Wdychanie	14	1k2 Bd	1k4 Bd	9	lic (+2)	20	4 godziny
Zieleń paryska (stała)	Spożycie	14	1k4 Bd	1k4 Bd	9	lic (+2)	24	4 godziny

1 Chloroform wydziela opar, który powoduje utratę przytomności. Wykorzystanie tej substancję na osobie, która się przed tym broni, wymaga udanego testu zwarcia oraz przytrzymania ofiary.
brak: trucizny nie można spreparować za pomocą umiejętności Rzemiosło (chemia). Należy pobrać ją od konkretnego zwierzęcia.

dują żadnych obrażeń. Zasady reagują z kwasami tego samego lub słabszego rodzaju.

Rodzaj kwasu	ST zakupu	ST Rzemiosła Kwas	Zasada	Czas
Słaby (1k6/1k10) [1]	8	15	10	1 minuta
Mocny (2k6/2k10)	12	20	15	30 minut
Stężony (3k6/3k10)	16	30	20	1 godzina

1 Podane w nawiasach rzuty kostkami odnoszą się do obrażeń od rozprysku powstałych po zanurzeniu w kwasie, otrzymywanych w każdej rundzie, w jakiej postać jest wystawiona na działanie środka żrącego. Więcej szczegółów na ten temat obrażeń od rozprysku podano na stronie 103.

Materiały wybuchowe: przygotowanie materiału wybuchowego od zera jest bardzo niebezpieczne. Jeżeli test umiejętności Rzemiosło (chemia) zakończy się niepowodzeniem, surowce zostają zmarnowane. W przypadku porażki o przynajmniej 5, mieszanka wybuchowa natychmiast eksploduje zadając twórcy oraz znajdującym się w pobliżu osobom połowę obrażeń, jakie miał powodować konstruowany materiał.

Jeżeli test zakończy się powodzeniem, bohater uzyska stałą substancję o wymiarach cegły. Wykreowany materiał nie zawiera jednak ani zapalnika, ani detonatora. Dołączenie tych elementów do substancji wymaga udanego testu umiejętności Materiały wybuchowe (strona 58).

Tak stworzone substancje wybuchowe powodują obrażenia wstrząsowe.

Rodzaj materiału wybuchowego	ST zakupu	ST Rzemiosła	ST rzutu obronnego na Refleks	Czas
Improwizowany (1k6/1,5 m) [1]	6	10	10	1 runda
Prosty (2k6/1,5 m)	12	15	12	10 minut
Przeciętny (4k6/3 m)	16	20	12	1 godzina
Złożony (6k6/4,5 m)	20	25	15	3 godziny
Silny (8k6/6 m)	25	30	15	12 godzin
Bardzo silny (10k6/7,5 m)	30	35	18	24 godziny

1 Wartości podane w nawiasach odnoszą się do typowych obrażeń/promienia rażenia dla każdego typu materiałów wybuchowych. Więcej informacji dotyczących promienia rażenia znajduje się na stronie 103.

Substancje trujące: trucizny stałe (jak na przykład arszenik) zwykle podawane są w jedzeniu, a płynne (choćby jad skorpiona) działają najlepiej wstrzyknięte do krwioobiegu. Skuteczność gazu trującego (na przykład cyjanu) zależy od tego, czy dostanie się do układu oddechowego. W tabeli 2-5 przedstawiono cechy rozmaitych substancji trujących.

ST rzutu obronnego: Skala Trudności rzutu obronnego na Wytrwałość – udany neguje efekty działania trucizny.

Początkowy efekt: oddziaływanie trucizny na postać, jeżeli rzut obronny na Wytrwałość będzie nieudany.

Drugorzędny efekt: oddziaływanie trucizny na postać po upływie 1 minuty od zatrucia, jeżeli drugi rzut obronny na Wytrwałość będzie nieudany. Obniżenie wartości atrybutu jest czasowe, poza truciznami oznaczonymi gwiazdką (*), – wówczas następuje trwałe wysączenie. Stan nieprzytomności trwa 1k3 godziny, a paraliżu 2k6 minut.

ST zakupu: ST testu Zasobów wykonywanego dla pozyskania surowców potrzebnych do wykonania trucizny, albo kupna jednej butelki stałej lub płynnej toksyny czy pojemnika ze sprężonym trującym gazem. Butelka zawiera 4 porcje trucizny, a w pojemniku znajduje się gaz, którym można wypełnić przestrzeń w promieniu 3 metrów.

Ograniczenia: określenie ograniczenia nabywania trucizny (jeśli dotyczy) oraz odpowiadający im modyfikator ST zakupu na czarnym rynku (dodaje się go do ST zakupu przed wykonaniem testu Zasobów).

ST Rzemiosła: ST testu Rzemiosła pozwalającego stworzyć daną toksynę.

Czas: czas potrzebny do stworzenia trucizny.

Jeżeli test Rzemiosła zakończy się powodzeniem, produktem końcowym jest stworzona stała lub ciekła substancja trująca znajdująca się w fiolce (zawierającej 4 porcje) lub pojemnik z trującym gazem pod ciśnieniem (uwolniony wypełnia w ciągu 1 rundy obszar w promieniu 3 metrów).

Zasady specjalne: bohater nieposiadający zestawu chemicznego (strona 117), podlega karze –4 do testów niniejszego Rzemiosła.

Postać dysponująca atutem Konstruowanie otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Rzemiosła (chemii).

Rzemiosło (elektronika) (Int)

Tylko wyszkolona

Dzięki tej umiejętności bohater jest w stanie zbudować od podstaw sprzęt elektroniczny, na przykład odtwarzacze audio lub wideo, urządzenia podsłuchowe lub łącznościowe, radia czy liczniki.

Konstruując sprzęt od zera, postać określa najpierw jaki typ wyposażenia zamierza stworzyć, a następnie Mistrz Gry ustala, biorąc pod uwagę aktualny poziom elektroniki czy będzie to urządzenie proste, przeciętne, złożone czy zaawansowane.

Typ urządzenia tworzonego od podstaw (przykłady)	ST zakupu	ST Rzemiosła	Czas
Proste (licznik lub detonator)	8	15	1 godzina
Przeciętne (lokalizator radiowy, zamek elektroniczny)	12	20	12 godzin
Złożone (telefon komórkowy)	16	25	24 godziny
Zaawansowane (komputer)	22	30	60 godzin

Zasady specjalne: bohater niedysponujący zestawem elektrycznym (strona 117) podlega karze –4 do testów umiejętności.

Postać posiadająca atut Konstruowanie otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Rzemiosła (elektroniki).

Rzemiosło (farmaceutyka) (Int)

Tylko wyszkolona

Znajomość Rzemiosła (farmaceutyka) pozwala bohaterowi uzyskiwać leki przydatne do walki z chorobami. Zażycie lekarstwa zapewnia premię z okoliczności +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość wykonywanych podczas zwalczania skutków choroby.

Trudność testu opisywanej umiejętności zależna jest od rodzaju choroby i ST rzutu obronnego na Wytrwałość, jaki musi wykonać chory, aby zwalczyć jej objawy.

ST rzutu obronnego na Wytrwałość	ST zakupu	ST Rzemiosła	Czas
14 i mniej	5	15	1 godzina
15-18	10	20	3 godziny
19-22	15	25	6 godzin
23 i więcej	20	30	12 godzin

Zasady specjalne: bohater nieposiadający zestawu farmaceutycznego (strona 117), podlega karze –4 do testów niniejszego Rzemiosła.

Postać dysponująca atutem Lecznictwo otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Rzemiosła (farmaceutyki).

Rzemiosło (mechanika) (Int)

Tylko wyszkolona

Umiejętność ta pozwala bohaterowi na zbudowanie od podstaw urządzenia mechanicznego takiego jak silnik (lub części do niego), broń, opancerzenie oraz tym podobne. Konstruując sprzęt od zera postać określa najpierw, jaki typ sprzętu zamierza stworzyć, a następnie Mistrz Gry ustala, czy będzie to urządzenie proste, przeciętne, złożone czy zaawansowane.

Zasady specjalne: bohater, który nie dysponuje zestawem mechanicznym (strona 118), podlega karze –4 do testów niniejszego Rzemiosła.

Postać posiadająca atut Konstruowanie otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Rzemiosła (mechaniki).

Typ urządzenia mechanicznego (przykłady)	ST zakupu	ST Rzemiosła	Czas
Proste (wybuchowa pułapka)	5	15	1 godzina
Przeciętne (część silnika, lekkie opancerzenie)	12	20	12 godzin
Złożone (silnik samochodowy, 9 mm pistolet samopowtarzalny)	16	25	24 godziny
Zaawansowane (silnik odrzutowy)	20	30	60 godzin

Rzemiosło (pisarstwo) (Int)

Umiejętność pozwalająca tworzyć krótkie opowiadania, powieści, scenariusze telewizyjne i filmowe, pisać artykuły do gazet i magazynów oraz obejmująca tym podobne działania związane z pisaniem.

Podejmując się stworzenia jakiegoś tekstu, bohater po prostu wykonuje test umiejętności, a jego wynik określa jakość utworu.

Używanie tego Rzemiosła nie wiąże się z żadnym testem Zasobów.

Wynik testu	Osiągnięty efekt
9 i mniej	Grafoman
10–19	Utalentowany amator
20–24	Profesjonalista
25–30	Ekspert
31 i więcej	Mistrz

Pisanie zajmuje co najmniej 1 godzinę, ale zazwyczaj należy poświęcić mu dzień, tydzień, a nawet więcej, w zależności od rodzaju tworzonego tekstu.

Zasady specjalne: postać z atutem Kreatywność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Rzemiosła (pisarstwo).

Rzemiosło (sztuki plastyczne) (Int)

Umiejętność pozwalająca bohaterowi tworzyć obrazy lub grafiki, robić zdjęcia, kręcić filmy lub w inny sposób zajmować się sztukami plastycznymi.

Podejmując się stworzenia jakiegoś dzieła, postać po prostu wykonuje test umiejętności, a jego wynik określa jakość dzieła.

W przypadku, gdy dzieło nie jest wyjątkowo złożone i nie wymaga posiadania specjalistycznego sprzętu (np. aparatu fotograficznego), to materiały (farby, pędzle, płótna, papier, pióra, ołówki, filmy, taśmy filmowe i tym podobne) posiadają ST zakupu równą 5.

Projekty długofalowe

Wykonanie wielu projektów tworzonych w ramach różnych Rzemiosł zajmuje często wiele godzin. Niektóre z nich pochłaniają nawet 24 lub więcej. Trzeba jednak pamiętać, że okres podany w tabelach dotyczy czasu spędzonego na samej pracy i można go rozłożyć na znacznie dłuższe odcinki, na kilka dni lub nawet więcej.

Bohater może spędzić 12 godzin dziennie nad określonym projektem, ale wówczas raczej nie będzie miał czasu na nic innego. Naturalnie, jeżeli zajdzie taka potrzeba, jest on w stanie pracować znacznie dłużej, ale gdy przekroczy 12-godzinny limit, to musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – niepowodzenie oznacza, iż postać jest zmęczona (strona 140). Kary ze zmęczenia dotyczą wszystkich testów przeprowadzanych podczas pracy nad projektem.

Postać pracująca ponad 18 godzin dziennie automatycznie będzie po tym czasie zmęczona (bez prawa do rzutu obronnego).

Stan zmęczenia mija po całonocnym spokojnym śnie (przez 8 godzin).

Wynik testu	Osiągnięty efekt
9 i mniej	Beztalencie
10–19	Utalentowany amator
20–24	Profesjonalista
25–30	Ekspert
31 i więcej	Mistrz

Korzystanie z tej umiejętności to akcja całorundowa, ale zazwyczaj należy poświęcić na jej użycie dzień, tydzień, a nawet więcej, w zależności od rodzaju tworzonego dzieła.

Zasady specjalne: postać posiadająca atut Kreatywność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Rzemiosła (sztuki plastyczne).

Skakanie (S)

Kara do testów z pancerza

Umiejętność ta pozwala przeskakiwać przez szczeliny oraz niskie ogrodzenia lub doskakiwać do najniższych gałęzi drzewa.

Test: ST oraz odległość, jaką bohater może pokonać, zależą od rodzaju skoku.

Na test Skakania wpływa szybkość. Jeżeli wynosi ona 9 metrów, do testu nie stosuje się żadnego modyfikatora. Jeśli bohater porusza się z szybkością mniejszą niż 9 metrów, podlega karze –6 za każde 3 metry poniżej 9 metrów. Jeżeli zaś porusza się z prędkością przekraczającą 9 metrów, otrzymuje premię +4 za każde 3 metry powyżej 9 metrów. Na przykład, jeśli postać porusza się z szybkością 6 metrów, podlega karze –6 do testów Skakania. Gdyby zaś poruszała się z szybkością 15 metrów, zyskałaby premię +8.

Jeśli postać posiada rangi w Skakaniu i powiódł jej się test tej umiejętności, nie upada po skoku i może poruszyć się na odległość normalnie limitowaną przez ruch. Jeżeli natomiast wykonuje niewyszkolony test tej umiejętności, kończy skok leżąc, chyba że pokonała ST o przynajmniej 5. Podniesienie się na nogi po upadku jest akcją ruchu.

Dystans pokonany w skoku wlicza się do twojej normalnej maksymalnej prędkości w rundzie. Na przykład, Russell porusza się z szybkością 9 metrów. Chcąc przeskoczyć 4,5-metrową rozpadlinę, bohater rozpędza się w prostej linii przez 6 metrów, a następnie skacze na kolejne 3 do przodu (co daje

całkowitą odległość 9 metrów). Jak można zauważyć, nie jest on w stanie pokonać przeszkody w pojedynczej akcji. Niemniej jednak podczas następnej akcji ruchu Russell kończy skok i wykonuje test umiejętności, aby sprawdzić, czy udało mu się tego dokonać. Jeżeli zakończy się on powodzeniem, pokonuje pozostałe 1,5 metra rozpadliny i ląduje na polu o boku 1,5 metra za jej krawędzią, łącznie przebywając 3 metry. Jeżeli uda mu się wylądować na nogach, może wykorzystać pozostały mu ruch i pokonać jeszcze 6 metrów. Jeśli przewrócił się podczas lądowania, kończy akcję ruchu i musi poświęcić kolejną, aby się podnieść.

Skok można rozpocząć pod koniec tury i dokończyć go na początku następnej (więcej na ten temat w części „Rozpoczęcie/zakończenie akcji całorundowej" strona 137).

Skok w dal: to oczywiście skakanie w poziomie, aby na przykład pokonać szczelinę lub potok. W połowie długości skoku bohater osiąga wysokość równą 1/4 pokonywanej odległości. ST Skakania jest równa długości skoku w centymetrach podzielonej przez 30 + 5. Na przykład, przeskoczenie 3-metrowej przepaści wymaga udanego testu o ST 15 (3 metry = 300 centymetrów; 300 ÷ 30 = 10; 10 + 5 = 15).

W pobliskiej tabeli znajdują się ST dla skoków na odległość od 1,5 do 9 metrów, przy czym należy pamiętać, że nie można skoczyć na dystans większy niż normalna szybkość postaci.

Wszystkie podane w tabeli ST obliczono przy założeniu, że bohater może wykonać co najmniej 6-metrowy rozbieg w linii prostej przed wykonaniem skoku. Jeżeli nie ma on takiej możliwości, ST testu należy podwoić.

Skok w dal – dystans	ST [1]	Skok w dal – dystans	ST [1]
1,5 metra	10	6 metrów	25
3 metry	15	7,5 metra	30
4,5 metra	20	9 metrów	35

1 Wymaga 6 metrowego rozbiegu. Jeżeli nie można go wykonać, ST zostaje podwojona.

Udany test oznacza, że bohater przeskoczył na drugą stronę i nie upadł. Porażka o mniej niż 5 świadczy o tym, że nie pokonał założonego dystansu, ale ma prawo wykonać rzut obronny na Refleks o ST 15 – udany pozwala złapać się np. krawędzi po drugiej stronie szczeliny. Wówczas postać kończy ruch, trzymając się krawędzi. Jeśli w efekcie zawiśnie na rękach, dostanie się na górę wymaga akcji ruchu i udanego testu Wspinaczki o ST 15.

Skok wzwyż: to oczywiście skakanie w pionie, aby na przykład dosięgnąć półki lub chwycić się czegoś, co znajduje się nad głową, choćby gałęzi. ST Skakania równa się pomnożonej przez 4 wysokości skoku w centymetrach podzielonej przez 30 + 2. Na przykład, aby wskoczyć na półkę znajdującą się na wysokości 90 centymetrów, trzeba wykonać udany test o ST 14 (4 × 90 centymetrów = 360; 360 ÷ 30 = 12; 12 + 2 = 14). W pobliskiej tabeli podano ST dla skoków wzwyż na wysokość od 30 centymetrów do 2,4 metra.

Wszystkie podane w tabeli ST obliczono przy założeniu, że bohater może wykonać co najmniej 6 metrowy rozbieg w linii prostej przed wykonaniem skoku. Jeżeli nie ma on takiej możliwości, ST testu należy podwoić.

Skok wzwyż – wysokość	ST [1]	Skok wzwyż – wysokość	ST [1]
0,3 metra	6	1,5 metra	22
0,6 metra	10	1,8 metra	26
0,9 metra	14	2,1 metra	30
1,2 metra	18	2,4 metra	34

1 Wymaga 6-metrowego rozbiegu. Jeżeli nie można go wykonać, ST zostaje podwojona.

Jeżeli test jest zakończony powodzeniem, postać osiągnęła zakładaną wysokość. Bohater może również próbować się podciągnąć, co wymaga poświęcenia akcji ruchu na test Wspinaczki (ST 15). Jeśli test się nie powiedzie, nie uda mu się doskoczyć, wyląduje na nogach w tym samym miejscu, z którego zaczynał skok.

Oczywiście to, jak trudno będzie bohaterowi dosięgnąć zamierzonego celu, zależy od jego rozmiaru. W pobliskiej tabeli podano maksymalny zasięg w pionie (wysokość, na jaką istota może sięgnąć, nie skacząc) dla przeciętnej istoty danego rozmiaru (typowy człowiek, zaliczany do średniego rozmiaru, nie skacząc, sięgnie na wysokość 240 centymetrów). Stworzenia o czterech nogach (na przykład koń) nie mają takiego samego zasięgu w pionie, jak te o dwóch. Należy je traktować jak istoty o jedną kategorię rozmiaru mniejsze, są bowiem długie, a nie wysokie.

Wskakiwanie na coś: bohater może wskoczyć na przedmiot sięgający mu do pasa – na przykład: na stół czy głaz – wykonując udany test Skakania o ST 10. Czynność ta kosztuje 3 metry ruchu, zatem jeśli postać porusza się z szybkością 9 metrów, może pokonać 6 metrów, a potem wskoczyć na ladę. W tym przypadku nie musi skakać z rozbiegu, jeśli zatem skacze z miejsca, ST nie ulega podwojeniu.

Zeskakiwanie: jeżeli bohater specjalnie skacze z jakiejś wysokości, otrzymuje mniej obrażeń niż gdyby po prostu spadał. ST dla takiego skoku wynosi 15. W tym przypadku nie musi skakać z rozbiegu, jeśli zatem skacze z miejsca, ST nie ulega podwojeniu.

Udany test oznacza, że bohater otrzymuje obrażenia, jakby spadał z wysokości o 3 metry niższej niż naprawdę. A zatem, zeskok z wysokości 3 metrów nie powoduje obrażeń. Z kolei skok z wysokości 6 metrów spowoduje obrażenia takie, jakie postać otrzymała, spadając z 3 metrów.

Rozmiar stworzenia	Maksymalna wysokość
Kolosalne	3840 cm (38,4 m)
Olbrzymie	1920 cm (19,2 m)
Wielkie	960 cm (9,6 m)
Duże	480 cm (4,8 m)
Średnie	240 cm (2,4 m)
Małe	120 cm (1,2 m)
Malutkie	60 cm (0,6 m)
Drobne	30 cm (0,3 m)
Filigranowe	15 cm (0,15 m)

Zasady specjalne: efekty, które zwiększają szybkość postaci, zwiększają również długość (czy wysokość) skoku, ponieważ na test wpływa prędkość skaczącego.

Podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10 lub 20, jeżeli z upadkiem nie wiążą się żadne poważne konsekwencje. Na przykład, bohater może wziąć 20, jeśli próbuje doskoczyć na tyle wysoko, aby uchwycić nisko wiszącą gałąź. Nie może jednak skorzystać z tej zasady, jeżeli chce przeskoczyć między dwoma budynkami, ponieważ konsekwencjami porażki może być upadek z dużej wysokości oraz otrzymanie w jego wyniku obrażeń.

Postać posiadająca atut Akrobatyka otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Skakania. Bohater dysponujący atutem Bieg otrzymuje premię z biegłości +2 do testów umiejętności, które poprzedzi 6-metrowym rozbiegiem.

Jeżeli postać posiada umiejętność Zwinność, otrzymuje premię synergiczną +2 do testów Skakania („Umiejętności synergiczne", strona 48).

Czas: wykorzystanie umiejętności Skakanie to albo akcja ruchu, albo akcja całorundowa w zależności od tego, czy początek i koniec skoku mają miejsce podczas pojedynczej akcji ruchu, czy też akcji całorundowej.

Spostrzegawczość (Rzt)

Umiejętność wykorzystywana do dostrzeżenia przeciwników czekających w zasadzce, wykrycia bandyty czającego się w mroku czy snajpera ukrytego na dachu.

Test: spostrzegawczość wykorzystuje się przede wszystkim po to, by wykryć obiekty niedostrzegalne na pierwszy rzut oka i istoty próbujące się ukryć. Zwykle, gdy postać ma szansę coś dostrzec, Mistrz Gry nakazuje wykonanie testu. Czasami bohater sam może zadeklarować chęć jego przeprowadzenia, aby dokładniej zbadać otoczenie.

Mistrz Gry może wykonać test w tajemnicy, aby postać nie była pewna czy niczego nie dostrzegła wynika z faktycznej sytuacji, czy po prostu test był nieudany.

Udany test umiejętności w sytuacji, w której nie da się nic zauważyć, oczywiście nie ma żadnego efektu.

Spostrzegawczość wykorzystywana jest bardzo często w sytuacjach, gdy jakaś osoba lub stworzenie starają się uniknąć zauważenia. W takim przypadku wykonuje się test sporny z Ukrywaniem się postaci, która nie chce zostać dostrzeżona. Opisywana umiejętność pomaga się również zorientować, czy ktoś wykorzystuje przebranie (Przebieranie, strona 62) albo posiada przy sobie ukrytą broń („Ukrywanie broni i przedmiotów", strona 94).

Test bohatera podlega karze –1 za każde 3 metry odległości od przedmiotu lub obserwowanej osoby. Dodatkowa kara –5 przyznawana jest za próbę dostrzeżenia czegoś w ruchliwym otoczeniu (scena walki, zatłoczona ulica, port lotniczy pełen ludzi i tak dalej).

Ponowne próby: test Spostrzegawczości można wykonać za każdym razem, gdy pojawia się szansa dostrzeżenia czegoś w reakcji na dane działania. Wykorzystując akcję całorundową bohater może spróbować zauważyć coś, czego nie udało mu się (albo ma takie wrażenie) dostrzec wcześniej.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można wykorzystać zasadę 10 albo 20.

Postać posiadająca atut Czujność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Spostrzegawczości.

Czas: test umiejętności traktowany jest jako reakcja (jeśli zarządził go Mistrz Gry) lub akcja ruchu (jeśli jest wynikiem podjętej przez bohatera decyzji).

Sztuka przetrwania (Rzt)

Umiejętność tę bohater wykorzystuje, gdy podąża tropem jakiejś istoty, poluje na dzikie zwierzęta, prowadzi oddział podczas wędrówki przez dzicz, rozpoznaje ślady świadczące o żyjących w pobliżu sfory zdziczałych psów lub chce uniknąć ruchomych piasków czy innych naturalnych niebezpieczeństw.

Test: postać potrafi na dzikich obszarach przetrwać oraz zdobyć pożywienie dla siebie i innych.

ST	Zadanie
10	Radzenie sobie w dziczy. Gdy postać poluje i szuka pożywienia, porusza się z połową szybkości (nie potrzebuje zapasów ani wody). Potrafi zapewnić wodę i jedzenie jednej osobie na każde uzyskane w teście 2 punkty powyżej ST 10.
15	Bohater zyskuje premię z okoliczności +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wytrwałość wymuszanych przez niekorzystną pogodę, gdy porusza się z połową szybkości. Premia rośnie do +4, jeśli nie rusza się z miejsca. Może zapewnić taką samą premię jednej osobie na każdy uzyskany w teście 1 punkt powyżej ST 15.
18	Bohater unika zagubienia się w dziczy lub naturalnych niebezpieczeństwa, takich jak ruchome piaski.

Bohater posiadający atut Tropienie (strona 87) może wykorzystywać umiejętność Sztuka przetrwania do podążania śladem ludzi bądź zwierząt pozostawionym na różnym rodzaju podłoża.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10. W czasie tropienia bohater ma prawo wziąć 20, ale tylko wówczas, gdy ewentualna porażka nie wiąże się z poważnymi konsekwencjami ani karami. Ta druga możliwość nie odnosi się jednak do powtarzanych testów mających na celu określenie, jak postać radzi sobie w dzikim terenie.

Bohater posiadający atut Wyczucie kierunku otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Sztuki przetrwania.

Czas: podstawowy test umiejętności wykonuje się raz dziennie podczas pobytu na terenach niezamieszkanych oraz w sytuacji zagrożenia. W przypadku korzystania z atutu Tropienie podczas podążania śladem ludzi lub zwierząt, testy wykonywane są po przebyciu określonej odległości, jak to zaznaczono w opisie atutu (strona 87).

Ukrywanie się (Zr)

Kara do testów z pancerza

Umiejętność pozwalająca bohaterowi rozmyć się w mroku i pozostawać niezauważonym, zbliżyć się do posterunku strażniczego w ukryciu zapewnianym przez ukształtowanie terenu lub też dyskretnie śledzić kogoś na zatłoczonej ulicy.

Test: test Ukrywania się bohatera jest sporny z testem Spostrzegawczości każdego, kto może go dostrzec. W ukryciu postać porusza się bez kar z 1/2 normalnej prędkości. Jeżeli chce przemieszczać się szybciej (w przedziale od 1/2 do normalnej prędkości), podlega karze –5. W zasadzie niemożliwe (kara –20) jest ukrywanie się i jednoczesny atak, bieg czy szarża.

Na przykład, Yorika porusza się z szybkością 9 metrów. Jeżeli nie chce podlegać karze do testu Ukrywania się, może się poruszać z prędkością tylko 4,5 metrów na akcję ruchu.

Na wynik testu ma również wpływ rozmiar postaci.

Rozmiar	Modyfikator	Rozmiar	Modyfikator
Filigranowy	+16	Duży	–4
Drobny	+12	Wielki	–8
Malutki	+8	Olbrzymi	–12
Mały	+4	Kolosalny	–16
Średni	+0		

Postać może się ukryć, jeśli ktoś ją obserwuje, nawet przypadkowo czy od niechcenia. Ma natomiast prawo pobiec za róg lub schować się za jakąś osłoną, by zniknąć z pola widzenia i później się ukryć. Niemniej wówczas pozostali będą przynajmniej wiedzieć, dokąd się udała.

Osłona lub ukrycie (strony 144 i 145) zapewniają premię z okoliczności do testów niniejszej umiejętności, jak to pokazano w pobliskiej tabeli. Należy pamiętać, że postać nie może się schować, jeżeli korzysta z osłony czy ukrycia mniejszego niż 1/2.

Ukrycie lub osłona	Premia z okoliczności
3/4	+5
9/10	+10

Odwracanie uwagi, aby się ukryć: bohater może wykorzystać umiejętność Blefowanie (strona 49), aby się ukryć. Udany test Blefowania odwraca na chwilę uwagę obserwatorów, dzięki czemu postać ma prawo wykonać test Ukrywania

się, nawet jeśli inne osoby są świadome jej obecności. Jeżeli ktoś zwróci na nią uwagę, może wykonać test niniejszej umiejętności tylko wówczas, gdy zdoła wykorzystać do schowania się coś, co znajduje się nieopodal (najlepiej przyjąć następującą zasadę: kryjówka musi się znajdować w odległości 30 centymetrów na rangę od bohatera). Niestety, wspomniany test wykonuje się z karą –10, postać musi bowiem poruszać się dość szybko.

Śledzenie: ukrywanie może być również użyte do śledzenia osób w miejscach publicznych. Wykorzystanie tej umiejętności w ten sposób zakłada, że obok bohatera znajduje się wiele innych osób, między którymi można przemieszczać się w taki sposób, aby uniknąć wykrycia. Jeżeli śledzony ma podstawy, aby obawiać się idących jego tropem, może co pewien czas wykonywać test Spostrzegawczości sporny z Ukrywaniem się (robi to za każdym razem, gdy zmieni kierunek ruchu – na przykład, gdy skręci za róg, wyjdzie z budynku i tak dalej). Jeżeli niczego nie podejrzewa, to zwykle wykonuje test Spostrzegawczości po godzinie śledzenia.

Zasady specjalne: podczas testów Ukrywania się można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Ukradkowość otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Ukrywania się.

Czas: test Ukrywania się to akcja ataku.

Unieszkodliwianie mechanizmów (Int)

Tylko wyszkolona

Umiejętność niezbędna do unieszkodliwienia systemu alarmowego, poradzenia sobie z mechanicznym zamkiem lub pułapką albo uszkodzenia hamulców w samochodzie w taki sposób, aby zawiodły po osiągnięciu określonej prędkości. Bohater jest również w stanie poradzić sobie z prostym lub mało skomplikowanym urządzeniem mechanicznym czy elektronicznym. Zazwyczaj wykorzystanie tej umiejętności związane jest z dysponowaniem odpowiednim zestawem narzędzi.

Test: wykonuje go Mistrz Gry, a zatem postać nigdy nie jest do końca pewna czy próba zakończyła się powodzeniem.

Otwarcie zamka: bohater może otworzyć zwykły lub bardzo skomplikowany zamek kodowy oraz obejść blokadę elektroniczną, przy czym do tych pierwszych musi posiadać zestaw wytrychów, a do tego drugiego zestaw elektryczny. ST zależy od jakości zamka.

Typ zamka (przykład)	ST
Tani (zamek walizki)	20
Przeciętny (zamek w drzwiach)	25
Wysokiej jakości (zamek w biurze lub sklepie)	30
Wysoki stopień zabezpieczenia (drzwi sejfu bankowego)	40
Najwyższy stopień zabezpieczenia (drzwi sejfu banku centralnego)	50

Wyłączenie systemu bezpieczeństwa: Postać może unieszkodliwić urządzenie zabezpieczające, takie jak detektor ruchu, kamerę ochrony lub płot pod napięciem. W tym celu bohater musi znajdować się w jego pobliżu (na przykład chcąc wyłączyć czujnik ruchu czasami trzeba przebyć obszar, który nadzoruje). Jeżeli urządzenie znajduje się pod nadzorem (na przykład przez strażnika obserwującego obrazy z kamer lub komputer monitorujący detektory ruchu), to próba jego wyłączenia prawdopodobnie zostanie zauważona.

Wyłączając urządzenie znajdujące się pod nadzorem można spróbować ukryć swoją ingerencję. W tym celu należy poświęcić 10 minut, posiadać zestaw elektryczny i przeprowadzić test, którego ST zostaje zwiększona o 10.

Typ urządzenia (przykład)	ST
Tanie (alarm domowy)	20
Przeciętne (kamera w sklepie)	25
Wysokiej jakości (czujnik ruchu w muzeum sztuki)	30
Wysoki stopień zabezpieczenia (system alarmowy sejfu bankowego)	40
Najwyższy stopień zabezpieczenia (detektor ruchu w Strefie 51)	50

Pułapki i sabotaż: unieszkodliwienie (zablokowanie czy unieruchomienie) prostego urządzenia mechanicznego wymaga przeprowadzenia testu o ST 10. W przypadku bardziej skomplikowanych i złożonych ST wzrasta. Test wykonuje Mistrz Gry i jeżeli będzie on udany, urządzenie zostaje wyłączone. W przypadku porażki do 4 lub mniej można próbować ponownie, ale gdy test nie powiódł się o przynajmniej 5, coś poszło nie tak. Jeśli bohater rozbrajał pułapkę, ta zadziałała. Jeżeli próbował sabotować urządzenie, to wydaje mu się, że je wyłączył, ale w rzeczywistości jest ono nadal aktywne.

Dzięki tej umiejętności można sprawić, że urządzenie przez pewien czas będzie działać normalnie, a dopiero później zawiedzie (zwykle po 1k4 rundach lub minutach używania).

Ponowne próby: możliwe, choć postać musi wiedzieć, że wcześniej jej się nie udało.

Zasady specjalne: w teście Unieszkodliwiania mechanizmów można korzystać z zasady 10. Można także zdecydować się wziąć 20 w przypadku otwierania zamka lub unieszkodliwiania systemu bezpieczeństwa, ale nie w sytuacji, gdy bohater próbuje ukryć swoją ingerencję.

Zwiększenie szans w teście umiejętności wiąże się z posiadaniem odpowiednich narzędzi. Do otwierania zamków niezbędny będzie zestaw wytrychów (w przypadku mechanicznych) lub zestaw elektryczny (w przypadku elektrycznych). Włamanie się do samochodu wymaga zastosowania wytrychów samochodowych. Wyłączenie systemu bezpieczeństwa nie powiedzie się bez wykorzystania zestawu elektrycznego lub mechanicznego – w zależności od rodzaju urządzenia. Brak odpowiednich narzędzi (opisy na stronie 118) powoduje karę –4 do testu.

Za pomocą rozwiertaka (strona 117) można otworzyć tani lub przeciętny zamek bez konieczności wykonywania testów Unieszkodliwiania mechanizmów.

Postać posiadająca atut Ostrożność otrzymuje premię +2 do wszystkich testów opisywanej umiejętności.

Czas: wyłączenie prostego urządzenia to akcja całorundowa. W przypadku złożonego lub skomplikowanego działanie zabiera 2k4 rundy.

Wiedza (Int)

Tylko wyszkolona

Wiedza obejmuje kilka opisanych dalej kategorii, z których każda traktowana jest jako odrębna umiejętność.

Liczba dziedzin Wiedzy została celowo ograniczona. Podczas określenia, jaka umiejętność tego rodzaju przydatna będzie do znalezienia odpowiedzi na pytania lub do przeprowadzenia badań, należy posłużyć się bardzo szeroką interpretacją poszczególnych kategorii. Nie powinno się tworzyć dowolnie nowych dziedzin Wiedzy.

Test: bohater wykonuje test Wiedzy, aby określić, czy posiada odpowiednie informacje dotyczące określonego zagadnienia. Na przykład, jeżeli postać odnajdzie mumię z amuletem na szyi, to może wykonać test umiejętności, który określi, czy rozpoznaje znaczenie symboli na naszyj-

Wiedza gracza a wiedza postaci

Bardzo łatwo określić wiedzę bohatera dotyczącą rzeczy, o których gracz nie ma pojęcia – właśnie do tego służy umiejętność Wiedza. I tak, na przykład, osoba wcielająca się w postać posiadającą wiele rang w Wiedzy (ekonomia) nie musi posiadać informacji na temat tego, w jaki sposób wielkie korporacje unikają płacenia podatków, ale jego bohater poradzi sobie z tym problemem bez najmniejszych problemów.

Znacznie trudniej w prosty sposób rozstrzygać przeciwne sytuacje. Co się dzieje, kiedy gracz wie coś, o czym jego postać nie ma pojęcia? Na przykład, większość doświadczonych graczy zdaje sobie sprawę z tego, że karabin wielkokalibrowy Barrett M82A1 zadaje 2k12 obrażeń, ale niedoświadczony bohater raczej w ogóle nie słyszał o takiej broni, a jeszcze mniej zdaje sobie sprawę z jej skuteczności.

Uogólniając, nie da się całkowicie oddzielić tak zwanej wiedzy gracza od wiedzy jego postaci. Ostateczną decyzję w tej kwestii muszą zawsze podejmować gracze w porozumieniu z MP. Niektórzy prowadzący zachęcają do wykorzystywania wiedzy graczy, która może pomóc osiągnąć sukces postaciom. Inni wolą, by postacie korzystały wyłącznie z wiedzy reprezentowanej przez rangi w odpowiednich umiejętnościach oraz z różnorodnych statystyk. Niemniej większość prowadzących mieści się gdzieś pomiędzy tymi dwoma ekstremami.

W przypadku wątpliwości należy zapytać prowadzącego, jaki jest jego stosunek do tej sprawy.

niku. Test będzie dotyczyć historii albo nauk tajemnych – w zależności od tego, co bohater chce odkryć na temat znalezionych inskrypcji.

ST testu dotyczącego zagadnień z danej dziedziny wiedzy znanej postaci ma różną wartość: 10 dla prostych pytań, 15 dla podstawowych oraz od 20 do 30 w przypadku trudniejszych problemów.

Celem testu wiedzy może być również szacowanie wartości jakiejś rzeczy. ST zależy od rodzaju przedmiotu – czy jest on zwykły, czy też bardzo rzadko spotykany. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, bohater potrafi dokładnie ustalić ST zakupu danego obiektu. W przypadku niepowodzenia określa, że jest ona o 1k2 wyższa lub niższa (ustalane losowo). Test nieudany o przynajmniej 5 oznacza, iż szacowana przez bohatera ST zakupu jest o 1k4+2 wyższa lub niższa od rzeczywistej wartości przedmiotu. Mistrz Gry przeprowadza test w sekrecie, aby postać nigdy nie była pewna czy jej wycena była poprawna, czy też nie.

Oto lista umiejętności oraz obszar wiedzy jaką obejmują.

Aktualności: najnowsze wiadomości ze świata dotyczące sportu, polityki, rozrywki oraz sytuacji międzynarodowej.

Cwaniactwo: kultura miasta i ulicy, znajomość półświatka – wydarzeń oraz osób.

Ekonomia: wiedza ekonomiczna, strategie inwestycyjne, znajomość struktur korporacji. Działania biurokracji oraz sposoby jej pokonania.

Geografia i biologia: biologia, botanika, genetyka, geologia i paleontologia. Medycyna oraz medycyna sądowa.

Historia: wydarzenia, postacie oraz dawne cywilizacje i kultury. Archeologia i starożytność.

Nauki ścisłe: astronomia, chemia, matematyka, fizyka i nauki inżynieryjne.

Nauki społeczne: prawo, ustawodawstwo, procesy sądowe, prawa i obowiązki obywatela. Politologia, znajomość instytucji oraz procedur rządowych.

Nauki tajemne: okultyzm, magia, moce nadprzyrodzone, astrologia, numerologia oraz podobne zagadnienia.

Popkultura: muzyka popularna i osobowości ze świata rozrywki, gatunki filmowe i książkowe, miejskie legendy, komiksy, fantastyka naukowa, gry i tym podobne tematy.

Psychologia: psychologia, socjologia i kryminalistyka.

Sztuka: sztuki piękne oraz plastyczne, historia sztuki oraz techniki artystyczne. Starożytność, sztuka nowoczesna, fotografia oraz takie formy wyrazu artystycznego, jak na przykład muzyka czy taniec.

Taktyka: strategia, taktyka, procedury związane z grupowaniem oraz przemieszczaniem się oddziałów wojskowych na polu walki.

Technologia: najnowsze wynalazki oraz awangardowe urządzenia, wiedza pozwalająca rozpoznawać rozmaite rodzaje nowoczesnego sprzętu.

Teologia i filozofia: nauki wyzwolone, etyka, filozofia, religioznawstwo oraz obrządki religijne.

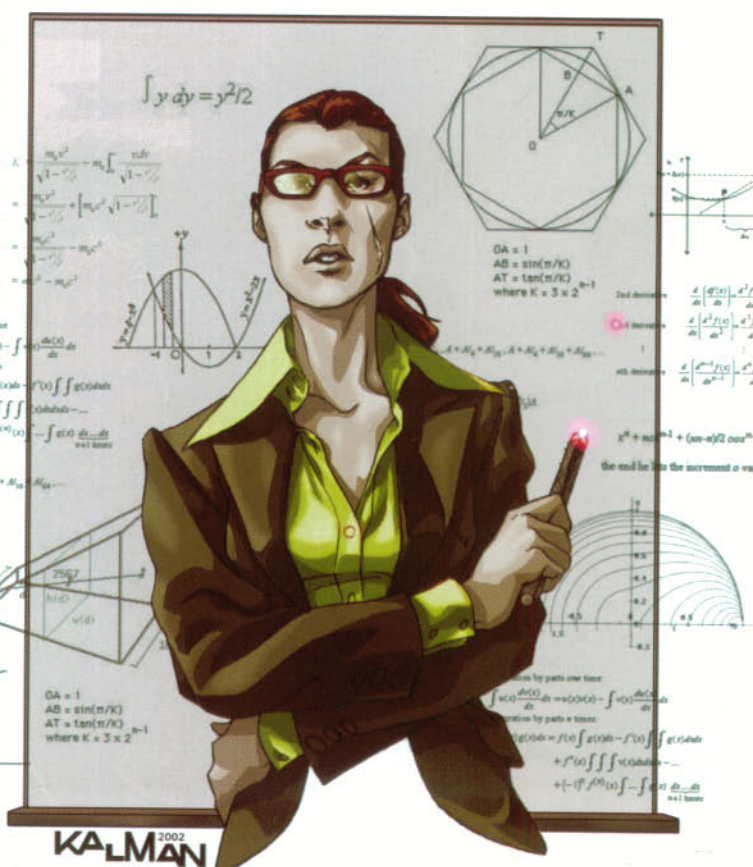
Ponowne próby: nie. Test odpowiada stanowi wiedzy postaci, a zastanawianie się po raz kolejny nad określonym zagadnieniem nie powoduje, że bohater dowie się czegoś, o czym i wcześniej nie miał pojęcia.

Zasady specjalne: niewyszkolony test Wiedzy to po prostu test Intelektu. Osoba pozbawiona edukacji posiada tylko podstawową Wiedzę (testy o ST 10 i mniej).

Podczas testów umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Wykształcenie (strona 88) otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Wiedzy.

Mistrz Gry może uznać, że posiadanie przynajmniej 5 rang w danej dziedzinie Wiedzy zapewnia premię synergiczną +2 do wszystkich testów podobnych umiejętności. Na przykład,



Dzięki Wiedzy można zajść bardzo daleko

bohater z co najmniej rangą 5 w umiejętności Wiedza (geografia i biologia) może w niektórych sytuacjach otrzymać premię synergiczną +2 do testów Leczenia.

Czas: czasem test wykonywany jest w reakcji na jakieś wydarzenie, ale zazwyczaj wymaga poświęcenia akcji całorundowej.

Wspinaczka (S)

Kara do testów z pancerza

Tę umiejętność bohater wykorzystuje, wspinając się na urwiska, docierając do okien na pierwszym piętrze budynku lub wchodząc na strome zbocze.

Test: udany test Wspinaczki oznacza, że bohater porusza się w górę, w dół lub w poprzek zbocza, ściany czy innej pochyłości (a nawet stropu, jeśli są na nim uchwyty) z 1/4 normalnej prędkości. Za zbocze uznaje się każdą pochyłość pod kątem nieprzekraczającym 60 stopni, za ścianę zaś – każdą pochyłość pod kątem przekraczającym owe 60 stopni.

Test Wspinaczki niższy o 4 i mniej od ST oznacza, że postaci nie udało się poruszyć. Porażka o 5 lub więcej skutkuje upadkiem z wysokości, na jaką udało jej się do tej pory wspiąć (chyba że jest zabezpieczona przed upadkiem za pomocą uprzęży, lin, klamer i innego specjalistycznego sprzętu).

ST	Przykład powierzchni lub działania
0	Zbocze zbyt strome, by po nim wejść.
5	Lina z supłami oraz ściana, o którą można się zaprzeć podczas wspinaczki.
10	Lina ze ścianą, o którą można się zaprzeć podczas wspinaczki. Lina z supłami. Powierzchnia z występami, na których można oprzeć ręce lub nogi, na przykład ściana klifu.
15	Dowolna powierzchnia z oparciem dla nóg i rąk (naturalnym lub sztucznym), na przykład powierzchnia skalna, drzewo czy ogrodzenie z siatki. Lina bez supłów. Podciągnięcie się na samych rękach z pozycji wiszącej.
20	Nierówna powierzchnia z kilkoma tylko wąskimi oparciami dla rąk i nóg, jak na przykład popękany kamienny mur albo stroma ściana klifu z paroma szczelinami i niewielkimi oparciami dla palców stóp.
25	Nierówna powierzchnia niemal bez miejsc oparcia, na przykład ceglany mur.
25	Nawis skalny lub sufit z uchwytami na ręce, ale bez oparcia dla stóp.
—	Na idealnie gładką, płaską, pionową powierzchnię nie sposób się wspiąć.
–10*	Wspinanie się wewnątrz przewodu wentylacyjnego lub w innego rodzaju kominie, gdzie można zaprzeć się o dwie przeciwległe ściany (normalne ST maleje o 10).
–5*	Wspinanie się w rogu, gdzie można zaprzeć się o prostopadłe powierzchnie (normalne ST maleje o 5).
+5*	Powierzchnia jest śliska (normalne ST rośnie o 5).

*Modyfikatory kumulują się – należy stosować wszystkie odnoszące się do określonej sytuacji.

ST testu zależy od warunków, w jakich bohater się wspina. Jeżeli wysokość, jaką należy pokonać, nie przekracza 3 metrów (typowe ogrodzenie mierzy około 1,80 metra wysokości), ST zmniejsza się o 5.

Z uwagi na to, że wspinający się bohater nie jest w stanie uniknąć ataku, uznawany jest za nieprzygotowanego (nie otrzymuje premii ze Zręczności do Obrony).

Za każdym razem, gdy podczas wspinaczki postać otrzyma obrażenia, musi .wykonać test niniejszej umiejętności o ST zależnej od rodzaju zbocza czy ściany. Porażka oznacza upadek z wysokości, na jakiej się znajdowała, co powoduje odpowiednie obrażenia („Obrażenia od upadku", strona 214).

Przyspieszenie prędkości wspinania: bohater może próbować wspinać się szybciej niż normalnie. Decydując się na karę –5, porusza się z 1/2 prędkości (a nie z 1/4). Poruszanie się dwa razy z pełną szybkością wymaga przeprowadzenia dwóch testów, jednego na każdą akcję ruchu.

Samodzielne tworzenie oparcia dla dłoni i stóp: bohater może sam tworzyć oparcie na dłonie i stopy, wbijając w ścianę haki. Obsadzenie każdego z nich zajmuje minutę. Na każde 90 centymetrów dystansu potrzeba jednego haka. Analogicznie jak w przypadku powierzchni z oparciem na ręce i nogi, wspinaczka po ścianie z hakami wymaga pokonania ST 15. Na tej samej zasadzie postać z toporkiem lub podobnym narzędziem może wycinać sobie otwory w lodowej ścianie.



Wykorzystanie Wspinaczki

Chwytanie się w trakcie upadku: kiedy bohater spada, chwycenie się powierzchni jest w zasadzie niemożliwe. Niemniej ma on prawo wykonać w tym celu test Wspinaczki o ST = ST ściany + 20. Łatwiej zatrzymać upadek ze zbocza – ST = ST zbocza + 10.

Zasady specjalne: za pomocą liny postać może wciągać (lub opuszczać) innego bohatera, używając jedynie siły fizycznej, ale tylko do granicy ciężaru dwukrotnie przekraczającego dostępne jej maksymalne obciążenie („Udźwig", strona 121).

Podczas testu Wspinaczki można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Bohater, który nie dysponuje sprzętem wspinaczkowym (strona 120) podlega karze –4 do wszystkich testów niniejszej umiejętności. Jeżeli Mistrz Gry wyrazi na to zgodę, to kary można uniknąć, uznając, że nie każda droga wymaga użycia kompletnego sprzętu wspinaczkowego – niektóre wejścia da się przeprowadzić tylko za pomocą liny, innego wyposażenia lub w ogóle bez wyposażenia.

Postać posiadająca atut Atletyka otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Wspinaczki.

Czas: wspinanie się z 1/2 normalnej szybkości to akcja całorundowa. Poruszanie się z połową tej prędkości (czyli 1/4 pełnej szybkości bohatera) to akcja ruchu.

Przyspieszona wspinaczka z pełną szybkością to akcja całorundowa. Można pokonać połowę tego dystansu (1/2 szybkości) poświęcając na to akcję ruchu.

Wyczucie pobudek (Rzt)

Umiejętność pozwalająca się zorientować, czy bohater nie pada ofiarą oszustwa. Dzięki niej może odkryć blefowanie lub kłamstwo. Odzwierciedla ona wrażliwość na język ciała, sposób mówienia oraz maniery innych.

Test: udany test oznacza, że bohater nie dał się nabrać na czyjś blef (Blefowanie, strona 49). Dzięki tej umiejętności może również ocenić czyjąś prawdomówność oraz zorientować się w sytuacji.

Ponadto niniejszej umiejętności można używać do oceny zachowań w kontaktach międzyludzkich. Udany test (ST 20) pozwala zorientować się na podstawie cudzego postępowania, że coś jest nie w porządku, na przykład może mieć to miejsce podczas rozmowy z oszustem. Z drugiej jednak strony bohater może również mieć wrażenie, że osoba, z którą rozmawia, jest honorowa i godna zaufania.

Ponowne próby: nie, ale test Wyczucia pobudek wykonuje się za każdym razem, gdy ktoś próbuje blefować lub okłamać bohatera.

Zasady specjalne: w teście umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Wnikliwość otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Wyczucia pobudek.

Dzięki opisywanej umiejętności można odkryć wiadomość ukrytą w wypowiedzi za pomocą umiejętności Blefowanie. W tym przypadku test Wyczucia pobudek jest sporny z testem Blefowania osoby, która ową informację przekazuje. Rezultat przewyższający ST o 5 i więcej oznacza, że bohater przechwycił i zrozumiał informację. W przypadku porażki o 4 i mniej niczego nie odkrywa. Natomiast porażka o 5 i więcej oznacza, iż wyciągnął fałszywe wnioski.

Czas: test Wyczucia pobudek może być wykonany jako reakcja na czyjąś próbę Blefowania (w takim przypadku Mistrz Gry może wykonać test umiejętności w sekrecie, aby bohater nie zorientował się, że ktoś próbuje go oszukać). Używanie tej umiejętności w celu określenia czyjejś wiarygodności zajmuje 1 minutę.



Troy wykorzystuje umiejętność Występy (instrumenty strunowe)

Występy (Cha)

Do Występów zalicza się kilka kategorii, z których każda traktowana jest jako odrębna umiejętność. Dalej opisano je nieco obszerniej.

Liczbę umiejętności zaliczanych się do Występów celowo ograniczono. Ustalając, jaki rodzaj działalności artystycznej należy do danej kategorii, trzeba po prostu posługiwać się szeroką interpretacją podanych dziedzin. Nie powinno się tworzyć dowolnie nowych kategorii Występów.

Test: bohater realizuje się w jakiejś dziedzinie ekspresji artystycznej i wie, jak występować. Potrafi talentem oraz umiejętnościami wywrzeć na zgromadzonej publiczności odpowiednie wrażenie. Jakość jego występu zależy od wyniku testu.

Oto lista ośmiu kategorii wraz z opisami do czego mogą być przydatne.

Aktorstwo: postać jest utalentowanym aktorem, zdolnym wystąpić w dramacie, komedii albo filmie akcji.

Instrumenty dęte: bohater ma uzdolnienia do gry na flecie, rogu, trąbce, tubie, dudach lub puzonie.

Instrumenty klawiszowe: postać świetnie radzi sobie z grą na instrumentach klawiszowych, takich jak fortepian, organy czy syntezator.

Instrumenty perkusyjne: muzyk, którego powołaniem jest gra na tego typu instrumentach, potrafi wydobyć niezwykłe dźwięki z bębnów, cymbałów, trójkątów, ksylofonu czy tamburynu.

Instrumenty strunowe: instrumenty takie jak banjo, gitara, harfa, lutnia, cytra czy skrzypce nie kryją przed postacią żadnych tajemnic.

Komizm: bohater jest utalentowanym komikiem, potrafiącym rozbawić publiczność skeczami i dowcipami.

Śpiew: postać ma talent do tworzenia dźwięków za pomocą własnego głosu, tworzących muzyczną całość o określonej melodii.

Taniec: bohater jest uzdolnionym tancerzem, potrafiącym w rytmie muzyki uczynić ze swoim ciałem niemal wszystko.

Wynik	Występ
10	Amatorski. Oglądający doceniają starania, ale nie zostali porwani.
15	Rutynowy. Publiczność dobrze się bawi, ale nie jest to nic wyjątkowego.
20	Wspaniały. Widzowie są pod wielkim wrażeniem.
25	Pamiętny. Entuzjastyczna reakcja publiczności.
30	Mistrzowski. Występ budzi prawdziwy zachwyt.

Ponowne próby: nie w przypadku tego samego przedstawienia i tej samej publiczności.

Zasady specjalne: podczas testu można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać, która nie dysponuje odpowiednim instrumentem (strona 116), automatycznie ponosi porażkę w teście Występów (instrumenty klawiszowe, perkusyjne oraz strunowe). Jeżeli Mistrz Gry wyrazi na to zgodę, bohater może skorzystać z instrumentów improwizowanych (na przykład z odwróconego kosza na śmieci zamiast bębna), ale podlega wówczas karze –4 do testu, jako że używany sprzęt nie jest właściwy dla danej umiejętności.

Za każdym razem, gdy bohater wybiera atut Kreatywność, otrzymuje premię do dwóch wskazanych przez siebie umiejętności z grupy Występy. Opis Kreatywności na stronie 82.

Czas: test Występów zabiera zazwyczaj przynajmniej kilka minut, ale może potrwać nawet godzinę lub dłużej.

Wyzwalanie się (Zr)

Kara do testów z pancerza

Dzięki tej umiejętności bohater może wyślizgiwać się z więzów i kajdanków, przeciskać przez wąskie przejścia oraz uciekać z uchwytu wściekłego zapaśnika.

Test: wykonywany jest podczas wyzwalania się z więzów albo przemieszczania przez ciasne przejścia.

Więzy	ST
Lina	Test Zr przeciwnika +20
Sieć	20
Kajdanki	35
Ciasna przestrzeń	30
Zapaśnik	Test zwarcia przeciwnika

W przypadku, gdy bohatera związano liną, aby się uwolnić, musi wykonać test Wyzwalania się sporny z testem osoby używającej sznurów. Ponieważ łatwiej kogoś spętać, niż wymknąć się z więzów, krępujący otrzymuje premię +20 do swojego testu Zręczności.

Test związany z przemieszczaniem się w bardzo wąskiej przestrzeni należy wykonywać tylko w takim przypadku, gdy postaci udało się przecisnąć głowę, ale ma problem z ramionami. Jeżeli przejście jest długie (choćby podczas czołgania się przewodem wentylacyjnym), bohatera czeka kilka testów, o czym decyduje Mistrz Gry. Postaci nie uda się wcisnąć w przestrzeń, w której nie mieści się jej głowa.

Podczas walki, aby nie dopuścić do zwarcia lub wydostać się przyszpilenia (czyli w zwykłej sytuacji walki w zwarciu), można wykonać test Wyzwalania się sporny z wynikiem testu zwarcia przeciwnika. Taka próba to akcja ataku, a zatem po wydostaniu się ze zwarcia postać może się jeszcze w tej samej rundzie poruszyć. Więcej informacji o walce w zwarciu na stronie 152.

Ponowne próby: możliwe w przypadku przeciskania się przez wąską przestrzeń, gdy jedna z wielu prób zakończy się niepowodzeniem. Jeżeli sytuacja na to pozwala, bohater może wykonywać dodatkowe testy do czasu, gdy ktoś zacznie mu w tym aktywnie przeszkadzać.



Yoriko wykorzystuje Wyzwalanie się

KK

Zasady specjalne: podczas testów da się skorzystać z zasady 10, a także 20 – w przypadku, gdy nikt czynnie nie przeciwstawia się postaci. Wziąć 20 można nawet wówczas, gdy bohater jest związany (choć jest to test sporny z testem przeciwnika, ten ostatni aktywnie nie wykonuje rzeczonego zadania).

Postać posiadająca atut Giętkość otrzymuje premię +2 do wszystkich testów niniejszej umiejętności.

Czas: wyzwalanie się z lin, kajdanek oraz innych więzów (poza zwarciem w walce) zajmuje 1 minutę. Wyplątywanie się z sieci to akcja całorundowa. Przeciskanie się przez wąską przestrzeń zajmuje 1 minutę lub więcej, w zależności od odległości, jaką postać pokonuje.

Zachowanie równowagi (Zr)

Kara do testów z pancerza

Bohater potrafi zachować równowagę balansując na linie, wąskiej belce, śliskiej półce skalnej czy pochyłej podłodze.

Test: postać jest w stanie chodzić po niebezpiecznej powierzchni. Po udanym teście może przez rundę poruszać się z połową prędkości. Porażka o 4 lub mniej oznacza, że nie ma prawa przez rundę w ogóle się poruszać. Porażka o 5 i więcej pociąga za sobą upadek. Trudność zależy od powierzchni.

Wąska przestrzeń	ST*	Trudna nawierzchnia	ST
16-30 cm szerokości	10	Nierówna lub pod kątem	10
5-15 cm szerokości	15	Śliska	10
Mniej niż 5 cm szerokości	20		

*ST należy zwiększyć o +5, jeżeli wąska przestrzeń jest śliska lub kręta, a o +10, jeśli oba te czynniki występują jednocześnie.

Atakowanie zachowującego równowagę: kiedy bohater walczy o zachowanie równowagi, należy go traktować jak nieprzygotowanego, ponieważ nie może aktywnie unikać ciosów – traci zatem premię ze Zręczności do Obrony (jeśli jakąś posiada). W przypadku jednak, gdy posiada co najmniej 5 rang w niniejszej umiejętności, nie uznaje się go za nieprzygotowanego, gdy zachowuje równowagę. Jeśli zachowując równowagę, postać otrzyma obrażenia, musi wykonać kolejny test opisywanej umiejętności o tej samej ST – nieudany oznacza upadek.

Przyspieszenie prędkości ruchu: postać może próbować pokonać niebezpieczną powierzchnię szybciej niż normalnie. Decydując się na karę –5 do testu niniejszej umiejętności, w akcji ruchu porusza się z pełną prędkością (ruch z podwójną prędkością w rundzie wymaga dwóch testów Zachowania równowagi – jednego dla każdej z wykorzystywanych akcji ruchu). Zgadzając się na taką samą karę, bohater ma również prawo dokonać szarży, poruszając się po rzeczonej wątpliwej powierzchni. W tym przypadku szarża wymaga jednego testu Zachowania równowagi na każdy mnożnik twojej szybkości (lub jej części) w szarży.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Skupienie otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Równowagi.

Czas: zachowanie równowagi podczas poruszania się z połową normalnej szybkości to akcja ruchu.

Przyspieszony ruch, pozwalający zachować równowagę podczas poruszania się z pełną szybkością, również traktowany jest jako akcja ruchu.

Zastraszanie (Cha)

Umiejętność pozwalająca zmusić osiłka, by się wycofał, przestraszyć adwersarza lub wyciągnąć z więźnia upragnione informacje. Zastraszanie obejmuje słowne groźby oraz mowę ciała i siłę charakteru.

Test: udany test pozwala zmienić zachowanie innej osoby. Test Zastraszania bohatera jest sporny ze zmodyfikowanym testem poziomu ofiary (1k20 + poziom postaci lub Kostki Wytrzymałości + jej premia z Roztropności [jeśli ją posiada] + modyfikatory ofiary do rzutów obronnych na strach). Jeżeli uzyska lepszy rezultat, może traktować ofiarę jak przyjazną, jednak tylko na potrzeby działań podejmowanych w czasie, gdy jest zastraszona (innymi słowy: zastraszona ofiara zachowuje normalne nastawienie, ale będzie rozmawiać z postacią, radzić jej, sugerować, a nawet zaoferuje ograniczoną pomoc). Efekt



Stephanie Zastrasza przeciwnika, inni zajmują się Przeszukiwaniem

utrzymuje się, dopóki zastraszony pozostaje w twojej obecności oraz przez 1k6 × 10 minut po tym, jak bohater odejdzie. Później nastawienie takiej osoby powraca do nieprzyjaznego (lub jeśli była ona nieprzyjazna, staje się wroga).

Na efektywność testu w znaczny sposób mogą wpływać okoliczności. Postać trzymająca pistolet przy skroni nieprzygotowanej osoby, wspierana jeszcze przez grupę mającą podobne zamiary wobec zastraszanego otrzymuje premię z okoliczności +2. Z drugiej jednak strony, jeżeli wyraźna przewaga jest po stronie osoby, którą próbuje się zastraszyć, należy zastosować karę –2.

Wypada pamiętać, że istnieją ograniczenia tego, co może zrobić osoba zastraszana po udanym teście umiejętności. Bohater jest w stanie, na przykład, zmusić przeciwnika do wycofania się ze starcia, czasowej ucieczki, oddania posiadanego przedmiotu czy wyjawienia tajnej informacji. Nie można jednak zmusić kogoś do słuchania wszystkich poleceń ani do podjęcia działań, które zagrażają życiu ofiary.

Jeżeli test nie powiedzie się postaci o 5 lub więcej, ofiara przekazuje fałszywe lub nieużyteczne informacje bądź w inny sposób udaremnia próby zdobycia wiedzy.

Ponowne próby: nie. Nawet jeżeli pierwszy test zakończył się powodzeniem, to nie można bardziej zastraszyć ofiary i kolejne próby niczego nie zmienią. Z kolei nieudany test oznacza, że przeciwnik tylko utwierdził się w swojej postawie i dalsze wysiłki polegające na zmuszeniu go do czegokolwiek są bezcelowe.

Zasady specjalne: podczas testu umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postaci niepodatnych na efekty strach nie można zastraszyć.

Za każdą kategorię rozmiaru, o którą bohater przewyższa ofiarę, otrzymuje on premię +2 do testów Zastraszanie. I odwrotnie – za każdą kategorię rozmiaru, o jaką jest mniejszy, podlega karze –2 do testów Zastraszania.

Postać posiadająca atut Pewność siebie otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Zastraszania oraz testów poziomu postaci wykonywanych w celu oparcia się Zastraszaniu.

Czas: test tej umiejętności to akcja całorundowa.

Zawód (Rzt)

Umiejętność reprezentująca łatwość zarabiania pieniędzy w wykonywanej przez bohatera pracy, zarówno podczas przygody (na przykład jako agent Wydziału Siódmego), jak i poza nią (na przykład jako robotnik budowlany, który zarabia tak na życie w przerwach między scenariuszami), a także w przypadkach, które łączą te dwa aspekty (na przykład dziennikarz, którego odkrycia stanowią często początek nowych przygód). Zawód określa zarobkową biegłość postaci oraz określa szansę dalszego rozwoju kariery. Im wyższa ranga w tej umiejętności, tym większe wpływy w danej branży i możliwości pomnażania majątku.

Test: test Zawodu należy wykonać podczas każdego awansu na kolejny poziom – w ten sposób ustala się, czy wzrosła premia do Zasobów bohatera. ST testu jest równe aktualnej wartości wspomnianej premii. Jeśli test zakończy się powodzeniem, wzrasta ona o +1. A ponadto za każde 5 punktów ponad ST uzyskane w teście premia do Zasobów rośnie o dodatkowe +1. Podczas wykonywania tego testu nie można skorzystać ani z zasady 10 ani 20.

Na przykład, Yoriko po osiągnięciu 3. poziomu postaci wykonuje test Zawodu. ST jest równe jej aktualnej premii do Zasobów, czyli +5. Jeżeli podczas testu uda jej się uzyskać wynik 16, to premia wzrośnie o +3 (czyli +1 za udany test oraz +2 za przekroczenie ST o 11) i będzie na początku 3. poziomu równa +8.

Na wzrost premii do Zasobów podczas awansu na kolejny poziom wpływa również ranga w opisywanej umiejętności (przy czym wliczają się w to rangi, które bohater ma prawo uzyskać na nowym poziomie). A zatem poza zwiększeniem premii wynikającym z testu umiejętności, postać dodatkowo otrzymuję premię wynikającą z liczby posiadanych rang w Zawodzie, co podano w pobliskiej tabeli.

Ranga	Wzrost premii do Zasobów
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4
20-23	+5

Kontynuując wcześniejszy przykład – jeżeli Yoriko ma 5 rang w Zawodzie, to po awansie na 3. poziom jej premia do Zasobów wzrośnie o +4 (+3 za udany test oraz +1 za rangi w umiejętności).

Szczegółowe informacje dotyczące testów Zasobów przedstawiono w rozdziale czwartym „Wyposażenie".

Zasady specjalne: jeżeli Mistrz Gry się zgodzi, to modyfikator Zawodu można zastosować również do testów Reputacji związanych z pracą lub dalszym rozwojem kariery.

Za każdy razem, gdy bohater wybiera atut Bogactwo, otrzymuje kumulatywną premię +1 do testów umiejętności Zawód.

Zbieranie informacji (Cha)

Umiejętność ta pozwala nawiązywać kontakty z okolicznymi mieszkańcami, poznawać lokalne plotki i pogłoski oraz gromadzić informacje natury ogólnej.

Test: po wykonaniu udanego testu umiejętności (ST 10) oraz spędzeniu 1k4+1 godziny na wydawaniu pieniędzy i kupowaniu drinków, bohater uzyskuje przegląd najważniejszych wydarzeń mających miejsce w okolicy. Podane ST dotyczy sytuacji, w której nie było żadnych powodów do zatajenia informacji czy problemów z ich przekazaniem (na przykład, gdyby postać nie znała miejscowego języka). Im wyższy będzie wynik testu, tym dokładniejsze wiadomości można uzyskać.

Jeśli sytuacja wymaga poświęcenia na zdobywanie wiadomości pewnych środków finansowych, należy przeprowadzić test Zasobów.

Informacje mogą być rozmaitych typów – od powszechnie znanych, aż po tajne. ST oraz koszty ich uzyskania wzrastają w zależności od ich rodzaju (co przedstawiono w pobliskiej tabeli).

Typ informacji	ST	ST zakupu
Powszechna	10	5
– Kto jest największą szychą w tym mieście?		
Specyficzna	15	10
– Co możesz mi powiedzieć o kobiecie, która zawsze towarzyszy senatorowi?		
Zastrzeżona	20	15
– Co wytwarzają w tej tajemniczej fabryce?		
Tajna	25	20
– Kiedy odbędzie się kolejny test prototypu tego nowego supertajnego odrzutowca bojowego?		

Informacje powszechnie dostępne dotyczą lokalnych wydarzeń, plotek i tym podobnych wiadomości. Specyficzne odnoszą się zazwyczaj do konkretnego problemu lub zagadnienia. Zastrzeżone to dane niedostępne publicznie i zdobycie ich wymaga wpierw dotarcia do osoby, która je posiada. Uzyskanie tajnych informacji wymaga znacznie większego wysiłku. Często zdobywanie ich może być niebezpieczne, zarówno dla pytającego, jak i udzielającego odpowiedzi. Istnieje szansa, że ktoś zwróci uwagę na postać dopytującą się o zastrzeżone lub tajne wiadomości.

Podczas zbierania informacji można zwiększyć ilość przeznaczonych na ten cel funduszy, na przykład oferując odpowiedniej osobie łapówkę i otrzymując w ten sposób premię z okoliczności do testu (wydawanie pieniędzy nie musi być równoznaczne z przekupstwem, a może jedynie oznaczać choćby postawienie kilku droższych drinków). Za każdy punkt premii, który bohater chce dodać do swojego testu umiejętności, należy podnieść o 2 ST testu Zasobów. Na przykład, Brandon Cross zbiera informacje na temat tajnej bazy wojskowej, której lokalizacji nie zaznaczono na żadnej z dostępnych map. Bardzo zależy mu na odkryciu jej położenia, a zatem zwiększa ST testu Zasobów o 2 za każdą premię +1 do testu opisywanej umiejętności. Brandon sądzi, że poradzi sobie w teście Zasobów o ST 22, a jeżeli będzie on udany, to otrzyma premię +2 do testu Zbierania informacji.

Ponowne próby: możliwe, ale każdy test zajmuje 1k4+1 godzin. Należy przy tym pamiętać, że wścibskie osoby zwracają na siebie uwagę, szczególnie gdy pytają wciąż o tę samą sprawę.

Zasady specjalne: w czasie testów umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Wzbudzanie zaufania otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Zbierania informacji.

Czas: test umiejętności zajmuje 1k4+1 godzin.

Zręczna dłoń (Zr)

Tylko wyszkolona, kara do testów z pancerza

Postać dysponująca tą umiejętnością potrafi wykonać kradzieżą kieszonkową, przywłaszczyć sobie pozostawiony bez opieki przedmiot, ukryć przy sobie małą broń, a także wykonać sprytną sztuczkę za pomocą obiektu nie większego niż kapelusz albo bochenek chleba.

Test: wykonując test umiejętności o ST 10 bohater może ukraść przez nikogo nietrzymany przedmiot wielkości monety. Proste sztuczki, jak na przykład pojawiający się i znikający pieniążek, również wiążą się z ST 10, choć ma ona prawo wzrosnąć, jeżeli obserwator koncentruje się na działaniach postaci.

Jeżeli umiejętność wykorzystywana jest publicznie, bohater wykonuje test sporny ze Spostrzegawczością obserwujących. Udany test takiej osoby oznacza, że sztuczka się udała, lecz związane z nią szczegóły nie umknęły uwadze.

Kiedy bohater próbuje kogoś okraść, ofiara wykonuje test Spostrzegawczości, sprawdzający, czy zdała sobie w ogóle sprawę z sytuacji. Niezależnie od rezultatu testu spornego, aby przywłaszczyć sobie jakiś przedmiot, postać musi uzyskać wynik przynajmniej 20. Jeżeli przeciwnik uzyskał wyższy rezultat niż bohater, to odkrywa on próbę kradzieży niezależnie od tego czy udało mu się już zabrać obiekt, czy nie.

Umiejętność Zręczna dłoń można również wykorzystać do ukrycia na ciele małej broni lub przedmiotów. Więcej na ten temat znajduje się na stronie 94 w części „Ukrywanie broni i przedmiotów".

Ponowne próby: tak, ale po porażce drugą próbę wykorzystania niniejszej umiejętności względem tej samej ofiary (lub pod obserwacją osoby, która zauważyła wcześniejszą próbę) wykonuje się z ST większą o 10.

Zasady specjalne: podczas testu niniejszej umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Opisywaną umiejętność da się również wykorzystać nie będąc w niej wyszkolonym, lecz tylko w celu ukrycia broni lub przedmiotu (strona 94) – niemniej w takim przypadku bohater musi zawsze skorzystać z zasady 10.

Postać posiadająca atut Giętkość, a także przynajmniej 1 rangę w opisywanej umiejętności, otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Zręcznej dłoni.

Czas: test umiejętności to akcja ataku.

Zwinność (Zr)

Tylko wyszkolona; kara do testów z pancerza

Postać potrafi skakać do wody, turlać się, wykonywać salta i przewroty oraz inne ćwiczenia gimnastyczne. Opancerzenie oraz nadmierne obciążenie powodują, że korzystanie z tej umiejętności jest znacznie utrudnione.

Test: bohater potrafi zamortyzować uderzenie po upadku oraz przeturlać się obok przeciwnika lub pomiędzy wrogami.

Miękkie lądowanie: podczas spadania bohater może wykonać test opisywanej umiejętności o ST 15 – powodzenie oznacza, iż obrażenia należy obliczać tak, jakby postać spadła z wysokości o 3 metry niższej.

Przeturlanie się obok przeciwników: udany test Zwinności (ST 15) oznacza, że bohater zdołał przeturlać się, przeskoczyć obok adwersarzy (przez pola sąsiadujące z ich polami) unikając ciosów – pokonuje w ten sposób maksymalnie 6 metrów, nie prowokując ataków okazyjnych. Test zakończony niepowodzeniem oznacza, że postać porusza się jak planowała, ale prowokuje ataki okazyjne.

Przeturlanie się przez pola przeciwnika: udany test Zwinności (ST 25) pozwala postaci przeturlać się czy przeskoczyć przez adwersarzy (przez zajmowane przez nich pola) unikając ciosów – porusza się ona obok, nad czy pod wrogami jakby ich nie było. Test zakończony niepowodzeniem oznacza, że postać zatrzymała się nim znalazła się na polu przeciwnika i że normalnie prowokuje ataki okazyjne.

Ponowne próby: nie.

Zasady specjalne: bohater posiadający przynajmniej 5 w umiejętności Zwinność otrzymuje premię unikową +3 do Obrony (zamiast normalnej równej +2) podczas walki defensywnej albo premię unikową +6 (zamiast normalnej +4), jeżeli zdecyduje się na zastosowanie pełnej defensywy (strona 137).

Podczas testów Zwinności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Postać posiadająca atut Akrobatyka oraz przynajmniej 1 rangę w opisywanej umiejętności otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Zwinności.

Czas: próba zmniejszenia obrażeń spowodowanych przez upadek może zostać wykonana tylko w danej sytuacji. Jest to akcja darmowa, którą należy wykonać jako część akcji ruchu.



Adam korzysta z umiejętności Zwinność

KK

Rozdział trzeci

ATUTY



Atut Sztuki walki w praktyce

Atut to specyficzna cecha, dzięki której bohater zyskuje nową zdolność lub rozwija już posiadaną. Na przykład, na pierwszym poziomie Yoriko Obato, Zwinna Heroska, wybrała atuty Doskonalsza inicjatywa oraz Sztuki walki. Dzięki pierwszemu otrzymała premię z okoliczności równą +4 do inicjatywy, a za sprawą drugiego powoduje większe obrażenia w walce wręcz. Na trzecim poziomie Yoriko ponownie miała możliwość wyboru atutu i zdecydowała się na Uniki, dzięki którym jest w stanie wystrzegać się ataków wybranego przeciwnika, zwiększając Obronę.

W odróżnieniu od umiejętności, atuty nie mają rang, a bohater albo któryś z nich posiada, albo nie.

ZDOBYWANIE ATUTÓW

W przeciwieństwie do umiejętności, atutów nie kupuje się za punkty – gracz po prostu wybiera je dla swojej postaci. Lista dostępnych atutów znajduje się w tabeli 3-1 (na stronie 78). Podczas tworzenia postaci (na pierwszym poziomie) bohater otrzymuje dwa atuty, a kolejne zyskuje na poziomie trzecim, szóstym, dziewiątym, dwunastym, piętnastym i osiemnastym (strona 18, tabela 1-2 „Doświadczenie i korzyści wynikające z poziomu postaci"). W przypadku bohaterów wieloklasowych atuty uzyskiwane są zgodnie z poziomem postaci, a nie klasowym.

Ponadto przedstawiciele wielu klas zyskują atuty premiowe w ramach właściwości klasowych, które gracz może wybrać ze specjalnej listy (więcej na ten temat w opisie klas w rozdziale pierwszym). Premiowe atuty można również uzyskać dzięki niektórym profesjom początkowym.

WYMAGANIA

Aby otrzymać niektóre atuty, należy spełnić ich wymagania. Postać musi mieć pewną wartość atrybutu, atut, umiejętność, bazową premię do ataku lub inną cechę – w przeciwnym razie gracz nie ma prawa sięgnąć po dany atut. Bohater może otrzymać atut na tym samym poziomie, na którym spełnia wymagania. Na przykład, Silny Heros 2. poziomu posiada atut Bijatyka. Właśnie uzyskał on wystarczającą liczbę punktów doświadczenia, aby awansować na trzeci poziom. Jego bazowa premia do ataku zwiększa się wówczas z +2 na +3, dzięki czemu spełnienia wymagania atutu Doskonalsza bijatyka, dysponuje bowiem już koniecznym atutem Bijatyka (zyskanym wcześniej) oraz bazową premią do ataku równą +3 (uzyskaną po awansie na kolejny poziom).

Wymaganie, w którym podano wartość liczbową, to minimum – każda wyższa liczba oznacza jego spełnienie. Na przykład, wymagania atutu Przerażający wygląd to: Charyzma 15 oraz 9 rang w Zastraszaniu. Bohater, który ma Charyzmę wartości 15 lub więcej oraz przynajmniej 9 rang w Zastraszaniu, spełnia wymagania i może zyskać ten atut.

Bohater nie ma prawa używać atutów, których wymagania przestał spełniać. Jeśli, na przykład, w wyniku zmęczenia jego Siła spadnie poniżej 13, nie może on korzystać z atutu Potężny atak, dopóki na nowo nie spełni wymagań.

OPIS ATUTÓW

Oto w jaki sposób opisano każdy atut.

Nazwa atutu

Opis w zwykłym języku tego, co gwarantuje atut, bez powiązań z mechaniką gry.

Wymagania: minimalna wartość atrybutu, inny atut lub atuty, minimalna bazowa premia do ataku, minimalna liczba rang w jednej lub większej liczbie umiejętności albo też inne wymagania, które bohater musi spełnić, aby wybrać dany atut. Niniejszy akapit pominięto w przypadku atutów, które nie stawiają żadnych wymagań

Korzyści: opis tego, co atut umożliwia bohaterowi.

Normalnie: czego bohater pozbawiony danego atutu nie potrafi uczynić. Jeżeli brak atutu nie powoduje szczególnych utrudnień, akapit ten pominięto.

Zasady specjalne: dodatkowe fakty dotyczące atutu, które mogą okazać się pomocne przy podejmowaniu decyzji czy wybrać dany atut, czy nie.

Akrobatyka

Postać posiada doskonałe poczucie równowagi oraz koordynację ruchów.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Skakania oraz Zwinności.

Zasady specjalne: wypada pamiętać, że Zwinności nie może używać bez wyszkolenia.

Atak z doskoku

Bohater przeszedł szkolenie w szybkim wyprowadzaniu ataków w walce wręcz, a ponadto doskonale opanował pracę nóg.

Wymagania: Zr 13, Ruchliwość, Uniki, bazowa premia do ataku +4.

Korzyści: kiedy bohater wykonuje akcję ataku przy użyciu broni do walki wręcz, może się ruszyć zarówno przed, jak i po ataku, pod warunkiem jednak, że w efekcie nie pokona odległości wykraczającej poza jego szybkość. Ruch ten nie prowokuje ataku okazyjnego ze strony przeciwnika, choć może prowokować takie ataki ze strony innych istot. Nie można korzystać z tego atutu, jeśli postać ma na sobie ciężki pancerz.

Wykorzystanie Ataku z doskoku wymaga poruszenia się przed i po ataku o co najmniej 1,5 metra.

Atletyka

Bohater jest nieźle wysportowany.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Pływania oraz Wspinaczki.

Bezpośredni strzał

Bohater przeszedł szkolenie w prowadzeniu celnego ognia z broni dystansowej na niewielkie odległości.

Korzyści: bohater otrzymuje premię +1 do testów ataków i obrażeń wykonywanych bronią dystansową na zasięg 9 metrów.

Bieg

Postać doskonale biega.

Korzyści: kiedy postać biegnie, porusza się z normalną szybkością pomnożoną przez 5 (jeśli ma na sobie lekki pancerz lub nie nosi go w ogóle i dźwiga maksymalnie średnie obciążenie) lub przez 4 (gdy nosi ciężki pancerz lub dźwiga duże obciążenie). Więcej informacji w części „Bieg", strona 137. Jeżeli bohater skacze z rozbiegu (opis umiejętności Skakanie na stronie 65), to otrzymuje premię z biegłości +2 do testu Skakania. Ponadto biegnąc, zachowuje premię ze Zręczności do Obrony.

Biegłość w broni dawnej

Bohater potrafi biegle posługiwać się bronią dawną, wliczając w to miecze, łuki oraz topory.

Korzyści: postać nie podlega karom do testów ataków przeprowadzonych za pomocą dowolnego rodzaju broni dawnej.

Normalnie: walczący bronią dawną bohater, który nie dysponuje tym atutem, podlega karze –4 do testów ataku, wynikającej z braku biegłości.

Biegłość w broni prostej

Bohater potrafi w walce biegle posługiwać się wszelką bronią prostą.

Korzyści: testy ataku bronią prostą wykonuje się normalnie.

Normalnie: postać, która nie posiada tego atutu, podlega karze –4 do wszystkich testów ataków bronią prostą, wynikającej z braku biegłości.

Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz

Bohater wybiera jedną z egzotycznych broni do walki wręcz z tabeli 4-7 „Broń do walki wręcz", dzięki czemu biegle się nią posługuje.

Wymagania: bazowa premia do ataku +1.

Korzyści: test ataku taką bronią wykonuje się w normalny sposób.

Normalnie: bohater używający egzotycznej broni do walki wręcz bez posiadania biegłości podlega karze –4 do testów ataków –4.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać wielokrotnie, tyle że za każdym razem postać wybiera inny rodzaj egzotycznej broni do walki wręcz.

TABELA 3–1: ATUTY

Atut	Warunki wstępne	Korzyści
Akrobatyka	—	+2 do testów Skakania oraz Zwinności
Atletyka	—	+2 do testów Wspinaczki oraz Pływania
Bezpośredni strzał	—	+1 do testów ataku i obrażeń w promieniu 9 m
Dublet	Zr 13, Bezpośredni strzał	–2 do testu ataku, +1 kostka obrażeń
Precyzyjny strzał	Bezpośredni strzał	Brak kary –4 podczas strzelania do przeciwnika zaangażowanego w walkę wręcz
Rykoszet	Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał	Ignorowanie osłony, –2 do testu ataku, –1 kostka obrażeń
Strzał w biegu	Zr 13, Bezpośredni strzał. Uniki, Ruchliwość	Możliwość poruszenia się przed i po ataku bronią miotającą
Bieg	—	Poruszanie się z szybkością 5 razy większą niż normalna, +2 do testów Skakania podczas biegu
Biegłość w broni dawnej	—	Biegłość w mieczu, łuku itp.
Biegłość w broni prostej	—	Biegłość w posługiwaniu się pałkami, nożami i podobną bronią
Biegłość w egzotycznej broni białej[1]	bazowa premia do ataku +1	Biegłość w pewnej broni do walki wręcz
Biegłość w indywidualnej broni palnej	—	Podstawowe wyszkolenie w indywidualnej broni palnej
Zaawansowana biegłość w broni palnej	Biegłość w indywidualnej broni palnej	Brak kary –4 podczas ognia ciągłego
Biegłość w egzotycznej broni palnej[1]	Biegłość w indywidualnej broni palnej, Zaawansowana biegłość w broni palnej	Biegłość w konkretnej klasie palnej broni egzotycznej
Ogień seryjny	Rzt 13, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Zaawansowana biegłość w broni palnej	–4 do testu ataku, +2 kostki obrażeń
Ostrzał	Biegłość w indywidualnej broni palnej, Zaawansowana biegłość w broni palnej	Obszar pokrywany ogniem ciągłym ma wymiary 1,5 × 6 m zamiast 3 × 3 m
Biegłość w pancerzu (lekkim)	—	Premia z ekwipunku za rodzaj opancerzenia dodawana jest do Obrony; brak karnych modyfikatorów do testów umiejętności
Biegłość w pancerzu (średnim)	Biegłość w pancerzu (lekkim)	Do Obrony bohatera dodaje się premię z wyposażenia danego pancerza; brak kar z pancerza do testów umiejętności
Biegłość w pancerzu (ciężkim)	Biegłość w pancerzu (lekkim i średnim)	Do Obrony bohatera dodaje się premię z wyposażenia danego pancerza; brak kar z pancerza do testów umiejętności
Bijatyka	—	+1 do ataków bez broni, 1k6 + premia z Siły stłuczeń
Nokautujący cios	Bijatyka, bazowa premia do ataku +3	Niezabójczy atak bez broni to automatycznie trafienie krytyczne
Doskonalszy nokautujący cios	Bijatyka, Nokautujący cios, bazowa premia do ataku +6	Niezabójczy krytyczny atak bez broni powoduje potrójne obrażenia
Walka uliczna	Bijatyka, bazowa premia do ataku +2	Raz w ciągu rundy dodatkowe +1k4 obrażeń w ataku bez broni albo lekką bronią do walki wręcz
Doskonalsza finta	Int 13, Bijatyka, Walka uliczna	+2 do testów Blefowania podczas finty, finta jako akcja ruchu
Doskonalsza bijatyka	Bijatyka, bazowa premia do ataku +3	+2 do ataku bez broni, 1k8 + premia z Siły stłuczeń
Błyskawiczny refleks	—	+2 do rzutów obronnych na Refleks
Bogactwo[2]	—	Zwiększenie o +3 premii do Zasobów, +1 do testów Zawodu
Chirurgia	4 rangi w Leczeniu	Brak kary –4 do zabiegów chirurgicznych
Czujność	—	+2 do testów Nasłuchiwania i Spostrzegawczości
Daleki strzał	—	Zwiększenie przyrostu zasięgu o 1,5 (o 2 w przypadku broni rzucanej)
Strzał mierzony	Rzt 13, Daleki strzał	+2 do testu ataku, jeśli na celowanie poświęcono całą rundę
Defensywne sztuki walki	—	Premia unikowa +1 do Obrony w walce wręcz
Nieuchwytny cel	Zr 13, Defensywne sztuki walki	–4 do testu ataków dystansowych, których celem jest bohater zaangażowany w walkę wręcz
Wykorzystanie siły	Defensywne sztuki walki	+2 do S i Zr w walce w zwarciu lub przy próbie przewrócenia przeciwnika
Doskonalsze wykorzystanie siły	Defensywne sztuki walki, Wykorzystanie siły, bazowa premia do ataku +3	Darmowa próba przewrócenia, jeśli przeciwnik zaatakuje i chybi
Wytrącenie z równowagi	Defensywne sztuki walki, bazowa premia do ataku +6	Przeciwnik nie zyskuje premii z Siły do ataku, a tylko do obrażeń
Demon szybkości	—	+2 do testów Kierowania oraz Pilotowania
Mistrz kierownicy	Zr 13, 6 rang w Kierowaniu, Demon szybkości	+1 premii unikowej do Obrony
Zatrzymanie pojazdu	4 rangi w Kierowaniu, Demon szybkości	Zmuszenie pojazdu naziemnego do zatrzymania się
Dokładność	—	+2 do testów Fałszerstwa i Przeszukiwania
Doskonalsza inicjatywa	—	+4 do testów inicjatywy
Doskonalszy próg obrażeń[2]	—	Próg ogromnych obrażeń równy Bd +3, a nie samo Bd
Finezja w broni[1]	Biegłość w wybranej broni, bazowa premia do ataku +1	Walka bronią wręcz z modyfikatorem z Zr, nie z S
Giętkość	—	+2 do testów Wyzwalania się oraz Zręcznej dłoni
Konstruowanie	—	+2 do testów dwóch Rzemiosł (chemia, elektronika, mechanika lub budownictwo)
Kreatywność	—	+2 do testów Rzemiosła (pisarstwo lub sztuki plastyczne) oraz Występów
Krzepa	—	+4 do niektórych testów Pływania, Budowy oraz rzutów obronnych na Wytrwałość
Lecznictwo	—	+2 do testów Specjalizacji (farmaceutyka) oraz Leczenia
Obsługa pojazdów latających[1]	4 rangi w Pilotowaniu	Brak kary –4 do testów Pilotowania oraz ataków maszyną określonego typu
Obsługa pojazdów naziemnych[1]	4 rangi w Kierowaniu	Brak kary –4 do testów Kierowania oraz ataków pojazdem określonego typu
Ostrożność	—	+2 do testów Materiałów wybuchowych oraz Unieszkodliwiania mechanizmów
Pewność siebie	—	+2 do testów Hazardu oraz Zastraszania
Podstępność	—	+2 do testów Blefowania oraz Przebierania

TABELA 3–1: ATUTY (C.D.)

Atut	Warunki wstępne	Korzyści
Potężny atak	S 13	Zmniejszenie testu ataku wręcz na rzecz obrażeń w walce wręcz
Rozszczepienie	S 13, Potężny atak	Dodatkowy atak, gdy sprowadzi się przeciwnika na 0 pw
Skuteczniejsze rozszczepienie	S 13, Potężny atak, Rozszczepienie, bazowa premia do ataku +4	Brak limitu zastosowania Rozszczepienia w rundzie
Doskonalsze roztrzaskiwanie	Siła 13, Potężny atak	+4 do testu ataku, brak ataku okazyjnego podczas uderzenia w broń przeciwnika
Doskonalsza szarża byka	Siła 13, Potężny atak	Podczas szarży byka nie ma ataku okazyjnego
Przerażający wygląd	Cha 15, 9 rang w Zastraszaniu	Wrogowie na niższych poziomach zostają zastraszeni (Wola neguje)
Przyjaźń zwierząt	—	+2 do testów Postępowania ze zwierzętami oraz Jeździectwa
Przypływ odwagi	—	Dodatkowa akcja ruchu lub akcja ataku
Skupienie	—	+2 do testów Koncentracji oraz Zachowania równowagi
Skupienie na broni[1]	Biegłość w wybranej broni, bazowa premia do ataku +1	+1 do testów ataku wybraną bronią
Sława	—	+3 premii do Reputacji
Staranność	—	+2 do testów Kryptografii oraz Badania
Szara eminencja	—	Zmniejszenie premii do Reputacji o 3
Sztuki walki	Bazowa premia do ataku +1	Ik4 + S stłuczeń lub zabójczych obrażeń, bohater traktowany jak uzbrojony
Doskonalsze sztuki walki	Sztuki walki, bazowa premia do ataku +4	Zagrożenie krytykiem w przedziale od 19 do 20
Zaawansowane sztuki walki	Sztuki walki, Doskonalsze sztuki walki, bazowa premia do ataku +8	Trafienie krytyczne powoduje obrażenia ×3
Szybki i wściekły	—	Brak kary do ataku wykonywanego z z poruszającego się pojazdu
Szybkie dobywanie broni	Bazowa premia do ataku +1	Wyciągnięcie broni jest darmową akcją
Szybkie załadowanie	Bazowa premia do ataku +1	Załadowanie jest odpowiednio akcją darmową lub ruchu, a nie akcją ruchu lub całorundową
Tropienie	—	Wykorzystanie umiejętności Sztuka przetrwania do tropienia
Twardość[2]	—	+3 punkty wytrzymałości
Uniki	Zr 13	Premia unikowa +1 względem wybranego przeciwnika
Natychmiastowa riposta	Zr 13, Uniki	Prawo do ataku okazyjnego, jeśli wybrany przeciwnik chybi w walce wręcz
Ruchliwość	Zr 13, Uniki	Premia unikowa +4 względem ataków okazyjnych
Atak z doskoku	Zr 13, Uniki, Ruchliwość, bazowa premia do ataku +4	Możliwość poruszania się przed i po ataku wręcz
Ukradkowość	—	+2 do testów Ukrywania i Cichego poruszania
Wnikliwość	—	+2 do testów Dochodzenia oraz Wyczucia pobudek
Wyszkolenie w walce	Int 13	Zmniejszenie premii do ataku do –5, zwiększenie premii do Obrony do +5
Doskonalsze rozbrajanie	Int 13, Wyszkolenie w walce	Próba rozbrojenia nie prowokuje ataku okazyjnego
Doskonalsze przewracanie	Int 13, Wyszkolenie w walce	Przewrócenie przeciwnika i wykonanie natychmiastowego ataku wręcz
Wirujący atak	Zr 13, Int 13, Wyszkolenie w walce, Uniki, Ruchliwość, Atak z doskoku, bazowa premia do ataku +4	Jeden atak w walce wręcz w każdego przeciwnika w promieniu 1,5 m
Wzbudzanie zaufania	—	+2 do testów Dyplomacji oraz Zbierania informacji
Walka dwoma orężami	Zr 13	Zmniejszenie kar za używanie dwóch oręży o 2
Doskonalsza walka dwoma orężami	Zr 13, Walka dwoma orężami, bazowa premia do ataku +6	Dodatkowy atak drugorzędną bronią
Zaawansowana walka dwoma orężami	Zr 13, Doskonalsza walka dwoma orężami, Walka dwoma orężami, bazowa premia do ataku +11	Trzeci atak drugorzędną bronią
Walka na oślep	—	Przerzucenie ryzyka chybienia
Wyczucie kierunku	—	+2 do testów Nawigacji i Sztuki przetrwania
Wykształcenie[1]	—	+2 do dowolnych dwóch testów Wiedzy
Złota rączka	—	+2 do testów Informatyki i Naprawiania
Zmysł walki	—	Dodatkowe ataki okazyjne
Zwiększona wytrwałość	—	+2 do rzutów obronnych na Wytrwałość
Żelazna wola	—	+2 do rzutów obronnych na Wolę

1 Atut może zostać wybrany wielokrotnie, za każdym razem dotyczy innej umiejętności, sprzętu lub broni.
2 Atut może zostać wybrany wielokrotnie, efekty jego działania kumulują się.

Biegłość w egzotycznej broni palnej

Postać wybiera broń egzotyczną z takiej oto listy: ciężkie karabiny maszynowe, działa, granatniki oraz wyrzutnie rakiet. W efekcie wie, jak posługiwać się wszelką bronią należącą do danej grupy.

Wymagania: biegłość w indywidualnej broni palnej oraz Zaawansowana biegłość w broni palnej.

Korzyści: test ataku wykonuje się bez żadnych kar.

Normalnie: bohater używający danej broni egzotycznej bez odpowiedniej biegłości podlega karze –4 do testów ataków.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać maksymalnie cztery razy, tyle że za każdym razem dotyczy innego rodzaju uzbrojenia.

Biegłość w indywidualnej broni palnej

Bohater biegle posługuje się indywidualną bronią palną.

Korzyści: postać potrafi bez kar prowadzić ogień przy użyciu każdej indywidualnej broni palnej (czyli urządzeń strzeleckich zaprojektowanych tak, aby nosiła je i obsługiwała jedna osoba, więcej na ten temat na stronie 95).

Normalnie: bohater pozbawiony tego atutu podlega karze –4 do testów ataków wykonywanych za pomocą indywidualnej broni palnej.

Biegłość w pancerzu (ciężkim)

Postać biegle posługuje się ciężkim pancerzem (tabela 4-9 „Pancerze osobiste").

Wymagania: biegłość w pancerzu (lekkim), Biegłość w pancerzu (średnim).

Korzyści: więcej w opisie atutu Biegłość w pancerzu (lekkim).

Normalnie: więcej w opisie atutu Biegłość w pancerzu (lekkim).

Biegłość w pancerzu (lekkim)

Postać biegle posługuje się lekkim pancerzem (tabela 4-9 „Pancerze osobiste").

Korzyści: bohater noszący pancerz, którym potrafi biegle się posługiwać, dodaje do swojej Obrony stosowną premię z wyposażenia. Kara do testów z pancerza dotyczy zaś jedynie testów: Cichego poruszania się, Skakania, Ukrywania się, Wspinaczki, Wyzwalania się, Zachowania równowagi oraz Zwinności.

Normalnie: postać nosząca dany pancerz, ale niedysponująca odpowiednią biegłością, dodaje do swojej Obrony jedynie niewyszkoloną premię z wyposażenia. Kara do testów z pancerza wpływa zaś na testy ataków oraz wszystkie testy umiejętności związane z poruszaniem się bohatera.

Biegłość w pancerzu (średnim)

Postać biegle posługuje się średnim pancerzem (tabela 4-9 „Pancerze osobiste").

Wymagania: biegłość w pancerzu (lekkim), Biegłość w pancerzu (średnim).

Korzyści: więcej w opisie atutu Biegłość w pancerzu (lekkim).

Normalnie: więcej w opisie atutu Biegłość w pancerzu (lekkim).

Bijatyka

Bohater zadaje większe obrażenia w walce wręcz gołymi rękami.

Korzyści: walcząc bez broni (uderzenie bez broni) bohater otrzymuje do testów ataków premię z biegłości +1 oraz zadaje 1k6 + modyfikator z Siły stłuczeń.

Normalnie: uderzenie bez broni normalnie powoduje 1k3 + modyfikator z Siły stłuczeń.

Błyskawiczny refleks

Postać jest obdarzona znacznie lepszym refleksem.

Korzyści: Premia +2 do wszystkich rzutów obronnych na Refleks.

Bogactwo

Bohater jest wyjątkowo bogaty.

Korzyści: premia do Zasobów rośnie o +3, a do wszystkich testów Zawodów dodaje się premię +1.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać wielokrotnie, a jego efekty się kumulują.

Chirurgia

Postać przeszła przeszkolenie w przeprowadzaniu zabiegów chirurgicznych służących do leczenia obrażeń.

Wymagania: 4 rangi w Leczeniu.

Korzyści: bohater może bez kary używać Leczenia do przeprowadzania zabiegów chirurgicznych.

Normalnie: postać bez tego atutu podlega karze –4 do testów Leczenia wykonywanych w związku z zabiegami chirurgicznymi.

Czujność

Postać ma niezwykle wyczulone zmysły.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Nasłuchiwania oraz Spostrzegawczości.

Daleki strzał

Bohater jest w stanie prowadzić ostrzał z broni dystansowej na większe odległości.



Demon szybkości, czyli Elliot popisuje się swoim atutem

Korzyści: postać używająca broni palnej lub dawnej broni dystansowej (na przykład łuku) zwiększa jej przyrost zasięgu o połowę (należy pomnożyć go przez 1,5). W przypadku broni rzucanej (na przykład granatu) przyrost zasięgu ulega podwojeniu.

Defensywne sztuki walki

Bohater przeszedł szkolenie pozwalające mu unikać zranienia w walce.

Korzyści: premia unikowa +1 do Obrony przed atakami wręcz.

Zasady specjalne: jeżeli postać z jakiegoś powodu straci premię ze Zręczności do Obrony, automatycznie traci również premie unikowe. Premie unikowe kumulują się ze sobą, w odróżnieniu od większości premii innego rodzaju.

Demon szybkości

Dla postaci korzystanie z pojazdów to prawdziwa sztuka.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Kierowania oraz Pilotowania.

Dokładność

Bohater jest sumienny oraz bardzo skrupulatny.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Fałszerstwa i Przeszukiwania.

Doskonalsza bijatyka

Postać zadaje znaczne obrażenia w walce wręcz.

Wymagania: bijatyka, bazowa premia do ataku +3.

Korzyści: postać otrzymuje premię z biegłości +2 do testów ataków bez broni oraz zadaje w nich 1k8 + modyfikator z Siły stłuczeń.

Normalnie: bohater walczący bez broni, który nie dysponuje tym atutem, zadaje jedynie 1k3 + modyfikator z Siły stłuczeń.

Doskonalsza finta

Bohater potrafi zmylić uwagę przeciwnika podczas walki wręcz.

Wymagania: Int 13, Bijatyka oraz Walka uliczna.

Korzyści: test Blefowania wykonywany na potrzeby finty w walce to akcja ruchu. Bohater otrzymuje również premię +2 do testu tej umiejętności, gdy wykorzystuje ją w taki sposób.

Normalnie: finta w walce to akcja ataku.

Doskonalsza inicjatywa

W walce postać działa niezwykle szybko.

Korzyści: premia z okoliczności +4 do wszystkich testów inicjatywy.

Doskonalsza szarża byka

Postać potrafi skutecznie przepchnąć przeciwnika.

Wymagania: S 13, Potężny atak.

Korzyści: wykonanie szarży byka nie prowokuje ataku okazyjnego ze strony przeciwnika.

Doskonalsza walka dwoma orężami

Bohater jest specjalistą w walce dwoma rodzajami broni. W przeciwieństwie do Walki dwoma orężami, ten atut pozwala na zastosowanie broni dystansowej w jednej ręce, a do walki wręcz w drugiej.

Wymagania: Zr 13, Walka dwoma orężami, bazowa premia do ataku +6.

Korzyści: poza standardowym dodatkowym atakiem bronią trzymaną w drugorzędnej (zwykle lewej) ręce, bohater ma prawo do drugiego nią ataku, lecz z karą –5.

Normalnie: bez tego atutu postać może wykonać tylko jeden atak bronią trzymaną w drugorzędnej ręce. Ponadto oba rodzaje broni muszą być tego samego typu (albo broń dystansowa, albo do walki wręcz). Więcej informacji na ten temat znajduje się w części „Atakowanie dwoma rodzajami broni" na stronie 137 oraz w tabeli 5-3 „Kary za walkę dwoma orężami".

Doskonalsze przewracanie

Postać szkoliła się nie tylko, jak przewracać przeciwników i unikać przy okazji ryzyka, ale także jak natychmiast wyprowadzać później atak.

Wymagania: Int 13, Wyszkolenie w walce.

Korzyści: nieuzbrojony bohater nie prowokuje ataków okazyjnych, gdy wykonuje próbę przewrócenia przeciwnika. Otrzymuje również premię +4 to testu Siły, którego celem jest przewrócenie wroga.

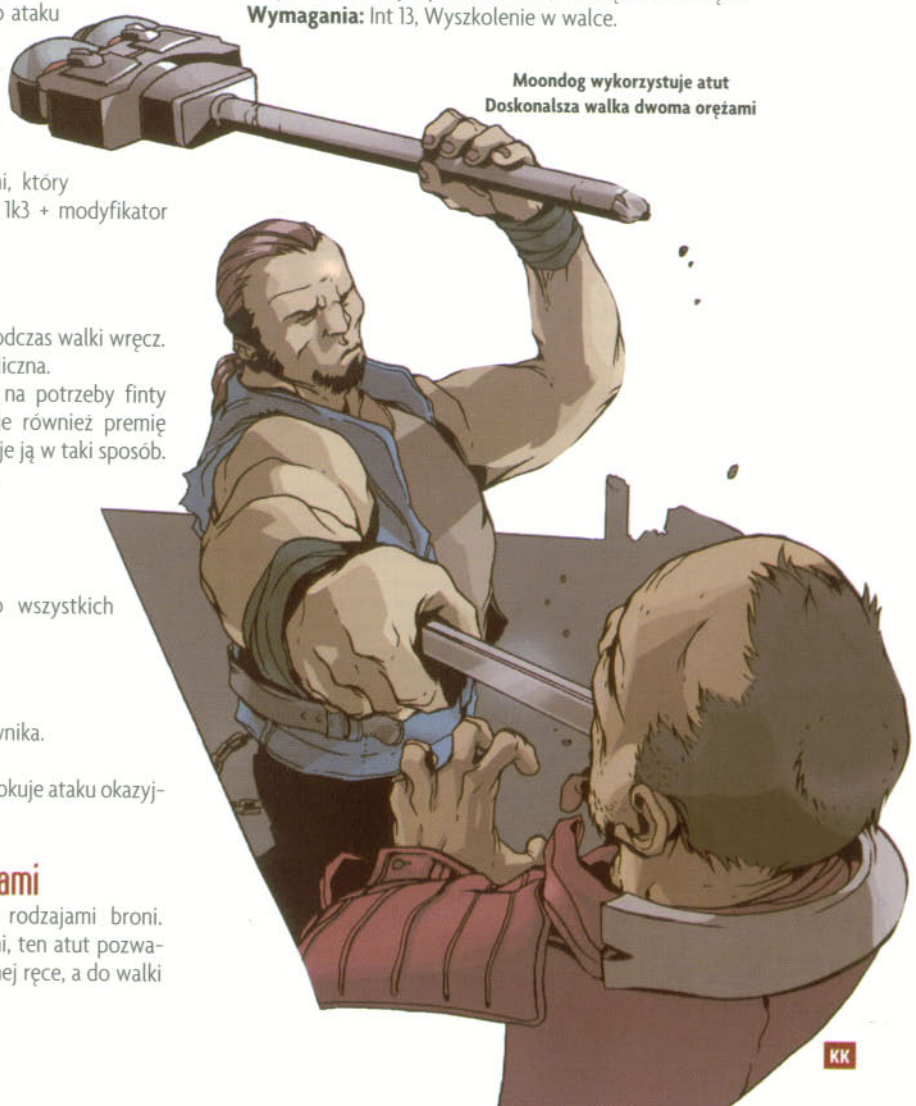
Jeżeli postać przewróci przeciwnika w walce wręcz, to natychmiast wykonuje wymierzony w niego atak wręcz, tak jakby nie wykorzystała ataku na próbę przewrócenia.

Normalnie: normalne zasady przewrócenia przeciwnika przedstawiono na stronie 152.

Doskonalsze rozbrajanie

Bohater potrafi rozbrajać przeciwników, walcząc z nimi wręcz.

Wymagania: Int 13, Wyszkolenie w walce.



Moondog wykorzystuje atut Doskonalsza walka dwoma orężami

KK

Korzyści: bohater nie prowokuje ataków okazyjnych, gdy próbuje rozbroić wroga. Ponadto przeciwnik nie ma szansy rozbroić postaci. Uzyskuje ona również premię +4 do spornych testów ataków wykonywanych w celu rozbrojenia adwersarza.

Zasady specjalne: normalne zasady rozbrajania przeciwnika przedstawiono na stronie 152.

Doskonalsze roztrzaskiwanie

Bohater potrafi znakomicie atakować broń lub tarczę przeciwnika, a także inne przedmioty.

Wymagania: S 13, Potężny atak.

Korzyści: kiedy bohater wymierza uderzenie w przedmiot trzymany lub posiadany przez przeciwnika (taki jak broń), nie prowokuje ataków okazyjnych („Uderzenie w przedmiot", strona 149).

Postać otrzymuje również premię +4 do każdego testu ataku związanego z uderzeniem w przedmiot trzymany lub posiadany przez inną osobę. Obiekt otrzymuje też dwa razy więcej uszkodzeń niż normalnie.

Normalnie: bohater bez tego atutu prowokuje ataki okazyjne, gdy uderza w przedmiot trzymany lub posiadany przez inną osobę.

Doskonalsze sztuki walki

Bohater jest doskonale wyszkolony w atakowaniu oraz zadawaniu obrażeń uderzając bez broni.

Wymagania: sztuki walki, bazowa premia do ataku +4.

Korzyści: zasięg zagrożenia krytykiem w uderzeniu bez broni rośnie do 19-20.

Normalnie: zasięg zagrożenia krytykiem postaci pozbawionej tego atutu wynosi 20.

Doskonalsze wykorzystanie siły

Bohater potrafi z niezrównaną maestrią wykorzystać siłę adwersarza przeciwko niemu.

Wymagania: defensywne sztuki walki oraz Wykorzystanie siły, bazowa premia do ataku +3.

Korzyści: jeżeli przeciwnik w walce wręcz zaatakuje i chybi, bohater może natychmiast spróbować go przewrócić, wykonując stosowny atak. Wspomnianą próbę uznaje się za okazyjny atak, który postać ma prawo wykonać nawet będąc nieuzbrojoną.

Zasady specjalne: ten atut nie pozwala wykonywać w rundzie większej liczby ataków okazyjnych niż jest to normalnie dozwolone.

Doskonalszy nokautujący cios

Postać jest niezwykle doświadczona w ogłuszaniu nieprzygotowanych przeciwników.

Wymagania: Bijatyka, Nokautujący cios, bazowa premia do ataku +6.

Korzyści: w walce z nieprzygotowanym przeciwnikiem pierwszy atak bez broni – jeśli jest udany – traktuje się jak trafienie krytyczne, powodujące trzy razy większe stłuczenia niż normalnie.

Zasady specjalne: nawet jeśli postać posiada zdolność, za sprawą której w walce bez broni powoduje obrażenia zabójcze, to i tak w przypadku Doskonalszego nokautującego ciosu zada ona stłuczenia.

Doskonalszy próg obrażeń

Postać jest znacznie trudniejsza do zabicia.

Korzyści: próg ogromnych obrażeń rośnie o 3 punkty.

Normalnie: bohater, który nie dysponuje tym atutem, ma próg ogromnych obrażeń (strona 141) równy swojej aktualnej wartości Budowy. Za sprawą Doskonalszego progu obrażeń rośnie on do wartości aktualna Budowa +3.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać wielokrotnie, a jego efekty się kumulują.

Dublet

Bohater może oddać dwa szybkie strzały z broni palnej, które traktowane są jak pojedynczy atak.

Wymagania: Zr 13, Bezpośredni strzał.

Korzyści: podczas prowadzenia ognia z samopowtarzalnej broni palnej, w której magazynku znajdują się przynajmniej dwa naboje, postać może wystrzelić dwa pociski do jednego celu – będzie to traktowane jako pojedynczy atak. Niemniej bohater podlega wówczas karze –2 do testu ataku, ale po udanym trafieniu broń zadaje o jedną kostkę obrażeń więcej. Na przykład, pistolet, który normalnie powodowałby 2k6 obrażeń, zadaje ich 3k6.

Użycie tego atutu wiąże się z wystrzeleniem dwóch pocisków i można go wykorzystać tylko wówczas, gdy w broni znajdują się przynajmniej dwa naboje.

Finezja w broni

Bohater przeszedł szkolenie pozwalające mu wykorzystywać w walce bronią nie tylko Siłę, ale też Zręczność. Musi wybrać jedną lekką broń białą do walki wręcz, rapier (jeśli może używać go jedną ręką) lub łańcuch.

Wymagania: biegłość w wybranej broni, bazowa premia do ataku +1.

Korzyści: podczas ataku wybraną bronią postać może wykorzystać w testach ataków modyfikator ze Zręczności zamiast z Siły.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać wielokrotnie, ale za każdym razem należy zdecydować się na inną broń.

Giętkość

Bohater dysponuje niezwykle elastycznym ciałem i posiada wspaniałe umiejętności manualne.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Wyzwalania się i Zręcznej dłoni.

Zasady specjalne: należy pamiętać, że umiejętności Zręczna dłoń nie można używać bez wyszkolenia.

Konstruowanie

Bohater ma dar konstruowania.

Korzyści: postać wybiera dwie z następujących umiejętności: Rzemiosło (budownictwo), Rzemiosło (chemia), Rzemiosło (elektronika) lub Rzemiosło (mechanika). Do wszystkich ich testów otrzymuje premię +2.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać dwukrotnie, przy czym za drugim razem dotyczy on dwóch pozostałych umiejętności. Należy pamiętać, że umiejętności Rzemiosło (chemia), Rzemiosło (elektronika) oraz Rzemiosło (mechanika) nie można używać bez wyszkolenia.

Kreatywność

Postać jest niezwykle twórcza.

Korzyści: bohater wybiera dwie z następujących umiejętności: Rzemiosło (pisarstwo), Rzemiosło (sztuki plastyczne), Występy (aktorstwo), Występy (instrumenty dęte), Występy (instrumenty klawiszowe), Występy (instrumenty perkusyjne), Występy (instrumenty strunowe), Występy (komizm), Występ-

py (śpiew), Występy (taniec). Do wszystkich ich testów otrzymuje premię +2.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać pięciokrotnie, przy czym za każdym razem wybiera się dwie spośród pozostałych umiejętności.

Krzepa

Bohater potrafi dokonać czynów wymagających niezwykłej wytrzymałości.

Korzyści: postać zyskuje premię +4 do następujących testów oraz rzutów obronnych: testy Pływania wykonywane co godzinę w celu uniknięcia zmęczenia, testy Budowy wykonywane na potrzeby kontynuowania biegu, testy Budowy wykonywane podczas wstrzymywania oddechu, testy Budowy wykonywane w celu uniknięcia stłuczeń wynikających z pragnienia czy głodu, rzuty obronne na Wytrwałość wykonywane w celu uniknięcia stłuczeń wynikających z działania środowiska – gorącego lub chłodnego, rzuty obronne na Wytrwałość wykonywane w celu uniknięcia obrażeń spowodowanych przez duszenie czy tonięcie. Ponadto bohater może spać w lekkim i średnim pancerzu, nie ryzykując zmęczenia.

Normalnie: bohater, który nie posiada tego atutu, a śpi w średnim lub cięższym pancerzu, jest automatycznie następnego dnia zmęczony.

Lecznictwo

Bohater ma talent do pomagania chorym i rannym.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Leczenia oraz Rzemiosła (farmaceutyka).

Zasady specjalne: należy pamiętać, że umiejętności Rzemiosła (farmaceutyka) nie można używać bez wyszkolenia.

Mistrz kierownicy

Postać doskonale radzi sobie, unikając ataków podczas prowadzenia pojazdu.

Wymagania: Zr 13, 6 rang w Kierowaniu, Demon szybkości.

Korzyści: bohater prowadzący pojazd w swojej akcji wybiera pojedynczego przeciwnika lub samochód. Kierowany przez niego pojazd oraz wszystkie osoby znajdujące się w środku otrzymują premię +1 do Obrony względem wszystkich ataków wybranych przez wskazanego wcześniej wroga. Postać może w każdej akcji wybrać inny pojazd lub przeciwnika.

Natychmiastowa riposta

Postać nauczyła się uderzać w chwili, w której przeciwnik jest najbardziej wystawiony na ciosy – w momencie, gdy sam zamierza zaatakować.

Wymagania: Zr 13, Uniki.

Korzyści: raz w rundzie, gdy przeciwnik, którego postać unika (więcej na ten temat w opisie atutu Uniki na stronie 88), wykona nieudany atak wręcz lub atak dotykowy wręcz, bohater może wyprowadzić w niego atak okazyjny bronią do walki wręcz. Rozwiązanie oraz zastosowanie efektów obydwu ataków następuje jednocześnie.

Nawet postać dysponująca Zmysłem walki może wykorzystać Natychmiastową ripostę tylko raz w ciągu rundy. Atut nie umożliwia również wykonania większej liczby ataków okazyjnych niż te, które bohater normalnie posiada podczas rundy.

Nieuchwytny cel

Bohater może wykorzystać swoich przeciwników jako osłonę podczas walki wręcz.

Wymagania: Zr 13, Defensywne sztuki walki.

Korzyści: kiedy bohater jest zaangażowany w walkę wręcz z przynajmniej jednym przeciwnikiem, wrogowie próbujący go trafić atakami dystansowymi podlegają karze –4, którą należy dodać do normalnie przyznawanej kary –4 za strzelanie do osób walczących wręcz – łącznie kara wynosi zatem –8.

Zasady specjalne: kara przeciwnika dysponującego atutem Precyzyjny strzał maleje do –4.

Nokautujący cios

Bohater potrafi ogłuszyć nieprzygotowanych przeciwników.

Wymagania: Bijatyka, bazowa premia do ataku +3.

Korzyści: w walce z nieprzygotowanym przeciwnikiem pierwszy atak bez broni – jeśli jest udany – traktuje się jak trafienie krytyczne, powodujące dwa razy większe stłuczenia.

Zasady specjalne: nawet jeśli postać posiada zdolność, za sprawą której w walce bez broni powo-



Roberta wybrała atut Konstruowanie

AG

duje obrażenia zabójcze, to i tak w przypadku Nokautującego ciosu zada ona stłuczenia.

Obsługa pojazdów latających

Bohater wybiera jeden typ statków powietrznych – ciężki samolot, śmigłowiec, odrzutowiec bojowy lub statek kosmiczny – w których obsłudze uzyskuje biegłość.

Ciężkie samoloty to wszelkiego rodzaju maszyny posiadające trzy lub więcej silników, duże samoloty pasażerskie, samoloty transportowe, ciężkie bombowce itp. Do kategorii śmigłowców zaliczają się wszystkie helikoptery, transportowe oraz bojowe. Odrzutowce bojowe to myśliwce, samoloty wielozadaniowe oraz maszyny szturmowe. Statki kosmiczne to kategoria obejmująca, między innymi, promy kosmiczne oraz lądowniki księżycowe.

Wymagania: 4 rangi w Pilotowaniu.

Korzyści: postać prowadząca pojazd wybranego typu nie podlega karze do testów Pilotowania oraz ataku.

Normalnie: bohater niedysponujący tym atutem podlega karze –4 do wszystkich testów Pilotowania pojazdem zaliczających się do jednego z powyższych typów oraz do wszystkich ataków przeprowadzanych za pomocą uzbrojenia pokładowego. Postać nie podlega karze, jeżeli pilotuje mały samolot pasażerski lub ogólnego przeznaczenia.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać nawet czterokrotnie, za każdym razem decydując się na inny typ pojazdów.

Obsługa pojazdów naziemnych

Bohater wybiera pewien typ pojazdów (spośród ciężkich pojazdów kołowych, łodzi motorowych, jachtów, statków lub pojazdów gąsienicowych), w których obsłudze uzyskuje biegłość.

Ciężkie pojazdy kołowe to wszelkiego rodzaju ciężarówki, ciągniki siodłowe, kołowe maszyny drogowe (choćby spychacze) oraz kołowe pojazdy opancerzone (na przykład transportery opancerzone). Łodzie motorowe to napędzane silnikami jednostki nawodne obsługiwane przez jedną osobę i zwykle o długości nieprzekraczającej 30 metrów. Jachty to lekkie jednostki pływające, wprawiane w ruch za pomocą żagli. Statki to duże jednostki pływające z załogą liczącą przynajmniej kilka osób. Do kategorii pojazdów gąsienicowych zaliczają się buldożery, czołgi oraz inne typy wozów wojskowych.

Wymagania: 4 rangi w Kierowaniu.

Korzyści: postać prowadząca pojazd wybranego typu nie podlega karze do testów Kierowania oraz ataku.

Normalnie: bohater niedysponujący tym atutem podlega karze –4 do wszystkich testów Kierowania pojazdem zaliczających się do jednego z powyższych typów oraz do wszystkich ataków przeprowadzanych za pomocą uzbrojenia pokładowego. Postać nie podlega karze, jeżeli prowadzi jeden z typowych pojazdów – samochód, motocykl lub skuter śnieżny.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać nawet pięć razy, za każdym razem decydując się na inny typ pojazdów.

Ogień seryjny

Bohater posługujący się bronią automatyczną (umożliwiającą prowadzenie ognia ciągłego) potrafi strzelać krótkimi seriami do pojedynczego celu.

Wymagania: Rzt 13, Biegłość w indywidualnej broni palnej oraz Zaawansowana biegłość w broni palnej.

Korzyści: postać używająca broni (pozwalającej na prowadzenie ognia ciągłego) z przynajmniej pięcioma nabojami w magazynku może w jednym ataku wystrzelić krótką serię do pojedynczego celu. Podlega karze –4 do testu ataku, ale broń zadaje dwie kostki obrażeń więcej. Na przykład, zamiast 2k6 obrażeń zadaje ich 4k6.

Użycie tego atutu wiąże się z wystrzeleniem pięciu pocisków i można go wykorzystać tylko wówczas, gdy w broni znajduje się przynajmniej pięć naboi.

Normalnie: ogień ciągły wymaga zużycia 10 pocisków, strefa ostrzału to obszar o wymiarach 3 na 3 metry i nie można mierzyć do pojedynczego celu. Jeśli postać nie posiada tego atutu i próbuje strzelać ogniem ciągłym do jednego przeciwnika, to jest to traktowane jako normalny atak, a dodatkowe pociski są marnowane.

Zasady specjalne: jeśli broń dysponuje ogranicznikiem długości serii pozwalającym na prowadzenie 3-strzałowych serii, to ogień seryjny zużywa trzy zamiast pięciu pocisków i może być prowadzony, gdy w magazynku znajdują się trzy sztuki amunicji.

Ostrożność

Bohater jest szczególnie ostrożny w działaniach, które mogą skończyć się tragicznie.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Materiałów wybuchowych oraz Unieszkodliwiania mechanizmów.

Zasady specjalne: należy pamiętać, że umiejętności Materiały wybuchowe oraz Unieszkodliwianie mechanizmów nie można wykorzystywać bez wyszkolenia.

Ostrzał

Postać potrafi pokryć ogniem ciągłym większy obszar niż normalnie.

Wymagania: biegłość w indywidualnej broni palnej oraz Zaawansowana biegłość w broni palnej.

Korzyści: podczas prowadzenia ognia ciągłego bohater pokrywa nim obszar o długości czterech pól (kwadrat o boku 1,5 metra) i szerokości jednego pola (czyli dowolne cztery kwadraty w prostej linii).

Normalnie: ogień ciągły prowadzony jest na obszarze 3 metry na 3 metry.

Pewność siebie

Postać posiada wrodzoną pewność siebie.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Hazardu i Zastraszania oraz testów poziomów przy opieraniu się Zastraszaniu.

Podstępność

Bohaterowi szczególnie łatwo przychodzi wprowadzanie przeciwnika w błąd oraz robienie fałszywego wrażenia.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Blefowania oraz Przebierania.

Potężny atak

Postać potrafi wyprowadzać niezwykle silne ataki wręcz.

Wymagania: S 13.

Korzyści: w swojej akcji, przed wykonaniem testów ataków w danej rundzie, bohater może odjąć pewną liczbę od wszystkich testów ataków wręcz i dodać ją do wszystkich testów obrażeń wręcz. Wspomniana liczba nie może przekroczyć bazowej premii do ataku postaci. Uzyskaną w ten sposób karę do ataków oraz premię do obrażeń należy brać pod uwagę aż do następnej akcji bohatera.

Precyzyjny strzał

Bohater potrafi precyzyjnie celować i dokładnie wybierać moment oddania strzału.

Wymagania: bezpośredni strzał.

Korzyści: bohater może strzelić lub rzucić bronią dystansową w toczącego walkę wręcz wroga bez standardowej kary –4 do testów ataków.

Normalnie: postać podlega karze –4 podczas ataku bronią dystansową w przeciwnika, który zaangażowany jest w walkę wręcz (więcej informacji na ten temat w części „Strzelanie i rzucanie do walczących wręcz", strona 136).

Przerażający wygląd

Wygląd postaci może przestraszyć osoby wokół niej.

Wymagania: Cha 15, 9 rang w Zastraszaniu.

Korzyści: bohater, który wykorzystuje niniejszy atut, sprawia, iż wszyscy adwersarze w promieniu 3 metrów o poziomie niższym od niego muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + 1/2 poziomu bohatera + jego modyfikator z Charyzmy) – niepowodzenie oznacza, iż ofiara jest wstrząśnięta i podlega karze –2 do wszystkich testów ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności. Kara utrzymuje się przez 1k6 rund + modyfikator z Charyzmy bohatera. Atut można wykorzystać tylko raz w czasie rundy, w darmowej akcji.

Udany rzut obronny sprawia, iż przeciwnik jest niepodatny na działanie przerażającego wyglądu przez najbliższe 24 godziny. Niniejszy atut nie działa na istoty, których Intelekt wynosi 3 lub mniej.

Jeśli bohater posiada atut Sława, ST rzutu obronnego rośnie o 5.

Przyjaźń zwierząt

Bohater dobrze sobie radzi ze zwierzętami.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Jeździectwa oraz Postępowania ze zwierzętami.

Zasady specjalne: należy pamiętać, że umiejętności Postępowanie ze zwierzętami nie można używać bez wyszkolenia.

Przypływ odwagi

Bohater może podczas rundy wykonać dodatkową akcję.

Korzyści: postać może w rundzie wykonać dodatkową akcję ruchu lub ataku – przed lub po normalnych akcjach. W zależności od poziomu, na jakim się znajduje, może więcej razy dziennie wykorzystywać ten atut. Niemniej ma do tego prawo tylko raz w rundzie.

Poziom postaci	Dzienny limit
1-4	1
5-8	2
9-12	3
13-16	4
17-10	5

Rozszczepienie

Po jednym potężnym ataku wręcz bohater może wyprowadzić następny.

Wymagania: S 13, Potężny atak.

Korzyści: jeśli bohater zada wrogowi tyle obrażeń, by ten upadł (zwykle ma to miejsce, gdy liczba jego punktów wytrzymałości spada poniżej 0 lub gdy umiera albo też gdy z racji ogromnych obrażeń straci przytomność), to może natychmiast wyprowa-



Przykłady atutów Daleki strzał oraz Przerażający wygląd

dzić jeden dodatkowy atak wręcz wymierzony w jakąś istotę znajdującą się w zasięgu. Przed wspomnianym atakiem dodatkowym postać nie ma prawa wykonać 1,5-metrowego kroku. Dodatkowy atak wyprowadza tą samą bronią oraz z tymi samymi premiami, co cios, który spowodował przewrócenie się wroga. Ze zdolności tej można skorzystać tylko raz w rundzie.

Ruchliwość

Bohater przeszedł szkolenie, dzięki któremu potrafi przemykać się obok przeciwników i unikać ich ciosów.

Wymagania: Zr 13, Uniki.

Korzyści: postać otrzymuje premię unikową +4 do Obrony względem ataków okazyjnych, gdy opuszcza obszar zagrożenia lub się przezeń porusza.

Zasady specjalne: w sytuacji, w której bohater traci premię ze Zręczności do Obrony (jeśli takową posiada), traci również premie unikowe. Ponadto premie unikowe kumulują się ze sobą, w odróżnieniu od większości premii innego rodzaju.

Rykoszet

Postać potrafi strzelać w taki sposób, że rykoszetujący pocisk ma szansę trafić w cel schowany za osłoną.

Wymagania: Bezpośredni strzał oraz Precyzyjny strzał.

Korzyści: jeśli w odległości do trzech metrów od celu znajduje się trwała, stosunkowo gładka powierzchnia (taka jak betonowa ściana lub asfalt ulicy), od której może odbić się pocisk, to bohater może zignorować osłonę znajdującą się między nim a przeciwnikiem. Niemniej test ataku podlega karze –2, a samo trafienie powoduje o jedną kostkę obrażeń mniej. Na przykład, broń powodująca 2k6 obrażeń zadaje zamiast tego 1k6.

Zasady specjalne: powierzchnia, od której rykoszetuje pocisk, nie musi być idealnie gładka ani równa – do tego celu nadaje się również ceglany mur czy asfaltowa droga. Wykorzystanie atutu Rykoszet wymaga jednak, by jego ofiara posiadała osłonę maksymalnie 9/10.

Skupienie

Postać potrafi skoncentrować się nawet w bardzo niesprzyjających warunkach.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Koncentracji i Zachowania równowagi.

Skupienie na broni

Postać wybiera jeden typ broni, na przykład pistolet Glock 17 albo laskę z ukrytym ostrzem. Na potrzeby tego atutu może również zdecydować się na uderzenie bez broni lub zwarcie. Wybranym orężem bohater posługuje się szczególnie sprawnie.

Wymagania: Biegłość w wybranej broni, bazowa premia do ataku +1.

Korzyści: postać zyskuje premię +1 do wszystkich testów ataków wykonywanych przy użyciu wybranej broni.

Zasady specjalne: atut ten można wybrać kilkakrotnie. Jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem dotyczy on oręża nowego typu.

Skuteczniejsze rozszczepienie

Postać umie tak skutecznie władać bronią do walki wręcz, że gdy wrogowie padają, może wyprowadzić kilka ciosów.

Wymagania: S 13, Potężny atak, Rozszczepienie, bazowa premia do ataku +4.

Korzyści: atut ten działa analogicznie do Rozszczepienia, z tą jednak różnicą, iż bohater może go użyć dowolną liczbę razy w rundzie.

Sława

Bohater ma większą szansę zostać rozpoznanym.

Korzyści: premia do Reputacji rośnie o +3.

Staranność

Postać ma szczególny talent do badań naukowych.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Badań oraz Odcyfrowywanie zapisków.

Strzał mierzony

Bohater potrafi przygotowywać stanowisko do zabójczego prowadzenia ognia z broni dystansowej.

Wymagania: Rzt 13, Daleki strzał.

Korzyści: przed przeprowadzeniem ataku dystansowego postać może poświęcić akcję całorundową na przyjęcie odpowiedniej pozycji do strzału. W efekcie otrzymuje premię z okoliczności +2 do następnego testu ataku. Gdy bohater zaczyna mierzyć do celu, nie może wykonać żadnego ruchu, nawet 1,5-metrowego kroku – aż do chwili przeprowadzenia ataku, bo w przeciwnym razie utraci premię. To samo będzie miało miejsce, gdy coś zakłóci jego koncentrację lub zostanie zaatakowany przed wykonaniem następnej akcji.

Strzał w biegu

Postać jest bardzo dobrze wytrenowana w potyczkach w walce bronią dystansową.

Wymagania: Zr 13, Bezpośredni strzał, Ruchliwość oraz Uniki.

Korzyści: kiedy w akcji ataku bohater używa broni dystansowej, to może poruszyć się zarówno przed, jak i po ataku, pod warunkiem jednak, że w efekcie nie pokona odległości wykraczającej poza jego szybkość.

Jeżeli bohater atakuje, to opisany tu ruch nie prowokuje ataku okazyjnego ze strony atakowanego (choć może normalnie prowokować ataki okazyjne innych adwersarzy).

Szara eminencja

Postać jest mniej znana od innych przedstawicieli tej samej klasy oraz będących na tym samym poziomie – albo też chce zachować takie pozory.

Korzyści: zmniejszenie premii do Reputacji o 3.

Sztuki walki

Bohater przeszedł szkolenie w atakowaniu oraz zadawaniu obrażeń w walce bez broni.

Wymagania: bazowa premia do ataku +1.

Korzyści: postać wyprowadzająca uderzenie bez broni może – w zależności od swej decyzji – powodować zabójcze obrażenia lub stłuczenia w liczbie 1k4 + modyfikator z Siły. Ponadto atakującego bez broni bohatera traktuje się tak, jakby był uzbrojony – w efekcie jego ofiara nie zyskuje prawa do ataku okazyjnego (więcej na ten temat w części „Ataki bez broni" na stronie 135). Z kolei postać ma prawo wyprowadzać ataki okazyjne w adwersarzy atakujących ją bez broni.

Normalnie: bohater atakujący bez broni, który nie posiada tego atutu, zadaje tylko 1k3 stłuczenia, prowokuje ataki okazyjne ze strony przeciwnika, a ponadto nie może wykonywać tych ostatnich.

Szybki i wściekły

Postać jest wyszkolona w atakowaniu z poruszających się pojazdów.

Korzyści: bohater nie podlega karze z prędkości podczas przeprowadzania ataków z poruszających się pojazdów. Ponadto, jeżeli jest kierowcą, może wykorzystać swoją akcję ataku do zaatakowania dowolnego celu znajdującego się na drodze pojazdu.

Normalnie: postacie atakujące z poruszającego się pojazdu podlegają karze zależnej od szybkości. Pasażerowie mogą przygotowywać akcję ataku, którą wykonają, gdy wóz dotrze do określonego miejsca. Kierowca z kolei musi wykonać swoją akcję ataku przed lub po ruchu pojazdu.

Szybkie dobywanie broni

Bohater dobywa broń z zadziwiającą szybkością.

Wymagania: bazowa premia do ataku +1.

Korzyści: dobycie broni to akcja darmowa.

Bohater dysponujący tym atutem może rzucać bronią w normalnym tempie wyprowadzania ataków.

Normalnie: dobycie broni to akcja ruchu. Postać z bazową premię do ataku przynajmniej +1 może dobyć broń w trakcie ruchu w akcji darmowej.

Szybkie załadowanie

Postać potrafi niezwykle szybko załadować broń palną.

Wymagania: bazowa premia do ataku +1.

Korzyści: załadowanie broni napełnionym wcześniej magazynkiem lub za pomocą szybkiego ładownika to akcja darmowa. Załadowanie bębenka rewolweru bez użycia ładownika albo broni z niewymiennym magazynkiem pochłania akcję ruchu.

Normalnie: załadowanie broni magazynkiem lub za pomocą szybkiego ładownika jest akcją ruchu. Załadowanie bębenka rewolweru bez ładownika albo niewymiennego magazynka w broni pochłania akcję całorundową.

Tropienie

Bohater może podążać tropami wszelkiego rodzaju istot lub postaci, które pozostały na różnych typach podłoża.

Korzyści: znalezienie tropu oraz podążanie nim przez 1,5 kilometra wymaga udanego testu Sztuki przetrwania. Za każdym razem gdy ślad się zaciera (na przykład, gdy przecinają go inne tropy, gdy tropiony cofał się własnym śladem czy gdy tropy się rozchodzą), postać musi wykonać kolejny test Sztuki przetrwania.

Tropiący porusza się z 1/2 normalnej prędkości (lub z pełną szybkością, jeśli zdecyduje się na karę –5 do testów albo z podwojoną szybkością z karą –20 do testów). ST zależy od powierzchni oraz dominujących warunków, co podano w pobliskiej tabeli.

Powierzchnia	ST Sztuki przetrwania
Bardzo miękkie podłoże	5
Miękkie podłoże	10
Twarde podłoże	15
Bardzo twarde podłoże	20

Bardzo miękkie podłoże: każde podłoże, na którym pozostaje głęboki, wyraźny ślad stóp – a zatem świeży śnieg, gruba warstwa pyłu czy błoto.

Miękkie podłoże: każde podłoże niewystarczająco twarde, by utrzymać ciężar, ale wytrzymalsze od błota czy świeżego śniegu, na którym istota pozostawia częste, ale płytkie ślady stóp.

Twarde podłoże: większość powierzchni na otwartym powietrzu (trawniki, pola, lasy i tak dalej) oraz niezwykle miękkie lub brudne podłoża pomieszczeń (grube dywany czy bardzo brudne lub zakurzone podłogi). Istota może pozostawić tu jakieś tropy (połamane gałęzie czy kępki włosów), ale ślady stóp nie pojawiają się zbyt często i są niewyraźne (na przykład, tylko część stopy odbiła się na podłożu).

Bardzo twarde podłoże: każde podłoże, na którym nie odbije się najmniejszy ślad stóp – naga skała, beton, powierzchnie metalowe czy podłoga pomieszczenia. Do tej kategorii zalicza się większość koryt strumieni, gdzie ślad stóp zmywa lub ukrywa woda. Istota pozostawia po sobie tylko niewyraźne tropy (rysy na podłożu czy poruszone kamienie).

Jeśli test Sztuki przetrwania zakończy się niepowodzeniem, to można go przeprowadzić ponownie dopiero po godzinie (w przypadku otwartego terenu) lub po 10 minutach (w przypadku wnętrz budynków itp.).

Normalnie: nie posiadając tego atutu, bohater może wykorzystywać umiejętność Sztuka przetrwania, by znajdować tropy i nimi podążać, jeżeli ST takiej czynności wynosi 10 lub mniej. Zamiast tego ma prawo za pomocą umiejętności Przeszukiwanie znajdować ślady stóp lub podobne znaki pozostawione przez przechodzącą istotę, biorąc pod uwagę podaną wcześniej ST. Nie może jednakże dzięki Przeszukiwaniu podążać tropem, nawet jeżeli ktoś już go znalazł.

Okoliczności	Modyfikator ST Sztuki przetrwania
Za każde trzy istoty w tropionej grupie	–1
Rozmiar tropionej istoty (lub istot): [1]	
Filigranowa	+8
Drobna	+4
Malutka	+2
Mała	+1
Średnia	+0
Duża	–1
Wielka	–2
Olbrzymia	–4
Kolosalna	–8
Za każde 24 godziny od powstania tropu	+1
Za każdą godzinę deszczu od powstania tropu	+1
Po powstaniu tropu spadł śnieg	+10
Słaba widoczność: [2]	
Zachmurzenie lub bezksiężycowa noc	+6
Światło księżyca	+3
Mgła lub opady	+3
Tropieni maskują ślady (i poruszają się z połową szybkości)	+5

1 Jeśli do grupy należą istoty różnych rozmiarów, stosuje się modyfikator wynikający z największej kategorii rozmiaru.

2 Należy stosować największy modyfikator z tej kategorii.

Twardość

Bohater jest twardszy niż normalny człowiek.

Korzyści: postać otrzymuje +3 punkty wytrzymałości.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać wielokrotnie, a jego efekty się kumulują.

Ukradkowość

Bohater szczególnie dobrze unika dostrzeżenia czy wykrycia.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Cichego poruszania się oraz Ukrywania się.

Uniki

Bohater świetnie unika ciosów przeciwnika.

Wymagania: Zr 13.

Korzyści: w swojej akcji bohater wskazuje przeciwnika i od tego momentu uzyskuje względem jego ataków premię unikową +1 do Obrony. W każdej akcji ma prawo wybrać nowego wroga.

Zasady specjalne: w sytuacji, gdy postać straci premię ze Zręczności do Obrony, traci również premie unikowe. Ponadto premie unikowe kumulują się ze sobą, w odróżnieniu od większości premii innego rodzaju.

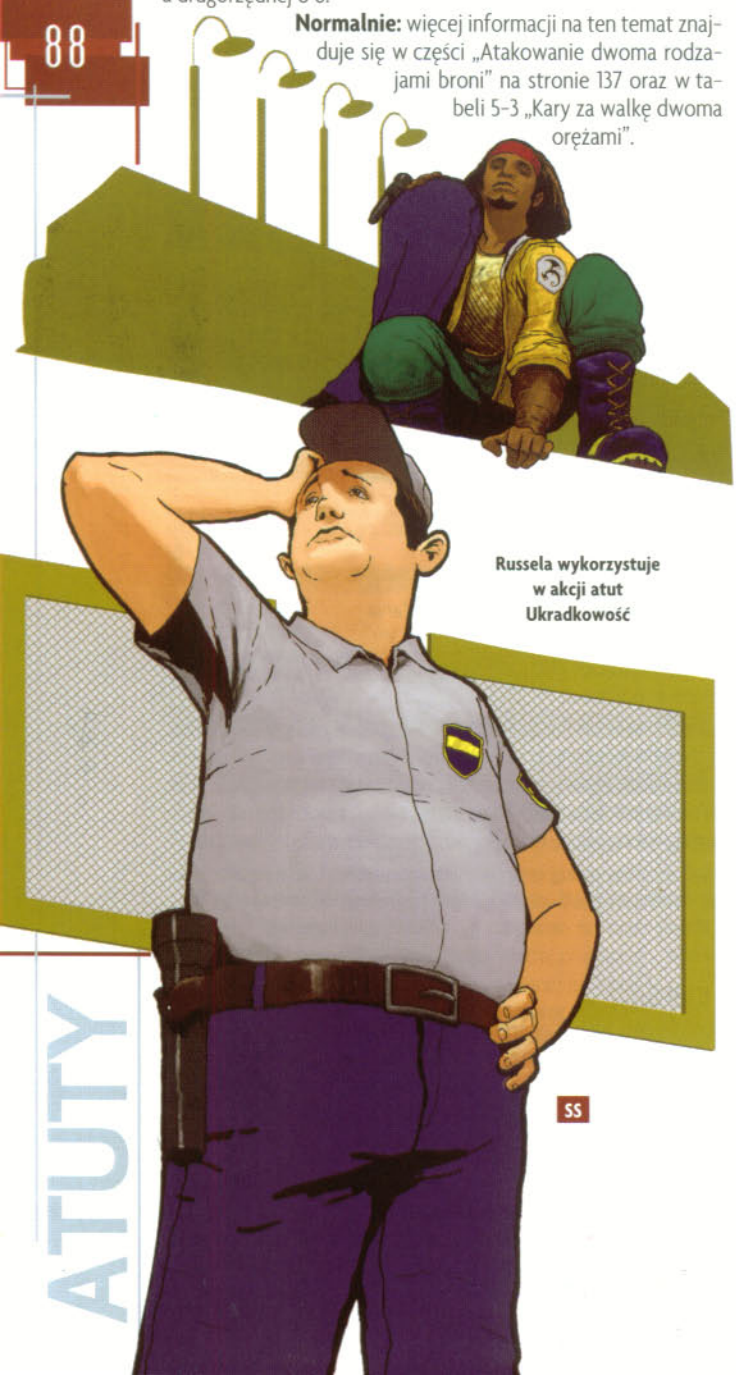
Walka dwoma orężami

Postać potrafi walczyć, trzymając broń w każdej ręce. W każdej rundzie drugorzędnym orężem może wykonać jeden dodatkowy atak. Broń trzymana w rękach musi być albo dystansowa, albo do walki wręcz (nie można mieszać typów).

Wymagania wstępne: Zr 13.

Korzyści: zmniejszeniu ulegają kary wynikające z walki dwoma orężami. Kara dotycząca podstawowej broni spada o 2, a drugorzędnej o 6.

Normalnie: więcej informacji na ten temat znajduje się w części „Atakowanie dwoma rodzajami broni" na stronie 137 oraz w tabeli 5-3 „Kary za walkę dwoma orężami".



Russela wykorzystuje w akcji atut Ukradkowość

SS

Walka na oślep

Bohater potrafi walczyć wręcz, nawet nie widząc przeciwników.

Korzyści: jeśli walcząc wręcz postać spudłuje z powodu ukrycia, może powtórzyć procentowy rzut na ryzyko chybienia i mimo to celnie zaatakować (tabela 5-7 „Ukrycie" na stronie 146).

Bohater podlega tylko 1/2 zwyczajowej kary do prędkości wynikającej z tego, że nie widzi. Ciemności i słaba widoczność ograniczają szybkość do 3/4 normalnej, a nie 1/2 („Poruszanie się w ciemności", strona 143).

Walka uliczna

Postać zna brutalne, lecz skuteczne sposoby walki ulicznej.

Wymagania: Bijatyka, bazowa premia do ataku +2.

Korzyści: raz w rundzie, po udanym ataku bez broni lub lekką bronią do walki wręcz, bohater zadaje dodatkowe 1k4 obrażenia.

Wirujący atak

Bohater potrafi razić znajdujących się w pobliżu przeciwników, wyprowadzając niezwykłe wirujące ataki.

Wymagania: Zr 13, Int 13, Atak z doskoku, Ruchliwość, Uniki, Wyszkolenie w walce, bazowa premia do ataku +4.

Korzyści: wykorzystując akcję całkowitego ataku, postać może zrezygnować ze zwykłych ataków na rzecz jednego ataku wręcz wymierzonego we wszystkich przeciwników w zasięgu, wykonywanego z pełną bazową premią do ataku.

Wnikliwość

Bohater jest urodzonym obserwatorem.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Dochodzenia oraz Wyczucia pobudek.

Zasady specjalne: należy pamiętać, że umiejętności Dochodzenie nie można używać bez wyszkolenia.

Wyczucie kierunku

Postać świetnie czuje się w dziczy.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Nawigacji oraz Sztuki przetrwania.

Wykorzystanie siły

Bohater potrafi wykorzystać pęd wroga przeciwko niemu.

Wymagania: defensywne sztuki walki.

Korzyści: postać otrzymuje premię +2 do testów spornych Siły oraz Zręczności za każdym razem, gdy próbuje przewrócić przeciwnika lub zaatakować w zwarciu. Taką samą premię bohater zyskuje, gdy stara się uniknąć przewrócenia lub ataków w zwarciu, których ofiarą pada.

Wykształcenie

Postać jest wyspecjalizowana w pewnej dziedzinie wiedzy.

Korzyści: bohater może wybrać dwa rodzaje Wiedzy, na przykład Wiedza (sztuka) oraz Wiedza (historia). Do wszystkich testów tych umiejętnościami otrzymuje premię +2.

Zasady specjalne: ten atut można wybrać nawet siedem razy, za każdym razem decydując się na dwie nowe umiejętności z grupy Wiedza.

Wyszkolenie w walce

Postać potrafi wykorzystywać zdolności bojowe zarówno w defensywie, jak i podczas ofensywy.

Wymagania: Int 13.

Korzyści: kiedy w walce wręcz bohater wykorzystuje akcję ataku lub akcję całkowitego ataku, może zdecydować się na karę w wysokości maksymalnie –5 do testów ataków i tej samej liczby (do +5) użyć jako premii do Obrony. Wartość, o której mowa, nie może przekroczyć bazowej premii do ataku postaci. Zmiany dotyczące testów ataków oraz Obrony utrzymują się aż do następnej akcji postaci. Premia do Obrony jest premią unikową i jako taka kumuluje się z innymi premiami unikowymi posiadanymi przez bohatera.

Normalnie: bohater pozbawiony atutu Wyszkolenie w walce może walczyć defensywnie, lecz w akcji ataku oraz akcji całkowitego ataku za karę –4 do testów ataków otrzymuje premię unikową +2 do Obrony.

Wytrącenie z równowagi

Postać potrafi w walce wręcz wytrącać przeciwnika równowagi.

Wymagania: Defensywne sztuki walki, bazowa premia do ataku +6.

Korzyści: w swojej akcji bohater wybiera przeciwnika, który może być maksymalnie o jedną kategorię rozmiaru większy lub mniejszy od postaci. Wróg atakujący posiadacza niniejszego atutu nie może w testach ataków stosować swej premii z Siły (karę z Siły nadal należy brać pod uwagę).

Modyfikator z Siły należy normalnie brać pod uwagę w przypadku obrażeń.

W każdej akcji bohater może wybrać innego przeciwnika na obiekt działania niniejszego atutu.

Wzbudzanie zaufania

Bohater wzbudza swoim zachowaniem zaufanie.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Dyplomacji oraz Zbierania informacji.

Zaawansowana biegłość w broni palnej

Bohater potrafi korzystać z broni strzelającej ogniem ciągłym.

Wymagania: Biegłość w indywidualnej broni palnej.

Korzyści: postać może bez kary prowadzić ogień ciągły z dowolnej broni palnej (jeśli taka opcja jest dla danej broni dostępna).

Normalnie: bohater, który nie dysponuje tym atutem, podlega karze –4 do wszystkich testów ataków bronią ustawioną na ogień ciągły (więcej na ten temat na stronie 148).

Zaawansowana walka dwoma orężami

Bohater jest mistrzem walki dwoma rodzajami broni. W przeciwieństwie do atutu Walka dwoma orężami, ten umożliwia wykorzystanie w jednej ręce broni do walki wręcz, zaś w drugiej – dystansowej.

Wymagania: Zr 13, Doskonalsza walka dwoma orężami, Walka dwoma orężami, bazowa premia do ataku +11.

Korzyści: postać uzyskuje prawo do wykonania trzeciego ataku drugorzędną ręką, ale podlega on karze –10.

Normalnie: więcej informacji na ten temat znajduje się w części „Atakowanie dwoma rodzajami broni" na stronie 137 oraz w tabeli 5-3 „Kary do walki dwoma orężami".

Zaawansowane sztuki walki

Bohater jest mistrzem sztuk walki wręcz.

Wymagania: Sztuki walki oraz Doskonalsze sztuki walki, bazowa premia do ataku +8.

Korzyści: udane trafienie krytyczne przy uderzeniu bez broni zadaje potrójne obrażenia.

Normalnie: trafienie krytyczne w walce bez broni zadaje podwójne obrażenia.

Zatrzymanie pojazdu

Bohater może wymusić zatrzymanie się innego pojazdu (lądowego oraz nawodnego).

Wymagania: 4 rangi w Kierowaniu, Demon szybkości.

Korzyści: podczas próby zepchnięcia innego pojazdu postać może wymusić zatrzymanie – wprawiając go uderzeniem w boczny poślizg. Poza spełnieniem normalnych warunków próby zepchnięcia, pojazd musi dysponować takim zapasem ruchu, aby przemieścić się o liczbę pól równą jego liczbie skrętu.

Po udanym teście zepchnięcia należy wykonać test sporny Kierowania – bohatera i jego adwersarza. Jeśli w tym ostatnim zwycięży postać, to należy obrócić pojazd przeciwnika o 90 stopni w stosunku do tego, który ona prowadzi (w efekcie wzajemne położenie wozów przypomina kształtem literę T). Następnie przesuwa się je do przodu o tyle pól, ile wynosi liczba skrętu pojazdu bohatera. Oba wozy kończą ruch w tym samym miejscu i otrzymują normalną liczbę uszkodzeń za zepchnięcie.

Jeśli test zakończył się niepowodzeniem, to zepchnięcie rozstrzyga się normalnie.

Złota rączka

Postać bez problemu radzi sobie ze wszystkimi maszynami i urządzeniami.

Korzyści: premia +2 do wszystkich testów Informatyki oraz Naprawiania.

Zasady specjalne: należy pamiętać, że umiejętności Informatyka oraz Naprawianie da się używać bez wyszkolenia tylko w niektórych sytuacjach.

Zmysł walki

Bohater potrafi szybko i wielokrotnie reagować na potknięcia przeciwników.

Korzyści: kiedy przeciwnicy odsłaniają się podczas walki, postać może wyprowadzić ataki okazyjne w liczbie odpowiadającej jego premii ze Zręczności +1. Na przykład, bohater ze Zręcznością 15 (modyfikator +2) może wykonać w sumie trzy ataki okazyjne w rundzie. Jeśli zatem przez jego obszar zagrożenia przejdzie czterech zbirów, będzie on mógł zaatakować okazyjnie trzech z nich. Oczywiście jeden wróg ma prawo paść ofiarą tylko jednego ataku okazyjnego.

Atut ten pozwala również wyprowadzać ataki okazyjne w sytuacji, gdy postać jest nieprzygotowana.

Normalnie: bohater pozbawiony tego atutu może wykonać w rundzie tylko jeden atak okazyjny, a jeśli jest nieprzygotowany – w ogóle nie wolno mu wyprowadzić takiego ataku.

Zasady specjalne: zmysł walki nie umożliwia Zwinnemu Herosowi częstszego wykorzystywania talentu sprzyjający moment – nadal ma on do tego prawo tylko raz w rundzie.

Zwiększona wytrwałość

Postać jest znacznie twardsza niż zwykły śmiertelnik.

Korzyści: premia +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wytrwałość.

Żelazna wola

Postać ma większą siłę woli niż zwykły człowiek.

Korzyści: premia +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wolę.

Rozdział czwarty

WYPOSAŻENIE

W świecie, którym rządzi zaawansowana technologia, jedynymi ograniczeniami w doborze wyposażenia pozostają inwencja producentów oraz pieniądze. Większość opisywanych w tym rozdziale przedmiotów można kupić u legalnych sprzedawców, choć część z nich będzie nieco trudniejsza do odszukania, a niektóre będą dostępne tylko w specyficznych miejscach. Znajdą się wśród nich również takie, których zdobycie będzie bardzo trudne z uwagi na obowiązujące ograniczenia prawne dotyczące ich kupowania oraz używania. Może się i tak zdarzyć, że pewnych przedmiotów nie będzie się dało kupić w ogóle.

KUPOWANIE SPRZĘTU

Chcąc ustalić, na co postać może sobie pozwolić i jakie wyposażenie jest dla niej dostępne, wykorzystuje się testy Zasobów. Każdy bohater posiada współczynnik, który określa jego zdolność nabywczą – nosi on nazwę premii do Zasobów. Wszystkie przedmioty oraz usługi posiadają określoną Skalę Trudności ich uzyskania, którą określa się jako ST zakupu. Innymi słowy, aby kupić dany przedmiot, należy wykonać test Zasobów o danym ST.

Test Zasobów

Test Zasobów to rzut k20, do którego wyniku dodaje się aktualną premię do Zasobów. Premia zwiększa się ze wzrostem Zasobów i maleje po dokonaniu zakupu.

Udany test oznacza, że bohater nabył dany przedmiot. Niepowodzenie z kolei skutkuje tym, że postaci na daną rzecz nie stać, nie posiada przy sobie wystarczającej gotówki albo zakup grozi przekroczeniem limitu karty kredytowej.

Jeśli aktualna premia do Zasobów wynosi przynajmniej ST dla zakupu konkretnego przedmiotu, to test jest zbędny – uznaje się, że zakończył się on automatycznym powodzeniem. Bohater może bez żadnych problemów pozwolić sobie na kupno rzeczy, których ST nabycia jest mniejsza bądź równa jego aktualnej premii do Zasobów.

Jeśli udało się kupić przedmiot bądź usługę, której ST zakupu jest większa niż aktualna wartość premii do Zasobów, to ta ostatnia ulega zmniejszeniu. Ma to odzwierciedlić sytuację, która następuje po kupnie jakiejś szczególnie drogiej rzeczy lub usługi, kiedy to zwiększa się zadłużenie i zmniejsza zdolność nabywcza bohatera.

Moondog ucieka z dużą prędkością

Zasoby postaci rozpoczynającej grę

Premia do Zasobów nowostworzonego bohatera na pierwszym poziomie wynosi +0 i jest zwiększana o:

- zasoby wynikające z profesji początkowej;
- premię wynikającą z atutu Bogactwo, jeżeli go wybrał;
- wynik rzutu 2k4;
- +1 za posiadanie od 1 do 4 rang w umiejętności Zawód.

A zatem Sprytny Heros z profesją początkową lekarz będzie mógł dysponować premią do Zasobów równą +4 +2k4 (profesja lekarz zwiększa premię do Zasobów o cztery, a następnie – jak to opisano wcześniej – gracz wykonuje rzut 2k4). Jeśli jego wynik wynosi 5, a bohater ma rangi w umiejętności Zawód, to zaczyna z premią do Zasobów +10.

Jak zdobyć dużo sprzętu?

Jeśli bohater chce kupić sporo sprzętu naraz, szczególnie podczas tworzenia postaci, dobrze jest rozpocząć od sporządzenia listy przydatnych przedmiotów. Po jej stworzeniu najpierw należy nabyć wszystkie te rzeczy, których ST zakupu jest mniejsza bądź równa premii do Zasobów postaci. Jeśli premia do Zasobów jest większa niż +14, to bohater może kupić wszystkie przedmioty, których ST zakupu wynosi 14 lub mniej. Zdobycie tych przedmiotów nie zmniejszy premii do Zasobów postaci tak, jak ma to miejsce w przypadku zakupu bardziej drogich rzeczy.

Po zdobyciu wszystkich tańszych przedmiotów czas przejść do nabywania droższych. Zwykle należy zaczynać od tych, które są warte najwięcej (to znaczy mają największą ST zakupu), a następnie posuwać się w dół sporządzonej wcześniej listy. Jeżeli wśród rzeczy znajdą się jakieś bardzo postaci przydatne, to warto kupić je na samym początku, zwłaszcza jeśli gracz się martwi, że później może mu na to nie wystarczyć Zasobów.

Zakupy i czas

Czas poświęcony na zakup najpopularniejszych przedmiotów oraz usług jest zwykle równy dojazdowi do miejsca, w którym są one dostępne. Nabywanie dóbr rzadszych bywa nieco bardziej czasochłonne – zajmuje liczbę godzin równą ST zakupu danego przedmiotu bądź usługi. Odzwierciedla to czas, który jest niezbędny na ich znalezienie oraz sfinalizowanie transakcji. Uzyskanie pozwolenia na zakup albo kupowanie przedmiotu objętego ograniczeniami przedłuża czas potrzebny na jego zdobycie (co opisano dalej).

Zasada 10 lub 20

Zwykle postać może skorzystać z zasady 10 lub 20 przed wykonaniem testu Zasobów. Wzięcie 20 wymaga poświęcenia 20 razy więcej czasu na zakupy niż normalnie. W przypadku zatem, gdy dojazd do sklepu i nabycie danego przedmiotu zajmuje normalnie 30 minut, to przy wykorzystaniu zasady 20 zakup zajmie 20 razy więcej czasu, czyli postać poświęci na to 10 godzin.

Istnieje ponadto kara za kupowanie przedmiotów, których ST zakupu jest większa niż wartość premii do Zasobów. Innymi słowy, nabywanie takich rzeczy związane jest ze zmniejszeniem premii (więcej na ten temat dalej).

Powtórne próby

Można próbować ponownie kupić wybrany przedmiot, czyli wykonać kolejny test Zasobów, jednak nie wcześniej niż minie czas poświęcony na wcześniejszą próbę. Jest to zazwyczaj liczba godzin równa ST zakupu danej rzeczy bądź usługi. Przy tworzeniu postaci nie można próbować nabywać przedmiotów ponownie zanim nie rozpocznie się przygoda, chyba że Mistrz Gry zadecyduje inaczej.

Pomaganie sprzymierzeńcowi

Bohaterowie mogą starać się pomóc sobie nawzajem przy zdobywaniu przedmiotów lub usług. Jeśli próba zakończy się powodzeniem, kupujący zyskuje premię +2 do testu Zasobów. Niemniej taka operacja ma swój koszt. Bohater, który pomógł sprzymierzeńcowi w zakupie, traci punkt premii do Zasobów. Ponadto postać, która pomogła w teście Zasobów, może w przyszłości mieć dobry powód, aby domagać się pożyczenia jej przedmiotu na jakiś czas. Może też być traktowana jak współwłaściciel, w zależności od rodzaju dobra oraz jego ceny.

Utrata Zasobów

Za każdym razem, gdy dokonywany jest zakup przedmiotów lub usług, których ST zakupu przekracza aktualną premię do Zasobów lub których ST zakupu wynosi przynajmniej 15, premia do Zasobów ulega zmniejszeniu. Odpowiada to wydaniu oszczędności, udzieleniu kredytu czy powiększeniu długu. O tym, jak duża jest utrata premii do Zasobów, decyduje koszt zakupu.

ST zakupu przedmiotu lub usługi	Zmniejszenie premii do Zasobów
15 lub więcej	1 punkt
1–10 punktów więcej niż aktualna premia do Zasobów	1 punkt
11–15 punktów więcej niż aktualna premia do Zasobów	1k6 punktów
16 lub więcej punktów niż aktualna premia do Zasobów	2k6 punktów

Kupowanie wyposażenia podczas tworzenia postaci

Russell Whitfield nowostworzony Silny Heros pierwszego poziomu przed przygodą przygotowuje się do zaopatrzenia w niezbędne przedmioty. Jego profesja początkowa to pracownik fizyczny, a jej wybór zwiększa premię do Zasobów postaci o +2 punkty. Bohater w rzucie 2k4 uzyskał rezultat 3, a zatem jego początkowa premia do Zasobów wynosi 5 (0 + 2 + 3 = 5).

Russell może sobie pozwolić na kupno wszystkiego o ST zakupu równym 5 lub mniej. Kiedy już tego dokona i upewni się, że nabył wszystkie potrzebne mu tańsze rzeczy, zabiera się za droższe. Stara się kupić długi miecz, którego ST zakupu wynosi 11.

Bohater może teraz wykonać test Zasobów i liczyć na to, że uda mu się na k20 wyrzucić 6 lub więcej (6 + 5 = 11). Jeśli jednak test się nie powiedzie, będzie musiał zaczekać aż do rozpoczęcia przygody – dopiero wówczas zyska kolejną szansę na zakup miecza. Oczywiście w przypadku, gdy test zakończy się powodzeniem, Russell zdobędzie długi miecz, a jego premia do Zasobów spadnie do +4.

Bohater może również skorzystać z zasady 10 i bez problemów kupi wówczas przedmiot. Długi miecz nabywa w tej sytuacji automatycznie, a jego premia do Zasobów spada do +4.

Russell może również zdecydować się na zakup przedmiotu, którego ST zakupu wynosi 18. Jeśli w tym przypadku skorzystałby z zasady 20, aby zwiększyć szansę powodzenia, to automatycznie nabędzie przedmiot, ale jego premia do Zasobów zmaleje o 1k6+1 punktów (z uwagi na to, że ST zakupu jest o 13 punktów większe niż premia do Zasobów postaci oraz jednocześnie ma wartość przekraczającą 15).

Styl życia

Jaki styl życia prowadzi bohater? Czy posiada własny, luksusowy pojazd (sportowy samochód albo ślizgacz), wyprawia huczne przyjęcia oraz lata do Rio na weekendy? A może mieszka w jednopokojowej kawalerce i żywi się odgrzewanymi w mikrofalówce pizzami? Odpowiedzi na te pytania można po części znaleźć w posiadanych przez postać przedmiotach oraz w aktualnej premii do Zasobów.

Bohater mający średnią premię do Zasobów (powiedzmy +7) może sobie pozwolić na kupowanie przedmiotów w granicach 50 dolarów bez utraty tejże premii. Może zatem, kiedy tylko zapragnie, pójść na obiad do dobrej restauracji, kupić sobie bilet na mecz baseballa czy nową grę komputerową. Oczywiście ma również prawo pozwolić sobie na bardziej rozrzutny tryb życia, tyle że kosztem utraty premii do Zasobów, a co za tym idzie – nie może przez długi czas żyć ponad stan. Naturalnie jeśli postać jest już dumnym posiadaczem ferrari, to obniżenie premii do Zasobów nie powoduje, że automatycznie musi się go pozbyć. Ma prawo jeździć bardzo drogim samochodem, ale nie może sobie wówczas pozwolić na wszystkie inne rzeczy i przyjemności, które kojarzone są z takim stylem życia.

Biedna postać z aktualną premią do Zasobów powiedzmy +4 może sobie pozwolić na wydatki rzędu 20 dolarów bez jej zmniejszenia. Wieczorne wyjście do kina może być typowym sposobem spędzania wolnego czasu, ale bohatera nie stać na częste wydatki na coś droższego.

Najbogatsze postacie, których premia do Zasobów wynosi +15 lub więcej, mogą spokojnie wydać 500 dolarów w dowolnej chwili, co oznacza, że najczęściej latają pierwszą klasą.

Na przykład, jeśli aktualna premia do Zasobów bohatera wynosi +9 i kupił on przedmiot, którego ST zakupu wynosi 13, to ta maleje o 1 (ponieważ ST przedmiotu jest o 4 punkty większe niż aktualna premia do Zasobów). Jeśli przedmiot miałby ST zakupu równą 22 (czyli o 13 punktów więcej niż wynosi premia do Zasobów postaci), to wspomniana premia zmniejszyłaby się o 1k6 punktów.

Ponadto za każdym razem, kiedy postać nabywa przedmiot lub usługę, której ST wynosi 15 lub więcej, aktualna premia do Zasobów maleje o 1 punkt. A zatem w przypadku zakupu przedmiotu o ST równym 22, zmniejsza się ona o 1k6+1 punktów.

Premia do Zasobów maleje tylko wówczas, gdy próba kupna przedmiotu zakończyła się powodzeniem. Jeśli tak nie było, to nie zmienia się ona (niemniej wypada przyjrzeć się informacjom z wcześniejszej części „Powtórne próby").

Premia do Zasobów +0

Premia do Zasobów nigdy nie ma prawa zmaleć poniżej +0. Jeśli osiągnęła taką wartość, bohater nie może pozwolić sobie na kupno żadnego przedmiotu ani usługi o ST 10 lub więcej, a ponadto nie może skorzystać z ani z zasady 10, ani 20.

Odzyskiwanie Zasobów

Kupowanie drogich przedmiotów powoduje, że premia do Zasobów bohatera spada. Na szczęście zwiększa się ona wraz z rozwojem postaci.

Za każdym razem, gdy bohater awansuje na nowy poziom, to wykonuje test Zawodu, a jeśli nie dysponuje żadną rangą w tej umiejętności – test Roztropności. ST jest równe aktualnej premii do Zasobów. Jeśli test zakończy się powodzeniem, to wspomniana premia wzrasta o +1. Ponadto za każde 5 punktów, o które rezultat przekroczył ST, premia do Zasobów rośnie o kolejne +1.

Nagroda do Zasobów

W trakcie przygód zdarzy się zapewne, że bohater znajdzie (albo zdobędzie w inny sposób) pieniądze, klejnoty lub inne cenne przedmioty. W takich przypadkach owe przedmioty zamieniają się na nagrodę do Zasobów, która reprezentuje wzrost siły nabywczej, nie zaś stały strumień dochodów. Na przykład, skarb może zapewnić bohaterowi nagrodę do Zasobów +4, tym samym zwiększając jego aktualną premię do Zasobów o +4. Jeśli otrzymuje ją większa grupa, to postacie powinny podzielić nagrodę między sobą po równo.

Zwykłe przedmioty

We współczesnym świecie większość ludzi posiada bardzo dużo rzeczy – znacznie więcej niż gracz kiedykolwiek zapisze na karcie postaci. Chcąc w jakiś sposób policzyć wszystkie zwykłe i niewinne przedmioty, które każdy ma „pod ręką", bez konieczności kupowania ich pojedynczo, należy zastosować takie oto reguły.

Za pozwoleniem Mistrza Gry gracz może wykonać test Zasobów, aby zobaczyć czy jego postać ma pod ręką zwykły przedmiot, którego ST zakupu jest równe maksymalnie 10. Mistrz Gry określa ST zakupu tych rzeczy, których nie przedstawiono w niniejszym rozdziale, wykorzystując ich podobieństwo do innych dóbr. Test Zasobów wykonuje się tak jak podczas kupowania, z taką jednak różnicą, że podlega on karze –10 i że nie można wziąć ani 10, ani 20. Nie można również wykonać testu Zasobów pozwalającego stwierdzić, czy bohater posiada przy sobie zwykły przedmiot podczas procesu tworzenia postaci i między przygodami – jest to opcja dostępna tylko w czasie czystej rozgrywki. Jeśli test zakończy się powodzeniem, premia do Zasobów nie ulega zmniejszeniu, nawet jeśli ST zakupu przekracza jej aktualną wartość.

Na przykład, Russell usłyszał jakiś hałas dochodzący zza drzwi do jego mieszkania. Podejrzewa, że ktoś próbuje się do niego włamać. Nie ma pod ręką żadnej broni, ale chce ją zastąpić jakimś improwizowanym przedmiotem – czymś, co łatwo znaleźć w pokoju, jak na przykład kij baseballowy albo pogrzebacz. Mistrz Gry decyduje, że ST nabycia tego typu przedmiotu wynosi 5. Zatem Russell, aby sprawdzić czy ma coś takiego pod ręką, rzuca 1k20, dodaje aktualną premię do Zasobów i od wyniku odejmuje 10. Jeśli rezultat jest równy przynajmniej 5, przedmiot leży gdzieś w okolicy – bohater łapie go możliwie najszybciej. Jeśli zaś wynik nie przekracza 4, niczego podobnego nie ma po ręką i postać musi zadziałać w inny sposób.

Zależnie od sytuacji, Mistrz Gry może uznać, że dany zwykły przedmiot jest po prostu niedostępny. Poza tym postać musi znajdować się w takim miejscu, gdzie dane dobro ma szansę z logicznego punktu widzenia się znajdować (na przykład w domu, mieszkaniu czy samochodzie) – trudno nagle natrafić na kij baseballowy podczas spaceru ulicą.

SPRZĘT PODLEGAJĄCY OGRANICZENIOM

Posiadanie i korzystanie z niektórych przedmiotów bywa czasami ograniczone. Mogą używać ich tylko ludzie dysponujący pozwoleniami, określone organizacje lub specjaliści mający za sobą odpowiednie szkolenia. Zatem, aby legalnie nabyć lub wypożyczyć konkretne wyposażenie, należy wpierw zdobyć pozwolenie albo wnieść stosowną opłatę, najczęściej zanim podejmie się próbę jego zakupu. Dalej wymieniono cztery poziomy ograniczeń dostępności wyposażenia.

Pozwolenie: postać, która chce legalnie posiadać lub wykorzystywać przedmiot, musi dysponować odpowied-

nim pozwoleniem. Uzyskanie go nie jest zbyt drogie i wymaga tylko spełnienia kilku (jeśli w ogóle) dodatkowych wymagań prawnych.

Licencja: w tym przypadku sprzęt posiadać mogą tylko specjalnie przeszkoleni ludzie lub organizacje. Jednak prawdziwymi przeszkodami w zdobyciu takich przedmiotów są zazwyczaj czas i pieniądze. W efekcie każdy, kto jest wystarczająco cierpliwy i dysponuje odpowiednim kapitałem, może pozwolić sobie na uzyskanie wymaganej licencji.

Wojskowy: tego typu wyposażenie sprzedawane jest właściwie tylko uprawnionym organizacjom porządkowym oraz wojskowym. Ten poziom ograniczeń nie różni się specjalnie od licencji (wcześniej), z taką jednak różnicą, że najczęściej wszyscy producenci oraz handlarze znajdują się pod ścisłą kontrolą władz. W efekcie wyjątkowo nieufnie podchodzą do sprzedawania takiego wyposażenia osobom prywatnym.

Nielegalny: sprzęt uznawany jest za nielegalny, poza wyjątkowymi, szczególnie określonymi warunkami.

TABELA 4–1: SPRZĘT PODLEGAJĄCY OGRANICZENIOM

Poziom ograniczeń	ST zakupu z pozwoleniem lub opłatą	ST zakupu na czarnym rynku[1]	Potrzebny czas
Pozwolenie	10	+1	1 dzień
Licencja	15	+2	2 dni
Wojskowy	20	+3	3 dni
Nielegalny	25	+4	4 dni

1 Dodawane do ST zakupu przedmiotu, jeśli ma miejsce próba nabycia go na czarnym rynku, bez pozwolenia – więcej przedstawiono dalej, w części „Czarny rynek".

Zdobywanie pozwolenia

Chcąc zdobyć pozwolenie albo uiścić wymaganą opłatę, należy wykonać test Zasobów o ST zakupu podanym w tabeli 4-1. Jeśli zakończy się on powodzeniem, postać otrzyma odpowiednie zezwolenie po upływie podanej w tabeli liczbie dni. Można spróbować przyspieszyć ten proces – bohater musi wykonać test umiejętności Wiedza (ekonomia) o ST równej ST zakupu pozwolenia. Jeżeli i ten zakończy się powodzeniem, czas oczekiwania wynosi 1k6 godzin. Podczas tworzenia postaci czasami należy zdobyć pozwolenie albo wnieść opłatę, ale jest to dokonywane zanim rozgrywka się rozpoczyna i nie dolicza się dodatkowego czasu.

Ogólna zasada głosi, że postać musi uzyskać odpowiednie pozwolenie zanim spróbuje kupić sprzęt podlegający ograniczeniom. Legalni handlarze nie sprzedadzą wyposażenia osobom, które nie posiadają wymaganych zezwoleń. Niemniej istnieje szansa kupienia przedmiotu bez pozwolenia, na tzw. czarnym rynku.

Czarny rynek

Czasami bohater chce kupić sprzęt bez zawracania sobie głowy zdobywaniem odpowiednich zezwoleń. Na czarnym rynku można kupić niemal każdy dostępny przedmiot. Jednak, aby odnaleźć zajmującego się tym handlarza, należy wykonać test Wiedzy (cwaniactwo). ST zależny od miejsca, w jakim bohater szuka okazji do kupienia czarnorynkowego towaru – w dużych miastach wynosić może około 15, w mniejszych bądź na wsi blisko 20, a nawet 25.

Kupowanie przedmiotów na czarnym rynku oznacza wydanie większej sumy niż w przypadku legalnego źródła, a zatem do ST zakupu sprzętu należy dodać wymieniony w tabeli 4-1 modyfikator ST zakupu na czarnym rynku.

Wypożyczać czy kupować?

Zasady dotyczące Zasobów nie mówią niczego o wypożyczaniu czy braniu towaru na kredyt. Dzieje się tak dlatego, iż codzienne wydatki domowe, czynsze i inne tego typu rachunki od razu wliczono do systemu Zasobów. Premia do Zasobów określa siłę nabywczą, jaką ma postać po zapłaceniu wszystkich podstawowych opłat.

Koszty wynajmu wliczone są od razu do premii do Zasobów, pojawia się zatem pytanie, dlaczego bohater chciałby zmarnować testy Zasobów na coś tak drogiego jak dom? Odpowiedź – zarówno dla świata gry jak i rzeczywistości – jest taka sama: ponieważ posiadanie własnego domu zwalnia od ograniczeń związanych z jego użytkowaniem lub przeróbkami. Jeśli postać chce wybudować sobie tajne laboratorium w garażu budynku, w którym wynajmuje mieszkanie, będzie to bardzo trudne. Natomiast we własnym domu może tego dokonać bez większych problemów.

Chcąc kupić dom, należy wykonać tylko test Zasobów, który będzie odpowiednikiem przedpłaty (odpowiada temu ST zakupu w części tabeli 4-12 poświęconej mieszkaniom). Nie trzeba się martwić spłacaniem comiesięcznego kredytu, tak samo jak wynajmujący nie musi się obawiać o czynsz.

Zdobywanie w ten sposób wyposażenia zabiera liczbę dni podanych w tabeli 4-1. Na przykład, kupno przedmiotu objętego licencją na czarnym rynku wymaga dwóch dni. Można przyspieszyć ten proces, ale każdy dzień mniej (minimalny czas zakupu to jeden dzień) zwiększa ST nabycia sprzętu o +1.

Powiedzmy, że bohater chce kupić na czarnym rynku karabin maszynowy i że udało mu się znaleźć odpowiedniego handlarza. ST zakupu karabinu wynosi 19, poziom ograniczenia jest wojskowy (ST +3). A zatem końcowe ST równa się 22. Dostarczenie broni zajmie sprzedawcy trzy dni. Postać potrzebuje pilnie karabinu już na jutro, zatem życzy sobie, aby handlarz zdobył go w ciągu jednego dnia. Przyspieszenie czasu dostarczenia broni o dwa dni zwiększa ST zakupu o dodatkowe +2, a zatem ostatecznie ST jej zakupu wynosi 24. Jeśli test Zasobów zakończy się niepowodzeniem, nie można podejmować ponownej próby nabycia danego przedmiotu przez określony czas (w tym przypadku przez 24 godziny).

ZAPOTRZEBOWANIE NA SPRZĘT

Bohater pracujący dla Wydziału Siódmego może do wykonania niektórych misji potrzebować znacznie więcej wyposażenia niż jest to dlań normalnie dostępne. Rozwiązaniem jego problemów będzie zgłoszenie zapotrzebowania na dodatkowy sprzęt. Wydział oceni, czy jest on naprawdę potrzebny, sprawdzi jak szybko może go sprowadzić i zweryfikuje, czy istnieje szansa na to, że przedmiot zostanie zwrócony po wykonaniu zadania.

Wynik takiego działania rozstrzyga się za pomocą testu poziomu (1k20 + poziom postaci) o ST zakupu określonego wyposażenia. Do wyniku testu dodaje się również premię z Charyzmy bohatera. W tabeli 4-2 podano modyfikatory, które mogą wpłynąć na wynik.

Wynik testu określa czy i jak szybko Wydział Siódmy jest w stanie dostarczyć postaci wyposażenie, na które złożyła zapotrzebowanie. Udany oznacza, że sprzęt zostanie jej przydzielony. Zwykle realizacja zamówienia zajmuje 24 godziny, ale jeśli przedmiot jest powszechnie spotykany albo bohater uzyskał w teście wynik przewyższający ST o przynajmniej 5, to będzie on dostępny w czasie 1k4 godzin.

Sprzęt, na który złożono zapotrzebowanie, bohater wypożycza, a nie otrzymuje na stałe. Oczywiście przedmiotów ulegających zużyciu, na przykład amunicji, nie trzeba zwracać.

TABELA 4–2: MODYFIKATORY ZAPOTRZEBOWANIA

Sytuacja	Modyfikator
Sprzęt jest niezbędny do wykonania zadania	+6
Sprzęt ma bezpośrednie powiązanie z zadaniem	+4
Sprzęt ma niewielkie zastosowanie w wykonaniu zadania	+2
Sprzęt nie ma żadnego zastosowania w wykonaniu zadania	–2
Sprzęt jest rzadki	–2
Ograniczenia	
Pozwolenie	–2
Licencja	–4
Wojskowy	–6
Nielegalny	–8
Bohater ma doświadczenie ze sprzętem lub biegle się nim posługuje	+2
Bohater zwrócił cały pobrany sprzęt po zakończeniu poprzedniej misji	+2

Na przykład, postać zgłasza zapotrzebowanie na karabin maszynowy. Bohater na piątym poziomie otrzymał zadanie, w którym niemal na pewno czeka go starcie z wrogiem. Po poprzedniej misji zdał zaś cały wypożyczony ekwipunek w stanie nienaruszonym. Jego premia z Charyzmy wynosi +1. ST zakupu broni równa się 19. Bohater zyskuje premię do testu równą +5: +6 za sprzęt niezbędny do wykonania zadania, –6 za ekwipunek wojskowy, +2 za biegłość w danym typie broni, +2 za zwrot poprzednio pobranego wyposażenia oraz +1 z Charyzmy. Gracz wyrzucił 12. Ma postać 5. poziomu, zatem uzyskuje 22 (5 + 12 +5), czyli więcej niż ST zakupu broni. Innymi słowy, na czas wypełniania danej misji bohater otrzymuje karabin maszynowy, zgodnie z zapotrzebowaniem.

SPRZEDAWANIE WYPOSAŻENIA

Czasami postacie po zakończeniu zadania mają więcej sprzętu niż jest im potrzebny albo też przechodzą kryzys finansowy i chcą szybko uzyskać pieniądze. Mogą wówczas sprzedać część wyposażenia, aby zwiększyć premię do Zasobów. Należy jednak pamiętać, iż sprzedawanie rzadko kiedy oznacza zyski. Ponadto pozbywanie się rzeczy budzących podejrzenia lub objętych ograniczeniami bywa samo w sobie niebezpieczne.

W celu dokonania sprzedaży należy wpierw określić wartość dóbr na handel. Zakładając, że przedmiot nie jest uszkodzony i funkcjonuje poprawnie, jego wartość jest równa ST zakupu (jak w przypadku nowego) minus 3. A zatem, jeśli bohater chce pozbyć się chevroleta cavalier (ST zakupu 26), to ma on wartość sprzedaży równą 23.

Sprzedaż może spowodować zwiększenie się premii do Zasobów o taką samą liczbę, jaką traci się przy kupowaniu danego sprzętu o ST zakupu równej wartości sprzedaży. Powiedzmy, że premia do Zasobów postaci równa się +9. Jeśli kupiłaby ona przedmiot o ST zakupu 23, to jej premia do Zasobów zmalałaby o 1k6+1 (1k6 za ST zakupu o 14 przekraczającą aktualną premię do Zasobów oraz 1 za ST zakupu równą przynajmniej 15). Zatem, sprzedając samochód (wartość sprzedaży równa 23), bohater może uzyskać zwiększenie się premii do Zasobów o 1k6+1 punktów.

Niezależnie od aktualnej premii do Zasobów, zwiększa się ona o 1 punkt za każdym razem, gdy postać sprzedaje przedmiot o ST zakupu równej przynajmniej 15. W przypadku zaś, gdy przehandlowuje wyposażenie, którego wartość sprzedaży jest mniejsza bądź równa aktualnej premii do Zasobów lub nie przekracza 14, to nie zyskuje niczego. Na takiej operacji zarobi parę dolców, ale nie na tyle dużo, aby wpłynęło to na premię.

Nie da się legalnie sprzedać przedmiotów, na których posiadanie postać nie ma pozwolenia. Nie można również oficjalnie pozbyć się rzeczy, które zostały uznane za skradzione. Nielegalna sprzedaż wymaga kontaktu z czarnym rynkiem (strona 93) oraz zmniejsza wartość sprzedaży o 3.

Przedmioty mistrzowskiej jakości

Broń, opancerzenie oraz inne przedmioty mogą być mistrzowskiej wręcz jakości. Z racji samego wykonania korzystający z takiego wyposażenia bohater zyskuje premię do testów ataków czy obrażeń, Obrony lub innych charakterystyk.

Przedmioty mistrzowskiej jakości zapewniają premię +1. Można je nabyć na wolnym rynku, choć zwykle powstają na zamówienie i stanowią przeróbki normalnego sprzętu. Mają rzecz jasna większą cenę – ST ich zakupu rośnie o +3.

Niektóre przedmioty są od razu tworzone mistrzowskiej jakości, a wówczas nie trzeba ich dodatkowo modyfikować. Powszechnie dostępne wersje są tak dobrze wykonane, że zawsze zapewniają premię +1. Przykładem takiego sprzętu jest pistolet Glock 17, obdarzający użytkownika premią +1 do testów ataków. W takich przypadkach ST zakupu nie ulega dodatkowemu zwiększeniu, jako że są one z góry wycenione drożej niż niższej jakości odpowiedniki.

Bardzo rzadko spotykane są przedmioty, które zapewniają użytkownikowi premię +2 lub +3. Zwykle nie da się ich normalnie kupić. Niemniej w przypadku możliwości nabycia takiego sprzętu, to premia +2 oznacza wzrost ST zakupu o +6, a premia +3 wzrost ST o +9.

Przedstawiciel klasy zaawansowanej technik dysponujący odpowiednią specjalizacją (strona 177) może tworzyć sprzęt wysokiej jakości.

UKRYWANIE BRONI I PRZEDMIOTÓW

Rzadko który bohater będzie miał otwarcie obnosić się z bronią, bowiem współczesne społeczeństwa raczej nie akceptują osób pojawiających się na ulicy z takim sprzętem. A nawet jeśli sytuacja jest wręcz przeciwna, to postać zawsze może zapragnąć ukryć gdzieś przy sobie mały pistolet, stanowiący uzupełnienie dla zawieszonego na ramieniu M16. Oczywiście broń to nie jedyna rzecz, którą warto ukrywać przed wścibskimi oczyma – takich przedmiotów w wyposażeniu każdego bohatera może być wiele.

Postać, która chce ukryć przy sobie broń albo inną rzecz, najczęściej korzysta z odpowiednich ubrań – luźnych i obszernych. Noszenie strojów obcisłych lub krótkich utrudnia chowanie sprzętu. Z kolei zakładanie obszernych ubrań, jak na przykład płaszcza, ułatwia ukrywanie przedmiotów.

Dobywanie ukrytej broni jest znacznie trudniejsze niż normalnie i zwykle wymaga akcji ataku. Trzymanie broni w takiej pozycji, aby była gotowa do szybkiego wyciągnięcia, dodatkowo utrudnia jej ukrycie.

Testy umiejętności Zręczna dłoń

Skuteczne ukrycie broni lub innego przedmiotu wymaga testu umiejętności Zręczna dłoń. Postać próbująca schować jakąś rzecz na spokojnie, zanim pokaże się innym ludziom, zwykle

może wziąć 10. Nie ma jednak prawa tego uczynić, gdy się jej spieszy, próbuje coś ukryć w miejscu, gdzie ktoś ma szansę ją zauważyć lub znajduje się pod presją z innego powodu. Zręcznej dłoni można w tym celu użyć, nie będąc w niej wyszkolonym, ale wówczas bohater musi wykorzystać zasadę 10.

Rozmiar a ukrywanie

Na wynik testu wpływa wielkość przedmiotów (co pokazano w tabeli 4-3), rodzaj kabury, typ stroju oraz ewentualnie próba takiego ukrycia broni, aby łatwo ją było dobyć.

TABELA 4-3: UKRYWANIE BRONI ORAZ INNYCH PRZEDMIOTÓW

Sytuacja	Modyfikator do Zręcznej dłoni
Rozmiar broni lub przedmiotu	
Filigranowy	+12
Drobny	+8
Malutki	+4
Mały	+0
Średni	–4
Duży	–8
Wielki i większy	obiekt niemożliwy do ukrycia
Ubranie obcisłe lub krótkie	–4
Ubranie luźne lub obszerne	+2
Ubranie przerobione do ukrywania przedmiotów	+2
Broń przenoszona w ukrytej kaburze (strona 120)	+4
Broń można normalnie dobyć	–2
Broń można wyjąć w darmowej akcji za pomocą Szybkiego dobywania broni	–4

Zauważanie ukrytych przedmiotów

Próba dostrzeżenia ukrytej broni bądź innych przedmiotów wymaga testu umiejętności Spostrzegawczość. ST zależy od tego czy obserwowana osoba wykonała rzut, chowając obiekt. Jeśli tak, to ST Spostrzegawczości jest równe wynikowi owego rzutu – czyli będzie to test sporny. Jeżeli osoba ukrywająca przedmiot skorzystała w teście Zręcznej dłoni z zasady 10, wówczas należy wykorzystać poniższy wzór:

ST Spostrzegawczości = modyfikator Zręcznej dłoni (łącznie z modyfikatorami z tabeli 4-3) obserwowanego +10

Osoba próbująca dostrzec ukryty obiekt podlega karze –1 za każde trzy metry dzielące ją od obserwowanego oraz karze –5, jeśli coś rozprasza jej uwagę.

Przeszukiwanie kogoś w poszukiwaniu ukrytej broni wymaga podobnego testu, tyle że Przeszukiwania. Ponadto szukający zyskuje premię z okoliczności +4 za bezpośredni kontakt z celem. Dodatkową premię można uzyskać, gdy przeszukiwania dokonuje się za pomocą urządzeń w określonych okolicznościach. Na przykład, wykrywacz metalu pozwala na dodatkową premię do testów Przeszukiwania, gdy dotyczy ono ukrytych przedmiotów wykonanych z metalu.

Dostrzeżenie ukrytego pancerza

Pancerze (strona 110) można również zakładać pod ubranie – jeśli postać nie chce, aby były widoczne. W takim przypadku nie wykorzystuje się modyfikatorów z tabeli 4-3, zamiast tego każdy, kto próbuje wypatrzyć ukryty pancerz, wykonuje test umiejętności Spostrzegawczość o ST 30.

BROŃ

Świat to niebezpieczne miejsce – szczególnie dla tych, którzy zarabiają na życie walcząc z przestępcami, terrorystami lub agentami obcych wywiadów. Niemal każdy bohater ma przy sobie jakąś broń, od kija baseballowego zaczynając, na uniwersalnym karabinie maszynowym M60 kończąc.

Przedstawioną w tej części podręcznika broń podzielono na trzy kategorie, odpowiadające mniej lub bardziej sposobowi jej użycia: dystansowa, wybuchowa i spryskująca oraz do walki wręcz.

We współczesnym świecie noszenie broni na widoku (szczególnie palnej) jest bardzo rzadko społecznie akceptowane, nawet gdy dana osoba posiada ją legalnie.

BROŃ DYSTANSOWA

Broń dystansową podzielono na trzy podstawowe grupy: broń palną krótką, długą oraz pozostałą, do której zalicza się na przykład kusza.

Postać używająca takiej broni w testach ataków stosuje posiadany modyfikator ze Zręczności.

Krótką i długą broń palną w systemie d20 MODERN zalicza się do kategorii nazwanej zbiorczo indywidualną bronią palną. To uzbrojenie jedna osoba jest w stanie dźwigać i obsługiwać. Do tej kategorii nie zalicza się natomiast wyrzutni rakiet (to nie jest broń palna) ani ciężkich karabinów maszynowych (jedna osoba byłaby w stanie ich używać, ale nie przenosić). Innymi słowy, w tej części można znaleźć głównie taką broń, którą określamy po prostu mianem spluw.

Tabela z bronią dystansową

Podstawowe cechy wszystkich konstrukcji zostały opisane w tabeli 4-4.

Obrażenia: tu podano obrażenia zadawane przez broń po udanym trafieniu w cel.

Krytyk: zakres zagrożenia trafieniem krytycznym. Jeśli krytyk zostanie potwierdzony, wówczas broń zadaje dwa razy więcej obrażeń (wykonuje się dwa testy obrażeń, jakby cel trafiono dwukrotnie). Więcej informacji dotyczących zakresu zagrożenia krytycznym oraz samego trafienia krytycznego znajduje się na stronie 131.

Rodzaj obrażeń: zadawane przez broń obrażenia zależą od jej typu i podzielone są na następujące rodzaje: postrzałowe (dotyczy to wszystkich obrażeń zadawanych przez broń palną), energetyczne (określonego rodzaju, jak na przykład porażenia elektryczne zadawane za pomocą tasera), kłute (zadawane przez niektóry prosty oręż dystansowy, jak na przykład kusze) albo cięte (bicz). Istnieją stworzenia odporne lub niepodatne na niektóre rodzaje obrażeń.

Przyrost zasięgu: współczynnik określający zasięg broni – każdy atak na odległość nieprzekraczającą tej wartości nie powoduje kar. Każdy pełny przyrost zasięgu nakłada kumulatywną karę –2 do testów ataków. Na przykład, przyrost zasięgu rewolweru colt Python to 12 metrów. Jeśli atak będzie wykonywany z odległości 9 metrów, to postać nie podlega żadnej karze. Natomiast jeżeli przeciwnik będzie 18 metrów od bohatera, atak będzie wykonywany z karą –2, ponieważ cel znajduje się w odległości większej niż przyrostu zasięgu. Atak wykonywany na dystans 60 metrów powoduje karę –10, ponieważ odległość do celu to pięciokrotny przyrost zasięgu tej broni.

Broń dystansowa może razić na maksymalną odległość równą dziesięciu przyrostom zasięgu – wyjątek stanowi oręż rzucany, który razi na dystans maksymalnie pięciu przyrostów zasięgu.

Szybkostrzelność: dla niektórych rodzajów broni współczynnik ten wynosi 1, co oznacza, że można z niej oddać tylko jeden strzał w rundzie, a następnie należy ją załadować ponownie, albo zastąpić (dotyczy to konstrukcji jednorazowego użytku). Mechanizmy działania broni palnej są różne, co wpływa na ich szybkostrzelność. Ogólnie broń palną (krótką, długą oraz ciężką) można zaliczyć do jednej z trzech kategorii: broni powtarzalnej, samopowtarzalnej albo automatycznej.

Broń powtarzalna (P): taki typ konstrukcji strzeleckiej, który po każdym strzale wymaga ręcznego przeładowania (czyli wprowadzenia nowego naboju do komory oraz napięcia iglicy). Przykłady to niektóre strzelby śrutowe z zamkiem blokowo-ślizgowym (tzw. „pompki") albo karabiny z zamkiem mauserowskim. Za pomocą takiej broni można w jednym ataku oddać wyłącznie pojedynczy strzał, nawet jeśli postać posiada atut lub właściwość, za sprawą której jest w stanie wykonać więcej niż jeden strzał w pojedynczym ataku.

Broń samopowtarzalna (S): konstrukcja strzelecka, w której załadowanie następnego naboju do komory i przeładowanie broni następuje automatycznie po każdym strzale. W pojedynczym ataku można wystrzelić tylko raz (w tym sensie działa analogicznie do broni powtarzalnej), ale niektóre atuty umożliwiają oddawanie serii następujących po sobie szybkich strzałów, co pozwala na zwiększenie ich liczby w jednym ataku.

Broń automatyczna (A): tego typu broń umożliwia oddanie serii lub prowadzenie ognia ciągłego za jednym ściągnięciem

TABELA 4–4: BROŃ DYSTANSOWA

Broń	Obrażenia	Krytyk	Rodzaj obrażeń	Przyrost zasięgu	Szybkostrzelność	Magazynek	Rozmiar	Waga	ST kupienia	Ograniczenia
Broń krótka (wymaga atutu Biegłość w indywidualnej broni palnej)										
Beretta 92F (9 mm pistolet samopowtarzalny)	2k6	20	postrzałowe	12 m	S	15 pudełkowy	mały	1,5 kg	16	poz (+1)
Beretta 93R (9 mm pistolet automatyczny)	2k6	20	postrzałowe	9 m	S, A	20 pudełkowy	średni	1,5 kg	18	lic (+2)
Colt Double Eagle (10 mm pistolet samopowtarzalny)	2k6	20	postrzałowe	9 m	S	9 pudełkowy	mały	1,5 kg	16	poz (+1)
Colt M1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny)	2k6	20	postrzałowe	9 m	S	7 pudełkowy	mały	1,5 kg	15	poz (+1)
Colt Python (.357 rewolwer)[1]	2k6	20	postrzałowe	12 m	S	6 bębenek	średni	1,5 kg	15	poz (+1)
Derringer (.45 pistolet)	2k6	20	postrzałowe	3 m	P	2 wewnętrzny	malutki	0,5 kg	14	poz (+1)
Desert Eagle (.50AE pistolet samopowtarzalny)	2k8	20	postrzałowe	12 m	S	9 pudełkowy	średni	2 kg	18	poz (+1)
Glock 17 (9 mm pistolet samopowtarzalny)[1]	2k6	20	postrzałowe	9 m	S	17 pudełkowy	mały	1 kg	18	poz (+1)
Glock 20 (10 mm pistolet samopowtarzalny)[1]	2k6	20	postrzałowe	12 m	S	15 pudełkowy	mały	1,5 kg	18	poz (+1)
MAC Ingram M10 (.45 pistolet maszynowy)	2k6	20	postrzałowe	12 m	S, A	30 pudełkowy	średni	3 kg	15	lic (+2)
Pathfinder (.22 rewolwer)	2k4	20	postrzałowe	6 m	S	6 bębenek	malutki	0,5 kg	14	poz (+1)
Ruger Service-Six (.38S rewolwer)	2k6	20	postrzałowe	9 m	S	6 bębenek	mały	1 kg	14	poz (+1)
S&W M29 (.44 magnum rewolwer)	2k8	20	postrzałowe	9 m	S	6 bębenek	średni	1,5 kg	15	poz (+1)
SITES M9 (9 mm pistolet samopowtarzalny)	2k6	20	postrzałowe	9 m	S	8 pudełkowy	malutki	1 kg	15	poz (+1)
Skorpion (.32 pistolet automatyczny)	2k4	20	postrzałowe	12 m	S, A	20 pudełkowy	średni	2 kg	17	lic (+2)
TEC-9 (9 mm pistolet automatyczny)	2k6	20	postrzałowe	12 m	S lub A	32 pudełkowy	średni	2 kg	14	lic (+2)
Walther PPK (.32 pistolet samopowtarzalny)	2k4	20	postrzałowe	9 m	S	7 pudełkowy	mały	0,5 kg	15	poz (+1)
Broń długa (wymaga atutu Biegłość w indywidualnej broni palnej)										
AK/AKM (7,62 mmR karabinek automatyczny)	2k8	20	postrzałowe	21 m	S, A	30 pudełkowy	duży	5 kg	15	lic (+2)
Barrett M82A1 (.50 karabin wyborowy)	2k12	20	postrzałowe	36 m	S	11 pudełkowy	wielki	17,5 kg	22	poz (+1)
Benelli 121 M1 (strzelba kaliber 12)	2k8	20	postrzałowe	12 m	S	7 wewnętrzny	duży	4 kg	17	poz (+1)
Beretta M3P (strzelba kaliber 12)	2k8	20	postrzałowe	9 m	S	5 pudełkowy	duży	4,5 kg	16	poz (+1)
Browning BPS (strzelba kaliber 10)	2k10	20	postrzałowe	9 m	P	5 wewnętrzny	duży	5,5 kg	16	poz (+1)
H&K G3 (7,62 mm karabin automatyczny)	2k10	20	postrzałowe	27 m	S, A	20 pudełkowy	duży	5,5 kg	19	lic (+2)
H&K MP5 (9 mm pistolet maszynowy)[1]	2k6	20	postrzałowe	15 m	S, A	30 pudełkowy	duży	3,5 kg	20	lic (+2)
H&K MP5K (9 mm pistolet maszynowy)	2k6	20	postrzałowe	12 m	S, A	15 pudełkowy	średni	2,5 kg	19	lic (+2)
H&K PSG-1 (7,62 mm karabin wyborowy)[1]	2k10	20	postrzałowe	27 m	S	5 pudełkowy	duży	8 kg	22	poz (+1)
M16A2 (5,56 mm karabinek automatyczny)	2k8	20	postrzałowe	24 m	S, A	30 pudełkowy	duży	4 kg	16	lic (+2)
M4 (5,56 mm karabinek automatyczny)	2k8	20	postrzałowe	18 m	S, A	30 pudełkowy	duży	3,5 kg	16	lic (+2)
M60 (uniwersalny karabin maszynowy)	2k8	20	postrzałowe	30 m	A	taśma	wielki	11 kg	21	woj (+3)
Mossberg (strzelba kaliber 12)	2k8	20	postrzałowe	9 m	P	6 wewnętrzny	duży	3,5 kg	15	poz (+1)
Remington 700 (7,62 mm sztucer)	2k10	20	postrzałowe	24 m	P	5 wewnętrzny	duży	4 kg	17	poz (+1)
Obrzyn (strzelba kaliber 12)	2k8	20	postrzałowe	3 m	S	2 wewnętrzny	duży	2 kg	15	niel (+4)
Steyr AUG (5,56 mm karabinek automatyczny)	2k8	20	postrzałowe	24 m	S, A	30 pudełkowy	duży	4,5 kg	19	lic (+2)
Uzi (9 mm pistolet maszynowy)	2k6	20	postrzałowe	12 m	S, A	20 pudełkowy	duży	4 kg	18	lic (+2)
Winchester 94 (.444 sztucer)	2k10	20	postrzałowe	27 m	S	6 wewnętrzny	duży	3,5 kg	15	poz (+1)
Broń ciężka (wymaga atutu Biegłość w egzotycznej broni palnej)										
M2HB (ciężki karabin maszynowy)	2k12	20	postrzałowe	33 m	A	taśma	wielki	37,5 kg	22	woj (+3)
M72A3 LAW (wyrzutnia rakiet)	10k6[2]	—	—	45 m	1	1 wewnętrzny	Duży	2,5 kg	15	woj (+3)
M79 (granatnik)	różne[2]	—	—	21 m	1	1 wewnętrzny	duży	3,5 kg	14	woj (+3)
Inna broń dystansowa (wymagane typy atutów Biegłość w broni podano w nawiasach)										
Bicz (prosta)	1k2	20	cięte	4,5 m[3]	1	—	mały	1 kg	4	—
Gaz pieprzowy (prosta)	specjalne[2]	—	specjalne[2]	1,5 m	1	1 wewnętrzny	malutki	0,25 kg	5	—
Kusza (prosta)	1k10	19–20	kłute	12 m	1	1 wewnętrzny	średni	3,5 kg	9	—
Łuk kompozytowy (dawna)[2]	1k8	20	kłute	12 m	1	—	duży	1,5 kg	10	—
Miotacz ognia (żaden niepotrzebny)[3]	3k6	—	ogień	—	1	10 wewnętrzny	duży	25 kg	17	woj (+3)
Oszczep (prosta)	1k6	20	kłute	9 m	1	—	średni	1 kg	4	—
Shuriken (dawna)	1	20	kłute	3 m	1	—	malutki	0,25 kg	3	—
Taser	1k4[2]	—	elektryczność	1,5 m	1	1 wewnętrzny	mały	1 kg	7	—

1 Mistrzowska jakość wykonania broni sprawia, że do testów ataków stosuje się premię +1.
2 Zadaje specjalne obrażenia – więcej w opisie broni.
3 Specjalne zasady wykorzystania – więcej w opisie broni.

spustu. Aby wykorzystać tę właściwość, postać musi dysponować odpowiednim atutem, a broń ustawiona na taki tryb prowadzenia ognia.

Magazynek: w tej kolumnie podano pojemność magazynka oraz jego typ. Liczba określa zapas amunicji znajdujący się w broni, a co za tym idzie liczbę strzałów, jakie można z niej oddać, zanim trzeba będzie załadować ją ponownie. Następujący później wyraz określa rodzaj magazynka, co determinuje jednocześnie sposób załadowania broni. Wyróżnia się cztery typy magazynków: wewnętrzny, bębenek, pudełkowy lub taśma. W tym ostatnim wypadku nie podano liczby, gdyż taśma ma nieograniczoną pojemność. Konstrukcja, w opisie której pominięto tę kolumnę, nie posiada magazynka – dotyczy to broni rzucanej albo takiej, której załadowanie to część samego procesu strzelania (na przykład łuk).

Bębenek: element rewolweru, w którym umieszcza się pociski, pełniący również rolę komory nabojowej dla każdego z nich z osobna. W przeciwieństwie do magazynków pudełkowych, bębenków nie można odłączyć od reszty broni i trzeba je ładować ręcznie. Z drugiej jednak strony, do większości rewolwerów da się zastosować ładownik (strona 120) – niewielkie urządzenie, do którego przymocowano naboje. Można za jego pomocą natychmiast, wszystkie naraz, wprowadzić do komór bębenka. Korzystanie z ładownika przypomina nieco wkładanie magazynka. Niemniej bez niego bębenek musi być ładowany ręcznie – pojedynczo nabój po naboju.

Pudełkowy: określenie obejmujące wszystkie magazynki odłączane od broni i ładowane osobno. Jest to bardzo korzystna cecha, ponieważ bohater może mieć przy sobie dodatkowe pełne magazynki i bardzo szybko wymienić pusty na pełny. Magazynki tego typu mają w porównaniu z innymi dużą pojemność.

Taśma: używana głównie w broni maszynowej. Pociski połączone są ze sobą niewielkimi metalowymi ogniwkami, a całość tworzy rodzaj taśmy, zwykle zawierającej 50 nabojów, choć można je też łączyć w dowolnej liczbie. W oddziałach wojskowych, gdy strzelec prowadzi ogień, pomocnik łączy taśmy w dłuższe odcinki, starając się zachować ciągłość zasilania broni.

Wewnętrzny: niektóre rodzaje uzbrojenia posiadają magazynek wewnętrzny, którego nie da się odłączyć od broni, a jego ładowanie odbywa się ręcznie. W takie magazynki wyposażona jest większość strzelb oraz część karabinów.

Rozmiar: kategorie rozmiaru broni oraz innych przedmiotów definiuje się inaczej niż w przypadku istot (na przykład, średnia broń nie ma takiej wielkości jak średnie stworzenie). Związek pomiędzy wielkością broni a jej użytkownikiem określa to czy może być ona używana jedną ręką, czy wymaga zaangażowania obu oraz czy jest uznawana za lekką.

Broń średniego rozmiaru i mniejszą można używać jedną bądź dwiema rękami. Broń dużego rozmiaru wymaga zastosowania obu rąk. Wielkiego zaś – dwóch rąk oraz dwójnogu lub innej podstawy.

Broń określoną jako małą lub mniejszą uznaje się za lekką. Może być używana jedną ręką i łatwiej się nią posługiwać dzierżąc w drugorzędnej dłoni (więcej na ten temat w tabeli 5-3 na stronie 137).

Waga: w tej kolumnie podano wagę w pełni załadowanej broni.

ST zakupu: tu podano ST testu Zasobów wykonywanego podczas kupowania broni. Liczba odpowiada cenie bazowej i nie zawiera modyfikatora czarnorynkowego.

Ograniczenia: cecha określająca ograniczenie nabywania broni (jeśli dotyczy) oraz odpowiadający im modyfikator ST zakupu na czarnym rynku (zwiększa ST testu Zasobów).

Ładowanie broni

Załadowanie broni pełnym magazynkiem lub za pomocą ładownika zajmuje akcję ruchu. Napełnianie magazynka, ładownika, bębenka rewolweru nabój po naboju oraz broni posiadającej wewnętrzny magazynek to akcja całorundowa.

Załadowanie taśmy nabojami do broni to również akcja całorundowa. Połączenie dwóch taśm ze sobą to akcja ruchu.

Broń krótka

Jest to broń indywidualna, z której można bez kar strzelać jedną ręką. Zalicza się do niej wszystkie pistolety samopowtarzalne i automatyczne, niektóre małogabarytowe pistolety maszynowe oraz strzelby. Użycie tego uzbrojenia wymaga posiadania Biegłości w indywidualnej broni palnej. Korzystanie z tej broni bez wspomnianego atutu wiąże się z karą –4 do testów ataków.

Broń krótka dzieli się na pistolety samopowtarzalne, rewolwery oraz pistolety automatyczne.

Pistolety automatyczne to broń automatyczna na tyle mała, że można ją swobodnie obsługiwać jedną ręką. Niektóre egzemplarze pozwalają na strzelanie seriami, inne zaś to zmodyfikowane pistolety maszynowe, mające tak małe wymiary i masę, że można z nich strzelać przy użyciu jednej ręki.

Pistolety samopowtarzalne (nazywane po prostu pistoletami), jak colt M1911 (szacowna broń kalibru. 45) czy glock charakteryzują się wymiennymi magazynkami (niektóre mieszczą całkiem sporo amunicji). Działają w oparciu o energię gazów prochowych. Jest ona wykorzystana do odryglowania i otwarcia zamka, wyrzucenia łuski, pobrania następnego naboju z magazynka i umieszczenie go w komorze nabojowej. Są bardziej skomplikowane konstrukcyjnie niż rewolwery, niemniej w dzisiejszych czasach osiągnęły znacznie większą popularność.

Rewolwery, jak. 38 special, czyli typowe uzbrojenie wielu funkcjonariuszy policji, to stosunkowo prosta broń, w której bębenku mieści się kilka naboi (zwykle sześć). Po naciśnięciu spustu bębenek obraca się i kolejny pocisk zostaje przygotowany do wystrzelenia.

Broń zasilaną z magazynków nabywa się z jednym pełnym magazynkiem.

Beretta 92F

Beretta 92F to przepisowa broń boczna w siłach zbrojnych Stanów Zjednoczonych (występuje pod nazwą M9) oraz w wielu innych amerykańskich służbach siłowych. Jest to dobry i niezawodny pistolet samopowtarzalny. Poza armią, broń zdobyła sobie również popularność na rynku cywilnym i bardzo często można ją zobaczyć na ekranach telewizorów oraz w kinach.

Beretta 93R

Broń stworzona na bazie beretty 92F – wygląda na nieco powiększony pistolet samopowtarzalny, ale posiada opcję prowadzenia automatycznego ognia. To uzbrojenie wyposażono w umieszczony przed kabłąkiem spustu mały, składany chwyt przedni, dostawną kolbę przyłączaną do chwytu głównego oraz powiększony magazynek.

Beretta 93R posiada ogranicznik długości serii do trzech pocisków. Jeśli strzelający zastosuje atut Ogień seryjny, broń będzie strzelała seriami 3-strzałowymi, a nie – jak podano w jego opisie – 5-strzałowymi. Tej opcji można użyć, jeśli w magazynku pozostały choć trzy naboje. Mechanika gry nie pozwala na korzystanie z opcji ognia seryjnego bez posiadania wspomnianego atutu. Jeżeli postać pomimo wszystko będzie chciała strzelać w ten sposób, to atakuje ona normalnie, a dwa dodatkowe pociski zostają zmarnowane.

Colt Double Eagle
Pistolet stworzony przy wykorzystaniu mechanizmów colta M1911A1 – to cywilna wersja broni dostosowana do amunicji 10 mm.

Colt M1911A1
Legendarny pistolet samopowtarzalny kalibru .45, używany przez lata w siłach zbrojnych Stanów Zjednoczonych – do czasu, gdy zastąpił go M9 (beretta 92F). W samych Stanach Zjednoczonych nadal jest produkowany w trzech zakładach, a może się pojawić w dowolnym miejscu na świecie. Nadal bywa używany w niektórych armiach.

Colt Python
Obecnie producenci uznają tę broń za najbardziej klasyczny model rewolweru. Zdobyła zasłużoną sławę ze względu na swoją celność.

Z uwagi na gatunek wytwarzanych egzemplarzy, colt Python uznaje się zawsze za broń mistrzowskiej jakości, a co za tym idzie, posługujący się nim bohater otrzymuje premię +1 do testów ataków.

Derringer
Dwustrzałowy pistolet, w którym lufy umieszczono jedna nad drugą. W celu załadowania, otwiera się go podobnie jak dubeltówkę. Ma nieco poniżej 13 centymetrów długości, co powoduje, że bardzo łatwo go ukryć.

Desert Eagle
Ta produkowana przez Israeli Military Industries broń to najbardziej znany przedstawiciel olbrzymich, wielkokalibrowych pistoletów samopowtarzalnych. Wersję przedstawioną w tabeli 4-4 zasilają pokaźne naboje .50 action express (.50AE), ale Desert Eagle powstaje również w wersjach przystosowanych do nabojów .357 magnum oraz .44 magnum.

Glock 17
Pistolet, który ujrzał światło dzienne w 1983 roku. Ze względu na swoją „plastikową" konstrukcję szkieletu niemal od razu wzbudził liczne kontrowersje. Sugerowano bowiem, że można bez problemu przechodzić z nim przez bramki wykrywające metale. W rzeczywistości mniej niż połowę części wyprodukowano z lekkich polimerów, a zatem wykrywa się go tak samo, jak każdą inną broń. Jest to typowy przykład 9 mm pistoletu samopowtarzalnego używanego przez policjantów oraz żołnierzy.

Z uwagi na gatunek wytwarzanych egzemplarzy, glock 17 uznaje się zawsze za broń mistrzowskiej jakości, a co za tym idzie, posługujący się nim bohater otrzymuje premię +1 do testów ataków.

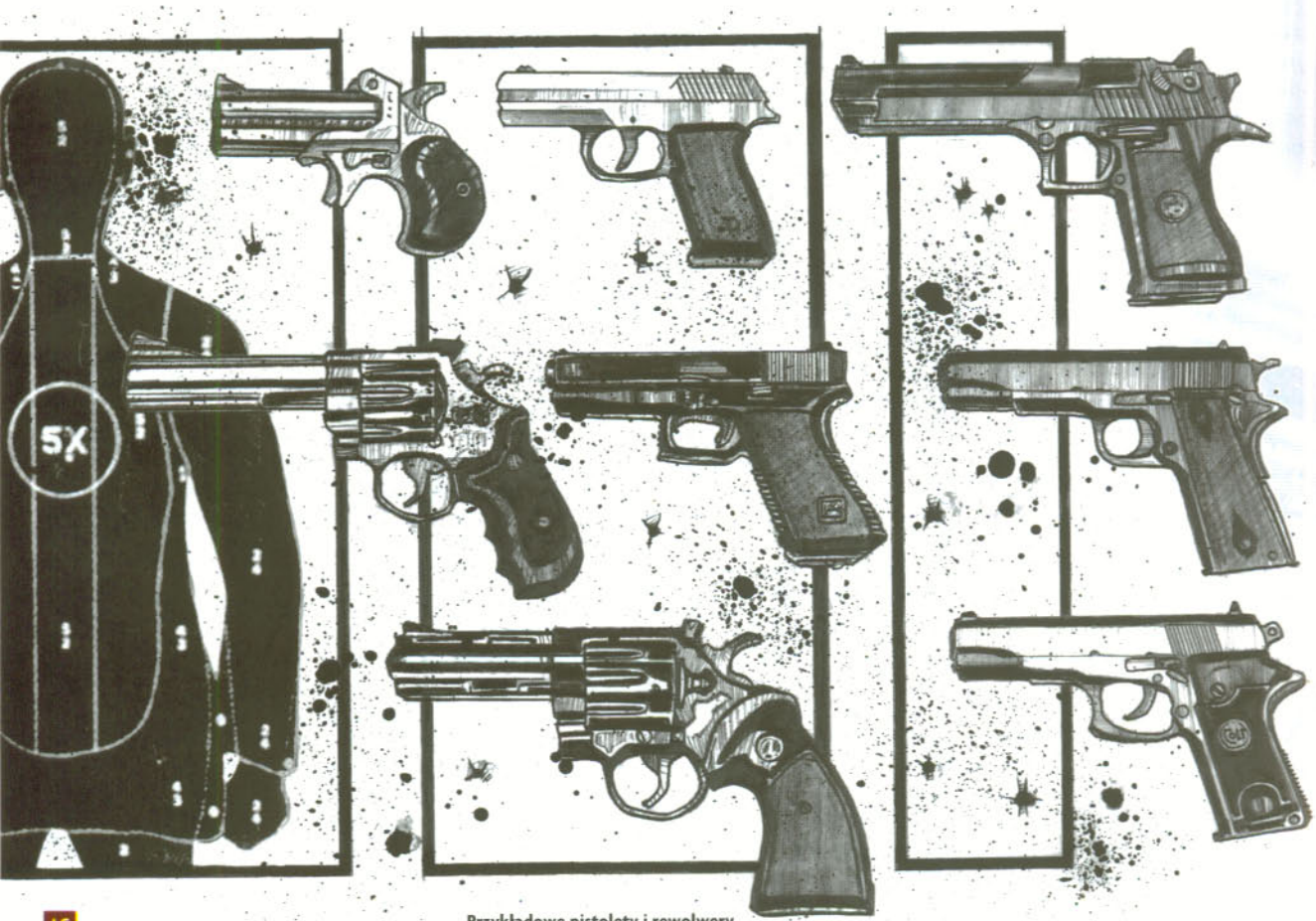
Glock 20
Nieco większa wersja glocka 17, przystosowana do strzelania silniejszą amunicją kalibru 10 mm.

Z uwagi na gatunek wytwarzanych egzemplarzy, glock 20 uznaje się zawsze za broń mistrzowskiej jakości, a co za tym idzie, posługujący się nim bohater otrzymuje premię +1 do testów ataków.

MAC Ingram M10
M10 nie jest już produkowany. Stworzono około 10 000 egzemplarzy tej broni i dostarczano ją do odbiorców policyjnych oraz wojskowych w Stanach Zjednoczonych, na Kubie oraz w Peru. Krótkie ściągnięcie języka spustowego umożliwia prowadzenie ognia pojedynczego, długie zaś – ognia automatycznego.

Broń przystosowana jest do mocowania tłumika (strona 120) bez żadnych modyfikacji.

Pathfinder
Pathfinder to broń wywodząca się z rodziny małych rewolwerów produkowanych przez firmę Charter Arms. Odznacza się bardzo dobrą jakością, a wielu policjantów wykorzystuje ją jako



Przykładowe pistolety i rewolwery

broń zapasową. To typowy przykład rewolwerów małego kalibru z krótką, niespełna 8-centymetrową lufą.

Ruger Service-Six

Rewolwer zaprojektowany specjalnie z myślą o policjantach, zasilany nabojem .38 special. Przed wprowadzeniem w Stanach Zjednoczonych na wielką skalę pistoletów samopowtarzalnych był najpopularniejszą konstrukcją w służbach mundurowych i nadal używa go wielu policjantów na całym świecie.

S&W M29

Rewolwer smith & wesson model 29 używa najsilniejszej amunicji pistoletowej na świecie – nabojów .44 magnum. Powszechnie znane cechy tej broni to ogłuszający huk podczas strzału, gigantyczny płomień wylotowy i bardzo silny odrzut.

SITES M9 Resolver

Twórcy M9 wyszli z założenia, że ciężkich, nieporęcznych i skomplikowanych pistoletów raczej nie będzie się ukrywać. W efekcie powstała konstrukcja bardzo wąska, której kompaktowe wymiary pozwalają bardzo łatwo ją schować.

Skorpion

Od czasu upadku Związku Radzieckiego czeski pistolet maszynowy vz.61 Skorpion coraz częściej pojawia się też w krajach zachodnich. Pierwotnie miał znajdować się na wyposażeniu załóg wozów bojowych, w których nie było miejsca na przechowywanie długiej i nieporęcznej broni. Występował w krajach bloku wschodniego oraz środkowej Afryce, a obecnie można na niego trafić niemal w każdym zakątku kuli ziemskiej.

TEC-9

Tani pistolet samopowtarzalny TEC-9 firmy Intratec zdobył sobie największą popularność pośród przestępców, ponieważ w bardzo prosty sposób (test Naprawiania o ST 15) można go zmodyfikować tak, by stał się bronią automatyczną. Da się z niego strzelać jedynie ogniem pojedynczym, albo – po przeróbkach – tylko ciągłym. Raz zmodyfikowanego pistoletu nie można przekształcić z powrotem w broń samopowtarzalną.

Walther PPK

W swoim czasie był znakiem rozpoznawczym pewnego superszpiega. Mała, prosta i niezawodna broń, której geneza sięga lat trzydziestych dwudziestego wieku. Do dziś pozostaje w wyposażeniu europejskiej policji, sił zbrojnych oraz niektórych agencji rządowych.

Broń długa

Broń indywidualna, która do celnego strzelania (bez kar) wymaga zaangażowania obu rąk. Do tej kategorii należą sztucery myśliwskie, karabiny wyborowe, karabiny i karabinki automatyczne, strzelby śrutowe oraz większość pistoletów maszynowych.

Karabiny to podstawowy typ broni długiej, do których zalicza się zarówno konstrukcje myśliwskie, jak i wyborowe. Większość karabinów jest samopowtarzalna (tzw. półautomatyczne), a ich zasada działania bardzo przypomina tę zastosowaną w pistoletach samopowtarzalnych. Niektóre modele są konstrukcjami powtarzalnymi (jednostrzałowymi) – wówczas użytkownik musi za każdym razem ręcznie je przeładować, pociągając za zamek czy blok (w przypadku strzelb śrutowych, tak zwanych „pompek").

Karabinki automatyczne to młodsi bracia karabinów – broń stworzona specjalnie dla potrzeb wojska, samopowtarzalna lub automatyczna.



Przykładowe pistolety maszynowe

Strzelby śrutowe to konstrukcje strzeleckie większych kalibrów, do której używane są głównie naboje zawierające wiele mniejszych pocisków. Jest to broń bardzo skuteczna na niewielki dystans. Zadawane przez strzelby obrażenia należy zmniejszyć o 1 punkt za każdy pełen przyrost zasięgu.

Pistolety maszynowe to broń niewielkich wymiarów, zasilana amunicją pistoletową. Można z nich prowadzić ogień automatyczny.

Sprawne korzystanie z broni długiej wymaga posiadania atutu Biegłość w indywidualnej broni palnej.

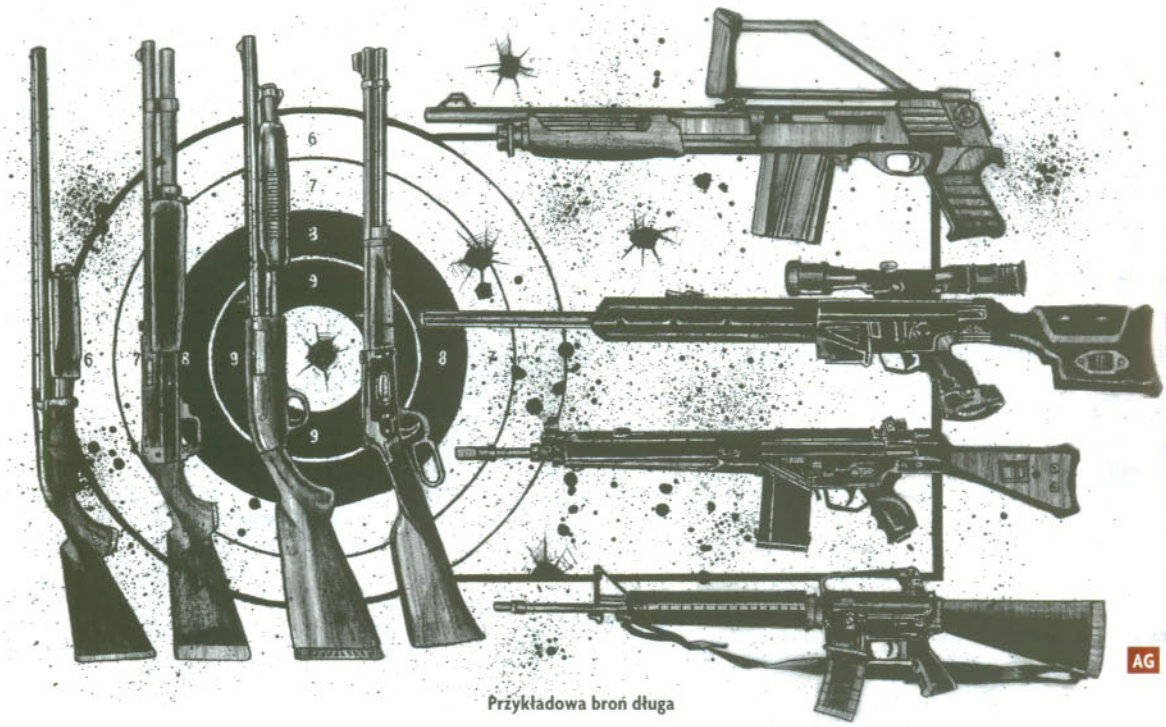
Broń długa przeszkadza w walce wręcz, zatem bohater strzelający do sąsiadującego celu podlega karze –4.

AK/AKM

Jedna z najbardziej popularnych konstrukcji strzeleckich na świecie. Broń stworzona w Związku Radzieckim. Karabinek automatyczny używany powszechnie w niezliczonych wojenkach i powstaniach, najczęściej po obu stronach frontu.

Barrett M82A1

Ciężki, ale niezawodny wielkokalibrowy karabin wyborowy – niezwykle potężna broń, nie tylko z uwagi na rozmiar. Zasilana jest nabojami kalibru .50, wykorzystywanymi zwykle w ciężkich karabinach maszynowych, silniejszymi od wszelkiej innej amunicji karabinowej.



Przykładowa broń długa

AG

Benelli M1

Strzelba samopowtarzalna benelli 121M1 to niezawodna, prosta i trwała broń, a zarazem jedna z najszybszych śrutówek na świecie. Takich – lub bardzo podobnych – strzelb używa się na całym świecie w wojsku i innych służbach siłowych.

Beretta M3P

Strzelba zaprojektowana specjalnie dla policji i agencji ochrony. Można jej używać powtarzalnie lub samopowtarzalnie. Posiada składaną na grzbiet broni kolbę, która w tej pozycji pełni również rolę chwytu transportowego. Broń zasilają wymienne magazynki pudełkowe, co jest dosyć rzadko spotykaną cechą strzelb śrutowych.

Browning BPS

Ciężka strzelba śrutowa kalibru 10 zasilana najsilniejszymi nabojami dostępnymi dla tego rodzaju broni.

H&K G3

Karabin automatyczny G3 strzela potężną amunicją karabinową 7,62 mm – analogiczną wykorzystuje się w wielu uniwersalnych karabinach maszynowych. W swoim czasie tego modelu używało ponad 60 armii na całym świecie.

H&K MP5

Rodzina dziewięciomilimetrowych pistoletów maszynowych MP5 firmy Heckler & Koch to jedna z najbardziej znanych konstrukcji strzeleckich na świecie. Przyczyniła się do tego popularność, jaką broń zdobyła wśród bohaterów hollywoodzkich filmów oraz... prawdziwych oddziałów antyterrorystycznych. Istnieje wiele odmian MP5, ale ten opis dotyczy najbardziej znanego, podstawowego modelu tego pistoletu maszynowego.

Z uwagi na gatunek wytwarzanych egzemplarzy, MP5 uznaje się zawsze za broń mistrzowskiej jakości, a co za tym idzie, posługujący się nim bohater otrzymuje premię +1 do testów ataków.

Broń posiada ogranicznik długości serii do trzech pocisków. Jeśli strzelający zastosuje atut Ogień seryjny, broń będzie strzelała seriami 3-strzałowymi, a nie – jak podano w opisie – 5-strzałowymi. Tej opcji można użyć, jeśli w magazynku pozostały choć trzy naboje. Mechanika gry nie pozwala na korzystanie z opcji ognia seryjnego bez posiadania wspomnianego atutu. Jeżeli postać pomimo wszystko będzie chciała strzelać w ten sposób, to atakuje ona normalnie, a dwa dodatkowe pociski zostają zmarnowane.

H&K MP5K

Bardzo skrócony model pistoletu maszynowego MP5 – broń specjalnie przystosowana do noszenia w ukryciu. Modyfikacje zmniejszające wymiary i ciężar sprawiły, że MP5K nie jest mistrzowskiej jakości.

Pistolet maszynowy zasilany z 15-nabojowych magazynków, ale można do niego stosować również standardowe 30-nabojowe z MP5, niemniej jednak ich użycie powoduje zmianę kategorii rozmiaru na dużą.

Broń posiada ogranicznik długości serii do trzech pocisków. Jeśli strzelający zastosuje atut Ogień seryjny, broń będzie strzelała seriami 3-strzałowymi, a nie – jak podano w opisie – 5-strzałowymi. Tej opcji można użyć, jeśli w magazynku pozostały choć trzy naboje. Mechanika gry nie pozwala na korzystanie z opcji ognia seryjnego bez posiadania wspomnianego atutu. Jeżeli postać pomimo wszystko będzie chciała strzelać w ten sposób, to atakuje ona normalnie, a dwa dodatkowe pociski zostają zmarnowane.

H&K PSG-1

Niezwykle precyzyjnie wykonany karabin wyborowy kalibru 7,62 mm, stworzony na bazie karabinu automatycznego G3. PSG-1 wyposażono w regulowaną kolbę oraz język spustowy umożliwiający indywidualne dopasowanie go do strzelca. Broń posiada również standardowy celownik optyczny (strona 120).

Z uwagi na gatunek wytwarzanych egzemplarzy, karabin ten uznaje się zawsze za broń mistrzowskiej jakości, a co za tym idzie, posługujący się nim bohater otrzymuje premię +1 do testów ataków.

M16A2

Typowy przykład karabinka automatycznego wykorzystywanego przez armię wielu państw na całym świecie. Colt M16A2 to podstawowa broń armii Stanów Zjednoczonych oraz wielu innych państw, dostępna również na rynku cywilnym.

Broń posiada ogranicznik długości serii do trzech pocisków. Jeśli strzelający zastosuje atut Ogień seryjny, broń będzie strzelała seriami 3-strzałowymi, a nie – jak podano w opisie – 5-strzałowymi. Tej opcji można użyć, jeśli w magazynku pozostały choć trzy naboje. Mechanika gry nie pozwala na korzystanie z opcji ognia seryjnego bez posiadania wspomnianego atutu. Jeżeli postać pomimo wszystko będzie chciała strzelać w ten sposób, to atakuje ona normalnie, a dwa dodatkowe pociski zostają zmarnowane.

Odpowiedni atut na odpowiednią okazję

Oto krótkie podsumowanie atutów, które mogą pomóc bohaterowi w walce. Więcej informacji na ich temat przedstawiono w rozdziale trzecim „Atuty".

Bezpośredni strzał: atut zapewniający premię +1 do testów ataków i obrażeń, gdy cel znajduje się w promieniu 9 metrów.

Biegłość w broni dawnej: atut, dzięki któremu postać może posługiwać wszystkimi rodzajami dawnej broni, wliczając w to także wszystkie typy łuków.

Biegłość w egzotycznej broni palnej: za każdym razem, gdy postać wybiera ten atut, decyduje się na typ broni egzotycznej, którą odtąd może posługiwać się bez kar. Bohater ma do dyspozycji ciężkie karabiny maszynowe, granatniki i wyrzutnie rakiet. Wymagania: Biegłość w indywidualnej broni palnej oraz Zaawansowana biegłość w broni palnej.

Biegłość w indywidualnej broni palnej: atut wymagany do używania broni krótkiej i długiej bez kar.

Daleki strzał: dzięki temu atutowi przyrost zasięgu broni dystansowej rośnie 1,5 razy (lub 2 razy w przypadku broni rzucanej).

Dublet: wystrzelenie do pojedynczego celu dwóch pocisków jednego po drugim z karą –2 do testu ataku i premią +1 kostka do testu obrażeń. Wymagania: Bezpośredni strzał, Zręczność 13.

Ogień seryjny: atut powalający na strzelanie ogniem seryjnym do pojedynczego celu. Wymagania: Biegłość w indywidualnej broni palnej oraz Zaawansowana biegłość w broni palnej, Roztropność 13.

Ostrzał: umożliwia prowadzenie ognia ciągłego pokrywającego obszar o wymiarach 1,5 metra na 6 metrów zamiast 3 na 3 metry.

Precyzyjny strzał: atut negujący karę –4 do strzelania do walczących wręcz. Wymagania: Bezpośredni strzał.

Strzał mierzony: postać – poświęcając akcję całorundową na celowanie – uzyskuje premię +2 do ataku dystansowego w następnej akcji. Wymagania: Daleki strzał.

Rykoszet: umożliwia zignorowanie osłony podczas ataku bronią dystansową, ale strzelec podlega karze –2 do testu ataku i –1 kostka do testu obrażeń. Wymagania: Bezpośredni strzał oraz Dokładny strzał.

Strzał w biegu: pozwala na ruch przed i po ataku dystansowym. Wymagania: Bezpośredni strzał, Uniki oraz Ruchliwość, Zręczność 13.

Szybkie załadowanie: sprawia, że załadowanie broni to akcja darmowa zamiast akcji ruchu lub akcja ruchu zamiast akcji całorundowej. Wymagania: bazowa premia do ataku +1.

Szybkie dobywanie broni: sprawia, że dobywanie broni to akcja darmowa, a nie akcja ruchu. Wymagania: bazowa premia do ataku +1.

Walka dwoma orężami: zmniejsza karę za używanie naraz dwóch rodzajów broni dystansowej o 2 punkty. Wymagania: Zręczność 13.

Zaawansowana biegłość w broni palnej: pozwala używać ostrzału samopowtarzalnego i automatycznego bez kar. Wymagania: Biegłość w indywidualnej broni palnej.

M4

Skrócona o mniej więcej jedną trzecią (przez zastosowanie krótszej lufy oraz teleskopowo rozkładanej kolby) wersja karabinka M16A2.

M60

Uniwersalny karabin maszynowy M60 pojawił się po raz pierwszy w czasach wojny w Wietnamie, ale nadal jest używany w siłach zbrojnych USA oraz kilku innych państw.

Mossberg

Mossberg model 500 ATP6C to strzelba śrutowa (popularnie nazywana „pompką") zaprojektowana do działań policyjnych oraz wojskowych.

Obrzyn

Dubeltówka kalibru 12 z odpiłowanymi lufami (ich długość nie przekracza 30 centymetrów) oraz odciętą kolbą, w której miejsce wstawiono chwyt pistoletowy. Obrzyny są najczęściej nielegalne i powstają po skróceniu w domowych warsztatach typowych strzelb, dostępnych na rynku cywilnym.

Remington 700

Remington 700 to celny karabin z zamkiem mauserowskim, cieszący się dużą popularnością wśród myśliwych oraz strzelców sportowych od lat czterdziestych, czyli od chwili, kiedy pojawił się na rynku.

Steyr AUG

Dosyć niezwykła broń o niecodziennym wyglądzie, stworzona w układzie bezkolbowym (bullpup). Podstawowy karabin armii austriackiej oraz australijskiej. Ma wbudowany celownik optyczny i jest dostosowany do użytku zarówno przez strzelców lewo-, jak i praworęcznych.

Broń posiada ogranicznik długości serii do trzech pocisków. Jeśli strzelający zastosuje atut Ogień seryjny, broń będzie strzelała seriami 3-strzałowymi, a nie – jak podano w opisie – 5-strzałowymi. Tej opcji można użyć, jeśli w magazynku pozostały choć trzy naboje. Mechanika gry nie pozwala na korzystanie z opcji ognia seryjnego bez posiadania wspomnianego atutu. Jeżeli postać pomimo wszystko będzie chciała strzelać w ten sposób, to atakuje ona normalnie, a dwa dodatkowe pociski zostają zmarnowane.

Uzi

Pistolet maszynowy zaprojektowany w latach pięćdziesiątych dla armii izraelskiej. Bardzo szybko stał się najpopularniejszą konstrukcją tego rodzaju na świecie. Broń wyposażono w składaną kolbę, dzięki czemu zachowuje bardzo małe wymiary.

Winchester 94

Winchester model 94 Big Bore to typowy sztucer używany do polowania na grubego zwierza.

Broń ciężka

Skuteczne posługiwanie się opisaną dalej bronią wymaga od bohatera posiadania atutu Biegłość w egzotycznej broni palnej. Jeśli postać nie dysponuje nim i mimo to używa takiego uzbrojenia, to podlega karze –4 do testów ataków.

M2HB

Niezawodny, wielkokalibrowy karabin maszynowy pozostający w użyciu od czasu drugiej wojny światowej. Najczęściej wykorzystywany jest w roli broni wsparcia mocowanej na rozmaitych pojazdach. Przy strzelaniu z tej broni należy zastosować atut Biegłość w egzotycznej broni palnej (ciężkie karabiny maszynowe).

M72A3 LAW

LAW (to skrót od „Light Antitank Weapon", czyli lekkiej broni przeciwpancernej) to jednostrzałowy rakietowy granatnik przeciwpancerny jednorazowego użytku. Z wyglądu przypomina krótką rozkładaną teleskopowo tubę z tworzywa sztucznego oraz aluminium. Przed strzałem wyrzutnię należy uzbroić i rozłożyć, co zajmuje akcję ruchu.

Pocisk wystrzelony z LAW eksploduje podobnie jak granat lub inny ładunek wybuchowy, zadając wszystkim istotom w promieniu 3 metrów 10k6 obrażeń (rzut obronny na Refleks o ST 18 zmniejsza o połowę). LAW wyposażony jest w głowicę kumulacyjną, przeznaczoną do penetrowania pancerzy wozów bojowych, a zatem po trafieniu w pojazd, budynek lub inny podobny obiekt ignoruje się do 10 punktów trwałości. Dotyczy to jednak tylko i wyłącznie celów, w które bezpośrednio uderzył pocisk, a nie wszystkich znajdujących się w jego polu rażenia.

Minimalny zasięg tej broni to 9 metrów. Jeżeli pocisk zostanie wystrzelony do celu znajdującego się w mniejszej odległości, nie zdąży się uzbroić i nie eksploduje.

Przy strzelaniu z tej broni należy zastosować atut Biegłość w egzotycznej broni palnej (wyrzutnie rakiet).

M79

Bardzo prosty, jednostrzałowy granatnik zasilany 40 mm amunicją (granatami), przypominającą nieco powiększone naboje pistoletowe (zostały one dokładnie opisane w części poświęconej granatom i materiałom wybuchowym). M79 nie umożliwia wystrzeliwania granatów ręcznych, a jego naboi nie da się wykorzystywać jako zwykłych granatów.

Atak za pomocą granatnika nie różni się niczym od rzutu materiałem wybuchowym (więcej na ten temat na stronie 103). Jest to atak dystansowy wycelowany w pole o boku 1,5 metra (nie celuje się ani w człowieka, ani w jakąś istotę). Różnica między strzałem z granatnika, a rzutem materiałami wybuchowymi tkwi w zasięgu broni (dystans rażenia M79 znacznie przewyższa odległość, na jaką da się rzucić granat ręczny).

Skuteczne wykorzystanie broni wymaga zastosowania atutu Biegłość w egzotycznej broni palnej (granatniki).

Inna broń dystansowa

Broń dystansowa to nie tylko broń palna, ale i inne konstrukcje – na przykład kusza, taser czy gaz pieprzowy. Chcąc posługiwać się każdą z wymienionych dalej, potrzeba najczęściej określonego atutu (co dokładnie opisano w tabeli 4-4).

Bicz

Bicze zadają małą liczbę zabójczych obrażeń. Broń nie miota żadnych pocisków, lecz jest traktowana jak dystansowa z maksymalnym zasięgiem rażenia równym 4,5 metra i bez żadnych kar wynikających z zasięgu.

Bicz może się owinąć wokół nogi lub innej kończyny wroga, dzięki czemu postać ma prawo przy użyciu tego oręża przewracać przeciwników (strona 152) – w tym celu potrzebny jest udany atak dotykowy dystansowy. Taka próba wykorzystania bicza nie powoduje ataku okazyjnego. Gdyby bohater podczas próby przewrócenia miał zostać powalony, może wypuścić bicz i uniknąć upadku.

Kiedy bohater posługuje się tym orężem, otrzymuje premię +2 do spornych testów ataków wykonywanych w celu rozbrojenia przeciwnika (włączając w to test uniknięcia rozbrojenia, gdy postaci nie powiodła się próba pozbawienia przeciwnika broni).

Gaz pieprzowy

Pojemnik jednorazowego użytku zawierający wyrzucany pod ciśnieniem środek drażniący, który może na chwilę oślepić napastnika. Użycie miotacza to atak dotykowy dystansowy. Napastnik musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza oślepienie na 1k4 rundy.

Kusza

Obsługa kuszy wymaga użycia obu rąk. Napinanie cięciwy tej broni odbywa się za pomocą dźwigni. Jej załadowanie to akcja ruchu, która prowokuje atak okazyjny.

Łuk kompozytowy

We współczesnej Ameryce polowanie za pomocą łuku wciąż jest popularnym sportem. Do testu obrażeń zadawanych przez strzałę z łuku dodaje się modyfikator z Siły bohatera.

Miotacz ognia

Na miotacz ognia składa się plecak ze zbiornikami (w których znajduje się płynna mieszanka zapalająca pod ciśnieniem) połączone przewodem z rurą zaopatrzoną w dyszę wylotową. Broń strzela długim na 9 i szerokim na 1,5 metra strumieniem płomieni, który powoduje 3k6 obrażeń od ognia wszystkim istotom i przedmiotom znajdującym się na jego drodze. Obsługa miotacza nie wymaga wykonania testu ataku oraz posiadania żadnego atutu. Istota, która znajdzie się na obszarze strumienia ognia, wykonuje rzut obronny na Refleks (ST 15) – udany oznacza otrzymanie tylko połowy ran. Istoty korzystające z osłony (strona 144) otrzymują premię do rzutu obronnego na Refleks.

Plecak ze zbiornikami ma trwałość 5 i 5 punktów wytrzymałości. Nałożony posiada Obronę równą: 9 + modyfikator ze Zręczności noszącego + jego premia klasowa. Plecak, którego punkty wytrzymałości spadają do 0, pęka i eksploduje, zadając noszącemu 6k6 obrażeń od ognia (bez prawa do rzutu obronnego). Dodatkowe 3k6 obrażeń od rozprysku otrzymują wszyscy, którzy znajdują się na sąsiednich polach o boku 1,5 metra (rzut obronny na Refleks o ST 15 zmniejsza o połowę).

Istota lub obiekt, który otrzymał uszkodzenia czy rany od miotacza ognia, zajmuje się płomieniem i otrzymuje 1k6 ran od ognia w każdej kolejnej rundzie – do chwili ugaszenia płomieni (co zajmuje akcję całorundową). Użycie gaśnicy (strona 119) to akcja ruchu, która natychmiast gasi ogień na obszarze 3 na 3 metry.

Zapas mieszanki zapalającej wystarcza na 10 strzałów. ST zakupu napełnienia albo kupienia zbiornika z paliwem wynosi 13.

Oszczep

Jest to lekka, elastyczna broń przeznaczona do rzucania, choć może być również zastosowana w walce wręcz. Ponieważ jednak nie zaprojektowano jej do takiego celu, używanie oszczepu w taki sposób nakłada karę –4 do wszystkich testów ataków wręcz.

Shuriken

Shuriken to rzucany pocisk w kształcie gwiazdy posiadającej od czterech do ośmiu ostrych wierzchołków. Wyciągnięcie gwiazdki to darmowa akcja.

Taser

Taser to urządzenie, w którym sprężone powietrze lub sprężyny wyrzucają w stronę celu dwie elektrody połączone z korpusem przewodami. Po uderzeniu w przeciwnika wyzwalany jest silny impuls elektryczny. Udane trafienie zadaje 1k4 obrażenia od elektryczności, a cel musi również wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza paraliż na 1k6 rund. Załadowanie tasera to akcja całorundowa, która prowokuje atak okazyjny.

Amunicja

W pobliskiej tabeli zebrano amunicję do broni palnej oraz innej dystansowej. Część z oznaczeń nabojów podano w zapisie metrycznym, część w calowym (tradycyjnie nie zamienia się go ma milimetry). Amunicję do strzelb śrutowych przedstawiono w tzw. kalibrze wagomiarowym, nie przeliczanym na cale ani milimetry.

TABELA 4–5: AMUNICJA

Rodzaj amunicji (liczba)	ST zakupu
5,56 mm (20)	4
7,62 mm (20)	4
7,62 mmR (20)	4
.444 (20)	6
.50 (20)	6
9 mm (50)	5
10 mm (50)	5
.22 (50)	4
.32 (50)	5
.38 (50)	5
.357 (50)	5
.44 (50)	5
.45 (50)	5
.50AE (50)	6
loftka kalibru 10 (10)	5
loftka kalibru 12 (10)	4
strzała (12)	8
bełt (12)	7

5,56 mm, 7,62 mm, 7,62 mmR, .444, .50

Amunicji takich kalibrów używa się najczęściej w karabinach, karabinkach automatycznych lub karabinach maszynowych. Sprzedawana jest w pudełkach po 20 sztuk. Amunicja określona jako 7,62 mmR to nabój pośredni, którym zasila się karabinek AK/AKM i inne rodzaje broni pochodzące z dawnych krajów Bloku Wschodniego. Należy jednak pamiętać, że nie jest ona wymienna ze znacznie większym nabojem karabinowym 7,62 mm. Nabój wielkokalibrowy .50 (w Europie lepiej znany jako 12,7 mm) służy głównie do zasilania ciężkich karabinów maszynowych, ale wykorzystuje się go również w kilku modelach karabinów wyborowych.

9 mm, 10 mm, .22, .32, .38S, .357, .44, .45, .50AE

Amunicja najczęściej wykorzystywana w pistoletach, rewolwerach i pistoletach maszynowych. Naboje sprzedawane są w pudełkach po 50 sztuk. Amunicja pistoletowa .50AE nie jest wymienna ze znacznie silniejszym i większym nabojem wielkokalibrowym .50 (więcej informacji wcześniej).

Naboje śrutowe kalibru 10 i 12 (loftki)

Naboje o dużej średnicy śrucin (nazywane również loftkami) używane w strzelbach śrutowych. Sprzedawane są w pudełkach po 10 sztuk w każdym.

Strzały

Strzały można kupić w kołczanach (12 sztuk w każdym) i stosuje się je do łuków kompozytowych oraz innych. Sam pocisk składa się z długiego i cienkiego drzewca zakończonego ostrzem.

Bełty

Bełt to pocisk wystrzeliwany z kuszy, sprzedawany w kołczanach po 12 sztuk w każdym.

ŁADUNKI WYBUCHOWE ORAZ BROŃ SPRYSKUJĄCA

Broń należąca do tej kategorii rozrywa się lub eksploduje, zadając obrażenia wszystkim celom znajdującym się w jej promieniu rażenia (więcej informacji na ten temat znajduje się w części „Granaty oraz ładunki wybuchowe" na stronie 104).

W zależności od rodzaju, ładunki wybuchowe można podkładać w jakimś miejscu (np. dynamit) lub rzucać (granat ręczny).

Materiał wybuchowy eksploduje tylko jeśli zostanie pobudzony za pomocą detonatora, który czasami jest od razu wbudowany, na przykład w granatach ręcznych (wyciągnięcie zawleczki z granatu to akcja darmowa), a czasami potrzeba innego rodzaju zapalników (np. czasowych), które posłużą do inicjowania eksplozji. Detonatory opisano w części „Sprzęt wojskowy" na stronie 120.

Do broni spryskującej zaliczają się te pociski, które po uderzeniu w cel uwalniają swoją zawartość rażąc wszystkie cele znajdujące się w pobliżu. Postacie bezpośrednio trafione takim pociskiem otrzymują większe obrażenia, niż te znajdujące się w sąsiedztwie (strona 104). Taką broń należy rzucić – inaczej nie zadziała. Przykładami mogą być koktajl Mołotowa lub pojemnik z kwasem.

Do posługiwania się ładunkami wybuchowymi i bronią spryskującą nie potrzeba żadnego atutu, pod takim jednak warunkiem, iż nie są one wystrzeliwane lub wyrzucane z jakiegoś urządzenia. W takim przypadku, aby uniknąć kary –4, trzeba posiadać biegłość w wybranej broni.

Tabela ładunków wybuchowych oraz broni spryskującej

Materiały wybuchowe oraz broń spryskującą przedstawiono w tabeli 4-6.

Obrażenia/obrażenia bezpośrednie: wartość określająca podstawowe obrażenia jakie zadaje broń. W przypadku ładunków wybuchowych w tej kolumnie podano rany zadawane wszystkim istotom, które znalazły się w promieniu rażenia. W przypadku broni spryskującej jest to liczba obrażeń, które otrzymuje osoba bezpośrednio trafiona pociskiem.

Promień rażenia/obrażenia od rozprysku: promień rażenia w przypadku ładunków wybuchowych wyznacza obszar, w którym obrażenia otrzymują wszystkie znajdujące się w nim cele. Na stronie 105 przedstawiono diagram ilustrujący różne promienie rażenia.

W przypadku broni spryskującej wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 1,5 metra od miejsca trafienia otrzymują podaną w tej kolumnie liczbę obrażeń.

Rodzaj obrażeń: rodzaje obrażeń zadawanych przez ładunki wybuchowe oraz broń spryskującą podzielono z uwagi na energię (różnych rodzajów, jak na przykład obrażenia od ognia zadawane przez granat zapalający czy wstrząsowe dynamitu) oraz tnące (zadawane przez granat odłamkowy). Niektóre istoty mogę być niepodatne lub odporne na pewien typ obrażeń.

Krytyk: zakres zagrożenia trafieniem krytycznym. Jeśli krytyk zostanie potwierdzony, wówczas broń zadaje dwa razy więcej obrażeń (wykonuje się dwa testy obrażeń, jakby cel trafiono dwukrotnie). Więcej informacji dotyczących zakresu zagrożenia krytycznym oraz samego trafienia krytycznego znajduje się na stronie 131.

ST Refleksu: każda istota, która znalazła się w promieniu rażenia ładunku wybuchowego, wykonuje rzut obronny na Refleks z podanym w tej kolumnie ST – udany otrzymanie jedynie połowy ran.

Przyrost zasięgu: jeśli bronią można rzucać, to w tej kolumnie podano jej przyrost zasięgu. Ładunki wybuchowe, które nie posiadają przyrostu zasięgu, trzeba podłożyć w określonym miejscu zanim eksplodują (więcej na ten temat w opisie umiejętności Materiały wybuchowe na stronie 58).

Rozmiar: kategorie rozmiaru broni oraz innych przedmiotów definiuje się inaczej niż w przypadku istot (na przykład, średnia broń nie ma takiej wielkości jak średnie stworzenie). Związek pomiędzy wielkością broni a jej użytkownikiem określa czy może być ona używana jedną ręką, czy wymaga zaangażowania obu oraz czy jest uznawana za lekką.

Broń średniego rozmiaru i mniejszą można używać jedną bądź dwiema rękami. Broń dużego rozmiaru wymaga zastosowania obu rąk. Wielkiego zaś – dwóch rąk oraz dwójnogu lub innej podstawy.

Broń określoną jako małą lub mniejszą uznaje się za lekką. Może być używana jedną ręką i łatwiej się nią posługiwać dzierżąc w drugorzędnej dłoni (więcej na ten temat w tabeli 5-3 na stronie 137).

Waga: w tej kolumnie podano wagę broni.

ST zakupu: tu podano ST testu Zasobów wykonywanego podczas kupowania broni. Liczba odpowiada cenie bazowej i nie zawiera modyfikatora czarnorynkowego.

Ograniczenia: cecha określająca ograniczenie nabywania broni (jeśli dotyczy) oraz odpowiadający im modyfikator ST zakupu na czarnym rynku (zwiększa ST testu Zasobów).

Granaty oraz ładunki wybuchowe

Większość materiałów wybuchowych wymaga zastosowania detonatorów, opisanych szerzej w części „Sprzęt wojskowy" na stronie 120.

40 mm granat odłamkowy

Niewielki granat wystrzeliwany z 40 mm granatnika, na przykład takiego jak M79 (opisany na stronie 102). Gdy eksploduje, odłamki lecą we wszystkich kierunkach.

Minimalny zasięg takiego granatu to 12 metrów – jeśli zostanie wystrzelony do celu znajdującego się w mniejszej odległości, nie uzbroi się, a co za tym idzie, nie eksploduje.

ST zakupu podawana dotyczy opakowania zawierającego 6 granatów.

C4/Semtex

Tego typu materiał wybuchowy nazywany jest plastycznym z uwagi na swój wygląd (przypomina nieco wosk), albo po prostu „plastikiem". W niskich temperaturach jest twardy i półprzezroczysty, ale po rozrobieniu w rękach (podobnie jak plastelina) rozgrzewa się i może być kształtowany w dowolny sposób. W tabeli opisane są cechy typowego bloku 0,5 kilogramów materiału wybuchowego. Da się je oczywiście ze sobą łączyć, co zwiększa zadawane obrażenia i promień rażenia. Każdy dodatkowy blok oznacza wzrost obrażeń o +2k6 i promienia rażenia o 0,6 metra. Połączenie bloków wymaga udanego testu umiejętności Materiały wybuchowe (ST 15).

Obrażenia podane w tabeli 4-6 odpowiadają 0,5-kilogramowym blokom. Niemniej C4 sprzedawany jest w opakowaniach po cztery bloki. Podana ST zakupu odpowiada zawartości całego opakowania.

Aby ten materiał wybuchowy eksplodował, potrzebny jest detonator (więcej na ten temat na stronie 120). W przypadku własnoręcznego tworzenia C4 za pomocą umiejętności Rzemiosło (chemia), wykonuje się test dla przeciętnego materiału wybuchowego.

Dynamit

Jest to jeden z najbardziej popularnych i najprostszych materiałów wybuchowych, bardzo stabilny w normalnych warunkach. Do zdetonowania laski dynamitu potrzeba lontu albo detonatora. Jeśli w promieniu rażenia znajdą się dodatkowe laski dynamitu, to eksplodują w tym samym czasie, zwiększając promień rażenia i zadawane obrażenia. Każda dodatkowa laska zwiększa obrażenia o +1k6 (maksymalnie do 10k6) i promień rażenia o 1,5 metra (maksymalnie do 6 metrów).

Można połączyć ze sobą kilka lasek dynamitu, aby jeszcze bardziej zwiększyć siłę rażenia. Wymaga to testu umiejętności Materiały wybuchowe (ST 10, +1 za każdą laskę). Jeśli test się powiedzie, obrażenia lub promień rażenia rosną o 50% (decyduje gracz).

Dynamit sprzedawany jest w opakowaniach po 12 lasek. W przypadku własnoręcznego tworzenia go za pomocą umiejętności Rzemiosło (chemia), wykonuje się test dla prostego materiału wybuchowego.

TABELA 4–6: ŁADUNKI WYBUCHOWE ORAZ BROŃ SPRYSKUJĄCA

Granaty i ładunki wybuchowe

Broń	Obrażenia	Krytyk	Rodzaj obrażeń	Promień rażenia	ST Refleksu	Przyrost zasięgu	Rozmiar	Waga	ST zakupu	Ograniczenia
40mm granat odłamkowy	3k6	—	cięte	3 m	15	—	malutki	0,5 kg	16	woj (+3)
C4/Semtex	4k6	—	uderzeniowe	3 m	18	—	mały	0,5 kg	12	woj (+3)
Dynamit	2k6	—	uderzeniowe	1,5 m	15	3 m	malutki	0,5 kg	12	poz (+1)
Granat dymny	—	—	—	patrz opis	—	3 m	mały	1 kg	10	—
Granat fosforowy	2k6	—	ogień	6 m	12	3 m	mały	1 kg	15	woj (+3)
Granat gazowy	patrz opis	—	—	patrz opis	—	3 m	mały	1 kg	12	lic (+2)
Granat odłamkowy	4k6	—	cięte	6 m	15	3 m	malutki	0,5 kg	15	woj (+3)
Granat zapalający	6k6	—	ogień	1,5 m	12	3 m	mały	1 kg	17	woj (+3)
Lont detonujący	2k6	—	ogień	patrz opis	12	—	średni	1 kg	8	lic (+2)

Broń spryskująca

Broń	Obrażenia bezpośrednie	Obrażenia od rozprysku	Rodzaj obrażeń	Krytyk [2]	ST Refleksu	Przyrost zasięgu	Rozmiar	Waga	ST zakupu	Ograniczenia
Kwas	1k6	1	kwas	20	—	3 m	malutki	0,5 kg	6	—
Koktajl Mołotowa [1]	1k6	1	ogień	20	—	3 m	mały	0,5 kg	6	—

1 Broni nie da się kupić w całości; ST zakupu podano dla części składowych.
2 Zasięg zagrożenia krytykiem dotyczy tylko bezpośredniego trafienia. Obrażenia od rozprysku nie powodują trafienia krytycznego.

Zdetonowanie dynamitu za pomocą lontu wymaga uprzedniego podpalenia go, co zajmuje akcję ruchu (bohater musi rzecz jasna dysponować źródłem ognia – zapalniczką lub czymś innym). Czas, po jakim materiał wybuchowy detonuje, zależy od długości lontu. Ten ostatni można przyciąć tak, aby dynamit eksplodował jeszcze w tej samej rundzie (co pozwala go wykorzystać na podobieństwo granatu). Alternatywnie wybuch nastąpi dopiero po kilku minutach. Przycięcie lontu do odpowiedniej długości zajmuje akcję ruchu.

Granat dymny

Oddziały wojskowe oraz policyjne wykorzystują tę broń do tworzenia czasowego ukrycia. W rundzie, w której granat zostanie rzucony, wypełnia on dymem cztery pobliskie pola (patrz pobliski diagram „1,5-metrowy promień rażenia"). W następnej rundzie dym rozprzestrzenia się na pola w promieniu 3 metrów, a w kolejnej w promieniu 4,5 metra. Dym ogranicza wszelkie typy wzroku, w tym widzenie w ciemnościach oraz używanie gogli noktowizyjnych (strona 116). Każda istota na tym obszarze korzysta z całkowitego ukrycia (ryzyko chybienia 50%, celu nie można zlokalizować za pomocą wzroku). Chmura dymu rozprasza się po 10 rundach, choć wiatr o średniej sile (powyżej 16,5 km/h) rozprasza dym w ciągu 4 rund, a silny wiatr (prędkość przekraczająca 31,5 km/h) w ciągu 1 rundy. Granaty dymne dostępne są w kilku kolorach – białym, czerwonym, żółtym, zielonym oraz fioletowym – dzięki czemu mogą być wykorzystywane w celach sygnalizacyjnych.

ST zakupu dotyczy opakowania zawierającego 6 granatów.

Granat fosforowy

Zasada działania granatu niniejszego typu sprowadza się do rozrzucenia za pomocą materiału wybuchowego płonącego fosforu w taki sposób, aby pokrył pewien obszar. Każdy cel, który otrzymał obrażenia od granatu fosforowego, w następnej rundzie pada ofiarą dodatkowych +1k6 obrażeń od ognia oraz grozi mu zapalenie się (strona 213).

Dodatkowo po wybuchu tworzy się chmura oparów, działająca na tej samej zasadzie jak w przypadku granatów dymnych. Różnica polega na tym, że dym rozprzestrzenia się tylko w promieniu 1,5 metra od punktu eksplozji.

ST zakupu dotyczy opakowania zawierającego 6 granatów.

Granat gazowy (łzawiący)

Siły wojskowe oraz policyjne wykorzystują granaty tego typu do rozpraszania tłumów oraz podczas uwalniania zakładników. W rundzie, w której granat zostanie rzucony, wypełnia on cztery pobliskie pola (patrz pobliski diagram „1,5-metrowy promień rażenia") chmurą drażniącego gazu, który powoduje łzawienie oczu. W następnej rundzie gaz rozprzestrzenia się na pola w promieniu 3 metrów, a w kolejnej w promieniu 4,5 metra. Chmura rozprasza się po 10 rundach, choć wiatr o średniej sile (powyżej 16,5 km/h) rozprasza opary w ciągu 4 rund, a silny wiatr (prędkość przekraczająca 31,5 km/h) w ciągu 1 rundy.

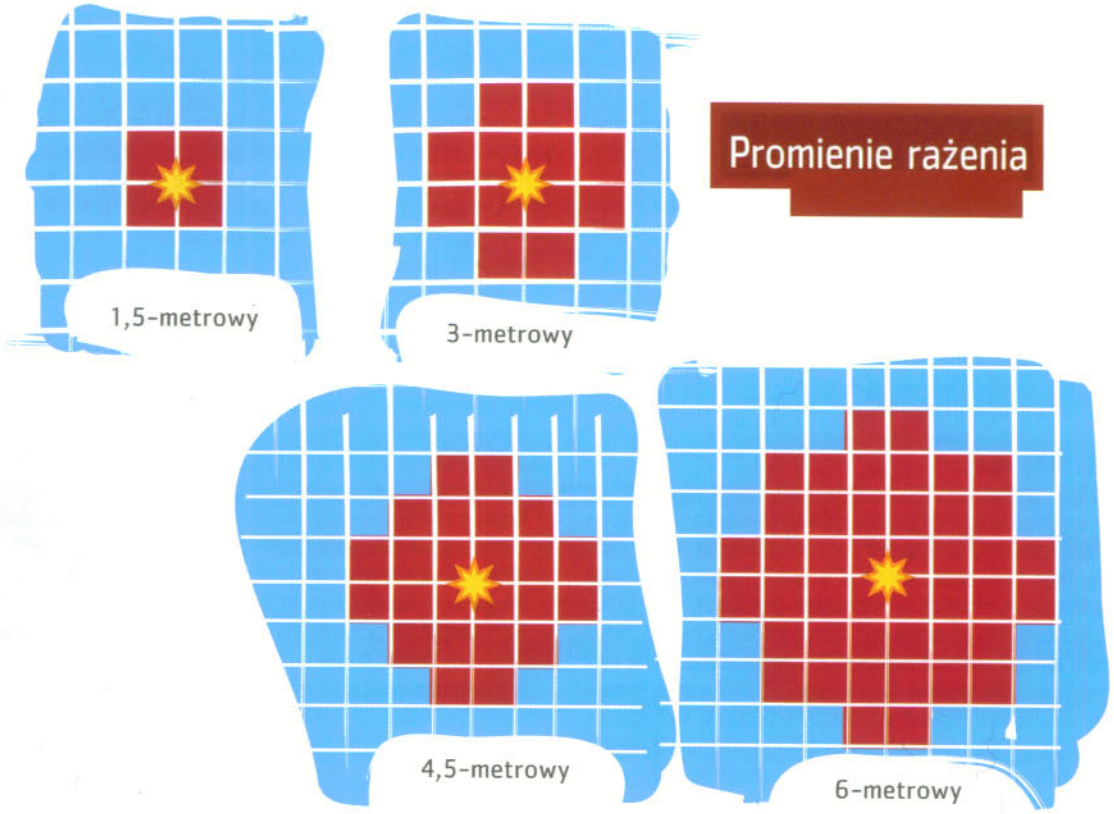
Każdy, kto dostanie się w zasięg chmury gazu łzawiącego musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza, że przez 1k6 rund ofiarę należy traktować jak odczuwającą mdłości. Maska przeciwgazowa zapewnia niepodatność na efekty tego gazu. Mokra tkanina zasłaniająca oczy, nos i usta zapewnia premię +2 do rzutu obronnego.

ST zakupu dotyczy opakowania zawierającego 6 granatów.

Granat odłamkowy

Najczęściej spotykany rodzaj granatu, czyli małego wybuchającego urządzenia, które w czasie eksplozji rozrzuca odłamki we wszystkich kierunkach.

ST zakupu dotyczy opakowania zawierającego 6 granatów.



Granat zapalający

Z technicznego punktu widzenia termit nie eksploduje, wytwarza natomiast bardzo wysoką temperaturę. Ta zaś jest w stanie stopić albo spalić obiekt, względem którego zastosowano granat. Wojsko stosuje tego typu broń do szybkiego niszczenia istotnych elementów wyposażenia (na przykład celowników optoelektronicznych).

ST zakupu dotyczy opakowania zawierającego 6 granatów.

Lont detonujący

Materiał wybuchowy w kształcie liny. Z technicznego punktu widzenia lont nie detonuje, ale pali się bardzo szybko (z prędkością mniej więcej 4000 metrów na sekundę), że można to uznać za eksplozję. Zwykle bywa wykorzystywany do łączenia ze sobą kilku ładunków wybuchowych, aby wymusić jednoczesną eksplozję (pozwala to na zastosowanie tylko jednego detonatora do wszystkich ładunków). Może być również owinięty dookoła drzewa lub słupa czy innego obiektu – wówczas przecina go zgrabnie na dwie części.

W tabeli opisano charakterystyki 15-metrowego odcinka lontu. Da się go rozciągnąć na długość 10 pól o boku 1,5 metra. W tym przypadku zadaje wszystkim przechodzącym przez każde z tych pól obrażenia podane w tabeli.

Zadawane przez lont obrażenia można jeszcze zwiększyć. Za każde jego dodatkowe 1,5 metra znajdujące się na danym polu o boku 1,5 metra rany zwiększają się o +1k6, aż do maksymalnej wartości +4k6.

Do zdetonowania lontu potrzebny jest detonator (strona 120). W przypadku własnoręcznego tworzenia go za pomocą umiejętności Rzemiosło (chemia), wykonuje się test dla prostego materiału wybuchowego.

W przypadku stworzenia lontu za pomocą umiejętności Specjalizacja (chemia), test dla prostego materiału wybuchowego.

Broń spryskująca

Większość tego typu broni, jak na przykład koktajl Mołotowa to konstrukcje improwizowane, tworzone w warunkach domowych. Podana w tabeli ST zakupu nie dotyczy zatem samej broni, ale składników potrzebnych do jej wykonania. W opisie umiejętności Rzemiosło (chemia), na stronie 64, podano więcej informacji o tworzeniu improwizowanych ładunków wybuchowych.

Kwas

Rzucenie naczynia z kwasem przypomina rzut granatem ręcznym. W zależności od substancji, jaka znajduje się w środku, pojemnik może być ceramiczny, metalowy lub szklany. Zawiera około pół litra płynu i jest szczelnie zamknięty. Określenie „kwas" oznacza w tym przypadku wszelkiego rodzaju silnie żrące substancje płynne. Można je kupić w wielu miejscach, łącznie ze sklepami z artykułami żelaznymi.

Koktajl Mołotowa

Koktajl Mołotowa to pojemnik zawierający substancję łatwopalną (na przykład benzynę, spirytus, albo inny wysokoprocentowy alkohol), zamknięty kawałkiem materiału nasączonym tą samą cieczą. Tego typu broń może być w prosty sposób wykonana w warunkach domowych – wymagany jest udany test umiejętności Rzemiosło (chemia) o ST 10 lub Intelektu o ST 15. Przed użyciem należy podpalić tkaninę, co zajmuje akcję ruchu (aby tego dokonać postać musi dysponować źródłem ognia – zapalniczką albo czymś podobnym). Koktajl Mołotowa wybucha po dwóch rundach albo w chwili uderzenia – w zależności od tego, co nastąpi pierwsze. Cel trafiony bezpośrednio otrzymuje w następnej rundzie dodatkowe 1k6 obrażeń od ognia oraz istnieje szansa, że się zapali (strona 213).

BROŃ DO WALKI WRĘCZ

Broń do walki wręcz przydaje się do walki w bliskim starciu i należy do najprostszego typu. Atuty, które zapewniają biegłość w danym orężu do walki wręcz, różnią się w zależności od jego typu. Część broni należy do kategorii prosta, a to oznacza, iż do posługiwania się nią wystarczy atut Biegłość w broni prostej. Niektóre oręża zalicza się z kolei do dawnych, co wymaga z kolei atutu Biegłość w broni dawnej. Jest wreszcie broń egzotyczna, do posługiwania się którą służy Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz.

W testach ataków oraz testach obrażeń zadawanych bronią do walki wręcz bohater zawsze stosuje swój modyfikator z Siły.

Tabela broni do walki wręcz

Broń do walki wręcz przedstawiono w tabeli 4-7.

Obrażenia: liczba obrażeń, jakie zadaje broń po udanym trafieniu.

Krytyk: zakres zagrożenia trafieniem krytycznym. Jeśli krytyk zostanie potwierdzony, wówczas broń zadaje dwa razy więcej obrażeń (wykonuje się dwa testy obrażeń, jakby cel trafiono dwukrotnie). Więcej informacji dotyczących zakresu zagrożenia krytycznym oraz samego trafienia krytycznego znajduje się na stronie 131.

Rodzaj obrażeń: zadawane przez broń obrażenia zależą od jej typu i podzielone są na następujące rodzaje: miażdżone (broń tępo zakończona, na przykład pałka), energetyczne (określonych typów, na przykład elektryczność w przypadku paralizatora), kłute (broń przeznaczona do pchnięć, na przykład bagnet) oraz cięte (broń posiadająca ostre krawędzie sieczne, na przykład miecz długi). Istnieją stworzenia odporne lub niepodatne na niektóre rodzaje obrażeń.

Przyrost zasięgu: oręż do walki przeznaczona również do rzucania może służyć do przeprowadzania ataków dystansowych. W takim przypadku zasady przyrostu zasięgu są takie same jak w przypadku broni dystansowej, ale maksymalny zasięg jest równy pięciokrotnej wartości przyrostu zasięgu, nie zaś dziesięciokrotnej.

Atak na dystans mniejszy niż wartość przyrostu zasięgu nie podlega karze. Niemniej każdy pełny przyrost zasięgu nakłada kumulatywną karę –2 do testów ataków. Na przykład, przyrost zasięgu noża to 3 metry. Jeśli atak będzie wykonywany z odległości 3 metrów, to postać podlega karze –2. Taka sama kara będzie nakładana na dystansie 4,5 metra, ponieważ nie została przekroczona pełna wartość przyrostu zasięgu.

Rozmiar: kategorie rozmiaru broni oraz innych przedmiotów definiuje się inaczej niż w przypadku istot (na przykład, średnia broń nie ma takiej wielkości jak średnie stworzenie). Związek pomiędzy wielkością broni a jej użytkownikiem określa czy może być ona używana jedną ręką, czy wymaga zaangażowania obu oraz czy jest uznawana za lekką.

Broń średniego rozmiaru i mniejszą można używać jedną bądź dwiema rękami. Broń dużego rozmiaru wymaga zastosowania obu rąk.

Broń określoną jako małą lub mniejszą uznaje się za lekką. Może być używana jedną ręką i łatwiej się nią posługiwać dzierżąc w drugorzędnej dłoni (więcej na ten temat w tabeli 5-3 na stronie 137).

Waga: w tej kolumnie podano wagę broni.

ST zakupu: tu podano ST testu Zasobów wykonywanego podczas kupowania broni.

Ograniczenia: ograniczenia nałożone na posiadanie broni – żaden oręż z tabeli 4-7 nie podlega ograniczeniom.

Prosta broń do walki wręcz

Jest to tania i lekka broń, niemniej jednak nadal groźna.

Kastet

Odpowiednio ukształtowany kawałek metalu z otworami na palce. Można dzięki niemu wzmocnić siłę uderzenia pięści i w ataku bez broni zadawać obrażenia zabójcze zamiast stłuczeń. Niemniej w walce uderzenie kastetem traktowane jest jak atak bez broni.

Jeśli kastetu używa postać posiadającą atut Bijatyka, to bazowe obrażenia zadawane w uderzeniu bez broni zwiększają się o +1. Ponadto w ten sposób powoduje ona zabójcze rany, a nie stłuczenia.

Waga oraz koszt podane w tabeli dotyczą jednej sztuki.

Kolba

Kolbę karabinu można wykorzystać jak improwizowaną pałkę.

Nóż

Do tej kategorii zaliczają się noże myśliwskie, motylkowe (tzw. butterfly – czyt. baterflaj), sprężynowe oraz bagnety (jeżeli nie są osadzone na broń). Jeśli bohater posiada atut Finezja w broni (strona 82), to w testach ataku nożem może zamiast modyfikatora z Siły korzystać z modyfikatora ze Zręczności.

Pałka

Właściwie każdy przedmiot może być wykorzystany jak pałka. Niemniej jednak opis w tabeli odnosi się do drewnianych pałek policyjnych.

Pałka teleskopowa

Pałka teleskopowa (lub krócej teleskop) to rodzaj składanej pałki. Zmniejsza się wówczas jej wielkość, a zwiększa możliwość ukrycia. Złożony teleskop należy traktować jak przedmiot mały i nie można go wykorzystywać jako broni. Rozłożenie pałki to akcja darmowa.

Paralizator

Chociaż nazwa sugeruje broń dalekosiężną, paralizator wymaga fizycznego kontaktu z celem (taser jest bardzo podobną bronią, tyle że dystansową). Po udanym trafieniu paralizator zadaje 1k3 obrażenia od elektryczności, a ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza paraliż na 1k6 rund.

Rękojeść pistoletu

Wykorzystanie pistoletu jako broni białej pozwala zadać w uderzeniu bez broni więcej ran. W tabeli nie podano ST zakupu ani wagi, gdyż zależą one od typu używanej broni (tabela 4-4). Choć nazwa sugeruje co innego, można również uderzyć lufą pistoletu.

Tasak

Ciężki nóż kuchenny, który bohater może złapać, gdy przebywa w domu albo restauracji. Broń przypomina nieco podwójne miecze motylkowe używane w niektórych stylach kung-fu.

Tłuk

Mała pałka obciągnięta skórą, wykorzystywana najczęściej do ogłuszania przeciwnika. Powoduje stłuczenia. De facto jest to mniejsza wersja pałki.

Tonfa

Większość sił policyjnych na świecie wykorzystuje tę pałkę do wymuszania posłuszeństwa i kontrolowania przestępców. Postać posługująca się nią w walce nie podlega zwyczajowej karze –4, gdy powoduje stłuczenia (strona 141).

Dawna broń do walki wręcz

Większość opisanych dalej typów broni zadaje obrażenia cięte bądź kłute. Nieliczne egzemplarze są stosunkowo drogie, a to z racji rzadkiego pojawiania się we współczesnym świecie.

TABELA 4–7: BROŃ DO WALKI WRĘCZ

Broń	Obrażenia	Krytyk	Rodzaj obrażeń	Przyrost zasięgu	Rozmiar	Waga	ST zakupu	Ograniczenia
Broń prosta (wymaga atutu Biegłość w broni prostej)								
Kastet	[1]	20	miażdżone	—	malutki	0,5 kg	5	—
Kolba	1k6	20	miażdżone	—	duży	—	—	—
Nóż	1k4	19-20	kłute	3 m	malutki	0,5 kg	7	—
Pałka	1k6	20	miażdżone	3 m	średni	1,5 kg	4	—
Pałka teleskopowa	1k6	19-20	miażdżone	—	średni	1 kg	8	—
Paralizator [1]	1k3	20	elektryczność	—	malutki	0,5 kg	5	—
Rękojeść pistoletu	1k4	20	miażdżone	—	mały	—	—	—
Tasak	1k6	19-20	cięte	—	mały	1 kg	5	—
Tłuk	1k6 [1]	20	miażdżone	—	mały	1,5 kg	2	—
Tonfa [1]	1k4	20	miażdżone	—	średni	1 kg	6	—
Broń dawna (wymaga atutu Biegłość w broni dawnej)								
Bagnet (na broni) [1]	1k4/1k6	20	kłute	—	duży	0,5 kg	7	—
Brzytwa	1k4	19-20	cięte	—	malutki	0,25 kg	4	—
Laska z ukrytym ostrzem [1]	1k6	18-20	kłute	—	średni	1,5 kg	9	—
Maczeta	1k6	19-20	cięte	—	mały	1 kg	5	—
Miecz długi	1k8	19-20	cięte	—	średni	2 kg	11	—
Rapier	1k6	18-20	kłute	—	średni	1,5 kg	10	—
Siekiera	1k6	20	cięte	3 m	mały	2 kg	4	—
Włócznia	1k8	20	kłute	—	duży	4,5 kg	6	—
Broń egzotyczna (wymaga atutu Biegłość w egzotycznej broni białej)								
Cep bojowy [1]	1k10/1k10	20	miażdżone	—	duży	1,5 kg	4	—
Kama	1k6	20	cięte	—	mały	1 kg	5	—
Katana	2k6	19-20	cięte	—	duży	3 kg	12	—
Kukri	1k4	18-20	cięte	—	mały	0,5 kg	5	—
Łańcuch [1]	1k6/1k6	20	miażdżone	—	duży	2,5 kg	5	—
Nunczaku	1k6	20	miażdżone	—	mały	1 kg	3	—
Piła łańcuchowa	3k6	20	cięte	—	duży	5 kg	9	—

1 Specjalne zasady wykorzystania – więcej w opisie broni.

Bagnet (na broni)
Podana w tabeli charakterystyka odnosi się do bagnetu nałożonego na lufę długiej broni palnej (jeśli jest ona wyposażona w odpowiedni zaczep). Zamienia się ona wówczas w broń białą do walki wręcz, którą można wykorzystać na dwa sposoby – przypominającą pałkę czy maczugę z jednego końca i włócznię z drugiego. Walkę takim orężem można traktować jak walkę dwoma rodzajami broni – lekką i jednoręczną jednocześnie. Niemniej jednak w tym przypadku postać podlega normalnym karom wynikającym z takiego sposobu prowadzenia walki (więcej na stronie 137).

Brzytwa
To była ulubiona broń przestępców starej daty. W dzisiejszych czasach można ją spotkać w niektórych salonach fryzjerskich oraz zestawach do golenia.

Laska z ukrytym ostrzem
Zamaskowana w lasce lub parasolu szpada, miecz czy inne ostrze. Z uwagi na specyficzną konstrukcję broń zawsze traktowana jest za ukrytą (przy czym za ukryte uznaje się ostrze, a nie samą laskę czy parasol). Oręż można wykryć tylko po udanym teście Spostrzegawczości (ST 18).

Maczeta
Długi nóż o wygiętym ostrzu przypominający nieco krótki i lekki miecz.

Miecz długi
Klasyczna broń o długiej prostej klindze, używana niegdyś przez rycerzy.

Rapier
Lekki oręż o wąskiej klindze. Jeśli bohater posiada atut Finezja w broni (strona 82), to w testach ataku rapierem może zamiast modyfikatora z Siły korzystać z modyfikatora ze Zręczności.

Siekiera
Toporek zwykle służący do rąbania drewna. Użyty jako broń zadaje obrażenia tnące.

Włócznia
Prymitywna drzewcowa broń zasięgowa. Można nią atakować przeciwnika znajdującego się w odległości 3 metrów, ale nie da się razić wrogów przebywających na sąsiednich polach.

Egzotyczna broń do walki wręcz
Większość egzotycznych rodzajów broni do walki wręcz jest nietypowa (na przykład łańcuch) albo są to zmodyfikowane warianty innych broni (na przykład katana, zadająca więcej obrażeń niż długi miecz). Broń egzotyczna jest rzadko spotykana i trudno się nią posługiwać, zatem aby uniknąć w walce kary –4 za brak biegłości bohater, który chce ją skutecznie wykorzystywać, musi posiadać odpowiedni atut dla każdego oręża – Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz (jeden dla każdego oręża tego rodzaju).

Cep bojowy
Broń wywodząca się z narzędzia rolniczego służącego do młócenia zboża. Składa się z trzech równej długości kawałków drewna połączonych łańcuchem, sznurem albo paskiem skóry. Jest to broń dwuręczna.

Cep jest bronią podwójną i można nim walczyć tak samo, jak walczy się dwoma orężami, podlegając wszystkim karom stosownym do tej sytuacji. W tej sytuacji bohatera należy traktować jakby używał jednocześnie broni jednoręcznej i lekkiej (strona 137, „Atak dwoma rodzajami broni").

Kama
Kama to tradycyjna broń używana w wielu stylach karate. Składa się z drzewca i osadzonego na nim pod kątem prostym sierpowatego ostrza.

Katana
Tradycyjny miecz japońskich samurajów. Jeśli bohater dysponuje atutem Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz, może posługiwać się nią jedną ręką – w przeciwnym razie musi nią walczyć dzierżąc w obu dłoniach i podlega wówczas normalnej karze –4 za brak biegłości.

Kukri
Ciężki, zakrzywiony sztylet, którego tnąca krawędź znajduje się po wewnętrznej stronie ostrza.

Łańcuch
Broń nazywana również manriki-gusari. Ma postać łańcucha obciążonego na obu końcach. Walka polega na wprowadzeniu go w bardzo szybki ruch wirowy i zadawaniu bardzo silnych ciosów końcówkami. Można go również wykorzystać do oplątania przeciwnika.

Łańcucha da się używać zarówno jako broni podwójnej, jak i zasięgowej. W pierwszym przypadku posługiwanie się nim należy traktować jak jednoczesne używanie broni lekkiej i jednoręcznej (bohater podlega normalnym karom za walkę dwoma orężami). W tej sytuacji postać ma prawo atakować tylko przeciwników przebywających na sąsiadujących z nią polach.

Łańcucha można też użyć jako broni zasięgowej, atakując nim nieprzyjaciół oddalonych o 3 metry. W przeciwieństwie do innych oręży tego typu (na przykład włóczni) da się nim walczyć również z sąsiadującymi wrogami. W przypadku używania łańcucha jako broni zasięgowej, walczący posługuje się tylko jednym z jego końców, zatem nie można go wówczas traktować jako oręża podwójnego.

Ponieważ kolczasty łańcuch może okręcić się wokół nogi czy innej kończyny wroga, bohater ma prawo przy użyciu tego oręża przewracać przeciwników (strona 152), jeśli atak dotykowy wręcz będzie udany. Gdyby podczas próby przewrócenia miał sam zostać powalony, może wypuścić łańcuch i uniknąć upadku.

Postać posługująca się manriki-gusari otrzymuje premię z wyposażenia +2 do spornych testów ataków wykonywanych w celu rozbrojenia przeciwnika (włączając w to test uniknięcia rozbrojenia, gdy próba pozbawienia wroga broni się nie powiodła).

Jeśli bohater posiada atut Finezja w broni (strona 82), to w testach ataku łańcuchem może zamiast modyfikatora z Siły korzystać z modyfikatora ze Zręczności.

Nunczaku
Bardzo popularna broń wschodnich sztuk walki, składająca się z dwóch drewnianych pałek połączonych sznurem bądź łańcuchem.

Piła mechaniczna
Oddziały wojskowe oraz policyjne korzystają z pił mechanicznych do szybkiego przecinania ogrodzeń lub drzwi. Czasami te urządzenia wprowadzane są na stan oddziałów jako broń, najczęściej przez ludzi, którzy oglądali zbyt wiele filmów.



BROŃ IMPROWIZOWANA

Każdego przedmiotu, który da się podnieść, można w ostateczności użyć jako broń – jednocześnie do walki wręcz, jak i dystansowej. Na przykład: krzesłem można wymachiwać albo nim rzucić.

Testy ataków bronią improwizowaną podlegają karze –4, i to niezależnie od sposobu, w jaki bohater będzie się nią posługiwał. Oręż improwizowany to osobna kategoria i tej kary nie da się zanegować żadnym z atutów związanych z biegłością w broni prostej, dawnej czy egzotycznej.

TABELA 4–8: OBRAŻANIA ZADAWANE PRZEZ BROŃ IMPROWIZOWANĄ A JEJ ROZMIAR

Rozmiar przedmiotu	Przykład	Obrażenia
Drobny	Popielniczka, pudełko na płyty CD, kryształowy przycisk do papieru	1
Malutki	Kamień wielkości pięści, kubek, śrubokręt, piłka tenisowa, latarka, klucz francuski	1k2
Mały	Butelka, wiertarka, gaśnica, doniczka, hełm, metalowy kołpak, waza	1k3
Średni	Stołek barowy, cegła, walizeczka, kula do kręgli, pokrywa od kosza na śmieci, kij hokejowy, nitownica	1k4
Duży	Pusty kosz na śmieci, gitara, monitor, krzesło biurowe, łyżka do opon	1k6
Wielki	Trzymetrowa drabina, skrzynka pocztowa, beczka na paliwo, ławka parkowa, kozioł do piłowania drewna	1k8
Olbrzymi	Tablica, kontener na śmieci, szafka na akta, duża kanapa, automat do napojów	2k6
Kolosalny	Wrak samochodu, sygnalizator świetlny, słup telefoniczny	2k8

Bohater może jedną ręką posługiwać się lub rzucać przedmiotem, który ma tę samą kategorię rozmiaru co on lub mniejszą. Obiema dłońmi da się używać lub rzucać obiektem o jedną kategorię rozmiaru większym. I tak, na przykład, średnia postać jedną ręką może skutecznie posługiwać się przedmiotami średnimi lub mniejszymi oraz przedmiotami dużymi dwiema rękami. Niemniej nie jest w stanie ani dzierżyć, ani rzucać przedmiotów wielkich i większych.

Przyrost zasięgu dla broni improwizowanej wynosi 3 metry. Zwiększa się on wraz z rozmiarem istoty przynajmniej dużego rozmiaru w następujący sposób: dla stworzenia dużego przyrost zasięgu wynosi 4,5 metra, wielkiego – 9 metrów, olbrzymiego – 18 metrów, a kolosalnego – 36 metrów.

Obrażenia: broń improwizowana zadaje zabójcze obrażenia, nie stłuczenia, a ich liczba zależy od rozmiaru przedmiotu. Mistrz Gry może je zmodyfikować, jeśli uzna, że dany obiekt jest lżejszy lub cięższy niż wskazuje na to dana kategoria rozmiaru. Modyfikator z Siły dotyczy tylko obrażeń zadawanych przez przedmioty rozmiaru przynajmniej malutkiego. W tabeli 4-8 pokazano rany powodowane przez broń improwizowaną w zależności od jej rozmiaru. W przypadku tego typu oręża zagrożenie krytyczne następuje tylko przy naturalnym wyniku rzutu kostką 20. Obiekty rozmiaru filigranowego w ogóle nie zadają obrażeń.

W przeciwieństwie do normalnej broni, użyte do walki przypadkowe przedmioty nie są konstruowane tak, aby były wytrzymałe. Mogą zatem po kilku ciosach roztrzaskać się, wygiąć, zgnieść albo rozpaść na kilka kawałków. Broń improwizowana podlega szansie 50% na to, że ulegnie uszkodzeniu przy każdym ataku, który spowodował obrażenia (w przypadku broni rzucanej – po każdym uderzeniu w powierzchnię, na przykład mur albo obiekt większy od niej).

PANCERZE INDYWIDUALNE

Osłony chroniące przed działaniem rozmaitej broni wytwarzane są w wielu rozmiarach i kształtach, zapewniają różny stopień ochrony, mają także przeróżny ciężar, zależny od materiałów, z których je wykonano.

Wyszkolenie w używaniu pancerzy zapewniają trzy atuty: Biegłość w pancerzu (lekkim), Biegłość w pancerzu (średnim) oraz Biegłość w pancerzu (ciężkim).

Tabela pancerzy

W tabeli 4-9 przedstawiono charakterystyki pancerzy indywidualnych.

Kategoria: pancerze indywidualne mogą należeć do jednej z czterech kategorii: dawne, improwizowane, ukrywalne oraz taktyczne.

Do pancerzy dawnych zalicza się zbroje używane przed wiekami, takie jak kolczuga czy zbroja płytowa.

Pancerze improwizowane zapewniają noszącemu pewien rodzaj ochrony, choć nie były projektowane specjalnie w tym celu. Są to, na przykład, kurtki skórzane czy ochraniacze używane w rugby.

Do kategorii pancerzy ukrwalnych zalicza się wszystkie nowoczesne kamizelki kuloodporne, które można nosić pod normalnym ubraniem. Ich największa zaleta to fakt, że użytkownik może nosić je dłuższy czas zanim odczuje zmęczenie.

Pancerze taktyczne to nowoczesne kamizelki kuloodporne noszone na ubraniu, których ukrycie jest trudne. Z uwagi na swoją konstrukcję – są ciężkie oraz nieporęczne – nie nosi się ich cały czas, a zakłada jedynie na wypadek zagrożenia. Wykorzystuje się je podczas akcji bojowych, dlatego też bardzo często wyposażone są w wiele kieszeni, zapięć oraz rzepów, które umożliwiają przymocowanie broni, granatów, amunicji, latarek, apteczek i innych tego typu rzeczy.

Premia z wyposażenia: wartość obronna pancerza – premia dodawana do Obrony.

Premia przy braku biegłości: maksymalna premia z wyposażenia wpływająca na Obronę noszącego pancerz, jeśli nie posiada on odpowiedniej biegłości (czyli nie dysponuje odpowiednim atutem).

Maksymalna premia ze Zręczności: podana tu liczba to maksymalna premia ze Zręczności do Obrony, na jaką pozwala pancerz. Cięższe rodzaje opancerzenia ograniczają mobilność, zmniejszając szansę unikania ciosów. Lekka kamizelka, na przykład, dopuszcza maksymalną premię ze Zręczności +3, a zatem bohater ze Zręcznością wartości 18, który normalnie otrzymałby premię +4 do Obrony, w tym pancerzu będzie miał premię tylko +3.

Sytuację, w której z powodu pancerza premia ze Zręczności do Obrony spadnie do +0, nie traktuje się jak utraty premii ze Zręczności to Obrony. Na przykład, bohater w ciężkiej kamizelce taktycznej nie jest uznawany za nieprzygotowanego (więcej na ten temat na stronie 140), choć jego aktualna premia ze Zręczności wynosi +0.

Kara do testów z pancerza: im cięższy i nieporęczny pancerz, tym bardziej utrudnia wykorzystanie pewnych umiejętności. Liczba podana w tej kolumnie odzwierciedla karę do testów z pancerza dotyczącą następujących umiejętności – Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi oraz Zwinność.

Szybkość (9 m): średnie oraz ciężkie pancerze spowalniają postać. Podana w tabeli liczba określa prędkość noszącego przy założeniu, że jego bazowa szybkość wynosi 9 metrów (normalna szybkości większości ludzi).

TABELA 4-9: PANCERZ OSOBISTY

Pancerz	Kategoria	Premia z wyposażenia	Premia przy braku biegłości	Maks. premia ze Zręczności	Kara do testów z pancerza	Szybkość (9 m)	Waga	ST zakupu	Ograniczenia
Lekkie pancerze									
Kurtka skórzana	improwizowana	+1	+1	+8	–0	9	2 kg	10	—
Skórznia	dawna	+2	+1	+6	–0	9	7,5 kg	12	—
Kamizelka-podkoszulek	ukrywalna	+2	+1	+7	–0	9	1 kg	13	poz (+1)
Osłona składana	ukrywalna	+2	+1	+6	–1	9	1 kg	13	poz (+1)
Lekka kamizelka	ukrywalna	+3	+1	+5	–2	9	1,5 kg	14	poz (+1)
Średnie pancerze									
Kamizelka policyjna	ukrywalna	+4	+2	+4	–3	7,5	2 kg	15	poz (+1)
Kolczuga	dawna	+5	+2	+2	–5	6	20 kg	18	—
Kamizelka operacyjna	taktyczna	+5	+2	+3	–4	7,5	4 kg	16	poz (+1)
Kamizelka taktyczna	taktyczna	+6	+2	+2	–5	7,5	5 kg	17	poz (+1)
Ciężkie pancerze									
Kamizelka szturmowa	taktyczna	+7	+3	+1	–6	6	7,5 kg	18	poz (+1)
Zbroja płytowa	dawna	+8	+3	+1	–6	6	25 kg	23	—
Ciężki pancerz szturmowy	taktyczna	+9	+3	+0	–8	6	10 kg	19	poz (+1)

Waga: tu podano wagę pancerza.

ST zakupu: tu podano ST testu Zasobów wykonywanego podczas kupowania pancerza. Liczba odpowiada cenie bazowej i nie zawiera modyfikatora czarnorynkowego.

Ograniczenia: cecha określająca ograniczenie nabywania pancerza (jeśli dotyczy) oraz odpowiadający im modyfikator ST zakupu na czarnym rynku (zwiększa ST testu Zasobów).

Lekkie pancerze

Lekkie pancerze – takie jak ubrania ze skóry albo łatwe do ukrycia kamizelki kuloodporne – przeznaczone są dla tych, którzy nie lubią nosić na sobie ciężkich, niewygodnych rzeczy.

Kamizelka-podkoszulek

Pancerz zaprojektowany specjalnie dla osób zajmujących się głęboko zakonspirowanymi działaniami, podczas których bardzo istotne jest, aby noszący nie wydawał się uzbrojony czy opancerzony. Ten element wyposażenia wygląda na koszulkę z krótkim rękawem, w którą – w dolnej części tułowiowej – wszyto miękki wkład balistyczny.

Kurtka skórzana

Typowym przykładem takiego pancerza jest ciężka skórzana kurtka używana przez motocyklistów. Jednak do tej kategorii zaliczyć można również inne improwizowane pancerze, jak ochraniacze używane w grze w rugby lub w baseballu. Zapewniają one taką samą ochronę jak kurtka skórzana, a ich statystyki w grze są identyczne.

Lekka kamizelka

Ten typ pancerza osłania większą część tułowia, zapewniając znacznie lepszą ochronę niż kamizelka-podkoszulek, ale jednocześnie łatwiej go zauważyć. Najlepiej sprawdza się w przypadkach, kiedy ochronne wyposażenie powinno zostać niezauważone, ale osoba, którą je nosi, nie spodziewa się drobiazgowej kontroli. Do testów Spostrzegawczości wykonywanych podczas wykrywania tej kamizelki stosuje się premię +2 (strona 95, „Dostrzeżenie ukrytego pancerza").

Osłona składana

Strój składający się z fartucha osłaniającego tułów (zrobionego z lekkiego wkładu balistycznego) przytrzymywanego przez pętlę oplatającą szyję. Można go przechowywać w niewinnie wyglądającej torbie biodrowej. Noszenie jej na pasie nie przyciąga większej uwagi. Niemniej gdy nagle w powietrzu zaroi się od kul, bohater może otworzyć torbę i wyciągnąć z niej fartuch nakładając go na szyję. Założenie tego pancerza to akcja rucha. Jeśli fartuch jest zwinięty, to noszą-ca go osoba nie otrzymuje żadnych premii z wyposażenia, nie podlega też karom i nie dotyczy jej maksymalna premia ze Zręczności.

Skórznia

Dawny typ zbroi składającej się z grubej wyprawionej skóry chroniącej klatkę piersiową oraz znacznie cieńszych pasów osłaniających inne części ciała.

Średnie pancerze

Większość średnich typów pancerzy (poza archaiczną kolczugą) nie jest szczególnie ciężka i zapewnia noszącemu całkiem niezłą ochronę kosztem niewielkiego zmniejszenia szybkości.

Kamizelka policyjna

Standardowe wyposażenie wielu oddziałów policji. Kamizelka zapewnia najlepszą możliwą ochronę spośród pancerzy, które można nosić cały dzień pod ubraniem. Zwykle krótki rzut oka nie wystarcza, aby ją zauważyć, ale zwykle rzuca się w oczy każdemu, kto poświęci na obserwację nieco więcej czasu. Do testów Spostrzegawczości wykonywanych podczas wykrywania tej kamizelki stosuje się premię +4 (strona 95, „Dostrzeżenie ukrytego pancerza").

Kamizelka operacyjna

Pancerz zaprojektowany z myślą o policjantach oddziałów prewencji oraz siłach porządkowych spodziewających się jakiegoś ataku. W porównaniu do kamizelek taktycznych część właściwości ochronnych poświęcona została na rzecz swobody ruchów i wygody użytkowania.

Kamizelka taktyczna

Standardowa kamizelka kuloodporna policyjnych oddziałów antyterrorystycznych. Zapewnia pełną osłonę tułowia i wykonana jest z najgrubszych możliwych elastycznych wkładów balistycznych.

Kolczuga

Ten pancerz pochodzi z czasów średniowiecza. Wygląda jak długa koszula zrobiona z połączonych ze sobą metalowych

kółek, podszyta materiałem. Kolczuga jest ciężka i bardzo niewygodna, szczególnie gdy nosi się ją dłuższy czas.

Ciężkie pancerze

Jeśli bohater chce sobie zapewnić najlepszą ochronę, powinien skorzystać z ciężkich pancerzy... i liczyć na to, że ogromna kara do testów z pancerza nie wpłynie nań w najmniej spodziewanym momencie.

Ciężki pancerz szturmowy

Najcięższy możliwy rodzaj ochronnego wyposażenia. Pancerz szturmowy to ciężka kamizelka wyposażona we wkłady balistyczne zabezpieczające tułów, dodatkowe osłony na szyję, pachwiny i ramiona. Kolejny istotny element to hełm. Pancerz jest bardzo ciężki i niewygodny, dlatego też zwykle zakłada się go tylko podczas przeprowadzania szczególnie niebezpiecznych ataków.

Kamizelka szturmowa

Bardzo podobna do kamizelki taktycznej, ale wyposażona w dodatkowe osłony pachwin i szyi oraz płytę ceramiczną chroniącą klatkę piersiową. Zapewnia dodatkowe zabezpieczenie w walce z ciężko uzbrojonym przeciwnikiem.

Zbroja płytowa

Pochodząca z czasów średniowiecznych zbroja składająca się z osłaniających całe ciało metalowych płyt. W porównaniu do współczesnych pancerzy jest ciężka i niewygodna, ale zapewnia całkiem niezłą ochronę.

SPRZĘT

W tej części rozdziału przedstawiono całą gamę wyposażenia przydatnego wszystkim poszukiwaczom przygód.

Wiele rodzajów sprzętu zasilają baterie lub akumulatory, które od razu wliczone są w cenę danego wyposażenia. Należy przy tym zupełnie zignorować fakt, że w czasie pracy urządzenia ulegają rozładowaniu. Należy po prostu przyjąć, iż bohaterowie oraz ich główni przeciwnicy są na tyle sprytni, by naładować akumulatory lub wymienić baterię, a zatem energii wystarczy im na całą przygodę. Jeśli podczas rozgrywki stan naładowania baterii pełni istotną rolę, należy przy każdym wykorzystaniu przedmiotu zasilanego w ten sposób rzucać 1k20. Wynik równy 1 oznacza, że akumulator się rozładował, a bateria skończyła – w efekcie przedmiot przestaje działać. ST zakupu nowych baterii wynosi 2, a na ich wymianę należy poświęcić akcję ruchu.

Tabela wyposażenia

Dostępny sprzęt przedstawiono w tabeli 4-10 za pomocą kilku charakterystyk.

Rozmiar: rozmiary pomagają określić szansę ukrycia przedmiotu (strona 94, „Ukrywanie broni i przedmiotów") oraz ocenić, czy sprzęt można używać jedną, czy dwiema rękami. Bohater jest w stanie jedną ręką używać tych przedmiotów, które są tego samego rozmiaru co on i mniejszych.

Waga: w tej kolumnie podano wagę przedmiotu.

ST zakupu: tu podano ST testu Zasobów wykonywanego podczas kupowania broni. Liczba odpowiada cenie bazowej i nie zawiera modyfikatora czarnorynkowego.

Ograniczenia: cecha określająca ograniczenie nabywania danego elementu wyposażenia (jeśli dotyczy) oraz odpowiadający im modyfikator ST zakupu na czarnym rynku (zwiększa ST testu Zasobów).



DAG

Ciężka broń oraz kamizelka kuloodporna każdemu pozwolą uwierzyć w siebie

Kupowanie używanego sprzętu

W takich miejscach jak komisy, komisy samochodowe, antykwariaty, sklepy z używaną elektroniką czy lombardy bohater może skorzystać z okazji i taniej kupić używany sprzęt. Niemniej cena rzeczy pochodzących z drugiej ręki zmniejsza się tylko w tych przypadkach, gdy ST zakupu nowego przedmiotu tego samego typu wynosi przynajmniej 16. Używany sprzęt, którego normalna ST zakupu jest równa 15 lub mniej, nie zmienia swojej ceny. Tylko i wyłącznie od Mistrza Gry zależy, czy bohater znajdzie potrzebny mu przedmiot pochodzący z drugiej ręki. Wyjątkiem od tej zasady jest kupowanie używanych samochodów, natomiast szukanie każdego innego sprzętu zabiera sporo czasu i potrzeba nieco szczęścia, aby trafić dokładnie na ten przedmiot, którego postać potrzebuje.

Czas poświęcony za zakup używanego sprzętu jest dwa razy dłuższy niż w przypadku kupowania nowego wyposażenia. Dodatkowo po tym okresie Mistrz Gry może stwierdzić, że bohater nie zdołał znaleźć takiego przedmiotu, jakiego pragnął. W tych wszystkich miejscach, które postać odwiedziła, znalazła tylko sprzęt podobny lub nie było odpowiadającego jego potrzebom.

Kupowanie rzeczy używanych nie neguje kar czy opłat dotyczących nabywania sprzętu podlegającego ograniczeniom lub takiego, na który należy mieć pozwolenie.

Jeżeli bohater znalazł przedmiot używany, w którego przypadku ST zakupu nowego egzemplarza wynosi co najmniej 16, to ST zakupu takiego wyposażenia maleje o 1. Na przykład, jeśli postać zdecydowała się kupić używany samochód chevrolet corvette, to ST zakupu zmniejsza się z 30 do 29.

Należy pamiętać, że używany sprzęt jest trudniejszy do naprawy. ST próby naprawienia uszkodzonego przedmiotu pochodzącego z drugiej ręki, czyli testu umiejętności Naprawianie, zwiększa się o 5.

Należy pamiętać, że kupowanie przedmiotów używanych różni się od kupowania na czarnym rynku. Nielegalny sprzęt może być przechodzony, ale za każdym razem traktowany jest jak nowy. Oznacza to, że znajdujący się w tabeli 4-1 modyfikator ST oraz czas zakupu takich przedmiotów nie ulegają zmianie.

Torby

Szeroka gama różnorodnych przedmiotów sprawia, iż niezwykle istotny staje się sprzęt służący do ich przechowywania oraz przenoszenia z miejsca na miejsce.

Kufer patrolowy

Wymyślona specjalnie dla policjantów przenośna szafka przypadła do gustu również komiwojażerom i innym podróżnikom. Kufer przypomina wzmocnioną walizkę umieszczaną zwykle na siedzeniu pasażera i umożliwiającą łatwy dostęp do dokumentów. Służy jednocześnie jako schowek na laptopa. Górną powierzchnię walizki da się też wykorzystać jako blat do pisania. W środku zmieścić można do 2,5 kilograma sprzętu. Kufer wyposażony jest w średniej jakości zamek (Unieszkodliwianie mechanizmów ST 25, rozwalenie ST 15).

Plecaczek

Używany najczęściej przez studentów do noszenia na uczelnię potrzebnych przyborów i przez amatorów wędrówek na krótkie dystanse. Udźwig to 4 kilogramy. Plecak można nosić wygodnie na jednym lub obu ramionach.

Teczka

Dawniej była symbolem profesjonalnego biznesmena. Dziś jej posiadacz również zyskuje wrażenie posiadania władzy i odpowiedzialności. Można w niej przenosić obiekty o wadze do 2,5 kilograma. Teczkę da się zamknąć, ale tani zamek nie jest dobrym zabezpieczeniem (Unieszkodliwianie mechanizmów ST 20, rozwalenie ST 10).

Torba-niezbędnik

Połączenie pojemnika na narzędzia oraz torby na laptopa. Znajdują się w niej przegródki na narzędzia, długopisy, notatniki oraz telefony komórkowe. Czasami zaopatrzona jest w przezroczystą klapę, pod którą można schować mapy oraz plany. Uszyta jest z trwałego materiału i wyposażona w pasek do noszenia na ramieniu. W środku zmieszczą się przedmioty o wadze do 5 kilogramów.

Torebka

W większości państw (w tym i Stanach Zjednoczonych) torebki noszą kobiety, choć w krajach Europy południowej czasami widuje się również mężczyzn, którzy je używają. W środku można zmieścić do 1 kilograma rozmaitych przedmiotów. Podane ST zakupu dotyczy zwykłej torebki. W przypadku bardzo modnego modelu może wzrosnąć nawet o 5.

Torba na broń

Lekka czarna torba z pojemnymi przegrodami w środku, do których można schować przedmioty o wadze do 4 kilogramów. Dodatkowe 2 kilogramy wyposażenia zmieści się w sześciu zapinanych na zamek błyskawiczny zewnętrznych kieszeniach. Większe wersje umożliwiają przenoszenie do 6 kilogramów wyposażenia w środku oraz do 3 kilogramów w zewnętrznych kieszeniach. W torbie da się przechowywać kilka pistoletów oraz pistolet maszynowy, w większych wersjach w środku mieści się również rozłożony karabin.

Walizka aluminiowa

Jeśli coś ma dojechać na miejsce przeznaczenia w takim samym stanie, w którym wyruszyło, to zapakowanie tego czegoś do aluminiowej walizki będzie najlepszym rozwiązaniem. Ten pojemnik ma postać wzmocnionego metalowego opakowania z miękką piankową wyściółką. Całość przed przypadkowym otwarciem zabezpieczają klamry.

Życie w luksusie

Podana w tabeli ST zakupu dotyczy przedmiotów średniej jakości. Istnieje jednak możliwość kupowania rzeczy lepiej wykonanych, luksusowych, lecz wiąże się to ze wzrostem ST zakupu ich o 1. Choć takie przedmioty są droższe, to nie zapewniają żadnych premii wpływających na mechanikę gry. Bohater ma tylko satysfakcją z faktu, że nabył najlepszy oferowany na rynku sprzęt danej klasy.

Garderoba

Uogólniając, nie należy się kłopotać zwykłym, codziennym ubraniem bohatera. Natomiast przedstawione dalej typy garderoby to specjalne rodzaje ubrań lub stroje na wyjątkowe okazje (więcej na ten temat w ramce dalej).

Odzież

Za sprawą odzieży bohaterowi jest ciepło i sucho. Poza tym płaszcz czy kurtka zapewniają dodatkową osłonę przenoszonych pod nimi przedmiotów (często ten rodzaj ubrania zalicza się do luźnych lub obszernych, więcej na ten temat w części „Ukrywanie broni i przedmiotów" na stronie 94).

Kamizelka reporterska: bawełniana kamizelka z siatkowymi wstawkami zapewniającymi lepszą wentylację. Wyposażona w wiele kieszeni – tych widocznych na pierwszy rzut oka i tych ukrytych. Na potrzeby ukrywania przedmiotów rozmiaru małego i mniejszych uznaje się ją za ubranie luźne lub obszerne. Z kolei w przypadku obiektów rozmiaru maksymalnie malutkiego kami-

TABELA 4–10: WYPOSAŻENIE

Przedmiot	Rozmiar	Waga	ST zakupu	Ograniczenia
Torby				
Kufer patrolowy	średni	2 kg	9	—
Plecaczek	mały	1 kg	5	—
Teczka	średni	1 kg	7	—
Torba-niezbędnik	średni	1 kg	6	—
Torebka	mały	0,5 kg	4	—
Torba na broń				
zwykła	mały	1 kg	7	—
duży	średni	1,5 kg	9	—
Walizka aluminiowa				
o pojemności 5 kg	średni	2,5 kg	10	—
o pojemności 20 kg	duży	5 kg	11	—
o pojemności 37,5 kg	duży	7,5 kg	12	—
Garderoba				
Odzież:				
kamizelka reporterska	średni	0,5 kg	9	—
kurtka	średni	1 kg	8	—
kurtka wojskowa	średni	1 kg	7	—
kurtka zimowa	średni	1,5 kg	9	—
płaszcz	średni	1,5 kg	8	—
wiatrówka	średni	0,5 kg	6	—
Pas na narzędzia	mały	1 kg	9	—
Strój maskujący	średni	2,5 kg	6	—
Ubranie				
biurowe	średni	1,5 kg	12	—
codzienne	średni	1 kg	8	—
mundur polowy	średni	1,5 kg	9	—
oficjalne	średni	1,5 kg	15	—
uniform	średni	1 kg	9	—
Komputery i elektronika				
Aparat fotograficzny				
35 mm	mały	1 kg	17	—
cyfrowy	malutki	0,25 kg	14	—
jednorazowy	malutki	0,25 kg	4	—
film	drobny	—	3	—
wywołanie filmu (rolka)	—	—	3	—
Drukarka	średni	1,5 kg	12	—
Dyktafon cyfrowy	malutki	0,5 kg	10	—
Kamera wideo	mały	1 kg	16	—
Komputer				
laptop	średni	2,5 kg	23	—
stacjonarny	duży	5 kg	22	—
rozbudowa	—	—	patrz opis	—
Krótkofalowa				
zwykła	malutki	0,5 kg	7	—
profesjonalna	malutki	0,5 kg	15	—
Modem				
komórkowy	malutki	0,5 kg	6	—
szerokopasmowy	malutki	0,5 kg	6	—
Organizer	malutki	0,25 kg	16	—
Skaner	średni	1,5 kg	12	—
Telefon komórkowy	drobny	—	9	—
Telefon satelitarny	mały	1 kg	17	—
Sprzęt do inwigilacji				
Czarna skrzynka	malutki	0,25 kg	4	niel (+4)
Noktowizor	mały	1,5 kg	17	—
Podsłuch telefoniczny (pluskwa)				
na linię	malutki	0,25 kg	13	poz (+1)
do słuchawki	malutki	0,25 kg	3	lic (+2)
Słuchawka monterska	malutki	0,5 kg	13	poz (+1)
Urządzenie namierzające rozmowy telefoniczne	średni	2,5 kg	23	—
Urządzenie przechwytujące rozmowy komórkowe	malutki	0,25 kg	23	—
Urządzenie zakłócające identyfikację numeru	malutki	0,5 kg	5	—
Wykrywacz metali	mały	1 kg	11	—
Wykrywacz podsłuchu	malutki	0,5 kg	7	—
Wyposażenie specjalne				
Fałszywe dokumenty	Filigranowy	—	patrz opis	niel (+4)
Instrument dęty	malutki	0,5 kg	8	—
Instrument klawiszowy	duży	6 kg	12	—
Instrument perkusyjny	wielki	25 kg	14	—
Instrument strunowy	duży	3,5 kg	13	—
Kajdanki				
stalowe	malutki	0,5 kg	7	—
jednorazowe	drobny	0,25 kg	6	—
Kolczatka	wielki	11 kg	13	—
Wytrychy				
rozwiertak	malutki	0,25 kg	12	lic (+2)
zestaw wytrychów	malutki	0,5 kg	9	poz (+1)
Nożyce przegubowe	średni	2,5 kg	6	—
Taśma samoprzylepna	malutki	0,5 kg	3	—
Pajączki (25)	mały	1 kg	5	—
Urządzenie wielofunkcyjne	malutki	0,25 kg	9	—
Wytrychy samochodowe	malutki	0,5 kg	6	poz (+1)
Zestaw charakteryzatorski	średni	2,5 kg	12	—
Zestaw chemiczny	średni	3 kg	16	—
Zestaw chirurgiczny	średni	2,5 kg	16	poz (+1)
Zestaw elektryczny				
podstawowy	duży	6 kg	14	—
rozbudowany	wielki	12,5 kg	21	—
Zestaw fałszerza	mały	1,5 kg	16	poz (+1)
Zestaw farmaceutyczny	średni	3 kg	17	lic (+2)
Zestaw mechaniczny				
podstawowy	duży	11 kg	13	—
rozbudowany	wielki	22,5 kg	20	—
Zestaw medyczny	średni	2,5 kg	15	—
Zestaw pierwszej pomocy	mały	1,5 kg	5	—
Zestaw ratunkowy	średni	3,5 kg	12	—
Zestaw saperski	średni	2,5 kg	13	poz (+1)
Zestaw śledczy				
podstawowy	średni	3 kg	7	—
rozbudowany	średni	4 kg	15	—
Sprzęt turystyczny				
Chemiczne źródło światła (5)	malutki	0,5 kg	2	—
Gaśnica	średni	1,5 kg	8	—
Gogle	malutki	1 kg	15	—
Kamizelka operacyjna	średni	3,5 kg	8	—
Kompas	drobny	0,25 kg	5	—
Kuchenka turystyczna	malutki	0,5 kg	9	—
Latarka				
ołówkowa	drobny	0,25 kg	3	—
standardowa	malutki	0,5 kg	4	—
szperacz	mały	1 kg	6	—
Lina (45 m)	duży	6 kg	5	—
Lornetka				
standardowa	mały	1 kg	7	—
dalmierz	mały	1,5 kg	15	—
optoelektroniczna	mały	2 kg	16	—
Mapa				
atlas samochodowy	malutki	0,5 kg	4	—
mapa wojskowa	malutki	0,25 kg	3	—
Maska gazowa	mały	2,5 kg	13	—
Namiot				
dwuosobowy	średni	2 kg	11	—
czteroosobowy	średni	3,5 kg	12	—
ośmioosobowy	duży	5 kg	13	—
Odbiornik GPS	malutki	0,5 kg	15	—
Plecak	średni	1,5 kg	10	—
Racje żywnościowe (12)	malutki	0,5 kg	5	—
Sprzęt wspinaczkowy	duży	5 kg	11	—
Śpiwór	średni	2 kg	9	—
Sprzęt wojskowy				
Celownik optyczny				
standardowy	malutki	0,25 kg	11	—
optoelektroniczny	mały	1,5 kg	18	—
Detonator				
przewodowy	malutki	0,5 kg	6	poz (+1)
radiowy	malutki	0,25 kg	10	poz (+1)
spłonka saperska	malutki	0,25 kg	4	poz (+1)
zegarowy	malutki	0,25 kg	7	poz (+1)
Kabura				
biodrowa	malutki	0,5 kg	5	—
ukryta	malutki	0,25 kg	5	—
Laserowy wskaźnik celu	malutki	0,25 kg	15	—
Ładownik	malutki	0,25 kg	3	—
Magazynek pudełkowy	malutki	0,25 kg	4	—
Oświetlenie taktyczne	malutki	0,25 kg	7	—
Tłumik				
pistoletowy	malutki	0,5 kg	12	woj (+3)
karabinowy	mały	2 kg	14	woj (+3)

zelkę uznaje się za „ubranie przerobione do ukrywania przedmiotów", zapewniające stosowną do tego faktu premię. Więcej na ten temat w części „Ukrywanie broni i przedmiotów" na stronie 94.

Kurtka: odzież wierzchnia noszona na górnej części ciała. W zależności od mody lub przeznaczenia, jej długość albo fason mogą się bardzo różnić.

Kurtka wojskowa: lekka kurtka nakładana na mundur polowy. Wykorzystywana przez żołnierzy pełniących normalne obowiązki służbowe.

Kurtka zimowa: noszący ją bohater otrzymuje premię z wyposażenia +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość w przypadku wystawienia na działanie zimna (więcej na stronie 213).

Płaszcz: ciepła odzież wierzchnia nakładana na marynarkę lub normalne domowe ubrania.

Wiatrówka: lekka kurtka z nieprzemakalnej tkaniny.

Pas na narzędzia

Mocny skórzany pas wyposażony w wiele kieszeni oraz uchwytów do zawieszania narzędzi, przechowywania gwoździ, ołówków i wszystkich innych rzeczy potrzebnych do pracy budowlanej albo napraw. Nośność do 5 kilogramów. Kieszenie nie są zamykane, zatem gdy pas zostanie przechylony, przenoszone przedmioty mogą z niego łatwo wypaść.

Strój maskujący (kamuflak)

Najlepszy rodzaj maskowania, jaki można założyć. Wykonany z luźnej siatki pokrytej paskami jutowymi lub konopnymi w kolorze maskującym. Można do niego łatwo dołączać dodatkowe elementy kamuflujące. Bohater, który ma na sobie strój maskujący, jest niemal niezauważalny.

Postać w kamuflaku w odpowiednim kolorze dostosowanym do otoczenia otrzymuje premię +10 do testów umiejętności Ukrywanie się. Dostosowanie barwy do otoczenia to akcja ruchu. Niemniej strój maskujący jest dość obszerny, co powoduje karę –4 do wszystkich testów Zręczności, umiejętności opartych na Zręczności (z wyjątkiem Ukrywania się) oraz testów ataków wręcz.

Ubranie

Ubranie obejmuje wszystko to, co bohater ma na sobie: spodnie lub marynarkę, podkoszulkę, bieliznę, odpowiednie buty, skarpetki lub pończochy, szelki bądź też pasek. Ciężaru stroju nie wlicza się do limitów obładowania.

Biurowe: ubranie, na które składa się zwykle marynarka lub żakiet. Nosząca je postać ma sprawiać wrażenie osoby zadbanej i atrakcyjnej bez popadania w zbytni formalizm.

Codzienne: zwykłe ubrania, poczynając od dżinsów z obciętymi nogawkami i podkoszulka, aż po zgrabnie wyprasowane płócienne spodnie oraz ręcznie zrobiony sweter.

Mundur polowy: czasami określany mianem munduru maskującego, albo po prostu „panterki". Tego typu ubrania noszą weterani-zabijacy oraz pozerzy. Są wytrzymałe, wygodne i mają sporo kieszeni. Większość mundurów polowych jest w kolorze maskującym lub różnych typach kamuflażu: leśnym, pustynnym, zimowym (z dominującym kolorem białym), miejskim (odcienie szarego). Występują także wersje jednolicie kolorystyczne, na przykład czarne. Mundur polowy używany w odpowiadającym mu otoczeniu zapewnia użytkownikowi premię +2 do testów umiejętności Ukrywanie się.

Oficjalne: wszystko od małej czarnej sukienki po kompletny frak. Jest to oficjalne ubranie na specjalne okazje. Specjalne kreacje mogą zwiększyć ST zakupu do znacznie wyższej wartości niż ta podana w tabeli.

Uniform: ludzie wypełniający zadania zawodowe – od instalatora sieci telewizji kablowej po wysokiego rangą oficera lotnictwa – zwykle noszą mundury. W niektórych przypadkach taki uniform staje się najważniejszym elementem przebrania, ponieważ inni stają się bardziej ufni w stosunku do każdego, kto ma na sobie tego typu ubranie.

Czy ubranie ma znaczenie?

W większości przypadków wybór ubrania wynika z koncepcji postaci. Szpiedzy-dżentelmeni ubrani są zawsze z wdziękiem, żołnierze noszą mundury polowe, a mechanicy samochodowi zatłuszczone kombinezony z wyhaftowanym na nich imieniem. Ogólna zasada mówi, iż każdy bohater posiada pewną liczbę ubrań, które pasują do jego stylu życia. Nie musi się zatem martwić o kupowanie zwyczajnych elementów ubioru.

Niemniej czasami postać potrzebuje czegoś, co nie zalicza się do jej zwykłej garderoby. W takim przypadku ubranie należy kupić w normalny sposób, tak jak każdy inny sprzęt. Strój ma dwa podstawowe działania w mechanice gry: wykorzystywany jest w testach umiejętności Przebieranie oraz Zręczna dłoń.

Przede wszystkim ubiór jest elementem przebrania. Jeśli ktoś chce wyglądać na instalatora, musi zaopatrzyć się w spodnie robocze i bluzę, buty ze stalowymi noskami, zestaw narzędzi oraz pas do ich noszenia. Nie zaszkodzi również półciężarówka wypełniona sprzętem z logo firmy na burcie. Więcej informacji o wpływie stroju na testy Przebierania można przeczytać w opisie tej umiejętności, na stronie 62.

Ubranie pomaga w ukrywaniu broni, pancerzy oraz małych przedmiotów. W takich wypadkach noszenie zbyt obcisłych ubrań powoduje karę, a odpowiednio do tego celu dopasowanych oznacza premię. Wszystko szerzej opisano w części „Ukrywanie broni i przedmiotów" na stronie 94.

Komputery i elektronika użytkowa

Zasady dotyczące używania komputerów przedstawiono w opisie umiejętności Informatyka. W tej części można zaś znaleźć najczęściej spotykany i używany przez bohaterów sprzęt. Oczywiście nie będzie opisów wszystkiego, na co można natrafić w nieustannie podlegającym zmianom współczesnym świecie.

W przypadku niektórych z opisanych tutaj przedmiotów pojawia się nie tylko koszt zakupu, ale także miesięczna opłata za użytkowanie. Podane w tabeli 4-10 ST zakupu dotyczy jednego i drugiego – innymi słowy, po kupieniu danego sprzętu bohater nie musi się już martwić o comiesięczne opłaty.

Aparat fotograficzny

Za pomocą aparatów fotograficznych bohater może zapisywać nieruchomy obraz tego co zobaczył.

35 mm: najlepszy wybór dla fotoreportera profesjonalisty. Tego typu aparat można wyposażać w wiele typów obiektywów. Da się za jego pomocą uzyskać najwyższej jakości zdjęcia. Bohater, który chce wykorzystać umiejętność Rzemiosło (sztuki plastyczne) związane z fotografią, musi posiadać aparat. Film wykorzystywany w tym urządzeniu trzeba po zrobieniu zdjęć wywołać.

Cyfrowy: w takich aparatach nie ma filmu, a robione za jego pomocą zdjęcia są po prostu wczytywane do komputera jako obrazy graficzne. Nie wymaga wywoływania filmów.

Jednorazowy: aparat z umieszczonym w środku filmem 35 mm. Te urządzenia można kupić w automatach do sprzedaży, sklepach z pamiątkami, supermarketach i setkach innych miejsc. Po wykorzystaniu filmu cały aparat oddaje się do punktu wywoływania filmów.

Film: nośnika, na jakim zapisywane są zdjęcia. Występuje w wielu odmianach różniących się czułością oraz liczbą zdjęć,

jakie można zrobić. ST zakupu odpowiada rolce 24-klatkowej filmu fotograficznego wysokiej czułości (ASA 400).

Wywołanie filmu (rolka): w zależności od miejsca, wywołanie filmu może zabierać 60 minut (w specjalnych punktach albo dużych sklepach), choć zdarza się, iż trzeba na to poświęcić i 24 godziny. W bardzo oddalonych od cywilizacji rejonach zabierze to tydzień lub nawet więcej. ST zakupu odpowiada kosztom wywołania filmu i uzyskania dwóch odbitek z każdej klatki lub jednej dla każdej klatki i dowolnych dwóch powiększonych.

Drukarka

Kolorowa drukarka atramentowa wykorzystywana do drukowania tekstów oraz plików graficznych znajdujących się na komputerach.

Dyktafon cyfrowy

Niezwykle cenna rzecz dla osób będących w ciągłym ruchu. Tego typu małe urządzenie (o wymiarach połowy talii kart) pozwala nagrywać do ośmiu godzin dźwięku, a następnie – po podłączeniu – przesyłać je do komputera. Dyktafonów cyfrowych nie wyposaża się w bardzo czułe mikrofony, w efekcie wyłapują dźwięki tylko w promieniu 3 metrów.

Kamera wideo

Przenośne urządzenia wykorzystujące kasety wideo lub dv do zapisu obrazu oraz dźwięku. Nagranie można później odtwarzać w magnetowidach lub okularze samej kamery.

Komputer

W skład zarówno komputera stacjonarnego, jak i laptopa, zawsze wchodzą: klawiatura, mysz, monitor, głośniki, stacja CD-ROM, modem i najnowszy model procesora. Komputer jest potrzebny przy wykonywaniu testów umiejętności Informatyka i przy testach Badania dokonywanych za pomocą Internetu.

Laptop: cienki, lekki i przenośny, posiadający większość funkcji stacjonarnego zestawu komputerowego.

Stacjonarny: nieporęczny, ale rozbudowany i potężny. Tego typu obudowy można napotkać na niemal każdym biurku.

Rozbudowa: rozbudowa komputera – niezależnie od jego typu – pozwala na otrzymanie premii z wyposażenia +1 do testów Informatyki. Koszta rozbudowy zmienia o +1 ST zakupu w przypadku komputera stacjonarnego, a o +2 w przypadku laptopa.

Krótkofalówka

Przenośne urządzenie nadawczo-odbiorcze, służące do komunikowania się drogą radiową z podobnymi zestawami, działającymi na tej samej częstotliwości w zasięgu.

Zwykła: tego typu krótkofalówkę da się kupić niemal w każdym supermarkecie. Dysponuje ona możliwością wyboru tylko kilku częstotliwości. Każdy, kto posiada podobne urządzenie i znajdzie się w zasięgu odbioru, bez problemu podsłucha rozmowę. Zasięg tego typu krótkofalówki wynosi około trzech kilometrów.

Profesjonalna: wysokiej klasy model przeznaczony na rynek cywilny. Pozwala na zaprogramowanie do 12 różnych częstotliwości – wybranych z tysięcy możliwych. Zwiększa to prawdopodobieństwo znalezienia takich, których nikt inny w okolicy nie będzie używał. Krótkofalówkę można używać wraz z podłączonym do niej, aktywowanym głosem zestawem nagłownym (składającym się z słuchawki oraz mikrofonu, sprzedawanym razem z urządzeniem). Zasięg do 25 kilometrów.

Modem

Modem umożliwia podłączenie komputera do Internetu. Aby z niego korzystać, trzeba dysponować komputerem oraz odpowiednią linią przesyłania danych, do której można go podłączyć lub telefonem komórkowym (w przypadku modemów komórkowych).

Wszystkie komputery posiadają wbudowane standardowe modemy umożliwiające podłączenie do Sieci, ale nie są one tak szybkie jak modem szerokopasmowy ani tak elastyczne jak modem komórkowy. Typowy modem wykorzystuje normalną linię telefoniczną, a jeśli jest do niej podłączony, to nie można wówczas wykorzystywać jej w inny sposób (np. dzwonić).

Komórkowy: modem tego typu pozwala na podłączenie laptopa do Internetu za pomocą telefonu komórkowego w dowolnym miejscu, w którym znajduje się on w zasięgu sieci komórkowej. Niemniej uzyskane w ten sposób połączenie jest bardzo wolne, a działania prowadzone za pomocą Sieci, czyli testy umiejętności Informatyka oraz Badania, zabierają o połowę czasu więcej niż normalnie (czas należy pomnożyć przez 1,5).

Szerokopasmowy: modemy kablowe lub cyfrowe łącza abonenckie (DSL – Digital Subscriber Line) pozwalają milionom użytkowników na bardzo szybki dostęp do Internetu. Dzięki temu bohater uzyskuje natychmiastowy wgląd w dane, a co za tym idzie, działania prowadzone przy użyciu Sieci, czyli testy umiejętności Informatyka oraz Badania można wykonywać w dwukrotnie krótszym czasie niż normalnie.

Organizer

Niewielkie przenośne urządzenie służące do przechowywania informacji. Można je podłączyć do komputera (stacjonarnego lub laptopa) i dzięki temu wymieniać pliki w obie strony. Nie da się go jednakże wykorzystać do testów umiejętności Informatyka czy Badania.

Skaner

Kolorowy skaner stołowy umożliwiający przenoszenie wydrukowanych na papierze obrazów i dokumentów tekstowych do postaci cyfrowej, czyli przeniesienie ich do pamięci komputera.

Telefon komórkowy

Urządzenie służące do komunikacji, występujące w postaci przenośnej słuchawki albo zestawu nagłownego. Telefon komórkowy zasila akumulator. Można z niego korzystać przez 24 godziny zanim nie będzie wymagał naładowania. Pracuje w dowolnym obszarze znajdującym się w zasięgu sieci komórkowej.

Telefon satelitarny

Urządzenie wyglądające na bardzo duży oraz nieporęczny telefon komórkowy i działający mniej więcej w podobny sposób. Do uzyskania połączenia wykorzystywane są satelity komunikacyjne, zatem telefon można używać w dowolnym miejscu na Ziemi, nawet w rejonach, które pozostają poza zasięgiem sieci komórkowej.

Używanie telefonów satelitarnych jest bardzo drogie. Za każdym razem, gdy bohater chce wykorzystać go w miejscu, które pozostaje poza zasięgiem sieci komórkowej, musi wykonać udany test Zasobów o ST 6.

Sprzęt inwigilacyjny

Obserwowanie podejrzanych czy śledzenie ruchów potencjalnych nieprzyjaciół jest bardzo ważnym elementem pracy współczesnego poszukiwacza przygód.

Czarna skrzynka

Pierwsi hakerzy (nazywający siebie często phreakerami) poświęcali mniej więcej tyle samo czasu na oszukiwanie koncernów telefonicznych, co na tworzenie wirusów oraz włamywanie się do prywatnych baz danych. Wymyślili mieszczące się w dłoni urządzenie emitujące sygnały oszukujące systemy telefoniczne, dzięki czemu udawało im się uzyskiwać połączenia z bardzo odległymi miejscami całkowicie za darmo. Czarna skrzynka pozwala również tak ukryć miejsce, z którego wykonywało się rozmowę, że jest one

znacznie trudniejsze do zlokalizowania (ST każdego testu umiejętności Informatyka przy namierzaniu rozmowy rośnie o 5).

Noktowizor

Urządzenie wykorzystujące wzmacnianie światła szczątkowego do poprawiania widoczności w warunkach zbliżonych do niemal całkowitej ciemności. Umożliwia użytkownikowi uzyskanie zdolności widzenia w ciemnościach (opisanej szerzej na stronie 228). Jednak z uwagi na ograniczenia pola widzenia oraz brak głębi uzyskiwanego obrazu wszystkie testy umiejętności Przeszukiwanie oraz Spostrzegawczość podlegają karze –4.

Noktowizor do działania potrzebuje odrobiny światła. Podczas zachmurzonej nocy urządzenie uzyskuje wystarczająco dużo światła z otoczenia, ale bardzo ciemna jaskinia czy szczelnie zamknięty pokój to miejsca, w których noktowizor nie będzie działał. W takich przypadkach – całkowitej ciemności – musi on być używany wraz z reflektorem podczerwieni, który działa podobnie do latarki, tyle że jej promień widzi tylko użytkownik noktowizora (lub inne osoby korzystające z podobnych urządzeń).

Podsłuch telefoniczny (pluskwa)

Urządzenia umożliwiające podsłuchiwanie prowadzonych rozmów telefonicznych.

Na linię: pluskwę tego typu można podłączyć do linii telefonicznej w dowolnym miejscu znajdującym się między telefonem a najbliższą skrzynką przyłączeniową (zwykle położoną przy sąsiedniej ulicy). Jej zamontowanie wymaga udanego testu umiejętności Naprawianie o ST 15. Pluskwa nadaje drogą radiową (na odpowiedniej częstotliwości) wszystkie rozmowy prowadzone na wybranej linii, a jej sygnał może odbierać profesjonalna krótkofalówka. Wykrycie takiego urządzenia założonego na linii telefonicznej wymaga udanego testu Informatyki o ST 25.

Do słuchawki: urządzenie może być w bardzo prosty sposób schowane wewnątrz słuchawki telefonicznej. Zamocowanie go wymaga udanego testu umiejętności Naprawianie o ST 5. Pluskwa nadaje drogą radiową (na odpowiedniej częstotliwości) wszystkie rozmowy prowadzone na linii, a jej sygnał może odbierać profesjonalna krótkofalówka. Wykrycie takiego urządzenia założonego na linii telefonicznej wymaga udanego testu Informatyki o ST 15.

Słuchawka monterska

Urządzenie przypominające powiększoną słuchawkę telefoniczną z umieszczoną na jej zewnętrznej części klawiaturą oraz przewodami zwisającymi u dołu. Działa na podobnych zasadach co przenośny podsłuch wielorazowego użytku założony na linii telefonicznej. Za pomocą udanego testu umiejętności Naprawianie o ST 10 można podłączyć się do przewodu telefonicznego i podsłuchiwać wszystkie prowadzone przy jego użyciu rozmowy. Słuchawka monterska jest typowym wyposażeniem osób naprawiających linie telefoniczne.

Urządzenie namierzające rozmowy telefoniczne

W zasadzie jest to wyspecjalizowany komputer. Po podłączeniu do linii telefonicznej pozwala namierzać prowadzone za jej pomocą rozmowy, nawet jeśli dzwoniący korzysta z urządzenia zakłócającego identyfikację numeru. Cała operacja jest czasochłonna – dlatego sprytni przestępcy w serialach telewizyjnych i filmach sensacyjnych rozłączają się po krótkim czasie.

Wykorzystywanie tego urządzenia to akcja całorundowa, która wymaga testu Informatyki o ST 10. Powodzenie oznacza uzyskanie jednej cyfry numeru telefonicznego dzwoniącego, przy czym rozpoznawanie rozpoczyna się od pierwszej cyfry w kolejności, czyli numeru kierunkowego.

Urządzenie przechwytujące rozmowy komórkowe

Urządzenie o wymiarach niewielkiej teczki. Służy do wyszukiwania oraz monitorowania rozmów prowadzonych za pomocą przenośnych telefonów w promieniu 7,5 kilometra, wykorzystując w tym celu przekaźniki sieci komórkowej. Przechwytywanie rozmów pochodzących z określonego aparatu wymaga udanego testu umiejętności Informatyka o ST 35. Jeśli numer jest znany, ST maleje o 10. Telefon musi być używany, aby dało się monitorować połączenie. Urządzenia nie można wykorzystywać do przechwytywania rozmów w kablowych sieciach telefonicznych.

Urządzenie zakłócające identyfikację numeru

Gdy ktoś próbuje się połączyć z bohaterem, na ekranie aparatu pojawia się numer dzwoniącego. Linia zaopatrzona w urządzenie zakłócające identyfikację numeru powoduje, że wyświetlany jest on jako anonimowy lub zastrzeżony. Niemniej takie rozmowy nadal można w normalny sposób namierzać.

Wykrywacz metali

Przenośne urządzenie, którego używanie zapewnia premię +10 wszystkich testów Przeszukiwania metalowych przedmiotów.

Wykrywacz podsłuchu

Umieszczenie tego urządzenia na linii telefonicznej między telefonem a gniazdem umożliwia sprawdzenie czy dana linia nie znajduje się na podsłuchu. Wykrycie pluskwy wymaga udanego testu umiejętności Informatyka (ST zależy od rodzaju pluskwy, co opisano wcześniej). Powodzenie testu oznacza wykrycie podsłuchu. Nie pozwala jednak na określenie położenia ani rodzaju urządzenia podsłuchującego. Wykrywacz nie może być również wykorzystany do namierzenia słuchawki monterskiej.

Wyposażenie specjalne

W tej kategorii znajduje się szeroka gama wyposażenia używanego w akcji przez zawodowców.

Fałszywe dokumenty

Kupno na czarnym rynku podrobionego prawa jazdy może dać różny efekt, w zależności od umiejętności fałszerza. Zwykle ma on od 1 do 4 rang w umiejętności Fałszerstwo i modyfikator z atrybutu +1. Przy zakupie takich dokumentów Mistrz Gry w tajemnicy wykonuje test umiejętności Fałszerstwo podrabiającego. W przyszłości będzie ów wynik wykorzystywał jako ST testu spornego, jeśli ktoś będzie się papierom przyglądał. ST zakupu nielegalnych dokumentów wynosi 10 plus ranga w umiejętności Fałszerstwo podrabiającego.

Instrument klawiszowy

Przenośny syntezator potrzebny do wykorzystywania umiejętności Występy (instrumenty klawiszowe).

Instrument perkusyjny

Zestaw bębnów potrzebny do wykorzystywania umiejętności Występy (instrumenty perkusyjne).

Instrument strunowy

Gitara elektryczna potrzebna do wykorzystywania umiejętności Występy (instrumenty strunowe).

Instrument dęty

Flet potrzebny do wykorzystywania umiejętności Występy (instrumenty dęte).

Kajdanki

Kajdanki służą do krępowania dwóch kończyn więźnia. Zwykle zaciska się je na nadgarstkach. Pasują na dowolnego człowieka rozmiaru średniego lub małego oraz na istotę o podobnej budowie ciała.

Stalowe: wytrzymałe kajdanki o trwałości 10, 10 punktach wytrzymałości i ST rozwalenia 30. Pozbycie się ich bez klucza

wymaga udanego testu umiejętności Unieszkodliwianie mechanizmów o ST 25 lub Wyzwalanie się o ST 35.

Jednorazowe: tego typu kajdanki są jednorazowego użytku i przypominają bardzo wytrzymałe przewody. Jedyną szansą pozbycia się ich jest przecięcie – testy Wyzwalania się oraz Unieszkodliwiania mechanizmów kończą się automatycznym niepowodzeniem.

Kolczatka

Kolczatkę zaprojektowano z myślą o służbach mundurowych zajmujących się zatrzymywaniem ściganych samochodów. W postaci złożonej wygląda na nawinięty na szpulę, segmentowy pas wielkości małej walizki. Kolczatkę rozwija się w poprzek drogi – wówczas wygląda niczym zwykła wstęga (wprawny użytkownik potrafi rozwinąć ją nie wchodząc na obszar ruchu drogowego). Nieuruchomiona wygląda niegroźnie i mogą po niej swobodnie przejeżdżać samochody. Po uruchomieniu – za pomocą kontrolera umieszczonego na 3-metrowym przewodzie – pojawiają się kolce.

Za każdym razem, gdy przez pole, na którym znajduje się uruchomiona kolczatka, przechodzi istota (z prędkością większą niż 1/2 jej szybkości) oraz w każdej rundzie walki odbywającej się na tym terenie kolce wykonują atak dotykowy (z bazową premią do ataku +0). Po udanym trafieniu zadają 2 obrażenia, a rana zmniejsza szybkość poruszania się do połowy normalnej (udany test umiejętności Leczenie o ST 15 lub jeden dzień odpoczynku negują wspomnianą karę). Pojazdy kołowe przejeżdżające przez uruchomioną kolczatkę zostają automatycznie trafione, niemniej nie działa to na pojazdy wyposażone w opony niepodatne na przebicie (więcej na ten temat na stronie 163, w części „Przebijanie opon").

Narzędzie wielofunkcyjne (multitool)

Narzędzie, które zawiera w sobie kilka różnych śrubokrętów, ostrze lub dwa, otwieracz do puszek i butelek, pilnik, krótką linijkę, nożyczki, pincetę i szczypce do cięcia drutu. Ponadto całość składa się w poręczne kombinerki. Multitool pozwala zmniejszyć karę do testów umiejętności Naprawianie, Rzemiosło (budownictwo), Rzemiosło (elektronika) oraz Rzemiosło (mechanika) wykonywanych bez odpowiednich narzędzi do –2 zamiast normalnych –4. Bywa bardzo użyteczny przy wykonywaniu wielu czynności, ale – zależnie od decyzji MG – czasem nie da się go wykorzystać.

Nożyce przegubowe

Bardzo ciężkie szczypce do cięcia, mogące służyć do przecinania kłódek oraz ogrodzeń z drutów. Ich używanie wymaga udanego testu Siły o ST 10.

Pajączki

Każdy pajączek posiada cztery żelazne kolce. Bez względu na to, jak znajdzie się na podłodze, któreś z ostrzy zawsze starczy ku górze. Zwykle pajączki rozrzuca się po ziemi, licząc na to, że przeciwnicy na nie nastąpią lub – w najgorszym razie – zwolnią, by ich uniknąć. Jedno opakowanie zawiera 35 sztuk i wystarcza do pokrycia pajączkami powierzchni kwadratu o boku 1,5 metra. Każda istota, która wejdzie na obszar rozsypanych pajączków (lub przez rundę będzie na nim walczyć), może nastąpić na jeden z nich. Pajączki wykonują test ataku (bazowa premia do ataku +0) wymierzony w dane stworzenie. Udany atak pajączka oznacza, że istota nań nastąpiła, w wyniku czego otrzymuje 1 obrażenie, a ponadto jej szybkość maleje o 1/2 (z powodu zranionej stopy). Wspomnianą karę do prędkości należy brać pod uwagę przez 24 godziny lub do momentu aż ktoś skutecznie zaopiekuje się rannym (udany test Leczenia o ST 15). Szarżująca lub biegnąca istota natychmiast się zatrzymuje, gdy nastąpi na pajączka. Efekt oddziaływania tego wyposażenia na pojazdy opisano na stronie 158, w części „Manewry kaskaderskie".

Rozwiertak

Małe urządzenie w kształcie pistoletu służące do otwierania średniej jakości zamków mechanicznych wykorzystujących zwykłe klucze (użycie go nie wymaga testu Unieszkodliwiania mechanizmów).

Taśma samoprzylepna

Zastosowanie taśmy samoprzylepnej ogranicza tylko wyobraźnia. Rolka wystarcza na utrzymanie do 100 kilogramów na stałe, a 150 kilogramów na 1k6 rund. Postać związana za pomocą taśmy, aby się uwolnić, musi wykonać udany test Siły lub umiejętności Wyzwalanie się – w obu wypadkach o ST 20.

W rolce znajduje się 21 metrów taśmy szerokości 5 centymetrów.

Wytrychy samochodowe

Zestaw w różny sposób ukształtowanych metalowych sztab. Wprowadza się je do wnętrza pojazdu przez okno i używa do podważania zamka. ST testu Unieszkodliwiania mechanizmów różni się w zależności od jakości zamka (więcej w opisie umiejętności, na stronie 68).

Zestaw chemiczny

Przenośne laboratorium wykorzystywane przy użyciu umiejętności Rzemiosło (chemia). Na zestaw składają się narzędzia oraz składniki potrzebne do tworzenia oraz wykonywania analiz kwasów, zasad, materiałów wybuchowych, trujących gazów i innych związków chemicznych.

Zestaw charakteryzatorski

Obejmuje wszystkie elementy potrzebne do wykorzystania umiejętności Przebieranie, wliczając w to zestaw do makijażu, pędzelki, lusterka, peruki oraz inne elementy. Nie ma w nim jednak ubrań ani mundurów.

Zestaw chirurgiczny

Zestaw mający wielkość małego plecaka i zawierający narzędzia niezbędne do przeprowadzania prostej operacji. Używa się go podczas zabiegu chirurgicznego (więcej informacji na ten temat znajduje się w opisie umiejętności Leczenie na stronie 57). Wykonanie operacji bez tego zestawu oznacza karę –4 (która kumuluje się z karą –4 za wykonywanie operacji bez posiadania atutu Chirurgia).

Zestaw elektryczny

Kolekcja narzędzi oraz niewielkich części, zwykle obejmująca kombinerki, układy sterujące, obcinaki, łączniki, przewody i kable.

Podstawowy: mały zestaw pozwalający wykorzystywać umiejętność Naprawianie do urządzeń elektrycznych i elektronicznych bez kary.

Rozbudowany: w jego skład wchodzi kilka urządzeń diagnostycznych, narzędzi do napraw oraz dziesiątki części zapasowych. Bohater otrzymuje dzięki niemu premię z wyposażenia +2 do testów umiejętności Naprawianie dotyczącą urządzeń elektrycznych i elektronicznych. Pozwala również wykonywać testy Rzemiosła (elektronika) bez kary.

Zestaw fałszerza

Zawiera wszystko, co niezbędne podczas wykorzystywania umiejętności Fałszerstwo do tworzenia podróbek dokumentów. W zależności od tego, co jest fałszowane, bohater może dodatkowo potrzebować np. oryginalnych druków czy innych elementów, których nie ma w zestawie.

Zestaw farmaceutyczny

Przenośny zestaw wykorzystywany wraz z umiejętnością Rzemiosło (farmaceutyka). Zawiera wszystko, co niezbędne do przygotowywania, przechowywania, tworzenia, analizy oraz wydawania środków medycznych.

Zestaw medyczny

Zestaw rozmiarów dużej skrzynki na narzędzia, w którego skład wchodzi typowego wyposażenie sanitariuszy wojskowych czy zespołów wzywanych do wypadków. W środku znajduje się cała gama sprzętu medycznego. Zestawu można używać do pomocy otumanionym, nieprzytomnym i oszołomionym oraz podczas długotrwałej opieki, przywracania punktów wytrzymałości, leczenia chorych i zatrutych oraz podczas stabilizowania umierających (więcej na ten temat w opisie umiejętności Leczenie na stronie 57). Testy wykonywane bez zestawu medycznego podlegają karze –4.

Zestaw mechaniczny

Komplet narzędzi oraz niewielkich części, w którego skład wchodzą: pilniki, śrubokręty, szczypce, elementy mocujące, a nawet elektronarzędzia i narzędzia ręczne.

Podstawowy: mieści się w przenośnym pudełku, a pozwala na naprawianie urządzeń mechanicznych, czyli wykonywanie testów umiejętności Naprawianie bez kar.

Rozbudowany: mógłby wypełnić sporych rozmiarów szafkę na narzędzia. W środku znajduje się wiele specjalistycznych przydatnych narzędzi oraz wysokiej jakości elektronarzędzi. Użytkownik otrzymuje premię za wyposażenie +2 przy wykonywaniu testów umiejętności Naprawianie dotyczących urządzeń mechanicznych oraz może wykonywać testy Rzemiosła (budownictwo) oraz Rzemiosła (mechanika) bez kar.

Zestaw pierwszej pomocy

Apteczka dostępna w większości supermarketów i sklepów ze sprzętem turystycznym. Zawiera wystarczająco duży zapas środków opatrunkowych (oraz prostą instrukcję ich stosowania), by za jej pomocą opiekować się rannym zanim zostanie on przetransportowany do lekarza. Po udanym teście Leczenia o ST 15 bohater przy użyciu tego zestawu pomoże otumanionym, nieprzytomnym i oszołomionym. Tego elementu wyposażenia można użyć tylko raz. Testy umiejętności wykonywane bez użycia zestawu pierwszej pomocy podlegają karze –4.

Zestaw ratunkowy

Noszony na pasie pojemnik, w którym znajduje się zestaw pierwszej pomocy, kompas, wodoodporne zapałki, lekkie aluminiowe koce utrzymujące ciepło, zwykła latarka, 15 metrów wytrzymałej nylonowej linki, dwa granaty dymne oraz flara.

Zestaw saperski

Zawiera wszystko, czego potrzeba przy używaniu umiejętności Materiały wybuchowe do uzbrajania, podłączania i rozbrajania ładunków wybuchowych. Detonatory (strona 120) trzeba kupować osobno.

Zestaw śledczy

Na całym świecie policja przy zbieraniu dowodów zwykle wykorzystuje bardzo podobne narzędzia. Posiadanie zestawu śledczego nie gwarantuje automatycznego dostępu do laboratorium kryminalnego, gdyż służy on do zbierania próbek i śladów, które później można we wspomnianym miejscu analizować. Postać, która nie posiada zestawu śledczego, podlega karze –4 podczas odnajdywania dowodów za pomocą umiejętności Dochodzenie.

Podstawowy: w jego skład wchodzą czyste pojemniki, etykiety, rękawiczki, pincety, waciki i inne przedmioty służące do zbierania oraz chronienia dowodów przed zanieczyszczeniem.

Rozbudowany: można w nim znaleźć to wszystko, co znajduje się w zestawie podstawowym, ale dodatkowo zawiera wyposażenie pozwalające na miejscu analizować narkotyki, zbierać rzadsze rodzaje dowodów (np. odlewy lub odciski odcisków butów i śladów pojazdów) oraz pozostałości substancji chemicznych czy organicznych. W jego skład wchodzi również sprzęt do zbierania odcisków palców, czyli proszki, aerozole, pędzelki, folie samoprzylepne oraz arkusze. Zestaw zapewnia premię z wyposażenia +2 do wszystkich testów umiejętności Dochodzenie w niektórych sytuacjach – to znaczy kiedy Mistrz Gry uzna, że sprzęt dostępny w zestawie można sensownie wykorzystać.

Dzięki rozbudowanemu zestawowi analiza środków odurzających lub substancji chemicznych wymaga testu umiejętności Rzemiosło (chemia) o ST 15. W tym przypadku nie bierze się pod uwagę premii z wyposażenia +2.

Zestaw wytrychów

Zawiera wytrychy różnego rodzaju służące do otwierania typowych zamków wykorzystujących klucze. Ten zestaw pozwala na otwieranie różnego typu zamków mechanicznych bez kar, rzecz jasna przy użyciu umiejętności Unieszkodliwianie mechanizmów.

Sprzęt turystyczny

Tego typu wyposażanie pomaga bohaterom przetrwać z dala od cywilizacji.

Odpowiednie narzędzie do pracy

Niektóre rodzaje wyposażenia obejmują narzędzia potrzebne do optymalnego wykorzystania umiejętności – bez nich testy wykonywane są z karą –4. Powiązania między zestawami a umiejętnościami pokazano w pobliskiej tabeli, a dokładniejsze informacje na ten temat znajdują się w opisach poszczególnych elementów ekwipunku. Należy pamiętać, że zapas narzędzi i innych elementów w zestawach musi być co pewien czas uzupełniany (ST zakupu jest o 5 mniejsza niż w przypadku oryginalnego wyposażenia).

Niektóre umiejętności z samej swojej natury wymagają wykorzystania pewnych przedmiotów. Przykładem może być umiejętność Występy (instrumenty klawiszowe), z której nie sposób skorzystać bez syntezatora.

Umiejętność	Powiązany sprzęt
Dochodzenie	Zestaw śledczy
Fałszerstwo	Zestaw fałszerza
Leczenie	Zestaw pierwszej pomocy
	Zestaw medyczny
	Zestaw chirurgiczny
Materiały wybuchowe	Zestaw saperski
Naprawianie	Zestaw elektryczny
	Zestaw mechaniczny
	Urządzenie wielofunkcyjne (Multitool)
Przebieranie	Zestaw charakteryzatorski
Rzemiosło (budownictwo)	Zestaw mechaniczny
Rzemiosło (chemia)	Zestaw chemiczny
Rzemiosło (elektronika)	Zestaw elektryczny
Rzemiosło (farmaceutyka)	Zestaw farmaceutyczny
Rzemiosło (mechanika)	Zestaw mechaniczny
Wspinaczka	Sprzęt wspinaczkowy
Unieszkodliwianie mechanizmów	Wytrychy samochodowe
	Zestaw elektryczny
	Zestaw wytrychów
	Rozwiertak
Występy (instrumenty dęte)	Instrument dęty
Występy (instrumenty klawiszowe)	Instrument klawiszowy
Występy (instrumenty perkusyjne)	Instrument perkusyjny
Występy (instrumenty strunowe)	Instrument strunowy

Chemiczne źródło światła
Plastikowy pojemnik jednorazowego użytku przypominający pałeczkę, zawierający substancję chemiczną, która po wzbudzeniu świeci 6 godzin. Oświetla obszar w promieniu 1,5 metra. Raz wzbudzonego chemicznego źródła światła nie można wyłączyć ani wykorzystać ponownie. ST zakupu dotyczy opakowania zawierającego 5 sztuk.

Gaśnica
Przenośne urządzenie służące do likwidowania małych źródeł ognia. Zwykły model wyrzuca strumień chemicznego środka gaśniczego zdolnego w ciągu rundy ruchu zgasić obszar o wymiarach 3 na 3 metry. Zapas środka w gaśnicy wystarcza na dwa takie użycia.

Gogle
Całkowicie chronią wzrok przed oślepiającymi źródłami światła.

Kamizelka operacyjna
Lekka kamizelka wyposażona w dużą liczbę kieszeni, w których można schować na przykład kompas, zapasowe magazynki, opatrunki osobiste czy krótkofalówkę. Posiada też zaczepy do przenoszenia granatów, noży oraz narzędzi. Można w niej w sumie nosić do 20 kilogramów rozmaitego wyposażenia.

Bohater mający na sobie tę kamizelkę otrzymuje premię z wyposażenia +2 do Siły przy określaniu udźwigu (strona 121). Na przykład, ubrana w ten strój postać o Sile wartości 12 określa udźwig jakby miała Siłę 14.

Kompas
Urządzenie wykorzystujące pole magnetyczne Ziemi do określenia położenia północy magnetycznej. Kompas zapewnia premię z wyposażenia +2 do testów umiejętności Nawigacja.

Latarka
Na rynku można znaleźć bardzo szeroki wybór latarek, zarówno pod względem rozmiarów, jak i jakości. Informacje w tabeli dotyczą profesjonalnych i wytrzymałych modeli, zdolnych sprostać wszystkim wyzwaniom, jakie niosą przygody. Użycie latarki neguje w obszarze oświetlenia kary wynikające z ciemności.

Ołówkowa: mała latarka, którą można nosić na pasku z kluczami. Emituje strumień światła szeroki na 1,5 metra (na końcu wiązki) i długi na 3 metry.

Standardowa: ciężka metalowa latarka, której światło dociera na odległość 9 metrów, oświetlając tam obszar szerokości 4,5 metra.

Szperacz: ręczny reflektor, emitujący strumień światła długości 30 metrów i szerokości 15 metrów.

Lina
Lina wspinaczkowa utrzymująca ciężar do 500 kilogramów.

Lornetka
Lornetka przydaje się do obserwowania z dużej odległości przeciwników, polowań czy wydarzeń sportowych.

Standardowa: ten typ lornetki zmniejsza wynikającą z odległości karę do testów umiejętności Spostrzegawczość z –1 na każde 3 metry do –1 na każde 15 metrów. Wykorzystanie lornetki do testów Spostrzegawczości zabiera pięć razy więcej czasu, niż działanie bez jej pomocy.

Dalmierz: poza właściwościami zwykłej lornetki, urządzenie tego typu zawiera również wyświetlacz cyfrowy pokazujący dokładną odległość do obiektu, na który patrzy bohater.

Optoelektroniczny: w dzień działa jak zwykła lornetka, w nocy zaś uzyskuje się dzięki niej taki sam obraz jak przy zastosowaniu noktowizora (widzenie w ciemności).

Mapa
Kompas czy odbiornik GPS pomagają znaleźć drogę przez bezdroża, ale to mapa określa dokąd bohater zmierza i czego może się spodziewać, kiedy się już dotrze do celu.

Atlas samochodowy: atlasy dostępne niemal wszędzie. Znaleźć w nich można rozmieszczenie wszystkich głównych i pobocznych dróg w określonym rejonie kraju. W aglomeracjach miejskich da się też kupić dokładniejsze plany miast z zaznaczonymi na nich wszystkimi ulicami.

Mapa wojskowa: tego typu mapy zwykle obejmują mały wycinek terenu (kilkanaście kilometrów kwadratowych), ale za to ze wszystkimi możliwymi szczegółami. Z reguły zaznaczono na nich każdy budynek, drogę, ścieżkę oraz obszary roślinne. Mapy wojskowe nie są dostępne dla każdego obszaru. W zasadzie nie należą do drogich, niemniej trzeba je wcześniej zamawiać w odpowiednich urzędach (uzyskanie ich zajmuje tydzień lub więcej).

Maska gazowa
Urządzenie zasłaniające twarz i podłączone do chemicznego filtra powietrza. Służy do ochrony oczu i płuc przed toksycznymi gazami. Użycie maski zapewnia całkowite zabezpieczenie przed środkami drażniącymi oczy oraz płuca. Filtr powietrza wystarcza na 12 godzin, a jego wymiana to akcja ruchu. ST zakupu dodatkowego filtra wynosi 6.

Namiot
Namiot to ciepłe i suche miejsce, które chroni bohatera przed złymi warunkami atmosferycznymi. Zapewnia ono premię z wyposażenia +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość związaną z efektami zimnej pogody.

Odbiornik GPS
Przenośny system nawigacji satelitarnej odbiera sygnały z satelitów GPS, dzięki którym można określić dokładne położenie odbiornika z dokładnością do kilkudziesięciu metrów. Wykorzystanie GPS zapewnia premię z wyposażenia +4 do testów umiejętności Nawigacja. Odbiornik musi odbierać sygnały z satelitów, zatem można go używać tylko na otwartym terenie.

Plecak
Dużych rozmiarów plecak wykonany z wytrzymałego, wodoodpornego materiału. Zwykle wyodrębnia się w nim jedną lub dwie duże części. Bywa też wyposażony w kilka zewnętrznych kieszeni i mocowań do przyłączania namiotu, karimaty i innego sprzętu turystycznego. Można w nim przenosić do 30 kilogramów ekwipunku.

Bohater noszący plecak otrzymuje premię z wyposażenia +1 do wartości Siły na potrzeby określania udźwigu (strona 121). Na przykład, używająca tego elementu wyposażenia postać o Sile wartości 12 określa udźwig jakby miała Siłę 13.

Kuchenka turystyczna
Niewielka składana kuchenka zasilana naftą lub benzyną. Bez problemów mieści się w plecaku.

Racje żywnościowe
Na rynku dostępnych jest wiele typów racji żywnościowych. Zapewniają one człowiekowi niezbędny do życia zapas energii oraz składników odżywczych. ST zakupu dotyczy opakowania zawierającego racje żywnościowe wystarczające na 12 posiłków.

Sprzęt wspinaczkowy

Wyposażenie, które miłośnikom wspinaczki ułatwia zdobywanie szczytów, a w niektórych przypadkach w ogóle umożliwia takie wejście. Do sprzętu wspinaczkowego zaliczają się: liny, rolki, kask oraz ochraniacze, rękawice, kolce, kostki, przyrządy zaciskowe (puanie), haki, czekany i uprzęże. Wypakowanie całego wyposażenia i przygotowanie go do użycia zabiera około dziesięciu minut.

Śpiwór

Bardzo lekki typ śpiwora, który zwinięty zajmuje mało miejsca. Dzięki temu bohater może zachować ciepło nawet w skrajnych warunkach pogodowych. Można go również w sytuacjach awaryjnych wykorzystać jako improwizowane nosze.

Sprzęt wojskowy

Jakby współczesna broń nie była sama w sobie wystarczająco niebezpieczna, to na dodatek jej efektywność zwiększa kilka przeróżnych akcesoriów.

Celownik optyczny

Urządzenie celownicze ułatwiające precyzyjne trafianie do obiektów znajdujących się w większej odległości. Używanie celownika optycznego jest trudne – choć powiększa on obraz celu, to jednocześnie bardzo ogranicza pole widzenia.

Zwykły: zwiększa przyrost zasięgu broni o połowę (należy ją pomnożyć przez 1,5). Jednak aby uzyskać premię, strzelec musi poświęcić akcję ataku na przymierzenie się do strzału. W przypadku, gdy zmieni cel lub straci go z pola widzenia, musi ponownie go namierzyć (co zajmuje kolejną akcję ataku).

Optoelektroniczny: w dzień działa jak zwykły celownik optyczny, w nocy zaś uzyskuje się dzięki niemu taki sam obraz jak przy zastosowaniu noktowizora (widzenie w ciemności).

Detonator

Urządzenie pobudzające materiał wybuchowy, czyli powodujące jego eksplozję. Składa się zwykle z odpalanej elektrycznie spłonki oraz elementów, które doprowadzają do niej napięcie. Podłączenie detonatora do materiału wybuchowego wymaga udanego testu umiejętności Materiały wybuchowe o ST 15. Porażka oznacza, że ładunek nie eksploduje tak jak to zaplanowano. W przypadku niepowodzenia o przynajmniej 10 poniżej ST, ładunek wybucha z chwilą umieszczenia detonatora.

Przewodowy: najprostszy detonator, w którym spłonka połączona jest przewodowo z zapalarką (czyli urządzeniem sterującym, przypominającym nieco rękojeść pistoletu ściskaną w ręce z chwilą inicjowania eksplozji). Zwykle wyposażony jest w przewód długości 30 metrów, ale udany test umiejętności Materiały wybuchowe (ST 10) pozwala go dowolnie przedłużać.

Radiowy: składa się z dwóch części – samego detonatora oraz urządzenia sterującego, które ma wielkość talii kart, posiada niewielką antenę oraz dwa przełączniki. Pierwszy z nich pełni rolę bezpiecznika, a drugi uruchamia detonator – po przełączeniu wysyła do niego drogą radiową sygnał inicjujący eksplozję. Urządzenie ma zasięg 150 metrów.

Spłonka saperska: ten rodzaj detonatora nie ma wbudowanego elementu sterującego. Może być podłączony do dowolnego urządzenia elektrycznego (na przykład włącznika światła czy zapłonu samochodu), co wymaga udanego testu umiejętności Materiały wybuchowe o ST 10. Detonator zadziała w chwili uruchomienia danego urządzenia.

Zegarowy: składa się z zegara elektronicznego podłączonego do detonatora. Działa podobnie jak alarm w budziku – można go nastawić na dowolną godzinę, o której ma nastąpić eksplozja.

Kabura

Kaburę można stosować do wszystkich rodzajów broni palnej o rozmiarze maksymalnie średnim.

Biodrowa: ten typ kabury pozwala nosić broń w miejscu, z którego można ją bardzo szybko wyciągnąć, ale jednocześnie jest ona dla wszystkich widoczna.

Ukryta: kabura skonstruowana po to, aby trzymać broń w ukryciu (więcej na ten temat w części „Ukrywanie broni i przedmiotów" na stronie 94). W większości przypadków określenie to dotyczy kabury zawieszonej na szelkach pod pachą (zwykle schowanej pod kurtką). Broń rozmiaru małego lub malutkiego można nosić w kaburze na pasie (określanej popularnie jako „motyl" lub „naleśnik"), często wewnętrznej (przylegające do pleców, po wewnętrznej stronie pasa). Ponadto malutką broń da się też przechowywać w kaburach na kostkach u nóg, albo na buty.

Laserowy wskaźnik celu

Niewielka dioda laserowa mocowana na broni palnej, która emituje wąską wiązkę światła, pojawiającą się na celu w postaci małej czerwonej kropki. Dołączenie do broni wskaźnika powoduje uzyskanie premii z wyposażenia +1 do wszystkich testów ataków wykonywanych względem przeciwników w promieniu maksymalnie 9 metrów. Tego urządzenia nie można używać na otwartym terenie w świetle dziennym.

Ładownik

Niewielki przedmiot przytrzymujący naboje w taki sposób, aby ich położenie odpowiadało rozmieszczeniu komór bębenka. Korzystanie z niego znacznie przyspiesza czas załadowania rewolweru, ponieważ wszystkie naboje umieszczane są w bębenku w jednej chwili (więcej na ten temat w części „Ładowanie broni" na stronie 97).

Magazynek pudełkowy

Zawsze warto jest posiadać dodatkowe magazynki do broni (jeśli jest wyposażona w magazynki odłączalne). Napełnione przed walką nabojami i umieszczone w dogodnym miejscu pozwalają na szybkie naładowanie broni w czasie potyczki.

Oświetlenie taktyczne

Niewielka latarka mocowana na broni palnej, dzięki czemu strzelec nie musi jej trzymać w ręce. Działa dokładnie tak jak zwykła latarka.

Tłumik

Urządzenie dopasowane do lufy broni palnej. Ma za zadanie zatrzymać poruszające się z prędkością naddźwiękową gazy napędzające wystrzeliwany pocisk. Tłumik redukuje znacznie huk samego strzału, zmniejszając tym samym hałas, jaki powoduje używana broń. W przypadku broni krótkiej jedynym słyszalnym dźwiękiem jest praca mechanizmów (ich usłyszenie wymaga udanego testu umiejętności Nasłuchiwanie o ST 15). Jeśli zaś chodzi o broń długą, to odgłos poruszającego się z prędkością naddźwiękową pocisku jest słyszalny, ale określenie skąd padł strzał okazuje się bardzo trudne. Zlokalizowanie miejsca wymaga udanego testu Nasłuchiwania o ST 15.

Dostosowanie broni do mocowania tłumika następuje po udanym teście umiejętności Naprawianie o ST 15. Po modyfikacji zakładanie lub demontaż tłumika zajmuje akcję ruchu.

Tłumików nie można używać do strzelb śrutowych oraz rewolwerów. Opisywane urządzenie kupione do określone-

go typu broni da się zastosować we wszystkich konstrukcjach strzeleckich, które mają ten sam kaliber.

UDŹWIG POSTACI

Udźwig postaci, czyli masa, jaką może ona nosić, wynika bezpośrednio z wartości Siły bohatera (szczegółowe informacje pokazano w tabeli 4-11 „Udźwig postaci").

Jeżeli waga wszystkiego, co postać ma na sobie i nosi nie przekracza małego obciążenia, to bohater może wykonywać wszystkie działania normalnie (niemniej jego szybkość ulega zmniejszeniu, gdy ma na sobie sprawiający coś takiego pancerz).

Jeśli waga ekwipunku mieści się w przedziale średniego obciążenia, to bohatera określa się jako obładowanego. Oznacza to, że jego szybkość maleje do podanej w pobliskiej tabeli, chyba że z innych powodów uległa już zmniejszeniu.

Wcześniejsza szybkość	Aktualna szybkość
6 m	4,5 m
9 m	6 m
12 m	9 m
15 m	12 m
18 m	15 m

Obładowana postać funkcjonuje tak, jakby jej modyfikator ze Zręczności nie przekraczał +3. Oznacza to, że bohater posiadający premię przynajmniej +4 nie może wykorzystać pełnej jej wartości w działaniach związanych ze wspomnianym atrybutem (chodzi o ataki dystansowe, testy atrybutu i umiejętności). Ponadto podlega on wynikającej z obładowania karze –3 do testów ataków oraz testów następujących umiejętności: Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi oraz Zwinność. Kara z obładowania kumuluje się z karami wynikającymi z noszenia pancerza.

Jeżeli waga wyposażenia osiągnie wartość dużego obciążenia, to bohatera uznaje się za bardzo obładowanego. Szybkość taka maleje do wartości podanej w pobliskiej tabeli, chyba że z innych powodów uległa już zmniejszeniu.

Wcześniejsza szybkość	Aktualna szybkość
6 m	3 m
9 m	4,5 m
12 m	6 m
15 m	7,5 m
18 m	9 m

Bardzo obładowana postać funkcjonuje tak, jakby jej modyfikator ze Zręczności nie przekraczał +1. Oznacza to, że bohater posiadający premię przynajmniej +2 nie może wykorzystać pełnej jej wartości w działaniach związanych ze wspomnianym atrybutem (chodzi o ataki dystansowe, testy atrybutu i umiejętności). Ponadto podlega on wynikającej z obładowania karze –6 do testów ataków oraz testów następujących umiejętności: Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi oraz Zwinność. Kara z obładowania kumuluje się z karami wynikającymi z noszenia pancerza. Ponadto maksymalna prędkość bardzo obładowanej biegnącej postaci to jej szybkość pomnożona przez 3, a nie przez 4.

Ostatnia liczba podana w tabeli udźwigu postaci to jej maksymalne obciążenie. Po przekroczeniu tej wartości bohater nie może się ruszać, ani podejmować innych działań.

TABELA 4–11: UDŹWIG POSTACI

Wartość Siły	Małe obciążenie	Średnie obciążenie	Duże obciążenie
1	1,5 kg lub mniej	2-3 kg	3,5-5 kg
2	3 kg lub mniej	3,5-6,5 kg	7-10 kg
3	5 kg lub mniej	5,5-10 kg	10,5-15 kg
4	6,5 kg lub mniej	7-13 kg	13,5-20 kg
5	8 kg lub mniej	8,5-16,5 kg	17-25 kg
6	10 kg lub mniej	10,5-20 kg	20,5-30 kg
7	11,5 kg lub mniej	12-23 kg	23,5-35 kg
8	13 kg lub mniej	13,5-26,5 kg	27-40 kg
9	15 kg lub mniej	15,5-30 kg	30,5-45 kg
10	16,5 kg lub mniej	17-33 kg	33,5-50 kg
11	19 kg lub mniej	19,5-38 kg	38,5-57,5 kg
12	21,5 kg lub mniej	22-43 kg	43,5-65 kg
13	25 kg lub mniej	25,5-50 kg	50,5-75 kg
14	29 kg lub mniej	29,5-58 kg	58,5-87,5 kg
15	33 kg lub mniej	33,5-66,5 kg	67-100 kg
16	38 kg lub mniej	38,5-76,5 kg	77-115 kg
17	43 kg lub mniej	43,5-86,5 kg	87-130 kg
18	50 kg lub mniej	50,5-100 kg	100,5-150 kg
19	58 kg lub mniej	58,5-116,5 kg	117-175 kg
20	66,5 kg lub mniej	67-133 kg	133,5-200 kg
21	76,5 kg lub mniej	77-153 kg	153,5-230 kg
22	86,5 kg lub mniej	87-173 kg	173,5-260 kg
23	100 kg lub mniej	100,5-200 kg	200,5-300 kg
24	116,5 kg lub mniej	117-233 kg	233,5-350 kg
25	133 kg lub mniej	133,5-266,5 kg	267-400 kg
26	153 kg lub mniej	153,5-306,5 kg	307-460 kg
27	173 kg lub mniej	173,5-346,5 kg	347-520 kg
28	200 kg lub mniej	200,5-400 kg	400,5-600 kg
29	2333 kg lub mniej	233,5-466,5 kg	467-700 kg
+10	×4	×4	×4

Podnoszenie i ciągnięcie: postać może podnieść nad głowę ciężar równy maksymalnemu obciążeniu.

Bohater da radę podnieść z ziemi ciężar równy podwojonemu maksymalnemu obciążeniu, ale będzie się z nim poruszał powoli i zataczał. Tak przeciążona postać traci całą premię ze Zręczności do Obrony i może się poruszyć w rundzie tylko o 1,5 metra (akcja całorundowa).

Upraszczając, śmiałek zdoła pchać lub ciągnąć po ziemi ciężar równy maksymalnemu obciążeniu razy 5. Sprzyjające warunki (gładka powierzchnia, obiekt o odpowiednich kształtach lub śliski przedmiot) pozwalają zwiększyć tę wagę jeszcze dwukrotnie, a niesprzyjające (nierówny teren lub przedmiot z licznymi wystającymi, zawadzającymi elementami) zmniejszają ją o połowę (czasami nawet więcej).

Większe i mniejsze istoty: wartości podane w tabeli 4-11 „Udźwig postaci" dotyczą dwunożnych istot rozmiaru średniego. Większe stworzenia dwunożne mogą dźwigać znaczniejsze ciężary, zależnie od kategorii rozmiaru – duża × 2, wielka × 4, olbrzymia × 8, kolosalna × 16. Z kolei mniejsze istoty zdołają unieść mniej, zależnie od kategorii rozmiaru – mała × 3/4, malutka × 1/2, drobna × 1/4, filigranowa × 1/8.

Czworonogi – choćby konie – mogą dźwigać większe obciążenie niż postacie. W tym jednak przypadku nie stosuje się podanych wcześniej mnożników, a następujące – filigranowa × 1/4, drobna × 1/2, malutka × 3/4, mała × 1, średnia × 1,5, duża × 3, wielka × 6, olbrzymia × 12, kolosalna × 24.

Nadzwyczajna Siła: w przypadku Siły niepodanej w tabeli należy postępować następująco: Wpierw znajduje się w niej liczbę z przedziału 20-29 o cyfrze jedności takiej samej jak Siła danej istoty. Następnie mnoży się podane wartości przez 4, jeśli Siła stworzenia nie przekracza 40; przez 16, jeżeli nie przekra-

cza 50; przez 64, jeśli nie przekracza 60 i tak dalej. Na przykład, wielka istota ma Siłę 35, a zatem zdoła unieść 4 razy tyle co ta z Siłą 25, czyli 1600 kilogramów × 4 (bowiem jest rozmiaru wielkiego), co w sumie daje 6400 kilogramów.

STYL ŻYCIA

Przedmioty wymienione w tabeli 4-12 obejmują wydatki związane z transportem, rozrywką oraz posiłkami, których wartość przekracza przeciętną, a także z zakwaterowaniem (dotyczy to zwykle tych postaci, które są zainteresowane kupowaniem domu, a nie wynajmowaniem go).

Zakwaterowanie

W tabeli 4-12 wymieniono kilka typów miejsc zamieszkania. ST zakupu dotyczy w tym przypadku przedpłaty, a nie całkowitego kosztu mieszkania (postać, która kupiła dom, nie musi się martwić o spłacanie kredytu – zastępuje on opłatę za dom, od razu wliczoną w Zasoby, więcej na stronie 38).

Mały dom lub mieszkanie posiadają jedną albo dwie sypialnie oraz zarezerwowane przy krawężniku miejsce do parkowania. Na duże mieszkanie lub średniej wielkości dom składają się trzy sypialnie, garaż czy wiata na jeden albo dwa samochody. Duży dom ma cztery sypialnie, garaż na dwa samochody, a rezydencja pięć lub sześć sypialni oraz garaż na trzy samochody. Wszystkie miejsca zamieszkania są standardowe, ale wzrost ST zakupu o 2 powoduje, że mogą posiadać luksusowe wyposażenie albo awangardowy wystrój wnętrz.

Na cenę domu lub mieszkania bardzo duży wpływ ma jego położenie. Podane w tabeli charakterystyki dotyczą cen na typowych terenach podmiejskich. Niezbyt dobra lokalizacja w odległym terenie wiejskim albo tak zwane „złe sąsiedztwo" zmniejszają ST zakupu o 2. Szczególnie dobre położenie – na przykład w modnej dzielnicy albo w centrum miasta – zwiększa ST zakupu o 2.

TABELA 4-12: STYL ŻYCIA

Zakwaterowanie	ST zakupu
Małe mieszkanie	28
Duże mieszkanie	30
Mały dom	30
Średni dom	32
Duży dom	34
Rezydencja	36

Rozrywka	ST zakupu
Bilet do kina	3
Bilet do teatru	7
Bilet na wydarzenie sportowe	7

Posiłki	ST zakupu
Bar szybkiej obsługi	2
Rodzinna restauracja	4
Restauracja wysokiej klasy	7
Wytworna restauracja	9

Transport	ST zakupu
Samolot	
Linia wewnętrzna, klasa ekonomiczna	14
Linia wewnętrzna, pierwsza klasa	17
Lot międzynarodowy, klasa ekonomiczna	18
Lot międzynarodowy, pierwsza klasa	22
Wypożyczenie samochodu	
Miejskiego	6
Średniego lub dużego	8
Luksusowego	10

Nocleg	ST zakupu
Motel	7
Hotel średniej klasy	9
Hotel wysokiej klasy	11

Rozrywka

Podane w tym przypadku ST zakupu dotyczy kilku rodzajów rozrywki i odpowiada cenie jednego biletu. Można kupić kilka biletów naraz, co zwiększa ST zakupu o 2.

Posiłki

W tabeli podano kilka przykładów typowych posiłków. Każda dodatkowa osoba zwiększa ST zakupu o 2. Na przykład, randka dla dwojga w wysokiej klasy restauracji będzie miała ST zakupu równą 9, a zabranie na obiad trzech partnerów w interesach do wytwornego lokalu – ST zakupu 15.

Transport

Cena biletu lotniczego dotyczy podróży w obie strony dla jednego pasażera. Można wykupić bilet tylko w jednym kierunku, a ST jego zakupu maleje wówczas tylko o 2. Cena wynajmu samochodu oraz noclegu to koszta dzienne.

USŁUGI

Dalej zaprezentowano ledwie niewielką część z bardzo szerokiej gamy usług, jakie są dostępne dla każdej postaci (przykładowe wymieniono w tabeli 4-13).

Naprawa samochodu

Naprawa samochodu może być kosztowna. Suma, jaką trzeba będzie zapłacić, zależy od uszkodzeń pojazdu. Podana w tabeli ST zakupu dotyczy wozów, które nie zostały całkowicie wyłączone z ruchu. Jeśli doszło do czegoś takiego, ST zakupu należy zwiększyć o +3. Naprawa zajmuje 1 dzień za każde 10 uszkodzeń pojazdu, a po jej zakończeniu ma on maksymalną liczbę punktów wytrzymałości. Więcej informacji na temat uszkodzeń znajduje się na stronie 163.

Zwolnienie za kaucją

Postacie, które trafiły do aresztu czy więzienia, mogą próbować opuścić takie miejsce za poręczeniem majątkowym – to gwarancja pieniężna, że podejrzany stawi się na procesie. Wysokość kaucji ustala sędzia. Czasami orzekana bywa od razu (w przypadku mniej poważnych przestępstw), a czasami kilka dni po aresztowaniu (w przypadku bardziej ciężkich naruszeń prawa). Może się okazać, że postaci nie stać na poręczenie. Ma wówczas możliwość zgłoszenia się do agencji, która pokryje za nią koszta w zamian za pewną sumę pieniędzy (podane w tabeli 4-12 ST zakupu dotyczy właśnie tej kwoty). Jeśli bohater zjawi się na procesie, poręczenie wraca do agencji. Jeżeli tego nie zrobi, traci ona pieniądze i może wysłać w pogoń za bohaterem wynajętych zbirów lub łowców nagród.

Kaucja może mieć bardzo różną wysokość, w zależności od rodzaju przestępstwa, kartoteki policyjnej oskarżonego, peł-

nionej przez niego roli w społeczeństwie, życia rodzinnego oraz innych czynników, które zdaniem sędziego wpływają na to, czy bohater ucieknie przed procesem, czy też tego nie zrobi (albo czy dopuści się w międzyczasie innych przestępstw). Szanowany obywatel posiadający dobrą pracę i rodzinę, który nigdy wcześniej nie był oskarżony o popełnienie przestępstwa, wyjdzie z aresztu za niewielkim poręczeniem. Wielokrotnie notowany przestępca, który nie ma wiele do stracenia, będzie musiał wpłacić bardzo wysoką kaucję albo w ogóle nie będzie miał możliwości opuszczenia aresztu za poręczeniem. Podane w tabeli ST zakupu dotyczy przypadku, w którym prośbę o uwolnienie za kaucją sąd rozpatrzył pozytywnie. W przeciwnym razie ST należy zwiększyć nawet o 5. Niezależnie od bazowej wartości ST zakupu, wykonany przez oskarżonego udany test umiejętności Dyplomacja o ST 15 pozwala zmniejszyć ją o 2.

Pospolite przestępstwo: dotyczy zniszczenia własności. Podczas jego popełniania nikt nie został zaatakowany ani poważnie ranny.

Poważne przestępstwo: w jego trakcie miała miejsce próba porwania, poważnego zranienia lub zabicia ofiary.

Zagrożenie karą śmierci: w rezultacie popełnionego przestępstwa ktoś stracił życie.

TABELA 4–13: USŁUGI

Nazwa	ST zakupu
Naprawa samochodu	15
od 1 do 10 pw uszkodzeń	18
od 11 do 20 pw uszkodzeń	21
30 i więcej pw uszkodzeń	24
holowanie	8
Kaucja	
pospolite przestępstwo	13
poważne przestępstwo	16
zagrożenie karą śmieci	22
Łapówka	
biurokrata	10
informator	7
ochroniarz	6
policjant	10
Usługa prawna	10 + ranga prawnika w Wiedzy (nauki społeczne)
Usługi medyczne	
długotrwała opieka	10 + ranga lekarza w Leczeniu
leczenie zatrucia lub choroby	10 + ranga lekarza w Leczeniu
operacja chirurgiczna	15 + ranga lekarza w Leczeniu
przywrócenie punktów wytrzymałości	12 + ranga lekarza w Leczeniu

Usługi medyczne

Ubezpieczenie medyczne postaci wliczone jest w jej premię do Zasobów. Podane w tabeli 4-12 ST zakupu odpowiada dodatkowym wydatkom niepokrywanym lub pokrywanym częściowo przez ubezpieczenie. Opłata medyczna musi być pokryta w całości niezależnie od tego czy leczenie zakończyło się powodzeniem. Więcej informacji o przedstawionych dalej usługach medycznych znajduje się w opisie umiejętności Leczenie na stronie 57.

Długotrwała pomoc medyczna: ST zakupu odpowiada kosztom dziennego leczenia, którego celem jest szybsze odzyskanie punktów wytrzymałości albo wartości atrybutów.

Leczenie zatrucia lub choroby: ST zakupu dotyczy jednej dawki leku lub antidotum.

Operacja chirurgiczna: ST zakupu odpowiada kosztowi jednej operacji.

Przywrócenie punktów wytrzymałości: ST zakupu jest równe kosztom dziennego leczenia ran lub innych uszkodzeń ciała.

POJAZDY

Charakterystyki opisujące pojazdy przedstawiono w tabeli 4-14. Więcej informacji na temat obsługi pojazdów oraz ich właściwości znajduje się na stronie 155, w części „Ruch i walka z użyciem pojazdów".

Załoga: liczba osób obsługujących w normalnych warunkach pojazd. W większości przypadków do sterowania wystarcza jedna, inne pełnią rolę obsługi broni pokładowej albo drugich pilotów.

Pasażerowie: liczba osób, które pojazd może przewozić oprócz załogi. Te przystosowane do przewożenia pasażerów dysponują również opcją zabierania zamiast nich dodatkowego ładunku. Wówczas na każdym niewykorzystanym miejscu można przewieźć ładunek o wadze 50 kilogramów.

Ładowność: waga ładunku, jaki może przewozić pojazd. W większości zamiast ładunku da się w ostateczności przewozić pasażerów, ale jest to dla nich niewygodny, ciasny, a czasami nawet niebezpieczny sposób podróżowania. Przyjęta w grze zasada głosi, że za każde 125 kilogramów nieużywanej przestrzeni ładunkowej można przewieźć jedną osobę.

Inicjatywa: modyfikator dodawany do testu inicjatywy pilota lub kierowcy.

Manewr: modyfikator dodawany do każdego testu umiejętności Kierowanie lub Pilotowanie związanego z pojazdem.

Szybkość maksymalna: maksymalna liczba pól, jakie pojazd może pokonać w trakcie jednej rundy, podana dla skali postaci (w nawiasie liczba pól dla skali pościgu). Jest to największa szybkość, jaką może rozwinąć pojazd. Więcej informacji dotyczących skali postaci i skali pościgu znajduje się na stronie 155.

Obrona: obrona pojazdu.

Trwałość: wartość odejmowana od uszkodzeń, jakich doznaje pojazd.

Punkty wytrzymałości: całkowita liczba punktów wytrzymałości pojazdu.

Rozmiar: kategorie rozmiaru pojazdów definiuje się inaczej niż w przypadku broni czy innych przedmiotów (na przykład, średnia pojazd nie ma takiej wielkości jak średnia broń).

ST zakupu: tu podano ST testu Zasobów wykonywanego podczas nabywania pojazdu. Liczba odpowiada cenie bazowej i nie zawiera modyfikatora czarnorynkowego.

Ograniczenia: cecha określająca ograniczenie nabywania pojazdu (jeśli dotyczy) oraz odpowiadający im modyfikator ST zakupu na czarnym rynku (zwiększa ST testu Zasobów).

Cywilne statki powietrzne

Umiejętność Pilotowanie umożliwia kierowania wszystkimi statkami powietrznymi: od jednomiejscowych samolotów po ogromne liniowce pasażerskie. Dalej znajduje się opis kilku maszyn wybranych z szerokiej gamy pojazdów, z jakich mogą korzystać postacie.

Bell jet ranger

To jeden z najczęściej spotykanych śmigłowców cywilnych na świecie. Bywa również wykorzystywany w wielu armiach jako

lekki helikopter wielozadaniowy. Maszyna ma długość siedmiu pól, a szerokość – dwóch. Zapewnia załodze oraz pasażerom osłonę 3/4.

Bell model 212

Dwusilnikowa cywilna wersja znanego na całym świecie wojskowego śmigłowca UH-1 Huey. Wytrzymała, niezawodna maszyna wykorzystywana do transportu ludzi i towarów. W niektórych państwach nadal używane są wojskowe odmiany tego śmigłowca. Maszyna ma długość siedmiu pól, a szerokość – trzech. Zapewnia załodze oraz pasażerom osłonę 3/4 (jeśli drzwi do ładowni są otwarte, pasażerowie korzystają tylko z osłony 1/4).

Cessna 172 „Skyhawk"

Bardzo często spotykany, tani jednosilnikowy samolot. Cessna ma długość sześciu pól, a szerokość (dotyczy rozpiętości skrzydeł, bowiem sam kadłub ma jedno pole szerokości) – siedmiu. Zapewnia załodze oraz pasażerom osłonę 3/4.

Learjet model 45

Elegancka maszyna dyspozycyjna wprowadzona do produkcji pod koniec lat 90. Samolot napędzają znajdujące się w tylnej części kadłuba, za skrzydłami dwa silniki odrzutowe. Wnętrze jest niezwykle luksusowe, w środku znajduje się również toaleta. Learjet ma 12 pól długości i 10 szerokości (rozpiętość skrzydeł), kadłub ma dwa pola szerokości. Zapewnia załodze trzy czwarte, a pasażerom dziewięć dziesiątych osłony.

Samochody osobowe

Większość nowoczesnych samochodów osobowych w standardzie wyposażona jest w takie elementy jak: klimatyzacja, poduszki powietrzne, system ABS, tempomat, zdalnie sterowany centralny zamek oraz radio z odtwarzaczem CD. Luksusowe wozy mają również takie dodatkowe elementy: podgrzewane lusterka boczne, elektrycznie sterowane fotele, skórzaną tapicerkę czy szyberdach. To wyposażenie może zostać zamontowane również do typowego samochodu, ale wówczas jego ST zakupu wzrasta o 1.

Samochody osobowe zapewniają pasażerom osłonę 3/4, chyba że w opisie danego pojazdu podano inną informację. Trzeba jednak pamiętać, że postacie wychylające się przez okna czy otwarty szyberdach (na przykład w czasie strzelania) mogą mieć osłonę zmniejszoną do 1/2, a nawet 1/4.

Acura 3.2TL

Czterodrzwiowy luksusowy sedan. Ma cztery pola długości i dwa szerokości.

Aston-martin vanquish

Dwudrzwiowy luksusowy samochód sportowy napędzany sześciolitrowym, dwunastocylindrowym silnikiem o mocy 460 koni mechanicznych. Standardowo wyposażany w sześciobiegową ręczną skrzynię biegów z nadbiegiem. Vanquish ma cztery pola długości i dwa szerokości.

BMW M3

Ten model BMW to dwudrzwiowy luksusowy samochód sportowy napędzany 3,2-litrowym silnikiem o mocy 333 koni mechanicznych. Pojazd ma długość trzech pól i szerokość dwóch.

Chevrolet cavalier

Dwudrzwiowy rodzinny coupe, długi na cztery pola i szeroki na dwa.

Chevrolet corvette

Dwudrzwiowy samochód sportowy napędzany ośmiocylindrowym silnikiem o pojemności 5,7 litra i mocy 350 koni mechanicznych. Długość tego pojazdu to trzy pola, a szerokość – dwa.

Dodge neon

Neon to czterodrzwiowy rodzinny sedan. Ma trzy pola długości i dwa szerokości.

Ford crown victoria

Duży czterodrzwiowy rodzinny sedan napędzany ośmiocylindrowym silnikiem o pojemności 4,6 litra i mocy 220 koni mechanicznych. Pokaźnej wielkości i wytrzymały. To ulubiony oraz najczęściej spotykany w Stanach Zjednoczonych policyjny wóz patrolowy. Samochód ma cztery pola długości i dwa szerokości.

Jaguar XJ sedan

Ten model jaguara to czterodrzwiowy luksusowy sedan. Ma cztery pola długości oraz dwa szerokości.

Lamborghini diablo

Diablo to najmodniejszy samochód sportowy produkowany poza granicami Stanów Zjednoczonych. Ten dwudrzwiowy coupe wyposażono w potężny dwunastocylindrowy 6-litrowy silnik o mocy 550 koni mechanicznych. Pojazd ma trzy pola długości i dwa szerokości.

Mercedes E55 AMG

Mercedes klasy E to czterodrzwiowy luksusowy sedan napędzany ośmiocylindrowym silnikiem o pojemności 5,5 litra i mocy 349 koni mechanicznych. Ma długość czterech pól, a szerokość dwu.

Volkswagen jetta

Ten model volkswagena to czterodrzwiowe kombi o długości trzech i szerokości dwóch pól.

Motocykle

W przeciwieństwie do wsiadania do samochodu, zajmowanie miejsca na motocyklu jest darmową akcją. Pojazdy tego typu mają zwykle lepsze osiągi niż auta, ale nie zapewniają kierowcom i pasażerom żadnej osłony.

Ducati 998R

Kultowy ścigacz, wywodzący się z linii motocykli wyścigowych. Długi na dwa pola i szeroki na jedno.

Harley-Davidson FLSTF „Fat Boy"

Wielki motocykl napędzany silnikiem o pojemności 1450 centymetrów sześciennych. Zaprojektowano go tak, by przyciągał uwagę oraz walczył z samochodami o miejsce na drogach. Ma dwa pola długości i jedno szerokości.

Yamaha YZ250F

Typowy motocykl terenowy, bardzo podobny do pojazdu używanego przez zwiadowców Kawalerii Pancernej armii USA. Długość pojazdu to dwa pola, szerokość – jedno.

Większe samochody

Do tej kategorii zaliczają się wszelkiego rodzaju pickupy, furgonetki, duże samochody rodzinne (tzw. minivany) oraz pojazdy sportowo-rekreacyjne z napędem na cztery koła (tzw. SUV). Uogólniając, ich podstawowe cechy nie różnią się od samo-

chodów osobowych i podobnie jak tamte pojazdy zapewniają pasażerom osłonę 3/4. Jedynym wyjątkiem jest skrzynia ładunkowa (w przypadku pickupów), która obdarza tylko osłoną 1/2.

AM „General Hummer"

Czterodrzwiowy hummer to cywilna wersja wojskowego wielozadaniowego samochodu terenowego HMMWV. Napędza go potężny ośmiocylindrowy silnik Diesla o pojemności 6,5 litra i mocy 195 koni mechanicznych. Wnętrze hummera wyposażono luksusowo, ale pojazd jest dokładnie tak samo wytrzymały jak jego wojskowy odpowiednik.

Wojskowa wersja posiada rozmaite opcje zabudowy – może być dwudrzwiowym pickupem, czterodrzwiowym pickupem z niewielką skrzynią ładunkową z tyłu, odkrytym pojazdem lub podobnym do cywilnego SUV-a czterodrzwiowym hatchbackiem. W środku HMMWV nie ma luksusowego wyposażenia, jakim dysponuje wersja cywilna, ale wyposażono go za to w opony odporne na przebicie (więcej na ten temat w części „Przebijanie opon" na stronie 163).

Długość pojazdu to cztery pola, szerokość – dwa.

Chevrolet suburban

Jeden z największych samochodów należących do klasy sportowo-rekreacyjnych z napędem na cztery koła (SUV). Ten czterodrzwiowy pojazd standardowo napędza ośmiocylindrowy silnik o pojemności 6 litrów i mocy 320 koni mechanicznych. Samochód ma cztery pola długości oraz dwa szerokości.

TABELA 4–14: POJAZDY

Nazwa	Załoga	Pasażerowie	Ładowność	Inicjatywa	Manewr	Szybkość maksymalna	Obrona	Trwałość	Punkty wytrzymałości	Rozmiar	ST zakupu	Ograniczenia
Cywilne statki powietrzne												
Bell Jet Ranger (śmigłowiec)	1	4	125 kg	–4	–4	245 (25)	6	5	28	O	39	poz (+1)
Bell Model 212 (śmigłowiec)	2	13	2500 kg	–4	–4	200 (20)	6	5	36	O	45	lic (+2)
Cessna 172 Skyhawk (awionetka)	1	3	60 kg	–4	–4	210 (21)	6	5	30	O	36	poz (+1)
Learjet Model 45 (odrzutowiec dyspozycyjny)	2	10	250 kg	–4	–4	1100 (110)	6	5	44	O	40	poz (+1)
Samochody osobowe												
Acura 3.2 TL (średni sedan)	1	4	150 kg	–2	–1	265 (26)	8	5	34	W	29	poz (+1)
Aston-martin vanquish (sportowe coupe)	1	1	87,5 kg	–2	+0	335 (33)	8	5	34	W	36	poz (+1)
BMW M3 (sportowe coupe)	1	4	100 kg	–2	+1	275 (27)	8	5	32	W	30	poz (+1)
Chevrolet cavalier (coupe)	1	4	137,5 kg	–1	–1	185 (18)	9	5	30	Du	26	poz (+1)
Chevrolet corvette (sportowe coupe)	1	1	125 kg	–2	+0	310 (31)	8	5	32	W	30	poz (+1)
Dodge neon (sedan)	1	4	137,5 kg	–1	–1	220 (22)	9	5	30	Du	26	poz (+1)
Ford crown victoria (średni sedan)	1	5	212,5 kg	–2	–1	185 (18)	8	5	34	W	28	poz (+1)
Jaguar XJS (luksusowy sedan)	1	4	137,5 kg	–2	–1	230 (23)	8	5	34	W	32	poz (+1)
Lamborghini diablo (luksusowy coupe)	1	1	50 kg	–2	+1	360 (36)	8	5	34	W	37	poz (+1)
Mercedes E55 AMG (luksusowy sedan)	1	4	162,5 kg	–2	+0	280 (28)	8	5	34	W	32	poz (+1)
Volkswagen jetta (średnie kombi)	1	4	137,5 kg	–2	+0	230 (23)	8	5	32	W	28	poz (+1)
Motocykle												
Ducati 998R (wyścigowy)	1	0	0 kg	+0	+3	370 (37)	10	5	18	Ś	27	poz (+1)
Harley davidson FLSTF (miejski)	1	1	0 kg	–1	+1	275 (27)	9	5	22	Du	26	poz (+1)
Yamaha YZ250F (terenowy)	1	1	0 kg	+0	+2	165 (16)	10	5	18	Ś	23	poz (+1)
Większe samochody												
AM general hummer (SUV)	1	3	500 kg	–2	–2	140 (14)	8	5	38	W	34	poz (+1)
Chevrolet suburban (SUV)	1	8	250 kg	–2	–2	175 (17)	8	5	38	W	30	poz (+1)
Dodge caravan (minivan)	1	4	162,5 kg	–2	–2	195 (19)	8	5	34	W	28	poz (+1)
Ford escape XLT (SUV)	1	4	150 kg	–2	–2	200 (20)	8	5	32	W	29	poz (+1)
Ford F-150 SL (pickup)	1	2	850 kg	–2	–2	175 (17)	8	5	36	W	28	poz (+1)
Toyota tacoma xtracab (pickup)	1	3	750 kg	–2	–2	185 (18)	8	5	34	W	27	poz (+1)
Jednostki pływające												
Bayliner 1802 capri (motorówka)	1	5	1050 kg	–2	–2	55 (5)	8	5	28	W	28	poz (+1)
Fairline targa 30 (jacht motorowy)	1	3	1050 kg	–4	–4	80 (8)	6	5	40	O	32	poz (+1)
Sea-doo XP (skuter wodny)	1	1	30 kg	–1	+1	105 (10)	9	5	22	Du	24	poz (+1)
Inne pojazdy												
Honda TRX400FW (wszędołaz)	1	0	337,5 kg	–1	+1	95 (9)	9	5	22	Du	23	poz (+1)
Limuzyna	1	7	212,5 kg	–4	–4	195 (19)	6	5	38	O	36	poz (+1)
NABI model 40LWF (autobus)	1	39	0 kg	–4	–4	120 (12)	6	5	48	O	38	poz (+1)
Samochód dostawczy	1	2	16 500 kg	–4	–4	165 (16)	6	5	44	O	34	poz (+1)
Samochód opancerzony	2	0	1800 kg	–2	–2	175 (17)	8	10	36	W	34	lic (+2)
Pojazdy wojskowe												
BWP-2 (bojowy wóz piechoty)	3	7	125 kg	–2	–2	70 (7)	8	10	52	W	40	woj (+3)
M1A2 "Abrams" (czołg)	4	0	212,5 kg	–4	–4	80 (8)	6	20	64	O	47	woj (+3)
M2A2 "Bradley" (bojowy wóz piechoty)	3	7	212,5 kg	–4	–4	70 (7)	6	15	58	O	45	woj (+3)
M113A1 "Gavin" (gąsienicowy transporter opancerzony)	2	11	100 kg	–2	–2	62 (6)	8	10	48	W	39	woj (+3)
UH-60 "Black Hawk" (śmigłowiec)	2	14	4500 kg	–4	–4	325 (32)	6	5	46	O	47	woj (+3)

TABELA 4–15: UZBROJENIE POJAZDÓW

Broń	Obrażenia	Krytyk	Rodzaj obrażeń	Przyrost zasięgu	Szybkostrzelność	Magazynek	Rozmiar	Waga	ST zakupu	Ograniczenia
Działa (wymaga atutu Biegłość w egzotycznej broni palnej [działa])										
30 mm armata automatyczna BWP-2	4k12	20	postrzałowe	90 m	A	taśma	wielki	*	*	*
120 mm armata M1A2 "Abrams"	10k12	20	postrzałowe	120 m	P	1	wielki	*	*	*
25 mm armata automatyczna M2A2 "Bradley"	4k12	20	postrzałowe	105 m	A	taśma	wielki	*	*	*

*Nie podano wagi, ST zakupu oraz ograniczeń, jako że broń jest częścią pojazdu, na jakim ją zamontowano.

Dodge caravan
Minivan posiadający dwoje normalnych drzwi z przodu, odsuwane drzwi z boku oraz drzwi tylne. Długość cztery pola, szerokość dwa.

Ford escape XLT
Samochód należący do kategorii sportowo-rekreacyjnych z napędem na cztery koła (SUV), napędzany sześciocylindrowym silnikiem o pojemności 3 litrów i mocy 201 koni mechanicznych. Pojazd ma cztery pola długości oraz dwa szerokości.

Ford F-150 XL
Dwudrzwiowy pickup z sześciocylindrowym silnikiem 4,2 litra o mocy 202 koni mechanicznych. Długość F-150 to cztery pola, szerokość – dwa.

Toyota tacoma xtracab
Tacoma to dwudrzwiowy pickup z powiększoną kabiną, w której mieści się tylne siedzenie. Samochód ma długość czterech pól i szerokość dwóch.

Jednostki pływające
Do prowadzenia jednostek pływających potrzebna jest umiejętność Kierowanie.

Bayliner 1802 capri
Duża, szybka motorówka wyposażona w zaburtowy silnik, otwarty kokpit oraz maleńką kabinę (wielkości wnętrza małego, miejskiego samochodu) z przodu. Sprzedawana jest razem z przyczepą transportową. Załadowanie oraz wyładowanie capri wymaga pochylni oraz dziesięciu minut pracy. Osobom w kokpicie i na rufie zapewnia osłonę 1/4, a całkowitą osłonę tym przebywającym w kabinie. Ludzie znajdujący się na dziobie poza kokpitem nie korzystają z żadnej osłony. Ma długość czterech i szerokość dwóch pól.

Fairline targa 30
Duży jacht motorowy z dwoma zabudowanymi silnikami Diesla. Na pokładzie znajdują się cztery koje oraz w pełni wyposażony kambuz. Osobom w kokpicie i na rufie zapewnia osłonę 1/4, a całkowitą osłonę tym przebywającym pod pokładem. Ludzie znajdujący się na pokładzie poza kokpitem nie korzystają z żadnej osłony. Jacht ma sześć pól długości oraz trzy szerokości.

Sea-doo XP
Dwuosobowy skuter wodny napędzany przez pędnik strumieniowy. Ma dwa pola długości oraz jeden szerokości. Nie zapewnia żadnej osłony kierującemu ani pasażerowi.

Inne pojazdy
W tej części znajdują się opisy pojazdów niemieszczących się we wcześniej przedstawionych kategoriach. Część z nich (jak limuzyny czy samochody opancerzone) powstaje na indywidualne zamówienia, zatem nie wymieniono ich jako modeli, jak to miało miejsce w przypadku innych samochodów. Opis oraz charakterystyki dotyczą typowych pojazdów.

Honda TRX400FW
Wszędołaz, który wyglądem przypomina czterokołowy motocykl. Nie zapewnia kierującemu żadnej osłony. Ma długość dwóch pól i szerokość jednego.

Limuzyna
Duży, komfortowy samochód. Podane w tabeli charakterystyki dotyczą średniego pojazdu, nie zaś przedłużanego modelu lub wozu z szoferem. Limuzyny posiadają wszelkiego rodzaju dodatkowe wyposażenie, często obejmujące telewizor oraz małą lodówkę. Przednie siedzenie jest zwykle oddzielone od reszty pojazdu przegrodą. Limuzyna ma pięć pól długości, dwa szerokości i zapewnia pasażerom osłonę 3/4.

NABI model 40LFW
Typowy autobus komunikacji miejskiej. Posiada drzwi z przodu oraz kolejne w połowie długości, umieszczone po prawej stronie pojazdu. Długość to osiem pól, a szerokość dwa. Zapewnia kierowcy oraz pasażerom osłonę 3/4.

Samochód dostawczy
Pojazd dostawczy to duża ciężarówka wykorzystywana do przewozu mebli albo transportu towarów. Samochody tego typu bardzo często się wynajmuje. Długość pięć pól, szerokość dwa. Osobom znajdującym się w kabinie zapewnia osłonę 3/4, a tym przebywającej w zamkniętej przestrzeni ładunkowej z tyłu – całkowitą osłonę.

Samochód opancerzony
Pojazdy tego typu wykorzystuje się do transportu pieniędzy między rozmaitymi instytucjami finansowymi. Zaprojektowane je tak, aby odstraszyć potencjalnych złodziei. Samochód opancerzony posiada troje drzwi oraz otwory strzeleckie pozwalające prowadzić pasażerom ze środka ogień bez konieczności opuszczania pojazdu. Długość cztery pola, a szerokość dwa. Osobom przebywającym w środku pojazd zapewnia osłonę 9/10. Samochód wyposażony jest w opony odporne na przebicie (więcej na ten temat w części „Przebijanie opon" na stronie 163).

Pojazdy wojskowe
W tej części opisano kilka pojazdów wojskowych. Ponadto wiele wymienionych wcześniej pojazdów cywilnych, jak na przykład AM „General Hummer" czy bell model 212, bywa bardzo często wykorzystywana w wojsku.

BWP-2
Bojowy wóz piechoty używany przez armię rosyjską oraz siły wojskowe ponad 20 innych państw bloku wschodniego, a także ich klientów. Obsługuje go trzyosobowa załoga składająca się z dowódcy, kierowcy oraz działonowego. Pojazd wyposażony jest w trzy włazy znajdujące się nad stanowiskami załogi oraz drzwi z tyłu służące do załadowywania oraz wyładowywania desantu piechoty. Wejście do BWP-2 przez włazy w stropie zaj-

muje całorundową akcję. Uruchomienie wozu również wymaga poświęcenia akcji całorundowej. Pojazd ma cztery pola długości oraz trzy szerokości. Znajdujący się w środku żołnierze korzystają z całkowitej osłony.

Bojowy wóz piechoty uzbrojony jest w 20 mm armatę automatyczną (tabela 4-14) zamontowaną w obrotowej wieży.

M1A2 „Abrams"

Podstawowy czołg armii amerykańskiej, prawdopodobnie jeden z najnowocześniejszych i najgroźniejszych pojazdów tego typu używanych na świecie. Obsługuje go czteroosobowa załoga, w skład której wchodzi dowódca, kierowca, ładowniczy oraz działonowy. Czołg ma trzy włazy – jeden znajduje się nad stanowiskiem kierowcy, dwa w stropie wieży (stanowisko kierowcy jest odseparowane od reszty załogi, która zajmuje miejsce w wieży pojazdu). Wejście do M1A2 przez włazy zajmuje całorundową akcję. Uruchomienie wozu również wymaga poświęcenia akcji całorundowej. „Abrams" ma sześć pól długości oraz trzy szerokości. Znajdujący się w środku żołnierze korzystają z całkowitej osłony.

Czołg uzbrojony jest w armatę 120 mm (tabela 4-14) oraz ciężki karabin maszynowy M2HB (tabela 4-4) – w obu wypadkach umieszczone w obrotowej wieży.

M2A2 „Bradley"

Podstawowy bojowy wóz piechoty wykorzystywany przez armię amerykańską. Załoga składa się z trzech osób: dowódcy, kierowcy oraz działonowego. Pojazd wyposażony jest w trzy włazy znajdujące się nad stanowiskami załogi oraz tylną rampę załadowczą, przez którą wchodzą i wychodzą żołnierze piechoty. Wejście do M2 przez właz w stropie zajmuje całorundową akcję. Uruchomienie wozu również wymaga poświęcenia akcji całorundowej. Pojazd wyposażony jest w boczne otwory strzelnicze, a zatem broń żołnierzy z przedziału desantowego może służyć jako wsparcie głównego uzbrojenia. „Bradley" ma cztery pola długości oraz trzy szerokości. Znajdujący się w środku żołnierze korzystają z całkowitej osłony.

Pojazd uzbrojony jest w 25 mm armatę automatyczną (tabela 4-14) zamontowaną w obrotowej wieży.

M113A1 „Gavin"

Transporter opancerzony wprowadzony do uzbrojenia w latach 60. XX wieku. Przez wiele lat był podstawowym modelem używanym przez armię Stanów Zjednoczonych. Nadal pozostaje w wyposażeniu wojsk ponad pięćdziesięciu państw świata. W skład załogi pojazdu wchodzi dowódca oraz kierowca. Transporter posiada włazy w stropie nad stanowiskami załogi oraz rampę załadowczą z tyłu. Wejście do M113 przez górny właz zajmuje akcję całorundową. Uruchomienie wozu również wymaga poświęcenia akcji całorundowej. Pojazd ma cztery pola długości oraz trzy szerokości. Znajdujący się w środku żołnierze korzystają z całkowitej osłony.

UH-60 „Black Hawk"

UH-60 to podstawowy model wielozadaniowego śmigłowca wojskowego. Pojawił się w latach 80. XX wieku i zastąpił starzejące się maszyny UH-1. UH-60 ma dwanaście pól długości i trzy szerokości. Załodze oraz pasażerom zapewnia osłonę 3/4 (jeśli drzwi do ładowni są otwarte, to pasażerowie korzystają tylko z osłony 1/4).



Inwigilacja prowadzona z wnętrza przerobionej furgonetki

Rozdział piąty

WALKA



Adam i Roxanne wchodzą do akcji, atakując wręcz i na dystans

Współczesny świat to niebezpieczne miejsce. Zawsze może zdarzyć się okazja do walki – szczególnie tym, którym obcy jest strach czy rozsądek. Niezależnie od tego, czy chodzi o zwalczanie terrorystów przygotowujących zabójczy zamach, szturm na ukrytą kwaterę szefa narkotykowego podziemia, czy o konfrontację z sektą kultystów przygotowujących się do złożenia ofiar z porwanych ludzi – w scenariuszach akcji konfrontacja zbrojna wydaje się być nieunikniona.

W tym rozdziale zawarte są zasady prowadzenia walki, zaczynając od tych najbardziej podstawowych, a następnie przechodząc do opisu wielu mniej lub bardziej nietypowych sytuacji, którym mogą stawić czoło bohaterowie oraz taktyk, jakie mogą zastosować.

JAK WYGLĄDA WALKA

Walka w grze jest cykliczna. Każdy biorący w niej udział wykonuje działania w swojej turze, runda po rundzie. Oto jak uporządkowano kwestie starć.

1. Każdy z walczących na początku jest nieprzygotowany, czyli nie przyjął jeszcze pozycji bojowej. Gdy zadziała, przestaje być nieprzygotowany.

2. Mistrz Gry ustala, który z bohaterów na początku starcia jest świadom obecności wrogów. Jeżeli nie wszyscy walczący są świadomi obecności przeciwników, przed normalną rundą ma miejsce runda zaskoczenia. Osoby zdające sobie sprawę z istnienia wrogów mogą zadziałać w rundzie zaskoczenia, a zatem wykonują test inicjatywy. I właśnie w kolejności inicjatywy (od najwyższej do najniższej) działają ci walczący, którzy

zdają sobie sprawę z obecności przeciwników – każdy z nich ma prawo w rundzie zaskoczenia do jednej akcji (albo akcji standardowej, albo akcji ruchu). Istoty nieświadome wroga w rundzie zaskoczenia nie działają. Rundy zaskoczenia nie ma, gdy żaden z walczących nie zdaje sobie sprawy z obecności przeciwników lub wszyscy o nich wiedzą.

3. Walczący, którzy jeszcze nie wykonali testu inicjatywy, teraz to czynią. Wszyscy są teraz gotowi do rozegrania pierwszej normalnej rundy walki.

4. Walczący działają w kolejności inicjatywy (od najwyższej do najniższej).

5. Kiedy każdy z walczących rozegra turę, osoba z najwyższą inicjatywą działa raz jeszcze, a kroki 4. i 5. powtarza się aż do końca starcia.

WSPÓŁCZYNNIKI BOJOWE

Sukces bohatera w walce zależy od kilku podstawowych parametrów. W tej części znajduje się ich krótka charakterystyka, a w następnych szerzej opisano sposób wykorzystywania tychże.

Test ataku

Test ataku reprezentuje próbę trafienia przeciwnika, którą bohater podejmuje w swojej turze w rundzie. Kiedy wykonuje test ataku, gracz rzuca k20 i do wyniku dodaje posiadaną premię do ataku. Bohater trafia przeciwnika, jeśli uzyska wynik równy lub przekraczający jego Obronę. Zadaje mu wówczas obrażenia. Na wynik testu ataku ma wpływ wiele modyfikatorów, jak choćby premia +1 za atut Skupienie na broni lub premie wynikające z posiadania wysokich wartości atrybutów Siły czy Zręczności.

Naturalna 1 (gdy na k20 wypada wynik 1) w teście ataku zawsze oznacza pudło. Naturalna 20 (gdy na k20 wypada wynik 20) zawsze oznacza trafienie. Naturalna 20 to również zagrożenie i, być może, trafienie krytyczne (więcej na ten temat znajduje się na stronie 130).

Jeżeli bohater nie posługuje się biegle bronią używaną podczas walki (nie posiada odpowiedniego atutu), to jego test ataku podlega karze –4.

Premia do ataku

Premia do ataku bronią do walki wręcz wynosi:

bazowa premia do ataku + modyfikator z Siły + modyfikator z rozmiaru

Premia do ataku bronią do walki dystansowej wynosi:

bazowa premia do ataku + modyfikator ze Zręczności + kara z zasięgu + modyfikator z rozmiaru

Modyfikator z Siły

Dzięki Sile bohater uderza bronią szybciej i z większym impetem, a zatem modyfikator z tego atrybutu wpływa na test ataków wręcz.

Modyfikator z rozmiaru

Kategorie rozmiaru istot definiuje się inaczej niż w przypadku broni czy przedmiotów. Modyfikator z rozmiaru wpływa na Obronę zarówno w walce wręcz, jak i dystansowej, niemniej stworzenia takich samych rozmiarów atakują się w normalny sposób niezależnie od ich rzeczywistej wielkości. Rozmiary istot są porównywalne do rozmiarów pojazdów.

TABELA 5–1: MODYFIKATORY Z ROZMIARU

Rozmiar (przykład)	Modyfikator z rozmiaru
Kolosalny (płetwal błękitny długości 27 metrów)	–8
Olbrzymi (płetwal szary długości 12 metrów)	–4
Wielki (słoń)	–2
Duży (lew)	–1
Średni (człowiek)	+0
Mały (owczarek niemiecki)	+1
Malutki (kot)	+2
Drobny (szczur)	+4
Filigranowy (mucha końska)	+8

Modyfikator ze Zręczności

Zręczność jest miarą koordynacji ruchów i równowagi, a zatem modyfikator z tego atrybutu wpływa na test ataków dystansowych.

Kara z zasięgu

Dotyczy ona broni dystansowych, a zależy od rodzaju używanego oręża oraz odległości od celu. Każda broń dystansowa posiada współczynnik zwany przyrostem zasięgu – na przykład 9 metrów w przypadku pistoletu glock 17 lub 3 metry dla rzucanego noża (tabela 4-4 oraz 4-7). Jeśli cel ataku znajduje się w odległości mniejszej niż przyrost zasięgu danego oręża, kara z zasięgu nie występuje. A zatem pocisk wystrzelony z karabinu wyborowego barretta M82A1 (przyrost zasięgu 36 metrów) może razić wrogów w promieniu 35,5 metra bez kary z zasięgu. Każdy pełny przyrost zasięgu nakłada jednakże kumulatywną karę –2 do testów ataków. A zatem snajper strzelający ze wspomnianego karabinu do wroga znajdującego się w odległości 150 metrów podlega karze –8 do testu ataku (–2 × 4, ponieważ 150 metrów to odległość czterech przyrostów zasięgu, lecz jeszcze nie pięciu). Bronią rzucaną, taką jak oszczep, można razić na maksymalną odległość równą pięciu przyrostom zasięgu. Broń dystansowa z kolei, taka jak pistolet czy kusza, razi na dystans maksymalnie dziesięciu przyrostów zasięgu.

Obrażenia

Jeśli atak ci się powiódł, bohater powoduje u ofiary określone obrażenia. Liczba ran, jakie zadaje, zależy od rodzaju używanej broni (tabele 4-4, 4-6 oraz 4-13). Efekty, które wpływają na obrażenia spowodowane przez oręż, wpływają również na uderzenie bez broni oraz na naturalne ataki fizyczne rozmaitych istot.

Obrażenia obniżają aktualną liczbę punktów wytrzymałości trafionego. Jeżeli wspomniana charakterystyka zmaleje do 0 lub poniżej tej wartości, to przeciwnik będzie się znajdował w stanie ciężkim (więcej na ten temat w części „Powane rany oraz śmierć" na stronie 139).

Minimalne obrażenia

Jeśli w wyniku kar obrażenia spadną poniżej 1, to trafienie i tak zadaje 1 ranę.

Premia z Siły

Kiedy bohater trafi bronią do walki wręcz lub rzucaną, do zadawanych obrażeń stosuje modyfikator z Siły.

Drugorzędna broń: kiedy postać zadaje obrażenia bronią trzymaną w ręce drugorzędnej, stosuje tylko 1/2 premii z Siły.

Władanie bronią oburącz: kiedy bohater zadaje obrażenia bronią trzymaną w obu rękach, stosuje premię z Siły pomnożoną przez 1,5 – jednakże musi to być oręż inny niż lekki (nawet używanie jej oburącz nie powoduje zwiększenia modyfikatora i do obrażeń stosuje się jego normalną wartość).

PODSTAWY WALKI

Tu znajduje się krótkie przedstawienie walki i sposobu jej rozgrywania. Więcej szczegółów na ten temat jest w dalszej części rozdziału.

Rundy

Walka toczy się w rundach. W każdej z nich każdy uczestnik walki może wykonać określoną czynność. Runda odpowiada 6 sekundom w świecie gry.

Inicjatywa

Przed pierwszą rundą każdy gracz wykonuje test inicjatywy swojego bohatera. Z kolei MG przeprowadza testy inicjatywy dla przeciwników. Test inicjatywy to test Zręczności (1k20 + modyfikator ze Zręczności). Walczący działają w porządku inicjatywy – od najwyższej do najniższej – a jeden rzut dotyczy wszystkich rund starcia.

Istota jest nieprzygotowana, dopóki nie wykona pierwszej akcji.

Akcje

Wyróżnia się cztery typy akcji: ruchu, ataku, całorundowa oraz darmowa.

W każdej rundzie, w turze swojego bohatera, gracz decyduje o jego działaniu – może on wykonać akcję standardową i akcję ruchu (w dowolnej kolejności), dwie akcje ruchu lub jedną akcję całorundową. Ma także prawo wykonać jedną lub więcej akcji darmowych obok innych działań, jeśli pozwoli na to MG.

Akcja ataku: pozwala na wykonanie jednego ataku lub podobnej czynności. Nie wszystkie akcje tego typu związane są z wykonaniem ataku (na przykład, niektóre testy umiejętności uznaje się właśnie za akcje ataku).

Akcja ruchu: polega na przemieszczeniu się lub wykonaniu podobnej czynności (na przykład powstaniu z pozycji leżącej). Nie wszystkie akcje tego typu wymagają przemieszczenia się (na przykład dobicie broni to akcja ruchu).

Jeżeli żadna z akcji bohatera w danej rundzie nie polegała na bezpośrednim przemieszczaniu się z jednego miejsca w inne, to może on wykonać darmowy 1,5-metrowy krok.

Akcja całorundowa: niektóre czynności zajmują więcej czasu niż pojedyncza akcja ruchu czy ataku. Jeżeli postać zamierza wykonać akcję całorundową, to zastępuje ona podczas danej rundy obie akcje – ataku i ruchu.

Akcja darmowa: pewne czynności – jak choćby powiedzenie kilku słów – nie zajmują nawet ułamka czasu akcji. Bohater może podejmować je niezależnie od wszystkich innych działań. Mistrz Gry ma jednak prawo ograniczyć postaciom liczbę darmowych akcji wykonywanych w ciągu jednej rundy.

Ataki

Bohater w akcji ataku może wykonać atak bronią do walki wręcz, dystansową lub gołymi rękami (tzw. atak bez broni). Wykonanie ataku dystansowego prowokuje ataki okazyjne ze strony przeciwników, którzy zagrażają tak walczącej osobie (więcej na ten temat dalej).

Test ataku

Trafienie, które powoduje obrażenia, następuje wówczas, gdy bohater uzyska w teście ataku wynik równy lub przekraczający Obronę celu.

Test ataku wręcz: 1k20 + bazowa premia do ataku + modyfikator z Siły + modyfikator z rozmiaru.

Test ataku dystansowego: 1k20 + modyfikator ze Zręczności + kara z zasięgu + modyfikator z rozmiaru.

Obrażenia

W przypadku trafienia bohater wykonuje test obrażeń, które zmniejszają liczbę aktualnych punktów wytrzymałości celu. Do ran zadanych przez broń do walki wręcz i rzucaną dodaje się modyfikator z Siły. Jeżeli postać włada orężem do walki wręcz, trzymając go w drugorzędnej ręce, dodaje się tylko 1/2 modyfikatora z Siły (gdy jest to premia). Jeśli bohater walczy bronią do walki wręcz trzymaną w obu rękach, dodaje się pomnożony przez 1,5 modyfikator z Siły (gdy jest to premia).

Większość broni powoduje zabójcze obrażenia, to znaczy takie, które zmniejszają liczbę punktów wytrzymałości.

Niektóre rodzaje uzbrojenia oraz atak bez broni powodują stłuczenia, które nie zmniejszają liczby punktów wytrzymałości. Niemniej jeżeli w pojedynczym ataku zadającym stłuczenia ich liczba przekroczy aktualną wartość Budowy przeciwnika, to musi on wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – udany oznacza trwające rundę otumanienie, a nieudany utratę przytomności na 1k4+1 rundy.

Obrona

Obrona postaci określa wynik, jaki trzeba uzyskać w teście ataku, aby ją trafić w walce.

Obrona: 10 + modyfikator ze Zręczności + premia z klasy + premia z wyposażenia + modyfikator z rozmiaru.

Punkty wytrzymałości

Punkty wytrzymałości wskazują, ile obrażeń może otrzymać bohater, zanim padnie nieprzytomny lub zginie.

Opcje ataków

Atakująca postać ma do wyboru kilka opcji.

Atak: wykonanie pojedynczego ataku.

Szarża: zaszarżowanie na przeciwnika, co wymaga poświęcenia akcji całorundowej (zastępuje zarówno akcję ruchu, jak i ataku). Szarżujący bohater musi poruszyć się w linii prostej w kierunku wroga (na odległość, która nie przekracza jego podwojonej szybkości), a następnie wykonuje test ataku z premią +2. Niemniej aż do swojej następnej tury podlega on karze –2 do Obrony.

Całkowity atak: niektóre postacie mogą zaatakować więcej niż raz w każdej rundzie walki, ale wymaga to poświęcenia akcji całorundowej.

Rzuty obronne

Kiedy bohater pada ofiarą niezwykłego lub magicznego ataku, zwykle ma prawo wykonać rzut obronny, aby zanegować bądź zmniejszyć skuteczność efektu takiej agresji. Udany rzut obronny wymaga uzyskania wartości równej lub przekraczającej podaną ST.

Rzut obronny na Wytrwałość: 1k20 + bazowa premia do rzutu obronnego na Wytrwałość + modyfikator z Budowy.

Rzut obronny na Refleks: 1k20 + bazowa premia do rzutu obronnego na Refleks + modyfikator ze Zręczności.

Rzut obronny na Wolę: 1k20 + bazowa premia do rzutu obronnego na Wolę + modyfikator z Roztropności.

Ciąg dalszy na następnej stronie

Kontynuacja z poprzedniej strony

Ruch

Każda istota porusza się z prędkością mierzoną w metrach (w przypadku ludzi zwykle jest to 9 metrów). Bohater może się poruszyć na taką odległość, jeśli poświęci na to działanie akcję ruchu. W swojej turze w rundzie każdy ma prawo wykonać akcję ruchu przed lub po akcji ataku.

Bohater ma też prawo zrezygnować z akcji ataku, a wówczas wykona dwie akcje ruchu w rundzie, dzięki czemu pokona dwa razy większy dystans. Może on również biegać, a wówczas poruszy się z czterokrotną szybkością, ale wykorzysta w ten sposób wszystkie dostępne mu w danej turze akcje.

Ataki okazyjne

Bohater toczący walkę zagraża wszystkim polom, które sąsiadują z jego – nawet jeśli nie jest to jego tura (więcej informacji o siatce bitewnej, a także o poruszaniu się po niej znajduje się na stronie 142). Przeciwnik, który wykonuje pewne działania w obszarze zagrożenia, prowokuje ataki okazyjne ze strony postaci. Atak okazyjny to darmowy atak wręcz, który nie wymaga poświęcenia żadnej akcji. Bohater ma prawo do jednego ataku okazyjnego w rundzie. Akcje, które prowokują ataki okazyjne, to ruch (poza przedstawionymi dalej wyjątkami) oraz atak bronią dystansową.

Bohater może sprowokować atak okazyjny na dwa sposoby: jeżeli opuszcza pole zagrożone przez przeciwnika lub gdy przebywając na takim obszarze wykona akcję, w wyniku której nie będzie mógł się bronić (na przykład skorzysta z umiejętności Leczenie, pomagając rannemu).

W tym pierwszym przypadku, istnieją dwa wyjątki od reguły:

- Bohater porusza się wyłącznie o 1,5 metra w rundzie (1,5-metrowy krok), wówczas bowiem przeciwnicy nie mają prawa do ataków okazyjnych w reakcji na ten ruch.
- Bohater wycofuje się (akcja całorundowa), a wówczas przeciwnicy nie mają prawa do ataków okazyjnych, gdy opuszcza on pierwsze pole. Jeśli jednak znajdzie się w kolejnym obszarze zagrożenia, wówczas opuszczając takie pole, prowokuje ataki okazyjne.

Śmierć, umieranie i leczenie

Punkty wytrzymałości bohatera wskazują, ile obrażeń może on otrzymać, zanim będzie okaleczony, padnie nieprzytomny lub zginie.

1 lub więcej punktów wytrzymałości

Niezależnie od liczby straconych punktów wytrzymałości, bohater normalnie działa, dopóki nie zmaleją one do 0 lub poniżej.

0 punktów wytrzymałości

Kiedy punkty wytrzymałości postaci spadną do 0, uznaje się ją za okaleczoną. Może wówczas wykonywać w swojej turze tylko pojedynczą akcję ruchu lub akcję standardową, a ponadto po takim działaniu otrzymuje 1 ranę.

–1 do –9 punktów wytrzymałości

Punkty wytrzymałości z przedziału od –1 do –9 oznaczają, że bohater jest nieprzytomny i umiera, tracąc 1 punkt wytrzymałości co rundę. W każdej rundzie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – nieudany oznacza otrzymanie 1 punktu obrażeń. W takim przypadku bohater w następnej rundzie musi wykonać ponownie ów rzut obronny. Jeśli zaś zakończy się on powodzeniem, postać się ustabilizowała, ale nadal jest nieprzytomna. Następnie, co godzinę, bohater wykonuje kolejny rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – nieudany oznacza, iż nie odzyskał on przytomności.

Udany test umiejętności Leczenie (ST 15) pozwala powstrzymać utratę punktów wytrzymałości umierającej postaci.

–10 punktów wytrzymałości

Bohater umiera, gdy jego punkty wytrzymałości spadną do –10 lub poniżej tej liczby.

Leczenie

Wykorzystanie umiejętności Leczenie oraz odpowiedniego sprzętu (zestawu pierwszej pomocy, zestawu medycznego lub zestawu chirurgicznego) pomaga w ustabilizowaniu postaci i przywracaniu jej punktów wytrzymałości.

Mnożenie obrażeń

Może się zdarzyć, że zadawane obrażenia będą mnożone przez pewne współczynniki, choćby przy trafieniu krytycznym. Wykonuje się wówczas kilka razy test obrażeń (biorąc pod uwagę wszelkie modyfikatory) i sumuje wyniki.

Na przykład, Russell Whitfield otrzymuje premię równą +3 do obrażeń, gdy walczy za pomocą miecza długiego, a mnożnik krytyka dla tej broni wynosi ×2. A zatem, jeżeli uda się mu uzyskać takie trafienie krytyczne, to będzie dwa razy wykonywał rzut 1k8+3 określający liczbę zadawanych obrażeń (ten sam efekt można uzyskać rzucając raz 2k8+6).

Wyjątkiem od tej zasady są dodatkowe kostki obrażeń wykraczające poza normalne rany zadawane przez broń – będące choćby efektem dubletu (więcej na ten temat w opisie atutu Dublet na stronie 82). Wówczas, po uzyskaniu trafienia krytycznego, dodatkowych kostek się nie mnoży.

Na przykład, jeżeli Adam Swift strzelając ze swojego pistoletu za pomocą dubletu, uzyskał trafienie krytyczne, to będzie wykonywał dwa razy rzut 2k6 na obrażenia (ten sam efekt można uzyskać rzucając raz 4k6), a do uzyskanego wyniku doda 1k6 za dublet.

Trafienia krytyczne

Kiedy w teście ataku wypadnie naturalna 20 (na k20 pojawi się wynik 20), bohater trafił przeciwnika bez względu na Obronę tego ostatniego, a na dodatek pojawiło się zagrożenie krytykiem. Trafienie może być trafieniem krytycznym (lub po prostu „bohater mógł wyciąć krytyka"), ale należy to jeszcze potwierdzić. W tym celu natychmiast postać wykonuje test krytyka – kolejny test ataku ze wszystkimi modyfikatorami, jakie stosowała we wcześniejszym teście ataku. Jeżeli w teście krytyka również uzyskał trafienie (jego wynik był równy lub wyższy od Obrony celu), wyprowadzany ciosem spowodował trafienie krytyczne (do krytyka wystarczy trafienie – bohater nie musi drugi raz uzyskać 20 na kostce). Jeśli test krytyka oznacza pudło, postać normalnie trafiła przeciwnika.

Trafienie krytyczne zwielokrotnia obrażenia. Jeżeli nie podano tego inaczej, to mnożnik równy wynosi ×2 (niektóre rodzaje broni posiadają wyższy mnożnik, przez co zadają znaczniejsze obrażenia w przypadku trafienia krytycznego). Część z rodzajów uzbrojenia dysponuje zwiększonym zasięgiem trafienia krytycznego, na przykład kusza (19-20) czy rapier (18-20). Zwiększa to szanse na zadanie takiego trafienia. Niemniej nawet w przypadku tego rodzaju broni tylko i wyłącznie wyrzucenie na kostce 20 oznacza automatyczne trafienie. W kolumnie „Krytyk" w tabelach 4-4 oraz 4-7 podano zasięg zagrożenia trafieniem krytycznym dla wszystkich wymienionych typów uzbrojenia.

Premii do obrażeń reprezentowanych pod postacią dodatkowych kostek – jak choćby podczas strzelania dubletem (więcej w opisie autu Dublet na stronie 82) – w przypadku uzyskania trafienia krytycznego się nie mnoży.

Obrona

Obrona postaci odzwierciedla to, jak trudno przeciwnikowi wyprowadzić cios, który ją zrani. Takiego właśnie wyniku w teście ataku potrzebuje wróg, aby ją trafić. Przeciętna osoba, która nie dysponuje pancerzem, posiada Obronę równą 10. Obrona bohatera wynosi zaś:

10 + modyfikator ze Zręczności + premia klasowa + premia z wyposażenia + modyfikator z rozmiaru

Modyfikator ze Zręczności

Wysoka wartość atrybutu Zręczność sprawia, iż bohater szczególnie sprawnie unika ciosów, niska – oznacza coś dokładnie przeciwnego. Z tego właśnie powodu modyfikator ze Zręczności wpływa na Obronę.

Czasem bohater nie ma prawa wykorzystać posiadanej premii ze Zręczności (nawet gdy ją ma). Jeżeli nie może zareagować na cios, nie ma również prawa stosować premii ze Zręczności do Obrony. Traci premię ze Zręczności na przykład wówczas, gdy postać zwisa z krawędzi klifu albo została zaskoczona i jest nieprzygotowana na początku walki.

Premia klasowa

Poziom oraz klasa postaci oznaczają otrzymanie „wrodzonej" premii do Obrony, która określa umiejętności bojowe i którą stosuje się we wszystkich sytuacjach – nawet wówczas, gdy postać jest nieprzygotowana albo z rozmaitych powodów nie może wykorzystać modyfikatora ze Zręczności.

Premia z wyposażenia

Wykorzystanie pancerza oznacza otrzymanie premii do Obrony. Odpowiada ona ochronie przed obrażeniami, jaką zapewnia taki sprzęt.

Każda osoba używająca pancerza otrzymuje pewną minimalną premię do Obrony. Jednak znacznie większą wartość ma ona w przypadku postaci, które biegle posługują się danym typem uzbrojenia obronnego.

Czasami bohater nie może skorzystać z premii z wyposażenia do Obrony. Jeżeli, na przykład, przeciwnik zadaje obrażenia po prostu dotykając postaci, to nie może ona z niej skorzystać (więcej na ten temat dalej, w części „Ataki dotykowe").

Modyfikator z rozmiaru

Im większa jest istota, tym łatwiej ją trafić, a im mniejsza – tym trudniej. Ponieważ ten sam modyfikator stosuje się do testów ataków, szczur, na przykład, nie ma poważniejszych trudności z trafieniem innego szczura. Modyfikatory z rozmiaru przedstawiono w tabeli 5-1.

Inne modyfikatory

Na Obronę wpływają też inne czynniki.

Atuty: niektóre atuty, na przykład Uniki (strona 88), zapewniają premię do Obrony.

Naturalny pancerz: są istoty, które dysponują naturalnym pancerzem, mającym zwykle postać łusek, futra lub warstw twardych mięśni.

Premia unikowa: kilka innych premii do Obrony odzwierciedla fakt aktywnego unikania ciosów (na przykład premia wynikająca z walki defensywnej). Zwie się je wspólnie premiami unikowymi. Warunki, które pozbawiają bohatera premii ze Zręczności, negują również jego ewentualne premie unikowe. W odróżnieniu od premii innego rodzaju, premie unikowe kumulują się ze sobą.

Efekty magiczne: w niektórych kampaniach może występować magia. Część efektów jej działania pozwala na otrzymanie premii z usprawnienia do pancerzy (dzięki czemu te skuteczniej chronią) lub premii z odbicia odpychającej ataki.

Ataki dotykowe

Niektóre ataki ignorują obecność pancerza. Na przykład, nie mają wpływu na próby przewrócenia czy rozpryskujący się kwas. W takim przypadku napastnik wykonuje test ataku dotykowego (dystansowego lub wręcz). Bohater będący celem ataku dotykowego nie uwzględnia w Obronie ani premii z wyposażenia, ani premii z pancerza. Nadal bierze się jednakże pod uwagę wszelkie inne modyfikatory, takie jak modyfikator z rozmiaru, modyfikator ze Zręczności oraz premia klasowa.

Punkty wytrzymałości

Punkty wytrzymałości informują, ile ciosów może otrzymać bohater, zanim padnie. Ich liczba zależy od jego klasy i poziomu oraz modyfikatora z Budowy.

Kiedy całkowita liczba punktów wytrzymałości bohatera osiąga wartość 0, staje się on okaleczony. Gdy spadnie do co najmniej –1, jest umierający. A gdy osiągnie wartość –10, ginie („Poważne rany i śmierć", strona 139).

Szybkość

Szybkość informuje, jak znaczną odległość bohater pokonuje w rundzie w akcji ruchu. W przypadku ludzi, normalny dystans to 9 metrów, jednak niektóre istoty poruszają się wolniej lub szybciej. Na przykład, szczury dysponują szybkością 4,5 metra, a wilki 15 metrów. Korzystanie z pancerza może spowolniać ruch bohatera.

Zwykle postać porusza się w swojej akcji ruchu, wykorzystując akcję ataku na zrobienie krzywdy przeciwnikowi. Niemniej jednak tę ostatnią może poświęcić na kolejną akcję ruchu. Pozwala to bohaterowi na przemieszczenie się na odległość równą podwojonej wartości szybkości. Inna możliwość, wymagająca poświęcenia akcji całorundowej, to bieg. Wówczas postać może poruszyć się na dystans wynoszący czterokrotną wartość szybkości, ale może przemieszczać się tylko po prostej, a bieganie wpływa na Obronę („Bieg", strona 137).

Rzuty obronne

Poszukiwacze przygód muszą się martwić o coś więcej niż tylko obrażenia, które mogą otrzymać. Zapewne prędzej czy później czekają ich spotkania z innymi niebezpieczeństwami – granatami oraz ładunkami wybuchowymi, niebezpiecznymi pułapkami i – być może – specjalnymi mocami rozmaitych istot.

Uogólniając, gdy postać pada ofiarą niezwykłego czy magicznego ataku, ma prawo do rzutu obronnego – udany pozwoli jej uniknąć całości lub części efektu. Rzut obronny przypomina test ataku: wykonuje się rzut k20 i do rezultatu dodaje premię zależną od klasy, poziomu (tzw. bazowa premia do rzutu obronnego) i wartości atrybutu.

W rzucie obronnym naturalna 1 (wyrzucenie 1 na 1k20) zawsze oznacza porażkę, a naturalna 20 (wylosowanie 20 na 1k20) to zawsze powodzenie.

Premia do rzutu obronnego wynosi:

Bazowa premia do rzutu obronnego + modyfikator z atrybutu

Skala Trudności rzutu zależy od rodzaju ataku. Rzut obronny na Wytrwałość w przypadku jadu skorpiona może mieć ST, na przykład, 11. Rzut obronny na Refleks pozwalający zmniejszyć obrażenia od eksplozji granatu ręcznego wykonuje się względem ST 15.

Rodzaje rzutów obronnych

Istnieją trzy różne rzuty obronne – na Wytrwałość, Refleks i Wolę.

Wytrwałość: te rzuty obronne odzwierciedlają odporność na fizyczne zagrożenia i ataki oddziałujące na siły witalne oraz zdrowie, jak w przypadku trucizny czy paraliżu. Ma na nie wpływ modyfikator z Budowy.

Refleks: te rzuty obronne świadczą o tym, jak dobrze postać potrafi unikać ataków obszarowych, jak to ma miejsce podczas eksplozji czy wypadków samochodowych (często, gdy obrażeń nie można uniknąć, rzut obronny na Refleks pozwala je zmniejszyć o połowę). Ma na nie wpływ modyfikator ze Zręczności.

Wola: te rzuty obronne wyrażają odporność na oddziaływania mentalne, próby wpływania na psychikę bohatera, zdominowania go oraz na wiele innych efektów magicznych. Ma na nie wpływ twój modyfikator z Roztropności.

INICJATYWA

W każdej rundzie wszyscy uczestnicy walki mają szansę wykonać jakąś czynność. Kolejność ich działań ustala się za pomocą testów inicjatywy – najpierw działają istoty, które osiągnęły najwyższy wynik, a na końcu te, którym powiodło się najsłabiej. Jak to mawia Moondog Greenberg „Dobrze jest uderzać jako pierwszy. Jeszcze lepiej – uderzać mocno. Ale naprawdę liczy się ten, kto uderza jako ostatni".

Testy inicjatywy

Na początku walki każdy jej uczestnik wykonuje test inicjatywy, czyli de facto test Zręczności. Wszyscy bohaterowie stosują do uzyskanego wyniku posiadany modyfikator ze Zręczności, a jeśli posiadają atut Doskonalsza inicjatywa, to otrzymują również premię +4. Postacie działają w kolejności od najwyższego do najniższego wyniku testu inicjatywy, a porządek kontroluje MG. W każdej rundzie bohaterowie wykonują akcje w tej samej kolejności (chyba że któryś z nich zdecyduje się na czynność zmieniającą inicjatywę – patrz „Specjalne akcje wpływające na inicjatywę", strona 147). Zwykle MG zapisuje imiona bohaterów w kolejności inicjatywy, aby w każdej rundzie szybko wyznaczać kolejnych graczy, decydujących o działaniach postaci. Jeżeli dwóch lub więcej walczących uzyska ten sam wynik inicjatywy, jako pierwszy zadziała ten, który ma większy modyfikator do inicjatywy (czyli modyfikator ze Zręczności oraz ewentualnie premia z atutu Doskonalsza inicjatywa). W przypadku, gdy ta zasada nie doprowadzi do rozstrzygnięcia, gracze powinni wykonać kolejny test inicjatywy, aby ustalić, która z postaci zadziała jako pierwsza.

Nieprzygotowany: na początku walki, zanim bohater jeszcze ma szansę zadziałać (a konkretnie – zanim nadejdzie jego tura w kolejności inicjatywy), pozostaje nieprzygotowany. A gdy jest nieprzygotowany, traci premię ze Zręczności do Obrony (jeśli jakąś posiada).

Inicjatywa przeciwników

Zazwyczaj MG wykonuje jeden test inicjatywy dla wszystkich przeciwników. Dzięki temu nie tylko każdy z graczy działa raz w rundzie, ale prowadzący również. Jeśli jednak MG zechce, może wykonywać niezależne testy inicjatywy dla różnych grup potworów, a nawet dla pojedynczych istot. Na przykład, prowadzący ma prawo wykonać jeden test inicjatywy dla przywódcy przestępców, a drugi dla wszystkich siedmiu pilnujących go ochroniarzy.

Dołączanie do walki

Postać włączająca się do toczącej się walki musi wykonać test inicjatywy. Następnie działa zgodnie z jej kolejnością, wykonując akcje, gdy nadejdzie jej tura w rundzie.

Zaskoczenie

Bohater jest zaskoczony, gdy w momencie rozpoczęcia walki nie wie o istnieniu przeciwników, którzy doskonale zdają sobie sprawę z jego obecności. Analogicznie, postacie mogą zaskoczyć nieprzyjaciół, jeśli tylko będą zdawały sobie sprawę z ich obecności, a wrogowie owej wiedzy nie posiadają.

Świadomość obecności wroga

Czasem wszyscy walczący stojący po jednej ze ścierających się stron są świadomi istnienia przeciwników; czasem żaden z nich nie wie o obecności wrogów, a czasem tylko kilku zdaje sobie sprawę z istnienia adwersarzy. Może się też zdarzyć i tak, że kilka osób z każdej ze stron wie o przeciwnikach, a pozostali nie mają o niczym pojęcia.

Na początku starcia Mistrz Gry decyduje, kto jest świadom obecności wrogów. Może w tym celu poprosić o wykonanie testów. Zwykle by zdać sobie sprawę z istnienia przeciwnika, wystarczy test Nasłuchiwania lub Spostrzegawczości, ale nie zawsze. Od wyniku tych lub innych rzutów zależy, czy bohaterowie odkryją obecność adwersarzy. Oto kilka przykładów:

- Drużyna podchodzi do tylnego wejścia starego magazynu. Mistrz Gry wie, że bandyci po drugiej stronie obserwują bohaterów za pomocą kamer systemu bezpieczeństwa.



Warto zaskoczyć wroga

Do uszu nasłuchującego pod drzwiami Elliota doszła cicha rozmowa, o czym poinformował resztę. Moondog wyważa drzwi. Ponieważ obie strony wiedziały o sobie, nikt nie jest zaskoczony. Wszyscy wykonują normalne testy inicjatywy i rozpoczyna się walka.

- Postacie przeczesują kanały burzowe szukając dowodów w sprawie serii dziwnych zaginięć. A zdziczałe psy czekają tylko na odpowiedni moment do ataku. Jednego z nich zauważa Yoriko – zwierz, warcząc, zaczyna na nią szarżować. Psy oraz bohaterka mają możliwość wykonania akcji ataku lub ruchu w rundzie zaskoczenia. Zwierzęta przemieszczają się, chcąc zająć dobrą pozycję do ataku w następnej rundzie. Yoriko zaś może dobyć broń, poruszyć się, zaatakować albo wykonać inne działanie. Po rundzie zaskoczenia rozpoczyna się normalna runda walki.
- Drużyna idzie ciemnym korytarzem, ledwie rozświetlonym za pomocą latarek. Na jego końcu znajduje się przywódca terrorystów, który dzięki noktowizorowi doskonale widzi bohaterów. Otwiera do nich ogień z karabinu maszynowego. To wszystko rozgrywa się w rundzie zaskoczenia. Po pierwszym ataku przeciwnika zaczyna się normalna runda walki. Niemniej drużyna ma poważny problem, ponieważ nadal nie widzi, kto ją zaatakował.

Runda zaskoczenia

Jeśli tylko część, a nie wszyscy walczący są świadomi obecności przeciwników, runda zaskoczenia ma miejsce przed pierwszą zwykłą rundą starcia. Każdy, kto zdaje sobie sprawę z istnienia adwersarzy, może zadziałać w rundzie zaskoczenia, a zatem wykonuje test inicjatywy. Właśnie w kolejności inicjatywy – od najwyższej do najniższej – walczący świadomi wrogów wykonują w rundzie zaskoczenia akcje ataku lub ruchu. Jeśli nikt nie jest zaskoczony lub wszyscy są zaskoczeni, runda zaskoczenia nie ma miejsca.

Nieświadomi walczący

Walczący, którzy na początki walki są nieświadomi obecności przeciwników, nie działają w rundzie zaskoczenia. Ponadto takie osoby są nieprzygotowane, ponieważ jeszcze nie zadziałały, a zatem tracą premię ze Zręczności do Obrony.

AKCJE PODCZAS WALKI

W walce bohater będzie wykonywał jedno z dwóch podstawowych działań – ruch lub atak. Każde z nich opisano w tej części rozdziału. Inne, bardziej złożone opcje, przedstawiono dalej, w tabeli 5-2, w częściach „Specjalne akcje wpływające na inicjatywę", strona 147 i „Ataki specjalne", strona 148.

Runda walki

Każda runda reprezentuje mniej więcej 6 sekund w świecie gry i każdemu z graczy stwarza okazję do działania. To, co człowiek zdoła zrobić w 6 sekund, może też uczynić bohater w jednej rundzie.

Na początku każdej rundy działa bohater mający najwyższą inicjatywę, a potem przychodzi czas na następnych walczących w ustalonej kolejności. Wszystkie rundy rozgrywa się w tym samym porządku inicjatywy. Kiedy nadchodzi tura jakiejś postaci, może ona wykonać wszystkie dostępne jej akcje w danej rundzie (wyjątki od tej reguły wyjaśniono w części „Ataki okazyjne", strona 138 oraz „Specjalne akcje wpływające na inicjatywę", strona 147).

W większości przypadków koniec i początek rundy nie mają znaczenia. Termin „runda" przypomina nieco znaczeniem słowo „miesiąc". Ten ostatni wyraz może oznaczać kalendarzowy miesiąc lub też okres od danego dnia jednego miesiąca do tego samego dnia następnego. Podobnie rzecz ma się w kwestii rund. Za rundę można zatem uznać odcinek czasu gry zaczynający się od działania pierwszego bohatera i kończący działaniem ostatniego, choć zwykle oznacza ona okres od danego momentu inicjatywy w jednej rundzie do tego samego momentu inicjatywy w następnej. Efekty trwające pewną liczbę rund kończą się tuż przed tym samym momentem inicjatywy, w którym się zaczęły, tyle że odpowiednio później.

Na przykład, paralizator poraża ofiarę na 1k6 rund. Yoriko, której inicjatywa wynosi 14, wykorzystuje go do zaatakowania terrorysty. W przypadku, gdy w rzucie określającym jak długo będzie on wyłączony z akcji wyrzuciła liczbę 2, to przeciwnik będzie porażony do chwili, kiedy dwie rundy później nadejdzie moment inicjatywy oznaczony liczbą 14.

Rodzaje akcji

Istnieją cztery typy akcji: ruchu, ataku, całorundowa oraz darmowa. W normalnej rundzie postać może wykonać akcję ataku i akcję ruchu (lub dwie akcje ruchu, gdyż zawsze akcję ataku można zastąpić akcją ruchu) lub akcję całorundową oraz dowolną liczbę akcji darmowych, na które pozwoli Mistrz Gry.

W niektórych sytuacjach (na przykład w rundzie zaskoczenia) działania postaci mogą zostać ograniczone do pojedynczej akcji ruchu lub ataku.

Akcja ataku

Akcja ataku pozwala bohaterowi na podjęcie jakiegoś działania, na przykład zaatakowanie kogoś, użycie umiejętności bądź atutu (pod warunkiem, że nie trzeba poświęcić na to akcji całorundowej – więcej dalej) albo wykonanie innej, podobnej czynności. Podczas rundy walki można wykorzystać akcję ataku oraz akcję ruchu lub odwrotnie. Kolejność ich podejmowania jest dowolna – akcję ruchu można wykonać przed lub po akcji ataku.

Akcja ruchu

Akcja ruchu oznacza, że bohater porusza się z posiadaną szybkością lub wykonuje działanie zajmujące podobną ilość czasu. Postać ma prawo poruszyć się ze swoją prędkością, wspiąć się z 1/4 szybkości, wyciągnąć lub schować broń czy inny przedmiot, wstać, podnieść jakąś rzecz i tym podobne. Więcej informacji w tabeli 5-2.

Zamiast akcji ataku bohater ma prawo wykonać akcję ruchu. Na przykład, zamiast poruszyć się i zaatakować, wstanie i poruszy się z pełną szybkością (dwie akcje ruchu), schowa broń i wespnie się z 1/4 szybkości (dwie akcje ruchu) lub też podniesie przedmiot i włoży go do plecaka (dwie akcje ruchu).

Jeżeli w danej rundzie bohater nie pokonuje żadnej odległości (najczęściej ma to miejsce wówczas, gdy zamienia akcję ruchu na jakiś jej odpowiednik, taki jak powstanie z ziemi), to ma prawo tylko do 1,5-metrowego kroku, wykonywanego przed, w trakcie lub po akcji. Na przykład, postać leży na ziemi, a zatem może wstać (akcja ruchu), poruszyć się o 1,5 metra (1,5-metrowy krok), a następnie zaatakować.

Akcja całorundowa

Akcja całorundowa oznacza, że bohater skupił wysiłek na konkretnym działaniu. W takim przypadku może przed, w trakcie lub po niej wykonać jedynie 1,5-metrowy krok (niektóre akcje całorundowe nie umożliwiają tego). Za zgodą MG postać ma też prawo do akcji darmowych (patrz dalej).

TABELA 5-2: AKCJE W WALCE

Akcje ataku	Atak okazyjny [1]
Atak (bez broni)	Tak
Atak (dystansowy)	Tak
Atak (pomaganie sprzymierzeńcowi)	Nie
Atak (wręcz)	Nie
Finta (Blefowanie, strona 49)	Nie
Pełna defensywa	Nie
Przygotowanie akcji (prowadzi do wykorzystania akcji ataku)	Nie
Rozpoczęcie/zakończenie akcji całorundowej	Różnie
Szarża byka (atak)	Nie
Ucieczka ze zwarcia (strona 154)	Nie
Ustabilizowanie umierającej postaci (strona 75)	Tak
Wykorzystanie umiejętności zajmującej akcję ataku	Zazwyczaj
Zaatakowanie broni	Tak
Zaatakowanie przedmiotu	Możliwe [2]
Akcje ruchu	**Atak okazyjny [1]**
Dobycie broni [3]	Nie
Otwarcie drzwi	Nie
Pełzanie	Nie
Pływanie	Nie
Podniesienie przedmiotu	Tak
Podniesienie się z pozycji leżącej, siedzącej lub klęczącej	Tak
Poruszenie ciężkiego przedmiotu	Tak
Ruch z szybkością postaci	Tak
Schowanie broni	Tak
Użycie elementu wyposażenia	Nie
Wspinaczka (1/4 szybkości)	Nie
Wspinaczka, przyspieszona (1/2 szybkości)	Nie
Wyjęcie schowanego przedmiotu	Tak

Akcje ruchu (c.d.)	Atak okazyjny
Wykorzystanie umiejętności wymagającej akcji ruchu	Zazwyczaj
Załadowanie broni palnej za pomocą magazynka pudełkowego lub ładownika	Tak
Akcje całorundowe	**Atak okazyjny [1]**
Akcja całkowitego ataku	Nie
Bieg	Tak
Dokonanie coup de grace (zobacz strona 146)	Tak
Obalanie (szarża)	Nie
Szarża	Nie
Szarża byka (szarża)	Nie
Ugaszenie płomieni	Nie
Wycofanie się	Nie
Wykorzystanie umiejętności wymagającej akcji całorundowej	Zazwyczaj
Załadowanie broni posiadającej wewnętrzny magazynek	Tak
Akcje darmowe	**Atak okazyjny [1]**
Mówienie	Nie
Upuszczenie przedmiotu	Nie
Zmiana pozycji na leżącą, siedzącą lub klęczącą	Nie
Akcje różnorodne	**Atak okazyjny [1]**
Przeładowanie broni	Tak
Przewrócenie przeciwnika [4]	Nie
Rozbrojenie [4]	Tak
Wykorzystanie atutu [5]	Różnie
Zwarcie [4]	Tak
Czynność inna niż akcja	**Atak okazyjny [1]**
1,5-metrowy krok	Nie
Opóźnienie akcji	Nie

1 Bez względu na rodzaj akcji, jeśli bohater opuszcza obszar zagrożenia, zwykle prowokuje atak okazyjny. W tej kolumnie podano, czy akcja jako taka, a nie ruch, prowokuje atak okazyjny.
2 Jeżeli dany przedmiot trzyma, niesie lub ma na sobie jakaś istota – tak. W przeciwnym razie – nie.
3 Jeśli postać posiada bazową premię do ataku co najmniej +1, to może połączyć tę akcję ze zwykłym ruchem. Jeżeli ma atut Walka dwoma orężami, wówczas może dobyć dwa lekkie lub jednoręczne oręża w czasie normalnie potrzebnym do wyjęcia jednej broni.
4 Te rodzaje ataku zastępują nie akcję, a atak wręcz. Można ich zatem użyć raz w akcji ataku lub szarży, albo więcej razy w akcji całkowitego ataku i nawet jako atak okazyjny.

Akcje darmowe

Akcja darmowa wymaga bardzo niewiele czasu i wysiłku, a jej wpływ na czas w rundzie jest tak nieznaczny, że uznaje się, iż w ogóle go nie wymaga. Postać może wykonać jedną lub więcej akcji darmowych jednocześnie z inną czynnością. Oczywiście należy rozsądnie ograniczyć liczbę i rodzaje akcji darmowych, o czym zwykle decyduje MG. Przykładowe akcje darmowe to upuszczenie przedmiotu, pad na ziemię, wygłoszenie zdania lub dwóch czy przerwanie koncentracji na zaklęciu (jeśli w kampanii występuje magia).

Akcje ataku

Większość typowych akcji ataku opisano dalej. Bardziej wyspecjalizowane ataki wymieniono w tabeli 5-2 „Akcje w czasie walki", a szerzej omówiono je w części „Ataki specjalne" na stronie 148.

Ataki wręcz

Posługując się normalną bronią do walki wręcz, można zaatakować każdego przeciwnika w promieniu 1,5 metra (wrogów w odległości 1,5 metra od bohatera uznaje się za sąsiadujących z nim).

Jeżeli postać ma prawo do większej liczby ataków wręcz niż jeden, to musi na nie poświęcić akcję całorundową (więcej na ten temat dalej, w części „Akcje całorundowe").

Walka defensywna: bohater może się zdecydować na tego rodzaju walkę wykonując atak wręcz. W takim wypadku podlega karze –4 do testu ataku, ale zyskuje na daną rundę premię unikową +2 do Obrony.

Ataki bez broni

Zadawanie obrażeń za pomocą ciosów pięściami, kopniaków czy uderzeń bronią przypomina atakowanie bronią do walki wręcz, z pewnymi jednak różnicami. Przede wszystkim tego rodzaju ataki powodują stłuczenia. Ponadto ataki bez oręża uznaje się za ataki przy użyciu lekkiej broni do walki wręcz (na potrzeby określania kar za walkę dwoma orężami itp.). Dalej wymieniono inne różnice pomiędzy użyciem broni do walki wręcz a walką bez oręża.

Ataki okazyjne: atakowanie bez broni prowokuje atak okazyjny ze strony przeciwnika, którego postać uderza (strona 138). Musi on jednakże być uzbrojony. Atak okazyjny ma miejsce przed atakiem bez broni bohatera. Atakowanie bez broni nie prowokuje natomiast ataków okazyjnych ze strony innych przeciwników ani ze strony nieuzbrojonych wrogów.

„Uzbrojone" ataki bez broni: czasem atak bez broni stworzenia lub postaci traktowany jest jak zwykły atak uzbrojonej osoby. Za uzbrojonych uważa się stwory wyposażone w pazury, kły czy inną broń naturalną mającą postać fizyczną. Należy

Przyspieszenie rozgrywania walki

Do przyspieszenia walki można używać kilku poniższych sztuczek.

Ataki i obrażenia: w tym samym czasie można wykonywać rzuty kostkami potrzebnymi do testu ataku i obrażeń. Jeśli postać spudłuje, ignoruje się wynik testu obrażeń. Jeżeli zaś trafi, koledzy nie muszą czekać na drugi rzut.

Kilka ataków: wykorzystując kostki różnych kolorów, można jednocześnie wykonać kilka testów ataków, a nie czynić to jeden po drugim. Należy tylko pamiętać, by przed rzutem jednoznacznie określić, który kolor dotyczy którego ataku.

Rzuty z wyprzedzeniem: jeżeli gracz wie kogo i jak będzie atakowała jego postać, to może wykonać testy ataków zanim nadejdzie jego tura. Naturalnie na takie postępowanie musi się zgodzić Mistrz Gry, bowiem niektórzy prowadzący chcą widzieć, jak uczestnicy zabawy wykonują rzuty.

Kostki służące za liczniki: da się wykorzystać kostki do liczenia upływu rund w przypadku krótkotrwałych efektów. W każdej rundzie należy obracać kostkę tak, by wskazywała niższą liczbę, dopóki dane działanie nie dobiegnie końca.

Przygotowywanie inicjatywy: Mistrz Gry może wykonać testy inicjatywy dla bohaterów oraz istot przed rozpoczęciem walki i zanotować kolejność działań. Dzięki temu z chwilą zaangażowania się w konflikt nie trzeba przeprowadzać takich testów i można od razu przejść do akcji.

Figurki: za pomocą figurek można łatwo określić położenie walczących postaci. Jest to znacznie szybsza metoda przedstawienia sytuacji (umieszczenie figurki w miejscu, gdzie powinien znajdować się bohater) niż tłumaczenie (i zapamiętywanie), gdzie znajduje się postać oraz jak jej położenie ma się w stosunku do innych.

pamiętać, że uzbrojenie dotyczy zarówno kwestii ataku, jak i obrony, a zatem istota nie tylko nie prowokuje okazyjnych ataków walcząc z uzbrojonym wrogiem, ale nadto bohater, który atakuje ją bez broni, prowokuje z jej strony ataki okazyjne. Ataki bez broni postaci posiadającej atut Sztuki walki traktuje się tak, jakby była uzbrojona.

Obrażenia powodowane przez uderzenie bez broni: uderzenie bez broni osoby rozmiaru średniego powoduje 1k3 (plus modyfikator z Siły, jak zwykle) stłuczenia (strona 141).

Bohater może zadeklarować, że chce w atakach bez broni powodować zabójcze obrażenia, ale wówczas będzie podlegał karze –4 do testów ataków, jako że próbuje trafić w jakiś czuły punkt przeciwnika.

Ataki dystansowe

Broń dystansowa pozwala strzelać lub rzucać pociskami w przeciwników znajdujących się na linii pola widzenia bohatera i w maksymalnym zasięgu rażenia używanego oręża. Cel uznaje się za widoczny, jeżeli pomiędzy nim a atakującym nie ma żadnej trwałej przeszkody. Maksymalny zasięg w przypadku broni rzucanej wynosi 5 przyrostów zasięgu, a miotającej – 10 przyrostów zasięgu.

Jeżeli postać dysponuje możliwością wykonywania więcej niż jednego ataku dystansowego w rundzie, musi poświęcić na to akcję całorundową (więcej na ten temat dalej, w części „Akcje całorundowe").

Strzelanie i rzucanie do walczących wręcz: jeśli bohater używa broni dystansowej i rzuca nią lub strzela z niej do celów toczących walkę wręcz ze swoimi sprzymierzeńcami, to podlega karze –4 do testów ataków (wynika to z faktu, iż stara się uniknąć trafienia w towarzysza). Dwie istoty toczą walkę wręcz wówczas, gdy są wrogami i zagrażają sobie nawzajem, czyli znajdują w sąsiedztwie (nieprzytomnego lub w inny sposób unieruchomionego śmiałka nie uznaje się za toczącego walkę, chyba że właśnie podlega atakom).

Jeżeli cel jest na tyle duży, że jego część znajduje się w odległości co najmniej 3 metrów od najbliższego sprzymierzeńca, bohater może uniknąć kary –4 nawet wówczas, gdy wróg, do którego strzela, toczy walkę wręcz z jego przyjacielem.

Ze względu na nieporęczny kształt oraz wielkość, atakujący za pomocą długiej broni palnej przeciwników znajdujących się na sąsiednich polach podlegają karze –4 do testów ataków (trudno jest zagrozić za pomocą karabinu przeciwnikowi znajdującemu się w odległości zaledwie 1,5 metra).



Brandon ściąga na siebie ogień, aby Stephanie mogła się wymknąć

Walka defensywna: atakujący dystansowo wręcz może walczyć defensywnie. W takim przypadku podlega karze –4 do wszystkich testów ataków w danej rundzie, a zyskuje w zamian na czas jej trwania premię unikową +2 do Obrony.

Pełna defensywa

Zamiast atakować, postać może poświęcić akcję ataku na skuteczniejsze obronienie swojej osoby. Taką akcję nazywa się pełną defensywą. W takiej sytuacji bohater nie wykonuje ataku ani nie podejmuje żadnego innego działania, ale na czas jednej rundy otrzymuje premię unikową +4 do Obrony, która ulega zwiększeniu od razu na początku wspomnianej akcji, a zatem ma wpływ na wszelkie ataki okazyjne, na które może być narażona podczas wykonywania akcji ruchu.

Rozpoczęcie/zakończenie akcji całorundowej

Tego rodzaju akcja ataku pozwala bohaterowi na rozpoczęcie akcji całorundowej (choćby jednej z wymienionych w tabeli 5-2 „Akcje w walce") pod koniec jego tury albo też na zakończenie akcji całorundowej w akcji ruchu na początku tury w rundzie następującej bezpośrednio po tej, w której akcję całorundową rozpoczęto.

Jeżeli postać rozpoczęła akcję całorundową wieńcząc turę, to następną akcją, jaką musi wykonać, jest zakończenie pierwszej z wymienionych. Bohater nie może podjąć innego działania zanim nie zakończył tego, które rozpoczął.

Akcje ruchu

Z wyjątkiem konkretnych umiejętności związanych z poruszaniem się, większość akcji ruchu nie wymaga żadnych testów. W niektórych przypadkach (na przykład wyważanie zablokowanych drzwi) może być wymagany test atrybutu.

Manipulowanie przedmiotem

W większości przypadków poruszenie lub manipulowanie przedmiotem wymaga poświęcenia akcji ruchu. Chodzi tu o dobywanie lub chowanie broni, wyjmowanie schowanego przedmiotu lub schowanie go z powrotem, podniesienie jakiejś rzeczy, poruszenie czegoś ciężkiego oraz otwarcie drzwi.

Jeżeli bazowa premia do ataku postaci wynosi przynajmniej +1, to może ona dobyć broń podczas normalnego ruchu.

Podniesienie się z ziemi

Podnoszenie się z pozycji leżącej wymaga akcji ruchu i prowokuje atak okazyjny ze strony przeciwników zagrażających postaci.

Poruszanie się

Najprostsza akcja ruchu polega na poruszaniu się z posiadaną prędkością. Jeśli w swojej turze postać wykonuje tego rodzaju akcję ruchu, to nie ma prawa do 1,5-metrowego kroku.

Do tej kategorii zalicza się również wiele niestandardowych sposobów poruszania się, takich jak wspinaczka (z maksymalnie 1/4 szybkości), pływanie (z maksymalnie 1/4 szybkości) i pełzanie (do 1,5 metra) czy wsiadanie do pojazdów.

Akcje całorundowe

Akcja całorundowa zajmuje całą rundę. Jeżeli nie jest ona związana z przemieszczeniem się na jakąś odległość, to postać może ją połączyć z 1,5-metrowym krokiem.

Akcja całkowitego ataku

Postać musi wykonać akcję całorundową, aby przeprowadzić dodatkowe ataki w rundzie, jeśli oczywiście posiada do nich prawo – czy to z racji wystarczająco wysokiej bazowej premii do ataku, używania dwóch oręży, broni podwójnej czy jakiegoś innego powodu (takiego jak posiadanie atutu Przypływ odwagi). Nie ma obowiązku zawczasu wskazywać celów swoich ataków. Zanim podejmie decyzje dotyczące kolejnych ataków, wolno jej sprawdzić, jak powiodły się wcześniejsze.

Całkowity atak to akcja całorundowa. W jej trakcie bohater ma prawo tylko do 1,5-metrowego kroku. Może go wykonać przed, po lub między atakami.

Jeśli prawo do kilku ataków w rundzie jest efektem wystarczająco wysokiej bazowej premii do ataku, to postać musi je wykonywać w kolejności od najwyższej premii do najniższej. Jeżeli posługuje się dwoma orężami, może zaatakować wpierw dowolnym. Posługując się bronią podwójną, decyduje zaś, którym jej końcem zaatakuje najpierw.

Wybór – zwykły atak czy całkowity: po pierwszym ataku – w zależności od jego efektu – postać może zdecydować, że wykonuje akcję ruchu, a nie wyprowadza pozostałe ataki. Jeśli już wykorzystała 1,5-metrowy krok, nie ma prawa do akcji ruchu i pokonania żadnego dystansu, ale może wykonać innego rodzaju akcję ruchu (na przykład dobyć lub schować broń, co opisano wcześniej w części „Akcje ruchu").

Walka defensywna: wykonując akcję całkowitego ataku, bohater może zdecydować się na walkę defensywną. W tym przypadku podlega karze –4 do wszystkich ataków wykonywanych w danej rundzie, ale w zamian otrzymuje na ten sam okres premię unikową +2 do Obrony.

Walka dwoma rodzajami broni: jeśli postać trzyma broń w drugorzędnej ręce, to może za jej pomocą wykonać jeden dodatkowy atak w rundzie. Niestety, walka w ten sposób jest bardzo trudna, dlatego też podlega ona karze –6 do podstawowych ataków (ataków podstawową ręką) oraz karze –10 do ataków ręką drugorzędną. Może zmniejszyć wysokość tych kar na dwa sposoby.

1. Jeśli drugorzędny oręż jest bronią lekką (choćby maczeta), obie kary zmniejszają się o 2 (uderzenie bez broni zawsze uznaje się za oręż lekki).

2. Atut Walka dwoma orężami zmniejsza karę do podstawowej ręki o 2, a karę do drugorzędnej ręki o 6.

Wzajemny wpływ opisanych tu czynników porównano w tabeli 5-3 „Kary za walkę dwoma orężami".

Broń podwójna: walcząc bronią podwójną, postać może wykonać atak drugorzędnym jej końcem, tak jakby używała dwóch oręży. W tym przypadku stosuje się takie kary, jakby drugorzędny koniec podwójnego oręża był bronią lekką.

TABELA 5-3: KARY ZA WALKĘ DWOMA ORĘŻAMI

Sytuacja	Podstawowa ręka	Drugorzędna ręka
Normalne kary	–6	–10
Drugorzędna broń jest lekka	–4	–8
Atut Walka dwoma orężami	–4	–4
Drugorzędna broń jest lekka, a postać posiada atut Walka dwoma orężami	–2	–2

Bieg

Bohater może biec, poświęcając na to akcję całorundową, a wówczas nie ma prawa wykonać 1,5-metrowego kroku. Kiedy biegnie, porusza się w linii prostej z szybkością pomnożoną przez 4. Traci również premię ze Zręczności do Obrony, ponieważ nie może unikać ataków. Niemniej jednak podczas biegu zyskuje premię +2 do Obrony przed atakami dystansowymi.

Postać może biec przez liczbę rund równą wartości jej Budowy. Jeśli chce dalej poruszać się w ten sposób, musi w każdej rundzie wykonać udany test Budowy o ST 10 +1 za każdy wykonany wcześniej test. W przypadku niepowodzenia musi się zatrzymać. Bohater, który biegł liczbę rund równą określonemu tu limitowi, musi odpoczywać przez przynajmniej minutę (10 rund) – dopiero po tym czasie ma prawo znowu biec. W trakcie odpoczynku postać może poruszać się w normalny sposób, nie może jednak biec.

Człowiek, który nie podlega żadnemu obładowaniu, przebiegnie w godzinę około 18 kilometrów.

Szarża

Szarża jest specjalną akcją całorundową pozwalającą na przemieszczenie się na odległość większą niż szybkość postaci oraz wykonanie ataku. Niemniej istnieją ścisłe reguły dotyczące tego jak i kiedy można szarżować.

Ruch podczas szarży: postać musi się poruszyć przed wykonaniem ataku, nie później. Ponadto ma obowiązek pokonać co najmniej 3 metry, a może poruszać się z maksymalnie podwójną prędkością bezpośrednio w kierunku wybranego wroga (nie ma prawa się cofać). Bohater musi się zatrzymać w chwili, gdy cel znajdzie się w zasięgu uderzenia (nie można go obiec i zaatakować z innej strony). W tej samej rundzie, w której postać szarżuje, nie wolno jej wykonać 1,5-metrowego kroku.

Postać może zaszarżować w rundzie zaskoczenia (lub w każdej innej sytuacji, gdy ma prawo wykonać tylko jedną akcję ataku lub jedną akcję ruchu), ale porusza się wówczas maksymalnie z normalną szybkością (a nie podwojoną).

Atak z szarżą: po wykonaniu ruchu postać ma prawo do jednego ataku wręcz, do którego otrzymuje premię +2 (to efekt impetu, jaki nabiera). Jednakże aż do początku jej następnej tury, czyli przez całą rundę, podlega karze –2 do Obrony (to z kolei efekt nieostrożności, na którą się decyduje).

Nawet jeżeli postać ma prawo do dodatkowych ataków – choćby wynikających z wystarczająco wysokiej bazowej premii do ataku lub z racji posługiwania się dwoma orężami – podczas szarży może wykonać tylko jeden atak.

Zamiast bezpośrednio atakować cel, bohater może również spróbować przepchnąć adwersarza (wypchnąć go z drzwi lub zrzucić z krawędzi mostu). Więcej na ten temat w części „Szarża byka", na stronie 151.

Wycofanie się

Wycofanie się z walki wręcz to akcja całorundowa. Podczas tego działania postać może się poruszać z podwójną szybkością (lecz nie ma prawa do 1,5-metrowego kroku). Pole, z którego zaczyna wykonywać manewr, uznaje się za niezagrożone przez żadnego przeciwnika, którego bohater widzi. A zatem, kiedy je opuszcza, żaden wróg nie ma prawa wymierzyć w nią ataku okazyjnego.

Jeśli podczas wycofywania się bohater opuści obszar zagrożenia inny, niż ten, z którego na początku uciekał, wrogowie mają prawo do normalnych ataków okazyjnych.

Niektóre sposoby poruszania się (takie jak wspinaczka czy pływanie) wymagają od większości istot przeprowadzenia testów umiejętności. Nie można skorzystać z opcji wycofania się, jeżeli taka forma ruchu będzie związana z wykonaniem testu umiejętności. Na przykład, jeżeli bohater musi wykonać test Wspinaczki (w przeciwieństwie do istot, które posiadają szybkość wspinania), żeby się wspinać, to nie ma prawa wycofać się w ten sposób z walki. Analogicznie stworzenie, które nie posiada szybkości pływania, nie może wycofać się w ten sposób.

Różnorodne akcje

Niektórych akcji nie da się zakwalifikować do opisanych kategorii. Część z przedstawionych dalej opcji to akcje zastępujące albo będące wariantami wcześniejszych. W przypadku akcji, których nigdzie nie opisano, Mistrz Gry powinien zadecydować i poinformować graczy, jakiej akcji wymaga wykonanie danej czynności i czy prowokuje ona ataki okazyjne ze strony przeciwników zagrażających postaci.

Użycie atutu, umiejętności lub talentu

Istnieją atuty – jak choćby Wirujący atak – pozwalające wykonywać w walce akcje specjalne. Inne nie wymagają poświęcania akcji jako takich, ale zapewniają premie, dzięki którym łatwiej wykonywać jakieś czynności (na przykład: Doskonalsze rozbrajanie). Jeszcze innych atutów nie wykorzystuje się w trakcie walki. Wszystkie niezbędne informacje na temat atutów przedstawiono w ich opisach.

Wykorzystanie większości umiejętności oraz talentów to akcja ataku, choć w przypadku niektórych może to być akcja ruchu bądź akcja całorundowa. Jeśli zachodzi taka potrzeba, w opisie talentu lub umiejętności podano czas niezbędny do jego użycia (rozdział pierwszy „Klasy" oraz rozdział drugi „Umiejętności").

Ataki okazyjne

Zasady dotyczące walki wręcz zakładają, że wszyscy biorący w niej udział aktywnie unikają ataków. Gracz nie musi zatem deklarować, że jego bohater się broni. Choć figurka postaci stoi bez ruchu na stole niczym nieruchomy kawałek ołowiu, to uczestnicy zabawy mogą być pewni, że kiedy tylko jakiś bandyta zaatakuje ją za pomocą sprężynowca, zacznie się uchylać, unikać ciosów, a nawet użyje posiadanej broni, aby napastnik też musiał zacząć się martwić o swoją skórę.

Niemniej czasem walczący wręcz bohater traci na chwilę czujność i nie broni się tak, jak powinien. W tym przypadku znajdujący się blisko niego wrogowie mogą wykorzystać okazję i zaatakować go „za darmo", dostrzegając lukę w obronie. Te darmowe ataki zwane są atakami okazyjnymi.

Rodzaje broni

Za każdym razem, gdy pojawi się możliwość wykonania ataku okazyjnego (więcej na ten temat dalej, „Prowokowanie ataków okazyjnych"), postać ma prawo go wyprowadzić za pomocą broni do walki wręcz. A jeśli ataki bez broni bohatera traktuje się jak uzbrojone, to można za ich pomocą również wykonać atak okazyjny („»Uzbrojone« ataki bez broni", strona 135).

Obszar zagrożenia

Bohater zagraża wszystkim polom, które znajdują się w zasięgu jego ataku wręcz, nawet jeśli akurat nie wykonuje akcji. Uogólniając, obszar zagrożenia obejmuje wszystkie pola sąsiadujące z tym, które zajmuje (również sąsiadujące z nim po skosie). Wróg, który wykonuje pewne działania w obszarze zagrożenia postaci, prowokuje z jej strony atak okazyjny. Ten ostatni można wyprowadzić tylko przy użyciu broni do walki wręcz, nigdy dystansowej.

Prowokowanie ataku okazyjnego

Ataki okazyjne prowokują dwa typy działań – opuszczenie obszaru zagrożenia lub czynności podejmowane w jego granicach, które uniemożliwią skoncentrowanie się na obronie i rozpraszają uwagę.

Opuszczenie obszaru zagrożenia: ruch prowadzący do opuszczenia obszaru zagrożenia prowokuje atak okazyjny ze

strony przeciwnika, który zagrożenie powoduje. Istnieją dwa typowe sposoby unikania okazyjnych ataków spowodowanych przez tę czynność – 1,5-metrowy krok i akcja wycofania się (strona 138).

A zatem, jeżeli pole, na którym przebywa bohater na początku swojej tury, znajduje się w obszarze zagrożenia, to każdy wykonany przez niego ruch sprowokuje atak okazyjny (z wyjątkiem wycofania się lub ruchu ograniczonego do pojedynczego 1,5-metrowego kroku). Jeśli zaś postać rozpoczynała ruch na polu nieznajdującym się w obszarze zagrożenia, ale weszła weń, to musi się natychmiast zatrzymać – w przeciwnym razie sprowokuje atak okazyjny, opuszczając pierwsze pole w obszarze zagrożenia.

Wykonanie nieopatrznego działania: niektóre czynności wymagające skupienia (przez co postać mniej uwagi poświęca przeciwnikowi) mogą sprowokować atak okazyjny ze strony zagrażającego wroga. Atak bronią dystansową to typowy przykład takiego działania. W tabeli 5-2 „Akcje w walce" przedstawiono informacje o wielu czynnościach prowokujących ataki okazyjne.

Wykonywanie ataków okazyjnych

Okazyjny atak to pojedynczy atak wręcz, do którego bohater ma prawo tylko raz w rundzie. Jeśli postać nie chce, nie musi wykonywać ataku okazyjnego.

Doświadczony bohater ma prawo wykonać kilka normalnych ataków wręcz (poświęcając na to akcję całkowitego ataku) z coraz niższą premią do ataku. Jednakże ataki okazyjne zawsze wykonuje się ze zwykłą pełną premią do ataku – nawet jeżeli postać zaatakowała już w danej rundzie.

POWAŻNE RANY I ŚMIERĆ

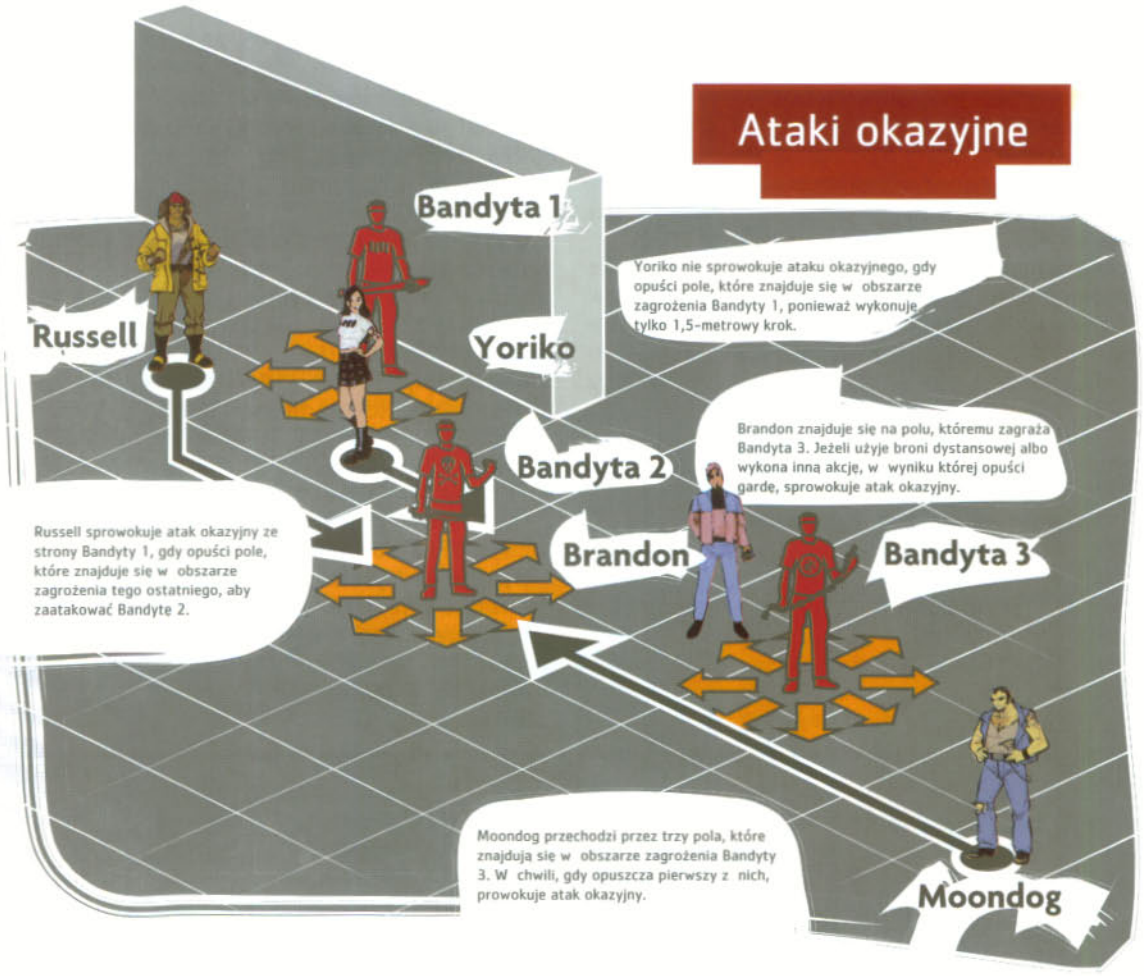
Punkty wytrzymałości wskazują, jak trudno zabić daną postać. Obrażenia otrzymane po każdym udanym ataku oraz po każdej walce kumulują się, obniżając coraz bardziej liczbę punktów wytrzymałości – aż do chwili, kiedy osiągnie ona wartość 0 lub niższą. Wówczas bohater popada w poważne kłopoty. Na szczęście istnieje kilka sposobów odzyskiwania utraconych punktów wytrzymałości.

Utrata punktów wytrzymałości

Postać cierpi najczęściej wówczas, gdy otrzymuje obrażenia i traci punkty wytrzymałości. I nie ma tu znaczenia, czy zranił ją pocisk z pistoletu maszynowego terrorysty, ugryzienie psa obronnego czy lawa, do której wpadła. Całkowitą liczbę punktów wytrzymałości gracz zapisuje na karcie swojej postaci. Kiedy odnosi ona obrażenia, odejmuje ich liczbę od pierwotnych punktów – w ten sposób otrzymuje aktualne punkty wytrzymałości. Ich liczba spada, gdy postać zostaje ranna, a rośnie, kiedy odzyskuje witalność.

Co symbolizują punkty wytrzymałości

W świecie gry punkty wytrzymałości odzwierciedlają dwie rzeczy – po pierwsze, zdolność do przeżycia mimo otrzymanych ran, po drugie zaś – umiejętność zmiany straszliwych ciosów w mniej poważne. Twardy Heros dziesiątego poziomu otrzymujący 50 obrażeń nie będzie tak poważnie poharatany, jak Sprytny Heros dziesiątego poziomu, który dostał tyle samo ran. Prawdę mówiąc, drugi z wymienionych będzie martwy lub umierający, chyba że posiada wysoką wartość Budowy. Z kolei Twardy Heros, owszem, będzie



Skrócony opis stanów

Na działania bohatera może wpływać wiele niekorzystnych czynników (opisanych dalej). Jeżeli bohater znajduje się w różnych stanach, pod uwagę należy wziąć wszystkie. Jeśli efekty się nie łączą, wypada zastosować najpoważniejszy.

Bezradny: bohater jest sparaliżowany, nieprzytomny, śpi lub z innego powodu pozostaje zdany na łaskę wroga. Bezradny cel ma efektywną Obronę 5 + modyfikator z rozmiaru. Wróg ma prawo wykorzystać względem bezradnej istoty coup de grace.

Leżący: spoczywający na ziemi. Atakujący w pozycji leżącej podlega karze –4 do testów ataków wręcz i nie może używać broni rzucanej oraz łuków. Leżący, który jest atakowany, zyskuje premię +4 do Obrony względem ataków dystansowych, ale podlega karze –4 do Obrony względem ataków wręcz.

Martwy: postać umiera, gdy liczba jej punktów wytrzymałości spada do –10 lub jej Budowa osiągnie wartość 0.

Nieprzygotowany: bohater, który w danej walce jeszcze nie zadziałał, jest uznawany za nieprzygotowanego. Nie reaguje on normalnie na wydarzenia i traci premię ze Zręczności do Obrony.

Nieprzytomny: postać nie może się bronić. Uznaje się ją za bezbronną. Zwykle pada na ziemię.

Obniżony atrybut: bohater tymczasowo utracił 1 lub więcej punktów wartości atrybutu. Powracają one w tempie jednego dziennie. Ten stan różny jest od „efektywnej" utraty atrybutu, którą przestaje się brać pod uwagę, gdy zniknie powodujący ją czynnik (co ma miejsce w przypadku zmęczenia, oplątania i innych).

Odczuwający mdłości: odczuwający mdłości nie jest w stanie atakować ani robić czegokolwiek, co wymaga uwagi czy koncentracji. Istota może wykonać w turze tylko jedną akcję ruchu.

Ogarnięty paniką: bohater ogarnięty paniką ucieka tak szybko jak tylko potrafi, a jeżeli jest to niemożliwe, kuli się ze strachu (wcześniej, skulony). Może się normalnie bronić, lecz nie jest w stanie atakować.

Ogłuszony: bohater nie słyszy oraz podlega karze –4 do testów inicjatywy. Nie może również wykonywać testów Nasłuchiwania. Osoby głuche od dłuższego czasu (od urodzenia albo wczesnych lat życia) mogą przyzwyczaić się do niedogodności i przezwyciężyć część z nich (za zgodą Mistrza Gry).

Okaleczony: bohater, który ma 0 punktów wytrzymałości. Może wykonać tylko jedną akcję ruchu lub jedną akcję ataku, po zakończeniu której otrzymuje 1 obrażenie.

Oplątany: bohater podlega karze –2 do testów ataku oraz –4 do Zręczności. Jeśli został przywiązany do unieruchomionego przedmiotu, nie może się poruszać. W przeciwnym wypadku porusza się z połową szybkości, lecz nie może biegać ani szarżować.

Oszołomiony: taki bohater traci premię ze Zręczności, upuszcza wszystkie trzymane przedmioty i nie może wykonywać ani akcji ruchu, ani akcji ataku. Podlega również karze –2 do Obrony. Taki stan zazwyczaj utrzymuje się przez 1 rundę.

Oślepiony: bohater nic nie widzi, a zatem wszystkich jego przeciwników należy traktować tak, jakby mieli całkowite ukrycie (ryzyko chybienia 50%) względem niego. Ponadto jego efektywna Zręczność wynosi 3, a testy wszystkich umiejętności opartych na Sile i Zręczności podlegają karze –4. Taka sama kara dotyczy również testów Przeszukiwania oraz wszystkich innych, w których, zgodnie z oceną Mistrza Gry, wzrok jest ważny. Bohater nie może przeprowadzać testów Spostrzegawczości ani wykonywać żadnych czynności wymagających wykorzystania wzroku (na przykład czytania). Postacie niewidome od dłuższego czasu (od urodzenia albo wczesnych lat życia) mogą przyzwyczaić się do niedogodności i przezwyciężyć część z nich (za zgodą Mistrza Gry).

Otumaniony: bohater nie może wykonywać żadnych działań, ale wartość jego Obrony nie ulega zmianie. Stan ten trwa zwykle przez 1 rundę.

Przyszpilony: bohater utrzymywany w zwarciu w bezruchu (lecz nie bezradny). Podlega karze –4 do Obrony względem ataków wręcz. Traci ponadto premię ze Zręczności do Obrony.

Skulony: bohater sztywnieje ze strachu, traci premię ze Zręczności i nie może podejmować żadnych działań. Dodatkowo podlega karze –2 do Obrony. Stan ten zwykle utrzymuje się przez 10 rund.

Sparaliżowany: sparaliżowany bohater pada na ziemię i nie jest w stanie się poruszać (efektywna, a nie faktyczna Zręczność i Siła wynoszą 0). Taka postać jest bezradna.

Stabilny: ustabilizowany bohater nie umiera, choć pozostaje nieprzytomny.

Umierający: bohater jest bliski śmierci i nieprzytomny. Jego punkty wytrzymałości znajdują się w przedziale od –1 do –9 (otrzymał tyle obrażeń). Nie może wykonywać żadnych akcji, a nadto w każdej rundzie otrzymuje 1 ranę do chwili śmierci lub ustabilizowania.

W zwarciu: bohater znajdujący się w zwarciu może tylko i wyłącznie atakować gołymi rękami lub bronią lekką albo też próbować uwolnić się z uścisku przeciwnika. Traci także wszelkie premie ze Zręczności do Obrony względem wrogów, z którymi nie jest w zwarciu.

Wstrząśnięty: bohater podlega karze –2 do testów ataków i umiejętności oraz rzutów obronnych.

Wyczerpany: bohater w takim stanie porusza się z połową szybkości i nie może ani biegać, ani szarżować. Ponadto podlega karze –6 do Siły oraz Zręczności. Po godzinie całkowitego i niczym nieprzerywanego odpoczynku wyczerpane postacie stają się zmęczone.

Wysączenie atrybutu: bohater stracił 1 lub więcej punktów wartości atrybutu. Utrata jest permanentna.

Zmęczony: bohater w takim stanie nie może biegać ani szarżować. Ponadto podlega karze –2 do Siły oraz Zręczności. Po 8 godzinach całkowitego i niczym nieprzerywanego odpoczynku przestaje być zmęczony.

sponiewierany, ale sprawny. Skąd ta różnica? Po części wynika ona z faktu, że Twardy Heros znacznie lepiej chroni najważniejsze części swego ciała oraz potrafi uchylać się przed ciosami, które powinny być śmiertelne, a w efekcie tylko prostu go ranią. Po części zaś dlatego, że jest twardy jak skała i może skutecznie walczyć nawet po odniesieniu obrażeń, które powaliłyby konia.

Twardy Heros dziesiątego poziomu, który odniósł 50 obrażeń, będzie mniej więcej w takim samym stanie, co Sprytny Heros dziesiątego poziomu mający 30 ran, Twardy Heros pierwszego poziomu mający 5 ran czy też Sprytny Heros pierwszego poziomu po otrzymaniu 3. Taka sama liczba obrażeń ma różny efekt w przypadku różnych osób.

Ranienie bezradnych

Nawet jeśli postać dysponuje bardzo dużą liczbą punktów wytrzymałości, to strzał w głowę... pozostaje strzałem w głowę. Bohater, który nie jest w stanie uniknąć w jakiś sposób obrażeń czy jakoś odbijać ciosów – gdy jest naprawdę bezradny – ma poważne kłopoty (patrz „Bezradni wrogowie", strona 146).

Efekty utraty punktów wytrzymałości

Dopóki liczba punktów wytrzymałości nie spadnie do wartości 0 lub poniżej, obrażenia pozostawiają tylko blizny oraz krwawe plamy na dżinsach bohaterów, nie wpływając w żaden sposób na ich działania.

Mając 0 punktów wytrzymałości, bohater jest okaleczony.

Mając od –1 do –9 punktów wytrzymałości, bohater jest umierający.

Mając –10 lub mniej punktów wytrzymałości, bohater jest martwy.

Ogromne obrażenia

Jeśli kiedykolwiek w jednym ataku bohater utraci więcej punktów wytrzymałości niż wynosi jego próg ogromnych obrażeń, to otrzymuje on tak zwane ogromne obrażenia. Wspomniany próg jest równy aktualnej wartości Budowy, niemniej można go zwiększyć za pomocą atutu Doskonalszy próg obrażeń (strona 82).

Jeżeli w wyniku otrzymania ogromnych obrażeń punkty wytrzymałości bohatera nie zmalały do przynajmniej 0, to musi on wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza, iż liczba punktów wytrzymałości natychmiast spada do –1. Udany zaś sprawia, iż nie występują żadne dodatkowe efekty, poza normalną utratą punktów wytrzymałości w wyniku ran.

Istoty niepodatne na trafienia krytyczne są również niepodatne na efekty ogromnych obrażeń.

Na przykład, Alexandra Gordon posiada 19 punktów wytrzymałości i ma Budowę wartości 12. Wystrzelony z karabinu pocisk trafił ją krytycznie, zadając 16 obrażeń i zmniejszając punkty wytrzymałości do 3. W normalnej sytuacji powinna być w pełni sprawna. Niemniej otrzymała w jednym ataku rany wykraczające poza wartość jej Budowy, dlatego też musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15). Uzyskała w nim 11, a co za tym idzie, jej punkty wytrzymałości natychmiast spadają do –1.

Stłuczenia

Dwóch nieuzbrojonych przeciwników, niedysponujących atutami związanym z walką, może walczyć ze sobą właściwie w nieskończoność, nie powodując sobie nawzajem większej krzywdy. Będą mieli kilka zadrapań, może podbite oczy, niemniej – jeżeli nie sięgną po broń lub nie będą próbowali zadawać zabójczych obrażeń – to żadnemu nie stanie się poważna krzywda... no, chyba że któryś zostanie znokautowany.

Stłuczenia zadają nieuzbrojeni napastnicy oraz niektóre rodzaje broni. Można również przy użyciu oręża do walki wręcz zadającego zabójcze obrażenia powodować stłuczenia, ale wówczas czyniąca to postać podlega karze –4 do testów ataków. Stłuczeń nie da się zadawać za pomocą broni dystansowej, która normalnie powoduje zabójcze obrażenia (chyba że zostanie ona wykorzystana jako improwizowana broń do walki wręcz).

Stłuczenia nie mają wpływu na punkty wytrzymałości postaci. Zamiast tego należy porównywać ich liczbę z Budową ofiary. Dopóki zadane stłuczenia nie osiągną wartości wspomnianego atrybutu, nic się nie dzieje.

Niemniej gdy liczba stłuczeń jest równa lub wyższa od wartości Budowy ofiary ataków, to musi ona wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – udany oznacza otumanienie na 1 rundę, a nieudany utratę przytomności na 1k4+1 rund.

Okaleczony (0 punktów wytrzymałości)

Kiedy aktualne punkty wytrzymałości postaci osiągną wartość 0, jest ona okaleczona. Nie traci przytomności, ale niedaleko jej do tego. W każdej turze może wykonać tylko jedną akcję ruchu lub akcję standardową (ale nie obie i nie ma prawa do akcji całorundowej). Wszelkie niemęczące akcje ruchu nie narażają bohatera na żadne dodatkowe obrażenia. Jeżeli jednak chce wykonać akcję standardową (lub jakąkolwiek inną męczącą czynność, o czym decyduje MG), po zakończeniu działania otrzymuje jedną ranę. Jeśli owa czynność nie zwiększy punktów wytrzymałości postaci, ich liczba spada w wyniku takiego zachowania do –1, jest ona zatem umierająca.

Leczenie, w wyniku którego punkty wytrzymałości wzrosną powyżej 0, pozwala bohaterowi normalnie funkcjonować, tak jakby ich liczba nigdy nie spadła do 0 lub poniżej.

Umierający, który odzyskuje punkty wytrzymałości, ma szansę znaleźć się w stanie okaleczonym. W tym przypadku bohater wykonał pierwszy krok ku wyzdrowieniu, choć może mieć mniej niż 0 punktów wytrzymałości (więcej informacji dalej, „Stabilni bohaterowie i powrót do zdrowia").

Umierający (od –1 do –9 punktów wytrzymałości)

Kiedy aktualne punkty wytrzymałości postaci spadną do przedziału od –1 do –9, jest ona umierająca.

Umierający natychmiast traci przytomność i nie może wykonywać żadnych akcji.

Umierający bohater w każdej rundzie traci 1 punkt wytrzymałości, dopóki nie umrze lub się nie ustabilizuje (więcej na ten temat dalej) – niezależnie czy nastąpi to w sposób naturalny, czy z czyjąś pomocą.

Martwy (–10 i mniej punktów wytrzymałości)

Kiedy aktualne punkty wytrzymałości bohatera spadną do wartości –10 lub poniżej, ten umiera. Może również umrzeć w wyniku obniżenia wartości Budowy do 0.



Stephanie dochodzi do siebie po szczególnie ryzykownej misji

SS

Stabilni bohaterowie i powrót do zdrowia

Umierająca postać (czyli taka, której punkty wytrzymałości znajdują się w przedziale od –1 do –9) jest nieprzytomna i traci 1 punkt wytrzymałości co rundę – aż do chwili śmierci lub ustabilizowania.

Powrót do zdrowia bez pomocy

Umierający bohater musi w każdej rundzie wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – niepowodzenie oznacza utratę 1 punktu wytrzymałości i zmusza do przeprowadzenia kolejnego rzutu w następnej rundzie.

W przypadku, gdy rzut obronny będzie udany, postać uznaje się za ustabilizowaną, przestaje ona tracić punkty wytrzymałości, jednak pozostaje nieprzytomna.

Jeżeli nikt nie stabilizował bohatera (więcej o tym zagadnieniu dalej), pozostaje on nieprzytomny przez 1 godzinę, a następnie musi wykonać kolejny rzut obronny na Wytrwałość (ST 20). Jeśli zakończy się on pomyślnie, postać odzyskuje przytomność i staje się okaleczona. Aktualna liczba posiadanych punktów wytrzymałości pozostaje bez zmian, nawet gdy jest ujemna. Jeżeli rzut obronny się nie powiedzie, postać pozostaje nieprzytomna.

Okaleczony bohater posiadający ujemną liczbę punktów wytrzymałości, któremu nie udzielono pomocy, a który pozostaje przytomny i ustabilizowany, nie leczy się z ran w sposób naturalny. Zamiast tego każdego dnia wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – nieudany oznacza utratę 1 punktu wytrzymałości, a udany świadczy o rozpoczęciu procesu zdrowienia.

Kiedy pozostawiony sam sobie bohater zacznie odzyskiwać punkty wytrzymałości w sposób naturalny, nie ma już ryzyka, że znów będzie je tracić (nawet jeżeli aktualna ich liczba jest ujemna).

Powrót do zdrowia z czyjąś pomocą

Stan umierającej postaci można ustabilizować za pomocą udanego testu Leczenia (ST 15).

Po godzinie od zajęcia się umierającym bohaterem, staje się on stabilny. Musi następnie wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – udany pozwala odzyskać przytomność, a postać zaczyna być okaleczona (więcej na ten temat wcześniej). Jeżeli zaś zakończy się niepowodzeniem, bohater pozostaje nieprzytomny i rzut trzeba powtarzać co godzinę, aż do momentu odzyskania świadomości. Ponadto nawet nieprzytomny odzyskuje punkty wytrzymałości w naturalny sposób. Powraca zaś do zdrowia, gdy jego punkty wytrzymałości wzrosną do 1 lub powyżej.

Leczenie

Po otrzymaniu obrażeń postać może odzyskać punkty wytrzymałości w naturalny sposób (w ciągu kilku dni) albo skorzystać z fachowej pomocy medycznej (co zajmuje mniej czasu). W niektórych kampaniach istnieje nawet możliwość leczenia za pomocą magii. Niezależnie od zastosowanych środków, liczba punktów wytrzymałości nie ma prawa nigdy przekroczyć całkowitej normalnej ich liczby.

Naturalne leczenie

Bohater odzyskuje 1 punkt wytrzymałości na poziom postaci podczas wieczornego odpoczynku (za każde 8 godzin snu). Na przykład, bohater piątego poziomu w ciągu takiego czasu może wyleczyć 5 obrażeń. Jeżeli postać pozostanie w łóżku cały dzień, nie robiąc poza tym absolutnie niczego, to może odzyskać dwukrotnie większą liczbę punktów wytrzymałości. A zatem bohater piątego poziomu leczy w tym czasie 10 obrażeń.

Postacie znajdujące się na wyższych poziomach odzyskują punkty wytrzymałości szybciej, ponieważ są twardsze oraz dlatego, iż ta sama liczba obrażeń odpowiada lżejszej ranie. Silny Heros piątego poziomu, który utracił 6 punktów wytrzymałości, nie będzie poważnie ranny – w przeciwieństwie do Silnego Herosa pierwszego poziomu, który znajdzie się w zdecydowanie gorszym stanie.

Leczenie obniżenia wartości atrybutu

Wartości atrybutów odzyskuje się w tempie 1 punktu na noc odpoczynku (8 godzin snu), i dotyczy to każdego z atrybutów o obniżonej wartości. Odpoczynek w łóżku przez cały dzień i noc (24 godziny) przywraca 2 punkty każdego atrybutu o obniżonej wartości.

Tymczasowe punkty wytrzymałości

Efekty niektórych działań mogą obdarzać tymczasowymi punktami wytrzymałości. Kiedy bohater je otrzyma, gracz zapisuje jego aktualną liczbę punktów wytrzymałości. Kiedy tymczasowe punkty wytrzymałości się rozwieją, punkty wytrzymałości postaci spadają do zwykłej całkowitej ich liczby. Jeśli do tego czasu aktualne punkty wytrzymałości spadły poniżej całkowitej ich liczby, wówczas wszystkie tymczasowe punkty wytrzymałości zostają stracone i aktualna całkowita liczba punktów wytrzymałości już nie maleje.

Utraconych tymczasowych punktów wytrzymałości nie można odzyskiwać w ten sam sposób, jak prawdziwych punktów wytrzymałości, nawet przy użyciu magii czy w wyniku opieki lekarskiej.

Zwiększenie wartości Budowy a aktualne punkty wytrzymałości

Zwiększenie wartości Budowy postaci, nawet tymczasowe, może zapewnić jej większą liczbę punktów wytrzymałości (zwiększa się ich efektywna liczba), ale nie będą to tymczasowe punkty wytrzymałości. Te punkty wytrzymałości można odzyskać (na przykład, w wyniku normalnego leczenia) i nie traci się ich, jak tymczasowych punktów wytrzymałości. Niemniej gdy Budowa bohatera po czasowym zwiększeniu spadnie do poprzedniej wartości, to zmniejsza się również jego całkowita liczba punktów wytrzymałości.

RUCH I POŁOŻENIE

Tylko nieliczne postacie toczące walkę będą dłuższy czas stać w bezruchu. Wrogowie często wyłaniają się znikąd i szarżują na drużynę. Bohaterowie oczywiście reagują i ruszają na kolejnych przeciwników, pokonawszy wcześniej bliżej stojących adwersarzy. Walczący starają się wykorzystać teren i zająć jak najlepszą pozycję. A przegrani często decydują się opuścić pole walki i przenieść na z góry upatrzone pozycje. Jak zatem widać, ruch i położenie to istotne elementy każdego starcia, dzięki którym można zyskać przewagę na polu bitwy.

Ruch i położenie najłatwiej kontrolować za pomocą figurek reprezentujących bohaterów oraz ich przeciwników. Pomaga w tym również korzystanie z tak zwanej bitewnej siatki, na którą składają się kwadraty o boku 2,5 centymetra (czyli pola). W standardowej skali każde 2,5 centymetra odpowiada 1,5 metra w świecie gry. Nawet jeżeli gracze nie używają figurek ani nie korzystają z bitewnej siatki, i tak warto tam, gdzie jest to tylko możliwe, na potrzeby ruchu oraz położenia posługiwać się wielokrotnościami 1,5-metrowych. Nie ma sensu obliczać odległości z większą dokładnością, gdyż przysparza to więcej kłopotów niż jest warte.

Skala standardowa
2,5 centymetra (lub jedno pole) = 1,5 metra
„Obok" lub „sąsiadujący" = oddalony o 2,5 centymetra (1,5 metra) (lub na sąsiednim polu)
30 mm figurka = istota rozmiaru człowieka
Istota rozmiaru człowieka zajmuje obszar o boku 2,5 centymetra (1,5 metra) (czyli jedno pole)
Jedna runda = 6 sekund

Ruch taktyczny

Najważniejsze kwestie związane z poruszaniem się w czasie walki to: gdzie może przemieścić się bohater, ile czasu zajmie mu dotarcie do tego miejsca i czy podczas ruchu będzie narażony na ataki okazyjne.

Na jaką odległość może się poruszyć bohater?

Ludzie normalnie poruszają się na dystans 9 metrów, choć pancerz może ich nieco spowolnić. Inne istoty są w stanie przemieszczać się prędzej lub wolniej. Prędkość bohatera niekorzystającego z żadnego pancerza czasami zwana bywa szybkością bazową.

Obładowanie: bohater dźwigający dużą ilość wyposażenia albo rannego towarzysza może się poruszać wolniej niż zwykle (więcej na ten temat w części „Udźwig", strona 121).

Ruch w walce: uogólniając, bohater ma prawo się przemieścić podczas akcji ruchu na odległość równą posiadanej szybkości. Może również zamienić akcję ataku na kolejną akcję ruchu, aby poruszyć się ponownie (wówczas pokonywany dystans równa się podwojonej normalnej szybkości). Postać może też biec przez całą rundę, dzięki czemu przemieści się na odległość wynoszącą czterokrotną normalną szybkość. Jeżeli zaś wykonuje akcję całorundową, to może wykonać jedynie 1,5-metrowy krok.

Poruszanie się w ciemności: jeżeli bohater porusza się nic nie widząc, na przykład w całkowitych ciemnościach, to jego szybkość maleje do połowy. Tego rodzaju kary pozwala uniknąć atut Walka na oślep (opis na stronie 88).

Poruszanie się po polach

Bohater czasami może przemieścić się przez pole zajmowane przez kogoś innego.

Pole sprzymierzeńca: może przejść przez pole zajmowane przez sprzymierzeńca.

Pole przeciwnika: nie ma prawa przejść przez pole przeciwnika, który się temu sprzeciwia. Może spróbować dokonać obalenia (więcej na stronie 151) albo spróbować przekoziołkować się przez pole wroga przy użyciu Zwinności (jeśli posiada jakieś rangi w tej umiejętności, więcej na stronie 75).

Bohater może przejść przez pole zajmowane przez wrogą postać, jeżeli nie ma ona prawa temu przeszkodzić, na przykład, jest martwa, nieprzytomna, związana, oszołomiona lub się kuli – tak jakby to był jego sprzymierzeniec.

Korzystanie z bitewnej siatki kwadratów

W niniejszym rozdziale pojawiają się informacje o postaciach poruszających się po siatce kwadratowych pól o boku długości 1,5 metra. To rozwiązanie doskonale się sprawdza zarówno podczas śledzenia walki za pomocą figurek, jak i bez ich wykorzystania. Kółka oraz krzyżyki na kartce w kratkę sprawdzają się równie dobrze.

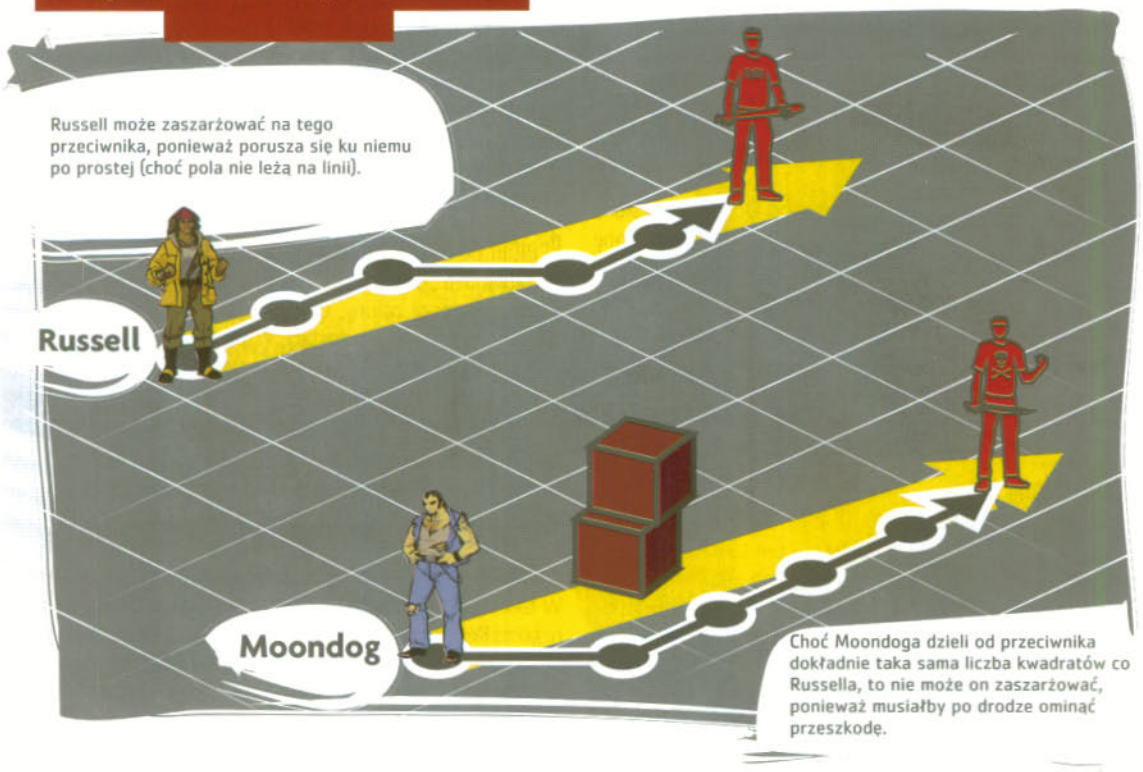
Postacie znajdujące się na siatce mogą przesuwać się po tworzących ją kwadratach, pionowo lub poziomo (przechodząc na pola położone obok) lub po przekątnej (czyli na pola stykające się wierzchołkami z tymi, na których aktualnie się znajdują). Innymi słowy, przebywając na dowolnym polu, bohater może poruszyć się w jednym z ośmiu kierunków. Nie oznacza to jednak, że jest ograniczony tylko do nich – łącząc poruszanie się w pionie i poziomie z ruchem po przekątnej ma prawo tak manewrować, aby dotrzeć do dowolnego miejsca.

Wykonanie niektórych manewrów (na przykład szarży) wymaga poruszania się w linii prostej. Nie oznacza to jednak, że można szarżować tylko w przypadku, gdy kwadraty układają się idealnie w linii prostej, lecz że nic nie blokuje bezpośredniej drogi prowadzącej do celu. Poniższy rysunek pokazuje dwa przykłady przemieszczania się, w których występuje ruch po przekątnej. W pierwszym z nich bohater może przesunąć się po prostej linii do celu, w drugim nie (choć jest w stanie do niego dotrzeć pokonując taką samą liczbę pól), ponieważ na jego drodze stoi przeszkoda.

Podczas ruchu po przekątnej co drugie pole należy liczyć jak dwa. Wynika to z faktu, że przemieszczanie się po skosie pozwala przebyć większą odległość niż ruch w pionie czy poziomie. Na przykład, jeżeli bohater pokona dwa pola po przekątnej (w linii prostej), to poruszy się o około 4,5 metra, czyli o odległość odpowiadającą trzem polom.

Ta sama zasada dotyczy również obliczania dystansu w przypadku innych zadań, na przykład podczas ustalania zasięgu broni.

Poruszanie się po bitewnej siatce



Pole zajmowane przez istotę o trzy kategorie rozmiaru większą lub mniejszą: każda istota może przejść przez pole zajmowane przez istotę o trzy kategorie rozmiaru większą lub mniejszą od niej.

Flankowanie

W walce wręcz postać flankuje przeciwnika, jeśli dokładnie po przeciwnej stronie tego ostatniego znajduje się jej sprzymierzeniec (który również flankuje adwersarza). Dzięki temu obaj walczący zyskują premię +2 do testów ataków. Sojusznik musi znajdować się dokładnie po przeciwnej stronie niż bohater, a wróg dokładnie pomiędzy nimi.

W przypadku ataków dystansowych nie ma czegoś takiego jak premia z flankowania.

Ogromne i niewielkie istoty w walce

Istoty rozmiaru mniejszego niż mały i większego niż średni podlegają specjalnym zasadom dotyczącym zasięgu oraz przestrzeni, jaką zajmują walcząc. Więcej na ten temat znajduje się na stronie 225.

MODYFIKATORY W WALCE

Czasami bohater musi po prostu stoczyć walkę z przeciwnikiem, najczęściej jednak może zyskać przewagę, znajdując sobie lepszą pozycję do ataku lub obrony. W tej części rozdziału przedstawiono zasady dotyczące sytuacji szczególnie korzystnych dla postaci, ale też tych bardzo niesprzyjających.

Sytuacje korzystne i niekorzystne

W zależności od sytuacji, bohater zyskuje premię lub podlega karze do testów ataków. Uogólniając, każdy modyfikator, do którego przyczyniła się taktyka czy pozycja atakującego, dotyczy testów ataków. Z kolei wszelkie modyfikatory sytuacyjne spowodowane przez pozycję, stan lub strategię atakowanego, wpływają na jego Obronę. O karach i premiach decyduje MG, korzystając z tabeli 5-4 „Modyfikatory do Obrony" oraz tabeli 5-5 „Modyfikatory do testów ataków".

Osłona

Osłona to jeden z najlepszych sposobów ochrony ciała. Chowając się za drzewem, murem, autem czy rogiem budynku, postać unika ataków, przede wszystkim dystansowych. Przy okazji trudniej ją również zauważyć.

Dzięki osłonie postać dostaje premię do Obrony (im osłona lepsza, tym wyższa premia). Jeżeli bohater posiada osłonę w walce wręcz, to z reguły jego przeciwnik również będzie nią dysponował. Natomiast w walce dystansowej znacznie łatwiej uzyskać lepszą osłonę od posiadanej przez nieprzyjaciela. To tłumaczy również, dlaczego snajperzy wolą prowadzić ogień przez małe otwory okienne zamiast kryć się na otwartej przestrzeni.

W zależności od rodzaju osłony, Mistrz Gry może wprowadzić różne kary oraz ograniczenia do ataków.

Stopień osłony

Mistrz Gry subiektywnie określa stopień osłony, w zależności od tego, jaką ochronę zyskuje postać. Ocena ta nie jest oparta na dokładnych obliczeniach matematycznych – bohater zyskuje wszak więcej osłaniając te części ciała, których prawdopodobieństwo trafienia jest większe. Jeżeli postać chroni dolną część ciała (jak to ma miejsce w przypadku człowieka stojącego za ścianą wysokości 90 centymetrów), to korzysta ona tylko z 1/4 osłony, ponieważ żywotne części organizmu są wystawione na niebezpieczeństwo. Gdy zaś lewa lub prawa połowa bohatera jest chroniona, jak ma to miejsce podczas ukrywania się za rogiem, to dysponuje on 1/2 osłony.

W tabeli 5-6 „Osłona" podano przykłady różnych sytuacji oraz wynikającego z nich stopnia osłony. Oczywiście w niektórych okolicznościach te współczynniki mogą nie odpowiadać rzeczywistości. Na przykład, ściana wysokości 90 centymetrów zapewni 1/4 osłony w przypadku walki wręcz, ale nie pozwala na osiągnięcie żadnego stopnia osłony przed strzelcem wyborowym prowadzącym ogień ze znajdującego się w pobliżu wysokiego budynku.

Premie do Obrony wynikające z osłony

W tabeli 5-6 „Osłona" podano premie do Obrony wynikające z różnych stopni osłony. Odpowiednią wartość należy dodać do Obrony kryjącej się postaci. Wspomniana premia zastępuje niektóre inne premie (nie kumuluje się z nimi). Na przykład, klęczący bohater otrzymuje premię równą +2 do Obrony względem ataków dystansowych. Jeżeli klęknie za niską ścianą, to jego osłona zmieni się z 1/4 (+2) na 3/4 (+7) – nie otrzyma jednak dodatkowej premii +2 za to, że klęczy tuż za osłoną.

Premie do rzutu obronnego na Refleks wynikające z osłony

W tabeli 5-6 „Osłona" podano również premie do rzutu obronnego na Refleks wynikające z różnych stopni osłony. Uwzględnia się je podczas ataków obszarowych (na przykład eksplozji granatu ręcznego). Premia ta jest stosowana tylko wobec ataków nadchodzących zza osłony.

TABELA 5–4: MODYFIKATORY DO OBRONY

Atakowany	Wręcz	Dystansowo
Siedzi lub klęczy	–2	+2 [1]
Leży	–4	+4 [1]
Oszołomiony lub skulony	–2 [2]	–2 [2]
Wspina się	–2 [2]	–2 [2]
Jest nieprzygotowany	+0 [2]	+0 [2]
Biegnie	+0 [2]	+2 [2]
W zwarciu (ale atakujący już nie)	+0 [2]	+0 [3]
Przyszpilony	–4 [4]	+0 [4]
Bezradny (na przykład śpi, jest sparaliżowany lub związany)	+0 [2]	+0 [2]
Wykorzystuje osłonę	więcej w części „Osłona"	
Ukryty lub niewidzialny	więcej w części „Ukrycie"	

1 Nie dotyczy, jeśli cel sąsiaduje z atakującym. Niemniej taka sytuacja może zwiększyć premię do Obrony zapewnianą przez osłonę. Więcej na ten temat dalej, w części „Osłona".
2 Atakowany traci premię ze Zręczności do Obrony.
3 Należy losowo ustalić która z walczących w zwarciu postaci zostanie trafiona. Ten atakowany traci premię ze Zręczności do Obrony.
4 Atakowanego należy traktować jakby miał Zręczność wartości 0 (modyfikator –5).

TABELA 5–5: MODYFIKATORY DO TESTU ATAKU

Atakujący	Wręcz	Dystansowo
Flankuje atakowanego [1]	+2	—
Znajduje się wyżej	+1	+0
Leży	–4	— [2]
Niewidzialny	+2 [3]	+2 [3]

1 Atakujący flankuje atakowanego, jeżeli temu ostatniemu zagraża również jego sojusznik, znajdujący się dokładnie po przeciwnej stronie.
2 Leżący nie może używać pewnych rodzajów broni dystansowej.
3 Atakowany traci premię ze Zręczności do Obrony.

Trafienia w osłonę zamiast chybienia

Może się zdarzyć, że trzeba będzie ustalić, czy w ataku, który chybił celu, trafiono osłonę. W takim przypadku Mistrz Gry powinien określić, czy atak byłby udany, gdyby postać nie posiadała osłony, czy też nie. Jeżeli wynik testu ataku był zbyt niski, by trafić w cel, ale jednocześnie wystarczająco wysoki, żeby go ugodzić, gdyby nie dysponował osłoną, to nastąpiło trafienie obiektu wykorzystywanego do ochrony. Jest to szczególnie istotne, jeżeli postać wykorzystuje inną osobę jako swoją osłonę. W takim przypadku, jeżeli osłona zostanie trafiona, a wynik testu ataku przekracza Obronę osoby służącej za osłonę, to otrzymuje ona obrażenia, których ofiarą powinien paść pierwotny cel.

Jeżeli osoba wykorzystywana jako osłona posiada premię unikową do Obrony lub premię ze Zręczności do Obrony, które pozwalają uniknąć trafienia, to atak dosięga oryginalnego celu. Oznacza to, że postać uchyliła się i nie zapewniła komuś osłony. Postać możne dobrowolnie zrezygnować z tych premii, jeżeli chce się przyjąć na siebie obrażenia i ochronić cel przed trafieniem.

TABELA 5-6: OSŁONA

Stopień osłony (przykłady)	Premia z osłony do Obrony	Premia do rzutu obronnego na Refleks
Jedna czwarta (1/4) (postać stoi za ścianą wysokości 90 cm)	+2	+1
Połowa (1/2) (postać schowana za rogiem czy drzewem, w otwartym oknie lub za istotą takiego samego rozmiaru)	+4	+2
Trzy czwarte (3/4) (postać wygląda zza rogu lub dużego drzewa)	+7	+3
Dziewięć dziesiątych (9/10) (postać kryje się za otworem strzelniczym lub za lekko uchylonymi drzwiami)	+10	+4[1]
Całkowita osłona (postać stoi za ścianą)	—	—

1 Postać otrzymuje połowę obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego lub żadnych, jeżeli test zakończy się powodzeniem.

Ukrycie

Istnieje też inny sposób na uniknięcie ataków niż wykorzystywanie osłony. Polega on na utrudnieniu przeciwnikowi możliwości zlokalizowania bohatera. Ukrycie dotyczy wszystkich sytuacji, w których fizycznie nic nie blokuje ciosu lub strzału, ale istnieje czynnik, który wpływa na jego celność.

Stopień ukrycia

Ukrycie jest subiektywnie mierzone tym, jak dobrze schowała się broniąca osoba. Przykłady sytuacji, które mogą być zaliczane do ukrycia, przedstawiono w tabeli 5-7. Stopień ukrycia zawsze bierze się pod uwagę z punktu widzenia napastnika. Na przykład, całkowite ciemności nie mają wpływu na stworzenie, który widzi w takich warunkach. Częściowe ciemności nie przeszkadzają istotom, które widzą w słabym świetle, a niemal całkowite ciemności zapewniają w przypadku takich stworzeń jedynie 1/2 ukrycia.



Doświadczony strzelec zawsze trafi w cel – niezależnie od osłony

ZP

Ryzyko chybienia spowodowane ukryciem

Ukrycie zapewnia postaci będącej celem skutecznego ataku szansę na to, że napastnik chybi. W przypadku, gdy atakujący trafił, atakowany może wykonać procentowy rzut – to tak zwane ryzyko chybienia stwierdzające, czy faktycznie atak doszedł celu (właściwie nie ma znaczenia, kto wykonuje ten rzut, ani czy zostanie on przeprowadzony przed, czy po teście ataku, dla zaoszczędzenia czasu można najpierw wykonać rzut, przy którym istnieje większe prawdopodobieństwo chybienia albo też przeprowadzić oba jednocześnie). Jeżeli atakowany wykorzystuje kilka stopni ukrycia (chowa się w gęstej roślinności w niemal całkowitych ciemnościach), to należy zastosować tylko to, które zapewnia największe ryzyko chybienia. Niemniej nie kumulują się one ze sobą.

TABELA 5–7: UKRYCIE

Ukrycie (przykłady)	Ryzyko chybienia
Jedna czwarta (1/4) (rzadka mgła lub roślinność)	10%
Jedna druga (1/2) (cienie, gęsta mgła na 1,5 m)	20%
Trzy czwarte (3/4) (gęsta roślinność)	30%
Dziewięć dziesiątych (9/10) (niemal całkowite ciemności)	40%
Całkowite ukrycie (atakujący jest oślepiony, całkowite ciemności, granat dymny, gęsta mgła na 3 m)	50% i napastnik musi zgadnąć położenie celu

Bezradni wrogowie

Przeciwnika uznaje się za bezradnego, gdy jest związany, uśpiony, nieprzytomny czy z innego powodu zdany na łaskę bohatera. Dotyczy to również sytuacji, gdy postaci uda się podejść adwersarza (znajdzie się na sąsiednim polu) w taki sposób, że nie będzie sobie on zdawał sprawy z jej obecności (i uznawany jest wówczas za bezradnego). Jeżeli jednak wróg jest zaangażowany w walkę lub inne stresujące działanie, jest przygotowany oraz ma się na baczności, to nie można go uznać za bezbronnego (dotyczy to również przeciwników, którzy mogą korzystać ze swojej premii ze Zręczności do Obrony). Ponadto wszelkie sensowne środki ostrożności podejmowane przez nieprzyjaciela – zatrudnienie ochroniarzy, oparcie się plecami o ścianę oraz możliwość wykonywania testów Spostrzegawczości – również wykluczają możliwość zaskoczenia go nieświadomym i bezradnym.

Zwykły atak

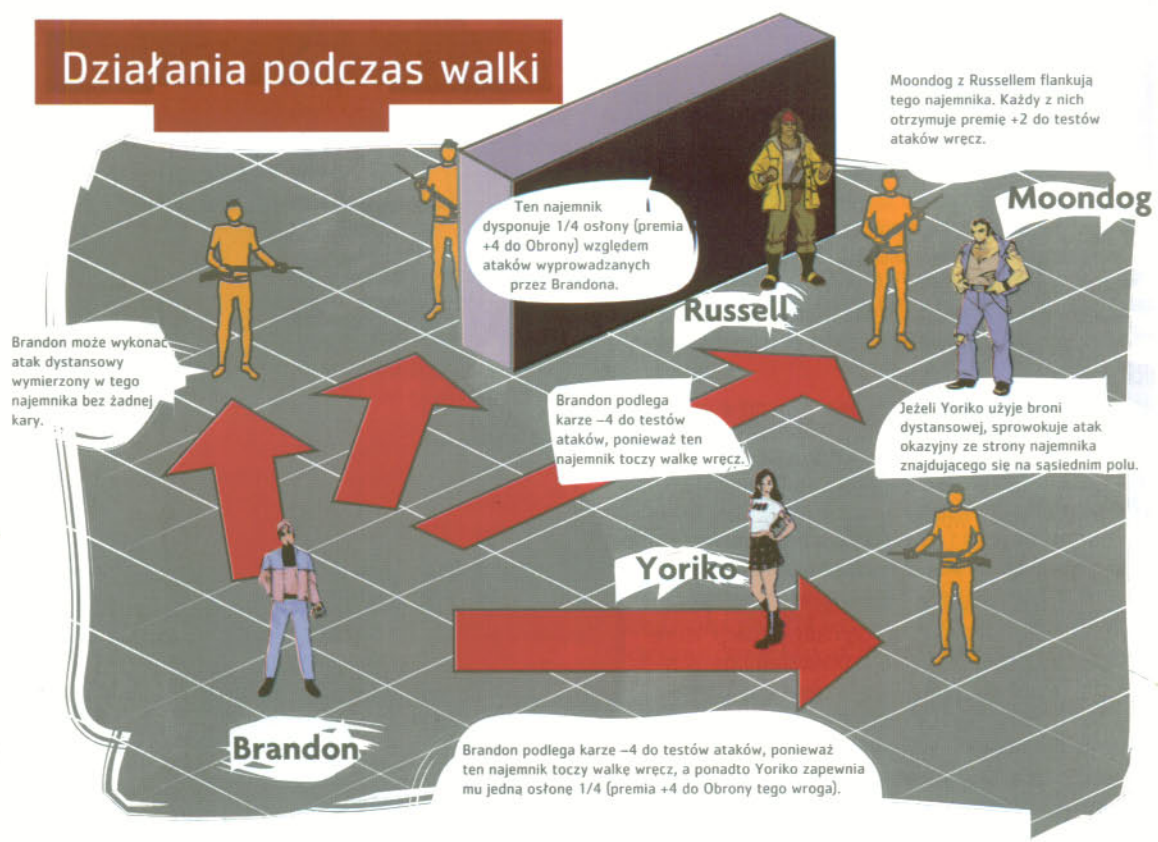
Efektywna Obrona bezradnego wynosi 5 + modyfikator z rozmiaru. Jeżeli bohater atakuje za pomocą broni dystansowej, ale nie znajduje się tuż obok celu, to może poświęcić akcję całorundową i uzyskać premię +5 do testu ataku. W przypadku, gdy postać atakuje z sąsiedniego pola za pomocą broni białej lub dystansowej, może wykorzystać akcję całorundową i wyprowadzić coup de grace.

Coup de grace

Poświęcając akcję całorundową, postać może za pomocą broni do walki wręcz wyprowadzić coup de grace, którego ofiarą będzie bezradny przeciwnik. Ma prawo wykonać coup de grace również bronią dystansową, jeśli znajduje się na polu sąsiadującym z polem celu. W tej sytuacji automatycznie trafia, i to krytycznie. Jeżeli obrażenia nie spowodują śmierci przeciwnika, musi on dodatkowo wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 10 + liczba otrzymanych ran – nieudany oznacza zgon.

Wykonanie coup de grace prowokuje ataki okazyjne ze strony przeciwników, ponieważ wymaga koncentracji i metodycznego działania.

Nie można wykonać coup de grace, jeśli ofiara tego ataku jest niepodatna na trafienia krytyczne, tak jak choćby zombi.



Nokaut

Poświęcając akcję całorundową można wykonać atak bez broni lub za pomocą oręża do walki wręcz zadającego stłuczenia i znokautować bezradnego przeciwnika. Taki cios da się również wykonać bronią do walki wręcz powodującą zabójcze obrażenia, ale w takim przypadku napastnik podlega karze –4 do testu ataku. Efektywna Obrona bezradnego celu wynosi 5 + modyfikator z rozmiaru. Trafienie, o ile nastąpi, traktowane jest jak krytyczne (więcej na ten temat w części „Stłuczenia" na stronie 141).

Wyprowadzenie takiego nokautującego ciosu prowokuje ataki okazyjne ze strony przeciwników, ponieważ wymaga koncentracji i metodycznego działania.

Nie można wykonać nokautującego ciosu, jeśli ofiara tego ataku jest niepodatna na trafienia krytyczne.

SPECJALNE AKCJE WPŁYWAJĄCE NA INICJATYWĘ

Zazwyczaj podczas walki postacie starają się działać tak szybko, jak to tylko możliwe. Niemniej czasami się zdarzy, że będą chciały zaczekać i przeprowadzić akcję nieco później, w bardziej dogodnym momencie lub w odpowiedzi na posunięcie przeciwnika.

Opóźnienie

Decydując się na opóźnienie, bohater nie podejmuje akcji, ale działa normalnie w tym momencie inicjatywy, w którym postanowi wykonać akcję. Tym samym dobrowolnie obniża swoją inicjatywę na resztę walki i może działać, kiedy w tej samej rundzie nadejdzie moment nowej, niższej inicjatywy. Postać ma prawo wskazać dokładnie moment inicjatywy lub poczekać nieco i później w rundzie podjąć jakieś działanie (ustala w ten sposób od razu nową wartość inicjatywy).

Opóźnienie przydaje się, jeśli przed wykonaniem akcji bohater chce zobaczyć, co zrobią sprzymierzeńcy lub wrogowie. Należy pamiętać, że opóźniając własne poczynania, bohater nie ma prawa przerwać czyjegoś działania (to umożliwia przygotowanie akcji, o którym więcej dalej).

Na przykład, Yoriko i Moondog chcą przedostać się obok oprycha, który pilnuje przywódcy kultystów. Yoriko ma inicjatywę 22, ale zamierza ją opóźnić, ponieważ zdaje sobie sprawę, że próbując ominąć bandytę narazi się na jego atak. W momencie inicjatywy 14 kultysta rzuca czar ochronny. Gdy nadejdzie w inicjatywie moment 8, Moondog rzuca się do biegu, starając się ominąć przeciwnika. Bandyta zyskuje prawo do ataku okazyjnego, ponieważ bohater wkroczył na zagrożone pole. Moondog szybko otrząsa się ciosie, dobiega do kultysty i wykonuje jeden atak. W momencie inicjatywy 7 Yoriko postanawia działać. Podobnie jak towarzysz, przebiega obok napastnika, który nie może wykonać ataku okazyjnego, ponieważ przeprowadził już go wcześniej w tej rundzie. Niemniej do końca walki inicjatywa Yoriko będzie równa 7.

Ograniczenie opóźnienia

Bohater może powstrzymywać się od działania tylko do czasu, gdy wszystkie inne postacie wykonają swoje akcje. Wówczas albo wykona jakąś czynność, albo straci szansę na przeprowadzenie działania w danej rundzie.

Jeżeli akcję opóźnia kilka postaci jednocześnie, to przewagą dysponuje ta z nich, która posiada najwyższy modyfikator inicjatywy (lub wartość Zręczności, w przypadku takich samych wartości modyfikatora). Jeżeli dwóch lub więcej opóźniających akcję chce zadziałać dokładnie w tym samym momencie inicjatywy, to osoba z najwyższym modyfikatorem może uczynić to jako pierwsza. W przypadku, gdy dwóch lub więcej opóźniających chce wykonać działanie możliwie najpóźniej, to osoba, która dysponuje najwyższym modyfikatorem inicjatywy, ma prawo zadziałać ostatnia – pozostałe muszą wykonać akcje przed nią albo stracą szansę na uczynienie czegoś w danej rundzie.

Na przykład, w ciemnej alei wpadli na siebie Yoriko oraz pewien podejrzany nieznajomy. Inicjatywa dziewczyny wynosi 17 i jest wyższa od tej, którą posiada obcy. Yoriko nie zamierza atakować, uciekać, ani odzywać się do nieznajomego, postanawia zatem opóźnić akcję i zadziałać po nieznajomym. Ten zaś ma inicjatywę 12, ale i on decyduje się opóźnić działanie. W końcu moment inicjatywy spada do 0. Ponieważ modyfikator inicjatywy Yoriko wynosi +7 i jest wyższy niż napotkanego obcego, jest on zmuszony do zadziałania przed nią. Koniec końców, nieznajomy decyduje się na wycofanie w głąb alei.

Przygotowanie

Niniejsza akcja pozwala bohaterowi na przygotowanie się do przeprowadzania w późniejszym czasie czynności, której celem jest przerwanie działania przeciwnika. Zasadniczo rzecz biorąc, sprowadza się do tego, iż postać w swojej turze wykonuje akcję ruchu, pozostawiając akcję ataku „na potem". Innymi słowy, bohater przygotowuje się, aby przeprowadzić działanie później (na przykład, otworzyć ogień do przeciwnika, jeżeli ten spróbuje zaatakować). Kiedy zaś wydarzy się coś, co miało wywołać reakcję postaci, wykona ona zaplanowaną czynność, czyli swoją akcję (na przykład, gdy przeciwnik ruszy do ataku – zacząć do niego strzelać).

Przygotowanie akcji nie prowokuje ataku okazyjnego (oczywiście akcja ruchu bohatera lub akcja ataku, przeprowadzana po przygotowaniu, mogą sprowokować atak okazyjny w normalny sposób).

Przygotowywanie akcji

Postać może przygotować akcję ataku bądź akcję ruchu. W tym celu bohater musi na początku określić, co ma zamiar zrobić oraz w jakich okolicznościach działanie ma nastąpić (na przykład, może zadeklarować, że wrzuci granat na dziedziniec, jeżeli pojawiają się na nim przeciwnicy). Następnie, w dowolnym momencie przed swoją następną akcją, wykonuje przygotowaną czynność, reagując na ustalone warunki. Jego działanie następuje tuż przed akcją, która je wywołuje. Jeżeli wspomniana akcja, która powoduje działanie postaci, jest częścią wykonywanej przez kogoś czynności, to ją przerywa. Jeśli dana osoba potrafi działać dalej, kończy czynność po tym, jak bohater wykona przygotowaną akcję.

W ten sposób zmienia się inicjatywa bohatera. Przez resztę spotkania jej wartość odpowiada momentowi, w którym wykonał przygotowaną akcję. Działa tuż przed osobą, której akcja wywołała przygotowaną przez niego czynność.

Częścią przygotowanej akcji może być 1,5-metrowy krok, pod warunkiem jednakże, że podczas rundy bohater w ogóle się nie poruszył. Na przykład, jeśli podszedł do otwartych drzwi i przygotował się, by strzelić do każdego, kto przez nie przejdzie, nie ma prawa później wykonać 1,5-metrowego kroku, gdy zadziała zgodnie z przygotowaną akcją (ponieważ już w tej rundzie się poruszył).

Jeżeli znów nadejdzie kolej bohatera, a ten nie wykorzystał przygotowanej akcji, należy przyjąć, że nie miał po prostu okazji jej wykonać (ale może znów ją przygotować). Jeśli wykonał przygotowaną akcję w następnej rundzie, jeszcze przed swoją normalną turą, wartość jego inicjatywy rośnie odpowiednio do nowego momentu, zmieniając porządek walki. W tym wypadku postać nie ma prawa w danej rundzie wykonać normalnej akcji.

ATAKI SPECJALNE

Na najbliższych stronach opisano kwestie dotyczące broni palnej, walki w zwarciu, ładunków wybuchowych, atakowanie przedmiotów oraz szereg innych ataków specjalnych.

Pomaganie sprzymierzeńcowi

Podczas walki bohater może pomóc atakującemu lub atakowanemu sprzymierzeńcowi, rozpraszając uwagę przeciwnika czy przeszkadzając mu w inny sposób. Jeżeli postać jest w stanie zaatakować wręcz adwersarza, z którym towarzysz również toczy starcie wręcz, to ma prawo pomóc przyjacielowi, wykorzystując swoją akcję ataku. W tej sytuacji bohater wykonuje test ataku względem Obrony 10. Zakończony powodzeniem nie oznacza, że przeciwnik otrzymał obrażenia, ale że sprzymierzeniec zyskuje w swojej następnej turze premię z okoliczności +2 do testów ataków względem danego adwersarza lub premię z okoliczności +2 do Obrony względem ataków owego nieprzyjaciela (wyboru dokonuje pomagający).

Broń palna

Podstawowym rodzajem ataku przeprowadzanym za pomocą broni palnej jest pojedynczy strzał. Jeden atak to pojedyncze ściągnięcie spustu, czyli wystrzelenie jednego pocisku do jednego celu.

Atut Biegłość w indywidualnej broni palnej pozwala bohaterowi przeprowadzać tego rodzaju ataki bez kary. Postać, która nim nie dysponuje, podlega karze –4 do wszystkich ataków wykonywanych za pomocą tego rodzaju uzbrojenia.

Dzięki wykorzystaniu kilku innych atutów (jak na przykład Dublet czy Ogień seryjny) bohater może wystrzelić więcej niż jeden pocisk podczas pojedynczego ataku w wybrany cel i zadać mu dodatkowe obrażenia (postać, która nie dysponuje tego rodzaju atutami, również może wystrzelić więcej pocisków, ale nie będzie to miało żadnego dodatkowego efektu – jest tylko niepotrzebnym marnowaniem amunicji).

W przypadku wszelkiej broni dystansowej, w tym również broni palnej, atakowanie nią w obszarze zagrożenia prowokuje atak okazyjny.

Postać strzelająca z broni długiej do przeciwników znajdujących się na sąsiednim polu podlega karze –4 do testów ataku – z racji kształtu i rozmiaru uzbrojenia.

Ogień ciągły

Broń w pełni automatyczna umożliwia prowadzenia ognia ciągłego, który wpływa nie na pojedyncze istoty, ale na wybrany obszar i na wszystkich znajdujących się w jego obrębie. Bohater wybiera pole rażenia o wymiarach 3 na 3 metry i wykonuje test ataku. Taki obszarowy cel ma Obronę 10. Jeżeli postać nie dysponuje atutem Zaawansowana biegłość w broni palnej, to test ataku podlega karze –4. W przypadku sukcesu każda istota znajdująca się w obrębie atakowanego obszaru musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – nieudany oznacza otrzymanie obrażeń zależnych od typu używanej broni. Podczas prowadzenia ognia ciągłego wystrzelonych zostaje 10 pocisków, a zatem można z niego korzystać tylko w przypadku, gdy broń posiada zapas przynajmniej 10 sztuk amunicji.

Ogień seryjny, czy w skrócie seria, różni się od ognia ciągłego. Polega on na oddawaniu krótkich serii do określonego celu. Bohater może z tej opcji korzystać, jeżeli posiada atut Ogień seryjny. W przypadku, gdy nim nie dysponuje, a próbuje prowadzić ogień seryjny, to uznaje się, iż wykonał standardowy atak. Innymi słowy, postać może uzyskać trafienie, lecz zadaje ono tylko normalne obrażenia – wszystkie dodatkowe pociski są marnowane.

Niektóre rodzaje broni palnej – szczególnie dotyczy to karabinów maszynowych – pozwalają prowadzić tylko ogień ciągły, a nie można z nich strzelać ogniem pojedynczym.

Granaty i ładunki wybuchowe

Ładunek wybuchowy to rodzaj broni, który po detonacji zadaje obrażenia (za pomocą odłamków, fali uderzeniowej, wstrząsu oraz gorąca) wszystkim istotom oraz przedmiotom znajdującym się w polu rażenia. A to ostatnie jest na tyle duże, że ładunek nie musi trafić dokładnie w cel – wystarczy, że postacie znajdą się w pobliżu miejsca eksplozji.

Niektórymi ładunkami wybuchowymi, na przykład granatami, można rzucać, a wybuchają one po wylądowaniu. Inne należy uzbroić w odpowiedni sposób (za pomocą zapalników czasowych lub detonatorów) i eksplodują po ustalonym wcześniej czasie.

Rzucanie ładunkami wybuchowymi

Rzut ładunkiem wybuchowym to atak dystansowy wymierzony w określone pole o boku 1,5 metra (bohater może celować w pole, na którym znajduje się przeciwnik), który uznaje się za akcję ataku. Jeżeli pole będące celem znajduje się w odległości jednego przyrostu zasięgu, nie trzeba wykonywać testu ataku. Wystarczy rzucić 1k4 i odczytać z rysunku po lewej stronie schematu, w którym rogu pola wylądował ładunek.

W przypadku, gdy docelowe pole znajduje się w odległości większej niż przyrost zasięgu, bohater musi wykonać test ataku. Efektywna Obrona pola to 10. Rzucenie nie wymaga posiadania biegłości, a zatem postać nie podlega karze –4 za jej brak. Jeżeli test zostanie zakończony powodzeniem, ładunek ląduje na wyznaczonym polu. Następnie należy rzucić 1k4 i odczy-



Russell pomaga Yoriko wykonać kopnięcie w powietrzu

AG

tać z rysunku po lewej stronie schematu, w którym jego rogu się znalazł.

Test ataku zakończony niepowodzeniem oznacza, iż ładunek wybuchowy ląduje w rogu losowo wyznaczonego pola znajdującego się w pobliżu (zgodnie z przedstawionym dalej schematem). Jeżeli atak dotyczył dwóch lub trzech przyrostów zasięgu (zazwyczaj od 3 do 9 metrów), należy rzucić 1k8 i wykorzystać informacje na środkowym rysunku. Jeśli zaś atak odbywał się na dystans do pięciu przyrostów zasięgu (zwykle od 9 do 15 metrów), trzeba wykonać rzut 1k12 i odczytać wynik z rysunku po prawej stronie schematu.

Po określeniu, gdzie wylądował ładunek wybuchowy, następuje jego eksplozja. Wszystkie cele znajdujące się w polu rażenia otrzymują odpowiednie obrażenia. Mają prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST zależy od rodzaju ładunku) – udany zmniejsza liczbę ran o połowę.

Podkładanie ładunków wybuchowych

Podłożenie ładunku wybuchowego oznacza umieszczenie go w odpowiednim miejscu i uzbrojenie, czyli wyposażenie w zapalnik czasowy albo detonator, określający kiedy ma nastąpić eksplozja. Nie trzeba w tym celu wykonywać żadnego testu ataku. Ładunek będzie znajdował się w miejscu, w którym został podłożony, do chwili, gdy zostanie z niego zabrany lub gdy wybuchnie.

Po eksplozji ładunek zadaje obrażenia wszystkim celom znajdującym się w jego polu rażenia. Ofiary mają prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST zależy od rodzaju ładunku) – udany zmniejsza liczbę ran o połowę.

Promień rażenia

Chcąc określić, czy cel znajduje się w promieniu rażenia, należy policzyć odległość w polach, tak jak ma to miejsce w czasie ruchu lub ustalania zasięgu broni dystansowej. Różnica polega na tym, iż zamiast liczyć dystans pomiędzy środkami pól, liczy się ją od wierzchołka do wierzchołka. Mierząc odległość po przekątnej należy pamiętać, aby co drugie pole traktować jak dwa.

Jeżeli zewnętrzna krawędź pola znajduje się w promieniu rażenia, to eksplozja oddziałuje na postać lub przedmiot znajdujący się na tym polu. W przypadku, gdy promień rażenia jedynie dotyka krawędzi pola, to znajdujące się na nim istoty i przedmioty nie są zagrożone wybuchem (rysunek na stronie 105).

Broń spryskująca

Broń spryskująca to broń dystansowa, która w chwili uderzenia pęka, przez co jej zawartość spryskuje cel oraz pobliskie istoty i przedmioty. W większości wypadków tego typu oręż ma postać cieczy umieszczonej w kruchym pojemniku.

Bohater używający broni spryskującej wykonuje atak dotykowy dystansowy. Ponieważ jej używanie nie wymaga biegłości, nie podlega karze –4 za jej brak. Sukces oznacza, że cel otrzymuje obrażenia wynikające z bezpośredniego trafienia, a wszystkie istoty w promieniu 1,5 metra od niego odnoszą rany od spryskania.

Zamiast określonego celu, bohater może również zaatakować wybrane pole (łącznie z tymi zajmowanymi przez stworzenia), korzystając z zasad dotyczących rzucanych ładunków wybuchowych. W takim przypadku wszystkie istoty w promieniu 1,5 metra od punktu trafienia otrzymują obrażenia od spryskania, ale żadna nie dostaje ran wynikających z bezpośredniego uderzenia.

Jeżeli postaci nie udało się trafić w cel (niezależnie od tego czy mierzyła w istotę, czy w wybrane pole), należy sprawdzić, gdzie wylądował pocisk, korzystając z opisanych wcześniej zasad dotyczących rzucanych ładunków wybuchowych. W przypadku, gdy atak bronią spryskującą nastąpił z odległości mniejszej niż jeden przyrost zasięgu, można skorzystać ze rysunku umieszczonego na stronie 105. Po ustaleniu, gdzie wylądował pocisk, rozbija się on, a wszystkie istoty znajdujące się w odległości 1,5 metra od tego punktu otrzymują obrażania od spryskania.

Atakowanie przedmiotów

Zdarzą się zapewne sytuacje, w których bohater będzie próbował zaatakować lub zniszczyć jakiś przedmiot, na przykład, wyważając drzwi czy rozrywając kajdanki.

Uderzanie w przedmiot

Trafienie w przedmiot jest znacznie łatwiejsze niż w osobę, ponieważ obiekty zazwyczaj są nieruchome. Niemniej wiele z nich jest na tyle wytrzymała, że ignorują część obrażeń zadawanych podczas każdego uderzenia.

Obrona przedmiotów a premie do ataku: Obiekty mogą być łatwiejsze lub trudniejsze do trafienia, w zależności od ich rozmiaru oraz tego, czy się poruszają, czy ktoś je trzyma, niesie lub ma na sobie. Podstawowe wartości Obrony przedmiotów przedstawiono w tabeli 5-8 „Rozmiar i Obrona obiektów".

Rzucenie materiałami wybuchowymi



Bohater, który poświęcił akcję całorundową na wykonanie ataku wymierzonego w nieruchomy i nieożywiony przedmiot, bronią do walki wręcz trafia automatycznie, a dystansową wykonuje normalny test ataku z premią +5.

Przedmioty, które przeciwnik trzyma, niesie lub ma na sobie, posiadają Obronę równą podanej wcześniej wartości + 5 + modyfikator ze Zręczności nieprzyjaciela + jego premia klasowa do Obrony. Atakowanie takich obiektów prowokuje atak okazyjny ze strony przeciwnika.

Trwałość: każdy przedmiot posiada określoną trwałość, czyli wartość oznaczającą jego odporność na uszkodzenia. Za każdym razem, gdy obiekt otrzymuje uszkodzenia, należy od ich liczby odjąć trwałość, a dopiero później zmniejszyć liczbę punktów wytrzymałości przedmiotu o pozostałą wartość (tabela 5-9 „Trwałość oraz punkty wytrzymałości materiałów" oraz tabela 5-10 „Trwałość oraz punkty wytrzymałości przedmiotów").

Punkty wytrzymałości: całkowita liczba punktów wytrzymałości przedmiotu zależy od materiału, z którego został wykonany oraz od jego rozmiaru (tabela 5-9 oraz 5-10). Jeżeli bohater dysponuje atutem Doskonalsze roztrzaskiwanie, to próba zaatakowania obiektu nie prowokuje ataku okazyjnego.

Ataki energetyczne: zarówno kwas, jak i ataki dźwiękowe zadają normalne uszkodzenia większości przedmiotom. Uszkodzenia wynikające z elektryczności oraz ognia są zazwyczaj o połowę mniejsze – innymi słowy, ich liczbę należy podzielić przez 2 zanim odejmie się trwałość. Ataki zimnem powodują zwykle 1/4 uszkodzeń (ich liczbę dzieli się przez 4 przed uwzględnieniem trwałości).

Nieskuteczna broń: Mistrz Gry może uznać, że pewne rodzaje uzbrojenia nie są w stanie uszkodzić niektórych obiektów. Na przykład, przebijanie się przez drzwi rzucając w nie shirukenem jest wyjątkowo nieskuteczną metodą ich zniszczenia. To samo dotyczy przecinania liny za pomocą pałki.

Niepodatności: przedmioty są niepodatne na stłuczenia oraz trafienia krytyczne.

Rzuty obronne: nietrzymane obiekty nigdy nie wykonują rzutów obronnych. Przyjmuje się, że będą one nieudane, a zatem na przedmiot zawsze oddziałuje – na przykład – eksplozja ładunku wybuchowego C4. W przypadku obiektów, które ktoś trzyma (ma w ręku lub na sobie czy przenosi), wykonuje się normalny rzut obronny, jakby czyniła to używająca przedmiotu postać.

Niszczenie przedmiotów

Jeżeli bohater próbuje zniszczyć lub uszkodzić przedmiot działając na niego siłą, zamiast zadawać mu uszkodzenia w normalny sposób, musi przeprowadzić test Siły, za sprawą którego określa czy taka akcja zakończyła się powodzeniem. ST testu w większym stopniu zależy od konstrukcji samego obiektu niż materiału, z którego go wykonano. Na przykład, stalowe drzwi ze słabym zamkiem łatwiej jest otworzyć siłą niż porąbać na kawałki.

Jeżeli obiekt stracił połowę lub więcej punktów wytrzymałości, to ST wymagana do jego zniszczenia maleje o 2.

Naprawianie przedmiotów

Naprawianie uszkodzonych przedmiotów zajmuje godzinę pracy i wymaga posiadania odpowiednich narzędzi (bez nich postać podlega karze –4 do testów Naprawiania). Po godzinie należy wykonać test Naprawiania (ST 20) – udany oznacza, iż obiekt odzyskuje 2k6 punktów wytrzymałości. W przypadku, gdy przedmiot pozostaje uszkodzony, bohater może go naprawiać jak długo zechce – do chwili, w której punkty wytrzymałości powrócą do stanu początkowego.

TABELA 5-8: ROZMIAR I OBRONA OBIEKTÓW

Rozmiar (przykład)	Obrona
Kolosalny (odrzutowiec pasażerski)	–3
Olbrzymi (czołg)	1
Wielki (samochód osobowy)	3
Duży (duże drzwi)	4
Średni (rower)	5
Mały (krzesło)	6
Malutki (laptop)	7
Drobny (książka)	9
Filigranowy (ołówek)	13

TABELA 5-9: TRWAŁOŚĆ ORAZ PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI MATERIAŁÓW

Materiał	Trwałość	Punkty wytrzymałości
Papier	0	2 na 2,5 cm grubości
Lina	0	2 na 2,5 cm grubości
Miękki plastik	0	3 na 2,5 cm grubości
Szkło	1	1 na 2,5 cm grubości
Ceramika	1	2 na 2,5 cm grubości
Lód	0	3 na 2,5 cm grubości
Twardy plastik	2	5 na 2,5 cm grubości
Drewno	5	10 na 2,5 cm grubości
Aluminium	6	10 na 2,5 cm grubości
Beton	8	15 na 2,5 cm grubości
Stal	10	30 na 2,5 cm grubości

TABELA 5-10: TRWAŁOŚĆ ORAZ PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI PRZEDMIOTÓW

Obiekt	Trwałość	Punkty wytrzymałości	ST zniszczenia
Zamek			
tani	0	1	10
przeciętny	3	5	15
wysokiej jakości	5	10	20
antywłamaniowy	10	120	35
specjalny antywłamaniowy	20	150	40
Przedmioty produkowane przemysłowo[1]			
filigranowy rozmiar	0	1	10
drobny rozmiar	0	1	10
malutki rozmiar	1	2	10
mały rozmiar	3	3	12
średni rozmiar	5	5	15
duży rozmiar	5	10	15
wielki rozmiar	8	10	20
olbrzymi rozmiar	8	20	30
kolosalny rozmiar	10	30	50
Broń palna, średni rozmiar	5	7	17
Lina	0	2	23
Zwykłe drewniane drzwi	5	10	13
Solidne drewniane drzwi	5	20	23
Stalowe drzwi	10	120	35
Ściana z pustaków	8	90	35
Łańcuch	10	5	26
Kajdanki	10	10	30
Metalowe sztaby	10	15	30

1 Wartości podane dla przedmiotów produkowanych przemysłowo są minimalne. Mistrz Gry może je zwiększyć w przypadku wytrzymalszych obiektów.

Szarża byka

Bohater może przeprowadzić szarżę byka na dwa sposoby: jako akcję ataku wykonywaną w czasie akcji ruchu lub jako część szarży (zazwyczaj nie można wykonywać akcji ataku podczas akcji ruchu – to wyjątek). W obu przypadkach postać nie może wykonać 1,5-metrowego kroku przed, w trakcie ani po próbie szarży byka. Postać wykonująca niniejszy manewr stara się odepchnąć przeciwnika, zamiast go atakować (tak samo jak wściekły byk mógłby zachować się w stosunku do przeciwnika czy obiektu). Ofiarą takiego ataku może paść tylko wróg o jedną kategorię rozmiaru większy od bohatera, tego samego rozmiaru co on lub mniejszy od niego.

Rozpoczęcie szarży byka

Przede wszystkim bohater musi znaleźć się na polu atakowanej osoby, a taki ruch prowokuje atak okazyjny ze strony każdego przeciwnika, który mu zagraża (czyli prawdopodobnie również ze strony celu szarży byka).

Następnie bohater oraz jego przeciwnik wykonują sporne testy Siły. Jeżeli walczący różnią się rozmiarem, to większy otrzymuje do testu premię +4 za każdą kategorię różnicy. Atakujący zyskuje premię +2 za szarżę. Atakowany otrzymuje zaś premię +4, jeśli ma więcej niż dwie nogi lub z innego powodu trzyma się na nich lepiej niż zwykły człowiek.

Efekt szarży byka

Jeśli bohater pokona atakowanego w teście Siły, odpycha go o 1,5 metra. Jeżeli chce się poruszać wraz z nim, przepycha go o dodatkowe 1,5 metra na każde 5 punktów, o które pokonał go w teście spornym. W tym przypadku postać ogranicza jednakże szybkość, z jaką może się poruszać. Uwaga: Atakowany prowokuje ataki okazyjne, gdy się porusza, bohatera dotyczy to zaś, jeśli się z nim przesuwa. Nie prowokują natomiast ataków okazyjnych względem siebie nawzajem.

W przypadku gdy bohaterowi nie uda się wygrać w spornym teście Siły, musi się cofnąć o 1,5 metra, do miejsca, z którego wkroczył w przestrzeń przeciwnika. Jeśli to pole jest zajęte, pada na nim na ziemię.

Obalanie

Bohater może próbować wykonać tego rodzaju działanie w akcji ataku przeprowadzanej podczas akcji ruchu lub jako element szarży (zazwyczaj nie można wykonywać akcji ataku podczas akcji ruchu – to wyjątek). W obu przypadkach postać nie może zrobić 1,5-metrowego kroku przed, w trakcie ani po ataku. Wykorzystujący obalanie stara się przewrócić przeciwnika i „przejść po nim" (przez jego pole). Przyjmuje się, że bohater zdoła obalić tylko wrogów większych od niego o jedną kategorię rozmiaru, jego rozmiaru i mniejszych. Postać ma prawo do jednej próby obalania w rundzie.

Postać musi przede wszystkim przebyć przynajmniej 3 metry w linii prostej i wejść na zajmowane przez przeciwnika pole (co normalnie prowokuje ataki okazyjne).

Następnie ofiara decyduje, czy zamierza uniknąć bohatera, czy go zablokować. Jeżeli zdecydował się na pierwsze rozwiązanie, postać po prostu przemieszcza się dalej (zawsze można przejść przez zajmowane przez kogoś pole, jeśli dana osoba na to pozwala). Jeśli zaś nieprzyjaciel postanowi zablokować drogę, bohater wykonuje atak przewracający (więcej na ten temat dalej, w części „Przewracanie") – udany oznacza, iż może kontynuować ruch.



Russell rozcina na plasterki nadnaturalnych wrogów

Jeśli atak zakończy się niepowodzeniem, a przeciwnik wywróci atakującego, to pada on na polu adwersarza. Jeżeli atak będzie nieudany, ale bohater nie zostanie przewrócony, to cofa się 1,5 metra – na miejsce, z którego wszedł na pole wroga – i tu kończy swój ruch. Jeśli pole jest już przez kogoś zajęte, postać wywraca się na nim.

Przewracanie

Bohater może za pomocą ataku wręcz bez broni spróbować przewrócić przeciwnika lub w inny sposób sprowadzić go do parteru. Ofiarą tego rodzaju działania może paść tylko adwersarz o jedną kategorię rozmiaru większy od przewracającego, jego rozmiaru i mniejszy.

Wykonanie ataku przewracającego

Bohater wykonuje nieuzbrojony atak dotykowy wręcz wymierzony w wybranego wroga. Jak każdy atak bez broni, prowokuje on atak okazyjny ze strony przeciwnika, którego postać obrała za cel.

Jeśli atak się powiedzie, bohater wykonuje test Siły sporny z testem Zręczności lub Siły atakowanego (pod uwagę bierze się atrybut z większym modyfikatorem). Jeśli walczący różnią się wielkością, to większy otrzymuje do testu premię równą +4 za każdą kategorię różnicy. Atakowany otrzymuje premię +4, jeśli ma więcej niż dwie nogi lub z innego powodu trzyma się na nich lepiej niż zwykły człowiek. Jeżeli bohater zwyciężył, przewraca przeciwnika, który ląduje na ziemi. Jeśli zaś przegrał, atakowany może natychmiast zareagować i wykonać test Siły sporny z testem Zręczności lub Siły postaci – sukces oznacza, że ją wywrócił.

Przewrócone (leżące) postacie

Przewrócona postać leży (tabela 5-4 „Modyfikatory do Obrony"). Powstanie z ziemi i stanięcie na nogach to akcja ruchu.

Przewracanie za pomocą broni

Niektóre rodzaje uzbrojenia, jak łańcuch czy bicz, można wykorzystać do wykonania ataku przewracającego. Ich zastosowanie w ten sposób nie prowokuje ataku okazyjnego. Gdyby podczas swojej próby przewrócenia bohater miał zostać powalony, to może wypuścić broń i uniknąć upadku.

Rozbrajanie

Wykonując atak wręcz, bohater może spróbować rozbroić przeciwnika. Jeśli posługuje się w tym celu orężem, wytrąca wrogowi broń z ręki i ląduje ona na ziemi. Jeżeli próbuje rozbroić adwersarza walcząc bez broni, przechwytuje jego oręż.

Próbując rozbroić wroga z oręża do walki wręcz, należy postępować zgodnie z opisanymi dalej wskazówkami. Jeżeli bohater chce pozbawić przeciwnika broni dystansowej, cała operacja wygląda nieco inaczej, jak to opisano w dalszej części.

Krok pierwszy: bohater prowokuje atak okazyjny ze strony przeciwnika, którego zamierza rozbroić.

Krok drugi: postać wraz z rozbrajanym wykonują sporne testy ataków dla broni, którą się posługują. Osoba, która dzierży większy oręż, otrzymuje do tego testu premię +4 na każdą kategorię rozmiaru różnicy. Jeżeli rozbrajany trzyma broń oburącz, to otrzymuje premię +4. Jeśli walczący różnią się rozmiarem, to większy otrzymuje premię +4 za każdą kategorię różnicy.

Krok trzeci: jeżeli atakujący uzyskał w teście ataku wyższy wynik, to udało mu się rozbroić przeciwnika. W przypadku, gdy dokonał tego będąc nieuzbrojonym, to po akcji ma oręż nieprzyjaciela w rękach. Jeżeli zrobił to za pomocą własnej broni, to oręż przeciwnika upada na ziemię i leży u jego stóp.

Porażka w teście spornym oznacza, że atakowany może natychmiast zareagować i spróbować rozbroić ciebie, wykonując taki sam sporny test ataku wręcz. Jego próba nie prowokuje ataków okazyjnych z twojej strony. Jeśli mu się powiedzie, nie ma prawa znów starać się go rozbroić.

Gdy rozbrojenie zakończy się niepowodzeniem, przeciwnik może natychmiast zareagować i spróbować wytrącić broń atakującej go postaci. W tym celu wykonuje taki sam sporny test ataku wręcz, lecz jego próba nie prowokuje ataków okazyjnych ze strony bohatera. Jeśli mu się powiedzie, postać nie ma prawa znów starać się go rozbroić.

Broń dystansowa

Aby rozbroić przeciwnika korzystającego z broni dystansowej, trzeba wykonać atak wręcz bronią lub bez broni, którego celem jest przedmiot trzymany w rękach nieprzyjaciela (więcej na ten temat w części „Atakowanie przedmiotów", strona 149). Adwersarz trzymający broń oburącz otrzymuje premię +2 do Obrony. Jeżeli atak będzie udany, to broń upada na ziemię lub przejmuje ją rozbrajający (jeśli atakował będąc nieuzbrojonym). To działanie prowokuje atak okazyjny, ale w przypadku niepowodzenia zaatakowany nie ma prawa spróbować rozbroić atakującego.

Chwytanie przedmiotów

Bohater może wykorzystać rozbrajanie również w innym celu – do przechwycenia przedmiotu noszonego przez przeciwnika (na przykład naszyjnika czy gogli). Odbywa się to na tej samej zasadzie, jak normalna próba rozbrojenia (więcej na ten temat wcześniej), z kilkoma jednak różnicami.

Atak okazyjny: jeżeli spowoduje on otrzymanie jakichkolwiek obrażeń, to próba wyrwania przedmiotu automatycznie kończy się niepowodzeniem.

Modyfikatory: w przypadku dobrze zabezpieczonego przedmiotu lub z jakiegoś innego powodu trudnego do pochwycenia (na przykład, pierścionek wsunięty na palec), to atakowany otrzymuje do testu premię +4. Z drugiej strony, jeżeli obiekt jest słabo zabezpieczony lub łatwo go złapać (na przykład, torebka niedbale zawieszona na ramieniu), to napastnik otrzymuje premię +4.

Nieudane próby: niepowodzenie pochwycenia przedmiotu nie oznacza, że przeciwnik ma możliwość przeprowadzania próby rozbrojenia postaci.

Zwarcie

Zwarcie oznacza mocowanie się i siłowanie – walkę w bezpośrednim starciu twarzą w twarz, ciałem w ciało. Takie zapasy nie należą do łatwych, ale może się przecież zdarzyć, że bohater będzie wolał przyszpilić przeciwnika, darowując mu życie albo po prostu nie będzie miał innego wyboru. Warto przy okazji zaznaczyć, że w przypadku potworów zwarcie może oznaczać pochwycenie bohatera w paszczę pełną zębów lub przytrzymanie go i rozdarcie pazurami na strzępy.

Zwarcie składa się z trzech etapów: złapania, trzymania i przyszpilenia.

Złapanie

Zazwyczaj złapanie przeciwnika jest tylko pierwszym krokiem do rozpoczęcia zwarcia. Jeżeli postać próbowała kogoś złapać, lecz nie udało się jej uzyskać trzymania, to nie dochodzi do samego zwarcia. Niemniej czasami bohaterowi może zależeć tylko na złapaniu celu (na przykład, załapać uciekającego konia, aby następnie wskoczyć na jego grzbiet).

Trzymanie

Jeżeli postaci uda się uzyskać trzymanie, to rozpoczyna się zwarcie. Trzymanie można wykorzystać do przeprowadzenia różnych rodzajów akcji, wliczając w to zadawanie obrażeń czy przyszpilenie. Należy jednak pamiętać, że nie da się trzymać istoty, która jest o dwie kategorie rozmiaru większa. Z drugiej strony takie stworzenia mogą przytrzymać bohatera, a zatem, choć on sam nie zdoła rozpocząć zwarcia, to może się w nim ostatecznie znaleźć.

Przyszpilenie

Przyszpilenie to zwykle główny cel walki w zwarciu. Znajdujący się w takim stanie przeciwnik jest unieruchomiony.

Testy zwarcia

Bohater walczący w zwarciu będzie musiał wykonywać – często wielokrotnie – sporny test zwarcia, podobny do testu ataku wręcz. Premia do testu zwarcia wynosi:

Bazowa premia do ataku + modyfikator z Siły + modyfikator do zwarcia

Modyfikator do zwarcia

W zwarciu rozmiar istoty pracuje na jej korzyść, a zatem znacznie łatwiej mają tu stworzenia duże i większe niż małe i mniejsze. W starciu należy wykorzystać modyfikatory do zwarcia podane w tabeli 5-11 zamiast modyfikatorów z rozmiarów używanych podczas walki wręcz czy dystansowej.

Rozpoczęcie zwarcia

Aby rozpocząć zwarcie, bohater musi złapać i przytrzymać przeciwnika. Tego rodzaju próba jest odpowiednikiem ataku wręcz. W przypadku, gdy postać ma prawo do kilku ataków w rundzie, może kilkakrotnie starać się rozpoczynać zwarcie (za każdym razem z mniejszą bazową premię do ataku). Zwarcie składa się z następujących etapów.

1. Atak okazyjny: bohater prowokuje atak okazyjny ze strony wroga, z którym próbuje rozpocząć zwarcie. Jeżeli w wyniku ataku okazyjnego otrzyma obrażenia, próba doprowadzenia do zwarcia kończy się niepowodzeniem. Jeśli atak okazyjny będzie niecelny lub nie spowoduje obrażeń, należy przejść do kroku 2.

2. Łapanie: bohater wykonuje atak dotykowy wręcz, którego celem jest złapanie przeciwnika. Jeśli atak się nie uda, próba zwarcia zakończy się porażką. Jeżeli zaś się powiedzie, należy przejść do kroku 3.

3. Trzymanie: w akcji darmowej bohater wykonuje z ofiarą ataku sporny test zwarcia. Jeśli zwycięży, wraz z przeciwnikiem znajdzie się w zwarciu i zaczyna zadawać mu obrażenia jak od uderzenia bez broni. Jeżeli przegra w teście spornym, nie rozpocznie zwarcia.

Próba trzymania automatycznie kończy się niepowodzeniem, jeśli przeciwnik jest o dwie lub więcej kategorii rozmiaru większy od postaci (choć może ona nadal próbować złapać takie stworzenie, jeżeli tylko o to jej chodzi).

4. Podtrzymanie zwarcia. podtrzymanie zwarcia w następnych rundach wymaga wkroczenia w przestrzeń atakowanego przeciwnika (jest to ruch darmowy, który nie wlicza się do limitu poruszania się w rundzie). Taki ruch prowokuje jednak ataki okazyjne ze strony zagrażających postaci wrogów, ale nie ze strony celu, z którym ta walczy.

Jeśli bohater nie da rady wkroczyć na pole przeciwnika (z racji obecności jakiś przeszkód lub z innego powodu), to nie może podtrzymać zwarcia i musi natychmiast puścić adwersarza. Doprowadzenie do zwarcia wymaga rozpoczęcia całej operacji raz jeszcze od kroku 1.

TABELA 5–11: MODYFIKATORY DO ZWARCIA

Rozmiar (przykład)	Modyfikator
Kolosalny (płetwal błękitny długości 27 metrów)	+16
Olbrzymi (płetwal szary długości 12 metrów)	+12
Wielki (słoń)	+8
Duży (lew)	+4
Średni (człowiek)	+0
Mały (owczarek niemiecki)	–4
Malutki (kot)	–8
Drobny (szczur)	–12
Filigranowy (mucha końska)	–16



Walka w zwarciu

Konsekwencje zwarcia

W zwarciu zdolności ofensywne i defensywne ulegają ograniczeniu.

Brak obszaru zagrożenia: będąc w zwarciu, postać nie zagraża żadnym polom.

Brak premii ze Zręczności: bohater traci premię ze Zręczności do Obrony (o ile ją posiadał) względem przeciwników, z którymi nie jest w zwarciu (ale bierze ją pod uwagę względem tych, z którymi walczy w zwarciu).

Brak ruchu: uwikłany w zwarcie nie może się normalnie poruszać.

Podczas zwarcia

W zwarciu (bez względu na to, kto je rozpoczął) bohater może w swojej turze spróbować wykonać kilka rodzajów akcji. Jeżeli w opisie nie podano inaczej, to każda z nich jest odpowiednikiem akcji ataku. Jeśli postać może wykonać więcej niż jeden atak w akcji ataku, to może próbować tylu działań, ile ma ataków, wykorzystując do każdego z nich kolejne, coraz to niższe bazowe premie do ataku. Bohater walczący w zwarciu ograniczony jest do opisanych dalej akcji i poza nimi nie może podejmować żadnych innych.



Kolba broni to całkiem niezła maczuga

Zadawanie obrażeń: należy wykonać sporny test zwarcia – udany oznacza, iż przeciwnik otrzymuje obrażenia od uderzenia bez broni.

Przyszpilenie: należy wykonać sporny test zwarcia – udany oznacza, iż przeciwnik zostaje unieruchomiony na jedną rundę. Podlega karze –4 do Obrony względem wszystkich ataków (z wyjątkiem osoby, która go unieruchomiła), ale nie jest uznawany za bezradnego.

Przyszpilając jednego adwersarza, bohater nie może wykorzystać względem niego broni ani próbować zranić lub przyszpilić innego wroga.

Przyszpilony nie ma prawa do żadnego działania, z wyjątkiem próby wyrwania się przeciwnikowi.

Wyrwanie się ze zwarcia: bohater może wyrwać się ze zwarcia, zwyciężając w spornym teście zwarcia. Jeżeli toczy zwarcie z większą liczbą przeciwników niż jednym, uzyskany przez niego wynik testu zwarcia musi być wyższy od rezultatów uzyskanych w testach zwarcia przez wszystkich wrogów (choć nie muszą oni cię trzymać, jeśli nie chcą).

Zamiast testu zwarcia bohater ma też prawo wykonać test Wyzwalania się sporny z testem zwarcia przeciwnika. Jest to akcja ataku, którą może wykonać tylko raz w ciągu rundy, nawet jeżeli postać dysponuje większą liczbą ataków.

Jeżeli bohater nie wykorzystał w danej rundzie akcji ruchu, to może ją wykonać po wyrwaniu się ze zwarcia.

Przełamanie przyszpilenia: należy wykonać sporny test zwarcia – udany oznacza, iż bohater uwolnił się z przyszpilenia. Przeciwnicy nie muszą powstrzymywać postaci przed wyrwaniem się, jeżeli nie chcą. Niemniej postać nadal pozostaje zaangażowana w zwarcie.

Zamiast testu zwarcia bohater ma też prawo wykonać test Wyzwalania się sporny z testem zwarcia przeciwnika. Jest to akcja ataku, którą może wykonać tylko raz w ciągu rundy, nawet jeżeli postać dysponuje większą liczbą ataków.

Przełamanie czyjegoś przyszpilenia: należy wykonać sporny test zwarcia – udany oznacza, iż bohater uwalnia sprzymierzeńca z przyszpilenia.

Dobycie lekkiej broni: postać może dobyć lekką broń w akcji ruchu.

Atak lekką bronią: bohater w zwarciu może wykonać atak lekką bronią (ale nie wówczas, gdy przyszpilił kogoś lub sam jest przyszpilony). Podczas zwarcia nie można atakować dwoma rodzajami broni.

Przyszpilona postać

Przyszpilony bohater jest unieruchomiony (ale nie bezradny) na czas jednej rundy i nie może wykonywać żadnych akcji. W swojej turze może próbować uwolnić się z przyszpilenia, ale nawet jeżeli mu się to powiedzie, nadal pozostaje zaangażowany w zwarcie.

Włączanie się w zwarcie

Jeżeli przeciwnik walczy w zwarciu z kimś innym, to atakujący może – wykorzystując akcję ataku – przyłączyć się do zwarcia, jak opisano wcześniej. W tym jednak przypadku przeciwnik nie ma prawa do wymierzonego w postać ataku okazyjnego, a ponadto automatycznie go łapie. Aby przyłączyć się do zwarcia, bohater musi jednak wygrać w spornym teście zwarcia i zbliżyć się do adwersarza.

Jeżeli w zwarcie zaangażowanych jest kilka osób, to postać dołączająca do walki może wybrać jednego z nieprzyjaciół, względem którego będzie wykonywała sporny test zwarcia.

Kilka osób w zwarciu

Walkę w zwarciu może toczyć ze sobą kilka postaci jednocześnie. W danej rundzie jednego przeciwnika ma prawo atakować w ten sposób do czterech osób. Istoty o jedną lub więcej kategorii rozmiaru mniejsze od bohatera liczy się w tym przypadku za 1/2 osoby, te o jedną kategorię rozmiaru większe – za 2, a te przerastające go o dwie lub więcej kategorii rozmiaru – za 4.

Kiedy bohater toczy walkę w zwarciu z kilkoma przeciwnikami, wybiera jednego z nich, z którym wykonuje test sporny. Wyjątek stanowi próba wyrwania się ze zwarcia – kończy się ona powodzeniem tylko wówczas, gdy uzyska rezultat przewyższający wyniki wszystkich wrogów.

RUCH I WALKA Z UŻYCIEM POJAZDÓW

Jeżeli jedyną rzeczą, której oczekuje od swojego pojazdu bohater, jest przemieszczanie się od punktu A do punktu B, to jego wybór zależy głównie od osobistych preferencji oraz zgromadzonych funduszy. W takim przypadku testy umiejętności wykonywane są tylko w wyjątkowych sytuacjach, na przykład podczas długiej jazdy terenowej lub prowadzenia łodzi w czasie huraganu. Jeżeli jednak postaci śnią się w nocy piski opon i marzy o niebezpiecznych rajdach samochodowych, to ta część rozdziału przeznaczona jest właśnie dla niej.

Przedstawione tu zasady opracowano głównie z myślą o pojazdach naziemnych – samochodach, ciężarówkach oraz lekkich wozach bojowych. Niemniej da się je zmodyfikować tak, aby pasowały również do łodzi, ciężkich wozów bojowych czy samolotów. Jednak w większości przypadków niniejsze reguły opisują większość sytuacji, w jakich mogą się znaleźć bohaterowie i ich przeciwnicy używających najbardziej popularnych pojazdów.

Postacie w pojazdach

Postacie znajdujące się w pojazdach mogą pełnić w nich jedną z kilku ról, które narzucają pewien zakres zadań.

Kierowca: osoba, która kontroluje ruch pojazdu. Większość pojazdów posiada tylko jedno stanowisko, z którego można nimi kierować, a zatem zajmujący je nosi miano kierowcy. Prowadzenie wymaga poświęcenia co najmniej akcji ruchu, co oznacza, że kierująca postać może wykonać jeszcze inne działanie, wykorzystując w tym celu akcję ataku. Pojazd może mieć w danej chwili tylko jednego kierowcę.

Pilot: może wspierać kierowcę tylko wykorzystując akcję pomaganie sprzymierzeńcowi (więcej na ten temat na stronie 148). Musi zajmować takie miejsce, z którego jest w stanie obserwować drogę i jednocześnie doradzać prowadzącemu pojazd (w samochodzie jest to zwykle przedni fotel pasażera). Pomaganie kierowcy wymaga poświęcenia akcji ruchu, co oznacza, że pilot może wykonać inne działanie, wykorzystując do tego akcję ataku. Pojazd może mieć w danej chwili tylko jednego pilota.

Strzelec: w niektórych pojazdach (na przykład w czołgach) zamontowano uzbrojenie. Jeżeli broń kontroluje się z innego miejsca niż stanowisko kierowcy, postać może je obsadzić i zostać strzelcem. Pojazd może mieć tylu strzelców, ile posiada stanowisk strzeleckich.

Pasażer: wszystkie inne osoby znajdujące się w pojeździe uznaje się za pasażerów. Nie pełnią one żadnych specjalnych zadań związanych z obsługą pojazdu, choć mogą z niego strzelać lub wykonywać inne akcje.

Skala

Przed rozpoczęciem sceny, w której wykorzystane zostaną niniejsze zasady, Mistrz Gry musi wpierw ustalić, w jakiej skali będzie się rozgrywało spotkanie. Jeżeli wezmą w nim udział zarówno pojazdy, jak i postacie poruszające się pieszo (na przykład, gdy bohaterowie będą chcieli udaremnić ucieczkę bandytów rabujących bank), należy skorzystać ze skali postaci. Jednak jeśli w scenie pojawiają się tylko same pojazdy, które z założenia poruszają się z większymi prędkościami niż ludzie czy inne stworzenia na piechotę, należy wykorzystać skalę pościgu.

Skala postaci: dokładnie taka jak standardowa skala wykorzystywana podczas ruchu. Działania rozgrywają się na siatce kwadratów, z których każdy ma bok długości 1,5 metra.

W skali postaci większość pojazdów jest na tyle duża, że zajmuje więcej niż jedno pole – dokładną liczbę podano w opisie każdego pojazdu.

Podczas przemieszczania pojazdu, przebytą przez niego odległość (w polach) należy liczyć od jego tylnego końca. Skręcanie polega na obracaniu pojazdu względem ostatniego pola znajdującego się po stronie, w którą pojazd skręca (innymi słowy, samochód skręcający w lewo obraca się wokół tylnego lewego pola). Podczas prowadzenia ognia odległość mierzona jest od miejsca, w którym znajduje się broń.

W skali postaci jedno pole może zajmować maksymalnie jeden pojazd naziemny.

Skala pościgu: szybko poruszający się pojazd może w ciągu jednej rundy przebyć cały dystans przedstawiany na planie w skali postaci. Dlatego też, jeżeli w akcji biorą udział pojazdy (lub pojazdy oraz bardzo szybko przemieszczające się istoty), do prezentowania sytuacji wykorzystuje się skalę pościgu, w której każde pole bitewnej siatki odpowiada 15 metrom.

W skali pościgu większość zwykłych pojazdów zajmuje jedno pole, choć bardzo duże – na przykład statki czy samoloty pasażerskie – mogą zajmować ich więcej. Na jednym polu może się również znajdować więcej niż jeden pojazd – w takim przypadku na potrzeby określenia odległości ataku uznaje się, że są one 6 metrów od siebie.

Rozmiary pojazdów

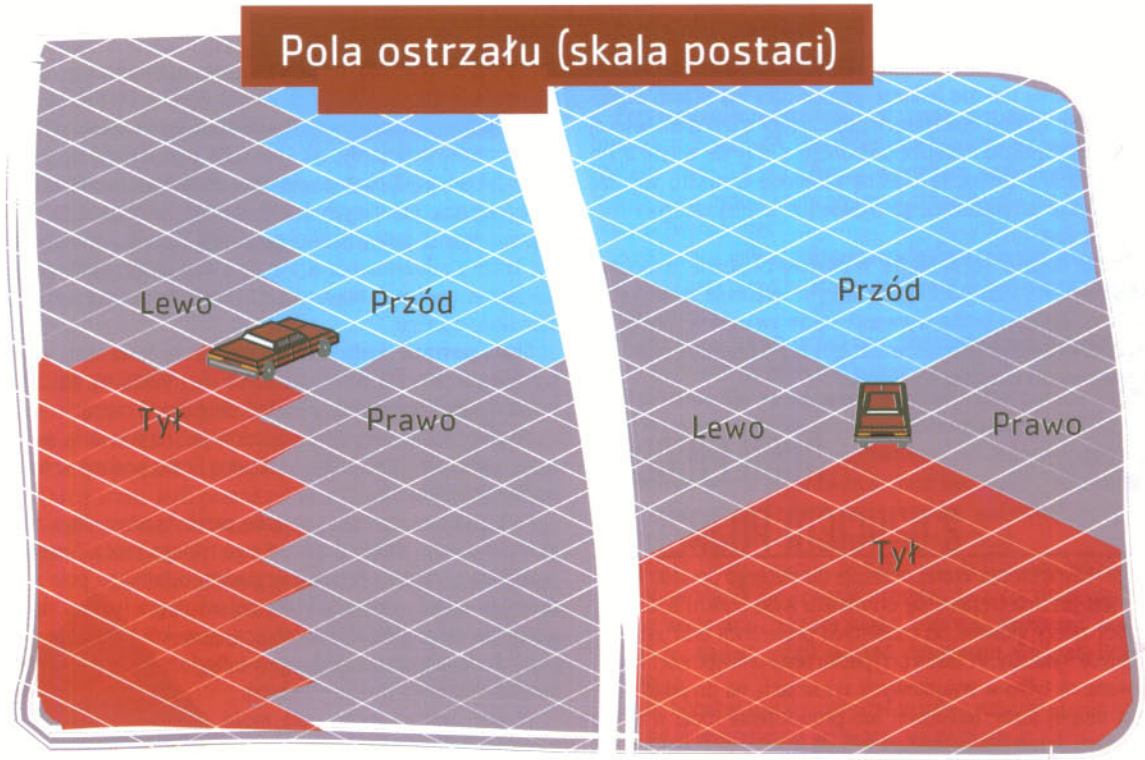
Pojazdy używają tych samych kategorii rozmiaru co postacie czy inne istoty, jak to pokazano w tabeli 5-12 „Rozmiary pojazdów". Modyfikator z rozmiaru pojazdu wpływa na modyfikator inicjatywy, modyfikator manewrów oraz Obronę. Modyfikatory z rozmiaru wzięto pod uwagę w statystykach pojazdów przedstawionych w tabeli 4-14, na stronie 125.

TABELA 5-12: ROZMIARY POJAZDÓW

Rozmiar pojazdu	Modyfikator z rozmiaru	Przykłady
Kolosalny	–8	Jacht, ciężarówka z naczepą siodłową
Olbrzymi	–4	Czołg, limuzyna
Wielki	–2	Samochód luksusowy lub opancerzony, SUV
Duży	–1	Zwykły samochód osobowy, Harley-Davidson
Średni	+0	Motocykl terenowy lub wyścigowy

Zwrot i pola ostrzału

W przeciwieństwie do postaci, w przypadku pojazdów bardzo istotny jest kierunek, w którym są zwrócone (tzw. zwrot). Określa on, w którą stronę porusza się pojazd (zakładając, że nie jedzie do tyłu). Od niego również zależy, którą z broni pokładowych można wykorzystać do ostrzeliwania określonego celu.



Broń zamontowana na pojeździe może być osadzona tak, że da się z niej prowadzić ogień tylko w jednym z czterech kierunków – do przodu, do tyłu, na prawą lub lewą stronę. Ewentualnie umieszczono ją w częściowej (tzw. sponson) lub obrotowej wieży. Uzbrojenie będące w sponsonie może ostrzeliwać cele znajdujące się w trzech sąsiadujących polach ostrzału (na przykład: z przodu, z lewej i z prawej). Natomiast to zamontowane w obrotowej wieży jest w stanie strzelać w dowolnym kierunku. Pola ostrzału pojazdów posiadających broń pokładową podano w ich opisach.

Wprowadzenie

Do większości pojazdów można wsiąść, poświęcając na to akcję ruchu, a następnie uruchomić je podczas kolejnej akcji ruchu. Od tej chwili pojazd jest gotowy do działania. Odstępstwa od tej zasady podano w opisach pojazdów (na przykład BWP-2 na stronie 126).

Inicjatywa

Możliwe są dwa sposoby określania inicjatywy podczas walki z wykorzystaniem pojazdów. Pierwszy polega na obliczaniu inicjatywy dla każdej postaci z osobna, tak jak to ma miejsce podczas normalnego starcia. Jest to najlepsza metoda, gdy większość drużyny lub cała znajduje się w jednym pojeździe. Może się jednak okazać, że pasażerowie będą nadmiernie korzystali z opóźniania akcji czy przygotowywania akcji, czekając, aż kierowca przeprowadzi odpowiednie manewry. Druga metoda polega na wykonywaniu testu inicjatywy dla każdego pojazdu, korzystając z ich modyfikatorów inicjatywy. Najlepiej sprawdza się to w sytuacji, w której postacie znajdują się w różnych wozach, ponieważ pozwala każdemu działać mniej więcej w tym samym czasie.

Szybkość pojazdu

Szybkość pojazdu wyrażana jest za pomocą jednej z pięciu kategorii: może być on nieruchomy albo poruszać się z prędkością minimalną, miejską, drogową lub pełnym gazem. Każda z tych kategorii odpowiada pewnemu zakresowi możliwego ruchu (tabela 5-13 „Szybkość pojazdów oraz modyfikatory"). W każdej rundzie pojazd przemieszcza się ze swoją aktualną na daną chwilę szybkością.

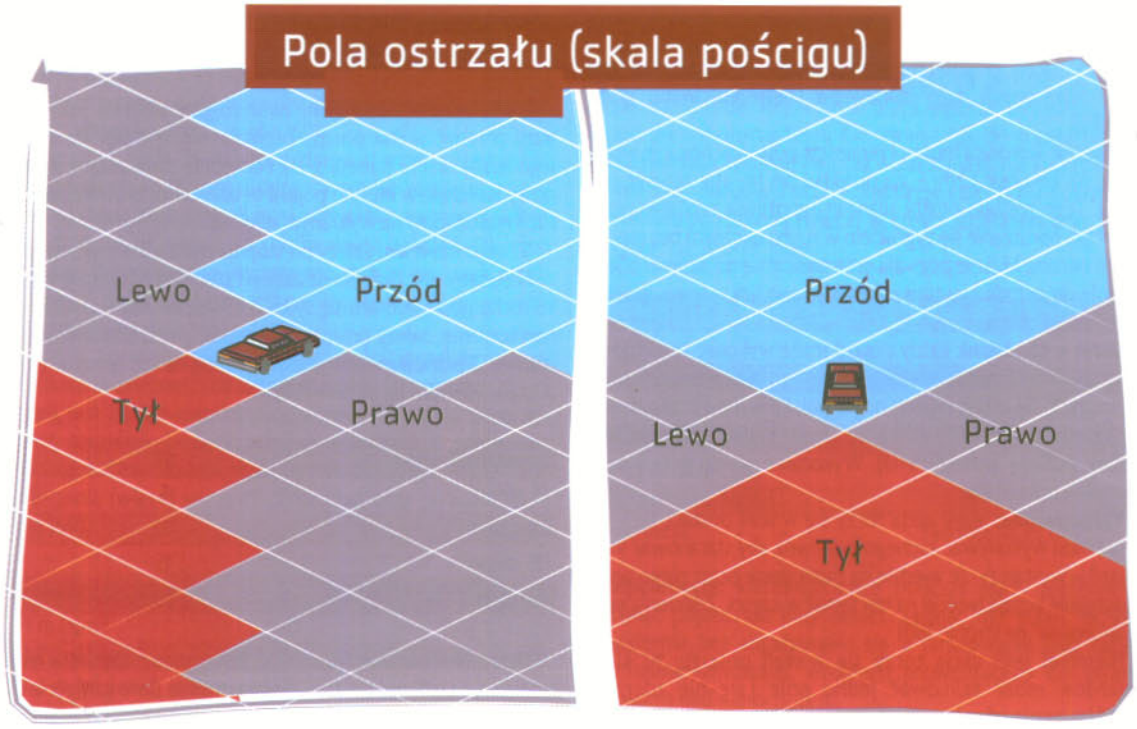
Deklarowanie szybkości

Na początku swej akcji kierowca musi określić szybkość, z jaką będzie prowadził pojazd w danej rundzie. Może ją zmienić – w stosunku do tej, z którą przemieszczał się w rundzie wcześniejszej – o jedną kategorię. Na przykład, jeżeli samochód poruszał się w poprzedniej rundzie z szybkością miejską, kierowca może zwolnić do szybkości minimalnej, albo przyspieszyć do

TABELA 5-13: SZYBKOŚCI POJAZDÓW ORAZ MODYFIKATORY

	Skala postaci		Skala pościgu			
Kategoria szybkości	Ruch [1]	Liczba skrętu [2]	Ruch [1]	Liczba skrętu [2]	Modyfikator do Obrony	Modyfikator do testu
Nieruchomy [3]	0	—	0	—	+0	—
Szybkość minimalna	1-20	1	1-2	1	+0	+0
Szybkość miejska	21-50	2	3-5	1	+1	–1
Szybkość drogowa	51-150	4	6-15	2	+2	–2
Pełen gaz	151+	8	16+	2	+4	–4

1 Liczba pól, które może przebyć pojazd poruszając się z daną szybkością.
2 Liczba pól, które musi przebyć pojazd, zanim wykona skręt przy określonej szybkości.
3 Nieruchomy pojazd nie może się poruszać ani wykonywać żadnych manewrów.



szybkości drogowej. Nieruchomy pojazd może ruszyć z szybkością minimalną do przodu lub do tyłu, przy czym większość nie jest w stanie jechać do tyłu z szybkością wyższą niż minimalna.

Nieruchomy: pojazd się nie porusza.

Szybkość minimalna: wykorzystywana podczas ostrożnego manewrowania na ograniczonej przestrzeni – wąskich uliczkach czy parkingach. Jej maksymalna wartość odpowiada mniej więcej szybkości biegnącego człowieka.

Szybkość miejska: średnia prędkość poruszania się pojazdów, do około 55 km/h.

Szybkość drogowa: prędkość, z jaką zwykle pojazd przemieszcza się po drogach szybkiego ruchu czy autostradach, od 55 do 130 km/h.

Pełny gaz: pojazd porusza się bardzo szybko, powyżej 130 km/h.

Ruch

W swojej akcji kierowca przemieszcza pojazd o liczbę pól odpowiadającą danej kategorii szybkości. Na przykład, jeżeli samochód porusza się z szybkością miejską, prowadzący może przemieścić go na odległość nie mniejszą od 21 i nie większą od 50 pól (liczonych w skali postaci) lub od 3 do 5 (w skali pościgu).

W przeciwieństwie do postaci, pojazdy nie mogą wykonać dwóch akcji ruchu, biec ani w żaden inny sposób zwiększać prędkości (z wyjątkiem zmiany kategorii prędkości na wyższą).

W charakterystyce każdego pojazdu (podanej w tabeli 4-14) podano jego prędkość maksymalną, czyli nieprzekraczalną liczbę pól, z jaką może się on przemieszczać. Oznacza to, że niektóre nie będą mogły się poruszać pełnym gazem, ani nawet z szybkością drogową.

Przebytą odległość (mierzoną w polach) oblicza się dla pojazdów dokładnie w taki sam sposób jak dla postaci. Należy przy tym pamiętać, że jeżeli samochód porusza się po skosie, to co drugie pola traktuje się jak dwa. Inaczej niż w przypadku postaci, przy pojazdach ważny jest zwrot – jeżeli pojazd nie skręca, to przemieszcza się zawsze w kierunku, w jakim był zwrócony (lub w przeciwnym, jeżeli porusza się do tyłu).

Wpływ prędkości

Znacznie trudniej trafić w szybko poruszający się pojazd niż taki, który stoi w miejscu. Z drugiej strony trudniej go wówczas kontrolować i prowadzić z niego ogień.

Jak to pokazano w tabeli 5-13, pojazd przemieszczający się z szybkością drogową lub wyższą zyskuje premię do Obrony. Niemniej tak szybkie poruszanie się powoduje kary do testów umiejętności oraz testów ataków osób znajdujących się w środku (wliczając w to testy Kierowania oraz ataki wykonywane z wnętrza).

Prowadzenie pojazdu

Prowadzenie pojazdu to akcja ruchu wykonywana przez kierowcę, podczas której może on przemieścić samochód o pewną liczbę pól (mieszczącą się w odpowiedniej kategorii szybkości) lub wykonać manewry (w dowolnym punkcie trasy) służące zmianie szybkości czy kierunku ruchu. Kierowca może również, poświęcając akcję ataku, wykonać dodatkowe rodzaje manewrów.

Istnieją dwa główne typy manewrów: proste oraz kaskaderskie.

Manewry proste: manewry w rodzaju skrętu o 45 stopni, czyli łatwe do przeprowadzania. Każdy z nich to akcja darmowa i każdy kierowca może wykonać dowolną liczbę razy podczas ruchu pojazdu. Niemniej odbywa się to kosztem właśnie ruchu – innymi słowy, pojazd, który wykonuje dużo prostych manewrów, przemieści się na mniejszą odległość niż taki, który porusza się jedynie w linii prostej. Wykonanie tego rodzaju manewru nie wymaga od kierowcy przeprowadzenia testu umiejętności.

Manewry kaskaderskie: są trudne do przeprowadzenia, ale pozwalają kierowcy w znacznie większym stopniu zmienić kierunek lub szybkość pojazdu niż ma to miejsce podczas manewrów prostych. Każdy z nich jest akcją ruchu. Pierwszy manewr kaskaderski można wykonać jako część akcji ruchu poświęconej na kierowanie pojazdem, a na kolejny kierowca musi poświęcić swoją akcję ataku. Manewry tego rodzaju zawsze wymagają przeprowadzenia testu Kierowania.

Manewry proste

Podczas ruchu pojazdu kierowca może wykonać dowolny z przedstawionych dalej manewrów (zaprezentowano je na rysunku).

Mijanie: kierowca może przemieścić pojazd w bok, nie wpływając na kierunek jazdy – na przykład po to, aby zmienić pas ruchu. Tego rodzaju prosty manewr umożliwia omijanie przeszkód lub poruszanie się zygzakiem w ruchu ulicznym bez modyfikacji zwrotu. Mijanie pozwala przemieścić się pojazdowi o jedno pole do przodu i jeszcze jedno w prawo lub w lewo, kosztuje zaś 3 pola ruchu.

Skręt o 45 stopni: każdy pojazd może wykonać tego rodzaj skręt jako część ruchu. Niemniej zanim go przeprowadzi, musi przemieścić się w linii prostej o tyle pól, ile wynosi liczba skrętu dla kategorii prędkości, z jaką się porusza (dokładne wartości zostały podane w tabeli 5-13). Wykonanie skrętu o 45 stopni kosztuje 1 pole ruchu.

Taranowanie: jeżeli akcja toczy się w skali postaci, kierowca nie musi wykonywać żadnego manewru, aby staranować inny pojazd – wystarczy, że wjedzie na zajmowane przez niego pole, a następuje kolizja (więcej na ten temat w części „Zderzenia oraz taranowanie" na stronie 160).

Niemniej jeśli akcja toczy się w skali pościgu, to kilka pojazdów może zajmować jedno pole i się nie zderzać. W takim przypadku kierowca musi wykonać prosty manewr – wprowadzić pojazd na pole zajmowane przez wóz przeciwnika i zadeklarować chęć staranowania go. To działanie traktuje się jak zderzenie, z tą jednak różnicą, że osoba prowadząca zaatakowany pojazd może wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – udany zmniejszy uszkodzenia obu wozów o połowę.

Manewry kaskaderskie

Prawidłowe wykonanie manewru kaskaderskiego wymaga udanego testu Kierowania. Test zakończony niepowodzeniem bardzo często oznacza, że pojazd kończy ruch w zupełnie innym miejscu, niż spodziewał się tego kierowca. Jeżeli tak się stanie, to zderza się on z dowolną przeszkodą na trasie ruchu. Należy pamiętać, że modyfikatory testu z tabeli 5-13 dotyczą wszystkich testów Kierowania wykonywanych przez prowadzącego pojazd oraz wszystkich testów ataków pasażerów.

Na ręcznym: wykonując ten manewr kierowca znacznie zmienia kierunek ruchu, przy jednoczesnym zatrzymaniu pojazdu.

Przed przeprowadzeniem niniejszego manewru samochód musi przebyć w linii prostej przynajmniej tyle pól, ile wynosi jego liczba skrętu (tabela 5-13). Następnie prowadzący wybiera nowy kierunek, w którym pojazd będzie zwrócony. Wóz kończy ruch nieruchomy na wybranym miejscu.

ST tego manewru zależy od stopnia zmiany kierunku ruchu.

Nieudany test oznacza, iż zamiast planowanej zmiany kierunku ruchu pojazd obraca się tylko o 45 stopni. Aby odzyskać nad nim kontrolę, należy przeprowadzić udany test Kierowania o ST równej ST planowanego manewru (więcej na ten temat w części „Utrata kontroli" na stronie 160).

Zmiana kierunku	ST
45 stopni	5
90 stopni	10
135 stopni	15
180 stopni	20

Ostre hamowanie: wykonując ten manewr, kierowca może zmniejszyć szybkość pojazdu o maksymalnie dwie kategorie i to niezależnie od zmiany prędkości, jakiej miał prawo dokonać na początku swoich akcji. Innymi słowy, jeżeli wówczas zwolnił, to w danej rundzie może nastąpić zmiana szybkości o trzy kategorie. Ruch samochodu w tej rundzie dobiega końca, gdy przebędzie on minimalną liczbę pól dla nowej kategorii szybkości (jeżeli przed wykonaniem ostrego hamowania przebył już taką odległość, to natychmiast staje).

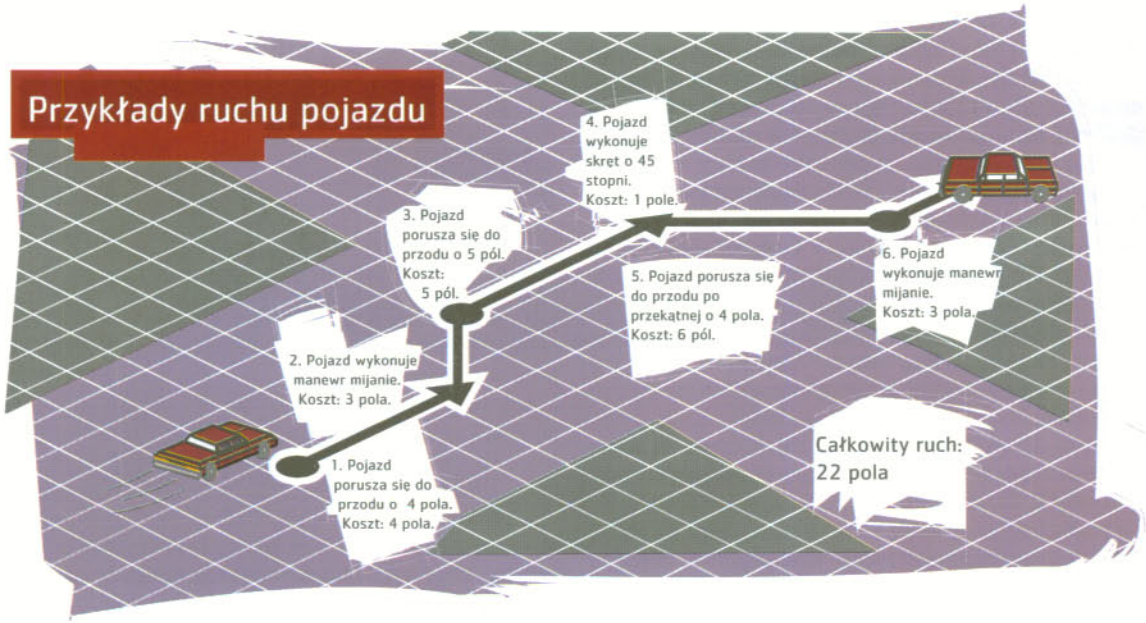
ST tego manewru wynosi 15.

Jeżeli test będzie nieudany, to pojazd nie zmienia kategorii szybkości. Aby odzyskać nad nim kontrolę, należy wykonać udany test Kierowania o ST 15 (więcej w części „Utrata kontroli", strona 160).

Ostry zakręt: ten manewr pozwala na wykonanie ciasnego skrętu bez utraty szybkości.

Niniejszy manewr działa podobnie do zwykłego skrętu o 45 stopni, jednak pojazd musi przejechać w linii prostej o połowę mniej pól niż podano w liczbie skrętu (zaokrąglając w dół).

ST ostrego zakrętu wynosi 15.



Jeżeli test będzie nieudany, to pojazd porusza się do przodu o liczbę pól równą liczbie skrętu, a następnie zakręca, jak podczas zwykłego skrętu o 45 stopni. Aby odzyskać nad nim kontrolę, należy przeprowadzić udany test Kierowania o ST 15 (więcej w części „Utrata kontroli", strona 160).

Skok: dzięki temu manewrowi kierowca może przeskoczyć nad znajdującym się na jego drodze rowem lub kanałem.

Aby wykonać skok, pojazd musi przejechać wcześniej w linii prostej tyle pól, ile wynosi jego liczba skrętu (tabela 5-13). Jeżeli nie będzie dysponował wystarczająco dużym zapasem ruchu potrzebnym do przeskoczenia szczeliny, musi dokończyć skok na początku swojej następnej tury.

ST tego manewru zależy od szerokości szczeliny i ulega modyfikacji w zależności od kategorii szybkości pojazdu.

Jeżeli test będzie nieudany, pojazdowi nie udało się przeskoczyć szczeliny i wpadł w nią lub uderzył w przeciwległą krawędź. Uszkodzenia liczy się tak samo, jak w przypadku zderzenia (więcej w części „Zderzenia oraz taranowanie", strona 160).

Szerokość szczeliny	ST
0,3-1 m (rów)	15
1,2-2,5 m (kanał)	20
2,5-4,5 m (strumień, mały wąwóz)	25
5-7,5 m (wąska droga, mały staw)	35
8-12 m (szeroka droga, mała rzeka)	45

Szybkość pojazdu	Modyfikator ST
Szybkość minimalna	+10
Szybkość miejska	+5
Szybkość drogowa	+0
Pełen gaz	–5

Płytka szczelina (o głębokości od 0,3 do 1 metra) jest odpowiednikiem obiektu średniego rozmiaru. Pojazd może uniknąć zderzenia wynikającego z nieudanego skoku i poruszyć się dalej, jeżeli kierowca wykona udany test jak dla unikania zagrożenia (więcej na ten temat dalej).

Szczelina o średniej głębokości (od 1,5 do 3 metrów) jest odpowiednikiem wielkiego obiektu. Pojazd może z niej wyjechać jedynie pod warunkiem, że ściany nie są zbyt strome.

Głębsze szczeliny (powyżej 3,5 metra) są odpowiednikiem kolosalnego obiektu. Pojazd może z niej wyjechać jedynie pod warunkiem, że ściany nie są zbyt strome.

Jeżeli szczelinę wypełnia woda (jak to ma miejsce w przypadku strumienia czy stawu), to pojazd otrzymuje jedynie połowę uszkodzeń w wyniku zderzenia. Niemniej w przypadku, gdy woda jest zbyt głęboka albo dno jest zbyt miękkie, to pojazd może nie być w stanie się wydostać (zależnie od decyzji Mistrza Gry).

Unikanie zagrożenia: bardzo rzadko walka prowadzona za pomocą pojazdów rozgrywa się na idealnie płaskiej, pozbawionej przeszkód równinie. Zwykle na trasie pojawiają się skały, drzewa, budynki, ludzie, samochody, wraki oraz inne elementy. Jeżeli pojazd próbuje przejechać przez pole, na którym znajduje się jakaś przeszkoda, to prowadząca go osoba musi wykonać test Kierowania – udany pozwala uniknąć zagrożenia i jechać dalej.

Nie można uniknąć konstrukcji (takich jak budynki, nasypy czy inne obiekty zajmujące całe pole). Również wówczas, gdy kierowca nie może wykonać testu (na przykład wykorzystał już w tej rundzie wszystkie swoje akcje wykonując inne manewry kaskaderskie), automatycznie uznaje się, że nie zdołał uniknąć zagrożenia i następuje zderzenie.

ST unikania zagrożenia zależy od jego charakteru.

Nieudany test powoduje, że pojazd uderza w przeszkodę. W przypadku pajączków oznacza to, że wykonują one atak, którego celem jest samochód (więcej na ten temat w ich opisie na stronie 117). Plama oleju zmusza prowadzącego pojazd do wykonania testu Kierowania (ST 15) w celu zachowania nad nim kontroli (więcej w części „Utrata kontroli" na stronie 160). Nieudana próba ominięcia zagrożenia powoduje zderzenie z przeszkodą (więcej w części „Zderzenia oraz taranowanie" na stronie 160).

Zagrożenie	ST
Pajączki	15
Plama oleju	15
Przeszkoda	
Mała (opona, trochę gruzu)	5
Średnia (skrzynka)	10
Duża (sterta złomu)	15
Konstrukcja	Nie można jej ominąć

Zepchnięcie: kierowca może podczas jazdy spróbować zepchnąć pojazd lub inny obiekt, zadając mu w ten sposób uszkodzenia bez angażowania się w taranowanie jako takie, ewentualnie zmuszając wrogiego prowadzącego do utraty panowania nad samochodem.

Jeżeli akcja toczy się w skali postaci, to pojazdy muszą znajdować się na sąsiadujących polach (to znaczy zajmować pole lub pola bezpośrednio obok siebie – bok w bok) oraz poruszać się w tym samym kierunku. Próba wykonania zepchnięcia kosztuje 1 pole ruchu.

Jeśli akcja toczy się w skali pościgu, to pojazdy muszą się znajdować na tym samym polu i poruszać się w tym samym kierunku. Próba nie kosztuje pola ruchu.

W przypadku, gdy manewr zakończy się powodzeniem, oba pojazdy otrzymują takie uszkodzenia, jak w przypadku zderzenia (więcej na ten temat w części „Zderzenia oraz taranowanie" na stronie 160), jednak mnożnik zderzenia równy jest 1/4 i zaatakowany kierowca może wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – udany oznacza zmniejszenie uszkodzeń obu pojazdów o połowę. Osoba prowadząca zepchnięty samochód musi na początku swojej następnej akcji wykonać test Kierowania (ST 15) – porażka świadczy o utracie panowania nad pojazdem.

ST tego manewru wynosi 15 i jest modyfikowana w zależności od różnicy rozmiarów i szybkości celu.

Parametry celu	Modyfikator ST
Większy (za każdą kategorię rozmiaru)	–5
Mniejszy (za każdą kategorię rozmiaru)	+5
Za każdą różnicę w kategorii szybkości	–2

Na przykład, postać kieruje wielką ciężarówką jadącą z szybkością drogową i usiłuje zepchnąć duży samochód poruszający się z szybkością minimalną. Cel jest o jedną kategorię rozmiaru mniejszy, a szybkość prowadzonego przez bohatera wozu o dwie kategorie wyższa, a zatem całkowity modyfikator wynosi +1 (+5 za rozmiar oraz –4 za szybkość).

Jeżeli test będzie nieudany, oba pojazdy otrzymują uszkodzenia, jak gdyby zepchnięcie zakończyło się powodzeniem, jednak zaatakowany prowadzący nie musi wykonywać testu Kierowania pozwalającego odzyskać panowanie nad samochodem.

Zryw: wykonując ten manewr, kierowca może zwiększyć szybkość pojazdu o jedną kategorię i to niezależnie od zmiany prędkości, jakiej miał prawo dokonać na początku swoich akcji. Innymi słowy, jeżeli wówczas przyspieszył, to w danej rundzie

może nastąpić zmiana szybkości o dwie kategorie. Całkowity ruch pojazdu nie ma jednak prawa przekroczyć maksymalnej liczby pól dla nowej kategorii szybkości (pola, jakie samochód przebył przed wykonaniem opisywanego manewru również wliczają się do całości ruchu).

ST zrywu wynosi 15.

Jeżeli test będzie nieudany, to pojazd nie zmienia kategorii szybkości.

Decyzje kierowcy

Tu w prostych słowach opisano to, co bohater będący kierowcą może wykonać w czasie jednej rundy.

Ustalić szybkość: postać może zwiększyć lub zmniejszyć szybkość pojazdu o jedną kategorię (lub utrzymać ją bez zmian).

Wykorzystać akcję ataku (opcjonalnie): postać może, jeżeli chce, wykorzystać akcję ataku przed poruszeniem pojazdu, jednak takie działanie ograniczy jej możliwości do jednego manewru kaskaderskiego w czasie ruchu.

Ruch: postać przemieszcza pojazd o dowolną liczbę pól zależną od określonej kategorii szybkości. W tym samym czasie bohater może wykonać dowolną liczbę prostych manewrów (jedynym ograniczeniem jest ich koszt). Może również przeprowadzić jeden manewr kaskaderski będący częścią ruchu (lub dwa – w przypadku, gdy nie wykorzystał wcześniej akcji ataku).

Wykorzystanie akcji ataku (opcjonalne): jeżeli postać nie wykorzystała akcji ataku przed ruchem i wykonała tylko jeden manewr kaskaderski (albo nie przeprowadziła ich wcale), to pozostała jej akcja ataku.

Zderzenia oraz taranowanie

Zderzenie ma miejsce wówczas, gdy wóz uderzy w inny pojazd lub trwały obiekt. Jeżeli uderzy w istotę albo inny poruszający się samochód, to cel może wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – udany zmniejsza obrażenia czy uszkodzenia o połowę.

Rozstrzyganie zderzeń

Bazowe uszkodzenia podczas zderzenia zależą od rozmiaru oraz szybkości biorących w nim udział obiektów. Należy brać pod uwagę najwyższą prędkość oraz najmniejszy rozmiar zaangażowanych w kolizję i wykorzystać te dane odczytując informacje z tabeli 5-14 „Efekty zderzenia".

TABELA 5–14: EFEKTY ZDERZENIA

Najwyższa szybkość	Rodzaj kostki
Szybkość minimalna	k2
Szybkość miejska	k4
Szybkość drogowa	k8
Pełen gaz	k12

Rozmiar najmniejszej istoty lub obiektu	Liczba kostek
Kolosalny	20
Olbrzymi	16
Wielki	12
Duży	8
Średni	4
Mały	2
Malutki	1
Mniejszy od malutkiego	0

Na przykład, duży samochód osobowy poruszający się z szybkością drogową uderza w wielką ciężarówkę jadącą z szybkością minimalną. W tym przypadku największa prędkość to szybkość drogowa (z taką porusza się samochód osobowy), a najmniejszy rozmiar jest duży (samochód osobowy), a zatem uszkodzenia wynoszą 8k8.

Po określeniu bazowych uszkodzeń, należy ustalić mnożnik zderzenia, zależny od tego, w jaki sposób pojazd uderzył w inny wóz lub obiekt (w przypadku pojazdów poruszających się tyłem, ów tył traktuje się jak przód). Mnożniki przestawiono w tabeli 5-15 „Kierunek zderzenia".

Po ustaleniu uszkodzeń, należy odjąć ich liczbę od punktów wytrzymałości zaangażowanych w kolizję pojazdów (obiektów lub istot, w którym to przypadku uszkodzenia są de facto obrażeniami). Oba samochody biorące udział w zderzeniu zmniejszają szybkość o dwie kategorie. Jeżeli pojazd uderzający w przeszkodę przebył już minimalną liczbę pól dla nowej kategorii prędkości, natychmiast się zatrzymuje. Jeśli dysponuje pewnym zapasem ruchu, to odpycha inne pojazdy lub obiekty (jeśli jest to możliwe) i porusza się dalej – do chwili, gdy przejedzie minimalną liczbę pól dla nowej kategorii szybkości.

TABELA 5–15: KIERUNEK ZDERZENIA

Obiekt, w który uderzył pojazd	Mnożnik
Nieruchomy obiekt	× 1
Pojazd w ruchu, uderzony czołowo lub pod kątem 45 stopni z przodu	× 2
Pojazd w ruchu, uderzony pod kątem prostym	× 1
Pojazd w ruchu, uderzony z tyłu lub pod kątem 45 stopni z tyłu	× ½
Zepchnięty pojazd (strona 159)	× ¼

Prowadzący, który spowodował zderzenie, musi natychmiast wykonać test Kierowania (ST 15) – nieudany oznacza utratę panowania nad pojazdem (więcej na ten temat w części „Utrata kontroli", dalej). Osoba prowadząca drugi samochód musi na początku swojej akcji wykonać test Kierowania (ST 15) – udany pozwala zachować kontrolę nad wozem.

Obrażenia pasażerów

Jeżeli pojazd w wyniku zderzenia otrzymał uszkodzenia, to znajdujące się w środku postacie zostają narażone na obrażenia. Ich liczba zależy od poziomu zapewnianej przez pojazd osłony.

Osłona	Obrażenia
Brak	Równe uszkodzeniom pojazdu
1/4	Równe 1/2 uszkodzeń pojazdu
1/2	Równe 1/4 uszkodzeń pojazdu
3/4 lub większa	Brak obrażeń

Każdy z pasażerów ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 15) – udany zmniejsza liczbę obrażeń o połowę.

Utrata kontroli

Zderzenie albo nieudany manewr kaskaderski mogą spowodować utratę panowania nad pojazdem. Aby odzyskać nad nim kontrolę, prowadzący musi wykonać udany test Kierowania. Niepowodzenie oznacza zaś, iż wóz wpada w poślizg. W przypadku, gdy test będzie nieudany o 10 lub więcej, samochód się wywraca. Należy pamiętać o zastosowaniu do wszystkich testów modyfikatorów wymienionych w tabeli 5-13.

Wóz, który wyrwał się spod kontroli, może uderzyć w przeszkodę lub inny pojazd, a wówczas ma miejsce zderzenie (więcej na ten temat w części „Zderzenia oraz taranowanie", wcześniej).

Poślizg: pojazd wpada w niekontrolowane obroty i zaczyna wirować,

Jeżeli akcja toczy się w skali postaci, to przemieszcza się on do przodu o tyle pól, ile wynosi liczba skrętu dla danej kategorii szybkości, po czym się zatrzymuje. Należy wówczas rzucić k8, aby określić, w jakim kierunku będzie zwrócony: 1 – w tym samym; 2 – 45 stopni w prawo; 3 – 90 stopni w prawo; 4 – 135 stopni w prawo; 5 – w kierunku przeciwnym do tego, w jakim się poruszał; 6 – 135 stopni w lewo; 7 – 90 stopni w lewo; 8 – 45 stopni w lewo.

Jeżeli akcja toczy się w skali pościgu, to pojazd przemieszcza się do przodu o jedno pole i staje. Jego zwrot ustala się według opisanych wcześniej zasad.

Wywrotka: pojazd zaczyna koziołkować, odnosząc uszkodzenia.

Jeżeli akcja toczy się w skali postaci, to pojazd wywraca się i toczy w linii prostej o tyle pól, ile wynosi liczba skrętu dla danej kategorii szybkości, po czym się zatrzymuje. Po zakończeniu wywrotki ląduje prostopadle do kierunku, w którym się poruszał (należy losowo ustalić czy zwrócony jest w prawo, czy w lewo).

Jeżeli akcja toczy się w skali pościgu, to pojazd wywraca się oraz toczy przez jedno pole, po czym się zatrzymuje i zmienia zwrot.

Niezależnie od wykorzystywanej skali, pojazd otrzymuje następujące uszkodzenia: 2k6 × liczba skrętu dla kategorii szybkości, z którą się poruszał. Znajdujące się w środku osoby odnoszą obrażenia równe 2k4 × liczba skrętu dla kategorii szybkości, z którą się poruszał (udany rzut obronny na Refleks o ST równą 15 oznacza społowienie).

Zabawa w chowanego

Kierowca ściganego pojazdu może wykonać test Ukrywania się, aby zgubić ścigającego w ruchu ulicznym. Ma też prawo przeprowadzić test Blefowania, żeby zmylić pogoń, wykonując nagły zjazd z drogi czy skręt w boczną ulicę.

W teście Ukrywania się wykorzystuje się standardowe zasady (więcej na ten temat w opisie rzeczonej umiejętności na stronie 67). W tym przypadku obowiązują normalne modyfikatory z rozmiaru, lecz ze względu na to, że kierowca będzie chciał się schować między innymi pojazdami, z których większość będzie duża lub wielka, otrzymuje do testu premię +8. Taką próbę może podjąć jedynie przy stosunkowo dużym natężeniu ruchu, w przeciwnym razie Mistrz Gry ma prawo się na nią nie zgodzić albo przyznać do testu odpowiednie kary.

Bohater może wykorzystać Blefowanie do zmylenia ścigającego go przeciwnika, wprowadzając go w błąd w kwestii zamierzonego kierunku jazdy. Tuż przed zjazdem z drogi lub skrętem w boczną ulicę należy wykonać test Blefowania sporny z Wyczuciem pobudek ścigającego. Jeżeli zakończy się powodzeniem, przeciwnik otrzymuje karę –5 do każdego testu Kierowania wymaganego przy skręceniu za ofiarą. W przypadku, gdy ścigający może skręcić wykorzystując do tego celu prosty manewr (w związku z czym nie musi wykonywać testu Kierowania), próba Blefowania nie odnosi spodziewanego rezultatu.

Prowadzenie walki z pojazdów

Na najbliższych strona przedstawiono zasady pomagające prowadzić walkę przy wykorzystaniu pojazdów.

Akcje związane z walką przy wykorzystaniu pojazdów

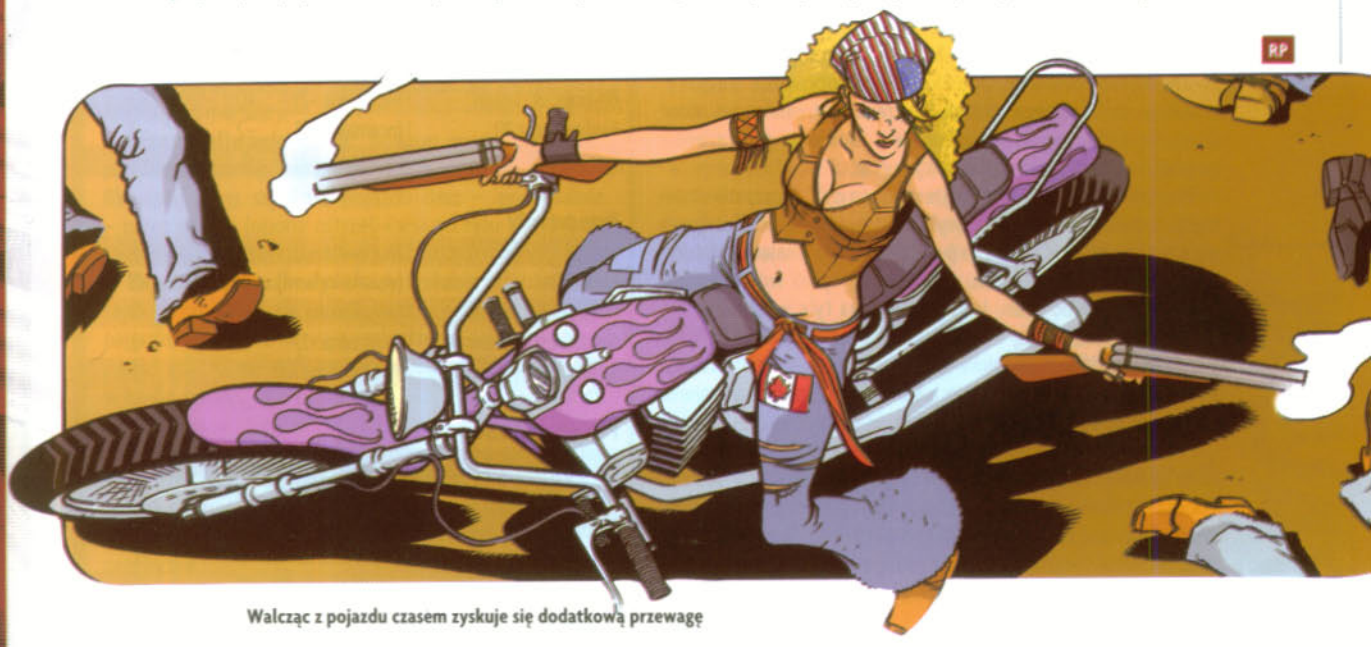
W walce z użyciem pojazdów akcje traktowane są w taki sam sposób, jak podczas normalnej walki. Uogólniając, bohater w czasie rundy może wykonać dwie akcje ruchu, jedną akcję ruchu i jedną akcję ataku lub jedną akcję całorundową. Ponadto ma prawo normalnie wykonywać akcje darmowe, w połączeniu z innymi.

Akcje darmowe: przykładami tego rodzaju akcji niech będzie wydawanie innym poleceń lub ukrywanie się za drzwiami. Bohater może wykonać tyle darmowych akcji, na ile zezwoli Mistrz Gry.

Akcje ruchu: zmiana zajmowanej w pojeździe pozycji to zazwyczaj akcja ruchu, zwłaszcza jeżeli chodzi o zamianę miejsc z inną postacią. Jeżeli ruch jest nieznaczny i nic go nie utrudnia (na przykład przesunięcie się na pustym tylnym siedzeniu z lewej strony na prawą), to może być odpowiednikiem 1,5-metrowego kroku. W innych przypadkach wymagane jest poświęcenie akcji ruchu.

Akcje ataku: każdy znajdujący się w środku pojazdu może wykonać atak bronią osobistą, a kierowca i strzelcy mają prawo zaatakować za pomocą uzbrojenia sterowanego z ich stanowisk.

Akcje całorundowe: kierowca musi poświęcić akcję ruchu na kontrolę pojazdu, nie może wykonywać akcji całorundowych, chyba że będzie je rozpoczynał w jednej rundzie i kończył w na-



Walcząc z pojazdu czasem zyskuje się dodatkową przewagę

stępnej (więcej na ten temat w części „Rozpoczęcie/zakończenie akcji całorundowej", strona 137).

Umiejętności załogi

Mistrz Gry nie musi tworzyć ani zapamiętywać charakterystyk wszystkich osób znajdujących się w pojeździe – w statystykach każdego z nich pojawia się współczynnik „umiejętności załogi". Określa on jej typowe możliwości związane z wykorzystywaniem systemów pojazdu.

W tabeli 5-16 zaprezentowano pięć poziomów umiejętności załóg pojazdów kontrolowanych przez Mistrza Gry, wraz z odpowiednimi modyfikatorami testów. Te ostatnie stosuje się w przypadku wykonywania wszelkiego rodzaju testów umiejętności związanych z wykorzystaniem pojazdu (dotyczy to też testów Kierowania oraz Naprawiania). Premię do ataku należy używać do wszystkich ataków przeprowadzonych przez załogę. W celu ułatwienia gry, tabela 5-17 zawiera typowe umiejętności załóg i całkowite modyfikatory inicjatywy oraz manewrów dla wszystkich pojazdów opisanych w tym podręczniku.

Trzeba pamiętać, że nie ogranicza to w żaden sposób możliwości tworzenia niepowtarzalnych pojazdów posiadających własne charakterystyki załóg. Mistrz Gry nie musi też rezygnować z prawa używania statystów podczas jazdy czy ataku pojazdem. Jest to tylko ułatwienie, które ma na celu zaoszczędzenie jego czasu, gdy na podorędziu nie czekają postacie gotowe do posadzenia za kierownicą.

Opcje ataku

Prowadzenie ognia z zainstalowanego na pokładzie uzbrojenia wymaga poświęcenia akcji ataku, podczas którego korzysta się z modyfikatora ataku dystansowego kierowcy lub strzelca.

Prowadzący pojazd posiadający przynajmniej 5 rang w umiejętności Kierowanie otrzymuje premię synergiczną +2 do ataków bronią pokładową w czasie jazdy.

Niektóre pojazdy wojskowe wyposażono w komputerowe systemy kierowania ogniem (SKO). Zapewniają one premię z wyposażenia do testów ataków przeprowadzanych za pomocą połączonego z nimi uzbrojenia.

Jazda defensywna: tak jak w przypadku walki wręcz, postać może zadecydować, że będzie prowadziła pojazd defensywnie. Dzięki temu otrzymuje premię unikową +2 do Obrony oraz karę –4 do wszystkich testów ataku przeprowadzanych przez osoby znajdujące się w środku.

Pełna defensywa: kierowca może skorzystać z tej opcji i zyskać premię unikową +4 do Obrony, tyle że nie będzie miał prawa wykonywać ataków (strzelcy oraz pasażerowie podlegają karze –8 do testów ataku). Modyfikatory te obowiązują do następnej tury kierowcy.

Akcja całkowitego ataku: kierowca normalnie nie może przeprowadzić tego rodzaju ataku, ponieważ prowadzenie pojazdu wymaga poświęcenia akcji ruchu.

Niemniej strzelcy czy pasażerowie mogą skorzystać z tej opcji, ponieważ nie muszą wykorzystywać akcji ruchu (poza ewentualną zmianą miejsc w pojeździe). Uogólniając, wykorzystywanie całkowitego ataku przydaje się tylko wówczas, gdy bazowa premia do ataku bohatera jest na tyle wysoka, że ma prawo wykonać więcej ataków niż jeden posiadaną bronią (na przykład strzelając z pistoletu przez okno). Strzelec z kolei może w tym celu wykorzystać jeden lub więcej rodzajów uzbrojenia sterowanych z jego stanowiska.

Mierzenie do załogi

Podczas atakowania pojazdu, pod uwagę bierze się jego Obronę zmodyfikowaną zależnie od kategorii szybkości. Napastnik może również wycelować w konkretną osobę znajdującą się wewnątrz – kierowcę lub pasażerów.

TABELA 5-16: MOŻLIWOŚCI ZAŁOGI

Możliwości załogi	Modyfikator testu	Premia do ataku
Bez wyszkolenia	–4	–2
Normalna	+2	+0
Wyszkolona	+4	+2
Doświadczona	+8	+4
Weterani	+12	+8/+3

TABELA 5-17: ZAŁOGA

Nazwa	Załoga	Inicjatywa	Manewr
Cywilne statki powietrzne			
Bell jet ranger	2 (wyszkolona +4)	+0	+0
Bell model 212	2 (wyszkolona +4)	+0	+0
Cessna 172 „Skyhawk"	1 (normalna +2)	–2	–2
Learjet model 45	2 (wyszkolona +4)	+0	+0
Samochody osobowe			
Acura 3.2 TL	1 (normalna +2)	+0	+1
Aston-martin vanquish	1 (normalna +2)	+0	+2
BMW M3	1 (normalna +2)	+0	+3
Chevrolet cavalier	1 (normalna +2)	+1	+1
Chevrolet corvette	1 (normalna +2)	+0	+2
Dodge neon	1 (normalna +2)	+1	+1
Ford crown victoria	1 (normalna +2)	+0	+1
Jaguar XJS	1 (normalna +2)	+0	+1
Lamborghini diablo	1 (normalna +2)	+0	+3
Mercedes E55 AMG	1 (normalna +2)	+0	+2
Volkswagen jetta	1 (normalna +2)	+0	+2
Motocykle			
Ducati 998R	1 (normalna +2)	+2	+5
Harley-Davidson	1 (normalna +2)	+1	+3
Yamaha YZ250F	1 (normalna +2)	+2	+4
Większe samochody			
AM general hummer	1 (normalna +2)	+0	+0
Chevrolet suburban	1 (normalna +2)	+0	+0
Dodge caravan	1 (normalna +2)	+0	+0
Ford escape XLT	1 (normalna +2)	+0	+0
Ford F-150 XL	1 (normalna +2)	+0	+0
Toyota tacoma xtracab	1 (normalna +2)	+0	+0
Jednostki pływające			
Bayliner 1802 capri	1 (normalna +2)	+0	+0
Fairline targa 30	1 (normalna +2)	–2	–2
Sea-doo XP	1 (normalna +2)	+1	+3
Inne pojazdy			
Honda TRX400FW	1 (normalna +2)	+1	+3
Limuzyna	1 (wyszkolona +4)	+0	+0
NABI model 40LFW	1 (wyszkolona +4)	+0	+0
Samochód dostawczy	1 (normalna +2)	–2	–2
Samochód opancerzony	2 (wyszkolona +4)	+2	+2
Pojazdy wojskowe			
BWP-2	3 (wyszkolona +4)	+2	+2
M1A2 „Abrams"	4 (wyszkolona +4)	+0	+0
M2A2 „Bradley"	3 (wyszkolona +4)	+0	+0
M113A1 „Gavin"	2 (wyszkolona +4)	+2	+2
UH-60 „Black Hawk"	2 (wyszkolona +4)	+0	+0

Atak wymierzony w osoby w środku przeprowadza się jak każdy inny atak, należy jednak pamiętać, że postacie znajdujące się w pojeździe otrzymują premię do Obrony wynikającą zarówno z jego szybkości, jak i zapewnianej przezeń osłony.

Osłona

Podczas prowadzenia ognia z pojazdu, obiekty oraz inne samochody znajdujące się na linii strzału mogą zapewniać celowi osłonę (więcej na ten temat w części „Osłona", strona 144).

Uszkodzenia pojazdu

Wszystkie pojazdy posiadają punkty wytrzymałości, będące z grubsza odpowiednikami punktów wytrzymałości postaci. Podobnie jak większość nieożywionych przedmiotów, dysponują również trwałością. Za każdym razem, gdy pojazd otrzyma jakieś uszkodzenia, należy zmniejszyć je o trwałość.

Jeżeli punkty wytrzymałości pojazdu zmaleją do 0, jest on wówczas uznawany za wyłączony z ruchu (odpowiednik okaleczonego bohatera). Przestaje działać, lecz istnieje szansa na to, że da się go naprawić. Jeżeli wyłączenie z ruchu nastąpi podczas jazdy, to pojazd zaczyna zwalniać o jedną kategorię szybkości na tundę aż do całkowitego zatrzymania. Kierowca nie może wykonywać w tym czasie żadnych manewrów, poza skrętami o 45 stopni.

W przeciwieństwie do istot żywych, pojazdy nie „giną", gdy liczba ich punktów wytrzymałości spadnie do –10. Ulegają jednak zniszczeniu, jeżeli liczba otrzymanych uszkodzeń przekroczy dwukrotnie całkowite punkty wytrzymałości (na przykład, dodge neon, posiadający 30 punktów wytrzymałości, zostaje zniszczony, gdy otrzyma 60 uszkodzeń). Zniszczonego pojazdu nie da się naprawić.

Ataki energetyczne: pojazdy będące celami ataków energetycznych traktowane są w taki sam sposób, jak inne obiekty. Na przykład, ogień zadaje im tylko połowę uszkodzeń (więcej na ten temat w części „Ataki energetyczne" na stronie 150).

Eksplodujące pojazdy: jeżeli atak, który wyłączył pojazd z ruchu, spowodował uszkodzenia równe lub wyższe od połowy całkowitej normalnej liczby punktów wytrzymałości, to wóz eksploduje po 1k6 rundach. Wybuch zadaje obrażenia w wysokości 10k6 każdej osobie w środku (udany rzut obronny na Refleks o ST 20 zmniejsza o połowę) oraz 5k6 każdej postaci i wszystkim obiektom znajdującym się w promieniu 9 metrów wokół (udany rzut obronny na Refleks o ST 15 zmniejsza o połowę).

Naprawianie uszkodzeń

Naprawienie uszkodzonego pojazdu zajmuje całą godzinę pracy i wymaga posiadania zestawu mechanicznego oraz garażu lub innego nadającego się do tego celu miejsca. W przypadku braku narzędzi postać podlega karze –4 do testów Naprawiania. Pod koniec godziny pracy należy wykonać test Naprawiania (ST 20) – udany oznacza przywrócenie 2k6 punktów wytrzymałości. Jeśli pojazd wciąż jest uszkodzony, można kontynuować naprawę do momentu przywrócenia wszystkich punktów wytrzymałości, poświęcając na to odpowiednią liczbę godzin.

Przebijanie opon

Czasem trzeba zatrzymać samochód bez niszczenia go czy zabijania osób znajdujących się w środku – najlepszym rozwiązaniem w takim przypadku jest przebicie mu opon. Pozbawiony ich pojazd nadal może się poruszać, ale bardzo trudno go kontrolować.

Większość opon posiada 2 punkty wytrzymałości, chociaż niektóre pojazdy (zwłaszcza opancerzone) dysponują oponami odpornymi na przebicie, posiadającymi trwałość 3 oraz 5 punktów wytrzymałości. Uszkodzenia, które one otrzymują, wpływają na całkowitą liczbę punktów wytrzymałości pojazdu. Opona uznana jest za przebitą, gdy liczba jej punktów wytrzymałości wynosi 0.

Każda przebita opona pojazdu kołowego nakłada karę –4 do testów Kierowania. Jeżeli wóz wyposażono w maksymalnie cztery opony, to po utracie każdej z nich, prowadzący go musi wykonać test Kierowania (ST 15) – udany oznacza odzyskanie kontroli. Pojazd, który ma przebitą ponad połowę opon, nie może poruszać się z szybkością większą od miejskiej.

Przestrzeliwanie opon: bohater może próbować przestrzelić oponę. Posiada ona Obronę równą 10, modyfikowaną przez szybkość pojazdu oraz – ewentualnie – przez osłonę (opona ostrzeliwana od tyłu lub przodu samochodu zwykle korzysta z 3/4 osłony).

Pajączki i przeszkody: zasady unikania zagrożeń opisano nieco wcześniej. Jeżeli kierowcy uda się ominąć pajączki, opony nie ulegają uszkodzeniu. Jednak w przypadku, gdy na nie trafi, wykonują one atak wymierzony w każdą oponę, jaka przejechała przez pole, na którym się znajdują.

Kolczatki: znacznie skuteczniejsze od pajączków, choć działają na identycznych zasadach. Nie można ich jednak ominąć, gdy pojazd przejeżdża nad nimi. Kolczatka zadaje 2 uszkodzenia każdej oponie, która przez nią przejedzie.

Szyby

Podczas samochodowych strzelanin zazwyczaj najpierw zniszczeniu ulegają szyby. Można je traktować jako odrębne cele albo też zostaną uszkodzone podczas zaatakowania osób znajdujących się w środku, ponieważ pocisk musi przez nie przelecieć (a to zdarza się, gdy postać strzela do kogoś przez tylną szybę).

Szyby samochodowe mają trwałość 3 oraz 2 punkty wytrzymałości. Odnoszone przez nie uszkodzenia wpływają na całkowite punkty wytrzymałości pojazdu.

Celowanie w szybę: w większości pojazdów przednia i tylna szyba ma Obronę 10, a boczne po 12, przy czym należy brać pod uwagę modyfikator z szybkości.

Celowanie przez szybę: w przypadku, gdy atak musi przebić szybę, aby trafić pasażera, to w pierwszej kolejności ona ulega uszkodzeniu. Jeżeli atak zakończy się powodzeniem, należy wykonać normalny test obrażeń – te uszkodzenia odejmuje się od punktów wytrzymałości szyby. Jeśli jej punkty wytrzymałości spadną do przynajmniej 0, pęka i zostaje rozbita na kawałki. Niemniej pozostałe obrażenia otrzymuje osoba znajdująca się w środku. Jeżeli atak będzie nieudany, to ani szyba, ani cel nie zostają draśnięte.

Oczywiście, jeżeli szybę wcześniej opuszczono lub zniszczono, to nie ulega ona uszkodzeniu podczas ataku.

Na przykład, bandyta kierujący skradzionym samochodem próbuje przejechać Yoriko. Bohaterka nie ustępuje, wyjmuje glocka 17 i mierzy w kierowcę w chwili, gdy ten wściekle na nią szarżuje wozem. Yoriko wykonuje test ataku i trafia przeciwnika, zadając mu 9 obrażeń. Pierwsze 5 rozbija szybę (3 na przebicie się przez trwałość oraz 2 na zniszczenie szyby), a pozostałe 4 otrzymuje bandyta.

Rozdział szósty
KLASY ZAAWANSOWANE



Russell Whitfield, Żołnierz

Wcześniej czy później nadejdzie chwila, gdy bohater będzie chciał się bardziej wyspecjalizować, pokierować rozwojem w jakąś konkretną stronę. Poza możliwościami dostępnymi dzięki wieloklasowości w obrębie klas podstawowych (Silny, Zwinny, Twardy, Sprytny, Oddany i Charyzmatyczny Heros) postać może również zdobywać kolejne poziomy w klasach zaawansowanych.

Wspomniane klasy zaawansowane są przeznaczone dla doświadczonych bohaterów i odpowiadają skoncentrowaniu się postaci na pewnym aspekcie rozwoju. Dzięki nim można wyspecjalizować bohatera, zwiększyć jego potencjał, uzyskać nowe zdolności – obdarzyć go czymś, co wyróżni go na tle innych.

Klasy zaawansowane pozwalają Mistrzowi Gry na stworzenie określonych, specjalnych ról, traktowanych jako klasy, a związanych w bezpośredni sposób z prowadzoną przez niego kampanią. Dzięki rzeczonym rolom postacie będą dysponowały cechami niedostępnymi w żaden inny sposób. Otrzymają również związane z klasami zaawansowanymi nowe kierunki rozwoju oraz motywy działań. Bohater należący do takiej klasy będzie znacznie bardziej wyspecjalizowany oraz potężniejszy od tego, który awansował na poziomy tylko w klasach podstawowych.

Najlepszymi bohaterami będą ci, którzy starają się łączyć poziomy klas podstawowych oraz zaawansowanych, aby z takiej kombinacji wyciągnąć jak największe korzyści. Na każdym poziomie wybierają klasę, dzięki której otrzymają umiejętności i talenty potrzebne do dalszego rozwoju postaci.

Każdą klasę zaawansowaną oparto w naturalny sposób na pewnej klasie podstawowej. Niemniej pierwsze z wymienionych są dostępne wszystkim postaciom, które spełnią wymagania – niezależnie od tego, w jakich klasach podstawowych wcześniej zyskiwały poziomy. Powiązania między klasami przedstawiono dalej, a klasy zaawansowane opisano w tym rozdziale w takiej kolejności, w jakiej pojawiają się w tabeli.

Klasy podstawowe [1]	Klasy zaawansowane
Silny	Żołnierz, Wojownik
Zwinny	Rewolwerowiec, Infiltrator
Twardy	Ryzykant, Ochroniarz
Sprytny	Naukowiec, Technik
Oddany	Sanitariusz, Detektyw
Charyzmatyczny	Osobowość, Negocjator

1 Podane klasy podstawowe prezentują najszybszą, ale nie jedyną drogę do powiązanych z nimi klas zaawansowanych.

Wymienione wcześniej klasy zaawansowane można wykorzystać w dowolnej przygodzie rozgrywającej się we współczesnym świecie. W rozdziale dziewiątym opisano kilka klas stworzonych specjalnie na potrzeby opisanych tam kampanii. Niemniej to czy w ogóle jakieś klasy zaawansowane, a także konkretnie – które z nich – mogą się pojawić podczas rozgrywki, zależy tylko i wyłącznie od Mistrza Gry.

Prowadzący grę może stworzyć własne klasy zaawansowane, dopasowane do jego kampanii. Ma również prawo uznać, że niektóre z opisanych w podręczniku klas nie są dostępne w jego rozgrywce. Za każdym razem wybór klasy zaawansowanej należy uzgodnić z prowadzącym.

Warunki wyboru klasy zaawansowanej

Klasy zaawansowane podobne są do podstawowych z tą jednak różnicą, że aby awansować na pierwszy poziom w którejś z nich, trzeba spełnić pewne warunki. Postać, która kwalifikuje się na klasę zaawansowaną, może traktować ją jako klasę dodatkową, w której zdobywa poziomy zgodnie z zasadami wieloklasowości. Bohater ma prawo wybrać klasę zaawansowaną, jeżeli posiada określoną bazową premię do ataku, odpowiednie atuty oraz rangi w umiejętnościach. Więcej informacji na temat postaci wieloklasowych, rang w umiejętnościach oraz awansowaniu na poziomy znajduje się w rozdziale pierwszym.

Zgodnie z zasadami awansowania na poziomy (strona 39), bohater najpierw musi wybrać klasę. Następnie otrzymuje nowe zdolności oraz właściwości, na przykład wzrost bazowej premii do ataku lub większą pulę punktów umiejętności. Jeżeli otrzymane cechy lub zwiększone wartości współczynników pozwalają na wybór klasy zaawansowanej, to postać ma prawo się na to zdecydować, gdy będzie miała kolejną możliwość awansu na nowy poziom. Na przykład, jeżeli postać zyskująca 4. poziom uzyskała rangi w umiejętności wymaganej dla jakiejś klasy zaawansowanej, to może ją wybrać, gdy będzie miała awansować na 5. poziom. Ewentualnie bohater po osiągnięciu 3. poziomu ma wymaganą przez klasę zaawansowaną wartość bazowej premii do ataku, a zatem ma prawo się na nią zdecydować, gdy będzie awansował na 4. poziom.

Mistrz Gry może wprowadzić również własne dodatkowe wymagania, jak choćby opłaty zawodowe, specjalne treningi lub przynależność do określonej grupy.

Klasy zaawansowane stworzono w taki sposób, aby planujący rozwój kariery bohater miał możliwość ich wyboru już od 4. poziomu. Niemniej w niektórych przypadkach postacie nie będą spełniać wymagań tych klas nawet na wyższych poziomach.

ŻOŁNIERZ

Żołnierz jest świetnie wyszkolonym zawodowcem, doskonale posługującym się bronią palną, nożem oraz innym orężem do walki wręcz. Niektórzy przedstawiciele tej klasy mają za sobą służbę w określonych formacjach lub kończyli akademie wojskowe, inni zdobyli doświadczenie na polach bitew. Żołnierz może być pełnym poświęcenia idealistą, goniącym jedynie za własnym zyskiem najemnikiem, zawodowcem do wynajęcia czy doskonale wytrenowanym zabijaką. Niemniej w każdym z tych przypadków, uczy się jak eliminować przeciwników oraz wypełniać wyznaczone misje, a przed wszystkim – odkrywa jak przeżyć.

Wybór tej klasy zaawansowanej oznacza, iż bohater chce stać się wyszkolonym w prowadzeniu walki profesjonalistą. Wiedza dotycząca szerokiej gamy broni, zarówno dystansowej, jak i do walki wręcz, pozwala przygotować Żołnierza do każdej możliwej sytuacji.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez klasę podstawową Silny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +3.
Umiejętności: 3 rangi w Wiedzy (taktyka).
Atuty: Biegłość w indywidualnej broni palnej.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Żołnierz.

Kostka Wytrzymałości

Żołnierz otrzymuje 1k10 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Żołnierz awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Żołnierza.

Czytanie i pisanie (brak), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Materiały wybuchowe (Int), Nasłuchiwanie (Int), Nawigacja (Int), Pływanie (S), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Wiedza (aktualności, historia, popkultura, taktyka) (Int), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Żołnierza:

Skupienie na broni

Na pierwszym poziomie Żołnierz zyskuje właściwość klasową Skupienie na broni, zapewniającą analogiczne korzyści do atutu o tej samej nazwie. Bohater wybiera broń, na przykład pistolet desert eagle albo pałkę teleskopową. Może również zamiast konkretnego rodzaju uzbrojenia wybrać uderzenie bez broni albo zwarcie. Musi jednak posiadać biegłość w wybranej broni.

Bohater dodaje +1 do wszystkich testów ataków wykonywanych za pomocą wybranej broni.

Specjalizacja w broni

Na drugim poziomie tej klasy zaawansowanej Żołnierz zyskuje specjalizację w określonej broni (dystansowej lub do walki wręcz), której dotyczyła właściwość klasowa Skupienie na broni. Bohater otrzymuje premię +2 do wszystkich testów obrażeń w atakach wykonywanych wybranym orężem.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Żołnierz otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Biegłość w broni dawnej, Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz, Biegłość w egzotycznej broni palnej, Biegłość w pancerzu (ciężkim), Biegłość w pancerzu (lekkim), Biegłość

TABELA 6–1: ŻOŁNIERZ

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+1	+1	+0	Skupienie na broni	+1	+0
2	+1	+2	+2	+0	Specjalizacja w broni	+1	+0
3	+2	+2	+2	+1	Premiowy atut	+2	+0
4	+3	+2	+2	+1	Wsparcie taktyczne	+2	+0
5	+3	+3	+3	+1	Doskonalsze trafienie krytyczne	+3	+1
6	+4	+3	+3	+2	Premiowy atut	+3	+1
7	+5	+4	+4	+2	Doskonalsza reakcja	+4	+1
8	+6	+4	+4	+2	Potężniejsza specjalizacja w broni	+4	+1
9	+6	+4	+4	+3	Premiowy atut	+5	+2
10	+7	+5	+5	+3	Krytyczny krytyk	+5	+2

w pancerzu (średnim), Bijatyka, Daleki strzał, Doskonalsza bijatyka, Doskonalszy nokautujący cios, Ogień seryjny, Potężny atak, Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie, Zaawansowana biegłość w broni palnej, Zmysł walki.

Wsparcie taktyczne

Wraz ze zwiększeniem się możliwości Żołnierza, wzrastają również jego zdolności przywódcze. Począwszy od czwartego poziomu, może on wykorzystać swoją wiedzę taktyczną do kierowania działaniami sojuszników podczas walki.

W akcji ataku Żołnierz może zapewnić wsparcie taktyczne jednemu sprzymierzeńcowi (ale nie sobie samemu) znajdującemu się w zasięgu jego wzroku i głosu.

Żołnierz, który na taką pomoc poświęci akcję całorundową, oddziałuje na wszystkich sojuszników (włącznie z samym sobą) znajdujących się w zasięgu jego wzroku i głosu. Tego rodzaju wykorzystanie niniejszej właściwości klasowej wymaga również wydania punktu akcji.

Wsparcie taktyczne zapewnia premię z biegłości +1 do testów ataków przez liczbę rund równą połowie poziomów Żołnierza w niniejszej klasie zaawansowanej (zaokrąglając w dół).

Doskonalsze trafienie krytyczne

Począwszy od piątego poziomu Żołnierz potrafi znacznie efektywniej atakować oraz powodować większe obrażenia bronią, w której się specjalizuje.

Zasięg zagrożenia trafieniem krytycznym tego rodzaju uzbrojenia rośnie o jeden. Na przykład, zasięg zagrożenia krytkiem pistoletu desert eagle wynosi 20, jednak za sprawą niniejszej właściwości klasowej wyniesie on 19–20.

Doskonalsza reakcja

Żołnierz siódmego poziomu zyskuje premię z biegłości +2 do testów inicjatywy.

Potężniejsza specjalizacja w broni

Na ósmym poziomie bohater uzyskuje potężniejszą specjalizację w broni wybranej na 2. poziomie. Dzięki tej właściwości premia do testów obrażeń zadawanych w atakach danego rodzaju uzbrojeniem rośnie do +4.

Krytyczny krytyk

Na dziesiątym poziomie Żołnierz zyskuje zdolność automatycznego potwierdzenia trafienia krytycznego w ataku bronią, w której posiada specjalizację. Nie musi wykonywać dodatkowego testu, aby sprawdzić, czy trafienie krytyczne rzeczywiście miało miejsce.

WOJOWNIK

Wojownik to adept przynajmniej jednej ze sztuk walki, przy czym dla niego oznaczają one coś więcej niż tylko samoobronę czy bojowe doświadczenie. Elementem jego treningu jest głębokie poznanie filozofii, dzięki której uczy się opanowania oraz pokory. Wojownik zyskuje kontrolę nad swoim ciałem oraz umysłem, a poprzez wykonywane techniki kształtuje je w taki sposób, aby harmonijnie ze sobą współpracowały. Może rozwijać zdolności bojowe oraz filozofię, aby pomagały mu w karierze agenta albo funkcjonariusza sił porządkowych lub też wybrać drogę wolnego strzelca, który zamienił swoje ciało w broń. Niezależnie od tego, jaką ścieżką podąży, zawsze będzie dysponował pewnością siebie, zaangażowaniem w sprawę oraz środkami niezbędnymi do osiągnięcia celu.

Wybór tej klasy oznacza, że bohater zamierza zostać mistrzem sztuki walki bez broni lub egzotycznym orężem do walki wręcz.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Silny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +3.
Umiejętności: 3 rangi w Skakaniu.
Atuty: Defensywne sztuki walki, Sztuki walki.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Wojownik.

Kostka Wytrzymałości

Wojownik otrzymuje 1k8 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Wojownik awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Wojownika:

Ciche poruszanie się (Zr), Czytanie i pisanie (brak), Język obcy (brak), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (aktualności, popkultura, teologia i filozofia) (Int), Wspinaczka (S), Występy (taniec) (Cha), Wyzwalanie się (Zr), Zacho-

wanie równowagi (Zr), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zwinność (Zr).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 3 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Wojownika:

Żywa broń

Wojownik to osoba doskonale wyszkolona, która posiada znaczną przewagę w walce wręcz. Może atakować na przemian obiema pięściami, zadawać ciosy łokciami, kolanami, a nawet stopami. Oznacza to, że bohater potrafi wykonać atak nawet w sytuacji, gdy będzie miał zajęte obie ręce, nie dotyczą go również w walce wręcz zasady atakowania drugorzędną ręką, gdy uderza bez broni.

Wojownik uderzeniem bez broni zadaje również znacznie większe obrażenia. Na pierwszym poziomie są one równe 1k6, na poziomie czwartym wzrastają do 1k8, a na ósmym osiągają 1k10.

Kopnięcie w powietrzu

Począwszy od drugiego poziomu Wojownik może wykorzystać szarżę (strona 138) do wykonania niszczącego kopnięcia w powietrzu. Pod koniec szarży bohater traktuje poziom w tej klasie zaawansowanej jak premię do obrażeń zadawanych w uderzeniu bez broni.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Wojownik otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

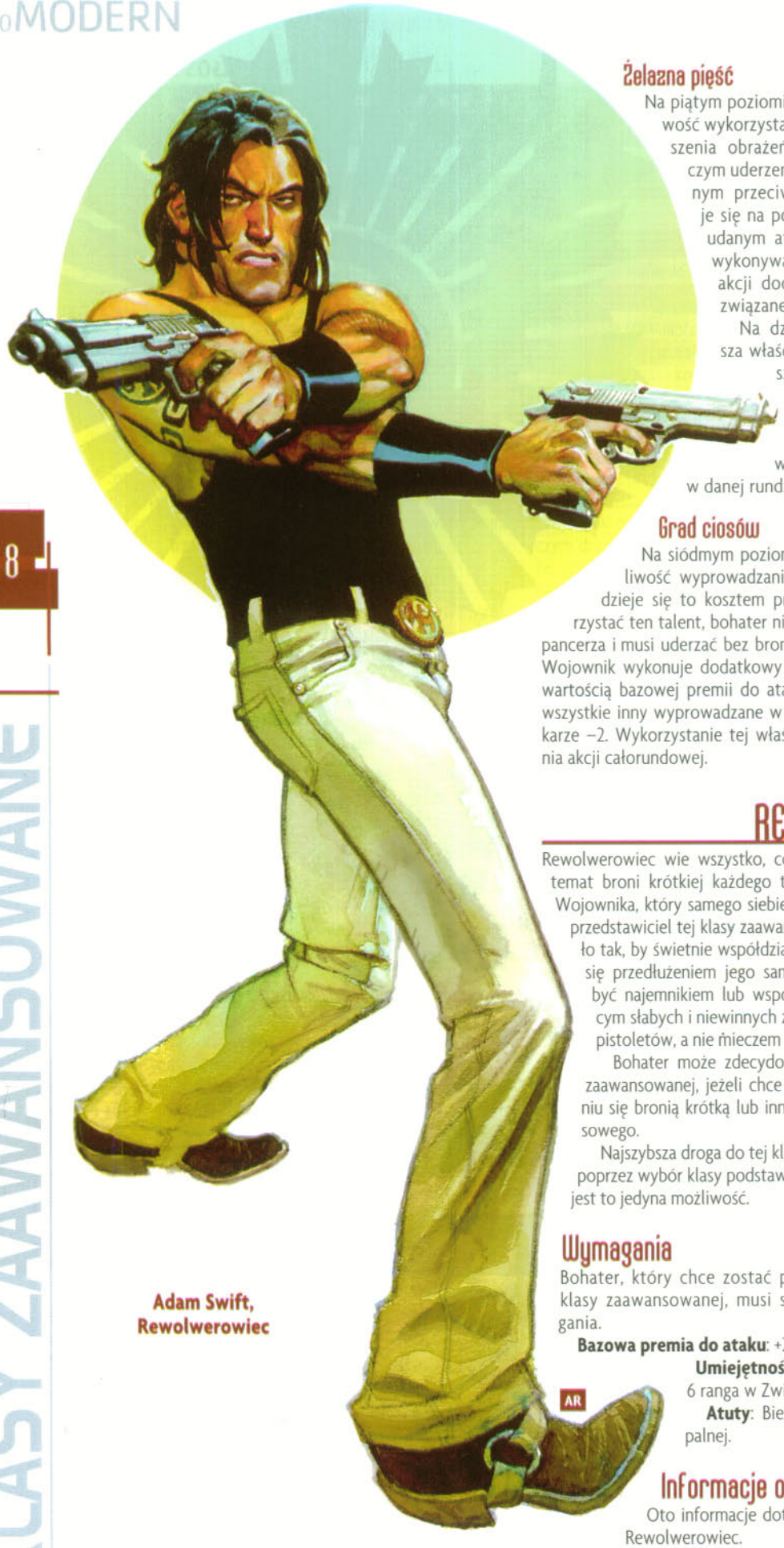
Akrobatyka, Biegłość w broni dawnej, Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz, Doskonalsze wykorzystanie siły, Nieuchwytny cel, Wykorzystanie siły, Wytrącenie z równowagi, Zaawansowane sztuki walki, Zmysł walki.



Roxanne Wallace, Wojownik

TABELA 6-2: WOJOWNIK

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+1	+0	+2	+0	Żywa broń 1k6	+1	+0
2	+2	+0	+3	+0	Kopnięcie w powietrzu	+2	+0
3	+3	+1	+3	+1	Premiowy atut	+2	+0
4	+4	+1	+4	+1	Żywa broń 1k8	+3	+0
5	+5	+1	+4	+1	Żelazna pięść (jeden atak)	+4	+1
6	+6	+2	+5	+2	Premiowy atut	+4	+1
7	+7	+2	+5	+2	Grad ciosów	+5	+1
8	+8	+2	+6	+2	Żywa broń 1k10	+6	+1
9	+9	+3	+6	+3	Premiowy atut	+6	+2
10	+10	+3	+7	+3	Żelazna pięść (wszystkie ataki)	+7	+2



Adam Swift, Rewolwerowiec

Żelazna pięść

Na piątym poziomie Wojownik zyskuje możliwość wykorzystania 1 punktu akcji do zwiększenia obrażeń zadawanych w pojedynczym uderzeniu bez broni w walce z jednym przeciwnikiem. Bohater decyduje się na poświęcenie punktu akcji po udanym ataku, a wynik rzutu kostką wykonywany po poświęceniu punktu akcji dodaje się do testu obrażeń związanego z trafieniem.

Na dziesiątym poziomie niniejsza właściwość klasowa ulega ulepszeniu. Wojownik dodaje wynik rzutu kostką akcji (tą związaną z poświęceniem punktu akcji) do wszystkich udanych ataków w danej rundzie.

Grad ciosów

Na siódmym poziomie Wojownik zyskuje możliwość wyprowadzania gradem ciosów, niemniej dzieje się to kosztem precyzji uderzeń. Aby wykorzystać ten talent, bohater nie może korzystać z żadnego pancerza i musi uderzać bez broni. Za pomocą gradu ciosów Wojownik wykonuje dodatkowy atak w rundzie z najwyższą wartością bazowej premii do ataku. Niemniej ten atak oraz wszystkie inny wyprowadzane w tej samej rundzie podlegają karze –2. Wykorzystanie tej właściwości wymaga poświęcenia akcji całorundowej.

REWOLWEROWIEC

Rewolwerowiec wie wszystko, co tylko można wiedzieć, na temat broni krótkiej każdego typu. W przeciwieństwie do Wojownika, który samego siebie zamienia w doskonały oręż, przedstawiciel tej klasy zaawansowanej trenuje umysł i ciało tak, by świetnie współdziałały z pistoletami. Broń staje się przedłużeniem jego samego. Rewolwerowiec może być najemnikiem lub współczesnym rycerzem, broniącym słabych i niewinnych za pomocą pary błyszczących pistoletów, a nie mieczem i tarczą.

Bohater może zdecydować się na wybór tej klasy zaawansowanej, jeżeli chce doskonalić się w posługiwaniu się bronią krótką lub innymi rodzajami oręża dystansowego.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Zwinny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +2.

Umiejętności: 6 ranga w Zręcznej dłoni, 6 ranga w Zwinności.

Atuty: Biegłość w indywidualnej broni palnej.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Rewolwerowiec.

AR

Kostka Wytrzymałości
Rewolwerowiec otrzymuje 1k10 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji
Za każdym razem, gdy Rewolwerowiec awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe
Oto umiejętności klasowe Rewolwerowca:

Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Czytanie i pisanie (brak), Hazard (Rzt), Jeździectwo (Zr), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Materiały wybuchowe (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Wiedza (aktualności, cwaniactwo, popkultura) (Int), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zręczna dłoń (Zr), Zwinność (Zr).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe
Oto właściwości klasowe Rewolwerowca:

Strzał z przystawienia
Na pierwszym poziomie Rewolwerowiec zyskuje zdolność nieprowokowania ataku okazyjnego podczas wykonywania w obszarze zagrożenia ataku dystansowego za pomocą średniej lub mniejszej broni palnej.

Skupienie na broni
Na drugim poziomie Rewolwerowiec zyskuje właściwość klasową Skupienie na broni, zapewniającą analogiczne korzyści do atutu o tej samej nazwie. Bohater wybiera broń, na przykład pistolet walther PPK czy karabinek M4.

Bohater dodaje +1 do wszystkich testów ataków wykonywanych za pomocą wybranej broni.

Premiowe atuty
Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Rewolwerowiec otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Daleki strzał, Doskonalsza walka dwoma orężami, Dublet, Ogień seryjny, Ostrzał, Precyzyjny strzał, Rykoszet, Strzał mierzony, Strzał w biegu, Szybkie dobywanie broni, Szybkie załadowanie, Walka dwoma orężami, Zaawansowana biegłość w broni palnej, Zaawansowana walka dwoma orężami.

Pozycja obronna
Począwszy od czwartego poziomu Rewolwerowiec uzyskuje możliwość maksymalnego wykorzystania każdej osłony.

Bohater otrzymuje dodatkową premię z osłony +2 do Obrony i rzutów obronnych na Refleks, niezależnie od tego czy dysponuje 1/4, 1/2, 3/4 lub 9/10 osłony.

Błyskawiczny strzał
Począwszy od piątego poziomu Rewolwerowiec może wykonywać szybkie ataki dystansowe za pomocą indywidualnej broni palnej, ale kosztem ich celności. Za pomocą tej właściwości bohater wykonuje dodatkowy atak w rundzie z najwyższą wartością bazowej premii do ataku. Niemniej ten atak oraz wszystkie inne wyprowadzane w tej samej rundzie podlegają karze –2. Wykorzystanie tej właściwości wymaga poświęcenia akcji całorundowej. Jeżeli bohater chce skorzystać z tej właściwości, to może w rundzie wykonać tylko 1,5-metrowy krok.

Celny strzał
Na siódmym poziomie Rewolwerowiec uzyskuje zdolność do trafienia w cele, w które – z uwagi na osłonę – inni strzelcy chybiają.

Jeżeli bohater prowadzi atak indywidualną bronią palną wówczas premia celu do Obrony za 1/4, 1/2, 3/4 oraz 9/10 osłony maleje o 2.

Potężniejsze skupienie na broni
Na ósmym poziomie Rewolwerowiec otrzymuje premię z biegłość +1 do testów ataków wykonywanych za pomocą broni palnej wybranej na drugim poziomie na potrzeby Skupienia na broni. Niniejsza premia kumuluje się z poprzednią.

W dziesiątkę
Na dziesiątym poziomie Rewolwerowiec uzyskuje taką biegłość w posługiwaniu się bronią (której dotyczą Skupienie na broni i Potężniejsze skupienie na broni), iż wykonywane za jej pomocą ataki zadają dodatkowe obrażenia. Jeżeli test ataku zakończył się powodzeniem, to przed testem obrażeń bohater może zdecydować się poświęcić 1 punkt akcji, tym samym zwiększając zadawane rany +3k6.

TABELA 6–3: REWOLWEROWIEC

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
		Wytrwałość	Refleks	Wolę			
1	+0	+0	+1	+1	Strzał z przystawienia	+1	+0
2	+1	+0	+2	+2	Skupienie na broni	+1	+0
3	+2	+1	+2	+2	Premiowy atut	+2	+1
4	+3	+1	+2	+2	Pozycja obronna	+2	+1
5	+3	+1	+3	+3	Błyskawiczny strzał	+3	+1
6	+4	+2	+3	+3	Premiowy atut	+3	+2
7	+5	+2	+4	+4	Celny strzał	+4	+2
8	+6	+2	+4	+4	Potężniejsze skupienie na broni	+4	+2
9	+6	+3	+4	+4	Premiowy atut	+5	+3
10	+7	+3	+5	+5	W dziesiątkę	+5	+3



Yoriko Obato, Infiltrator

INFILTRATOR

Infiltrator potrafi dostać się do miejsc, o których inni mogą tylko pomarzyć, znaleźć tam to, czego szuka oraz wydostać się z nich omijając lub umykając każdemu, kto próbowałby go zatrzymać. Jest nieuchwytnym cieniem, mistrzem przemykania się, który potrafi niepostrzeżenie wejść i wyjść z dowolnego budynku – używając do tego celu dachów, piwnic czy wędrując zupełnie inną drogą. Posiada powiązania ze światem kryminalnym, a jeżeli nie, to zawsze potrafi się odnaleźć w mrokach wielkiego miasta.

Infiltrator może być włamywaczem (tzw. pajęczarzem) czy szpiegiem albo po prostu wolnym strzelcem – człowiekiem do wynajęcia, który dysponuje umiejętnościami odpowiednimi do wykonania zleconych misji dla każdego, kto tylko dobrze mu zapłaci.

Wybór tej klasy oznacza, że bohater chce doskonalić się w łotrzykowskich umiejętnościach oraz ukradkowych działaniach.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Zwinny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +2.

Umiejętności: 6 rang w Cichym poruszaniu się, 6 rang w Ukrywaniu się.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Rewolwerowiec:

Kostka Wytrzymałości

Infiltrator otrzymuje 1k8 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Infiltrator awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Infiltratora:

Ciche poruszanie się (Zr), Czytanie i pisanie (brak), Dochodzenie (Int), Język obcy (brak), Nasłuchiwanie (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Wiedza (aktualności, cwaniactwo, ekonomia, popkultura, sztuka) (Int), Wspinaczka (S), Wyzwalanie się (Zr), Zachowanie równowagi (Zr), Zawód (Rzt), Zręczna dłoń (Zr), Zwinność (Zr).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 7 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Infiltratora.

TABELA 6-4: INFILTRATOR

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+0	+2	+0	Rzut okiem	+1	+1
2	+1	+0	+3	+0	Improwizowany sprzęt	+2	+1
3	+1	+1	+3	+1	Premiowy atut	+2	+1
4	+2	+1	+4	+1	Doskonalsze uchylanie	+3	+2
5	+2	+1	+4	+1	Mistrzostwo w umiejętnościach	+4	+2
6	+3	+2	+5	+2	Premiowy atut	+4	+2
7	+3	+2	+5	+2	Obrażenia bronią improwizowaną	+5	+3
8	+4	+2	+6	+2	Doskonalszy rzut okiem	+6	+3
9	+4	+3	+6	+3	Premiowy atut	+6	+3
10	+5	+3	+7	+3	Bez śladu	+7	+4

Rzut okiem

Pojedynczy rzut Infiltratora wystarczy mu, by dobrze przyjrzał się obszarowi wokół siebie, często nie zwracając przy tym uwagi postronnych obserwatorów. Niniejsza właściwość zapewnia premię z okoliczności +4 do wszystkich testów Spostrzegawczości oraz dotyczy terenu znajdującego się w promieniu 9 metrów wokół bohatera (lecz nie za jego plecami). Infiltrator może skorzystać ze wspomnianej premii na samym początku spotkania, by dostrzec ewidentnie zagrażających mu przeciwników, wykryć urządzenia alarmowe czy obserwacyjne oraz pułapki, wyszukać sobie drogi ucieczki lub też przyjrzeć się cennym przedmiotom, które łatwo może ukryć i wynieść, gdy będzie miał na to ochotę.

Rzut okiem pozwala ujrzeć wszystko, co nie zostało ukryte, po udanym teście o ST 10. ST schowanych lub mniej oczywistych zagrożeń jest równe wynikowi testu Ukrywania się wykonanego na ich potrzeby.

Improwizowany sprzęt

Infiltrator to specjalista w wykorzystywaniu improwizowanego uzbrojenia lub narzędzi. Czasami charakter misji uniemożliwia zabranie ze sobą jakiejkolwiek broni. W takich przypadkach może ją zastąpić każdy dostępny pod ręką przedmiot. Krzesło, waza, ciężka książka, rozbita butelka czy puszka piwa w rękach Infiltratora zamieniają się w zabójczy oręż.

Począwszy od drugiego poziomu Infiltrator nie podlega karze –4 walcząc bronią improwizowaną (strona 109). Może również wykonać wiele działań nie posiadając odpowiedniego wyposażenia, co oznacza, że nie podlega karze –4 do testów Wspinaczki oraz Unieszkodliwiania mechanizmów pomimo braku wymaganego sprzętu.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Infiltrator otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Akrobatyka, Atletyka, Bieg, Biegłość w pancerzu (lekkim), Bijatyka, Czujność, Defensywne sztuki walki, Dokładność, Giętkość, Nieuchwytny cel, Ostrożność, Ruchliwość, Sława, Ukradkowość, Uniki, Wnikliwość.

Doskonalsze uchylanie

Jeżeli Infiltrator przynajmniej czwartego poziomu pada ofiarą ataku normalnie uprawniającego do rzutu obronnego na Refleks, który pozwala obniżyć obrażenia o połowę (na przykład, znajduje się w promieniu rażenia granatu), to po udanym rzucie obronnym nie otrzymuje ran. W przypadku zaś porażki we wspomnianym rzucie obronnym na Refleks, otrzymuje połowę ran. Z tej właściwości Infiltrator może korzystać tylko wówczas, gdy ma na sobie lekki pancerz lub nie nosi żadnego.

W przypadku bohatera nieposiadającego talentu uchylenie (więcej na ten temat na stronie 22 w opisie klasy podstawowej Zwinny Heros), opisywaną tu właściwość klasową należy traktować jak wspomniane uchylanie na potrzeby spełnienia wymagań schematu talentów defensywnych Zwinnego Herosa.

Mistrzostwo w umiejętnościach

Na piątym poziomie Infiltrator wybiera ze swej klasowej listy umiejętności w liczbie 3 + modyfikator z Intelektu. Kiedy wykonuje test w jednej z tych umiejętności, ma prawo wziąć 10, nawet jeśli jest zestresowany lub coś go rozprasza, co w normalnych warunkach uniemożliwia wykorzystanie zasady 10. Bohater uzyskuje taką biegłość w tych umiejętnościach, że potrafi je pewnie wykorzystywać nawet w najbardziej niesprzyjających warunkach.

Obrażenia bronią improwizowaną

Począwszy od siódmego poziomu ataki Infiltratora wykonywane za pomocą broni improwizowanej zadają więcej obrażeń. Na potrzeby ustalania powodowanych ran każdy taki oręż należy traktować jakby był rozmiaru o jedną kategorię większego niż w rzeczywistości.

Doskonalszy rzut okiem

Począwszy od ósmego poziomu zdolność Infiltratora do szybkiej oceny sytuacji znacznie wzrasta. Udany test nie tylko pozwala mu dostrzec czyhające niebezpieczeństwa, ale potrafi również ocenić ich relatywne zagrożenie. W efekcie bohater umie porównać zagrożenie do swoich możliwości i stwierdzić co następuje: potężniejsze (wyższy poziom lub liczba Kostek Wytrzymałości, porównywalne (taki sam poziom lub KW) lub słabsze (niższy poziom lub KW).

Bez śladu

Infiltrator dziesiątego poziomu staje się tak sprawny, że nie pozostawia po sobie niemal żadnych śladów, gdy korzysta z następujących umiejętności: Ciche poruszanie się, Ukrywanie się, Unieszkodliwianie mechanizmów, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi oraz Zręczna dłoń. Każdy, kto będzie chciał wykryć działania Infiltratora za pomocą Dochodzenia, Nasłuchiwania, Przeszukiwania czy Spostrzegawczości, podlega karze do testów –4.

RYZYKANT

Ryzykant należy do osób, które nie wahają się stracić życia czy zdrowia, aby wykonać szczególnie niebezpieczny wyczyn. Tego typu postać wzywa się wówczas, gdy potrzeba kaskadera, miłośnika sportów ekstremalnych lub kogoś dysponującego wiedzą i umiejętnościami przeprowadzania mrożących krew w żyłach pokazów oraz wykonywania numerów, których nikt o zdrowych by się podjął. Ryzykant sprawdzi się w wszelkiego rodzaju wyczynach kaskaderskich, wymagających zarówno sprawności fizycznej, jak i mistrzowskiego opanowania prowadzenia pojazdu. Doskonale rozumie magię kina i jest na tyle twardy, aby stawić czoło najbardziej zabójczym wyzwaniom, wykonać je bez problemów i, co najważniejsze, przeżyć.

Wybór tej klasy oznacza, że bohater chce doskonalić się w okiełznywaniu ryzyka oraz nauczyć się przekraczać granice własnych możliwości.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Twardy Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania:

Bazowa premia do ataku: +2.
Umiejętności: 6 rang w Kierowaniu, 6 rang w Koncentracji.
Atuty: Krzepa.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Ryzykant:

Kostka Wytrzymałości

Ryzykant otrzymuje 1k10 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Ryzykant awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).



Stephanie Lynch, Ryzykant

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Ryzykanta:

Czytanie i pisanie (brak), Jeździectwo (Zr), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Koncentracja (Bd), Materiały wybuchowe (Int), Pilotowanie (Zr), Pływanie (S), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Wiedza (aktualności, popkultura) (Int), Wspinaczka (S), Występy (aktorstwo) (Cha), Wyzwalanie się (Zr), Wyzwalanie się (Zr), Zachowanie równowagi (Zr), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zwinność (Zr).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Ryzykanta:

Nieustraszony

Ryzykant otrzymuje premię z morale +4 do rzutów obronnych na Wolę przeciw efektom strachu oraz premię z morale +4 do poziomu postaci na potrzeby spornych testów Zastraszania.

Sprężynka

Podniesienie się z pozycji leżącej to dla Ryzykanta przynajmniej drugiego poziomu darmowa akcja, a takie działanie nie prowokuje z jego strony ataków okazyjnych.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Ryzykant otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Akrobatyka, Atak z doskoku, Atletyka, Biegłość w pancerzu (lekkim), Biegłość w pancerzu (średnim), Bijatyka, Demon szybkości, Doskonalsza bijatyka, Doskonalszy nokautujący cios, Doskonalszy próg obrażeń, Giętkość, Mistrz kierownicy, Nokautujący cios, Obsługa pojazdów naziemnych, Ostrożność, Ruchliwość, Twardość, Uniki, Walka uliczna, Zatrzymanie pojazdu.

AG

TABELA 6–5: RYZYKANT

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+2	+0	+0	Nieustraszony	+1	+0
2	+1	+3	+0	+0	Sprężynka	+2	+0
3	+1	+3	+1	+1	Premiowy atut	+2	+1
4	+2	+4	+1	+1	Dopalenie akcji	+3	+1
5	+2	+4	+1	+1	Zastrzyk adrenaliny (jeden atrybut)	+4	+1
6	+3	+5	+2	+2	Premiowy atut	+4	+2
7	+3	+5	+2	+2	Opóźnienie obrażeń	+5	+2
8	+4	+6	+2	+2	Zastrzyk adrenaliny (dwa atrybuty)	+6	+2
9	+4	+6	+3	+3	Premiowy atut	+6	+3
10	+5	+7	+3	+3	Próg obrażeń	+7	+3

Dopalenie akcji

Począwszy od czwartego poziomu Ryzykant może dzięki tej właściwości w ciągu jednej rundy wydać 2 punkty akcji. Bohater wpierw wydaje jeden punkt, wykonuje rzut i poznaje jego wynik, a następnie ewentualnie decyduje się na poświęcenie kolejnego (może to uczynić w dowolnym momencie, zanim jednak Mistrz Gry nie przejdzie do przedstawiania rezultatów działań postaci).

Zastrzyk adrenaliny

Począwszy od piątego poziomu Ryzykant może tymczasowo zwiększyć wartość jednego z atrybutów fizycznych (Siły, Zręczności lub Budowy). Poświęcając 1 punkt akcji bohater uzyskuje 1k4+1 punktów wartości danego atrybutu. Efekt niniejszej właściwości utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi w niniejszej klasie zaawansowanej. Po tym czasie bohater jest zmęczony (strona 140) przez 1k4+1 rund.

Począwszy od ósmego poziomu Ryzykant może tymczasowo zwiększyć wartości dwóch atrybutów fizycznych. Po takim zastrzyku adrenaliny bohater jest zmęczony przez 1k6+1 rund.

Opóźnienie obrażeń

Ryzykant siódmego lub wyższego poziomu może raz dziennie opóźnić otrzymanie obrażeń spowodowanych przez jeden atak lub efekt o liczbę rund równą poziomowi w niniejszej klasie zaawansowanej.

Próg obrażeń

Na dziesiątym poziomie próg ogromnych obrażeń (strona 141) Ryzykanta rośnie o 3 punkty, co kumuluje się z efektem atutu Doskonalszy próg obrażeń.

Na przykład, bohater o aktualnej Budowie wartości 15 wykonuje rzut obronny na Wytrwałość wymuszony przez otrzymanie ogromnych obrażeń tylko wówczas, gdy w pojedynczym ataku otrzyma 18 lub więcej ran. Jeżeli dysponuje dodatkowo atutem Doskonalszy próg obrażeń, to jego próg ogromnych obrażeń rośnie z 15 do 21.

OCHRONIARZ

Specjalnością Ochroniarza jest bezpieczeństwo. Potrafi je zagwarantować ochranianej osobie, zapewniając bezpieczeństwo na najwyższym możliwym poziomie. Niemniej taka osoba ma prawo być kimś więcej niż tylko specjalistą do spraw bezpieczeństwa. Może być po części detektywem, a po części mięśniakiem do wynajęcia, pracować jako kierowca albo osobisty asystent, gotowy w każdej chwili zapewnić pomoc chronionemu. Ochroniarz potrafi unikać kłopotów, a jeżeli nie ma innej opcji, broni klienta za pomocą wszystkich dostępnych środków.

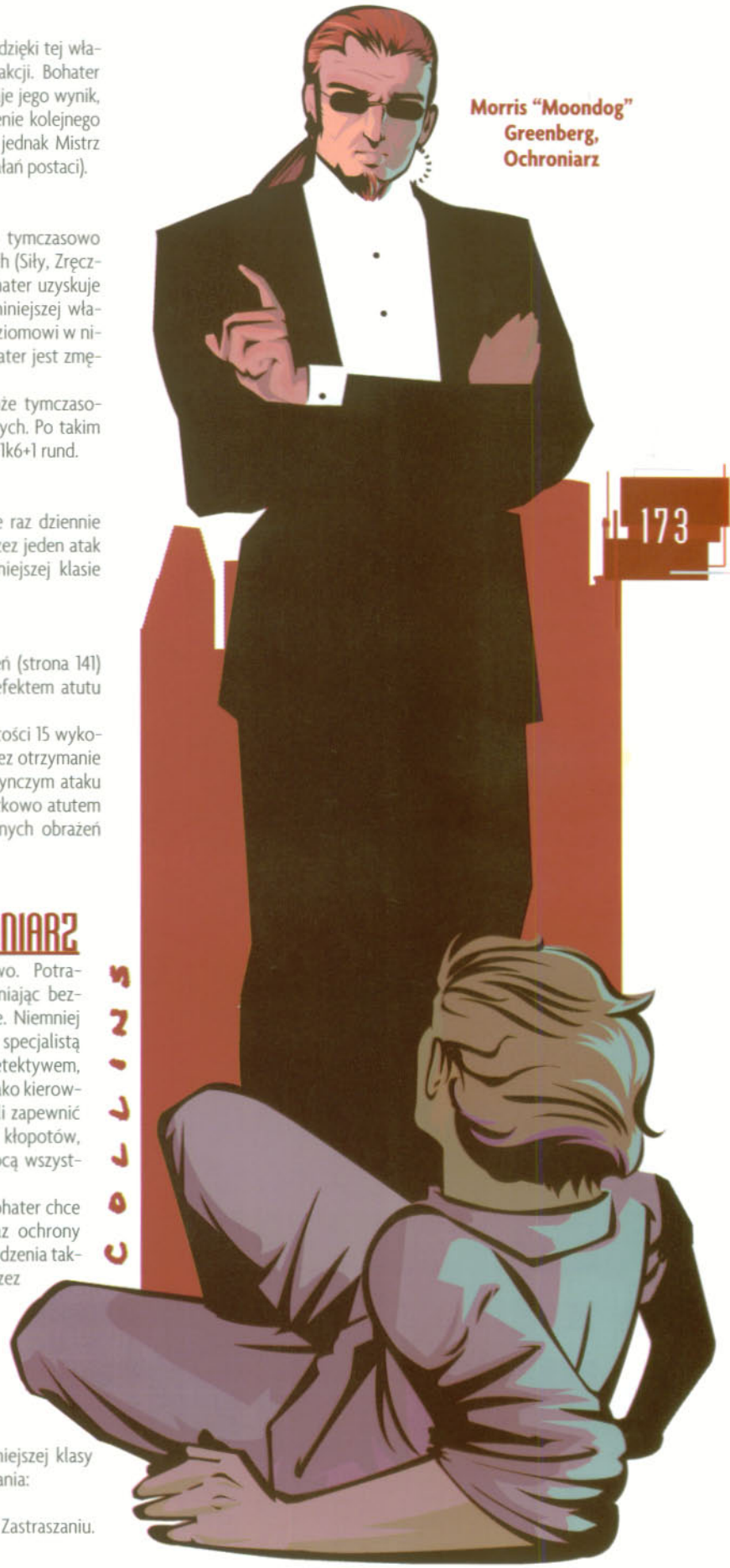
Wybór tej klasy zaawansowanej oznacza, że bohater chce doskonalić się w sprawach bezpieczeństwa oraz ochrony osób i mienia, rozpatrywanej zarówno z punktu widzenia taktycznego, czyli zabezpieczania terenu, jak i poprzez użycie siły niezbędnej dla danej sytuacji.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Twardy Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania:

Bazowa premia do ataku: +2.
Umiejętności: 6 rang w Koncentracji, 6 rang w Zastraszaniu.
Atuty: Biegłość w indywidualnej broni palnej.



Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Ochroniarz:

Kostka Wytrzymałości

Ochroniarz otrzymuje 1k12 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Ochroniarz awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Ochroniarza:

Czytanie i pisanie (brak), Fałszerstwo (Int), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Wiedza (aktualności, cwaniactwo, nauki społeczne, psychologia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 3 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Ochroniarza:

Poświęcenie

Ochroniarz potrafi stanąć na drodze niebezpieczeństwa i osłonić swoim ciałem jednego sprzymierzeńca. Raz w rundzie może poświęcić siebie i wystawić na bezpośredni atak wręcz lub dystansowy (nie efekt obszarowy) wymierzony w towarzysza przebywającego na polu sąsiadującym z jego. W przypadku udanego ataku Ochroniarz odnosi normalne obrażenia. Jeżeli chybi, to zarówno bohater, jak i chroniona przez niego osoba nie zostają ranni.

Bohater musi zadeklarować chęć poświęcenia się zanim zostanie wykonany test ataku. Może wybrać osłanianą osobę przed walką (w przypadku, gdy dotyczy to zapewnienia ochrony wybranemu klientowi) albo zaraz po wykonaniu testu inicjatywy. Niemniej Ochroniarz nie ma prawa zmienić osłanianego sprzymierzeńca przez całą walkę.

Wyczucie walki

Dzięki tej umiejętności Ochroniarz drugiego lub wyższego poziomu może w swojej akcji wyznaczyć pojedynczego przeciwnika, a w efekcie do wszystkich wymierzonych weń ataków otrzymuje premię z biegłości +1. Ma prawo wybrać nowego wroga w kolejnej akcji.

Od ósmego poziomu premia z biegłości rośnie do +2.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Ochroniarz otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Biegłość w pancerzu (lekkim), Biegłość w pancerzu (średnim), Demon szybkości, Doskonalsza bijatyka, Doskonalsza finta, Doskonalszy nokautujący cios, Dublet, Nokautujący cios, Precyzyjny strzał, Szybkie dobywanie broni, Szybkie załadowanie, Walka uliczna, Wnikliwość, Wyszkolenie w walce, Zaawansowana biegłość w broni palnej, Zmysł walki.

Natychmiastowe działanie

Raz dziennie, jeżeli zajdzie taka potrzeba, Ochroniarz przynajmniej czwartego poziomu potrafi natychmiast wkroczyć do akcji. Bohater zmienia wówczas miejsce w kolejności inicjatywy, przesuwając się w górę kolejki o liczbę maksymalnie równą poziomowi w niniejszej klasie. Niemniej Ochroniarz musi zadeklarować wykorzystanie natychmiastowej akcji na początku rundy, zanim ktokolwiek inny podejmie akcję.

Doskonalsza szarża

Gdy przydarzą się kłopoty, Ochroniarz przynajmniej piątego poziomu może zdecydować się przeprowadzić szarżę (więcej na ten temat na stronie 138), jednak w jej trakcie nie musi się poruszać w linii prostej. Obowiązują go wszystkie zasady szarży z jednym wyjątkiem – ma prawo przeprowadzając ją zmieniać kierunek ruchu i uniknąć przeszkód.

Cios w obronie

Na siódmym poziomie Ochroniarz zyskuje umiejętność zamiany skutecznej obrony w niebezpieczny atak. Jeżeli przeciwnik używający broni do walki wręcz chybi bohatera korzystającego z pełnej defensywy, wówczas przedstawiciel niniejszej klasy zaawansowanej może zaatakować go w swej następnej turze (poświęcając na to akcję ataku) z premią +4. Wspomniana premia nie dotyczy adwersarzy, którzy nie zaatakowali postaci lub którzy ją trafili.

Kierowanie obroną

Ochroniarz dziesiątego poziomu może wykorzystując doświadczenie zapewnić ochronę nawet sześciu sprzymierzeńcom (nie wliczając samego siebie), przy czym muszą się oni znajdować

TABELA 6-6: OCHRONIARZ

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
		Wytrwałość	Refleks	Wolę			
1	+0	+1	+2	+0	Poświęcenie	+1	+0
2	+1	+2	+3	+0	Wyczucie walki +1	+1	+0
3	+2	+2	+3	+1	Premiowy atut	+2	+1
4	+3	+2	+4	+1	Natychmiastowe działanie	+2	+1
5	+3	+3	+4	+1	Doskonalsza szarża	+3	+1
6	+4	+3	+5	+2	Premiowy atut	+3	+2
7	+5	+4	+5	+2	Cios w obronie	+4	+2
8	+6	+4	+6	+2	Wyczucie walki +2	+4	+2
9	+6	+4	+6	+3	Premiowy atut	+5	+3
10	+7	+5	+7	+3	Kierowanie obroną	+5	+3

w zasięgu jego głosu oraz wzroku. Bohater poświęca 1 punkt akcji oraz akcję całorundową na przekazanie wskazówek i poleceń, dzięki czemu chronione postacie otrzymują na 3 rundy premię z olśnienia +1 do Obrony.

NAUKOWIEC

Naukowiec większość czasu spędza z dala od laboratorium, przeprowadzając badania terenowe oraz pracując jako ekspert w jednej lub wielu dziedzinach. Do tej klasy zaawansowanej zalicza się zarówno archeolog penetrujący mroczne grobowce oraz unikający starożytnych pułapek, specjalista zajmujący się niebezpiecznymi materiałami, oceanograf, którego często kusi, aby wskoczyć do wody i pobaraszkować z rekinami, meteorolog ścigający tornada, członek oddziałów specjalnych dysponujący wiedzą naukową, psycholog policyjny analizujący miejsce zbrodni czy wreszcie zoolog ścigający krokodyle i chwytający jadowite gady.

Wybór tej klasy zaawansowanej oznacza, że bohater chce zdobywać wiedzę – tak teoretyczną, jak i praktyczną – aby później zastosować ją podczas rozwiązywania zagadek oraz do odkrywania prawdy.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Sprytny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: 6 rang w Rzemiośle (chemia) lub Rzemiośle (elektronika) oraz 6 rang w Wiedzy (geologia i biologia), Wiedzy (nauki ścisłe) lub Wiedzy (technologia) oraz 6 rang w Badaniach.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Naukowiec:

Kostka Wytrzymałości

Naukowiec otrzymuje 1k8 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Naukowiec awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Naukowca:



Roberta Cain, Naukowiec

Badania (Int), Czytanie i pisanie (brak), Dochodzenie (Int), Informatyka (Int), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Materiały wybuchowe (Int), Nawigacja (Int), Odcyfrowywanie zapisków (Int), Pilotowanie (Zr), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (chemia, elektronika, farmaceutyka, mechanika) (Int), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Wiedza (geografia i biologia, nauki ścisłe, psychologia, technologia) (Int), Zawód (Rzt).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 7 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Naukowca:

Przemyślna obrona

Naukowiec wykorzystuje na równi spryt, jak i zręczność, dzięki czemu może do swojej Obrony dodać premię z Intelektu oraz premię ze Zręczności. Niemniej bohater będąc w sytuacji, w której nie może korzystać z premii ze Zręczności do Obrony, nie ma także prawa używać premii z Intelektu.

Naukowa improwizacja

Naukowiec drugiego poziomu uzyskuje możliwość znajdowania improwizowanych rozwiązań, wykorzystując do tego celu swoją wiedzę oraz powszechnie spotykane przedmioty. Dzięki temu umie w krytycznych sytuacjach szybko i tanio stworzyć potrzebne urządzenie lub narzędzie, które będzie działało poprawnie jedynie przez bardzo krótko.

Wykonanie przedmiotu, który pomoże Naukowcowi poradzić sobie z określoną sytuacją, wymaga poświęcenia 1 punktu akcji, skorzystania z ogólnie dostępnych elementów oraz wykonania testu Rzemiosła związanego z działaniem narzędzia czy urządzenia. ST testu wynosi 5 + ST zakupu przedmiotu, którego funkcjonowanie jest najbliższe kreowanemu obiektowi. A zatem skonstruowanie zaimprowizowanej broni jednorazowego użytku, która zadaje tyle samo obrażeń i ma taki sam zasięg co pistolet desert eagle, należy wykonać test Rzemiosła (mechanika) o ST 23 (5 + 18).

Bohater może tworzyć tylko takie przedmioty, które w normalnych warunkach są wielorazowego użytku. Nie jest w stanie, na przykład, wykorzystać tej właściwości do skonstruowania ładunku wybuchowego, jako że taki obiekt da się wykorzystać tylko raz.

Dzięki tej umiejętności bohater jest w stanie stworzyć specjalne narzędzia, urządzenia elektroniczne i mechaniczne oraz broń, poświęcając na to akcję całorundową. Skonstruowany przedmiot można używać przez liczbę rund równą poziomowi postaci w niniejszej klasie zaawansowanej lub też do końca aktualnego spotkania. Po tym czasie konstrukcja przestaje działać. Przedmiotu nie da się naprawić.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Naukowiec otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Bezpośredni strzał, Biegłość w broni dawnej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Ostrożność, Sława, Staranność, Wnikliwość, Wykształcenie, Wyszkolenie w walce, Złota rączka.

Mistrzostwo w umiejętnościach

Na czwartym poziomie Naukowiec wybiera ze swej klasowej listy umiejętności w liczbie 3 + modyfikator z Intelektu. Kiedy wykonuje test w jednej z tych umiejętności, ma prawo wziąć 10, nawet jeśli jest zestresowany lub coś go rozprasza, co w normalnych warunkach uniemożliwia wykorzystanie zasady 10. Bohater uzyskuje taką biegłość w tych umiejętnościach, że potrafi je pewnie wykorzystywać nawet w najbardziej niesprzyjających warunkach.

Naukowe osiągnięcie

Naukowiec piątego poziomu zyskuje uznanie za swoje osiągnięcia naukowe, co pozwala mu wyróżnić się ze środowiska kolegów. Bohater wybiera jedną z umiejętności Wiedza: geologia i biologia, nauki ścisłe, psychologia lub technologia. Podczas spotkania z osobami, które posiadają przynajmniej 1 rangę w tej samej umiejętności, Naukowiec uzyskuje premię +2 do testów Reputacji.

Niniejsza właściwość powoduje również wzrost premii do Zasobów o +3.

Przemyślna sztuka przetrwania

Naukowiec siódmego lub wyższego poziomu uzyskuje niezwykłą zdolność wychodzenia cało nawet z największych opresji. Zawdzięcza to swojej pomysłowości, inteligencji oraz łutowi szczęścia. Wydając 1 punkt akcji, bohater może zmniejszyć o 5 liczbę obrażeń otrzymanych w jednym ataku lub w wyniku pojedynczego efektu.

Przemyślne wykorzystanie broni

Świat to niebezpieczne miejsce. Naukowiec szybko się uczy, że samoobrona jest równie ważna, co prace badawcze oraz zdobywanie wiedzy. Na ósmym poziomie niniejszej klasy zaawansowanej bohater wybiera jedną broń, w której posiada biegłość i której może używać jedną ręką. W testach ataków przeprowadzanych za jej pomocą może wykorzystać swój modyfikator z Intelektu, zamiast modyfikatora z Siły bądź Zręczności.

TABELA 6–7: NAUKOWIEC

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+1	+1	+0	Przemyślna obrona	+0	+0
2	+1	+2	+2	+0	Naukowa improwizacja	+1	+0
3	+1	+2	+2	+1	Premiowy atut	+1	+1
4	+2	+2	+2	+1	Mistrzostwo w umiejętnościach	+1	+1
5	+2	+3	+3	+1	Naukowe osiągnięcie	+2	+1
6	+3	+3	+3	+2	Premiowy atut	+2	+2
7	+3	+4	+4	+2	Przemyślna sztuka przetrwania	+2	+2
8	+4	+4	+4	+2	Przemyślne wykorzystanie broni	+3	+2
9	+4	+4	+4	+3	Premiowy atut	+3	+3
10	+5	+5	+5	+3	Naukowe odkrycie	+3	+3

Naukowe odkrycie

Naukowiec dziesiątego poziomu zyskuje uznanie za swoje odkrycia w określonej dziedzinie wiedzy, co pozwala mu znacznie wyróżnić się ze środowiska naukowego. Niezależnie od naukowej dyscypliny, bohater otrzymuje premię +2 do testów Reputacji podczas wszystkich kontaktów z osobami posiadającymi przynajmniej 1 rangę w dowolnej z następujących dziedzin umiejętności Wiedza: geologia i biologia, nauki ścisłe, psychologia lub technologia. Premia ta kumuluje się tą uzyskiwaną z racji naukowego osiągnięcia.

Dzięki tej właściwości o +3 rośnie również premia do Zasobów bohatera.

TECHNIK

Technik to osoba łącząca naturalny geniusz z doświadczeniem w dziedzinie techniki. W efekcie staje się mistrzem wszelkiego rodzaju urządzeń technologicznych. Czasami wydaje się wręcz, że czuje się znacznie lepiej w towarzystwie maszyn niż ludzi, ale z tych pierwszych potrafi wydusić znacznie więcej niż podano w ich opisach. Technik może być specjalistą od sprzętu komputerowego, inżynierem znanym z niesamowitych wynalazków, wspaniałym mechanikiem, który potrafi zmodyfikować każdy silnik tak, aby można było z niego wycisnąć dodatkową moc w chwilach, gdy naprawdę jest to potrzebne.

Bohater może wybrać tę klasę zaawansowaną, jeżeli chce zostać ekspertem w dziedzinie urządzeń technicznych, niezależnie od tego czy zdecyduje się na wąską specjalizację, czy będzie chciał znać się na wszystkim.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Sprytny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania:

Umiejętności: 6 rang w Informatyce, 6 rang w Rzemiośle (elektronika) lub 6 rang w Rzemiośle (mechanika) oraz 6 rang w Unieszkodliwianiu mechanizmów.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Technik:

Kostka Wytrzymałości

Technik otrzymuje 1k6 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Technik awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Technika:

Badania (Int), Czytanie i pisanie (brak), Informatyka (Int), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Materiały wybuchowe (Int), Naprawianie (Int), Nawigacja (Int), Rzemiosło (elektronika, mechanika) (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Wiedza



Brandon Cross, Technik

(geografia i biologia, nauki ścisłe, popkultura, psychologia, technologia) (Int), Zawód (Rzt).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 7 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Technika:

Prowizorka

Technik otrzymuje do wszystkich testów Naprawiania premię z biegłości +2 w przypadku naprawy prowizorycznej bądź tymczasowej. Więcej na ten temat w opisie umiejętności Naprawianie (strona 59).

Na siódmym poziomie premia wzrasta do +4.

Dopalenie maszyny

Jeżeli coś ma w sobie podzespoły elektroniczne bądź mechaniczne, to Technik drugiego lub wyższego poziomu może je zmodyfikować i dopalić tak, aby uzyskiwało maksymalne osiągi.

Poświęcając 1 punkt akcji i wykonując udany test umiejętności Rzemiosło (elektronika) lub Rzemiosło (mechanika) – w zależności od typu maszyny – Technik jest w stanie chwilowo zwiększyć osiągi urządzenia. Niemniej takie działanie znacznie zwiększa szansę uszkodzenia maszyny. ST testów Rzemiosła zależy od rodzaju ulepszenia, co przedstawiono w pobliskiej tabeli.

Ulepszenie	ST Rzemiosła	Szansa naprawienie (k%)
Broń miotająca		
+1 do obrażeń	15	01-25
+2 do obrażeń	20	01-50
+3 do obrażeń	25	01-75
+1,5 m przyrostu zasięgu	15	01-25
+3 m przyrostu zasięgu	25	01-50
Urządzenia elektroniczne		
premia z wyposażenia +1	15	01-25
premia z wyposażenia +2	20	01-50
premia z wyposażenia +3	25	01-75
Pojazdy		
+1 do testów inicjatywy	20	01-25
+1 do manewru	25	01-50
+2 do manewru	30	01-75

Tego typu modyfikacja zajmuje bohaterowi 1 godzinę. W teście nie może on korzystać ani z zasady 10, ani 20. Udany test oznacza, iż modyfikacja utrzymuje się przez liczbę minut równą poziomowi w niniejszej klasie zaawansowanej, przy czym czas liczy się od chwili pierwszego użycia urządzenia. Technik wybiera rodzaj ulepszenia przed wykonaniem testu. Gdy czas modyfikacji upłynie, maszyna wraca do poprzedniego stanu i wówczas wykonuje się rzut procentowy na szansę naprawienia, a jego wynik określa, czy urządzenia wymaga naprawy przed ponownym użyciem.

Na przykład, Brandon – 4-poziomowy Sprytny Heros/5-poziomowy Technik – chce zwiększyć zadawane przez broń obrażenia o +1. Poświęca na to 1 punkt akcji i przez godzinę zajmuje się modyfikacją pistoletu. Po zakończeniu pracy wykonuje udany test umiejętności Rzemiosło (mechanika) o ST 15. Od tego momentu jego broń posiada premię +1 do wszystkich testów obrażeń przez 5 minut od chwili, gdy Brandon pierwszy raz zdecyduje się jej użyć. Po upływie tego czasu pistolet wraca do poprzednich charakterystyk. W tym samym momencie bohater wykonuje rzut procentowy, aby ocenić czy broń nie wymaga naprawy. Jeżeli wynik będzie równy lub wyższy od 26, pistolet funkcjonuje normalnie. Jeśli będzie niższy, to broń ulega uszkodzeniu i przed ponownym użyciem należy ją naprawić.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Technik otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Bezpośredni strzał, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Konstruowanie, Ostrożność, Staranność, Wykształcenie, Wyszkolenie w walce, Złota rączka.

Konstruowanie automatów

Począwszy od czwartego poziomu Technik może tworzyć zdalnie sterowane automaty (rozmiaru malutkiego lub drobnego). Służą one bohaterowi za działające na dystans oczy, uszy oraz ręce, gdy chce on skorzystać z umiejętności: Informatyka, Materiały wybuchowe, Nasłuchiwanie, Naprawianie, Spostrzegawczość lub Unieszkodliwianie mechanizmów.

Technik musi posiadać przynajmniej 1 rangę w umiejętności, której działanie zamierza zaprogramować. Bohater jest w stanie sterować tylko jednym automatem naraz. W tym samym czasie może być aktywna tylko jedna z jego maszyn.

Stworzenie automatu wymaga wykonania kilku następujących kroków:

Test Zasobów: ST zakupu części niezbędnych do wybudowania maszyny zależy od rozmiaru automatu.

Rozmiar	ST zakupu
Drobny	18
Malutki	15

TABELA 6–8: TECHNIK

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+0	+0	+2	Prowizorka +2	+1	+0
2	+1	+0	+0	+3	Dopalenie maszyny	+1	+0
3	+1	+1	+1	+3	Premiowy atut	+2	+1
4	+2	+1	+1	+4	Konstruowanie automatów	+2	+1
5	+2	+1	+1	+4	Mistrzowska jakość	+3	+1
6	+3	+2	+2	+5	Premiowy atut	+3	+2
7	+3	+2	+2	+5	Prowizorka +4	+4	+2
8	+4	+2	+2	+6	Mistrzowska jakość	+4	+2
9	+4	+3	+3	+6	Premiowy atut	+5	+3
10	+5	+3	+3	+7	Mistrzowska jakość	+5	+3

Test Zasobów należy wykonać przed rozpoczęciem budowy urządzenia, aby zgromadzić oraz kupić odpowiednie podzespoły i komponenty.

Tworzenie korpusu: wybór korpusu automatu określa jego rozmiar, kształt, sposób poruszania się oraz punkty wytrzymałości. ST testu Rzemiosła (mechanika) zależy od rozmiaru maszyny oraz wybranego napędu.

Rozmiar	ST Rzemiosła
Drobny	15
Malutki	12

Komponenty	Modyfikator ST
Korpus oraz napęd [1]	
Dwunożny	+4
Czworonożny	+3
Gąsienicowy	+2
Kołowy	+1
Urządzenia zewnętrzne [2]	
Manipulatory [3]	+3
Czujniki audio/wideo	+2
Zasięg zdalnego sterowania [1]	
30 metrów	+1
60 metrów	+3
90 metrów	+5

1 Można wybrać tylko jedną opcję w kategorii.
2 Można wybrać więcej opcji w kategorii.
3 Niezbędne, aby automat mógł wykorzystywać inne umiejętności poza Nasłuchiwaniem oraz Spostrzegawczością.

Technik ustala rozmiar korpusu oraz jego kształt, dodaje w razie potrzeby manipulatory oraz czujniki i określa zasięg zdalnego sterowania. Następnie dodaje wszystkie wynikające z doboru elementów modyfikatory, aby ustalić ST testu. Zbudowanie korpusu wymaga wykonania udanego testu umiejętności Rzemiosła (mechanika).

Stworzenie drobnego korpusu zajmuje 30 godzin, a malutkiego 12 godzin.

Na przykład, jeżeli bohater chce zbudować malutki automat z napędem gąsienicowym, manipulatorami, czujnikami audio/wideo i z zasięgiem zdalnego sterowania 30 metrów, to musi wykonać udany test o ST 20 (12 + 2 + 3 + 2 + 1). Konstruowanie mechanizmu zajmie mu 12 godzin.

Drobny automat ma od 15 do 30 centymetrów długości lub wysokości i waży około pół kilograma. Malutki z kolei mierzy od 30 do 60 centymetrów, a jego waga może dochodzić do 1,5 kilograma. Współczynniki automatów podano na stronie 232.

Stworzenie elektroniki: następny etap to stworzenie oraz zabudowanie elektroniki sterującej w korpusie automatu. ST zależy od rozmiaru maszyny oraz liczby połączonych ze sobą komponentów. W przypadku drobnego automatu ST wynosi 20, a malutkiego 15, przy czym dodaje się +1 za każde urządzenie zewnętrzne oraz +2 za zdalne sterowanie. Następnie bohater wykonuje test umiejętności Rzemiosło (elektronika).

Podłączenie elektroniki zajmuje Technikowi 12 godzin w przypadku drobnego automatu, a 6 w przypadku malutkiego.

Na przykład, instalowanie elektroniki w opisanym nieco wcześniej niewielkim automacie zajmuje bohaterowi sześć godzin pracy i wymaga wykonania udanego testu umiejętności o ST 19.

Programowanie automatu: ostatni etap to programowanie tworzonej maszyny, co wymaga przeprowadzenia testu Informatyki. Technik musi ustalić, jaką rangę w określonej umiejętności będzie posiadał automat, przy czym nie może być ona wyższa niż ranga posiadana przez bohatera. W maszynie da się zaprogramować tylko jedną umiejętność.

ST trudności testu Informatyki wynosi 20 plus liczba rang, którą bohater chce zaprogramować (+1 do ST za każdą). Technik musi poświęcić na to godzinę.

Na przykład, ST zaprogramowania malutkiego automatu tak, aby dysponował rangą 4 w Unieszkodliwianiu mechanizmów wynosi 24.

Przeprogramowanie: automat można przeprogramować w dowolnej chwili. Zajmuje to 1 godzinę i wymaga wykonania udanego testu Informatyki o ST 20 + liczba rang programowanej umiejętności.

Mistrzowska jakość

Począwszy od piątego poziomu Technik zdobywa biegłość w tworzeniu przedmiotów mistrzowskiej jakości. Wybiera jedno z posiadanych Rzemiosł (elektronika lub mechanika), z którym wiąże tę właściwość klasową. Od tej chwili – korzystając z owej umiejętności – potrafi tworzyć przedmioty mistrzowskiej jakości.

Dzięki umiejętności Rzemiosło (elektronika) bohater potrafi budować urządzenia elektroniczne, a dzięki Rzemiosłu (mechanika) mechaniczne, w tym broń.

Budowa przedmiotu mistrzowskiej jakości zajmuje zazwyczaj dwa razy więcej czasu niż tworzenie zwykłego obiektu tego samego typu. Koszt budowy równy jest ST zakupu komponentów (więcej w opisie odpowiedniego Rzemiosła) + premia zapewniana przez mistrzowską jakość. Mistrzowskim może stać się zwykły przedmiot wpierw wykonując test Zasobów, a następnie test Rzemiosła, jakby urządzenie tworzone było od podstaw.

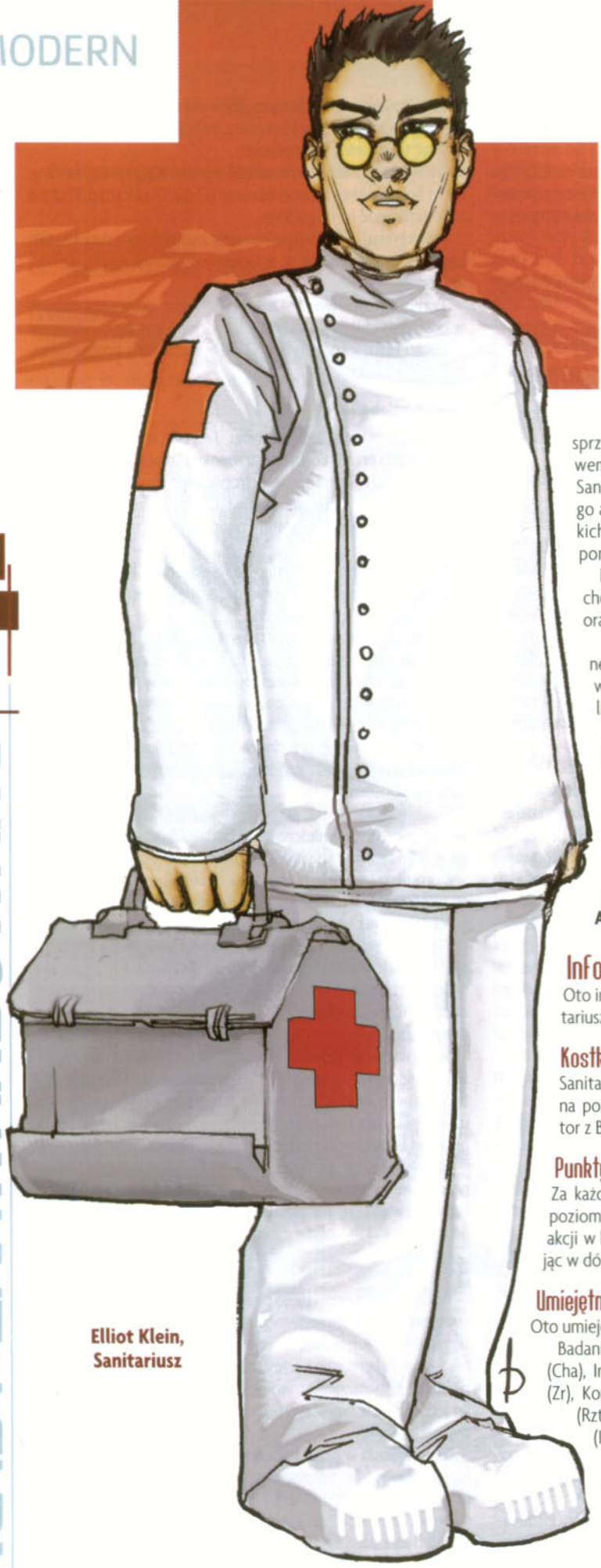
Poza testem Zasobów, bohater musi również dodatkowo wydać punkty doświadczenia w liczbie 25 × poziom Technika × premia z mistrzowskiej jakości. Postać poświęca je przed wykonaniem testu Rzemiosła. W przypadku, gdyby ten wydatek spowodował zmniejszenie puli punktów doświadczenia do wartości niższej niż wymagana do awansu na dany poziom postaci, Technik nie ma prawa wydać tylu PD i nie może wykorzystać tej właściwości klasowej. Trwa to do chwili, gdy zgromadzi dość punktów doświadczenia, aby po poświęceniu ich na przedmiot mistrzowskiej jakości wystarczyło mu na utrzymanie się na danym poziomie.

Jeżeli wszystkie działania zakończą się pomyślnie, to mistrzowska jakość zapewnia premię +1 względem zwykłego przedmiotu tego samego typu. Mistrzowskie mogą stać się wszystkie typy uzbrojenia, pancerze oraz innego rodzaju wyposażenia, jak na przykład komputery czy urządzenia elektroniczne.

Począwszy od ósmego poziomu Technik może wykorzystać tę właściwość w połączeniu z innym Rzemiosłem lub też zwiększyć już posiadane możliwości (czyli umiejętność wybraną na piątym poziomie), dzięki czemu tworzone przez niego przedmioty mistrzowskiej jakości zapewniają premię +2.

Począwszy od dziesiątego poziomu Technik otrzymuje dodatkową premię +1 do opisywanej właściwości klasowej. Jeżeli skupi się na jednym Rzemiośle, to konstruowane przez niego urządzenia zapewniają premię +3. Jeśli zaś związał niniejszą właściwość z obiema wspomnianymi umiejętnościami, to może w przypadku jednej z nich zwiększyć premię zapewnianą przez mistrzowską jakość do +2.

ST Rzemiosła w przypadku przedmiotów mistrzowskiej jakości jest równe ST normalnego obiektu tego samego typu (jak to podano w opisie Rzemiosła), z taką jednakże różnicą, iż w przypadku obiektu z premią +1 do ST należy dodać +3, za premię +2 należy dodać +5, a za premię +3 należy dodać +10.



Elliot Klein, Sanitariusz

SANITARIUSZ

Sanitariusz niesie pomoc medyczną pacjentom bez względu na miejsce, w którym się znajdują. Nie ma znaczenia czy jest to pole bitwy, obszar dotknięty katastrofą naturalną, czy totalne odludzie znajdujące się wiele kilometrów od najbliższego szpitala. Wszędzie opatruje rany, leczy choroby, a czasami nawet przeprowadza skomplikowane zabiegi chirurgiczne, aby ocalić ludzkie życie i ulżyć w cierpieniu. Jest niezastąpionym członkiem zespołu. Posiada talent oraz umiejętności pozwalające nieść pomoc nawet w najbardziej niesprzyjających okolicznościach. Dysponując zestawem medycznym, chirurgicznym i chwilą czasu, Sanitariusz często potrafi dokonać niemożliwego albo przynajmniej będzie starał się ze wszystkich sił, gdy w okolicy nie można znaleźć innej pomocy.

Bohater wybiera tę klasę zaawansowaną, gdy chce doskonalić swoje umiejętności medyczne oraz sztukę leczenia.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Oddany Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania:

Bazowa premia do ataku: +2.

Umiejętności: 6 rang w Leczeniu, 6 rang w Spostrzegawczości.

Atuty: Chirurgia.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Sanitariusz:

Kostka Wytrzymałości

Sanitariusz otrzymuje 1k8 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Sanitariusz awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Sanitariusza:

Badania (Int), Czytanie i pisanie (brak), Dyplomacja (Cha), Informatyka (Int), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pilotowanie (Zr), Rzemiosło (farmaceutyka) (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Wiedza (aktualności, geografia i biologia, popkultura, psychologia, technologia) (Int), Zawód (Rzt).

TABELA 6–9: SANITARIUSZ

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+2	+0	+1	Specjalista medyczny +1	+1	+1
2	+1	+3	+0	+2	Ekspert w leczeniu	+1	+1
3	+1	+3	+1	+2	Premiowy atut	+2	+1
4	+2	+4	+1	+2	Biegłość w leczeniu	+2	+2
5	+2	+4	+1	+3	Specjalista medyczny +2	+3	+2
6	+3	+5	+2	+3	Premiowy atut	+3	+2
7	+3	+5	+2	+4	Pomniejszy cud medycyny	+4	+3
8	+4	+6	+2	+4	Specjalista medyczny +3	+4	+3
9	+4	+6	+3	+4	Premiowy atut	+5	+3
10	+5	+7	+3	+5	Cud medycyny	+5	+4

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Sanitariusza:

Specjalista medyczny

Sanitariusz otrzymuje premię z biegłości do testów Leczenia. Na pierwszym poziomie jest ona równa +1, na piątym wzrasta do +2, a na ósmym wynosi +3.

Ekspert w leczeniu

Sanitariusz przynajmniej drugiego poziomu skuteczniej pomaga odzyskać punkty wytrzymałości, dzięki wykorzystaniu zestawu medycznego bądź chirurgicznego i po wykonaniu udanego testu Leczenia. Na każdy poziom w opisywanej klasie zaawansowanej przywraca on dodatkowo 1 punkt wytrzymałości ponad normalne działanie wspomnianego wyposażenia (zestaw medyczny – 1k4, zabieg chirurgiczny – 1k6 na poziom postaci pacjenta).

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Sanitariusz otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Biegłość w pancerzu (średnim), Defensywne sztuki walki, Demon szybkości, Doskonalsza inicjatywa, Lecznictwo, Obsługa pojazdów naziemnych, Ostrożność, Uniki, Wykształcenie.

Biegłość w leczeniu

Wykonując test Leczenia, Sanitariusz na co najmniej czwartym poziomie może wziąć 10, nawet jeśli jest zestresowany lub coś go rozprasza, co w normalnych warunkach uniemożliwia wykorzystanie zasady 10. Bohater uzyskuje taką biegłość w tej umiejętności, że potrafi ją pewnie wykorzystywać nawet w najbardziej niesprzyjających warunkach.

Pomniejszy cud medycyny

Sanitariusz przynajmniej siódmego poziomu może ocalić osobę, której liczba punktów wytrzymałości spadła do –10 lub poniżej. Jeżeli jest w stanie udzielić pomocy w ciągu 3 rund od śmierci postaci, wykonuje test Leczenia o ST 30, lecz nie ma prawa wziąć w nim ani 10, ani 20. Udany test oznacza, iż martwy wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – sukces świadczy o tym, iż się ustabilizował i ma 0 punktów wytrzymałości.

Jeżeli test umiejętności Sanitariusza lub rzut obronny pacjenta będzie nieudany, to ten ostatni nie został uratowany i umiera.

Cud medycyny

Sanitariusz dziesiątego poziomu może ocalić osobę, której liczba punktów wytrzymałości spadła do –10 lub poniżej. Jeżeli jest w stanie udzielić pomocy w ciągu 3 minut od śmierci postaci, wykonuje test Leczenia o ST 40, lecz nie ma prawa wziąć w nim ani 10, ani 20. Udany test oznacza, iż martwy wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – sukces świadczy o tym, iż się ustabilizował i ma 1k6 punktów wytrzymałości.

Jeżeli test umiejętności Sanitariusza lub rzut obronny pacjenta będzie nieudany, to ten ostatni nie został uratowany i umiera.

DETEKTYW

Bohater zaliczany do tej klasy zaawansowanej może być reporterem śledczym, fotoreporterem, prywatnym detektywem lub policjantem pracującym w dziale kryminalnym. Wykorzystuje swoją wiedzę, umiejętności dedukcji i ciężką pracę, aby znaleźć rozwiązanie każdej tajemnicy, jaką postawi przed nim los. Część Detektywów pracując nad sprawą korzysta z możliwości własnego umysłu oraz intuicji, nie odwołując się do siły mięśni, inni zaś nie zawahają się popaść w chwilowe kłopoty albo wdać w strzelaninę.

Bohater może zdecydować się na tę klasę zaawansowaną, jeżeli chce doskonalić umiejętności dochodzenia oraz dedukcji.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Oddany Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +2.

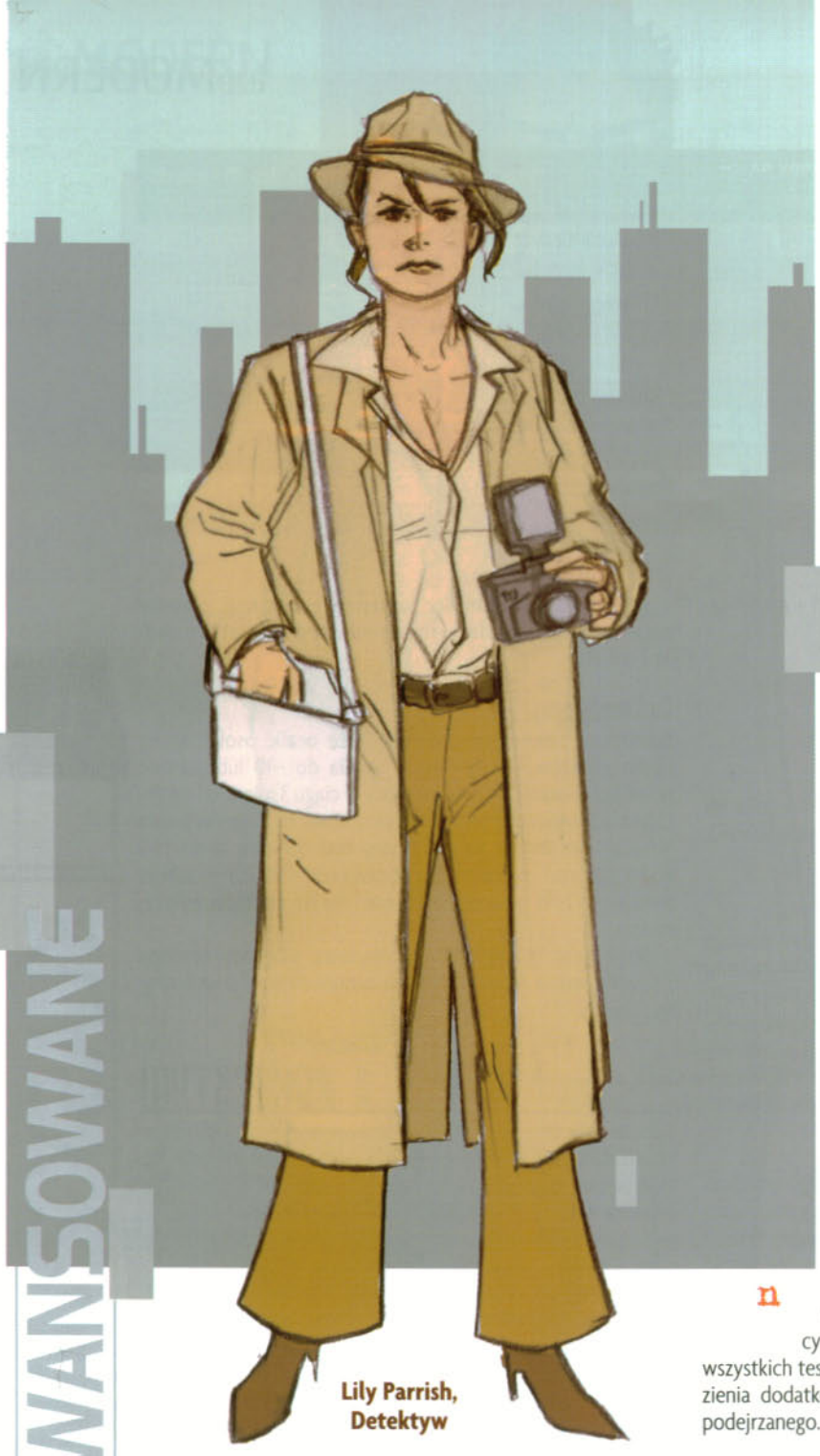
Umiejętności: 6 rang w Dochodzeniu, 6 rang w Nasłuchiwaniu oraz 6 rang w Wyczuciu pobudek.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Detektyw:

Kostka Wytrzymałości

Detektyw otrzymuje 1k6 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.



Lily Parrish, Detektyw

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Detektyw awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Detektywa.

Badania (Int), Blefowanie (Cha), Czytanie i pisanie (brak), Dochodzenie (Int), Fałszerstwo (Int), Informatyka (Int), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Wiedza (aktualności, cwaniactwo, nauki społeczne, psychologia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Detektywa.

Profil przestępcy

Detektyw potrafi sporządzić profil przestępcy. Podczas rozmowy ze świadkiem, po udanym teście Zbierania informacji (ST 15), tworzy ogólny obraz podejrzanego, w skład którego wchodzi opis fizyczny, znaki szczególne oraz charakterystyczne cechy zachowania. Sukces w teście oznacza, że stworzony profil jest tak dokładny, jak przekazywane przez świadka informacje dotyczące sprawcy (w przypadku tego testu Zbierania informacji wiadomości się nie kupuje).

Postać może również poszerzyć profil przestępcy, wykonując test Dochodzenia (ST 15) na miejscu przestępstwa lub w związku z dowodami na jego temat. Udany test oznacza, że bohater jest w stanie połączyć zeznania świadka z zebranymi materiałami dowodowymi, dzięki czemu poznaje sposób działania sprawcy. W efekcie otrzymuje premię z okoliczności +2 do wszystkich testów umiejętności wykonywanych w celu odnalezienia dodatkowych dowodów albo odszukania i schwytania podejrzanego. Detektyw rozwija zdolności pozwalające okre-

TABELA 6–10: DETEKTYW

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
		Wytrwałość	Refleks	Wolę			
1	+0	+0	+1	+1	Profil przestępcy	+1	+1
2	+1	+0	+2	+2	Kontakt niskiego poziomu	+1	+1
3	+2	+1	+2	+2	Premiowy atut	+2	+1
4	+3	+1	+2	+2	Obezwładnienie	+2	+2
5	+3	+1	+3	+3	Kontakt średniego poziomu	+3	+2
6	+4	+2	+3	+3	Premiowy atut	+3	+2
7	+5	+2	+4	+4	Ujawnienie kłamstwa	+4	+3
8	+6	+2	+4	+4	Kontakt wysokiego poziomu	+4	+3
9	+6	+3	+4	+4	Premiowy atut	+5	+3
10	+7	+3	+5	+5	Szósty zmysł	+5	+4

ślić, gdzie można poszukiwać przestępcy i jaki najprawdopodobniej będzie jego następny krok.

Kontakt

Detektyw przynajmniej drugiego poziomu posiada sieć współpracowników oraz informatorów. Za każdym razem, gdy bohater zyskuje nowy kontakt, Mistrz Gry powinien stworzyć reprezentującą go postać tła. Gracz może zasugerować rodzaj kontaktu, jaki posiada jego bohater, ale musi to być zwykła osoba, nie ktoś specjalny.

Kontaktami mogą być wszelkiego rodzaju informatorzy, ludzie działający na czarnym rynku, pracownicy laboratoriów kryminalistycznych, reporterzy, włóczędzy, sprzedawcy, taksówkarze oraz ci wszyscy, którzy mogą udzielić Detektywowi jakiejś pomocy albo ujawnić pewne informacje dotyczące prowadzonych przez niego spraw.

Kontakt nie będzie towarzyszył bohaterowi podczas wykonywanej misji ani ryzykował dla niego życia. Niemniej może być w posiadaniu interesujących wiadomości. Ewentualnie będzie wyświadczał Detektywowi przysługi (na przykład w imieniu bohatera wykona test jakiejś umiejętności).

Na drugim poziomie Detektyw uzyskuje kontakt niskiego poziomu, na piątym – średniego, a na ósmym – wysokiego.

Bohater może korzystać z pomocy danego kontaktu najwyżej raz w tygodniu. Musi również pamiętać, że należy się jakoś rewanżować za pomoc lub uzyskane informacje. Zwykle nie będzie konieczności wynagradzania informatorów pieniędzmi, niemniej postać ma w stosunku do nich dług wdzięczności i kiedy tylko zdarzy się okazja, kontakt może poprosić o spłatę tego długu. Osoby wspierające w opisany sposób Detektywa posiadające jakieś powiązania w środowisku przestępczym czy na tzw. „ulicy", zwykle domagają się pieniędzy w zamian za udzielaną pomoc. Dotyczy to również pomocy specjalistów, którym normalnie płaci się za świadczone usługi.

Gdy chodzi o informatorów działających w półświatku czy na „ulicy" wydatek odpowiada testowi Zasobów o ST zakupu równej 10 dla kontaktów niskiego poziomu, 15 dla średniego oraz 20 dla wysokiego. Przy korzystaniu z usług specjalisty ST zakupu wynosi 10 + ranga danej osoby w odpowiedniej umiejętności. Przykładowe kontakty można znaleźć w rozdziale ósmym: „Przyjaciele i wrogowie".

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Detektyw otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Bezpośredni strzał, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Biegłość w pancerzu (średnim), Bijatyka, Defensywne sztuki walki, Dublet, Nokautujący cios, Uniki, Wykształcenie, Zaawansowana biegłość w broni palnej.

Obezwładnienie

Detektyw czwartego poziomu umie wykorzystać siłę do obezwładniania przeciwnika. Od tej chwili może, za pomocą broni, która w normalnych warunkach powoduje zabójcze rany, powodować stłuczenia bez zwykłej kary –4 do testu ataku – jeżeli właśnie tego sobie życzy.

Ujawnienie kłamstwa

Detektyw siódmego poziomu zyskuje zdolność oceniania, czy ktoś mówi prawdę, obserwując mimikę twarzy oraz mowę ciała. Bohater musi widzieć i słyszeć (ale niekoniecznie rozumieć) postać, której zachowanie analizuje.

Detektyw może stwierdzić, że inna osoba celowo i z rozmysłem kłamała, po wykonaniu udanego testu Wyczucia pobudek spornego z Blefowaniem obserwowanego lub o ST 10 (w zależności od tego, która wartość jest wyższa). Niemniej ta właściwość nie pozwala bohaterowi odkryć prawdy, rozpoznać niezamierzonych nieścisłości w wypowiedzi ani domyślać się przemilczanych szczegółów.

Szósty zmysł

Na dziesiątym poziomie Detektyw staje się niezwykle biegły w rozwiązywaniu zagadek i potrafi świetnie łączyć ze sobą fakty. W efekcie naprawdę rzadko zdarza mu się przegapić ważne wskazówki. Za każdym razem, gdy bohater poświęci 1 punkt akcji na polepszenie wyników testu określonej (wymienionej dalej) umiejętności, może do rzutu dołożyć dodatkową kostkę 1k6. A zatem Oddany Heros 4. poziomu/Detektyw 10. poziomu podczas testu odpowiedniej umiejętności po wydaniu punktu akcji rzuca nie 3k6, lecz 4k6.

Właściwość klasową szósty zmysł można użyć podczas testów następujących umiejętności: Badania, Dochodzenie, Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie, Spostrzegawczość oraz Zbieranie informacji.

OSOBOWOŚĆ

Bohater należący do tej klasy zaawansowanej w dzień znajduje się w centrum uwagi, w nocy zaś pracuje dla Wydziału Siódmego (bądź innej agencji lub organizacji, jaką sobie wybierze). Może to być gwiazda filmowa, prezenter telewizyjny, przyciągający uwagę lokalny przywódca, polityk, światowej sławy pisarz czy znany psychoterapeuta. Osobowość jest znana, zyskała pewną sławę oraz oddanych wielbicieli, często dysponuje renomą oraz bogactwem (albo przynajmniej takie sprawia pozory), aby pozostawać w świetle reflektorów. Mogła zdobyć renomę z uwagi na to, kim jest, albo też dzięki swoim osiągnięciom. Do tej klasy zaliczają się komicy estradowi, znane wszem i wobec osobistości, miłośnicy sztuki, politycy lub znudzeni potomkowie sławnych ludzi. Sztuka polega na tym, że bohater korzysta ze sławy, aby nadać rozpęd innej karierze – agenta lub szpiega w Wydziale Siódmym czy innej tajnej organizacji.

Bohater może zdecydować się na tę klasę zaawansowaną, jeżeli chce w pełni korzystać ze swojej Charyzmy oraz opartych na niej umiejętnościach.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Charyzmatyczny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania:

Umiejętności: 6 rang w Dyplomacji, 6 rang w Występach (jeden dowolne).

Atuty: Sława.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Osobowość:

Kostka Wytrzymałości

Osobowość otrzymuje 1k6 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.



Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Osobowość awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Osobowości:

Blefowanie (Cha), Czytanie i pisanie (brak), Dyplomacja (Cha), Język obcy (brak), Rzemiosło (pisarstwo) (Int), Rzemiosło (sztuki plastyczne) (Int), Wiedza (aktualności, ekonomia, nauki społeczne, popkultura, psychologia, sztuka) (Int), Występy (aktorstwo, komizm, śpiew, taniec) (Cha), Zawód (Rzt).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Osobowości:

Nieograniczony dostęp

Osobowość, z uwagi na to kim jest i kto ją rozpoznaje, uzyskuje dostęp do miejsc, które nie są otwarte dla zwykłych ludzi. Tam, gdzie inni normalnie wykonują test Dyplomacji lub Blefowania, aby za pomocą przekonywania czy innych sztuczek dostać się na prywatne przyjęcie albo imprezę dostępną tylko dla zaproszonych, Osobowość otrzymuje premię równą jej poziomowi w niniejszej klasie zaawansowanej.

Gdy bohater kupuje bilet na imprezę masową lub na środek komunikacji, może wykonać test Dyplomacji, aby podnieść standard. A zatem normalny bilet staje się przepustką za kulisy, wstęp na imprezę sportową wejściówką do loży gości honorowych, pokój hotelowy zamienia się w apartament, a bilet lotniczy w klasie ekonomicznej przekształca się w bilet pierwszej klasy. ST testu podano w poniższej tabeli.

Korzyści	ST Dyplomacji
Miejsce w loży zamiast zwykłego podczas imprez sportowych	10
Apartament zamiast pokoju hotelowego	15
Przepustka za kulisy zamiast normalnego biletu na koncert lub do teatru	20
Bilet pierwszej klasy zamiast ekonomicznej	25

Premiowa umiejętność klasowa

Osobowość dysponuje pewną wiedzą o zagadnieniach, które nie są związane z jej życiem publicznym. Na drugim oraz kolejny raz na siódmym poziomie bohater może wybrać jedną umiejętność międzyklasową, która od tej pory traktowana jest jako klasowa za każdym razem, gdy postać awansuje na nowy poziom opisywanej klasy zaawansowanej.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Osobowość otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Czujność, Defensywne sztuki walki, Kreatywność, Pewność siebie, Podstępność, Przyjaźń zwierząt, Wykształcenie, Wyszkolenie w walce, Wzbudzanie zaufania.

TABELA 6–11: OSOBOWOŚĆ

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+1	+1	+0	Nieograniczony dostęp	+0	+2
2	+1	+2	+2	+0	Premiowa umiejętność klasowa	+1	+2
3	+1	+2	+2	+1	Premiowy atut	+1	+2
4	+2	+2	+2	+1	Tantiemy	+1	+3
5	+2	+3	+3	+1	Czarujący uśmiech	+2	+3
6	+3	+3	+3	+2	Premiowy atut	+2	+3
7	+3	+4	+4	+2	Premiowa umiejętność klasowa	+2	+4
8	+4	+4	+4	+2	Tantiemy	+3	+4
9	+4	+4	+4	+3	Premiowy atut	+3	+4
10	+5	+5	+5	+3	Niesamowity występ	+3	+5

Tantiemy

Na czwartym i ósmym poziomie publiczna działalność bohatera przynosi dodatkowy dochód. Oznacza to wzrost premii do Zasobów o +4.

Czarujący uśmiech

Począwszy od piątego poziomu Osobowość posiada niezwykły osobisty urok, dzięki któremu może przekonać pojedynczą osobę do tego, aby uznała ją za bliskiego przyjaciela (niemniej, jeżeli ofiara będzie w danej chwili zastraszana lub atakowana przez bohatera albo jego sprzymierzeńców, to ta właściwość klasowa nie działa).

Podmiot wykonuje rzut obronny na Wolę (ST 10 + poziom Osobowości + jej premia z Charyzmy) – nieudany oznacza poddanie się słowom i działaniom bohatera.

Ta właściwość klasowa nie pozwala sterować innymi, ale sprawia, że słowa i działania postaci będą odbierane bardzo przychylnie. Osobowość może próbować wydawać rozkazy i przekonać kogoś do wykonania poleceń, których ten normalnie by się nie podjął. W tym celu bohater musi wygrać w spornym teście Charyzmy. Niemniej nawet opanowana urokiem przedstawiciela niniejszej klasy prestiżowej osoba nie posłucha polecenia samobójczego albo szkodliwego dla niej w oczywisty sposób. Również działania bohatera lub jego sprzymierzeńców prowadzące do zastraszenia ofiary opisywanej właściwości rozjaśniają jej myśli i w efekcie zaczyna się ona zachowywać normalnie. W innym przypadku postać podporządkowuje się rozkazom bohatera przez 1 minutę na każdy poziom Osobowości.

Po zakończeniu czasu trwania zdolności Mistrz Gry określa reakcję i nastawienie sterowanej osoby do bohatera w zależności od tego, do wykonania jakiego działania została przekonana.

Niesamowity występ

Na dziesiątym poziomie osobisty urok bohatera staje się tak wielki, że potrafi wywołać w ludziach określone, pojedyncze emocje – rozpacz, nadzieję lub wściekłość. Wykorzystanie tej zdolności wymaga poświęcenia 1 punktu akcji. Emocje rozbudzane przez Osobowość oddziałują na jedną osobę (postać prowadzoną przez Mistrza Gry) znajdującą się w promieniu 4,5 metra od niej (lub 4,5 metra od radioodbiornika, telewizora czy telefonu, z którego emitowany jest przekaz). Występ może mieć postać mowy, komentarza, recitalu albo innego rodzaju emocjonalnego przedstawienia, wymaga poświęcenia akcji całorundowej i oddziałuje na ofiarą przez 1k4+1 rundy.

Ofiara wykonuje rzut obronny na Wolę (ST 10 + poziom Osobowości + jej premia z Charyzmy) – udany oznacza niepodatność na przymus narzucany przez występ, porażka zaś świadczy o przedstawionej dalej reakcji.

Rozpacz: ofiara podlega karze z morale –2 do rzutów obronnych, testów ataków, atrybutów, umiejętności oraz obrażeń zadawanych przez broń.

Nadzieja: ofiara zyskuje premię z morale +2 do rzutów obronnych, testów ataków, atrybutów, umiejętności oraz obrażeń zadawanych przez broń.

Wściekłość: ofiara zyskuje premię z morale +2 do Siły oraz Budowy, premię z morale +1 do rzutów obronnych na Wolę, lecz podlega karze z morale –1 do Obrony. W niebezpiecznej sytuacji zaatakuje pomimo grożącego niebezpieczeństwa.

NEGOCJATOR

Bohater należący do tej klasy zaawansowanej potrafi doprowadzić do porozumienia strony zaangażowane w najbardziej zaciekłe spory, osiągnąć najlepsze warunki w czasie rozmów handlowych oraz znaleźć kompromisowe rozwiązania podczas negocjacji nawet z najgroźniejszymi przestępcami. Gdy w centrum uwagi znajdą się przetrzymywani zakładnicy, można tam znaleźć i Negocjatora, który spokojnym tonem udziela wskazówek i stara się doprowadzić całą sprawę do pokojowego rozwiązania. Niedoszły samobójca stoi na parapecie? Wzywa się Negocjatora. Potrzebna jest osoba do sfinalizowania wielkiego kontraktu? Również wzywa się Negocjatora. A kiedy rozmowy grzęzną w martwym punkcie, a sytuacja nadal pozostaje niestabilna, tylko on potrafi dopiąć swego i jakimś cudem sfinalizować umowę.

Bohater może zdecydować się na tę klasę zaawansowaną, jeżeli chce doskonalić się w negocjacjach, zawieraniu umów oraz umiejętności prowadzenia rozmowy, za sprawą której nie raz wydostanie się z kłopotów, a czasami je rozmyślnie sprowokuje.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Charyzmatyczny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania:

Umiejętności: 6 rang w Blefowaniu, 6 rang w Dyplomacji.

Atuty: Czujność.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Negocjator:

Kostka Wytrzymałości

Negocjator otrzymuje 1k8 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.



Troy Bellarosa, Negocjator

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Negocjator awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Negocjatora:

Blefowanie (Cha), Czytanie i pisanie (brak), Dochodzenie (Int), Dyplomacja (Cha), Hazard (Rzt), Informatyka (Int), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Spostrzegawczość (Rzt), Wiedza (aktualności, cwaniactwo, ekonomia, nauki społeczne, popkultura, psychologia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Int), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Negocjatora:

Ukrywanie pobudek

Negocjator to zręczny kłamca, dzięki czemu otrzymuje premię równą poziomowi w niniejszej klasie zaawansowanej, gdy wykonuje test sporny z Wyczuciem pobudek.

Błyskawiczna reakcja

Począwszy od drugiego poziomu Negocjator umie uprzedzać działania innych, gdy próbuje doprowadzić do zawarcia umowy albo wynegocjować porozumienie. Bohater musi nawiązać kontakt i rozmawiać z uczestnikami przed rozpoczęciem walki. Jeżeli tego dokonał, to otrzymuje darmową przygotowaną akcję, za sprawą której może wykonać akcję ataku lub akcję ruchu, gdy któraś ze stron konfliktu (lecz nie on sam) zadecyduje się na walkę. Dzięki temu zyskuje możliwość działania przed wykonaniem testu inicjatywy, przez co otrzymuje korzyści wynikające z zaskoczenia (więcej na ten temat na stronie 133).

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Negocjator otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Biegłość w pancerzu (średnim), Daleki strzał, Pewność siebie, Podstępność, Strzał mierzony, Wnikliwość, Wykształcenie, Wzbudzanie zaufania, Zaawansowana biegłość w broni palnej, Żelazna wola.

Uspokojenie

Począwszy od czwartego poziomu Negocjator potrafi wykorzystać kojący ton głosu oraz szybką analizę sytuacji do wyplątania się z kłopotów. Zarówno przed rozpoczęciem walki, jak i w jej trakcie, może uspokoić pojedyncze-

TABELA 6–12: NEGOCJATOR

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+1	+0	+2	Ukrywanie pobudek	+0	+1
2	+1	+2	+0	+3	Błyskawiczna reakcja	+1	+1
3	+2	+2	+1	+3	Premiowy atut	+1	+1
4	+3	+2	+1	+4	Uspokojenie jednego przeciwnika	+1	+2
5	+3	+3	+1	+4	Bez problemu	+2	+2
6	+4	+3	+2	+5	Premiowy atut	+2	+2
7	+5	+4	+2	+5	Uspokojenie kilku przeciwników	+2	+3
8	+6	+4	+2	+6	Rozsiewanie podejrzeń	+3	+3
9	+6	+4	+3	+6	Premiowy atut	+3	+3
10	+7	+5	+3	+7	Uspokojenie wszystkich przeciwników	+3	+4

go przeciwnika, który musi rozumieć bohatera i znajdować się w promieniu 4,5 metra od niego (lub słyszeć go z innego powodu, na przykład, gdy Negocjator posługuje się megafonem). Wróg natychmiast przestaje walczyć i – w zależności od zachowania postaci oraz sytuacji – zmienia swoje nastawienie na obojętne. Niemniej każde wrogie działanie Negocjatora lub jego sprzymierzeńców wymierzone w ofiarę niniejszej właściwości sprawi, że zacznie się ona zachowywać odpowiednio do okoliczności.

Bohater, aby skorzystać z tej właściwości, musi poświęcić akcję całorundową na rozmowę z przeciwnikiem, który w tym czasie wykonuje rzut obronny na Wolę (ST 10 + poziom klasowy Negocjatora + jego premia z Charyzmy). Jeżeli zakończy się on niepowodzeniem, wróg przestaje walczyć; gdy będzie udany, nie zmienia swojego zachowania.

Począwszy od siódmego poziomu, Negocjator jest w stanie wpłynąć za pomocą niniejszej zdolności na osoby w liczbie równej jego premii z Charyzmy. Muszą one znajdować się w odległości promieniu 4,5 metra od niego lub telewizora, radioodbiornika czy telefonu, z którego nadawany jest przekaz.

Na dziesiątym poziomie promień działania zdolności rośnie do 9 metrów, a oddziaływanie obejmuje wszystkich, którzy są w stanie usłyszeć i zrozumieć głos Negocjatora.

Bez problemu

Począwszy od piątego poziomu, za każdym razem, gdy Negocjator poświęca 1 punkt akcji w celu poprawienia wyniku rzutu, może posłużyć się dodatkową 1k6. Wybiera najwyższy rezultat, który dodaje do rzutu k20.

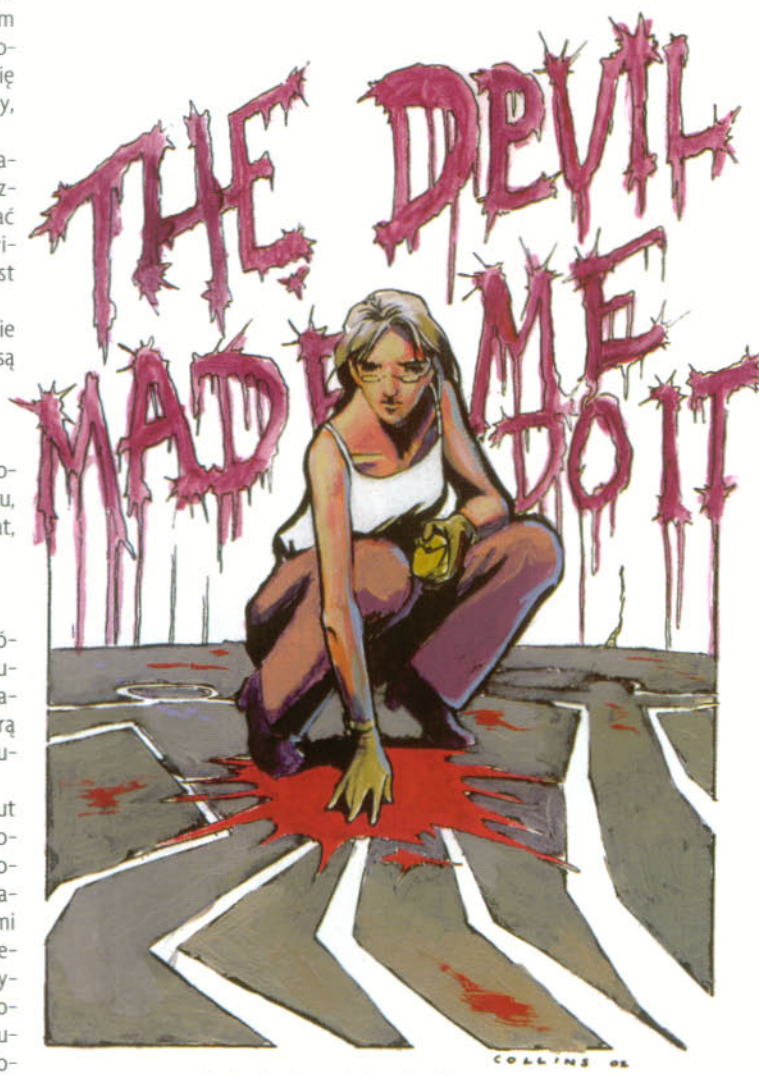
Rozsiewanie podejrzeń

Negocjator przynajmniej ósmego poziomu potrafi zwrócić jedną osobę przeciwko drugiej. Bohater wykorzystuje w tym celu akcję całorundową. Musi znać imiona postaci – zarówno tej, którą chce przekonać, jak i osoby, na którą chce rzucić podejrzenie. Przekonywany musi słyszeć i rozumieć Negocjatora.

Osoba, którą bohater próbuje przekonać, wykonuje rzut obronny na Wolę o ST 10 + poziom klasowy Negocjatora + jego premia z Charyzmy. Jeżeli zakończy się on niepowodzeniem, nastawienie ofiary do postaci, na którą rzucane jest podejrzenie, pogarsza się o jeden stopień. Innymi słowy, z pomocnego zmienia się na przyjazne, z przyjaznego na obojętny, z obojętnego na nieprzyjazny, a z nieprzyjaznego na wrogi (więcej na ten temat w opisie umiejętności Dyplomacja na stronie 51). Przekonywana postać wykonuje rzut obronny za każdym razem, gdy bohater używa w stosunku do niej tej właściwości klasowej. Dopóki będzie on kończył się niepowodzeniem, Negocjator może poświęcać kolejne akcje całorundowe na rzucanie kolejnych podejrzeń. Kiedy nastawienie zamieni się na wrogie, to przekonywany atakuje wybraną osobę.

Udany rzut obronny nie przywraca poprzedniego stosunku do danej postaci, ale sprawia, iż ofiara staje się niepodatna na rozsiewanie podejrzeń na najbliższe 24 godziny.

Negocjator nie może wykorzystywać tej właściwości klasowej w stosunku do swoich sprzymierzeńców.



Dochodzenie na miejscu zbrodni
(Napis głosi: DIABEŁ MNIE DO TEGO ZMUSIŁ)

Rozdział siódmy

PROWADZENIE GRY



Bohaterowie też potrzebują chwili wytchnienia. Po wyczerpujących przygodach odpoczywają w kinie na najnowszym filmie akcji

KA

Prowadzenie gry fabularnej to pisanie, planowanie, odgrywanie ról, pilnowanie przestrzegania zasad, rozstrzyganie sporów oraz pomaganie graczom. Mistrz Gry jest siłą napędową rozgrywki, to jemu gracze zawdzięczają świetną zabawę. Jeżeli zaś coś jest nie tak, to właśnie on musi poprawić swój styl, aby sprostać wymaganiom pozostałych uczestników zabawy. Niemniej bez obaw, prowadzenie systemu d20 Modern daje sporo satysfakcji i jest ogólnie bardzo dobrą zabawą.

Cel gry

Na początku należy wyjaśnić, na czym tak naprawdę polega rozgrywka w d20 Modern. To fabularna gra filmowej akcji, tocząca się w świecie, w którym mogą mieć miejsce wszystkie rodzaje przygód związanych ze współczesną fantastyką. Niebezpieczne wydarzenia i walka, tajemnice i przygody... Zmuszanie bohaterów do działania, zaangażowania w konflikty, podejmowania wyzwań, gry aktorskiej oraz stawiania czoła licznym przeciwnikom. Zmaganie ze światem toczy się za pomocą rzutów kostkami, statystyk, własnej wyobraźni oraz umiejętności rozwiązywania problemów – wszystko na tle współczesnych realiów. Rozgrywka to wypełniona przygodami opowieść współtworzona przez grupę przyjaciół, w którą wpleciono element losowy.

Niniejsza gra opowiada o herosach. Mechanikę oraz klasy stworzono, mając na uwadze ten właśnie fakt. Gdy zwyczajna postać znajdzie się nagle w centrum wydarzeń i rozpocznie się kampania, staje się ona bohaterem. Postacie graczy są na tyle nieprzeciętne, iż będą w stanie zmagać się z problemami, o których rozwiązaniu zwykły śmiertelnik mógłby tylko pomarzyć. Bohaterowie mogą zaś przeżywać przygody, zbierać doświadczenie, rozwijać umiejętności, stawiać czoło rozmaitym przeciwnościom losu i zazwyczaj wychodzą z tego wszystkiego cało.

Ktoś mógłby powiedzieć, że system d20 nie jest realistyczny. I miałby rację. To system heroiczny, zaprojektowany właśnie po to, aby tworzyć w nim niesamowite przygody, wzorowane na filmach akcji. Można się zastanawiać, dlaczego bazowa premia do ataku Sprytnego Herosa miałaby rosnąć tak szybko jak jego poziom? Odpowiedź jest prosta – dlatego, że poziom wzrasta w zależności od ilości przeżytych przygód, a te niemal zawsze związane są z jakąś walką. Nie ma co się oszukiwać: bardzo niewielu naukowców opuściłoby przytulne

laboratoria i porzuciło dotychczasowe życie w imię walki ze złem i ratowania świata. A jednak Naukowiec 6. poziomu będzie aktywnym uczestnikiem wydarzeń, bohaterską postacią, która bez lęku zapuszcza się do starożytnych grobowców, stawia czoło obcym agentom oraz dzięki wiedzy wyciąga przyjaciół z kłopotów.

Celem tej gry, jak zresztą każdej innej, jest rozrywka. D20 MODERN to gra fabularna, która ma się od razu kojarzyć z doskonałą zabawą, pełną wartkiej akcji, częstych eksplozji, a przede wszystkim – wciągających przygód. Należy o tym pamiętać, zagłębiając się w ten rozdział.

ROLA MISTRZA GRY

Mistrz Gry jest narratorem i sędzią. To on tworzy straszliwe zagrożenia dla ludzkości. Jest tajemnym mistrzem okrucieństwa, zbrodni oraz szaleństwa, a przy tym ukrytym opiekunem odważnych. Do jego podstawowych zadań należy:

Wymyślenie fabuły: pierwszym i najważniejszym elementem gry fabularnej, jak sama jej nazwa wskazuje, jest fabuła. Powinna być możliwie najbardziej spójna, posiadać sensowne zawiązanie intrygi, jej rozwinięcie oraz zakończenie. Oczywiście w trakcie rozgrywki gracze będą mieli największy wpływ na to, jak potoczy się akcja i co z niej wyniknie.

Kreowanie nastroju: w zależności od rodzaju przygody, rozgrywka powinna być utrzymana w odpowiednim nastroju. Czasami gra może toczyć się w szaleńczym tempie albo wręcz przeciwnie – scenariusz zakłada powolne tworzenie narastającego napięcia. Może przypominać powieść sensacyjną lub nawet zawierać elementy horroru.

Wzbudzanie emocji: gry akcji są żywe, dynamiczne i wciągające. Umiejętność rozbudzania takich emocji to jedno z podstawowych zadań Mistrza Gry. Jeśli stworzy odpowiedni nastrój, gracze będą z nim współpracować, podtrzymywać napięcie i tworzyć fascynującą rozgrywkę.

Stworzenie świata: Mistrz Gry tworzy świat, może to robić korzystając z zamieszczonych w podręczniku modelów kampanii lub wymyślić własny, nowy i oryginalny. Będzie on tłem dla wszystkich prowadzonych przez niego przygód.

Prowadzenie rozgrywki: to wreszcie Mistrz Gry rzuca kostkami, wprowadza do akcji wroga czy wrogów, aby stale utrzymywać bohaterów w stanie napięcia. Pilnuje również przestrzegania zasad. Ma zadanie jak najbardziej uczciwe prowadzić rozgrywkę oraz działać w jak najlepszym interesie wszystkich graczy.

Narracja

Zasady narracji są takie same, jak zasady każdej innej formy sztuki. Należy nie zanudzić publiczności, powiedzieć to, co się dla niej przygotowało, narobić trochę zamieszania i zostawić po sobie lekki niedosyt. Obowiązkiem Mistrza Gry jest przekształcenie wydrukowanej (albo pospiesznie zanotowanej na kolanie) przygody w tak wspaniałą zabawę, aby gracze nie mogli doczekać się kolejnej sesji.

Nadawanie tempa gry

Tempo gry decyduje o tym, ile czasu należy przeznaczyć na określone działanie czy akcje bohaterów. Każdemu z graczy przyjemność sprawia inny rodzaj działań, a co za tym idzie, dla każdego trzeba dopasować inne tempo gry. Jedni lubią dokładnie i szczegółowo zaplanować atak na siedzibę terrorystów, inni wolą po prostu rozwalić drzwi kopniakiem i wpaść do środka, strzelając ile się da. Część uwielbia odgrywać każdą rozmowę z postacią niezależną, niektórzy zaś nie chcą czekać i pragną, aby akcja szybko toczyła się dalej. Jedni działają niezwykle ostrożnie, krok po kroku czujnie przemierzając każdy korytarz, inni biegną po schodach w kompletnych ciemnościach przeskakując po dwa stopnie naraz.

Mistrz Gry powinien działać w taki sposób, aby zadowolić wszystkich. Jeśli gracze są miłośnikami realistycznych przygód militarnych, powinni mieć okazję do dokładnego zaplanowania dosłownie każdej akcji. Ale jeżeli w rozgrywkę zaangażowana jest grupa fanów filmów akcji, to powinna ona dostać z miejsca prawdziwe fajerwerki.

W razie wątpliwości należy po prostu kontynuować grę. Jeżeli jakaś scena wydaje się prowadzącemu skończona, to prawdopodobnie tak właśnie jest. Nie należy za bardzo zagłębiać się w szczegóły oraz zasady ani dodawać niepotrzebnych elementów. Rzadko kiedy konieczne jest odgrywanie wycieczek na zakupy po amunicję czy filmy do zdjęć w podczerwieni, nie wspominając o wielogodzinnym opisie przeszukiwania biblioteki czy strony internetowej. To samo dotyczy szczegółowego planowania podczas misji wojskowej każdego postoju, zwłaszcza w chwili, gdy drużynę akurat atakują agenci wroga.

Organizowanie sceny

Każda scena powinna być potraktowana jak miniaturowa przygoda, zawiera bowiem niewielką część całej historii, problem do rozwiązania, odzwierciedla nadarzającą się okazję lub moment, w którym należy podjąć jakąś decyzję. Te problemy, okazje czy decyzje nazywane są spotkaniami. A zatem spotkanie to sytuacja, w której bohaterowie muszą poradzić sobie z niechcącym ich przepuścić gburowatym strażnikiem, rozmowa z osobą skłonną udzielić informacji oraz decyzja, co zrobić, podejmowana w chwili, gdy przed drużyną uciekającą przed pożarem lasu właśnie zawalił się most. Więcej informacji na temat rozmaitych rodzajów spotkań i sceny znajduje się w podrozdziale „Zachowania i nagrody" na stronie 202.

Zawsze powinien istnieć powód, który wiąże konkretną scenę z całą historią. Aby gracze mogli go odnaleźć, należy dać im możliwość natychmiastowego działania i pozwolić odkryć tak wiele, jak tylko zdołają. Mistrz Gry nie powinien prowadzić drużyny do celu za rękę. Jednocześnie nie można jej zwodzić za długo i doprowadzić do sytuacji, w której gracze zaczną się denerwować, tracić zainteresowanie rozgrywką lub tak się gubią, że porzucają główny wątek i zaczynają podążać fałszywym tropem.

W danej chwili

„Co widzimy?" To typowe pytanie otwierające nową scenę, w której gracze chcą uzyskać informację, a nawet – jeśli do tej pory Mistrz Gry dobrze wywiązywał się ze swego zadania – wręcz się jej domagają. Nowe sceny powinny zaczynać się od razu od ogólnego opisu, wyglądającego na przykład w ten sposób: „Pokój jest raczej niewielki. W przyćmionym świetle sączącym się przez zamazane brudem okna nie dostrzegacie nikogo. Rzuca się w oczy jedynie dziura w podłodze". Następnie należy pozwolić graczom zadawać kolejne pytania. Podawanie zbyt wielu szczegółów naraz spowalnia grę i należy tego unikać.

Po tym wstępie Mistrz Gry powinien się upewnić, że odpowiednio oddziałuje na wyobraźnię graczy. Może wspomnieć o owadach latających w stojącym powietrzu, opisać fetor zatęchłych ścieków wydostający się z dziury, przywołać na myśl trzeszczenie i skrzypienie, jakie kojarzą się ze starym domem. Należy zwracać uwagę na zapachy i dźwięki – one sprawiają, że scena staje się bardziej rzeczywista i mocniej oddziałuje na graczy niż sam tylko wizualny opis. Warto wskazać szczegóły, które pozwolą w pełni wyobrazić sobie otoczenie. Na przykład, ćwierkanie ptaków i dźwięk dzwonka rowerowego słyszanego z oddali przywołują na myśl całą gamę podmiejskich obrazów bez potrzeby dokładnego opisywania każdego drewnianego płotu czy starannie przyciętego trawnika.

Światełko w tunelu

Najlepiej, gdy gracze sami – poprzez zadawane pytania – odkrywają istotę sceny:

– Czy na podłodze znajdują się ślady krwi?

– Czy coś wskazuje na to, że w tym domu trzymano kogoś związanego?

Odpowiedzi na niektóre z tych pytań na pewno zajmą na pewien czas całą drużynę.

Pytanie: *Czy coś widać w tej dziurze?*

Odpowiedź: *Widzicie tylko stojącą, ciemną wodę pokrywającą podłogę mniej więcej 3 metry pod wami. W środku do bardzo starych rur przywiązane są jakieś liny. Być może to właśnie tutaj Podmiejski Morderca trzymał swe ofiary, ale w tej chwili miejsce sprawia wrażenie zupełnie opustoszałego.*

Jeśli gracze potrzebują niewielkiej pomocy, Mistrz Gry może ich naprowadzać, aby zaczęli zadawać odpowiednie pytania, na przykład: „Wypaczone deski, po których chodzicie, wydają się być lepkie"; „Jedną z nóg stołu podpiera małe pudełko, tuż obok zwoju lin"; „Słyszycie plusk z dziury w podłodze". Kolejnym sposobem naprowadzania graczy jest odwoływanie się do umiejętności Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie czy Spostrzegawczość. Można w ten sposób również podkreślić jakiś element lub odkryć trop prowadzący do kolejnej sceny, jeśli w tej nie znajdował się na pierwszym planie.

Do przodu

Gdy tylko gracze niemal zakończą odkrywanie całej sceny, należy popychać ich w stronę następnej. Nie wolno pozwolić, aby gra straciła rozpęd, lecz jednocześnie, gdy drużyna opuszcza jakieś miejsce, musi jej się wydawać, że było tam coś jeszcze, że dałoby się wyciągnąć więcej informacji niż zdołali.

Niektóre sceny przechodzą płynnie jedna w drugą bez ingerencji Mistrza Gry. Podczas sceny akcji bohaterowie mogą ścigać bandytów napadających na bank i automatycznie przejść dalej. To samo może mieć miejsce podczas sceny związanej ze śledztwem – postacie chwytają trop i idą jego śladem. Prawdopodobnie drużyna będzie wpadać na jakiś ekscytujące pomysły: plan pokonania zaciekłego wroga, strategię rozpracowania podwójnego agenta w organizacji lub coś w tym stylu. Jeśli gracze są takim działaniem zainteresowani, pochłonięci i zmierzają w jakimś kierunku, Mistrz Gry powinien wyjść naprzeciw im i odpowiednio poprowadzić rozgrywkę, nawet wówczas – a może zwłaszcza wtedy – gdy w efekcie wątek wiedzie w stronę, której najmniej się spodziewał. Jeżeli zaś bohaterowie na dobre zgubią ślad, lepiej pozwolić im samym stracić rozpęd niż od razu zahamować. Prowadzący może wreszcie po prostu dodać kilka tropów czy zagrożeń, które naprowadzą drużynę ponownie na przygotowaną przez prowadzącego ścieżkę.

Techniki Filmowe

Gry fabularne można łatwo przyrównać do filmów. W obu tych formach sztuki kluczowymi elementami są dramatyzm, konflikt, narracja oraz akcja. Niektóre z technik wykorzystywanych przez reżyserów do stworzenia suspensu albo rozwinięcia akcji mogą się przydać również Mistrzom Gry prowadzącym d20 MODERN.

Cięcia

Jeżeli drużyna się podzieli – część bohaterów będzie przeszukiwała dom seryjnego mordercy, a reszta pójdzie zasięgnąć języka w mieście – ich decyzja może niekorzystnie wpłynąć na napięcie w grze. Nawet wówczas, gdy wszyscy pójdą do wspomnianego domostwa, to niektórzy będą zapewne sprawdzać go piętro po piętrze, a reszta zajmie się pomieszczeniem na dole. W takim przypadku, za pomocą cięć, Mistrz Gry może prowadzić obie sceny jednocześnie – przedstawi chwilę akcji na górze, a potem skupi uwagę na piwnicach. Dzięki temu cały czas scena przeszukiwania domu będzie wywoływała dreszcz emocji – zwłaszcza, jeżeli obie grupy natrafią na jakieś przeszkody. Cięcie może nastąpić w chwili, gdy nagle za drużyną zatrzasną się drzwi do niewielkiego pomieszczenia znajdującego się na jeszcze niższym poziomie. Obie grupy pozostaną w niepewności, gdy Mistrz Gry rozpocznie opisywanie sypialni nieświadomym niczego bohaterom znajdującym się dwa piętra wyżej. Trzeba pamiętać, że dla początkujących graczy cięcia mogą być nieco mylące, ale za to pozwalają powiązać oddzielne wątki historii i uniknąć zanudzenia jednej grupy podczas gdy prowadzący zajmuje się inną.

Montaż

Niektóre przygody wymagają bardzo długich przygotowań. Misja ratunkowa przeprowadzana w odległym zakątku świata nie rozpocznie się dopóki postacie nie dotrą na miejsce. Zamiast wygłosić kwestię: „Wystartowaliście z lotniska, po długim locie wylądowaliście w zaprzyjaźnionym państwie, tam wynajęliście śmigłowiec, aby przelecieć nim nad pustynią i w ten sposób dotarliście do wybranego obszaru" Mistrz Gry powinien spróbować przedstawić graczom znacznie bardziej impresjonistyczny montaż. Warto opisać pospieszne pakowanie sprzętu do ładowni C-130, szybką przesiadkę z samolotu do helikoptera, podejrzliwe twarze miejscowych, spotkanie z oddziałem paramilitarnym albo najemnikami czy nawet kłopoty z maszyną, jakie nastąpiły zanim bohaterowie dotarli do celu. Prezentowanie upływającego czasu pod postacią takiego właśnie montażu nie tylko pozwala wciągnąć graczy w akcję, ale też buduje w ten sposób napięcie i umożliwia zasygnalizowanie niektórych wątków oraz elementów fabuły.

Zwiastun

Na początku wielu seriali przygodowych pojawia się zwiastun, czyli scena, w której jakaś biedna osoba ginie w straszny, malowniczy – a najlepiej – dramatyczny sposób. Mistrz Gry może rozpocząć przygodę w podobny sposób, opowiadając historię pewnego wydarzenia służącą za tło nadchodzących wydarzeń. Należy przypomnieć graczom, że ich postacie nie będą mogły korzystać z żadnych informacji pochodzących niejako „spoza samej gry", a ujawnionej podczas prezentowania zwiastuna.

Zakończenie sesji

Jeżeli to możliwie, zakończenie sesji powinno być głośne oraz wystrzałowe, a przy tym pozostawiać pewne pytania bez odpowiedzi. W przypadku, gdy rozgrywka przerywana jest na noc, uczestnicy powinni być podekscytowani tym, co się wydarzyło przed chwilą, a jednocześnie z niecierpliwością oczekiwać na dalszy ciąg. Taki zabieg pomaga zachować ciągłość pomiędzy sesjami i sprawia, że gracze nie mogą doczekać się chwili, kiedy ponownie wcielą się w postacie i wspólnie odtworzą atmosferę przygody. Naturalnym sposobem uzyskania takiego efektu jest zakończenie sceną walki, informacją, która zmienia cały dotychczasowy obraz rzeczy albo podrzuceniem fascynującej zagadki do rozwiązania.

Czasem należy skrócić niektóre sceny oraz przedłużyć inne, aby sesja osiągnęła swój „naturalny" punkt kulminacyjny na koniec rozgrywki, przed samym pójściem spać. Najlepszym rozwiązaniem jest zredukowanie nudnych dialogów i maksymalne skupienie się oraz przeciąganie scen pełnych napięcia oraz niepewności. Takie zawieszenie akcji może sprawić, że gra będzie bardziej ekscytująca, nawet jeśli zakończenie okaże się nie całkiem udane.

Trzeba przy tym cały czas pamiętać, że idealny koniec sesji powinien być punktem docelowym, nie zaś czymś, co za wszelką cenę należy osiągnąć. Nie trzeba poganiać graczy czy przepychać bohaterów na siłę przez przygodę tylko po to, aby wreszcie doprowadzić ich do wspaniałej sceny finałowej. Nawet doskonałe zakończenie nie jest wiele warte, jeżeli będzie się uczestnikom kojarzyło z bardzo marną grą.

Po sesji warto poświęcić chwilę i porozmawiać o niej z graczami albo – co jest jeszcze lepszym rozwiązaniem – posłuchać, co sami o niej mówią. Mistrz Gry może się wówczas dowiedzieć, co uczestnikom się podobało, a co nie, co ich zwiodło i z czym zupełnie nie potrafili sobie poradzić. Szczególną uwagę należy zwrócić na to, czego spodziewają się podczas następnej rozgrywki. Dzięki tej wiedzy łatwiej zaplanować tempo rozgrywki oraz zmodyfikować nieco scenariusze kolejnych przygód, tak aby na następnej sesji lepiej odtworzyć atmosferę gry.





ATMOSFERA

Nastrój gry i towarzyszące jej emocje nie bez powodu bywają nazywane „atmosferą", trudno je bowiem uchwycić i są niewidzialne, a bardzo często uznaje się je za coś pewnego. Niemniej bez nich gra byłaby martwa. Niektóre elementy budują atmosferę, inne ją psują. Dla Mistrza Gry kluczem do stworzenia odpowiedniego nastroju jest skupienie się na tych pierwszych i ograniczenie do minimum tych drugich w chwili, gdy bierze do ręki kostkę, odchrząkuje i zaczyna mówić: „Kiedy ostatnio widzieliście swych nieustraszonych bohaterów, stali w dusznym i wilgotnym powietrzu przed domem Bannera. Przygotowujecie się do wejścia do środka i poszukiwania śladów seryjnego mordercy..."

Tworzenie atmosfery

Tworzenie atmosfery rozgrywki w systemie d20 MODERN odbywa się na dwóch poziomach. Pierwszy to obszar wewnątrz samej gry – wszystko, co jest bezpośrednio związane z opowiadaną historią lub pojawia się w przygodzie. Większość dostępnych, gotowych scenariuszy zawiera drobne wskazówki jak należy sobie z tym radzić. Drugi poziom dotyczy otoczenia poza grą: to nastrój niezwiązany bezpośrednio ze scenariuszem, budowany przez stosunki między Mistrzem Gry a graczami w chwili, gdy fizycznie siedzą oni obok siebie. Ten niemal zawsze zależy od prowadzącego.

Wewnątrz gry

Większość pracy w tworzeniu atmosfery wykona za Mistrza Gry sama przygoda, kupiona lub wymyślona. Zapewne zawiera ona podejrzliwe postacie niezależne, wyjątkowe miejsca, okrutnych przeciwników oraz jakiś ciekawy wątek fabularny. Jednak poza tym istnieje jeszcze kilka innych, szczególnych czynników, które budują oraz podkreślają atmosferę gry akcji. Warto się im przyjrzeć i zrozumieć ich działanie, bowiem mogą być przydatne podczas prowadzenia własnych przygód.

Przede wszystkim należy pamiętać, że systemu d20 MODERN nie stworzono po to, aby wiernie oddawać rzeczywistość – to gra filmowej akcji. Twórcy kinowych i książkowych opowieści przygodowych nie zawracają sobie głowy tym, czy coś jest naukowo wytłumaczalne, a zatem Mistrz Gry również nie powinien tego robić. Wszystko jest możliwe, jeśli tylko służy stworzeniu dobrej opowieści i ma niezłe efekty specjalne.

Oto kilka wskazówek, które powinny pomóc wprowadzić do przygody ważne elementy akcji.

Ciągła akcja: podstawowym elementem opowieści przygodowych jest oczywiście akcja. Składają się na nią walki, pościgi i dramatyczne konflikty. Zdarzenia pędzą w szaleńczym tempie i na ogół wymagają raczej natychmiastowej reakcji, a nie długiego planowania. Biorąc to pod uwagę, Mistrz Gry nigdy nie powinien pozwalać bohaterom zbyt długo siedzieć bezczynnie, gdyż nie mieści się to w duchu gatunku.

Okazje do walki: w każdej przygodzie powinna pojawić się chociaż jedna scena walki oraz okazje do kilku innych. Walka to akcja, a bohaterowie zwykle wolą wyjść z opresji strzelając do wszystkiego, co się rusza, niż przekonywać wroga do poddania się – chociaż to drugie może być miłą odmianą i zmienić tempo gry.

A zatem Mistrz Gry musi być przygotowany na to, że każda scena może przerodzić się w walkę – i o to w takich grach chodzi.

Fajny czarny charakter: w większości przypadków bohaterowie to osoby dobre, a ich przeciwnicy są wyjątkowo źli, a przy tym ciekawi. Trudno wyobrazić sobie lepszy sposób na to, by przygoda zapadła w pamięć, niż okrutny, potężny i przedsiębiorczy łajdak, który cały czas zagraża drużynie i staje jej na drodze.

Oczywiście, nie każdy przeciwnik, którego napotkają bohaterowie, musi być wyrachowanym mistrzem zbrodni. Mniej znaczący wrogowie czy też pomocnicy najgroźniejszego nieprzyjaciela są na ogół słabi, tchórzliwi, a nawet bezdennie głupi (lecz również mogą być niebezpieczni – w dużych grupach nawet nędzni adwersarze stanowią poważne zagrożenie dla drużyny bohaterów).

Poza grą

Większość uwagi powinna skupiać się na przygodzie oraz akcji toczącej się w grze, niemniej świat zewnętrzny również może mieć duży wpływ. To samo dotyczy nastawienia oraz działań Mistrza Gry podczas przedstawiania graczom scenariusza.

Miejsce: sesja gry fabularnej zwykle ma niewielkie szanse powodzenia, jeżeli odbywa się w jasno oświetlonym pokoju, w którym w telewizji nadawane są kreskówki, gdzie w tle słychać odgłosy z gry komputerowej, a podłoga usiana jest przyciągającymi uwagę zabawkami. Najlepiej toczyć rozgrywkę w świetle, które pozwala jedynie na przyglądanie się kartom postaci, kostkom oraz zasadom gry. Nie należy włączać telewizora czy uruchamiać gry komputerowej podczas sesji – uczestnicy mają przecież brać udział w fabule. Do minimum należy ograniczyć wszystko, co mogłoby rozpraszać ich uwagę.

Wytworzenie odpowiedniej atmosfery ułatwi Mistrzowi Gry przygotowanie różnych rekwizytów – przyda się plan starego magazynu, kopia zaginionego testamentu multimilionera czy nawet artykuły prasowe dotyczące seryjnych morderstw. Jeżeli prowadzący potrafi obsługiwać programy do składu tekstu, może samemu stworzyć fragment gazety, poeksperymentować z plamami po kawie oraz wiecznym piórem i spisać ten list na „pożółkłym ze starości pergaminie". A kolorowe czasopisma to doskonałe źródło zdjęć postaci niezależnych czy dalekich miejsc.

Styl: niemniej na nic się zdadzą wszelkie rekwizyty, jeżeli będą tylko dodatkiem do nudnej gry. Mistrz Gry, aby stworzyć odpowiedni nastrój, powinien zmieniać ton głosu. Może mówić cichym, pełnym przejęcia szeptem podczas przeszukiwania starego domu, a krzyczeć w panice, gdy atakuje seryjny morderca. Jeżeli nagły strzał przerywa prowadzoną w napięciu przez bohaterów obserwację podejrzanego miejsca, Mistrz Gry powinien podkreślić to, uderzając mocno ręką w stół i mówiąc: „Pocisk rozwalił właśnie przednią szybę! Co robicie?" Gracze mają być cały czas zaangażowani w rozgrywkę, zainteresowani nią i powinni reagować instynktownie.

STYL GRY

To Mistrz Gry prezentuje świat oraz przygody, a następnie współpracuje z graczami, aby rozgrywka toczyła się gładko. Niemniej od niego zależy ustalenie jej wyglądu. Dalej przedstawiono kilka przykładów stylów prowadzenia.

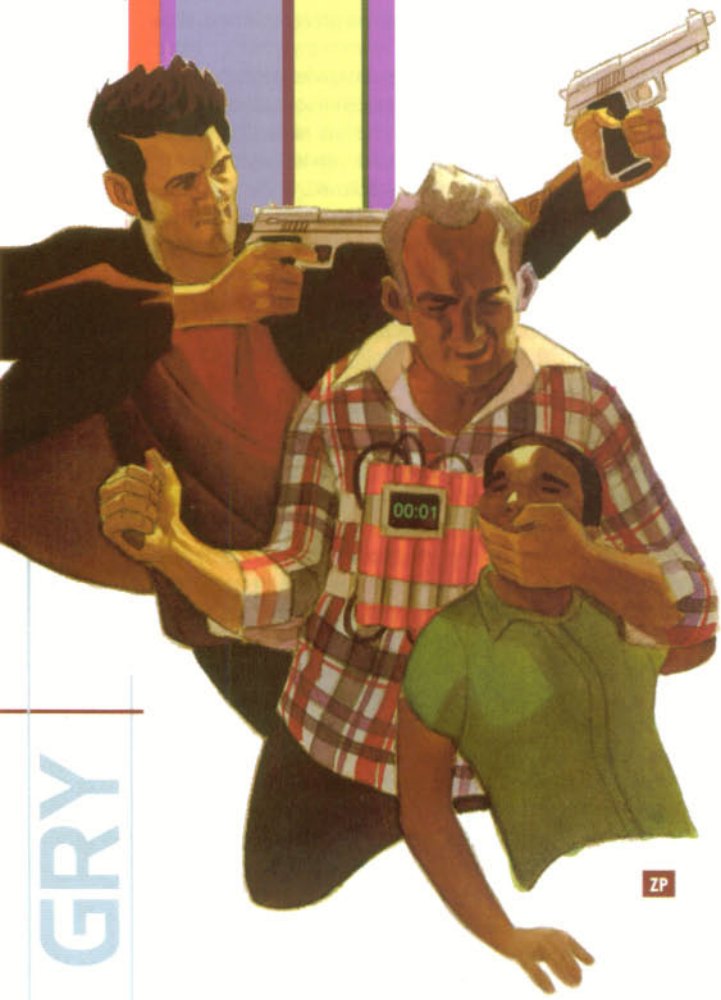
Strzelanina

Bohaterowie rozwalają kopniakiem drzwi, załatwiają zbirów i ratują zakładników. Ten styl gry jest bardzo bezpośredni i nastawiony na szybką akcję. Niewiele czasu poświęca się na rozwój osobowości postaci graczy, spotkania inne niż zbrojne starcia i omówienie sytuacji innych niż przebieg akcji bezpośrednio związany z przygodą. Jeżeli prowadzący decyduje się na taki styl gry, to powinien zrobić wszystko co w jego mocy, aby bohaterowie przez cały czas znajdywali się w centrum wydarzeń. Ich motywacje zależą od sytuacji, ale mogą to być pieniądze, sława albo paląca żądza oczyszczenia miasta ze wszystkich szumowin.

Zaangażowana narracja

Ten styl rozgrywki ma głębię, jest złożony i ambitny. Skupia się nie na walce, ale na rozmowach, rozwoju wewnętrznym postaci i interakcji pomiędzy bohaterami – podczas sesji nie trzeba nawet rzucać kostką.

Troy woli najpierw strzelać, a później zadawać pytania



W rozgrywce prowadzonej w takim właśnie stylu powinni brać udział bohaterowie wyposażeni w złożone cechy charakteru i przygotowani z pietyzmem. Należy się skupić na motywacjach oraz osobowości, nie zaś mechanicznych statystykach. Każdy gracz powinien odpowiedzieć na pytanie, co jego postać osiągnęła i dlaczego dąży do takiego, a nie innego celu. Przygody prowadzone w takim stylu opierają się na negocjacjach, rozgrywkach politycznych i interakcjach między bohaterami. Gracze rozmawiają o „opowieści", którą wspólnie tworzą.

Coś pomiędzy

Większość kampanii będzie się toczyć gdzieś pomiędzy tymi dwiema skrajnościami. Dużo akcji nie musi przeszkadzać w toku opowieści oraz w interakcjach pomiędzy postaciami. Gracze mogą też rozwijać bohaterów, nie unikając przy tym walki. Ten styl rozgrywki stanowi przyjemne połączenie odgrywania ról z dynamiczną akcją. Spotkania bohaterów z postaciami Mistrza Gry mogą odbywać się na płaszczyźnie dyplomacji, negocjacji, walki albo rozmowy.

Inne kwestie dotyczące stylu

Mistrz Gry powinien brać pod uwagę również inne kwestie związane ze stylem prowadzenia.

Poważny a humorystyczny: zwykle lepiej prowadzić w poważnym tonie. To, w jaki sposób Mistrz Gry podchodzi do gry, stanowi dobry przykład dla graczy. Wygłupianie się może być niezłą zabawą, ale może również odciągać bohaterów od akcji i zepsuć klimat sesji. Prowadzący powinien poważnie traktować to, co dzieje się podczas przygody (choć mała dygresja od czasu do czasu zapewne będzie stanowić miłą odmianę).

Wiele postaci: Mistrz Gry powinien określić ilu bohaterów może prowadzić każdy z graczy. Na ogół najlepiej, by każdy odgrywał tylko jedną rolę. Niemniej jeżeli na sesji jest mniej niż czworo graczy, prowadzący może jednemu z nich pozwolić na prowadzenie dodatkowego bohatera.

Styl interakcji: Mistrz Gry decyduje również o tym czy akcja opisywana jest w trzeciej, czy pierwszej osobie oraz określa sposób, w jaki powinni odpowiadać gracze. To od niego zależy konstrukcja dialogów.

Jeżeli MG decyduje się na styl prowadzenia w trzeciej osobie, to opisuje wszystko jakby był narratorem książki. Odpowiedzi graczy powinny wówczas brzmieć podobnie.

Mistrz Gry: Zbliża się do was policjant i pyta, dlaczego kręcicie się przed oddziałem Miejskiego Banku.

Gracz: Moja postać niewinnie się uśmiecha, a potem mówi, że czekamy na autobus do centrum. Następnie pyta policjanta, czy coś jest nie tak.

Jeżeli Mistrz Gry wybiera styl prowadzenia w pierwszej osobie, mówi głosami postaci niezależnych, a gracze swoich bohaterów.

Mistrz Gry: „Dobry wieczór pani i panom. Zechcą mi może państwo powiedzieć, dlaczego czwórka przykładnych obywateli kręci się przed oddziałem Miejskiego Banku długo po godzinach urzędowania?".

Gracz: „Dobry wieczór, panie władzo. Myśleliśmy, że właśnie tutaj zatrzymuje się autobus do centrum".

Obie metody są skuteczne. Niektórzy Mistrzowie Gry oraz gracze lubią zmieniać podejście w zależności od sytuacji. Po prostu należy wybrać ten styl interakcji, który wszystkim najbardziej odpowiada.

ROZSTRZYGANIE WĄTPLIWOŚCI

Kiedy wszyscy zbiorą się wokół stołu, by rozpocząć grę, Mistrz Gry przejmuje dowodzenie. Nie znaczy to, że ma prawo mówić innym, co mają robić poza rozgrywką. Jest natomiast ostateczną wyrocznią w kwestii zasad gry. Dobrzy gracze zawsze będą uznawali jego władzę nad mechaniką gry, nawet jeśli wykroczy poza podręcznik. Dobry MG wie zaś, że nie można zmieniać lub obalać istniejących reguł bez konkretnego, logicznego wytłumaczenia – w przeciwnym bowiem razie zniechęci graczy.

Osiągnięcie tego celu umożliwi Mistrzowi Gry znajomość zasad. Nie ma obowiązku uczyć się podręcznika na pamięć, ale powinien dobrze wiedzieć, co się w nim znajduje. Wówczas bowiem, jeśli pojawi się sytuacja, w której trzeba odwołać się do jakiejś reguły, szybko ją znajdzie.

Czasami zdarzy się w grze sytuacja, w której nie sposób zastosować reguł wprost. Wtedy prowadzący musi zaproponować jakiś sposób rozwiązania tej kwestii. Kiedy zaś nastąpi sytuacja, której zasady nie opisują, winien rozważyć następujące kwestie:

Starać się znaleźć rozwiązanie, biorąc pod uwagę podobne sytuacje, które *opisano w* zasadach.

Jeżeli wprowadził jakąś własną zasadę, to należy się jej trzymać do końca kampanii. Spójność jest korzystna zarówno dla graczy, jak i dla samej gry.

W przypadku, gdy natrafi na wzajemnie wykluczające się zasady, powinien wybrać swoją wersję i również używać jej do końca kampanii.

Najlepszy przyjaciel Mistrza Gry

Prowadzący ma do swej dyspozycji ważne narzędzie – nieoficjalną zasadę, noszącą nazwę „najlepszego przyjaciela Mistrza Gry". Mówi ona, że przy dowolnym rzucie k20, korzystne warunki zapewniają premię z okoliczności +2, a niekorzystne nakładają kary –2. Wbrew pozorom ta prosta zasada bardzo często rozwiązuje lub zapobiega powstawaniu wielu problemów.

Zazwyczaj korzystne i niekorzystne warunki pojawiają się w wyjątkowych sytuacjach, które nie są (i nie mogą być) szczegółowo omówione w zasadach gry.

Na przykład: Troy Bellarosa, kiedy akurat nie jest zajęty ratowaniem miasta, grywa w kilku popularnych, podmiejskich nocnych klubach. Dowiedziawszy się, że na ulicy pojawił się nowy narkotyk, postanowił wyśledzić jego źródło. Wykorzystując swój urok osobisty oraz fakt, że jest znany w okolicy, wykonuje test Zbierania informacji, aby poznać imię lokalnego dostawcy narkotyków. Normalne ST tego testu byłoby równe 25, ponieważ chodzi o chronione informacje. Jednak Troy należy do lokalnej społeczności i wcześniej wiele razy dostarczał rozrywki tutejszej publiczności, zatem Mistrz Gry obniża ST do 23 (albo, innymi słowy, daje bohaterowi premię +2 do testu umiejętności Zbieranie informacji).

W razie potrzeby można wykorzystywać dodatkowe modyfikatory. Na przykład, jeśli Troy będzie próbował wydobyć informacje od stałych gości nocnych klubów, niedyskretnie i za pomocą zawoalowanych gróźb, Mistrz Gry może zadecydować o przyznaniu mu kary –2 do testu Zbierania informacji (albo zwiększyć jego ST o 2). Jak można zauważyć, na ostateczną wartość modyfikatora, a co za tym idzie całkowitą ST testu, wpływa wiele korzystnych i niekorzystnych okoliczności.

Zmienianie zasad

Każda zasada zamieszczona w tym podręczniku znalazła się tu nie bez powodu. Nie oznacza to jednak, że nie można ich modyfikować czy zmieniać na potrzeby rozgrywki. Być może graczom nie odpowiada sposób, w jaki określana jest inicjatywa albo Mistrz Gry sądzi, że reguły dotyczące zdobywania nowych atutów za bardzo ograniczają rozwój postaci. Zasady, które zmienia się na własny użytek, nazywa się domowymi. Mając na uwadze kreatywność graczy, należy uznać, iż w niemal w każdej kampanii z biegiem czasu pojawią się takie reguły.

Trzeba pamiętać, że w grach fabularnych najważniejsza jest umiejętność wykorzystywania mechaniki w taki sposób, aby najbardziej pasowała grającym. Z drugiej jednak strony nie należy modyfikować jej bez namysłu i lekceważyć zasady. Przed wprowadzeniem zmian należy zastanowić się nad ich konsekwencjami.

Za każdym razem, gdy Mistrz Gry będzie chciał wprowadzić zmianę, powinien pomyśleć o jej następstwach i zastanowić się nad następującymi kwestiami.

Dlaczego właściwie chce jej dokonać?

Czy na pewno dobrze zrozumiał regułę, którą chcę zmodyfikować?

Czy przemyślał, dlaczego ta zasada istnieje w takiej, a nie innej postaci?

Jaki wpływ będzie miała zmiana na inne reguły oraz sytuacje?

Czy taka zmiana wyniesie jedną klasę, rasę, umiejętność czy atut ponad inne?

Gracze często chcą pomóc w zmianie zasad. I nie ma w tym nic złego, ponieważ rozgrywka ma bawić wszystkich jej uczestników, obdarzeni zaś dużą wyobraźnią gracze zapewne znajdą niejeden sposób poprawienia zasad. MG powinien zatem wysłuchać ich opinii na temat mechaniki gry. Jednocześnie musi uważać na graczy, którzy celowo – bądź nieświadomie – chcą zmienić zasady dla własnej korzyści. Mechanika gry jest elastyczna, ale ma to być także wyważony zbiór reguł. Gracze mogą chcieć, by zasady zawsze im sprzyjały, ale gdy bohaterowie nie będą napotykali przeszkód, rozgrywka szybko stanie się nudna. Wypada się zatem upewnić, że zmiana rzeczywiście polepsza kampanię i że wszyscy będą z niej zadowoleni.

Zasady stołu

Zanim gracze zasiądą do stołu i rozgrywka się rozpocznie, warto ustalić kilka reguł, dzięki którym zabawa będzie toczyła się płynnie i bez nieporozumień.

Poniżej przedstawiono kilka zagadnień, które wcześniej czy później trzeba będzie rozważyć. Najlepiej zrobić to jeszcze przed rozpoczęciem kampanii, aby w czasie jej trwania nie pojawiły się jakieś niejasności. Mistrz Gry może ustalić te reguły gry sam albo uzgodnić je z graczami.

Gracze nieobecni: zdarzy się pewnie nieraz, że jeden z graczy nie będzie mógł przyjść na sesję. MG i grupa muszą zatem odpowiedzieć na pytanie, co zrobić z jego bohaterem. Istnieje kilka możliwości.

Ktoś inny poprowadzi tę postać (i w związku z tym będzie prowadził jednocześnie dwóch bohaterów). To dla MG najprostsze rozwiązanie, ale graczowi, który ma zastąpić nieobecnego, to zadanie może nie przypaść do gustu. Co gorsza, gracz, który pierwotnie prowadził postać, ma prawo być niezadowolony z tego, co się z nią stało podczas jego nieobecności.

MG prowadzi danego śmiałka, podejmując decyzje najbardziej zbliżone do gracza. To chyba najlepsze rozwiązanie, ale nie należy po nie sięgać, jeśli prowadzenie jednocześnie gry oraz postaci stanowi dla kogoś zbyt duże wyzwanie, bo może to zaszkodzić całej sesji.

Bohater, tak jak gracz, nie może wziąć udziału w przygodzie. To jednak sprawdza się w świecie gry tylko w pewnych sytuacjach. Jeśli jednak nieobecność ma sens, jest to poręczny sposób na „pozbycie się" postaci z sesji. Najlepiej, by powód absencji pozwalał bohaterowi możliwie łatwo ponownie włączyć się do gry.

Jeżeli postać potrzebuje pretekstu do wycofania się z misji, wystarczy użyć jakiejś wymówki z życia wziętej, jak na przykład ważne sprawy rodzinne czy podróż służbowa.

Zwyczaje dotyczące kostek: jeśli podczas rzutu kostka spadnie na podłogę, to rzut należy powtórzyć czy wynik jest akceptowany? Co zrobić z kostką, która odbiła się od książki? Czy gracze muszą wykonywać wszystkie rzuty tak, by MG je widział? Na te pytania nie ma dobrych czy złych odpowiedzi, ale tego rodzaju decyzje należy podjąć zawczasu – oszczędzi to późniejszych dyskusji.

Dyskusje dotyczące zasad: najlepiej, by gracze nie kwestionowali decyzji MG oraz ustalonych zasad, nie proponowali nowych reguł oraz nie dyskutowali w czasie rozgrywki o innych jej aspektach (oprócz tego, co się aktualnie dzieje). Takie sprawy powinny być omawiane na początku albo na końcu sesji.

Żarty i dyskusje nie na temat: zawsze można powiedzieć coś śmiesznego, wspomnieć cytat z filmu, rzucić ciekawą plotkę czy coś w tym stylu. Powód nie jest tu ważny – może być związany z grą lub nie. MG powinien wraz z grupą zadecydować, kiedy dowcipkujący gracz przekracza granice. Należy pamiętać, że gra jest po to, by bawić, ale jednocześnie skupiać się na przygodach bohaterów, tak aby cała sesja nie upłynęła na beztroskiej pogawędce.

Dodatkowe elementy

Mistrz Gry może sam tworzyć dodatkowe elementy rozgrywki. Ich przygotowywanie bardzo często jest świetną zabawą, przynoszącą mnóstwo satysfakcji.

Należy jednak pamiętać, że dodatek może zachwiać równowagą gry, a jedno z podstawowych zadań prowadzącego to niedopuszczenie do takiej sytuacji. Na ogół dochodzi do tego właśnie z powodu wprowadzenia przez Mistrza Gry pospiesznych i nie do końca przemyślanych dodatków.

Zatem przed wprowadzeniem nowych elementów, umiejętności czy atutów trzeba ocenić, jak takie uzupełnienie wpłynie na równowagę rozgrywki. Wypada zadać pytanie, czy nowe opcje nie będą za dobre i czy aby każdy nie będzie się starał po nie sięgać? Równie ważną kwestią jest to, czy dodatek nie będzie czasami zbyt ograniczony i czy ktoś się na niego w ogóle zdecyduje. Należy pamiętać, że zawsze łatwiejsze i bardziej kuszące jest stworzenie elementu za dobrego, niż słabego. Ostrożnie!

Myślenie wykraczające poza świat gry

– Domyślam się, że po drugiej stronie tej dziury musi być dźwignia, która wyłącza dopływ trującego gazu – stwierdza jeden z gracz, dzieląc się swymi przemyśleniami z resztą. – MG nigdy nie stworzyłby przecież pułapki, której nie moglibyśmy jakoś obejść, prawda?

To przykład myślenia wykraczającego poza świat gry – wspomniana osoba wykorzystuje własną wiedzę, a nie korzysta z wiedzy bohatera. Za każdym razem, gdy gracze opierają działanie swoich postaci na założeniu, iż biorą udział w rozgrywce, myślą wykraczając poza świat gry. Prowadzący powinien zniechęcać ich do takiego zachowania, ponieważ stoi ono w sprzeczności z odgrywaniem ról i pozbawia zabawę emocji.

Wypada zaskoczyć graczy, zwodząc ich na manowce. Przypuśćmy, że po drugiej stronie dziury jest dźwignia, ale zardzewiała i bezużyteczna, na przykład. Prowadzący powinien trzymać graczy w napięciu i nie pozwalać, by przewidywali, co dla nich szykuje. Niech powiedzie ich tak, by żyli w świecie gry, a nie starali się odgadnąć jego zamysły.

Znajomość bohaterów

Mistrz Gry ma pewną bardzo istotną przewagę nad autorami oryginalnych przygód – zna swoich graczy. Wie, jacy są, co lubią, jakie możliwości posiadają ich postacie i co akurat dzieje się w kampanii. Dlatego też nawet korzystając z opublikowanej przygody, może ją odpowiednio zmodyfikować i dostosować do własnej kampanii.

Dobry MG zawsze wie co następuje o biorących udział w jego grze postaciach.

Zna podstawowe statystyki postaci: chodzi tu o klasę, rasę, poziom, punkty wytrzymałości, bazowe premie do ataku i do rzutów obronnych oraz zdolności specjalne. Powinien sprawdzić pw, KP i specjalne właściwości potworów oraz stwierdzić, czy są odpowiednie dla prowadzonej drużyny. Może porównać, na przykład, KP potwora z premiami do ataków członków grupy. Czy – biorąc pod uwagę przeciętne rzuty – zdołają trafić oponenta?

Kolejnym etapem jest ocena obrażeń, jakie może zadać przeciwnik, biorąc pod uwagę jego premie do ataku. Kiedy MG porówna te dane z Obroną i punktami wytrzymałości postaci, zorientuje się, czy adwersarz będzie w stanie trafić lub poważnie zranić bohaterów. Czy ma duże szanse kogoś zabić? Jeżeli premia do ataku przeciwnika dodana do przeciętnego rzutu k20 przewyższa Obronę danego bohatera, a zmodyfikowany test obrażeń przekracza punkty wytrzymałości zdrowej postaci, wróg zabije taką osobę. Spoglądając na ST rzutów obronnych na specjalne ataki wroga, ustalisz, czy postaciom uda się je przetrwać. Czy będzie to dla nich bardzo proste, czy wręcz przeciwnie – niewiarygodnie trudne? Tego rodzaju pytania i analizy pozwolą Mistrzowi Gry ocenić przeciwników, spotkania oraz przygody i odpowiednio dopasować je do swojej drużyny.

Nie można zapominać również o stałym śledzeniu charakterystyk bohaterów, ich atrybutów, punktów wytrzymałości, Obrony i innych cech. Aby uzyskać takie dane, wystarczy zobowiązać graczy, by przekazywali MG aktualizowane kopie kart postaci. Taka informacja pomaga równoważyć potyczki i śledzić utratę punktów wytrzymałości oraz wyczerpywanie się zasobów w czasie rozgrywki. Okazuje się to także wygodne, kiedy gracz nie może przyjść na sesję – w takim przypadku po prostu wręcza się jego kartę postaci temu, kto w zastępstwie poprowadzi danego bohatera.

Co lubią i czego nie lubią gracze: niektóre grupy nienawidzą politycznych intryg i unikają ich lub je ignorują. Chcą tylko rzucić się w wir kolejnej. Inne będą zaś uciekać od zbrojnych potyczek. Jeżeli prowadzący zdaje sobie sprawę z tego, co najbardziej bawi graczy, będzie mógł ocenić, jak zachowają się podczas spotkania czy przygody.

Co się dzieje w kampanii: ważne, by prowadzący wiedział, co robią postacie, i przynajmniej w ogólnym zarysie zdawał sobie sprawę z ich planów. Jeżeli bohaterowie mają zamiar wyjechać z centrum i udać się na przedmieścia, aby odnaleźć starego znajomego, MG musi o tym pamiętać przygotowując następną przygodę oraz planować z wyprzedzeniem następne sesje.

Mistrz Gry powinien notować sobie wszystkie najważniejsze informacje o tym, co wydarzyło się podczas rozgrywki. Rozpisanie chronologii ułatwia kontrolę wydarzeń, szczególnie jeśli mają one na siebie znaczny wpływ (przydaje się to zwłaszcza w przypadku doglądania losów pojawiających się kilkakrotnie czarnych charakterów). Wypada też upewnić się, że pamięta imiona postaci niezależnych (szczególnie tych, których jest zmuszony wymyślać w czasie gry), aby nazwisko kontaktu nie zmieniło się nagle z sesji na sesję. I, oczywiście, MG powinien pamiętać, co osiągnęli bohaterowie, gdzie byli, jakich mają wrogów i tak dalej.

Znajomość materiałów

Mistrz Gry prowadzi grę, a zatem musi wiedzieć wszystko. No, może nie wszystko, ale wystarczająco dużo, by gra toczyła się swobodnie. Na przykład, jeżeli drużyna planuje atak na jakąś pustynną bazę, powinien wcześniej się do tego przygotować. Zerknąć do przewodnika turystycznego albo encyklopedii, dowiedzieć się jak wygląda pustynia oraz poruszanie się po niej, a także jakie inne czynniki wypada brać pod uwagę (zapotrzebowanie na wodę, sprzęt i tak dalej).

Przed rozpoczęciem każdej sesji warto się do niej jak najlepiej przygotować. MG ustala więc, co i kiedy się wydarzy, jak wygląda otoczenie (zarówno krajobraz w dużej skali, jak i miejsca poszczególnych potyczek), co napotkają postacie, jeśli pójdą w dane miejsce, jak napotkani w czasie przygody bohaterowie tła zareagują na postacie graczy i do czego to ewentualnie doprowadzi (czy będzie to rozmowa, czy walka).

Kiedy MG prowadzi opublikowaną przygodę, przygotowując się do sesji, zwykle uważnie ją czyta i sporządza notatki, jeśli są potrzebne. Oto co powinien uznać za warte zapisu.

Mapy terenu, zarówno w dużej skali, jak i plany samych spotkań. Mogą to być szkice albo bardzo szczegółowe odwzorowania okolicy – w zależności od potrzeb.



Legenda do każdej z map, z zaznaczonymi miejscami spotkań, przeciwnikami i informacjami na temat otoczenia (na przykład tego, co bohaterowie mogą w danym miejscu usłyszeć albo zobaczyć).

Charakterystyki oraz opisy postaci niezależnych wraz z ich możliwymi reakcjami.

Numery stron z określonymi zasadami gry, do których można się odwołać podczas sesji.

Notatki dotyczące głównego wątku przygody.

Oczywiście Mistrz Gry nie będzie potrzebował ton materiałów do każdej sesji. Wszystko to może zmieniać się z przygody na przygodę i w zależności od prowadzącego. Nie każdy Mistrz Gry lubi przygotowywać wcześniej szczegółowe opisy – niektórzy wolą iść na żywioł i improwizować. Zdarza się również, że prowadzący chciałby przygotować się lepiej, ale nie ma na to czasu. Każdy musi odnaleźć własny styl, który najbardziej mu pasuje.

Znajomość zasad

Jeżeli Mistrz Gry wie, że do bitwy rozgrywanej podczas następnej przygody przydadzą się zasady walki pojazdów, to warto, by przypomniał je sobie wcześniej. Nic tak nie spowalnia akcji i nie psuje rozgrywki, jak doczytywanie w trakcie sesji mniej znanych reguł. Warto zerknąć również na częściej używane zasady, na przykład opisy umiejętności czy podstawy walki.

Jeżeli gracz zada jakieś pytanie dotyczące reguł, Mistrz Gry powinien udzielić na nie jak najlepszej odpowiedzi. Opanowanie zasad jest jednym z powodów, dla których nazywa się go czasem arbitrem lub sędzią.

Przygotowywanie sceny

Warto podkreślić to raz jeszcze: kiedy zaczyna się gra, wszystko zależy od prowadzącego. Gracze zapewne posłuchają sugestii dotyczących tego, jak działać i reagować. Jeżeli traktujesz rozgrywkę poważnie, bardzo prawdopodobne, że oni też wezmą ją na serio.

Streszczenie

W trakcie długiej kampanii streszczenie wydarzeń z poprzedniej sesji (lub poprzednich sesji) na początku nowej często pomaga wprowadzić odpowiedni nastrój i przypomnieć wszystkim, co się działo. W większości gier czas liczony jest w sposób ciągły, co oznacza, że bohaterowie robią coś dzień po dniu (a czasami nawet godzina po godzinie), ale większość sesji w realnym świecie dzieli kilka dni przerwy. Gracze pozbawieni takiego skrótu wcześniejszych wydarzeń mogą zapomnieć o jakimś ważnym szczególe, co wpłynie na podejmowane przez nich decyzje.

Warto zachęcać graczy do tworzenia notatek i pozwolić im przypominać sobie nawzajem wcześniejsze wydarzenia. Jeżeli ktoś coś pominie, to MG zawsze może ich poprawić. Niemniej takie działanie ma za zadanie jeszcze coś innego – pozwala prowadzącemu zorientować się, w jaki sposób drużyna interpretuje to, co dzieje się podczas kampanii. Oczywiście w takim przypadku MG powinien posiadać własne notatki.

Opisy

Należy pamiętać, że choć dobry opis to konieczność podczas przedstawienia graczom sceny, to jednak nastrój jest równie istotny jak scenografia. Emocje są tak samo ważne jak informacje uzyskiwane za pomocą zmysłów. Trzeba uświadomić graczom, co odczuwają.

Jeżeli tylko jeden z graczy uczestniczy w jakimś wydarzeniu, warto wziąć go na bok i tylko jemu opisać, co się dzieje. Jeśli będzie chciał, opowie o tym reszcie drużyny albo zachowa swoje przeżycia dla siebie. Takie działanie jest zupełnie nieszkodliwe, zwłaszcza, gdy dotyczy pewnych mniej znaczących szczegółów – takich, które inne postacie bardzo szybko mogą odkryć same.

Oczywiście, nawet takich drobnych wydarzeń nie powinno się ignorować czy zapominać. Trzeba pamiętać, aby nie opisywać tylko i wyłącznie ważnych elementów, bowiem gracze po jakimś czasie się zorientują, że tylko na nich warto skupiać uwagę. Nic nie stoi na przeszkodzie, by dodawać wiele innych szczegółów niemających większego znaczenia, będących jedynie wypełnieniem oraz dodatkową rozrywką dla drużyny.

Mistrz Gry nie powinien podpowiadać graczom, na przykład sugerując im coś za pomocą pytania:

– Czy zaglądacie do alkowy?

Powinien co najwyżej zapytać:

– Co chcecie przeszukać?

Podpowiedzi mogą ujawnić zbyt wiele.

Sprawdzanie zasad

W czasie gry staraj się zaglądać do podręcznika możliwe najrzadziej. Chociaż opracowano je po to, by pomóc MG, wertowanie książki spowalnia rozgrywkę. Prowadzący powinien zaglądać do źródeł, jeśli to konieczne (i zaznaczać zakładkami miejsca, do których będzie musiał wrócić). Lepiej jednak, by starał się przytaczać reguły z pamięci, jeżeli to możliwe. Pewnie nie uda mu się powtórzyć ich słowo w słowo, ale gra będzie toczyć się dalej.

Zadawanie pytań

Mistrz Gry nie może obawiać się zadawania pytań uczestnikom rozgrywki. Jeżeli zauważy, że gracze zaczynają się nudzić, to może przerwać rozgrywkę i zapytać czy czasem nie chcą przeskoczyć jakiegoś jej etapu albo nie pragną zwiększenia tempa akcji. Jeżeli nie wie, jak zamierzają sobie poradzić z określoną sytuacją, również powinien zadać pytanie.

Prowadzący musi zawsze wiedzieć, jakie są cele bohaterów – zarówno krótko- jak i długoterminowe. Odpowiedzi na te pytania pozwolą odpowiednio zaplanować następną przygodę oraz spotkania. Należy pamiętać, że niektórzy gracze zechcą zataić prawdziwe cele przed resztą drużyny, a zatem czasami trzeba poza rozgrywką zapytać każdego z osobna (lub tak, by inni nic nie słyszeli).

Przerwy

Po zakończeniu długiej walki albo sceny pełnej napięcia warto zrobić sobie przerwę. Mistrz Gry powinien podczas dłuższej sesji zaplanować kilka chwil odpoczynku, aby coś w tym czasie zjeść lub się napić, skorzystać z toalety czy po prostu odetchnąć. W tym czasie prowadzący może również odpocząć kilka minut i przygotować się do następnego spotkania.

Określanie wyników

Mistrz Gry odpowiada za wszystko, co dzieje się w czasie gry. Kropka.

Rzuty kostkami

Niektóre rzuty zdradzają zbyt wiele graczom, którzy zobaczą ich rezultat. Niski wynik w teście poszukiwania pułapek podpowie, że zdobyli niezbyt wiarygodne informacje („Nic nie ma. Nie zauważyłeś w tym korytarzu żadnych kamer"). Rozgrywka jest o wiele bardziej interesująca, kiedy gracz nie wie czy jego bohaterowi udało się ukryć, czy cicho się poruszyć.

W przypadkach, kiedy prowadzący nie chce, aby gracz poznał wynik rzutu, wykonuje go sam, za ekranem lub inną zasłoną.

W ten sposób warto testować następujące umiejętności: Blefowanie, Ciche poruszanie się, Dochodzenie, Dyplomacja, Materiały wybuchowe (zwłaszcza podczas podkładania ładunku), Nasłuchiwanie, Przebieranie, Przeszukiwanie, Spostrzegawczość Ukrywanie się oraz Unieszkodliwianie mechanizmów.

ST, Obrona oraz rzuty obronne

Mistrz Gry nie powinien mówić graczom, jaki rezultat muszą uzyskać, aby rzut zakończył się sukcesem. Nie informuje ich zatem, ile wynoszą wszystkie modyfikatory określonego rzutu. To wszystko kontroluje samodzielnie – gracza powinno interesować tylko to czy bohaterowi zadanie się udało, czy też nie.

Ma to znaczenie dlatego, że gracze powinni skupić się na czynach swoich postaci, a nie na liczbach. Jest to istotne również z tego powodu, że ukrywa oszustwa MG, które są czasami konieczne (patrz dalej).

Oszustwa MG i percepcja graczy

W grze dochodzi do dramatów tylko dlatego, że kostki nie chcą współpracować. Wszystko może iść dobrze, gdy nagle graczy zaczyna prześladować pech. Rundę później połowa drużyny leży nieprzytomna, a pozostali nie mają szans w starciu z wrogami. Jeśli wszyscy zginą, kampania może się równie dobrze skończyć, a to nikomu niczego dobrego nie przyniesie. Czy MG będzie przyglądał się z boku, jak wszyscy giną, czy też „oszuka los" i sprawi, że nieprzyjaciele uciekną, lub zmieni wyniki rzutów tak, by postacie w cudowny sposób zwyciężyli? Tu pod uwagę należy wziąć dwie kwestie.

Czy MG oszukuje? Odpowiedź: MG tak *naprawdę* nie może oszukiwać. Jest ostateczną wyrocznią i jego słowa zawsze są słuszne. Wobec tego ma prawo zmienić tok wydarzeń tak, by gracze byli szczęśliwi, lub by wszystko przebiegało gładko. Śmierć długo cezelowanej postaci w nieszczęśliwym wypadku wcale nie jest zabawna. Dobra niepisana zasada mówi, że bohater nie powinien umierać w trywialny sposób, z powodu pechowego rzutu kostką, chyba że robił akurat coś naprawdę głupiego.

Niemniej prowadzący nie powinien cieszyć się z tego, że nie musi przestrzegać reguł obowiązujących graczy. Czasami bohaterowie mają szczęście i zabijają postać tła, o którym MG myślał, że na dłużej zagości w fabule. Analogicznie czasami sprawy idą nie po myśli herosów i może ich spotkać nieszczęście. Tak gracze, jak i MG muszą akceptować szczęście oraz pech. To najsłuszniejszy sposób prowadzenia rozgrywki. Powinien się do niego stosować każdy prowadzący i każdy gracz.

Równie ważne jest to, czy gracze zdają sobie sprawę, że prowadzący nagina reguły. Nawet jeżeli stwierdzi, że czasami nic nie stoi na przeszkodzie, by ominąć którąś z zasad i pozwolić postaciom przeżyć szczególnie niekorzystne dla nich starcie, żeby rozgrywka toczyła się dalej, *nie ma prawa mówić o tym graczom*. Oni muszą wierzyć, że ich bohaterowie ciągle znajdują się w niebezpieczeństwie. Jeżeli będą – świadomie lub podświadomie – wierzyli, że MG nie pozwoli, aby ich postaciom stało się coś złego, zmienią zachowanie. Bez ryzyka zwycięstwo nie smakuje tak słodko. A jeśli postaci *rzeczywiście* przydarzy się coś złego, gracz może sądzić, że prowadzący się na niego uwziął, co zniechęci go do dalszej gry.

Realizm

Poziom realizmu w grze fabularnej d20 MODERN dostosowano specjalnie dla herosów. Niemniej można nim manipulować, zmieniając liczbę punktów służących do zakupu wartości atrybutów (jeżeli postacie tworzone są systemem punktowym) albo zwiększając lub zmniejszając próg ogromnych obrażeń bohaterów.

Poziom realizmu	Punkty	Próg ogromnych obrażeń
Realistyczny	15	10
Bohaterski	25	Aktualna wartość Bd
Heroiczny	32	50

Koniec sesji

Nie należy kończyć sesji w czasie potyczki. Zawieszenie akcji w toku starcia to chyba najgorszy moment na zakończenie. Trudno jest zapamiętać do następnej sesji takie informacje, jak kolejność inicjatywy i tym podobne. Jedyny wyjątek od tej zasady następuje, gdy MG kończy sesję w chwili suspensu. Jest to moment, kiedy opowieść zwalnia przed ważnym wydarzeniem. To zdumiewający, dramatyczny zwrot akcji. Tak kończąc sesję, prowadzący sprawi, że gracze z zainteresowaniem i podekscytowaniem będą wyczekiwać następnej. Tego typu kończąca scena powinna mieć miejsce na chwilę przed rozpoczęciem kolejnego spotkania, tuż przed wykonaniem testów inicjatywy. Właśnie od nich powinna się zacząć następna sesja.

Po zakończeniu warto poświęcić nieco czasu – wystarczy kilka minut – na dyskusję o wydarzeniach, do których doszło w czasie sesji. MG powinien posłuchać reakcji graczy i dowiedzieć się więcej o tym, co im się spodobało, a co nie. Może też powiedzieć, jakie ich decyzje i akcje były według niego słuszne (chyba że taka informacja zdradziłaby jakieś istotne tajemnice dotyczące przygody). Należy też pamiętać, by zawsze kończyć jakimś pozytywnym akcentem.

Prowadzący może przyznawać punkty doświadczenia na każdej sesji lub czekać do końca przygody. To zależy tylko od niego. Jednakże zwyczaj nakazuje przyznawać je na końcu każdej sesji, tak żeby gracze, których postacie awansowały na nowy poziom, mieli czas wykupić rangi w umiejętnościach i zająć się innymi szczegółami.

Lista kontrolna sesji gry

1. Wybór odpowiedniego pomieszczenia do grania. Powinny się w nim znajdować wygodne miejsca do siedzenia oraz kawałek płaskiej powierzchni do rzutów kostkami, a także przestrzeń na podręczniki i notatki.
2. Sprawdzenie czy gracze dobrze znają swoje postacie i orientują się w bieżących wydarzeniach.
3. Upewnienie się czy przynajmniej jeden z graczy robi notatki z sesji. Można je uzupełnić krótkimi notatkami o elementach znanych tylko Mistrzowi Gry.
4. Opis miejsca rozpoczęcia akcji.
5. Zadanie graczom pytania, co robią ich postacie.
6. Przeprowadzenie bohaterów przez wszystkie zaplanowane na daną sesję zdarzenia i spotkania, robiąc w razie konieczności przerwy.
7. Doprowadzenie wszystkiego do momentu, w którym można zawiesić akcję.
8. Zakończenie sesji.
9. Zapytanie graczy, co zamierzają zrobić następnym razem.
10. Rozdzielenie punktów doświadczenia. Można to zrobić również przed rozpoczęciem następnej sesji albo po zakończeniu całej przygody.

JAK STWORZYĆ PRZYGODĘ

Przygoda – czasem zwana również misją – to zbiór powiązanych i pasujących do siebie spotkań, które wspólnie tworzą przekonującą opowieść. Musi ona posiadać fabułę, obejmować jakieś zagrożenie i przeszkody będące wyzwaniami dla bohaterów oraz okazję do wykazania się dla każdego z bohaterów graczy.

Tworząc przygodę lub spotkanie, Mistrz Gry powinien zawsze pamiętać o wyznaczaniu odpowiednio bohaterskich celów do osiągnięcia. Trzeba się zastanowić, co powinny postacie zrealizować. Zazwyczaj opis takiego celu zaczyna się od odpowiedniego czasownika określającego wymaganą czynność: *zdobyć, pokonać, odkryć, zniszczyć, uciec, wynegocjować, ochronić, uratować* czy *przeżyć*. Gdy wybierze się już jeden z nich, można iść dalej i dopisać do niego resztę zdania, na przykład: ocalić zakładnika przetrzymywanego w opuszczonym magazy-

nie, zdobyć plany nowej broni przeciwnika, wynegocjować bezpieczną podróż na pokładzie samolotu przemytników.

Wszystkie spotkania powinny mieć określony cel, który mogą osiągnąć bohaterowie. To, czy się im to uda, czy nie, ma wpływ na kolejne elementy przygody.

Przygoda liniowa

W przygodzie liniowej istnieje tylko jedna droga, którą można podążać. Zwykle tego rodzaju scenariusz łatwo stworzyć i zrozumieć. Coś się dzieje, później następuje inne wydarzenie, a po nim bohaterowie przechodzą do kolejnej sceny. Przygoda należy do nieskomplikowanych i nie występują w niej gwałtowne zwroty akcji. Wszystko jest proste oraz zorganizowane. Gdyby stworzyć schemat blokowy takiej przygody, okazałoby się, że istnieje tylko jedna możliwość przejścia przez nią. A zatem Mistrz Gry ma za zadnie wymyślenie wielu sposobów, aby drużyna poruszała się wyznaczoną przez niego, jedyną możliwą drogą. Jeżeli, na przykład, dalszy rozwój akcji zależy od wyniku pojedynczego testu Przeszukiwania, to na wypadek, gdyby zakończył się on niepowodzeniem, prowadzący musi wymyślić inne wyjście z sytuacji, aby przygoda mogła potoczyć się dalej. Dopóki gracze będą mieli kilka opcji działania i podążania od sceny do sceny, nie zorientują się, że tak naprawdę podążają przez scenariusz jedyną możliwą drogą. Mistrz Gry powinien prowadzić taką opowieść szybko, bardzo płynnie i bez wstrząsów, aby gracze nie poznali, że cały czas podążali jedynym traktem.

Przygoda nieliniowa

Schemat blokowy przygody nieliniowej jest tak skonstruowany, żeby dało się ją przejść na wiele różnych sposobów. Pozwala to Mistrzowi Gry oraz graczom na znacznie większą swobodę we wspólnym tworzeniu opowieści, niż ma to miejsce w przypadku przygody liniowej. To bohaterowie decydują, za którymi wskazówkami podążą i które ślady będą dla nich najważniejsze. Nić fabuły nie jest tak łatwo zauważalna jak w poprzednim przypadku i znacznie więcej będzie dziełem improwizacji niż szczegółowego planowania. Tylko i wyłącznie od graczy zależy, jak scenariusz potoczy się dalej, co czasami może być dla nich frustrujące. Mistrz Gry ma zaś za zadanie zaprezentować drużynie ślady, przeciwników i ich złowrogie plany, określić kolejność wydarzeń, pokazać najważniejsze wskazówki, przedstawić historię, od której rozpoczyna się przygoda, i wreszcie połączyć wszystko razem. W idealnym przypadku, każda sensowna podjęta przez graczy decyzja prowadzi do kolejnej możliwości wyboru i tak dalej – aż do momentu, kiedy następuje ich zwycięstwo lub klęska.

O czym może być przygoda?

Przygoda w systemie d20 MODERN praktycznie rzecz może opowiadać w zasadzie o czymkolwiek. Jest tylko jeden wymóg: musi pasować do rozgrywanej kampanii, a poza tym obowiązuje całkowita dowolność. W ogólnym ujęciu tematy przygód można zaliczyć do jednej z czterech kategorii: szturm, ratunek, tajemnica oraz badania. Większość scenariuszy zawiera w sobie jeden lub więcej z tych motywów.

Szturm

Tego typu przygoda obraca się wokół jakiejś pasjonującej misji bojowej. Trzeba zlikwidować bazę terrorystów albo zaatakować magazyny, w których ukrywają się niebezpieczni bandyci. Najczęściej przygoda rozpoczyna się od poznania celu misji oraz opracowania strategii działania. Przykładowe scenariusze mogą dotyczyć zlikwidowania groźnej sekty, której siedziba mieści się w dobrze ufortyfikowanym miejscu na odludziu; szturmu na znajdującą się na wyspie bazę, w której przebywa przywódca komórki terrorystycznej; wyniszczenia przestępców zabarykadowanych w przydrożnym barze; eliminacji szefa gangu ukrywającego się w pilnie strzeżonej rezydencji; zaprowadzenia porządku w zbuntowanym zakładzie karnym.

Ratunek

Misja tego typu polega na ocaleniu kogoś albo odzyskaniu jakiegoś przedmiotu. W grę może wchodzić również próba uzyskania okupu. Przygoda na ogół rozpoczyna się w chwili, gdy ktoś prosi bohaterów o pomoc. Przykładowe scenariusze mogą dotyczyć uratowania gwiazdy porwanej przez ogarniętego obsesją fana; odszukania reportera zaginionego w obcym kraju; odzyskania dziecka porwanego przez seryjnego mordercę; uwolnienia studenta poddanego praniu mózgu przez sektę; odzyskania bardzo ważnych plików albo planów nowej broni; odbicia porwanego samolotu; przejęcia skradzionego bezcennego diamentu.

Tajemnica

W tym przypadku przygoda obraca się wokół rozwiązania jakiejś zagadki. Rozpoczyna się od przedstawienia pewnej sytuacji wymagającej wyjaśnienia, a misja drużyny sprowadza się do odnalezienia odpowiedniego wytłumaczenia dla wydarzeń. Najczęściej rozpoczyna się z chwilą, gdy bohaterowie proszeni są o pomoc w rozwikłaniu tajemnicy i po raz pierwszy zapoznają się z miejscem zdarzenia. Przykładowe scenariusze mogą dotyczyć zwłok znalezionych w zamkniętym pokoju; skradzionego z muzeum zabytku; próby szantażu; zniszczenia jednego z budynków rządowych; zaszyfrowanej wiadomości; dziwnych zachowań z pozoru normalnych ludzi; nagłego zniknięcia sławnej osoby.

Badania

Taka przygoda to podróż do nieznanego miejsca. Najczęściej scenariusz rozpoczyna się w momencie, gdy bohaterowie planują i przygotowują się do wyprawy. Przykładowe misje mogą dotyczyć odnalezienia ukrytej bazy przeciwnika; badania jakichś starożytnych ruin; przeszukania dawno opuszczonej stacji metra; przeprowadzenia rozpoznania fortecy terrorystów.



Lily przesłuchuje szaleńca

DO

Łączenie tematów

Scenariusz może zawierać elementy wchodzące w skład więcej niż jednego tematu. Na przykład, tajemnica może prowadzić do badań, które przerodzą się w szturm zakończony ratunkiem. Mistrz Gry nie może się w tym pogubić. A zatem musi bardzo dobrze przemyśleć koncepcję przygody, określić tematy, które będzie wykorzystywał oraz upewnić się czy są one na tyle interesujące, aby zadowoliły jego oraz graczy.

Zawartość przygody

Przychodzi chwila, gdy Mistrz Gry musi opracować wszystkie szczegóły przygody, opierając się na elementach omówionych wcześniej. Gdy już tego dokona, to będzie w pełni przygotowany do poprowadzenia sesji.

Przygodę można podzielić na siedem następujących elementów:

- Punkt zaczepienia (tzw. haczyk);
- Motywacja do dalszego działania;
- Pierwsze wyzwania;
- Rozwinięcie akcji;
- Wskazówki prowadzące do punktu kulminacyjnego;
- Punkt kulminacyjny;
- Rozstrzygnięcie.

Punkt zaczepienia

Punkt zaczepienia to pierwsza sytuacja, która wymaga zaangażowania bohaterów, czyli pierwsza rzecz, jaką dostrzegają na początku wstępnej sceny przygody.

Haczyk powinien być ekscytujący oraz intrygujący, jak pierwsze sceny większości filmów sensacyjnych. Ma poruszyć graczy, więc należy się postarać, aby było to coś naprawdę ciekawego i zachęcającego do dalszej rozgrywki.

Motywacja do dalszego działania

Niezależnie od haczyka, bohaterowie potrzebują jakiegoś powodu do zaangażowania się w wydarzenia. Aby przygoda zyskała na wiarygodności (czyli aby gracze poczuli, że dana rzecz może się naprawdę wydarzyć), postacie potrzebują odpowiedniej motywacji.

W tej kwestii pomoc oferują bohaterowie, w których wcielają się gracze. Jeżeli kilku z nich – lub wszyscy – są prywatnymi detektywami, policjantami z wydziałów kryminalnych lub agentami Wydziału Siódmego, to motywacja będzie oczywista.

Jak wciągnąć bohaterów w akcję? Najprostszym rozwiązaniem jest pojawienie się kogoś, kto ma z nimi kontakt i prosi o pomoc, nawet jeżeli taka osoba nie pojawiała się do tej pory w przygodzie.

Niestety, ta metoda nie jest specjalnie oryginalna i bardzo szybko zostanie ograna. Może się sprawdzić w kilku pierwszych przygodach, ale jeżeli będzie się powtarzać w nieskończoność, to gracze zaczną narzekać.

Jeżeli jest to możliwie, przygody należy projektować pod kątem drużyny, która będzie w nich uczestniczyła. W przypadku, gdy postacie walczą o sprawiedliwość, wystarczy opracować scenariusz nawiązujący do porwania dziecka lub odrażającego morderstwa dokonanego na niewinnym mieszkańcu miasta. Jeśli postawili sobie za cel eliminację terroryzmu, to niewątpliwie będą starali się rozpracować zamach zagrażający całemu państwu.

Mistrz Gry powinien zwracać baczną uwagę na zachowania graczy. Już sam proces tworzenia postaci dostarcza wskazówek, w jakie przygody chcą zaangażować się uczestnicy zabawy. Na etapie wymyślania scenariusza prowadzący powinien zastanowić się nad tym, jak zmotywować bohaterów do włączeniu się w wir zdarzeń. Jest to szczególnie ważne, jeżeli korzysta z gotowej, wydrukowanej przygody, ponieważ w takim przypadku jej autor nie pisał scenariusza pod konkretną drużynę. Mógł wykorzystać typowy motyw przyjaciela w potrzebie czy postaci proszącej o pomoc albo po prostu założyć, że bohaterowie mają jakiś powód, aby współpracować. Prowadzący nie powinien obawiać się zmieniać i dopasowywać przygód do własnych graczy.

Pierwsze wyzwania

Punkt zaczepienia powinien podsunąć bohaterom jeden lub kilka kroków, jakie mogą wykonać. Omawia się je w tej części, aby Mistrz Gry był przygotowany na działania postaci graczy.

Na początku trzeba ustalić, jakie będą oczywiste pytania graczy. MG powinien wyobrazić sobie, że jest jednym z nich i że właśnie natrafił na haczyk. O czym w takiej chwili chciałby się dowiedzieć?

Zwykle w tym momencie scenariusza przedstawiane są podstawowe fakty. To chwila, kiedy pojawia się sześć kluczowych pytań: Kto? Co? Gdzie? Kiedy? Jak? Dlaczego? Bohaterowie powinni rozpoczynać grę, szukając na nie odpowiedzi.

Wiele przygód rozpoczyna się od sceny przestępstwa. Kogoś zamordowano lub coś skradziono. Mistrz Gry powinien dokładnie zaplanować taką scenę, aby być przygotowanym na pytania szukających wskazówek graczy. Czy wydarzenia rozgrywają się na zewnątrz, czy w jakimś pomieszczeniu? Czy znajdują się tam meble albo jakieś inne przedmioty? Jeżeli miejsce akcji to otwarta przestrzeń, deszcz mógł zatrzeć odciski butów podejrzanego... Bardzo ważnymi elementami są plany pomieszczeń albo mapy określonych miejsc.

Inne scenariusze nie rozpoczynają się od miejsca, ale od pewnej sytuacji – na przykład, od czyjegoś zaginięcia. Postacie muszą się dowiedzieć, czym zajmowała się owa osoba w ciągu ostatnich kilku godzin lub dni przed zniknięciem i porozmawiać z ludźmi, z którymi miała w tym czasie kontakt. Oznacza to, że Mistrz Gry musi zaplanować rozkład zajęć ofiary, wymyślić imiona informatorów oraz określić, co powiedzą, gdy będą przepytywani przez drużynę.

W tej fazie rozgrywki bardzo istotny element to ujawnienie graczom jak największej liczby rozmaitych szczegółów. Później, gdy przygoda się rozwinie, nie będą już tak wymagający, niemniej na samym początku zwykli domagać się jak największej ilości wskazówek. Dobrze przygotowany Mistrz Gry jest w stanie zasypać ich informacjami, zarówno ważnymi, jak i mającymi drugorzędne znaczenie. Pierwszym zadaniem drużyny będzie zadecydowanie, które wiadomości są tak naprawdę istotne, a które można bez problemu pominąć.

Rozwinięcie akcji

Kiedy tylko bohaterowie poradzą sobie z pierwszymi wyzwaniami, będą szli tropem najważniejszych śladów prowadzących do głównej części przygody. Dopiero od tego momentu zaczynają się orientować, o co tak naprawdę w niej chodzi. Na tym etapie pojawiają się dwa nowe, bardzo rzadko występujące wcześniej, elementy: małe zwycięstwa oraz nagłe zagrożenia.

Małe zwycięstwa: jeżeli łańcuch zagadek zaczyna ciągnąć się w nieskończoność, gracze mogą zacząć odczuwać frustrację. Dlatego należy po drodze pozwolić im odnieść jakieś sukcesy, aby poczuli, że naprawdę zmierzają do przodu. Warto przygotować kilka drobnych, łatwych do wykonania zadań. Jeżeli ktoś kłamie, powinni znaleźć sposób, aby go zdemaskować. W przypadku, gdy coś zaginęło, może uda się to odnaleźć, ponieważ przestępca daną rzecz wykorzystał do osiągnięcia swojego celu. Pozwalając graczom odnieść kilka sukcesów, MG skuteczniej nakierowuje ich na główny cel.

Nagłe zagrożenia: ciągłe rozwiązywanie zagadek przy braku jakichkolwiek zagrożeń nie zapewni dobrej zabawy. Gracze lubią niebezpieczeństwa, bo te ich ekscytują. W tej części przygody powinno znajdować się kilka zagrożeń dla drużyny. Główny przeciwnik może wysłać jednego z podwładnych, aby zaatakował bohaterów. Czeka ich bardzo ryzykowna górska wspinaczka. Albo też muszą w przebraniu dostać się do głównej siedziby



pewnej korporacji. Wprowadzenie do gry elementów zagrożenia nie pozwoli graczom się nudzić.

Wskazówki prowadzące do punktu kulminacyjnego

Sukcesy należy nagradzać. Kiedy postacie odniosą małe zwycięstwa oraz uporają się z nagłymi zagrożeniami, trzeba podsunąć im kilka wskazówek prowadzących do punktu kulminacyjnego. Te informacje powinny być fragmentaryczne. Bohaterowie mogą poznać datę, ale nie miejsce, dowiedzieć się, że pewna osoba zostanie zamordowana, ale nie poznają jej tożsamości.

Należy zdradzić drużynie na tyle dużo, aby mogła pchnąć fabułę do przodu, a jednocześnie na tyle mało, by zachować najważniejsze wiadomości na punkt kulminacyjny. Niech bohaterowie samodzielnie spróbują dowiedzieć się reszty.

Takie wskazówki powinny napędzać akcję, a jednocześnie budować napięcie. Mistrz Gry pokazuje bohaterom drogę prowadzącą do celu, ale nie jest ona łatwa, a czasami bywa nawet bolesna.

Punkt kulminacyjny

Punkt kulminacyjny to chwila, w której udziela się odpowiedzi na wszystkie pytania, a bohaterowie dowiadują się, jaki jest ich cel, kim jest główny przeciwnik lub co stało się z osobą, która wcześniej zaginęła. W czasie, kiedy uda im się przebić przez chaszcze nieporozumień i pobiec wreszcie odkrytym szlakiem, powinni mieć również oczy szeroko otwarte ze zdumienia na skutek tego, co właśnie odkryli.

Punktem kulminacyjnym może być również ostateczna rozprawa z przeciwnikiem. Warto bardzo dokładnie zaplanować taką scenę. Drużyna zawsze powinna mieć do wyboru kilka sposobów poradzenia sobie z sytuacją. Warto mieć przygotowane rozwiązania alternatywne, aby nagrodzić pomysłową grę.

Rozstrzygnięcie

Po przebrnięciu przez punkt kulminacyjny bohaterowie będą chcieli wiedzieć czy czeka ich jakaś nagroda za pomyślne zakończenie sprawy. Czy powinni złożyć komuś sprawozdanie ze swych dokonań? A może muszą przekazać komuś złe wieści? Czy potrzebują odpoczynku? A może od razu czeka ich kolejna misja?

Co sprawia, że przygoda jest ekscytująca?

Stworzenie przygody, która zapadnie graczom w pamięć, wymaga czegoś więcej niż tylko dobrej fabuły i spektakularnego zakończenia. W większości przypadków postacie nie będą w stanie dostrzec skomplikowanych knowań głównego przeciwnika czy całej sieci spisków, w jakie są zaplątani. Jeżeli Mistrz Gry chce, aby jego przygody przypominały nieco filmy sensacyjne, to może zaufać tym samym technikom, jakich używają ich twórcy. Dalej przedstawiono kilka sztuczek, dzięki którym scenariusze będą niezapomniane i fascynujące.

Intrygujące interakcje

Zbyt często gracze i prowadzący postrzegają przygody jako ciąg strzelanin przeplatany „gadaniną". Umniejsza to bardzo rolę kluczowego elementu gier fabularnych, czyli odgrywania postaci. Poza stworzeniem interesujących bohaterów niezależnych, Mistrz Gry musi traktować ich jako coś więcej niż tylko kartonowe rekwizyty, które po spotkaniu i zamianie kilku słów z graczami trafiają do kosza.

Uogólniając, Mistrz Gry powinien prowadzić swoje postacie tak jak gracze bohaterów, czyli podejmować takie działania, jakby to były żywe osoby, jeśli leży to w ich możliwościach. Dlatego przed wprowadzeniem wspomnianych postaci do przygody warto zastanowić się nad ich wyglądem zewnętrznym, cechami charakteru, aby dobrze odegrać takie role.



Kiedy dochodzi do spotkania postaci prowadzonej przez Mistrza Gry z bohaterami graczy, musi on określić jej nastawienie do drużyny (wrogie, nieprzyjazne, obojętne, przyjazne, pomocne). Bohaterowie mogą wpływać na postawę takiej osoby za pomocą testu Dyplomacji (albo testu Charyzmy, jeżeli żaden nie posiada nawet rangi we wspomnianej umiejętności). ST testu podano na stronie 51, przy opisie Dyplomacji.

Nastawienie postaci tła zmienia się w zależności od sytuacji. Zwykle będzie ona obojętna lub, co gorsza, wroga. Nie trzeba jednak rzucać kostkami, aby zmienić jej nastawienie – wystarczy złe słowo czy nieodpowiednie zachowanie. Niemniej również słaby wynik rzutu wpływa na postawę postaci niezależnych, które będą względem bohaterów nastawione wcale nie tak przyjaźnie. Zwykle nie można powtarzać prób zmiany nastawienia.

Postacie niezależne mogą używać umiejętności Dyplomacja do oddziaływania na postawy innych osób odgrywanych przez Mistrza Gry. Niemniej bohaterowie graczy nie mogą jednak nigdy wpływać na innych bohaterów – o zachowaniu takich postaci zawsze decydują wcielający się w nie ludzie.

Odpowiedni przeciwnicy

Dobrze w czasie przygody pozwolić bohaterom wykończyć kilku słabych zbirów, niemniej tego typu spotkania po jakimś czasie stają się bardzo nudne. Warto zadbać o kilku odpowiednich przeciwników dla drużyny, niezależnie od tego czy będą to zwykli wrogowie, główny czarny charakter, czy przypadkowy atak. W rozdziale ósmym „Przyjaciele i wrogowie" opisano jak prowadzić takie postacie, ale trzeba się również upewnić, czy przeciwnik będzie pasował do bohaterów.

Często spotykanym błędem jest nasyłanie na drużynę bardzo silnych przeciwników w obawie, iż ze słabszymi zbyt łatwo sobie poradzą. Jednak nie oznacza to, że każdy adwersarz musi być od razu nadczłowiekiem. Inteligentny nieprzyjaciel może być znacznie groźniejszy niż wynika to z jego współczynników.

Z drugiej strony nie ma większego rozczarowania, niż walka, w której nagle okazuje się, że główny przeciwnik drużyny jest słabeuszem. Jeżeli Mistrz Gry zdaje sobie sprawę z tego, że dojdzie do konfrontacji między czarnym charakterem a bohaterami, to powinien zagwarantować, że to odpowiedni nieprzyjaciel (lub że dysponuje odpowiednim wsparciem).

Porywające walki

Sceny walki w filmach sensacyjnych są ekscytujące między innymi z takiego powodu, iż najczęściej toczą się w ciekawych miejscach. Niech za przykład posłuży krwawa bijatyka na dachu wieżowca czy pojedynek na śmierć i życie, który przerywa pędzący pociąg metra. Takie elementy dodają smaku typowym scenom walki.

Każda walka powinna być przeżyciem dla drużyny, jednak od czasu do czasu bohaterowie powinni stawiać czoło przeciwnikowi w nietypowym otoczeniu. Oto kilka przykładów takich miejsc.

Doły, rozpadliny, wąskie ścieżki, półki skalne: bohaterowie mogą próbować zepchnąć przeciwnika z krawędzi albo przeskakiwać z jednego występu na inny.

Mgła: mgła zapewnia wszystkim walczącym 1/2 ukrycia (więcej na ten temat na stronie 145).

Maszyny w fabryce: postacie muszą w każdej rundzie wykonywać rzuty obronne na Refleks (ST 13) – nieudane oznaczają obrażenia zależne od zagrożenia (więcej na stronie 206).

Otwarty zawór pary: jeden losowo wybrany bohater musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – nieudane oznaczają obrażenia zależne od zagrożenia (więcej na stronie 206).

Bagno albo moczary: postacie poruszają się o połowę wolniej, a wszystkie upuszczone przedmioty mogą zaginąć.

Lód: w każdej rundzie bohaterowie muszą wykonać test Zręczności (ST 10) – nieudany oznacza upadek, a podniesienie się wymaga poświęcenia akcji ruchu.

Urzekające opisy

Gracze otrzymują informacje od MG i tylko od niego. Jeśli przedstawi coś niedokładnie lub zbyt ogólnikowo, nie będą wiedzieli, co dzieje się w świecie gry. Dobre opisy zawsze mają znaczenie, są jednak szczególnie istotne, gdy toczy się walka.

Opisy każdego działania, ustalenie położenia wszystkich przedmiotów i istot, a także wygląd otoczenia – to wszystko jest niezbędne, by gracze mogli podjąć rozsądne decyzje dotyczące działań ich postaci. MG musi więc być niezwykle precyzyjny. Należy pozwolić graczom zadawać pytania i odpowiadać na nie możliwie jak najwięźlej. Prowadzący winien każdego prezentować pojedynczo. Nie może nazywać wszystkich „tymi facetami", bo nikt nie będzie wiedział, o kogo mu chodzi. Jeżeli stwór atakuje śmiałków, wypada opisać jego rogi, kły czy pazury – gracze muszą zdawać sobie sprawę z tego, co bestia może im zrobić.

Należy opisywać graczowi otoczenie, w jakim porusza się jego postać. Gdy postać niezależna używa jakiegoś przedmiotu, wypada powiedzieć, jak wygląda. W czasie akcji walki również można przekazywać graczom istotne informacje, jak na przykład: „Biegnie w twoim kierunku, ale widzisz, że kuleje".

Ton wypowiedzi ma wpływ na nastrój i tempo akcji. Jeżeli MG mówi szybko i z przejęciem, potęguje napięcie. Gdy zaś wypowiedzi będą urywane, gracze zauważą ponaglenie, może nieco rozpaczy czy desperacji.

Czasami nie sposób uniknąć krótkich, zwięzłych opisów („Chybiłeś, on trafił. Otrzymujesz 12 obrażeń"). Zdarza się i tak, że najlepiej pasują one do sytuacji. Nie trzeba za każdym razem obszernie prezentować wydarzeń, będzie to bowiem nużące. Najważniejsze są w tym przypadku efekty działań. Niemniej to wyjątek, a nie reguła. Przez większość czasu należy opisy ubarwiać („Zrobił unik i wystrzelił, zadając ci 7 obrażeń").

Tempo akcji

Bardzo często zdarza się, że fabuła posiada elementy suspensu, w których tempo akcji przyspiesza. Konsekwencje porażki powinny natychmiast dotykać bohaterów, chociaż oczywiście nie muszą w każdej przygodzie ratować świata. MG musi obserwować graczy i jeżeli dostrzeże, że są poruszeni oraz ożywieni, będzie wiedział, że wydarzenia mają odpowiednie tempo. Gdy zaczynają przysypiać, robią się niecierpliwi, rozmawiają o rzeczach niezwiązanych z grą lub dowcipkują, trzeba przyspieszyć akcję. Jeżeli zaczynają być zagubieni i przerywają opisy, zadając mnóstwo pytań, oznacza to, że rozgrywka powinna nieco zwolnić.

Jeśli wszystko toczy się zbyt wolno, niech jakiś uzbrojony typ wpadnie przez drzwi. Należy pozwolić przeciwnikom na ripostę – oni przecież również posiadają informatorów i wysokiej klasy sprzęt do inwigilacji, tak jak drużyna. Potężni nieprzyjaciele będą przygotowani na ewentualne kłopoty i dysponują odpowiednimi środkami, aby im zapobiegać. Słabsi zaś trzymają się pierwotnego planu, nawet jeżeli bohaterowie zaczną demaskować ich operacje.

Jeżeli drużyna się rozdzieli (a taka sytuacja będzie pojawiała się bardzo często z uwagi na wyrafinowany sprzęt komunikacyjny będący na wyposażeniu postaci), Mistrz Gry musi bardzo często przeskakiwać między grupami, używając pełnych napięcia sytuacji do przykucia ich uwagi – dzięki temu gracze nie będą mogli się doczekać, kiedy znów znajdą się w centrum wydarzeń.

Nie można pozwolić graczom opóźniać i przeciągać akcji. Jeżeli zaczynają się nad czymś zastanawiać zbyt długo, można wprowadzić limit czasu na podjęcie decyzji. Niemniej trzeba pamiętać, że gracze nie odbierają sytuacji w taki sam sposób, jak ich postacie. Brakuje im wszystkich zmysłów, za pomocą jakich postrzegają świat ich bohaterowie, a co za tym idzie, potrzebują więcej czasu na wczucie się w sytuację.

Należy robić przerwy. Przygoda ma przypominać przejażdżkę kolejką w wesołym miasteczku, lecz pomiędzy szaleńczymi zjazdami i pętlami potrzeba nieco czasu na złapanie oddechu.



Skala

Nawet ratowanie świata może po kilku sesjach się znudzić. Warto zatem rozpoczynać od mniej poważnych zadań. Jeżeli Mistrz Gry prowadzi kampanię dla agentów rządowych, powinna zacząć się od mało istotnych misji. Wpierw drużyna będzie stanowić wsparcie dla poważnych operacji, które wykonują inni. Z czasem misje powinny wiązać się z coraz większym zagrożeniem i podróżami międzynarodowymi, a bohaterowie zaczną się wysuwać w ich trakcie na pierwszy plan.

Jeżeli kampania będzie gangsterska, lepiej zaczynać od małych zagrożeń czyhających w najbliższym sąsiedztwie, być może związanych z blokiem, w którym mieszka jeden lub wszyscy bohaterowie. Z czasem akcja będzie rozwijała się coraz bardziej, obejmując miasto, stan, region i tak dalej.

Otoczenie

Otoczenie to bardzo ważne narzędzie służące do tworzenia nastroju gry. Zawsze warto wybierać jak najciekawsze tło dla rozgrywających się scen (nieco więcej na ten temat w ramce na następnej stronie). Można wykorzystywać miejsca zaczerpnięte z filmów czy telewizji. Jeżeli prowadzącemu brakuje pomysłów, wystarczy, że użyje codziennego otoczenia i doda doń jakiś ciekawy akcent. Przykładem może być scena rozgrywająca się w domu towarowym po godzinach otwarcia, gdy jest ciemno i pusto.

Nie należy zapominać o pogodzie. Choć dzięki nowoczesnej technice ludzie radzą sobie z większością jej efektów, niemniej zawsze będzie zarówno częścią otoczenia, jak i elementem doskonale kształtującym odpowiedni nastrój sceny.

Sztuczki Mistrza Gry

Mistrz Gry musi nieustannie urozmaicać rozgrywkę. Stosować dywersje. Wymyślić zagrożenia dla bezbronnych przechodniów. Wywołać gwałtowny pożar. Zdetonować ładunek wybuchowy. Zainscenizować strzelaninę tuż za rogiem. Może rozdzielić bohaterów lub wrobić ich w coś. Niech jedna z postaci niezależnych zaaranżuje spotkanie z drużyną w pokoju hotelowym. Zanim bohaterowie dotrą na miejsce, popełni tam morderstwo (ofiarą powinna być osoba istotna dla fabuły, choćby dawna kochanka postaci niezależnej), a następnie wezwie policję.

Mistrz Gry musi stworzyć pozory tego, że bohaterowie nie żyją tylko w świecie przygód. Warto rozpocząć sesję od przeczytania kilku nagłówków z gazet czy to prawdziwych, czy też wymyślonych, a wykonanych za pomocą komputera. Postacie niezależne pamiętają o długach, jakie mają w stosunku do nich bohaterowie, i nie omieszkają o nich przypomnieć przy następnych spotkaniach.

Osoby odgrywane przez Mistrza Gry nie powinny kłamać bez powodu, ale jeżeli mają jakiś motyw, to będą łżeć i to skutecznie. Ważne, aby bohaterowie dowiedzieli się na końcu przygody, jakie były przyczyny takiego stanu rzeczy. Na przykład, przestępca mógł przyłożyć broń do głowy postaci niezależnej dokładnie w chwili, gdy ta rozmawiała z drużyną przez telefon. Kiedy sprawa zostanie rozwiązana, taka osoba może zadzwonić i się upewnić, czy bohaterowie wyszli cało z opresji, przeprosić ich i wyjaśnić całą sprawę.

Jeżeli postacie są nieostrożne, przeciwnicy na pewno to wykorzystają (przy czym należy pamiętać o różnicy między bohaterami a graczami). To może być świetna okazja do typowego monologu czarnego charakteru, obszernie wyjaśniającego szczegóły błyskotliwego planu. Przeciwnik może wytknąć drużynie błędy, jakie popełniła, dzięki którym tak łatwo było ją złapać w pułapkę – co będzie zresztą dobrą lekcją na przyszłość. Do tego celu można również wykorzystać jedną z postaci niezależnych, którą bohaterowie znają i której ufają – niech przypomni im o czyhających niebezpieczeństwach. Jeżeli pomimo takich ostrzeżeń nadal będą działają lekkomyślnie, ktoś może obrabować ich dom czy zaczaić się na nich w samochodzie.

W rozdziale ósmym „Przyjaciele i wrogowie" zaprezentowano wiele rozmaitych typów postaci. Mogą być one wykorzystane w nagłych przypadkach, do poprowadzenia niezaplanowanej sesji lub kiedy drużyna podąży w kierunku, którego prowadzący się nie spodziewał.

Rekwizyty

Dodatkowe materiały pomagają stworzyć klimat rozgrywki. Mistrz Gry może wykorzystać fotokopie zdjęć (albo zeskanować je i nieco przerobić, jeżeli potrafi posługiwać się odpowiednimi programami komputerowymi) i posłużyć się nimi do zaprezentowania wizerunków postaci niezależnych. Ma też pełne prawo za pomocą komputera wykonać ważne dla rozgrywki rekwizyty, listy na firmowym papierze, mapy czy plany budynków. Jeżeli jakaś informacja znajduje się na płycie CD, kasecie magnetofonowej czy dyskietce, można graczom wręczyć dowolny nośnik, nawet pusty, aby mieli co wziąć w ręce i czemu się przyjrzeć.

Odbieranie bohaterom zabawek

Drużyna ma zwyczaj gromadzić środki – czy to w postaci odpowiednich znajomości, czy wyposażenia – które w założeniu mają jej umożliwić bezproblemowe rozwiązanie wyzwań. Czasami taka sytuacja może być niebezpieczna, zwłaszcza, jeżeli Mistrz Gry założył, że dotarcie do końcowej sceny wymaga od postaci wpierw zdobycia odpowiedniego doświadczenia oraz uzyskania konkretnego poziomu. Prowadzący musi się zatem dobrze orientować w środkach, do jakich mają dostęp bohaterowie, szczególną uwagę zwracając na te, które umożliwiają „skracanie" scenariusza. Zanim jednak MG pozbawi drużynę takiego sprzętu, powinien dobrze się zastanowić, jakie cel zamierza dzięki temu osiągnąć. Jeżeli zależy mu na tym, aby bohaterowie nabrali doświadczenia przed ostatecznym spotkaniem, może skorzystać z niniejszych sugestii.

Niech adwersarze będą sprytni. Przeciwnicy będą starali się powstrzymać postacie przed pokrzyżowaniem im planów. Szczególną uwagę należy zwrócić na takie działania drużyny, które zaalarmują nieprzyjaciela. Wrogowie mogą w takiej sytuacji zmienić plany, utrudnić życie bohaterom, a nawet spróbować ich wyeliminować. Mistrz Gry musi określić środki, jakimi dysponują przeciwnicy. Na przykład, bandyci posiadający wiedzę o komputerach mogą wykorzystywać programy strażnicze do pilnowania dostępu do ich baz danych. Jeżeli drużyna będzie próbowała przeszukać jedną z nich, program wytropi ślady bohaterów i poinformuje o tym adwersarzy.

Niech czarne charaktery będą agresywne. Kilka dodatkowych spotkań z wynajętymi zbirami to dobre źródło punktów doświadczenia, które pomoże drużynie dotrzeć dalej.

Niech wrogowie będą przygotowani. Jeżeli przeciwnik dysponuje planem „B" na wypadek wykrycia jego działalności, bohaterowie będą musieli rozpoczynać dochodzenie niemal od początku, co doprowadzi do kilku dodatkowych spotkań i umożliwi zdobycie kolejnych punktów doświadczenia.

Postacie tła występujące w przygodach sensacyjnych są inteligentne, rozsądne i dysponują odpowiednimi środkami. Jeżeli Mistrz Gry odkryje, że drużyna za bardzo polega na swoich kontaktach i pozwala im wykonać za siebie niemal całą robotę lub też nazbyt zawierzy posiadanemu wyposażeniu, to pozbawienie jej tych możliwości solidnie wstrząśnie bohaterami graczy.

Czasami warto obrabować drużynę. We współczesnym, niebezpiecznym świecie może się zdarzyć, że bohaterowie padną ofiarą jakiegoś przestępcy. Zamiast bezpośrednio nasyłać na nich złodziei, niech banda chuliganów ukradnie samochód drużyny. Może to nastąpić choćby w sytuacji, gdy bohaterowie zostawią wyładowany sprzętem pojazd na ulicy. Albo niech ktoś włamie się im do mieszkań. To będzie przypomnienie, że muszą polegać na inteligencji, nie zaś na wyposażeniu i że powinni być samowystarczalni. Ta sztuczka okaże się efektywniejsza, jeśli MG użyje jej przeciwko jednemu z bohaterów, nie zaś wszystkim.

Można również bohaterów w coś wrobić, zwłaszcza jeżeli zyskali reputację ludzi, którzy zbyt często krzyżują plany kryminalistów. Sprytni bandyci są w stanie usunąć drużynę z drogi wplątując ją w misternie zaaranżowane przestępstwo. Taka taktyka będzie szczególnie efektywna, jeżeli podejmie się jej główny czarny charakter albo jakaś organizacja, której bohaterowie szczególnie zależli za skórę. Tak czy inaczej, opisywana operacja wymaga osobistego zaangażowania potężnego i inteligentnego przeciwnika. A nawet jeśli bohaterowie już są uznawani za przestępców, to można ich przecież na jakiś czas odciąć od przyjaciół, rodziny, źródeł informacji, opieki medycznej czy zaopatrzenia. Mistrz Gry sam musi zdecydować, jak poważne będą stawiane zarzuty. Oskarżenie o kradzież w sklepie zszarga reputację bohatera, ale podsunięcie dowodów, że zamordował najlepszego przyjaciela (postać niezależną) doprowadzi do powstania wyjątkowo dramatycznej sytuacji. Niemniej nie należy takiej sytuacji kreować podczas przygody, chyba że sam scenariusz sprowadza się do oczyszczenia drużyny z zarzutów. Jeżeli po czymś takim bohaterowie zechcą skorzystać z pomocy lekarza czy zdobyć niezbędne wyposażenie, to będą to musieli robić w przebraniu.

MIEJSCA

Adam i Roberta kradną zwój *wskrzeszenie* ze szklanej gabloty znajdującej się w dziale poświęconym starożytnemu Egiptowi. Nagle z dwóch sarkofagów wyskakują mumie, rzucając się do ataku. Chcąc dobrać się do bohaterów i skręcić im karki, niszczą po drodze kolekcje bezcennych rzeźb. Adamowi udaje się przydusić jedną sarkofagiem, w którym przebywała. W tym samym czasie Roberta eliminuje drugą za pomocą gaśnicy.

Lily i Moondog wcielają się w handlarzy narkotyków. To przykrywka – zamierzają dobrać się do skóry skorumpowanemu politykowi. Przychodzą na umówione spotkanie do porzuconej fabryki manekinów. Niestety, przeciwnicy doskonale wiedzą, że to podstęp. Bohaterowie są w potrzasku, rozpoczyna się strzelanina. Setki manekinów zalegających wnętrze zapewniają aż za dobrą osłonę, a ciemność i wiszące wszędzie pajęczyny pozwalają łatwo się ukryć.

Przykładowe miejsca spotkań

Stare, zamknięte wesołe miasteczko.
Dach budynku (z antenami i sznurami na bieliznę).
Prom wycieczkowy.
Zagruzowany teren między kamienicami.
Duża miejska biblioteka.
Wielki stadion podczas lub po meczu.
Kino.
Stacja paliw ze zbiornikami, rurociągami i pomostami.
Tunel pod autostradą.
Park zajęty przez narkomanów, gangi oraz innych przestępców.
Opuszczona stacja kolejowa.
Zapuszczony plac budowy.
Cmentarzysko samolotów.
Stacja przekaźnikowa, pełna masztów i anten satelitarnych.
Pusta, zautomatyzowana fabryka.
Rafineria.
Platforma wiertnicza.
Nowoczesna dzielnica handlowa.
Wiejski targ.
Ciemny, pusty parking podziemny.
Dział z elektroniką.
Lotnisko międzynarodowe.
Zajezdnia autobusowa lub tramwajowa.
Wilgotne, pełne szczurów tunele metra.
Kanały ściekowe po kolana wypełnione zanieczyszczeniami.

Elliot i Aleksandra poprzez zatłoczone centrum handlowe ścigają zabójcę Świętych Mikołajów. Nagle, na ich oczach, przestępca zamienia się we wściekłego wilka. Kiedy tłum ucieka w popłochu, kiedy ludzie ratują swe życie rzucając się na oślep, Elliot wyciąga paralizator, a Aleksandra zaczyna się rozglądać za stoiskiem ze srebrem.

Egipskie skrzydło w muzeum historycznym. Opuszczona fabryka manekinów. Zatłoczone centrum handlowe w wigilię Bożego Narodzenia. Przedstawienie bohaterom interesującego miejsca ze wszystkimi szczegółami i zagrożeniami, jakie mogą ich w nim czekać, potęguje nastrój rozgrywki. Jeżeli Mistrz Gry zamierza stworzyć niezapomniane spotkanie, to warto, aby przygotował scenerię tak dokładnie, jak pojawiające się w nim postacie. Podczas opisywania musi pamiętać o tym wszystkim, co bohaterowie widzą, słyszą i czują. O nietypowych przedmiotach, wystroju oraz obiektach mogących w razie czego przemienić się w prowizoryczną broń. Warto się zastanowić, czy w pomieszczeniu znajdują się jakieś meble i czy są w jakiś szczególny sposób zdobione (kwiatami, obrusami). Czy pomieszczenie jest dobrze oświetlone, czy tonie w półmroku? Czy zainstalowano tam kamery systemu bezpieczeństwa? Czy pod sufitem znajdują się zraszacze na wypadek pożaru? Czy jest tam dużo ludzi? Czy bohaterowie mogą znaleźć jakieś miejsca, w których będą mogli się ukryć i znaleźć osłonę?

Na akcję równie duży wpływ może mieć sytuacja, jak i miejsce, w którym toczą się wydarzenia. W tłumie bohaterowie będą musieli uważać, aby nie skrzywdzić niewinnych osób, a wśród hałasujących maszyn trudno jest usłyszeć skradającego się przeciwnika. Drzwi antywłamaniowe, które staną drużynie na drodze ucieczki, będą jeszcze jednym wyzwaniem już dość zagmatwanej sytuacji.

ZACHOWANIA I NAGRODY

Każde spotkanie – niezależnie od tego czy podchodzi się do niego indywidualnie, czy też wiąże się z innymi – wyróżnia pewne rodzaje zachowań. I nie ma tu znaczenia, czy Mistrz Gry zdaje sobie z tego sprawę, czy też nie. Spotkanie, które może lub musi zakończyć się wyeliminowaniem przeciwnika, wymaga agresji oraz biegłości w walce. Jeżeli prowadzący zamierza wprowadzać tego typu sceny, spodziewa się, że drużyna nauczy się taktyki, aby jak najszybciej uporać się z wrogiem. Z drugiej jednak strony, jeżeli bohaterom uda się rozwiązać konflikt na drodze dyplomatycznej, zachęci ich to do rozmawiania ze wszystkimi napotkanymi osobami. Idąc dalej tym tropem, spotkania rozwiązywane podstępem motywują do oszustwa i przewrotności, wymagające śmiałości przyspieszają rozgrywkę, a ostrożności – spowalniają ją.

Mistrz Gry zawsze musi doskonale wiedzieć, jaki typ zachowań graczy będzie nagradzał. W tym przypadku nagroda nie oznacza tylko i wyłącznie punktów doświadczenia lub zdobytych skarbów, ale w ogólnym sensie obejmuje wszystko, co prowadzi do sukcesu. Tworząc przygodę, należy umieścić w niej spotkania nagradzające różne typy zachowań. W efekcie rozgrywka będzie nie tylko bardziej różnorodna, ale pozwoli również zadowolić wszystkich graczy. Nie wszyscy bowiem lubią te same rodzaje scen, a nawet jeżeli taka sytuacja ma miejsce, to z pewnością z entuzjazmem przyjmą małą odmianę. Mistrz Gry może wprowadzać wiele różnych typów spotkań, wliczając w to te opisane dalej.

Walka: tego typu spotkania mogą oznaczać dla bohaterów zarówno atak jak i obronę. Na ogół dotyczy to sytuacji ofensywnych, kiedy trzeba zaatakować kryjówkę nieprzyjaciela, a następnie dokładnie ją przeszukać. Warto jednak czasem postawić bohaterów w sytuacji wręcz przeciwnej, zmuszając do obrony jakiegoś miejsca, przedmiotu czy osoby przed atakiem wroga.

Negocjacje: tego rodzaju spotkania wymagają operowania raczej słowem niż bronią. Przekonanie postaci niezależnych, aby



wykonały to, czego chcą bohaterowie, jest dużym wyzwaniem zarówno dla graczy, jak i Mistrza Gry. Wymaga od nich szybkiego myślenia oraz dobrego odgrywania roli. Wcale nie trzeba walki i strzelaniny, aby spotkanie było ekscytujące.

Środowisko: zła pogoda, trzęsienia ziemi, lawiny, korki, promieniowanie radioaktywne czy pożary – oto ledwie kilka przykładów warunków i otoczenia, które mogą stanowić niemałe wyzwanie nawet dla bohaterów będących na wysokich poziomach.

Rozwiązywanie problemów: na tego rodzaju spotkania składają się wszelkiego rodzaju tajemnice, łamigłówki, zagadki czy inne sytuacje, które wymagają od graczy logicznego myślenia oraz umiejętności wyciągania wniosków.

Ocena sytuacji: „czy pomożemy temu więźniowi w piwnicy, nawet jeśli miałaby to być pułapka?". Tego typu spotkania nie polegają na logicznym wyciąganiu wniosków, ale wymagają instynktu oraz wyczucia sytuacji.

Śledztwo: rodzaj długotrwałego spotkania, na które składają się negocjacje oraz rozwiązywanie problemów. Śledztwo może polegać na rozwikłaniu pewnej tajemnicy albo nauczeniu bohaterów czegoś nowego.

STRUKTURA

Przygoda zawsze ma początek, rozwinięcie i zakończenie. Niektóre scenariusze można rozegrać w godzinę. Fabuła innych będzie wymagać wielu sesji rozgrywanych w ciągu kilku miesięcy. Długość przygody zależy tylko od MG. Rozsądek podpowiada jednak, iż warto spróbować przewidzieć, ile czasu zajmie jej rozegranie (i upewnić się, że wszyscy gracze będą mogli tyle czasu poświęcić). Oto kilka wskazówek, które pomogą prowadzącemu ocenić długość gry, stworzyć dobre scenariusze oraz uniknąć złych.

Poprawna struktura

Dobre przygody zapewniają dobrą zabawę. To truizm, ale warto zdawać sobie z niego sprawę. Rzeczy, które sprawiają przyjemność graczom i prowadzącemu, wpływają na to, czy rozgrywka zapewni dobrą zabawę. Zabawna przygoda powinna zawierać następujące elementy:

Wybory: w każdej poprawnie skonstruowanej przygodzie znajdzie się kilka istotnych momentów, w których gracze muszą podjąć ważną decyzję. Od owego wyboru powinny zależeć późniejsze wydarzenia. Decyzje mogą być proste: iść korytarzem w lewo (gdzie czeka banda zabójców) czy w prawo (ku ukrytemu skarbcowi). Mogą być jednak znacznie bardziej złożone: czy pomóc redaktor naczelnej pewnej gazety w walce z królem narkotykowego podziemia (cała sprawa kończy się tym, że dziennikarka zostaje zamordowana przed ukazaniem się jej artykułu, w którym miała ujawnić tożsamość przestępcy).

Trudne wybory: czasem podjęcie decyzji powinno być niezwykle trudne i pociągać za sobą poważne konsekwencje. Wyruszenie w pogoń za jednym przestępcą zamiast za innym, określenie co jest mniejszym złem, wybranie jednej z opcji wierząc, że niesie ze sobą większe dobro – to wszystko są przykłady trudnych decyzji.

Różnorodne spotkania: dobra przygoda powinna dostarczyć pewnej liczby rozmaitych doznań związanych z działaniami agresywnymi i defensywnymi, rozwiązywaniem problemów, odgrywaniem postaci oraz prowadzeniem śledztwa. Warto upewnić się, czy scenariusz jest urozmaicony tymi wszystkimi typami spotkań.

Emocjonujące wydarzenia: tak jak w dobrej opowieści, tak też i w dobrej przygodzie napięcie powinno to narastać, to opadać, a emocjonujący punkt kulminacyjny musi się znaleźć w każdej z nich. Mistrz Gry musi nadawać dobre tempo wydarzeniom, zacząć spokojnie i pozwolić rozwijać się akcji. Dobrym zakończeniem sesji jest klimatyczne spotkanie.

Spotkania wykorzystujące zdolności bohaterów: jeśli w skład drużyny wchodzi Sprytny Heros będący komputerowym czarodziejem, warto do przygody wprowadzić kilka testów Informatyki. Gdy znajdzie się w niej Charyzmatyczny Heros, dobrze jest zaplanować spotkania wymagające odgrywania roli oraz sceny interakcji. Należy pamiętać o zasadzie: „Każdy musi mieć swoje pięć minut". Wszystkie dostępne bohaterom zdolności stworzono z myślą o tym, by postacie były odpowiednio potężne. Niemniej moce, z których nie można korzystać, stają się po prostu bezużyteczne.

Błędna struktura

Mistrz Gry powinien starać się unikać takich oto błędów.

Prowadzenie bohaterów za rękę: w przygodach często pojawia się błąd polegający na tym, iż bohaterowie są w znacznym stopniu ograniczeni przez MG lub akcja toczy się niezależnie od ich działań. Na przykład, fabuła oparta na idei, iż bohaterowie znajdują tajemniczą pamiątkę rodzinną, którą w chwilę później ktoś im kradnie, wiąże się z pewnym niebezpieczeństwem – co będzie, jeśli gracze znajdą skuteczny sposób na przypilnowanie przedmiotu? Wtedy na pewno nie przypadnie im do gustu fakt, że został on skradziony tylko dlatego, iż prowadzący zaplanował to wcześniej. W takiej sytuacji gracze poczują się bezsilni, może nawet będą sfrustrowani. Prowadzący musi zatem pamiętać, że gracze także powinni mieć wpływ na fabułę przygody i czuć się tak, jakby ich działania były znaczące.

Bohaterowie są widzami: w takiej przygodzie bohaterowie tła wykonują wszystkie istotne zadania. Fabuła może być interesująca, ale toczy się jakby obok postaci graczy, które nie mają z nią wiele wspólnego. Nawet jeżeli Mistrz Gry świetnie się bawi odgrywając bohaterów niezależnych, to jednak powinien powstrzymywać się od wysuwania ich na pierwszy plan i wykonywania za graczy całej misji.

Deus ex machina: to kolejna wątpliwa sytuacja, przypominająca nieco opisany wcześniej błąd. „Deus ex machina" (z łaciny: bóg zstępujący z maszyny) to pojęcie odnoszące się do niezwykłego zakończenia fabuły – rozwiązanie zagadki, osiągnięcie celu i tym podobny koniec akcji następuje za sprawą zewnętrznego czynnika boskiego, a nie w wyniku działań bohaterów. Nie należy stawiać drużyny w sytuacji, w której może przeżyć tylko i wyłącznie dlatego, że ktoś jej pomoże. Owszem, czasami warto zostać uratowanym, lecz używanie tego rodzaju „wyjść ewakuacyjnych" szybko zaczyna denerwować.

Niwelowanie zdolności postaci: warto znać możliwości bohaterów, lecz wymyślanie przygód, w których nie mają okazji z nich korzystać (gdyż są niepotrzebne lub niwelowane) nie ma sensu. Postacie powinny za sprawą swego potencjału przetrwać coraz to bardziej interesujace spotkania. Mistrz Gry nie ma prawa arbitralnie ograniczać możliwości bohaterów.

Przepływ informacji

Struktura przygody w znaczniej mierze zależy od tego, czego i kiedy dowiedzą się bohaterowie. Jeśli zdają sobie sprawę, że na dnie szybu kopalni zastawiono na nich pułapkę, zachowają siły na to spotkanie i zaplanują strategię. Gdy poznają tożsamość zdrajcy, najprawdopodobniej od razu podejmą przeciw niemu odpowiednie działania. Jeśli zbyt późno odkryją, iż przez przypadek doprowadzili do zawalenia się jaskini, nie będą w stanie powstrzymać już rozpoczętego procesu niszczenia.

Nie można zdradzać od razu całej intrygi, lecz należy co jakiś czas przekazać graczom strzępki informacji. Na przykład, jeżeli kartel Umbra to tajemnicza siła stojąca za zamieszkami w porcie, Mistrz Gry powinien powoli ujawniać ślady prowadzące do odkrycia tego faktu. W walce z Nadbrzeżnym Gangiem drużyna zdobywa informacje prowadzące do Szczurów Ściekowych

– bandy drobnych złodziejaszków. Ci z kolei naprowadzili bohaterów na siatkę handlarzy narkotyków, kierowaną przez Antona Reese. Dopiero tam, pośród ludzi tego przestępcy, postacie uzyskały dowody, które pomogły im odkryć, że za wszystkim stoi kartel Umbra. W ten sposób ostateczne spotkanie z jego szefami będzie znacznie bardziej dramatyczne.

Może się zdarzyć, iż jeszcze przed rozpoczęciem przygody gracze posiądą wszystkie potrzebne im informacje. I nie ma w tym nic złego. Po prostu czasami tajemnica nie jest potrzebna. Czasami jednak niespodzianka, która zaskoczy graczy, sprawia, że przygoda staje się jeszcze ciekawsza. Obie koncepcje – „bez niespodzianek" i „nieoczekiwany zwrot akcji" – są skuteczne, jeśli tylko się ich nie nadużywa.

OKREŚLENIE ST ZAKUPU

ST zakupu każdego przedmiotu podano w części poświęconej wyposażeniu. Jeżeli Mistrz Gry chce wprowadzić do gry jakiś nowy sprzęt i ma pewne pojęcie o jego wartości w dolarach, to może określić ST zakupu za pomocą tabeli 7-1. W kolumnie „Koszt przedmiotu" należy wybrać wartość najbardziej zbliżoną do ceny w dolarach (równą lub większą niż cena). Na przykład, przedmiot o cenie 19 dolarów będzie miał ST zakupu 4, a ten o cenie 21 dolarów – ST zakupu 5.

TABELA 7–1: ST ZAKUPU

Koszt przedmiotu	ST zakupu	Koszt przedmiotu	ST zakupu
$5	2	$15 000	27
$12	3	$20 000	28
$20	4	$27 500	29
$30	5	$35 000	30
$40	6	$50 000	31
$55	7	$65 000	32
$70	8	$90 000	33
$90	9	$120 000	34
$120	10	$150 000	35
$150	11	$200 000	36
$200	12	$275 000	37
$275	13	$350 000	38
$350	14	$500 000	39
$500	15	$650 000	40
$650	16	$900 000	41
$900	17	$1 200 000	42
$1200	18	$1 500 000	43
$1500	19	$2 000 000	44
$2000	20	$2 750 000	45
$2750	21	$3 500 000	46
$3500	22	$5 000 000	47
$5000	23	$6 500 000	48
$6500	24	$9 000 000	49
$9000	25	$12 000 000	50
$12 000	26		

TABELA 7–2: PREMIA DO ZASOBÓW ZALEŻNIE OD POZIOMU POSTACI

Poziom postaci	Premia do Zasobów	Poziom postaci	Premia do Zasobów
1	Ustalana normalnie	11	+11
2	+6	12	+11
3	+6	13	+12
4	+7	14	+12
5	+8	15	+13
6	+8	16	+13
7	+9	17	+14
8	+9	18	+14
9	+10	19	+15
10	+10	20	+16

Zasoby i punkty akcji w zależności od poziomu

Czasami Mistrz Gry chciałby wiedzieć, jaką premię do Zasobów posiada postać 7. poziomu albo ile punktów akcji mógł zgromadzić bohater na 12. poziomie. W tabeli 7-2 podano średnie wartości premii do Zasobów. W przypadku punktów akcji należy przyjąć, że bohater ma ich tyle, ile wynosi połowa jego poziomu postaci.

Premie do Zasobów, a zyski z przygody

Zdarzy się, że bohaterowie w czasie przygody zdobyli gotówkę albo uzyskali inne korzyści materialne. Na przykład, udaremniwszy transakcję handlarzy narkotyków, zostanie im w rękach walizka pełna banknotów o niskim nominale, po pokonaniu maga z innego wymiaru znajdą skrzynię pełną złotych monet i klejnotów, bogaty pracodawca sowicie ich wynagrodzi za uratowanie córki z rąk terrorystów.

Za każdym razem, kiedy Mistrz Gry wprowadzi do przygody zysk pieniężny, musi jednocześnie określić, jaka odpowiada mu premia do Zasobów. Uogólniając, premia powinna zależeć od Poziomu Spotkania (więcej na ten temat na stronie 205), podczas którego bohaterowie uzyskali wspomniane korzyści materialne. W przygodach rozgrywanych we współczesnym świecie niewielu przeciwników posiada sejf ukryty pod biurkiem, a zatem zysk – o ile w ogóle się trafi – bardzo często pojawi się dopiero po długiej serii spotkań (albo na zakończenie przygody, jako wynagrodzenie za udaną misję). W takim przypadku najlepiej wyznaczyć premię do Zasobów w oparciu o kompletny cykl spotkań. Dla danej nagrody należy obliczyć Poziom Spotkania korzystając ze Skal Wyzwania wszystkich powiązanych ze sobą spotkań, a następnie podzielić wynik na pół. Rezultat sprawdza się w tabeli 7-3.

TABELA 7–3: PREMIA DO ZASOBÓW JAKO NAGRODA ZA PRZYGODĘ

Poziom Spotkania	Premia do Zasobów	Poziom Spotkania	Premia do Zasobów
1	+4	11	+14
2	+5	12	+15
3	+6	13	+16
4	+7	14	+17
5	+8	15	+18
6	+9	16	+19
7	+10	17	+20
8	+11	18	+21
9	+12	19	+22
10	+13	20	+23

PRZYZNAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Punkty doświadczenia są miernikiem osiągnięć bohatera. Dzięki nim awansuje na wyższe poziomy i staje się coraz potężniejszy.

Mistrz Gry przyznaje postaciom punkty doświadczenia (PD) na zakończenie każdej przygody. Odzwierciedla to fakt, że bohaterowie czegoś się nauczyli i (najczęściej) mieli czas, aby sobie wszystko przemyśleć i wyszkolić się w nowych umiejętnościach przed następną misją. Poza korzyściami finansowymi



i zdobytym w akcji sprzętem (które są nagrodami innego rodzaju i nie zawsze mogą się pojawić), punkty doświadczenia są jedyną formą wynagrodzenia, jaką powinny otrzymać postacie za swoje osiągnięcia. Jeżeli, na przykład, Mistrza Gry kusi, aby przyznać im również nieco punktów akcji, to powinien ową pokusę w sobie zwalczyć.

Liczba PD zależy od ilości celów osiągniętych podczas spotkań oraz średniego poziomu zaangażowanych w nie bohaterów, jak to pokazano dalej.

Zwykle cztery krótkie, dwie średnie albo jedna długa przygoda powinny wystarczyć, aby drużyna złożona z czterech bohaterów uzyskała wystarczającą liczbę punktów doświadczenia do awansu na kolejny poziom.

Cele spotkań

Dla potrzeb gry d20 MODERN spotkanie zdefiniowano jako rodzaj przeszkody (może być to jeden lub kilku przeciwników albo jakieś zagrożenie), która ma uniemożliwić bohaterom osiągnięcie określonego celu, istotnego dla całej przygody. Przeszkodę można pokonać za pomocą inteligentnego odgrywania postaci, walki czy odpowiedniego wykorzystania umiejętności. Nakłonienie szalonego przywódcy sekty, aby się poddał, z pewnością będzie związane z trudnymi albo nawet śmiertelnie niebezpiecznymi negocjacjami. Schwytanie króla zbrodni wymaga od drużyny przebijania się przez całe zastępy jego zbirów oraz konieczność przeszukania kwatery głównej bez uruchomienia systemu alarmowego.

Bohaterowie zdobywają punkty doświadczenia za pokonywanie przeszkód stojących im na drodze do osiągnięcia celów przygody. Dopasowywanie spotkań do możliwości postaci wymaga od Mistrza Gry sporej intuicji, ale w miarę poznawania graczy i ich bohaterów staje się coraz łatwiejsze. Po kilku przygodach dobieranie odpowiednich przeszkód nie powinno sprawiać prowadzącemu większego problemu. Liczba przyznawanych punktów doświadczenia powinna zależeć od tego, jak wiele trudności miały postacie w osiągnięciu celów spotkań.



Moondog przygotowuje się na kłopoty

Poziomy Spotkań

Każde spotkanie posiada poziom (czy raczej Poziom Spotkania – PS) – współczynnik wskazujący, jak duże wyzwanie stanowi. Zwykle spotkanie, którego PS jest równe średniemu poziomowi postaci w drużynie, to przeciętne wyzwanie, na tyle trudne i niebezpieczne, aby bohaterowie zwrócili na nie uwagę. Nie zagraża jednak ich życiu, jeśli tylko będą odpowiednio ostrożni. Jeżeli PS przekracza średni poziom drużyny o 2 lub 3, to jest znacznie poważniejsze i często się zdarza, że stanowi punkt kulminacyjny ekscytującej przygody. Z drugiej jednak strony, pomniejsze zagrożenia pojawiające się podczas scenariusza mogą mieć PS o 2 czy 3 niższe od średniego poziomu postaci w drużynie. Cała przygoda powinna zawierać spotkania o różnorodnej wartości PS – od bardzo prostych po niesamowicie trudne.

PS nie tylko określa wyzwanie dla drużyny, ale pozwala również ustalić liczbę punktów doświadczenia przyznawanych za pomyślne rozwiązanie niebezpiecznej sytuacji.

Ustalanie Poziomu Spotkania

Ustalenie PS odbywa się za pomocą czterech kroków: wyznaczenia Skali Wyzwania (SW) pojedynczego przeciwnika lub zagrożenia będącego elementem spotkania, obliczenia na podstawie owych poszczególnych SW całkowitej Skali Wyzwania, określenia poziomu zagrożenia spotkania, rozważenia okoliczności towarzyszących spotkaniu.

W przypadku prostych spotkań, na przykład, walki z jednym nieprzyjacielem, można pominąć niektóre z tych czynności (więcej na ten temat w pobliskiej ramce).

PS prostych spotkań

W wielu przypadkach można pominąć większość opisanych wcześniej kroków. W szczególności jeżeli bohaterowie po prostu walczą z jednym przeciwnikiem (inną postacią bądź jakąś istotą) – wówczas określenie PS jest banalne. Wystarczy do tego celu wykorzystać Skalę Wyzwania nieprzyjaciela. W przypadku stworzeń podano ją w ich opisie. Jeśli zaś chodzi o postacie odgrywane przez Mistrza Gry, wszystko zależy od ich rodzaju – heroiczne mają SW równą poziomowi postaci, statyści drugiego i wyższych poziomów SW równą poziomowi postaci –1, a pierwszego poziomu SW równą 1/2.

Indywidualne Skale Wyzwań

Pierwszym krokiem prowadzącym do wyznaczenia Poziomu Spotkania jest obliczenie Skali Wyzwania dla wszystkich zaangażowanych w nie wrogów lub występujących przeszkód. Bardzo często są to pojedyncze zagrożenia – potwór do pokonania,

samotny nieprzyjaciel czy przeszkoda, z którą trzeba sobie poradzić. Czasem jednak wrogów jest więcej, na przykład, trzech najemników atakujących drużynę albo walka z wojownikiem ninja na rozkołysanym wiszącym moście (zarówno wojownik, jak i most to zagrożenie dla bohaterów). Trzeba wówczas wyznaczyć SW dla wszystkich przeciwników czy zagrożeń.

Obliczenia wykonywane są przy założeniu, że wszystkie elementy określonego spotkania następują w tym samym czasie, na przykład: wszyscy przeciwnicy atakują jednocześnie. Jeżeli wydarzenia następują po sobie (na przykład, drużyna musi najpierw przekroczyć niebezpieczny most wiszący, a dopiero potem stanąć do walki z ninją), to rozpatruje się je jako oddzielne spotkania.

Ustalając Skalę Wyzwania należy brać pod uwagę tylko te pojedyncze osoby lub zagrożenia, które w bezpośredni sposób związane są ze spotkaniem. Na przykład, jeżeli drużyna wejdzie do obskurnej speluny, aby zadać barmanowi kilka pytań, to do Poziomu Spotkania wliczyć należy tylko jego SW. Nie trzeba uwzględniać SW klientów, jeśli nie będą brali udziału w zajściu.

Pojedyncze stworzenie: w tym przypadku należy wykorzystać SW podaną w opisie danej istoty. Jeżeli będzie ono posiadało poziomy w klasie heroicznej (przykłady można znaleźć w rozdziale ósmym „Przyjaciele i wrogowie"), do SW należy dodać poziom postaci. Jeśli stworzenie dysponuje jedynie zwykłymi poziomami klasowymi, trzeba je dodać do SW, a od uzyskanej sumy odjąć 1 (wszystkie te obliczenia już wykonano w przypadku stworzeń opisanych w niniejszym podręczniku).

Pojedyncza postać: statysta na pierwszym poziomie posiada SW 1/2, na drugim bądź wyższym poziomie – SW równa poziomowi postaci –1. W przypadku statysty z poziomami w klasie heroicznej, SW równa jest jego poziomowi.

Zagrożenie: zaliczają się do nich wszelkiego rodzaju przeszkody. Może to być tykająca bomba zegarowa, szalejąca burza śnieżna czy głęboka przepaść z ostrymi skałami na dnie.

W takim przypadku SW zależy od liczby obrażeń, jakie można uzyskać podczas zagrożenia, co pokazano w tabeli 7-4. Nie oznacza to od razu, że bohaterowie muszą je uzyskać, ale że stawiają czoło realnemu niebezpieczeństwu i że może się tak zdarzyć. Na przykład, bomba, która może eksplodować podczas spotkania, jest zagrożeniem, nawet gdy drużyna ma szansę ją rozbroić i dzięki temu uniknąć wszelkich ran.

Osobiste wyposażenie przeciwnika nie stanowi zagrożenia. Na przykład, granat ręczny rzucony przez najemnika to po prostu jego broń. Z drugiej jednak strony pułapka składająca się z tego samego granatu połączonego z drutem, o który można się potknąć, to już zagrożenie.

W tabeli 7-4 podano dwa rodzaje obrażeń. Pierwsze dotyczą jednorazowych efektów wywołanych zagrożeniem (jak choćby wybuch bomby), drugie zaś niebezpieczeństw, które mogą powodować obrażenia przez dłuższy czas (na przykład wystawienie na ekstremalne warunki pogodowe). W tym ostatnim przypadku zakłada się, że bohaterowie są potencjalnymi ofiarami przez przynajmniej dwie wymienione w tabeli jednostki czasu – w przeciwnym razie należy używać SW dla jednostkowych obrażeń. Niebezpieczeństwa, które powodują mniej niż 1k6 obrażeń na minutę, w ogóle nie powinny być traktowane jak zagrożenia, ale warunki środowiskowe.

Czasem MG będzie musiał oszacować SW dla zagrożeń, opierając się na obrażeniach podanych w tabeli 7-4. Na przykład, jeżeli zagrożenie zadaje 3k10 obrażeń (średnio 16,5), to można założyć, że SW będzie podobna jak w przypadku 5k6 (średnio 17,5), co odpowiada SW 5.

Jeżeli bohater wystawiony na zagrożenie nie ma prawa do rzutu obronnego lub jeśli ma ono magiczną naturę (na przykład magiczna pułapka), to jego SW należy zwiększyć o +1.

TABELA 7–4: SW ZAGROŻEŃ

Obrażenia jednorazowe	Obrażenia długofalowe	SW
1k6 (średnio 3,5)	1k6/minutę	1
2k6 (średnio 7)	1k6/5 rund	2
3k6 (średnio 10,5)	1k6/2 rundy	3
4k6 (średnio 14)	1k6/rundę	4
5k6 (średnio 17,5)	2k6/rundę	5
6k6 (średnio 21)	3k6/rundę	6
każde dodatkowe k6	każde dodatkowe k6/rundę	+1

Krytyczne testy umiejętności: z niektórymi spotkaniami nie wiąże się żadne poważnie niebezpieczeństwo, ale zależą wyłącznie od testu umiejętności. Jeżeli nie jest to test sporny z żadnym przeciwnikiem czy stworzeniem, to jego ST wyznacza jednocześnie SW. Dokładnie prezentuje to pobliska tabela.

TABELA 7–5: SW TESTÓW UMIEJĘTNOŚCI

ST testu	SW
Poniżej 15	0
15-19	1
20-24	2
25-29	3
30-34	4
35-39	5
40 i więcej	6

Nie każdy test umiejętności posiada SW – tak naprawdę większość ich nie ma. Skalę Wyzwania należy ustalać dla testu tylko wówczas, gdy będzie on miał istotne znaczenie dla osiągnięcia celu spotkania. Na przykład, jeżeli w jego skład wchodzi otwarcie zamkniętego skarbca, to test Unieszkodliwianie mechanizmów wypada wliczyć do PS. Niemniej nie powinno się tego robić w przypadku innych dodatkowych testów wykonywanych przez bohaterów w trakcie spotkania – niech za przykład posłuży Nasłuchiwanie pozwalające się upewnić, czy nikt nie nadchodzi. Tylko najważniejszy dla osiągnięcia celu test (bądź testy) wymaga określenia SW.

Należy również pamiętać o tym, iż jeżeli wykonywany jest test sporny z wynikiem osiągniętym przez przeciwnika czy też istotę, to nie należy ani nadawać mu SW, ani uwzględniać go podczas obliczania PS spotkania. Wynika to z faktu, że w Skali Wyzwania stworzenia wzięto już pod uwagę wszystkie wykonywane przeciwko niemu testy.

Całkowita Skala Wyzwania

Po ustaleniu SW dla wszystkich postaci, istot, zagrożeń oraz krytycznych testów umiejętności, kolejnym krokiem staje się określenie całkowitej Skali Wyzwania spotkania.

Jeżeli wszystkie SW są równe: należy zmienić SW o wartości pokazane w tabeli 7-6. Na przykład, jeżeli drużyna stawia czoło czterem potworom, z których każdy posiada SW 5, to całkowite SW wynosi 9.

TABELA 7–6: MODYFIKACJA SW

Liczba przeszkód	Modyfikacja SW
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6 i więcej	+6

Jeżeli SW przeszkód jest różne: w tym przypadku należy wyciągnąć średnią z SW przeciwników (zaokrąglając w dół), po czym zmodyfikować je o wartości podane w tabeli 7-6. Na przykład, jeżeli drużyna ma do czynienia z jednym przeciwnikiem

o SW 8 oraz dwoma o SW 5, to całkowita SW wynosi 9 (średnia z 8, 5 i 5 to 6, które należy zmodyfikować o +3, ponieważ bohaterowie stawiają czoło trzem wrogom).

Poziom zagrożenia spotkania

Kolejny krok to zmiana całkowitej SW w zależności od spodziewanego charakteru spotkania. Jeżeli drużyna będzie chciała pokonać w walce potężnego króla podziemia wraz z tabunem jego podwładnych, to takie spotkanie będzie miało PS równe, na przykład, 11. Jeśli natomiast bohaterowie będą chcieli zadać temu samemu przestępcy pytanie lub dwa, będzie to stanowiło znacznie mniejsze wyzwanie – ów osobnik może wszak nie mieć nic przeciwko krótkiej rozmowie.

Należy zatem wybrać poziom zagrożenia spotkania, po czym zmodyfikować całkowitą Skalę Wyzwania w oparciu o tabelę 7-6.

TABELA 7–7: TYPY SPOTKAŃ

Rodzaj spotkania	Modyfikacja SW
Duże zagrożenie	Brak
Małe zagrożenie	× ½
Brak zagrożenia	× ¼

Duże zagrożenie: jest to spotkanie, podczas którego bohaterowie stawiają czoło nagłemu i poważnemu niebezpieczeństwu. Może to być walka z przeciwnikiem, której celem jest zabicie go lub zmuszenie do złożenia broni, pościg za uciekającym nieprzyjacielem, rozbrajanie ładunku wybuchowego czy też każda inna groźna sytuacja. Jeżeli elementem spotkania będzie przeciwnik czy niebezpieczeństwo, które z założenia ma zadać postaciom obrażenia, to należy je traktować jak posiadające duży stopień zagrożenia.

Może się też zdarzyć, że nawet z taką sytuacją drużyna, dzięki wykorzystaniu umiejętności, poradzi sobie bez użycia siły. Na przykład, będzie w stanie przekonać przywódcę wrogiego gangu, aby pozwolił przejść przez jego terytorium, zamiast siłą wywalczyć drogę albo zdoła przeniknąć niezauważenie przez linię straży. Jest to bardzo dobre rozwiązanie i często bywa najlepszym wyjściem z sytuacji. Jeżeli jednak istnieje wysokie prawdopodobieństwo zaangażowania się w walkę, to nadal będzie to spotkanie o dużym poziomie zagrożenia.

Małe zagrożenie: spotkanie, w którym istnieje szansa na pojawienie się niebezpieczeństwa, ale najprawdopodobniej bohaterom uda się go uniknąć. Może być to, na przykład, wyciągnięcie informacji od wrogo nastawionego świadka czy wejście do prywatnego klubu, na którego straży stoi bramkarz niezamierzający nikogo wpuścić do środka. W takich przypadkach, aby ominąć przeszkodę, postacie będą polegały raczej na swoich umiejętnościach i sprycie, niż na brutalnej sile.

Czasami i takie sceny kończą się walką, na przykład gdy bohaterów zaczyna denerwować brak współpracy ze strony postaci niezależnej czy następuje jakieś nieporozumienie, którego skutkiem jest rozpoczęcie ataku. Trudno przewidzieć, co może się wydarzyć podczas przygody rozgrywającej się we współczesnym świecie. Jednakże nawet jeżeli wszystko zakończyło się użyciem siły, to w przypadku, gdy najrozsądniejszym sposobem poradzenia sobie z sytuacją nie była przemoc, należy traktować je jako posiadające mały stopień zagrożenia.

Brak zagrożenia: podczas takiego spotkania nie występuje żadne fizyczne zagrożenie dla bohaterów, a najgorsze co może ich spotkać, to niezrealizowanie jego celów. Być może postacie muszą włamać się do sieci komputerowej czy ominąć system zabezpieczeń i dostać się do korporacyjnego laboratorium. Nawet jeżeli się im to nie uda, a przygoda nie posunie się dalej, to nie będą stawiali czoła żadnemu fizycznemu niebezpieczeństwu.

Bardzo często się zdarza, że zakończone niepowodzeniem sytuacje prowadzą nieco później do znacznie groźniejszych spotkań. Nieudana próba ominięcia systemu zabezpieczeń może skutkować niebezpieczną konfrontacją ze strażnikami. Niemniej poziom zagrożenia późniejszych wydarzeń wiąże się z ich własnymi PS, nie zaś PS przyczyny. Nie należy klasyfikować spotkań jako posiadające duży stopień zagrożenia z uwagi na ewentualne konsekwencje niepowodzenia, które mogą pojawić się w późniejszym czasie, a jedynie opierać się na tym, jak cała sprawa ma szansę potoczyć się w danej chwili.

Okoliczności spotkania

Ostatnim krokiem jest rozważenie okoliczności spotkania. Dosyć typowa i prosta sytuacja to walka z jednym przeciwnikiem na schodach prowadzących do banku. Cała sprawa przybiera inny obrót, jeżeli strzelec prowadzi ogień z okna budynku i przekrada się do nowego miejsca, zanim drużyna zdoła go dopaść, po czym ponownie zaczyna atakować bohaterów.

PS wydarzenia należy zmodyfikować zależnie od okoliczności sprzyjających przeciwnikom lub też bohaterom. Jeżeli nieprzyjaciel jest w zdecydowanie lepszym położeniu, należy zwiększyć PS o 1/3 jego wartości, a jeśli znajduje się w gorszej sytuacji – zmniejszyć o 1/3. Wynik zawsze zaokrągla się w dół, nawet jeżeli miałby wynieść 0.

Takie modyfikacje należy wprowadzać tylko w sytuacjach, w których udogodnienia (albo odwrotnie – niedogodności) są z góry wpisane w kształt scenariusza. Mistrz Gry nigdy nie może wprowadzać zmian dlatego, że inteligentnie prowadzi swoje postacie albo dobrze wypadł mu rzut kośćmi. Terrorysta, który jest na tyle sprytny, aby znaleźć sobie schronienie w chwili, gdy bohaterowie otworzą do niego ogień, lub który stara się zajść drużynę od tyłu i wziąć w ogień krzyżowy, wcale nie musi znajdować się w lepszym położeniu. To samo dotyczy przypadku, kiedy przeciwnik zyskuje przewagę z uwagi na brak szczęścia (albo zdrowego rozsądku) postaci – tego również nie należy uznawać za korzystną okoliczność.

Przykłady PS

Przykład 1: prowadzone przez bohaterów śledztwo zaprowadziło ich do sieci starych, opuszczonych kanałów ściekowych. Tam właśnie napotykają na wielkiego krokodyla (SW 4). Jest sam, a zatem nie trzeba brać pod uwagę zasad dotyczących wielu stworzeń. Zaatakuje drużynę, kiedy tylko ją zauważy, czyli nie trzeba zmieniać poziomu zagrożenia spotkania i nie występują żadne sprzyjające dla niego okoliczności. W takim przypadku SW wyniesie 4.

Przykład 2: bohaterowie chcą przesłuchać świadka niedawno popełnionego morderstwa. Niestety, kobieta jest w szoku po tym, co zobaczyła, i nie będzie łatwo współpracowała z obcymi.

Świadek jest statystą Sprytnym Herosem pierwszego poziomu, czyli SW wynosi w tym przypadku 1/2. Podczas spotkania nie występuje żadne zagrożenie – niezależnie od tego, co zrobią bohaterowie, kobieta nie zaatakuje ich ani nie skrzywdzi w żaden sposób. Oznacza to, że SW należy pomnożyć przez 1/4, czyli SW wynosi 1/8. Nie występują tu żadne sprzyjające okoliczności. Zaokrąglona w dół wartość 1/8 daje w efekcie zero, czyli PS tego spotkania jest równe 0.

Przykład 3: wskazówki odnalezione podczas przygody prowadzą bohaterów do posiadłości bardzo bogatego i tajemniczego podejrzanego. Drużyna chce przeniknąć do tego miejsca i je przeszukać. Mistrz Gry zadecydował, że na otaczającym rezydencje ogrodzeniu znajdują się czujniki ruchu, a cały teren patroluje dwóch strażników oraz cztery psy.

Pierwszy krok to określenie pojedynczych SW wszystkich przeszkód, czyli czujników, strażników oraz psów. Ochroniarze to statyści Silni Herosi na trzecim poziomie, co oznacza, że ich SW wynosi 2. Psy mają SW 1. Wyeliminowanie detektorów ruchu nastąpi po udanym teście Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 20), a to oznacza krytyczny test umiejętności o SW 2 (bohaterowie prawdopodobnie będą musieli jeszcze wykonać testy Ukry-

wania się i Cichego poruszania się sporne ze strażnikami i psami, a także test Spostrzegawczości, aby zlokalizować czujniki – są to jednak czynności dodatkowe lub uwzględnione w SW istot).

Następny krok to obliczenie całkowitej SW. Średnia dla wszystkich siedmiu zagrożeń (trzy o SW 2 i cztery o SW 1) wynosi 1, ale z uwagi na ich liczbę, wynik modyfikuje się o +6, co daje ostatecznie SW 7.

Jest to spotkanie o małym poziomie zagrożenia. Oczywiście może być niebezpieczne, zwłaszcza gdy coś pójdzie nie tak, ale z dużą pewnością można założyć, że bohaterowie wślizgną się do środka niezauważeni i unikną walki. A zatem należy pomnożyć całkowitą SW przez 1/2, co spowoduje, że ostatecznie wyniesie ona 3.

Przeciwnik nie korzysta z żadnych sprzyjających warunków – strażnicy i psy po prostu patrolują teren, szukając oznak czyjejś obecności.

PS tego spotkania jest zatem równe 3.

Przykład 4: punkt kulminacyjny przygody to ostateczna konfrontacja drużyny ze złym przywódcą kultystów. Przez cały scenariusz bohaterowie starali się go wytropić, aż w końcu odkryli jego kryjówkę w ogromnej odlewni.

Przywódca oraz dwaj ochroniarze znajdują się wewnątrz. W chwili wykrycia obecności bohaterów pierwszy z wymienionych postanawia uciec przez odlewnię. W efekcie finałowa walka będzie toczyła się w samym centrum zakładu – w miejscu, które co pewien czas omiatają potężne podmuchy ognia.

Przywódca kultu jest Charyzmatycznym Herosem 5. poziomu, a zatem jego SW wynosi 5. Ochroniarze to Zwinni Herosi na 4. poziomie, każdy o SW 4. Mistrz Gry zadecydował, że buchające od czasu do czasu płomienie zadają 4k6 obrażeń (można wykonać rzut obronny na Refleks), a zatem są zagrożeniem o SW 4.

Średnia SW dla wszystkich czterech niebezpieczeństw wynosi 4, a z racji ich liczby wynik modyfikuje się o +4, co oznacza, że SW wynosi 8.

Jest to zdecydowanie spotkanie o wysokim poziomie zagrożenia, a zatem wyniku nie modyfikuje się w żaden sposób (tabela 7-7).

Prowadzący zdecydował, że chociaż ochroniarze czają się w ciemnościach, aby zaatakować z zaskoczenia, to jednak z chwilą, gdy to zrobią, zaangażują się w normalną, otwartą walkę. Nie znajdują się w lepszym położeniu, a zatem nie trzeba modyfikować wyniku ze względu na okoliczności.

PS spotkania wynosi zatem 8.

TABELA 7–8: PRZYZNAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Poziom drużyny	Poziom spotkania									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-3	450	650	900	1275	1800	2550	3600	5100	7200	10 200
4	425	600	850	1200	1700	2400	3400	4800	6800	9200
5	375	525	750	1050	1500	2100	3000	4200	6000	8400
6	325	450	625	900	1250	1800	2500	3600	5000	7200
7	275	375	525	750	1050	1500	2100	3000	4200	6000
8	225	300	425	600	850	1200	1700	2400	3400	4800
9	—	250	350	475	675	950	1350	1900	2700	3800
10	—	—	275	375	525	750	1050	1500	2100	3000
11	—	—	—	300	425	600	825	1175	1650	2350
12	—	—	—	—	325	450	650	900	1275	1800
13	—	—	—	—	—	350	500	700	975	1375
14	—	—	—	—	—	—	375	525	750	1050
15	—	—	—	—	—	—	—	400	550	800
16	—	—	—	—	—	—	—	—	425	600
17	—	—	—	—	—	—	—	—	—	450
18	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Poziom drużyny	Poziom spotkania									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	13 600	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	12 000	16 800	—	—	—	—	—	—	—	—
6	10 000	14 400	20 000	—	—	—	—	—	—	—
7	8400	12 000	16 800	24 000	—	—	—	—	—	—
8	6800	9600	13 600	19 200	27 200	—	—	—	—	—
9	5400	7600	10 800	15 200	21 600	30 400	—	—	—	—
10	4200	6000	8400	12 000	16 800	24 000	33 600	—	—	—
11	3300	4700	6600	9400	13 200	18 800	26 400	37 600	—	—
12	2550	3600	5100	7200	10 200	14 400	20 400	28 800	40 800	—
13	1950	2750	3900	5500	7800	11 000	15 600	22 000	31 200	44 000
14	1500	2100	3000	4200	6000	8400	12 000	16 800	24 000	33 600
15	1125	1600	2250	3200	4500	6400	9000	12 800	18 000	25 600
16	850	1200	1700	2400	3400	4800	6800	9600	13 600	19 200
17	650	900	1275	1800	2550	3600	5100	7200	10 200	14 400
18	475	675	950	1350	1900	2700	3800	5400	7600	10 800
19	—	500	700	1000	1425	2000	2850	4000	5700	8000
20	—	—	525	750	1050	1500	2100	3000	4200	6000

Jak przyznawać punkty doświadczenia

Liczba przyznanych postaciom punktów doświadczenia (PD) zależy od PS zakończonego powodzeniem spotkania. Ogólnie rzecz biorąc, oznacza to, że bohaterom udało się osiągnąć wszystkie jego cele (czasami takim celem jest po prostu nie dać się zabić).

W tabeli 7-8 podano sugerowane liczby punktów doświadczenia przydzielane za spotkania o PS od 1 do 20. Aby odszukać odpowiednie wartości, należy odczytać rezultat znajdujący się na przecięciu średniego poziomu postaci w drużynie oraz Poziomu Spotkania. Uzyskany wynik trzeba podzielić przez liczbę bohaterów, aby określić ilość PD przydzielaną każdemu z nich. Otrzymują je tylko postacie bezpośrednio zaangażowane w spotkanie.

Na przykład, drużyna składająca się z pięciu bohaterów na 5. poziomie pomyślnie zakończyła spotkanie o PS 6. Dla takich postaci jest ono warte 2100 PD. Dzieląc tę wartość pomiędzy pięć osób, ustala się, że każda z nich otrzymała 420 PD.

W tabeli 7-8 nie uwzględniono PD przyznawanych za stworzenia, które posiadałyby Skalę Wyzwania o 8 wyższą lub niższą od poziomów bohaterów. Pierwsze nie stanowiłyby żadnego zagrożenia dla drużyny, drugie byłyby od niej znacznie potężniejsze.

Słabe istoty, których indywidualna Skala Wyzwania jest o 8 mniejsza niż poziomy bohaterów, zwykle nie są warte żadnych punktów doświadczenia, chyba że drużyna ma do czynienia z większą ich liczbą. W takim przypadku Mistrz Gry może przydzielić całkiem sporo PD, biorąc pod uwagę trudność spotkania. Bohaterowie nie powinni walczyć z potworami, których SW jest o 8 wyższa od ich poziomów. Jeżeli taka sytuacja będzie miała miejsce, to Mistrz Gry sam musi zdecydować, ile punktów doświadczenia przyznać za takie spotkanie.

JAK STWORZYĆ KAMPANIĘ

Określenie „kampania" odnosi się do toczącej się dłuższy czas rozgrywki kreowanej przez Mistrza Gry. Jest to ciąg połączonych ze sobą przygód lub misji, w których bierze udział grupa bohaterów. Kampania może posiadać tylko jeden, główny wątek fabuły albo wiele mniejszych. Bierze w niej udział jedna drużyna, której skład może się czasami nieznacznie zmieniać (niektórzy bohaterowie mogą odejść, a na ich miejsce przyjdą nowi), a której członkowie zwykle starają się ze sobą współpracować dążąc do celu.

Budowanie dobrej kampanii to coś więcej niż tylko łączenie ze sobą kilku przygód. Aby stworzyć rozbudowaną i interesującą dla wszystkich uczestników rozgrywkę, warto zapoznać się z kilkoma wskazówkami.

Prezentowanie świata

Każdy Mistrz Podziemi jest jednocześnie twórcą własnego świata gry. Może oprzeć się na rzeczywistym świecie, wykorzystać jeden z zamieszczonych w rozdziale dziewiątym tego podręcznika modeli kampanii albo stworzyć coś zupełnie innego. Wszystko zależy od jego decyzji – to wszak jego własna kampania.

Sceneria to więcej niż tylko tło dla przygód. To w gruncie rzeczy cały fikcyjny świat, w którym przewijają się bohaterowie graczy oraz wątki przygody. Dobrze przygotowane i dobrze przedstawione uniwersum koncentruje się wokół postaci i pozwala im stać się jego częścią. Owszem, bohaterowie są potężni i ważni, ale i tak powinni mieć wrażenie, że stanowią grupę mieszkańców jakiegoś rozległego i zamieszkałego świata.

O wiarygodności fikcyjnego świata decyduje spójność. Kiedy bohaterowie wracają do miasta, by uzupełnić zapasy, powinni napotkać kilka znajomych osób. W ten sposób wkrótce poznają imię kelnerki, a ona również ich zapamięta. Niemniej kiedy osiągnie się już pewien poziom spójności, MG powinien zacząć wprowadzać niewielkie zmiany. Na przykład, gdy bohaterowie znów zapragną uzupełnić amunicję, mogą odkryć, że właściciel sklepu odszedł na emeryturę i że rodzinny interes przejął jego bratanek. Za sprawą takich zmian – zauważalnych, ale pozbawionych wpływu na bohaterów – gracze zyskają wrażenie, że poruszają się w pełnym życia świecie, który zmienia się tak jak i oni.

Tworzenie kontekstu

Zanim przejdzie się do innych zagadnień związanych z tworzeniem kampanii, warto określić kontekst, w którym gracze będą mogli osadzić (i prowadzić) bohaterów. Nie musi być on od początku rozgrywki jasny i oczywisty dla jej uczestników. Może się również zmieniać w jej trakcie. Niemniej jego sformułowanie jest bardzo przydatne podczas tworzenia przygód i planowania celów spotkań.

Oczywiście będzie mógł się on bardzo różnić w zależności od świata, w jakim osadzona jest kampania. Linia fabuły odpowiednia dla bohaterów kampanii Łowców Cieni nie sprawdzi się w realiach Agentów PSI.

Zawiązanie kampanii

Po określeniu typu tworzonej kampanii, Mistrz Gry musi zastanowić się nad sposobem połączenia bohaterów w jedną drużynę oraz powodem, dlaczego wspólnie zmierzają od przygody do przygody. Można wykorzystać w tym celu Wydział Siódmy, dysponujący odpowiednią strukturą, organizacją oraz celami, które postacie mogą realizować. Jeżeli Mistrz Gry nie ma zamiaru zastosować ani tej, ani innej organizacji, to musi razem z graczami zastanowić się, dlaczego bohaterowie szukają przygód oraz co zachęca ich do ryzykowania zdrowia i życia podczas kolejnych misji. Czy chodzi im tylko o pieniądze? A może kieruje nimi motyw zemsty? Chęć zaprowadzania porządku w niesprawiedliwym świecie? Motywacja postaci może być silnie związana z projektowanym rodzajem kampanii (na przykład Łowcy Cieni zdają sobie sprawę z istnienia nadnaturalnych mocy) lub Mistrz Gry będzie musiał ją wypracować tak, aby pasowała do jego wizji oraz odpowiadała oczekiwaniom graczy. Pierwszą przygodę należy potraktować jak pilota serialu telewizyjnego – w takim odcinku przedstawia się bohaterów oraz przygotowuje tło dla kolejnych części. Można to nawet nazwać początkiem legendy, jeżeli ktoś ma ochotę.

Wprowadzenie ciekawych postaci niezależnych

Mistrz Gry odpowiada za odgrywanie ról wszystkich istot pojawiających się w świecie kampanii, naturalnie poza bohaterami graczy. Te osoby to prowadzone przez niego postacie niezależne – począwszy od elokwentnego sprzedawcy, od którego drużyna kupiła furgonetkę, aż po okrutnego szefa podziemia, który próbuje przejąć władzę nad miastem.

Większość osób będzie się zajmowała swoimi sprawami i żyła w zupełnej nieświadomości co do działań podejmowanych przez drużynę oraz wydarzeń, w które jest ona zaangażowana. Zwykli napotykani przez bohaterów mieszkańcy nie będą traktowali ich jako kogoś wyjątkowego, chyba że postacie zrobią coś, co przykuje uwagę takich ludzi. Ogólnie rzecz biorąc, reszta świata nie zdaje sobie sprawy z tego, że bohaterowie są, no cóż, herosami. Będą traktowani jak wszyscy inni, nikt nie będzie dawał im żadnych ulg ani rzucał kłód pod nogi czy zwracał na nich szczególnej uwagi bez powodu. Bohaterowie muszą polegać na sobie. Jeżeli będą postępowali mądrze i uprzejmie, mogą zdobyć wielu przyjaciół i zyskać szacunek. A gdy będą zachowywali się głupio i bezmyślnie, przysporzą sobie wrogów i zyskają złą opinię.

Prowadząc kampanię Mistrz Gry powinien wykorzystywać wiele rozmaitych rodzajów postaci niezależnych. W ich tworzeniu oraz prowadzeniu pomogą takie oto wskazówki.

Czarne charaktery oraz przeciwnicy

To właśnie dzięki czarnym charakterom oraz rozmaitym nieprzyjaciołom Mistrz Gry jest w stanie kreować jedyną w swoim rodzaju rozgrywkę. Odgrywanie roli przeciwników stawiających czoło bohaterom to jedno z głównych zadań prowadzącego, a jednocześnie jeden z najprzyjemniejszych obowiązków. Tworząc postacie nieprzyjaciół, należy pamiętać o kilku rzeczach.

Wrogowie muszą być możliwie najbardziej żywi. Przed ich wprowadzeniem warto odpowiedzieć na kilka pytań: dlaczego robią to, co robią? Dlaczego znajdują się tam, a nie gdzie indziej? Jak przedstawiają się ich kontakty ze światem? Jeżeli Mistrz Gry będzie myślał o nich tylko jako o „złych gościach", których muszą pokonać bohaterowie, tak samo będą ich oceniali gracze.

Wrogowie nie muszą być głupi. Przeciwnik powinien być tak sprytny, jak mieszkaniec realnego świata – ni mniej, ni więcej.

Zło jest złem. Mistrz Gry nie może się wahać przed wprowadzeniem naprawdę podłych nieprzyjaciół. Dzięki temu, że zdradzają, kłamią i dokonują ohydnych zbrodni, ich pokonania przyniesie tym większą satysfakcję.

Nie każdy przeciwnik jest zły. Czasami postacie dobre z natury mogą przeciwdziałać drużynie, niezależnie od czynów bohaterów – wszak nie każdy dobry człowiek godzi się na wszystko. Ponadto bardzo ciekawe może być spotkanie z nieprzyjacielem, którego drużyna nie chce (albo po prostu nie może) zaatakować.

Poniżej znajduje się kilka wskazówek pomagających lepiej odgrywać złe postacie.

Nie należy dopuścić do bezpośredniej konfrontacji nieprzyjaciela z drużyną, chyba że nie ma już innego wyjścia. Oczywiście bohaterowie będą dążyli do takiej sytuacji, ale przeciwnik powinien używać podwładnych, pracowników, ochroniarzy lub innych pomocników, aby walczyli za niego. Nie oznacza to jednak, że należy odmówić drużynie satysfakcji z ostatecznej walki oraz szansy pokonania wroga.

Mistrz Gry powinien używać wszystkich dostępnych środków, aby przeszkadzać bohaterom w realizacji ich planów. Jeżeli istnieje szansa, że występujący w kampanii wróg ma na swoich usługach podwójnego agenta, warto z niej skorzystać. Podstawowa zasada, o której trzeba pamiętać, brzmi: nieprzyjaciel ma prawo przeciwstawić każdej opcji czy możliwości posiadanej przez bohaterów własne umiejętności lub zasoby.

W końcu drużynie uda się dopaść przeciwnika, pokrzyżować mu plany i będzie musiał się salwować ucieczką. Może mieć z tym duży problem, bowiem bohaterowie owiani są zwykle sławą ludzi, którzy będą go tropić aż do skutku. W takich przypadkach nieprzyjaciel powinien starać się ich zmylić, korzystając z przebrań, tajnych przejść, zaplanowanych wcześniej tras ucieczki czy całych rzesz wiernych pomocników.

Warto stawiać bohaterów przed moralnymi dylematami. Niech zastanawiają się czy warto zaatakować przeciwnika, którego podwładni są gotowi na rozkaz rozpocząć rzeź zakładników?

Nieprzyjaciel nie powinien walczyć na zasadach narzuconych przez bohaterów. Sprytny przeciwnik zaatakuje tylko wtedy, gdy będzie do tego zmuszony oraz jedynie w sytuacji, kiedy będzie na to przygotowany. A na dodatek najczęściej w przypadku, w którym drużyna będzie się tego najmniej spodziewała.

Sprzymierzeńcy

Większość sojuszników będzie pomagała bohaterom, dostarczając im informacji oraz zasoby. Zaliczają się do nich przyjaciele, rodzina, koledzy ze szkoły, byli współpracownicy czy inne osoby spotkane w trakcie przygody. Mistrz Gry powinien naszkicować te postacie na tyle dokładnie, na ile wymagają tego potrzeby kampanii. W ostateczności warto, aby zanotował sobie przynajmniej ich imiona oraz zarys osobowości. Sprzymierzeńcy mają do bohaterów nastawienie przyjazne lub pomocne.

Niezwykle rzadko jakiś sojusznik przyłączy się do drużyny na czas misji. To bardzo przydatna opcja zwłaszcza wówczas, gdy bohaterów jest niewielu lub nie posiadają odpowiednich umiejętności potrzebnych do realizacji celu. Taką postać może zarówno prowadzić któryś z graczy, jak i Mistrz Gry. Nie należy jej nadużywać, ponieważ może się okazać, że z czasem gracze (a co za tym idzie ich bohaterowie) zaczną polegać na niej bardziej niż na sobie.



Sprytny przestępca kupuje wszystko co najlepsze

Zwierzęta

Zwierzęta oraz inne istoty o niskim intelekcie stanowią specjalną grupę postaci niezależnych. Nie działają jak inteligentne stworzenia i zamiast rozumem, kierują się instynktem. Motywacją zwierząt do działania może być, na przykład, potrzeba zaspokojenia głodu albo strach. Czasami są po prostu ciekawe, ale zwykle chodzi im o zdobycie pożywienia. Tworząc spotkanie, w którym występują zwierzęta lub istoty o niskiej inteligencji, należy pamiętać, aby rozwinąć coś w rodzaju systemu ekologicznego. Bardzo często się zdarza, że działania inteligentnych i zorganizowanych sił pomagają wytłumaczyć obecność tego rodzaju stworzeń w liczebności lub miejscach, których normalnie nie można uznać dla nich za naturalne.

Zwierzętom i innym istotom o niskiej inteligencji zależy przede wszystkim na tym, żeby nie być głodnym, zapewnić sobie bezpieczeństwo i chronić młode. Nie boją się walki o pożywienie, ale tylko najbardziej wojownicze atakują z innych powodów.

Łączenie wydarzeń

Stworzenie realiów prowadzonej kampanii to nie koniec pracy Mistrza Gry. Bez żywego, reagującego na wydarzenia środowiska nawet najbardziej ekscytujący kontekst nie będzie wiele wart. Prowadzący powinien wykorzystywać to, co działo się wcześniej i przygotowywać to, co nastąpi. Taka jest właśnie różnica między kampanią a serią luźnych, niezwiązanych ze sobą przygód. Część ze strategii budowania przeszłości sprowadza się do wykorzystania pojawiających się ponownie postaci, mających pewne związki z drużyną (niezależne od głównego wątku fabuły), zmiany tego, co bohaterowie wiedzą, przygotowywanie ich na przyszłość i zapowiadanie tego, co ma nastąpić.

Jeżeli pewne postacie będą pojawiały się zbyt często, może się to wydać sztuczne. Kiedy zaś Mistrz Gry będzie używał je rozsądnie, to nie tylko doda to rozgrywce realizmu, ale i przypomni bohaterom o przeszłych wydarzeniach. Będzie to dla nich dowodem, że w pewien sposób istnieją w świecie kampanii.

Drużyna może się, na przykład, zaprzyjaźnić z miejscowym barmanem i przy każdej wizycie w danym mieście odwiedzać go tylko po to, aby usłyszeć kolejny dowcip. Tego rodzaju znajomości powodują, że kampania staje się bardziej żywa, a nawet dodać pikanterii przygodzie.

Mistrz Gry może założyć, że najgroźniejszy przeciwnik bohaterów dokonuje właśnie napadu na bank i zauważa, że jednym z jego klientów jest wspomniany barman. Przestępca, wiedząc o przyjaźni tego człowieka ze swoimi wrogami, może wziąć go jako zakładnika. Wykorzysta go, aby trzymać drużynę na dystans, grożąc, że go zabije. Podobne zabiegi mogą być bardzo motywujące dla bohaterów, pod warunkiem, że nie są nadużywane. Wówczas drużyna przestanie się do kogokolwiek przywiązywać, bojąc się, że narazi go to na niebezpieczeństwo.

Jeżeli prowadzący zakłada, że w dalszym ciągu kampanii wyznawcy jakiegoś kultu wyjdą z ukrycia i zaczną polować na agentów Wydziału Siódmego, warto bohaterom to jakoś zapowiedzieć. Niech drużyna usłyszy pogłoski o tajemniczej sekcie albo nawet natknie się na jej ślady we wcześniejszych przygodach. To spowoduje, że późniejsze wydarzenia nabiorą większego sensu. Wplatanie takich informacji podczas początkowych sesji, sugestie przyszłych wydarzeń doskonale wpływają na spójność kampanii.

PRZYSŁUGI ORAZ KONTAKTY

Niektórzy bohaterowie mają dostęp do specyficznych środków, czyli osób, które mogą wezwać do zrobienia czegoś, jeżeli tego potrzebują. Takie osoby, zwane kontaktami, pomagają postaciom w pewien sposób, zwykle oferując im jakąś przysługę.



Alexandra potrzebuje przysługi

Przysługi

Charyzmatyczni bohaterowie mogą wykorzystywać wpływy i kontakty w celu uzyskania jakiejś przysługi. W takim przypadku postać musi wykonać test przysługi (1k20 + premia do przysługi) i porównać wynik z ST ustaloną przez Mistrza Gry. Ta zależna jest od sytuacji oraz niebezpieczeństwa, jakie niesie ze sobą realizacja przysługi. W pobliskiej zaprezentowano wskazówki, dzięki którym można ocenić ST określonej przysługi.

Przysługa	Przykład	ST
Łatwa	Rezerwacja miejsca w samolocie przyjaciela Mała pożyczka (do połowy aktualnej premii do Zasobów)	10
Problematyczna	Przekonanie kierowcy, aby zrezygnował z wyścigu Średnia pożyczka (do aktualnej premii do Zasobów)	15
Trudna	Przekonanie policjanta, żeby uwolnił podejrzanego Duża pożyczka (do dwukrotności aktualnej premii do Zasobów)	20

Kontakty

Celem kontaktu jest dostarczanie informacji, służenie fachowymi umiejętnościami oraz, od czasu do czasu, udzielanie pożyczki.

Różni się on od fanów oraz sprzymierzeńców tym, iż nie będzie ryzykował dla bohatera życiem ani własnością.

Mistrz Gry decyduje ile pomocy może oraz zechce, taka osoba udzielić. Ogólna zasada głosi, że im bogatszy, bardziej wpływowy i ważny jest kontakt, tym mniej będzie chciał mieć bezpośrednio wspólnego z bohaterem.

Nie zawsze można wykorzystać kontakt albo zwrócić się o przysługę – wszystko zależy od okoliczności. Prowadzący sam musi rozstrzygnąć takie sytuacje w chwili, kiedy się pojawią.

Kontakt: Informator

Tego typu kontakt może odkryć informacje, o których bohaterowie normalnie nie mieliby szansy się dowiedzieć. Można go wykorzystywać jako źródło wiadomości, kiedy prowadzący chce przekazać coś drużynie podczas przygody. W niektórych sytuacjach bohaterowie mogą poprosić go o pomoc, jeśli skończą się im własne pomysły.

Informatorami mogą być barmani, bandyci, artyści, funkcjonariusze policji, byli więźniowie, reporterzy, hakerzy komputerowi, sprzedawcy, politycy, taksówkarze i inni ludzie związani z ulicami wielkich miast.

Kontakt: Fachowiec

Tego rodzaju kontakt dysponuje umiejętnościami lub zdolnościami, których nie posiada żaden z bohaterów. Zazwyczaj – w zależności od sytuacji – drużyna zwraca się do niego z prośbą o rozwiązanie jakiegoś problemu. Bardzo cennym nabytkiem dla grupy dysponującej własnym śmigłowcem lub samolotem może być, na przykład, mechanik, który jest w stanie naprawić uszkodzony silnik po dużo niższej cenie.

Fachowcami mogą być lekarze, inżynierowie, dyplomaci, historycy, paserzy, mechanicy, uczeni, naukowcy, politycy lub łowcy nagród.

Kontakt: Dostawca

Tego typu kontakt może dostarczyć drużynie odpowiedniego wyposażenia, pracowników lub środków transportu. On również zapewne korzysta z pomocy poddostawców czy znajomości, dzięki którym bohaterowie mają szansę uzyskać upragnione dobra. Oczywiście nie będzie zadowolony, jeżeli drużyna zachowuje się niedyskretnie lub nieostrożnie obchodzi z powierzonymi jej środkami.

Dostawcami mogą być biurokraci, korporacyjni menadżerowie, znani przestępcy, urzędnicy państwowi, politycy czy personel wojskowy.

WSPÓŁCZESNY ŚWIAT

Prowadząc przygody we współczesnym świecie należy brać pod uwagę czynniki, które niezwykle rzadko, jeśli w ogóle, pojawiłyby się, powiedzmy, w scenerii średniowiecznego fantasy. Kilka z takich kwestii przedstawiono dalej.

Prawo i bohaterowie

Nowoczesne społeczeństwa, a przynajmniej te w rozwiniętych krajach, bardzo źle znoszą wszelkiego rodzaju brutalne zachowania, użycie broni palnej czy obrót materiałami zakazanymi i licencjonowanymi. Trzeba w jakiś sposób zachować równowagę między takim podejściem a prowadzoną kampanią – z założenia nastawioną na filmową akcję, w której bardzo często stosuje się przemoc, aby uratować sytuację. W prawdziwym świecie, po każdym wykorzystaniu służbowej broni (niezależnie: przez funkcjonariuszy lokalnej czy ogólnokrajowej policji) natychmiast rozpoczyna się śledztwo i sprawdzanie, czy była ona użyta zgodnie z przepisami. W prawdziwym świecie każdy samozwańczy stróż prawa najczęściej ląduje w więzieniu, trafiając do celi sąsiadującej z tą, w której siedzi bandyta, z którym toczył walkę. Podczas prowadzenia kampanii Mistrz Gry decyduje na ile będzie ona realistyczna.

Uogólniając, najlepiej zachęcić bohaterów, aby uciekali się do ostatecznych środków tylko wówczas, kiedy jest to naprawdę konieczne. Bez względu na to, kim są i dla kogo pracują, nie powinni wymachiwać bronią w miejscach publicznych i nie można pozwolić, aby uszło im bezkarnie krzywdzenie niewinnych cywilów lub policjantów wykonujących normalne zadania.

W filmach tego typu działania na ogół kończą się zbesztaniem przy wszystkich, naganą z wpisem do akt, zawieszeniem, a nawet więzieniem. Mistrz Gry również może stosować podobne kary, nie powinien jednak zamykać drużyny, chyba że jest to naprawdę konieczne i uzasadnione (rzecz się ma rzecz jasna inaczej, gdy ma pomysł na przeprowadzenie świetnej przygody w więzieniu, która wymaga aresztowania bohaterów). W większości przypadków skończy się to dla postaci tymczasową karą do premii do Reputacji – do czasu, kiedy nie oczyszczą swoich imion i nie naprawią nadszarpniętego wizerunku.

W Stanach Zjednoczonych policjant musi odczytać podejrzanemu jego prawa. Formuła jest bardzo znana i brzmi: „Masz prawo zachować milczenie. Jeśli z niego nie skorzystasz, wszystko, co powiesz może być użyte przeciwko tobie. Masz prawo do obrońcy. Jeżeli cię na niego nie stać, zostanie ci przydzielony obrońca z urzędu. Czy rozumiesz swoje prawa?".

Demografia postaci niezależnych

Większość postaci, z którymi będzie miała do czynienia drużyna, to przeciętni ludzie, dysponującymi najwyżej kilkoma poziomami w klasie podstawowej. Herosi występują rzadko, a przedstawiciele klas zaawansowanych – jeszcze rzadziej. Niemniej maksymalnie 5% każdej społeczności posiada poziomy w jakiejś klasie heroicznej. Wynika to z faktu, że poziomy zdobywa się podczas przygód, a mało kto z normalnych ludzi regularnie je przeżywa. Dalej przedstawiono wskazówki pozwalające określić, jakie będą najwyższe poziomy postaci niezależnych (zarówno statystów, jak i heroicznych) w danym miejscu. Nie są to ścisłe reguły, których koniecznie trzeba przestrzegać, a jedynie wytyczne. Jeżeli Mistrz Gry będzie chciał, może zwiększać lub zmniejszać poziomy w zależności od potrzeby i wymagań przygody. To, czy bohaterowie graczy zostaną zauważeni lub uzyskają pomoc ze strony postaci dysponujących najwyższymi poziomami w okolicy, zależy od rodzaju kampanii, reputacji oraz środków jakimi dysponuje drużyna.

Wielkość społeczności	Zwykłe postacie	Postacie heroiczne
Wieś (poniżej 2000)	2	4
Mała miasteczko (2000+)	3	6
Duża miasteczko (10 000+)	4	8
Małe miasto (50 000+)	6	12
Duże miasto (100 000+)	8	16
Metropolia (1 000 000+)	10	20

Środki

Czasami drużyna potrzebuje pomocy, wyposażenia dostępnego tylko w określonym miejscu, umiejętności czy doświadczenia pewnej instytucji. Trzeba pamiętać, że wykorzystanie tych środków wymaga poświęcenia czasu lub pieniędzy – a nawet i tego, i tego. W pobliskiej tabeli przedstawiono spis typowych zasobów, które mogą być przydatne bohaterom podczas przygody. Podano je wraz z korzyściami, jakie otrzymuje się przy użyciu umiejętności – zarówno w przypadku, gdy postacie same korzystają ze specjalistycznego sprzętu (wówczas jest to premia do ich testów umie-

jętności) lub gdy będą polegali na dostępnym w okolicy personelu (wówczas jest to modyfikator umiejętności pracowników). W tym ostatnim przypadku podano również czas, który załoga musi poświęcić na wykonanie zadania. Należy pamiętać, że są to jedynie wskazówki – może istnieć prywatne, bardzo kiepsko wyposażone laboratorium kryminalistyczne albo też dysponujący niezwykle wykwalifikowaną kadrą wiejski szpital.

Środki	Premia do testu umiejętności bohatera	Modyfikator umiejętności pracownika	Czas
Laboratorium kryminalistyczne			
lokalne	+2	+4	12 godzin
stanowe	+4	+8	24 godziny
narodowe	+4	+12	48 godzin
korporacyjne	+4	+12	24 godziny
prywatne	+2	+8	12 godzin
Biblioteka			
wiejska	+1	+4	2 godziny
w miasteczku	+2	+6	6 godzin
miejska	+4	+12	12 godzin
szkolna	+2	+8	8 godzin
uniwersytecka	+4	+10	16 godzin
Szpital			
wiejski	+2	+4	jak umiejętność
w miasteczku	+3	+6	jak umiejętność
miejski	+4	+8	jak umiejętność
w metropolii	+4	+12	jak umiejętność

Środowisko

Bohaterowie spędzają dużo czasu w bardzo ponurych, niebezpiecznych i, ogólnie rzecz biorąc, najbardziej nieprzyjemnych miejscach, jakie można sobie wyobrazić. Jeżeli podczas spotkań nie zabiją drużyny przeciwnicy czy potwory, to ma szansę uczynić to samo ich otoczenie. W tej części rozdziału opisano zagrożenia, którym stawiają czoło bohaterowie, wynikające ze środowiska, w jakim przebywają.

Światło i mrok

Bardzo rzadko drużyna uczestniczy w misji, która wcześniej czy później nie kończy się w jakimś ciemnym miejscu. Bohaterowie muszą w każdej sytuacji coś jednak widzieć, dlatego w tabeli 7-9 podano promień oraz czasy działania niektórych źródeł światła.

TABELA 7-9: ŹRÓDŁA ŚWIATŁA

Przedmiot	Promień działania	Czas działania
Świeczka	1,5 metra	12 godzin
Pochodnia	6 metrów	2 godziny
Latarnia halogenowa	12 metrów	24 godziny
Latarka	6 metrów*	6 godzin

*Wiązka światła długości 9 metrów i średnicy 1,5 metra.

Zimno i ciepło

Długotrwałe wystawienie na bardzo wysoką lub niską temperaturę może wyczerpać każdego bohatera, doprowadzając go do porażenia słonecznego albo hipotermii, czego efektem może być nawet śmierć postaci.

Zimno i gorąco powodują obrażenia, których nie można wyleczyć dopóki bohater nie zacznie przeciwdziałać ich efektom albo przestanie przebywać w niekorzystnych warunkach. Jeżeli postać otrzymała na skutek oddziaływania tych czynników jakieś rany, to uważa się ją za zmęczoną (więcej na ten temat w ramce „Skrócony opis stanów" na stronie 140).

Postać, która nie ma odpowiedniego wyposażenia do panujących warunków, musi co godzinę wykonywać rzuty obronne na Wytrwałość (ST 15 +1 za każdy wcześniejszy test) – nieudany oznacza utratę 1k4 punktów wytrzymałości. Jeżeli ma na sobie ciężkie ubranie bądź pancerz, to w przypadku wysokich temperatur podlega karze –4 do rzutów obronnych, w niskich zaś otrzymuje premię +4. Bohater, któremu powiedzie się test Sztuki przetrwania (ST 15) zyskuje premię z biegłości +4 do rzutu obronnego (więcej na ten temat w opisie umiejętności na stronie 67).

W ekstremalnie niskich lub wysokich temperaturach (na przykład w warunkach arktycznych albo na pustyni) rzuty obronne na Wytrwałość należy wykonywać co 10 minut. Nieudany test oznacza utratę 1k6 punktów wytrzymałości. Odpowiednie ubranie oraz skuteczne wykorzystanie umiejętności Sztuka przetrwania mogą wpłynąć na rezultat rzutu obronnego, jak przedstawiono wcześniej.

Podpalenie

Wystawienie bohaterów na otwarty ogień może spowodować zapalenie się ich włosów, ubrań czy wyposażenia. Postacie, które mogą ulec podpaleniu, wykonują rzut obronny na Refleks (ST 15) – udany pozwala uniknąć tego losu. Jeśli strój lub włosy bohatera zajmą się ogniem, otrzymuje on natychmiast 1k6 obrażeń. W każdej następnej rundzie płonąca postać musi wykonać kolejny rzut obronny na Refleks. Porażka oznacza, iż w danej rundzie otrzymuje następne 1k6 obrażeń. Sukces świadczy zaś o tym, że ogień zgasł (czyli po udanym rzucie obronnym śmiałek przestaje płonąć).

Płonąca postać może automatycznie zdusić ogień, wskakując do wody, w której w całości się zanurzy. Jeśli nie ma pod ręką wody, toczenie się po ziemi oraz duszenie płomieni kocami lub czymś podobnym daje bohaterowi prawo do kolejnego rzutu obronnego z premią +4.

Głód i pragnienie

Może się zdarzyć, że bohaterowie zostaną pozbawieni żywności i wody, a sami nie będą w stanie ich zdobyć. W klimacie umiarkowanym człowiek potrzebuje dziennie 2 litrów płynu i około 0,25 kilograma przyzwoitego pożywienia. Inaczej następuje powolne odwodnienie lub wygłodzenie organizmu. Jeśli klimat jest znacznie cieplejszy, bohaterowie mogą potrzebować dwa, a nawet trzy razy więcej wody, by uniknąć odwodnienia.

Postać może obyć się bez wody przez dzień plus tyle godzin, ile ma wartości Budowy. Po tym czasie musi co godzinę wykonywać test Budowy (ST 10, +1 za każdy wykonany wcześniej test) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1k6 obrażeń.

Bohater może obyć się bez jedzenia przez 3 dni, będzie się jednak czuł coraz gorzej. Po tym czasie musi co dzień wykonywać test Budowy (ST 10, +1 za każdy wykonany wcześniej test) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1k6 obrażeń.

Obrażeń spowodowanych przez głód lub pragnienie nie można odzyskać, dopóki postać nie spożyje odpowiedniej ilości pokarmu czy płynów. W takiej sytuacji są nieskuteczne nawet magiczne czy psioniczne umiejętności, które przywracają punkty wytrzymałości.

Uduszenie i utonięcie

Postać, która nie ma czym oddychać (znajduje się pod wodą lub w próżni), może wstrzymywać oddech przez rundę na każdy punkt wartości Budowy. Po tym okresie musi wykonać test Budowy (ST 10) – udany pozwoli jej dalej wstrzymywać oddech. Test należy powtarzać co rundę, a ST wzrasta o +1 za każdy wcześniejszy sukces.

Bohater, któremu nie powiódł się jeden ze wspomnianych testów Budowy, zaczyna się dusić. W pierwszej rundzie traci przytomność (0 pw). W drugiej rundzie ma –1 punktów wytrzymałości i jest umierający. W trzeciej rundzie ulega uduszeniu.

Dym

Postać oddychająca gęstym dymem lub podobnym toksycznym gazem musi w każdej rundzie wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10, +1 za każdy wcześniejszy rzut) – nieudany oznacza, iż w danej rundzie krztusi się i kaszle. Jeżeli przez dwie kolejne rundy będzie się tak dusić, otrzyma 1k6 obrażeń.

Dym ogranicza widoczność, zapewniając znajdującym się w nim stworzeniom 1/4 ukrycia (ryzyko chybienia 20%).

Duszenie

Jeżeli bohatera dusi ktoś za pomocą jakiegoś narzędzia (na przykład pętli), należy zastosować niniejsze zasady.

Dusić można osobę tego samego rozmiaru lub o jedną kategorię mniejszą lub większą (na przykład średnia postać może dusić małych, średnich lub dużych adwersarzy). Próba duszenia prowokuje atak okazyjny.

Aby rozpocząć duszenie, napastnik musi zwyciężyć w teście spornym zwarcia (więcej na stronie 152). Jeżeli udało mu się je wygrać, może zadecydować, czy chce zadać normalne obrażenia w walce bez broni, czy też udusić przeciwnika. Ofiara może wstrzymać oddech przez liczbę rund równą jej wartości Budowy. Po tym czasie, aby nadal wytrzymać bez oddychania, musi co rundę wykonywać test Budowy (ST 10, +1 za każdy wcześniejszy test) – nieudany oznacza, że zaczyna się dusić (więcej na ten temat na poprzedniej stronie).

Jeżeli postać uwolni się ze zwarcia lub wymknie się z niego, wówczas uścisk przeciwnika zostaje przerwany (niemniej otrzymane do tej pory obrażenia pozostają). Trzeba również pamiętać, że ofiara, która nie jest przyszpilona, może poświęcić akcję ataku na duszenie adwersarza.

Spadanie

Postać otrzymuje 1k6 obrażeń na każde 3 metry wysokości, z której spada (do maksymalnie 20k6). Jeżeli uda jej się rzut obronny na Refleks (ST 10, +1 za każde 3 metry wysokości), to rany maleją o połowę. W przeciwnym przypadku otrzymuje pełną ich liczbę.

Bohater może wykonać test Zwinności (ST 15) – udany pozwala potraktować upadek, jakby był z wysokości o 3 metry mniejszej. Może to być istotne podczas obliczania obrażeń oraz wyznaczania ST przy rzucie obronnym na Refleks.

Spadające przedmioty

Istoty otrzymują obrażenia, gdy spadają z jakiejś wysokości. Zranić może je jednak również upadający przedmiot. Spadające na bohaterów obiekty (istoty lub pojazdy) zadają obrażenia w zależności od rozmiaru oraz wysokości, z jakiej lecą, co pokazano w tabeli 7-10.

Podane w tabeli obrażenia początkowe dotyczą przedmiotów spadających z wysokości 3 metrów lub mniejszej, dodatkowe 1k6 ran przyznawane jest za każde kolejne 3 metry (do maksymalnie 20k6). Przedmioty rozmiaru filigranowego są za małe, aby zadawać jakiekolwiek rany, niezależnie od wysokości, z jakiej spadają.

Udany rzut obronny na Refleks zmniejsza liczbę obrażeń o połowę, a jego ST zależy od rozmiaru spadającego przedmiotu.

Jeżeli rzut obronny nie uda się o 10 lub więcej, a spadający obiekt jest przynajmniej o trzy kategorie rozmiaru większy od postaci, bohater zostaje nim przyszpilony. W takiej sytuacji nie może się ruszyć, ale nie oznacza to, że jest bezradny. Może wykonać test Siły i podnieść z siebie przedmiot lub test Wyzwalania się (ST 20) i się spod niego wydostać. W zależności od okoliczności, Mistrz Gry może modyfikować ST testu (na przykład, wielki, ale stosunkowo lekki przedmiot można łatwo podnieść; bohater uwięziony pod obiektem posiadającym specyficzny kształt lub otwory może go łatwiej poruszyć i wyślizgnąć się spod niego).

TABELA 7–10: OBRAŻENIA OD SPADAJĄCYCH PRZEDMIOTÓW

Rozmiar przedmiotu	Przykład	Początkowe obrażenia	ST rzutu obronnego na Refleks	ST testu Siły
Filigranowy	Moneta	0	brak	brak
Drobny	Przycisk do papieru	1	0	brak
Malutki	Klucz francuski	1k3	5	brak
Mały	Wazon	1k4	10	5
Średni	Aktówka	1k6	15	10
Duży	Kosz na śmieci	2k6	20	20
Wielki	Baryłka	4k6	25	30
Olbrzymi	Pianino	8k6	30	40
Kolosalny	Pojazd	10k6	35	50

Trucizna

Postać, którą zraniono jadowitą bronią, dotknęła przedmiotu pokrytego toksyczną substancją kontaktową, spożyła zatrutą żywność lub napitek bądź też otruła się w jakiś inny sposób, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość. Jeżeli będzie on nieudany, trucizna zadziała, zwykle obniżając któryś z atrybutów. Nawet jeśli rzut się powiedzie, postać powinna wykonać drugi – minutę później – który pozwala zapobiec kolejnemu obniżeniu wartości atrybutu.

Trucizny opisano w tabeli 2-5 (znajdującej się na stronie 63), niemniej działanie występujących w realnym świecie środków potraktowano czasami dosyć swobodnie. Obniżenie wartości atrybutów ma oddawać niektóre z typowych objawów zatrucia, takich jak na przykład uszkodzenie mózgu, palący ból, dreszcze, rozwolnienie, zawroty głowy, gorączkę, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni, zaburzenia oddechu oraz wymioty. Tego typu reakcje mają oddawać bardziej ducha filmów akcji niż starać się naśladować wiernie rzeczywistość.

Trujące płyny są na ogół stosowane za sprawą zastrzyku lub zatruwania broni. Gazy są skuteczne tylko w przypadku ich rozpylenia i wdychania, a toksyna w postaci stałej zwykle jest podawana w pożywieniu lub napojach.

Zagrożenia podczas używania trucizn

Postać, która przygotowuje truciznę do użycia ponosi ryzyko 5% (1 na 1k20), że wystawi się na jej działanie. Ponadto bohater, który w teście ataku zatrutym orężem uzyska wynik 1, musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – nieudany oznacza przypadkowe zatrucie się.

Niepodatność na trucizny

Stworzenia, których atak powoduje naturalne zatrucie, są niepodatne na własną toksynę. Na istoty, które nie żyją (konstrukty i nieumarli) oraz te, które nie posiadają metabolizmu (choćby żywiołaki), jady również nie wpływają (oczywiście nie muszą one występować w danej kampanii). Śluzy i niektóre inne byty też są niepodatne na toksyny (co zaznaczono w ich opisie w rozdziale ósmym). Nie jest jednak wykluczone stworzenie trucizny, która zadziała na te istoty.

TABELA 7–11: CHOROBY

Choroba	Sposób zarażenia	Okres wylęgania	Początkowy efekt	Drugorzędny efekt
Wąglik	Wdychanie/Zranienie ST 16	1k2 dni	1 Bd	1k4 Bd*
Ospa	Wdychanie/Kontakt ST 15	2k4 dni	1 S i 1 Bd	1k2 S i 1k2 Bd
Zapalenie płuc	Wdychanie ST 12	1k4 dni	1 S	1k3 S i 1k3 Bd
Choroba szczurzego pazura	Zranienie ST 14	1 dzień	1k2 S	1k2 S* i 1k2 Bd*
Choroba gnijącego ciała	Kontakt ST 13	1k6 dni	1 Bd	1k3 Bd*
Wirus zachodniego Nilu	Zranienie ST 12	1k4 dni	1 Zr i 1 Bd	1k2 Zr i 1k2 Bd*
Salmonella	Spożycie ST 13	1 dzień	1 S i 1 Zr	1 S i 1k3 Zr

*Jeżeli nastąpi obniżenie atrybutu, należy wykonać drugi rzut obronny – nieudany oznacza permanentne wysączenie 1 punktu (nie zwykłe obniżenie).

Choroby

W przypadku, gdy postać wystawiona jest na działanie jakiejś choroby, musi natychmiast wykonać rzut obronny na Wytrwałość. Może to być zetknięcie się z chorą osobą, dotknięcie zakażonego przedmiotu, spożycie zainfekowanego pożywienia, wypicie zakażonego płynu lub otrzymanie obrażeń w zanieczyszczającym ataku. Udany rzut obronny oznacza, że choroba nie powoduje żadnych efektów – system immunologiczny zwalczył infekcję. Nieudany zaś sprawia, że po okresie wylęgania stworzenie pada ofiarą dolegliwości (obniżającej zwykle wartości atrybutów). Od tej chwili raz dziennie musi wykonywać rzut obronny na Wytrwałość – udany oznacza uniknięcie kolejnych efektów choroby. Dwa udane rzuty obronne pod rząd oznaczają, że postać zwalczyła dolegliwość i zdrowieje, nie pada zatem ofiarą jej kolejnych efektów.

W tabeli 7-11 znajdują się charakterystyki niektórych chorób.

Sposób zarażenia: w tej kolumnie podano metodę rozprzestrzenia się choroby (przez układ pokarmowy, wdychanie albo zranienie) oraz ST rzutu obronnego. Należy pamiętać, że niektóre z nich mogą być przekazane przez tak niewielkie rany, jak na przykład ukąszenie owada. Większością chorób rozprzestrzeniających się przez wdychanie można zarazić się również przez układ pokarmowy i na odwrót.

Okres wylęgania: czas, jaki upływa, zanim na istotę zaczną działać początkowe efekty choroby (jeśli nie powiódł się rzut obronny na Wytrwałość).

Utrata wartości atrybutu

Niektóre ataki oraz działania powodują utratę wartości atrybutu zamiast obrażeń zmniejszających liczbę punktów wytrzymałości. Na przykład, choroby i trucizny mogą spowodować tymczasowe obniżenie wartości atrybutu, który powraca do pierwotnego stanu po odpoczynku lub wykorzystaniu umiejętności Leczenie. Czasami jednak efekty są tak poważne, że powodują trwałe wysączenie atrybutu.

Jeżeli wartość jakiegokolwiek atrybutu poza Budową wyniesie 0, to postać staje się bezradna (nie może się ruszać, ani podejmować żadnych akcji).

Budowa: w przypadku, kiedy wartość tego atrybutu wyniesie 0, to bohater jest martwy.

Wraz ze zmniejszeniem się wartości Budowy bohater traci 1 punkt wytrzymałości na poziom postaci na każdy punkt, o jaki maleje jego modyfikator z Budowy. Na przykład, Twardemu Herosowi 7. poziomu po zażyciu śmiertelnej trucizny nie udał się rzut obronny na Wytrwałość, co powoduje zmniejszenie jego Budowy z wartości 16 do 13. Modyfikator spada z +3 do +1, a zatem postać traci 14 punktów wytrzymałości (2 na każdy poziom). Minutę później trucizna powoduje tymczasową utratę kolejnych 8 punktów Budowy, zmniejszając wartość atrybutu do 5, a co za tym idzie modyfikator spada z +1 do –3. Bohater traci zatem kolejne 28 punktów wytrzymałości. Łącznie stracił więc 42 punkty ze względu na zmniejszenie się modyfikatora z Budowy o 6.

Początkowy efekt: obniżenie wartości atrybutu następujące po okresie wylęgania.

Drugorzędny efekt: obniżenie wartości atrybutu następujące po wejściu w życie efektu początkowego, jeżeli postaci nie uda się rzut obronny na Wytrwałość. Ma ono miejsce każdego dnia po porażce w rzucie obronnym.

Kwas

Obrażenia od kwasu postać otrzymuje w każdej rundzie, w której jest narażona na jego działanie. Ich wysokość zależy od stężenia substancji, co przedstawiono w tabeli 7-12.

TABELA 7–12: OBRAŻENIA OD KWASU

Stężenie kwasu	Atak rozpryskowy*	Całkowite zanurzenie*
Rozcieńczony	1k6	1k10
Mocny	2k6	2k10
Skoncentrowany	3k6	3k10

*Postać otrzymuje obrażenia w każdej rundzie, w której ma kontakt z kwasem.

Kwasem obniża liczbę punktów wytrzymałości. Bohater w pełni zanurzony w żrącej substancji będzie otrzymywał zwykle znacznie większe obrażenia niż osoba nią spryskana.

Opary większości kwasów są trujące dla wdychających je istot. Stworzenia, które zbliżą się do dużego zbiornika ze żrącą substancją, muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15). Nieudany oznacza obniżenie o 1 wartości Budowy. Minutę później istoty takie muszą wykonać raz jeszcze udany rzut obronny lub ich Budowa obniży się o kolejne 1k4 punkty.

Elektryczność

Prąd elektryczny płynie przez obszary zurbanizowane podobnie jak krew w ludzkich żyłach, zasilając miasta w dzień i w nocy. Zagrożenia wynikające z porażeń mogą mieć rozmaitą formę, począwszy od paralizatorów, poprzez zerwane linie przesyłowe, kończąc na ogrodzeniach pod napięciem. W tabeli 7-13 podano wartości obrażeń powodowanych przez różnego rodzaju zagrożenia związane z elektrycznością, w zależności od rodzaju napięcia. Bohater ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość – udany zmniejsza liczbę ran o połowę. Jeżeli postać nie jest uziemiona lub jest w inny sposób odizolowana od źródła prądu, to udany rzut oznacza, że nic się jej nie stało.

TABELA 7–13: OBRAŻENIA OD ELEKTRYCZNOŚCI

Rodzaj	Przykład	Obrażenia	ST Wytr
Porażenie	Akumulator, paralizator	1k3	10
Niskie napięcie	Gniazdko elektryczne lub skrzynka bezpiecznikowa	2k6	15
Średnie napięcie	Transformator przemysłowy, ogrodzenie pod napięciem	4k6	15
Wysokie napięcie	Linia energetyczna, krzesło elektryczne, piorun	8k6	20

Rozdział ósmy

PRZYJACIELE I WROGOWIE



Roxanne i Moondog pilnują nawzajem swoich pleców

Wieżowiec opanowany przez terrorystów w Boże Narodzenie. Gangi uliczne siejące chaos w cichych zaułkach. Demony wpadające w szał, pojawiające się w ukrytych świątyniach w zakamarkach chińskiej dzielnicy. Nowoczesna broń wykorzystywana do walki z hordami wielkich, ziejących ogniem smoków. Niezależnie od tła kampanii, Mistrz Gry potrzebuje rozmaitych przeciwników, którzy będą stawiali czoło bohaterom, sprzymierzeńców oferujących im pomoc oraz wszelkiego rodzaju statystów, odgrywających pomocnicze role podczas scen, a pojawiających się czasami jedynie na krótką chwilę.

Mistrz Gry znajdzie w tym rozdziale przygotowane opisy i charakterystyki stworzeń oraz postaci, a także narzędzia przydatne do tworzenia nowych, ciekawych istot, dopasowanych do prowadzonych kampanii.

FABRYKA STWORZEŃ

Pierwszym etapem tworzenia nowej istoty jest określenie jej ogólnego zarysu. Zasady umieszczone w tym rozdziale pozwalają na zaprojektowanie dowolnego typu stworzeń, każdego rodzaju oraz rozmiaru, od olbrzymiego dinozaura pożerającego wszystko na swojej drodze zaczynając, przez mięsożerną roślinę łaknącą ludzkiej krwi czy krokodyloła-ka polującego w miejskich kanałach, na dowolnym potworze, jaki tylko narodzi się w ludzkiej wyobraźni kończąc. Proces kreacji warto rozpocząć od ogólnego zdefiniowania tworzonej istoty, a następnie tchnąć w tę formę życie.

Kolejnym etapem jest określenie rozmiaru stworzenia oraz jego typu. Dinozaur to zwierzę, które można zaliczyć do kategorii wielkich, olbrzymich lub kolosalnych. Potworna muchołówka to duża roślina, a krokodyloląk będzie humanoidem-potworem średniego rozmiaru. Za pomocą tabel od 8-3 do 8-17 można wyznaczyć odpowiednią liczbę Kostek Wytrzymałości, wartości atrybutów oraz obrażenia dla istot danego typu i rozmiaru. Tabela 8-2 pomoże określić wartości rzutów obronnych oraz bazową premię do ataku. W zależności od typu stworzenia, należy dobrać odpowiednie umiejętności, atuty oraz inne cechy.

TABELA 8-1: ROZMIAR STWORZEŃ

Typowy rozmiar	Modyfikator do Obrony i testów ataków	Modyfikator Zwarcia	Modyfikator do testów Ukrywania się	Wymiary [1]	Waga [2]	Typowa przestrzeń bojowa	Zasięg
Kolosalny	–8	+16	–16	19,2 m i więcej	125 000 kg i więcej	9 m × 9 m	4,5 m
Olbrzymi	–4	+12	–12	9,6-19,2 m	16 000-125 000 kg	6 m × 6 m	4,5 m
Wielki	–2	+8	–8	4,8-9,6 m	2000-16 000 kg	4,5 m × 4,5 m	3 m
Duży	–1	+4	–4	2,4-4,8 m	250-2000 kg	3 m × 3 m	3 m
Średni	+0	+0	+0	1,2-2,4 m	30-250 kg	1,5 m × 1,5 m	1,5 m
Mały	+1	–4	+4	0,60-1,2 m	4-30 kg	1,5 m × 1,5 m	1,5 m
Malutki	+2	–8	+8	0,30-0,60 m	0,5-4 kg	0,75 m × 0,75 m	0 m
Drobny	+4	–12	+12	0,15-0,30 m	0,25-0,5 kg	0,3 m × 0,3 m	0 m
Filigranowy	+8	–16	+16	0,15 m lub mniej	0,25 kg i mniej	0,15 m × 0,15 m	0 m

1 Wzrost istoty dwunożnej lub długość ciała istoty czworonożnej (od nosa do nasady ogona)

2 Zakładając, że ciało stworzenia ma gęstość zbliżoną do zwykłego zwierzęcia. Istota kamienna będzie ważyła znacznie więcej, a gazowa – znacznie mniej.

MAGIA I PSIONIKA

Niektóre z opisanych w tym rozdziale istot posiadają magiczną naturę lub moce psioniczne. Więcej szczegółów na ten temat przedstawiono w rozdziale dziesiątym poświęconym zdolnościom FX, natomiast opisy klas zaawansowanych, wykorzystujące zaklęcia oraz psionikę (Mag, Akolita, Telepata, Wojownik Umysłu) znajdują są w rozdziale dziewiątym „Modele kampanii".

ODCZYTYWANIE OPISU ISTOTY

Opisy stworzeń ujednolicono. Większość informacji znajduje się w bloku statystyk, którego zawartość szczegółowo przedstawiono dalej. Tę część rozdziału wieńczą opisy przykładowych istot zwykłych, magicznych oraz mechanicznych.

Skala Wyzwania (SW)

Skala Wyzwania istoty określa orientacyjną miarę jej potencjału bojowego. W grze przyjęto zasadę, że podczas walki każdy z czterech bohaterów o poziomach równych Skali Wyzwania potwora, z którym toczą starcie, powinien wykorzystać mniej więcej 1/4 potencjału (punktów wytrzymałości, amunicji i tak dalej). Mogą się jednak zdarzyć sytuacje, w których Skala Wyzwania nie odzwierciedla dokładnie trudności pokonania istoty (na przykład, jeśli grupa goblinów zabarykaduje się z zakładnikami w banku).

Rozmiar

Każdą istotę można określić za pomocą jednej z dziewięciu kategorii rozmiaru, zaprezentowanych w skrócie w tabeli 8-1. W każdej z kategorii można znaleźć odpowiednie modyfikatory z rozmiaru, wpływające na Obronę istoty, jej testy ataków i zwarcia oraz testy Ukrywania się. Pojawiają się one w charakterystykach istot opisanych w tym rozdziale.

Typ istoty

Typ stworzenia decyduje o większości jego charakterystyk oraz zdolności, dotyczy to wartości atrybutów fizycznych, typu Kostki Wytrzymałości, bazowej premii do ataku, premii do rzutów obronnych, punktów umiejętności, atutów oraz specjalnych cech. Wartości atrybutów umysłowych (Intelektu, Roztropności oraz Charyzmy) mogą się znacznie różnić pomiędzy istotami tego samego typu. Jeżeli w opisie nie podano konkretnych liczb, to Mistrz Gry może ustalić je w dowolny sposób.

TABELA 8-2: RZUTY OBRONNE ORAZ BAZOWE PREMIE DO ATAKU ISTOT

Kostka Wytrzymałości istoty	Wyższa premia do rzutów obronnych	Niższa premia do rzutów obronnych	Bazowa premia do ataku (A)	Bazowa premia do ataku (B)	Bazowa premia do ataku (C)
1 i mniej	+2	+0	+0	+1	+0
2	+3	+0	+1	+2	+0
3	+3	+1	+2	+3	+1
4	+4	+1	+3	+4	+1
5	+4	+1	+3	+5	+2
6	+5	+2	+4	+6/+1	+2
7	+5	+2	+5	+7/+2	+3
8	+6	+2	+6/+1	+8/+3	+4
9	+6	+3	+6/+1	+9/+4	+4
10	+7	+3	+7/+2	+10/+5	+5
11	+7	+3	+8/+3	+11/+6/+1	+5
12	+8	+4	+9/+4	+12/+7/+2	+6/+1
13	+8	+4	+9/+4	+13/+8/+3	+6/+1
14	+9	+4	+10/+5	+14/+9/+4	+7/+2
15	+9	+5	+11/+6/+1	+15/+10/+5	+7/+2
16	+10	+5	+12/+7/+2	+16/+11/+6/+1	+8/+3
17	+10	+5	+12/+7/+2	+17/+12/+7/+2	+8/+3
18	+11	+6	+13/+8/+3	+18/+13/+8/+3	+9/+4
19	+11	+6	+14/+9/+4	+19/+14/+9/+4	+9/+4
20	+12	+6	+15/+10/+5	+20/+15/+10/+5	+10/+5

Bazowa premia do ataku (A): Kolumna wykorzystywana w przypadku gigantów, humanoidów, konstruktów, robactwa, roślin, śluzów, wynaturzeń, zwierząt oraz żywiołaków.

Bazowa premia do ataku (B): Kolumna wykorzystywana w przypadku humanoidów-potworów, magicznych bestii, przybyszów oraz smoków.

Bazowa premia do ataku (C): Kolumna wykorzystywana w przypadku istot baśniowych i nieumarłych.

TABELA 8–3: GIGANCI

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	46–47	6–7	28–31	32k8	2k6	2k8	2k8	4k6
Olbrzymi	38–39	6–7	24–27	16k8	1k8	2k6	2k6	2k8
Wielki	30–31	6–7	20–23	8k8	1k6	1k8	2k4	2k6
Duży	22–23	8–9	16–19	2k8	1k4	1k6	1k6	1k8

Określone stworzenie może zaliczać się do jednego z piętnastu opisanych dalej typów. Dana istota ma prawo należeć tylko do jednego typu.

W tabeli 8-2 przedstawiono modyfikatory rzutów obronnych oraz testów ataków zależne od typu stworzenia oraz posiadanych przez nie Kostek Wytrzymałości.

Gigant

Giganty są humanoidami rozmiaru dużego i większego. Słyną ze znacznej siły. W tabeli 8-3: Giganty przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecana minimalna liczba Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Bazowa premia do ataku: 1/4 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2 „Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot").

Wyższy rzut obronny: Wytrwałość.

Punkty umiejętności: 6 + modyfikator z Int (minimum +1) plus 2 punkty na każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Atuty: 1 plus 1 atut na każde 4 Kostki Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Giganty posiadają następujące cechy dodatkowe:

Rozmiar: nie mniejszy niż duży.

Biegłość w broni i pancerzu: giganty otrzymują premiowy atut, którym może być Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej. Posługują się również biegle swoją bronią naturalną oraz każdym rodzajem uzbrojenia wymienionym w opisie. Jeżeli dany gigant według opisu nosi pancerz, to posiada odpowiednią dla niego biegłość (lekki, średni lub ciężki) oraz biegłość we wszystkich lżejszych pancerzach.

Widzenie w słabym świetle (zw): większość gigantów widzi w słabym świetle.

Humanoid

Humanoid jest przypominającą człowieka istotą, która posiada zazwyczaj dwie ręce, dwie nogi, głowę oraz tułów podobny do ludzkiego. Najczęściej nie dysponuje zdolnościami nadnaturalnymi. W tabeli 8-4: Humanoidy przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru.

Kostka Wytrzymałości: k8

Bazowa premia do ataku: 1/4 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2 „Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot").

Wyższy rzut obronny: jeden do wyboru (zwykle Refleks).

Punkty umiejętności: 6 + modyfikator z Int plus 1 punkt za każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Atuty: jeden plus 1 na każde 4 Kostki Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Humanoidy posiadają następujące dodatkowe cechy:

Rozmiar: nie może przekraczać średniego.

Biegłość w broni i pancerzu: istoty tego typu posiadające więcej niż jedną Kostkę Wytrzymałości (na przykład gnolle czy troglodyci) otrzymują premiowy atut do wyboru: Biegłość w broni dawnej, Biegłość w pancerzu (lekkim) lub Biegłość w broni prostej.

Bystre oczy (zw): humanoidy przyzwyczajone do życia pod ziemią mogą widzieć w ciemnościach (zasięg 18 metrów) lub widzieć w słabym świetle, bądź też posiadać obie te cechy (co zaznaczono w opisach).

Humanoid-potwór

Istota z wyglądu przypominająca człowieka, posiadająca jednak pewne cechy potworów lub zwierząt. Tego rodzaju stworzenie bardzo często dysponuje nadnaturalnymi zdolnościami. W tabeli 8-5: Humanoidy-potwory przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Bazowa premia do ataku: liczba wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: Refleks, Wola.

Punkty umiejętności: 2 × wartość Int plus 2 punkty na każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Atuty: 1 + modyfikator z Int (minimum 0) plus 1 atut na każde 4 Kostki Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Humanoidy-potwory posiadają następujące dodatkowe cechy:

Biegłość w broni i pancerzu: humanoidy-potwory otrzymują premiowy atut, którym może być Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej. Posługują się również biegle swoją bronią naturalną oraz każdym rodzajem uzbrojenia wymienionym w opisie. Jeżeli dana istota według opisu nosi pancerz, to posiada odpowiednią dla niego biegłość (lekki, średni lub ciężki) oraz biegłość we wszystkich lżejszych pancerzach.

Widzenie w ciemnościach (zw): większość widzi w ciemnościach na zasięg 18 metrów.

Istota baśniowa

Tego rodzaju stworzenia dysponują nadnaturalnymi zdolnościami i posiadają więź z naturą lub jakąś inną mocą bądź miejscem. Istoty baśniowe zwykle z wyglądu zazwyczaj przypominają ludzi. W tabeli 8-6: Istoty baśniowe przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru.

Kostka Wytrzymałości: k6.

TABELA 8–4: HUMANOIDY

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie [1]	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Średni	10–15	10–13	10–11	1k8	1k3	1k4	1k4	1k6
Mały	6–11	12–15	8–9	1/2 k8	1k2	1k3	1k3	1k4
Malutki	2–7	14–17	8–9	1/4 k8	1	1k2	1k2	1k3
Drobny	1	16–19	8–9	1/8 k8	—	1	1	1k2
Filigranowy	1	18–21	8–9	1/16 k8	—	—	—	1

1 Ataki bez broni uznawane są za uderzenia zadające obrażenia powierzchowne.

TABELA 8–5: HUMANOIDY–POTWORY

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	42–43	8–9	26–27	32k8	2k6	2k8	2k8	4k6
Olbrzymi	34–35	8–9	22–23	16k8	1k8	2k6	2k6	2k8
Wielki	26–27	8–9	18–19	8k8	1k6	1k8	2k4	2k6
Duży	18–19	10–11	14–15	2k8	1k4	1k6	1k6	1k8
Średni	10–11	12–13	10–11	1k8	1k3	1k4	1k4	1k6
Mały	6–7	14–15	8–9	1/2 k8	1k2	1k3	1k3	1k4
Malutki	2–3	16–17	8–9	1/4 k8	1	1k2	1k2	1k3
Drobny	1	18–19	8–9	1/8 k8	—	1	1	1k2
Filigranowy	1	20–21	8–9	1/16 k8	—	—	—	1

Bazowa premia do ataku: 1/2 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: Wola.

Punkty Umiejętności: 3 × wartość Int plus 2 punkty na każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Atuty: 1 + modyfikator z Int (minimum 0) oraz 1 atut na każde 4 Kostki Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Istoty baśniowe posiadają następujące cechy dodatkowe:

Biegłość w broni i pancerzu: istoty baśniowe otrzymują premiowy atut, którym może być Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej. Posługują się również biegle każdym rodzajem uzbrojenia wymienionym w opisie. Jeżeli dana istota według opisu nosi pancerz, to posiada odpowiednią dla niego biegłość (lekki, średni lub ciężki) oraz biegłość we wszystkich lżejszych pancerzach.

Widzenie w słabym świetle (zw): większość tych istot widzi w słabym świetle.

Konstrukt

Tego rodzaju istoty to ożywione przedmioty lub sztucznie skonstruowane stworzenia. W tabeli 8-7: Konstrukty przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru konstruktu.

Kostka Wytrzymałości: k10.

Bazowa premia do ataku: 3/4 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: brak.

Punkty umiejętności: brak.

Atuty: brak.

Konstrukty dysponują następującymi cechami dodatkowymi:

Biegłość w broni i pancerzu: biegle posługują się jedynie posiadaną bronią naturalną. Nie dysponują biegłością w pancerzach.

Wartości atrybutów: nie posiadają ani wartości Budowy, ani wartości Intelektu.

Dodatkowe punkty wytrzymałości: istoty tego typu otrzymują dodatkowe punkty wytrzymałości zależne od rozmiaru, co pokazano w tabeli 8-6: Konstrukty.

Widzenie w ciemnościach (zw): większość konstruktów widzi w ciemnościach na zasięg 18 metrów.

Niepodatności: konstrukty są niepodatne na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, a także na efekty nekromantyczne oraz wszystkie te wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że dany efekt wpływa na przedmioty lub ma nieszkodliwe działanie). Nie podlegają trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutów, wysączaniu wartości atrybutów oraz efektom ogromnych obrażeń.

Naprawialność: konstrukt sam z siebie nie leczy obrażeń, ale można go zreperować za pomocą testu Naprawiania. Pomyślny test tej umiejętności (ST 30) i godzina pracy oznacza odzyskanie 1k10 obrażeń. Konstrukt, którego punkty wytrzymałości spadły do zera, ulega natychmiastowemu zniszczeniu i nie może zostać naprawiony.

TABELA 8–6: ISTOTY BAŚNIOWE

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	42–43	8–9	26–27	32k6	2k6	2k8	2k8	4k6
Olbrzymi	34–35	8–9	22–23	16k6	1k8	2k6	2k6	2k8
Wielki	26–27	8–9	18–19	8k6	1k6	1k8	2k4	2k6
Duży	18–19	10–11	14–15	2k6	1k4	1k6	1k6	1k8
Średni	10–11	12–13	10–11	1k6	1k3	1k4	1k4	1k6
Mały	6–7	14–16	8–9	1/2 k6	1k2	1k3	1k3	1k4
Malutki	2–3	16–17	8–9	1/4 k6	1	1k2	1k2	1k3
Drobny	1	18–19	8–9	1/8 k6	—	1	1	1k2
Filigranowy	1	20–21	8–9	1/16 k6	—	—	—	1

TABELA 8–7: KONSTRUKTY

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Dodatkowe punkty wytrzymałości	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	44–47	6–7	—	32k10	120	4k6	2k6	2k8	4k6
Olbrzymi	36–39	6–7	—	16k10	80	2k8	1k8	2k6	2k8
Wielki	28–31	6–7	—	8k10	40	2k6	1k6	2k4	2k6
Duży	20–23	8–9	—	2k10	20	1k8	1k4	1k6	1k8
Średni	12–15	10–11	—	1k10	10	1k6	1k3	1k4	1k6
Mały	8–11	12–13	—	1/2 k10	5	1k4	1k2	1k3	1k4
Malutki	4–7	14–15	—	1/4 k10	—	1k3	1	1k2	1k3
Drobny	2–5	16–17	—	1/8 k10	—	1k2	—	1	1k2
Filigranowy	1	18–19	—	1/16 k10	—	1	—	—	1

TABELA 8-8: MAGICZNE BESTIE

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	42-43	10-11	28-29	32k10	2k6	4k6	2k8	4k6
Olbrzymi	34-35	10-11	24-25	16k10	1k8	2k8	2k6	2k8
Wielki	26-27	10-11	20-21	8k10	1k6	2k6	2k4	2k6
Duży	18-19	12-13	16-17	2k10	1k4	1k8	1k6	1k8
Średni	10-11	14-15	12-13	1k10	1k3	1k6	1k4	1k6
Mały	6-7	16-17	10-11	1/2 k10	1k2	1k4	1k3	1k4
Malutki	2-3	18-19	10-11	1/4 k10	1	1k3	1k2	1k3
Drobny	1	20-21	10-11	1/8 k10	—	1k2	1	1k2
Filigranowy	1	22-23	10-11	1/16 k10	—	1	—	1

Specjalne: konstrukt nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu.

Magiczna bestia

Magiczne bestie to stworzenia przypominające zwierzęta, ale mogą posiadać Intelekt o wartości przekraczającej 2. Mogą dysponować również nadnaturalnymi i nadzwyczajnymi zdolnościami, albo charakteryzować się nietypowym wyglądem i zachowaniem. W tabeli 8-8: Magiczne bestie przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru.

Kostka Wytrzymałości: k10.

Bazowa premia do ataku: liczba wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: Wytrwałość, Refleks.

Punkty umiejętności: 2 × wartość Int plus 1 punkt na każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej pierwszej, bądź 10-15 punktów, jeśli wartość Int wynosi 1 lub 2.

Atuty: 1 + modyfikator z Int (minimum 0) plus 1 atut na każde 4 Kostki Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Magiczne bestie posiadają następujące dodatkowe cechy:

Biegłość w broni i pancerzu: biegle posługują się tylko posiadaną bronią naturalną. Nie dysponują biegłością w pancerzach.

Bystre oczy (zw): widzą w ciemnościach (zasięg 18 metrów) oraz w słabym świetle (jeśli w opisie nie zaznaczono inaczej).

Nieumarły

Nieumarli to istoty, które po śmierci zostały ponownie powołane do życia na skutek działania magii lub innych nadnaturalnych mocy. W tabeli 8-9: Nieumarli przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru stworzenia.

Kostka Wytrzymałości: k12.

Bazowa premia do ataku: 1/2 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: Wola.

Punkty umiejętności: 3 × wartość Int plus 2 punkty na każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Atuty: 1 + modyfikator z Int, plus 1 atut na każde 4 Kostki Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Nieumarli dysponują następującymi cechami dodatkowymi:

Biegłość w broni i pancerzu: nieumarli otrzymują premiowy atut, którym może być Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej. Posługują się również biegle swą naturalną bronią oraz każdym rodzajem uzbrojenia wymienionym w opisie. Jeżeli dana istota według opisu nosi pancerz, to posiada odpowiednią dla niego biegłość (lekki, średni lub ciężki) oraz biegłość we wszystkich lżejszych pancerzach.

Wartości atrybutów: nie posiadają wartości Budowy. W testach Koncentracji wykorzystują modyfikator z Charyzmy.

Widzenie w ciemnościach (zw): większość nieumarłych widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Niepodatności: nieumarli są niepodatni na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, a także na efekty nekromantyczne oraz wszystkie te wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że dany efekt wpływa na przedmioty lub ma nieszkodliwe działanie). Nie podlegają trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutów, wysączaniu wartości atrybutów oraz efektom ogromnych obrażeń.

Leczenie: nieumarły sam z siebie nie leczy obrażeń, chyba że ma wartość Intelektu. Niemniej można go uleczyć, co zresztą czyni negatywna energia (jak choćby czar *zadawanie lekkich ran*). Większość istot tego typu ulega natychmiastowemu zniszczeniu, gdy liczba ich punktów wytrzymałości spadnie do przynajmniej 0.

Specjalne: nieumarły nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu.

Przybysz

Przybysze są istotami pochodzącymi z innego wymiaru, rzeczywistości lub planu. W tabeli 8-10 „Przybysze" przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Bazowa premia do ataku: liczba wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: Wytrwałość, Refleks, Wola.

Punkty umiejętności: 8 + modyfikator z Int na każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej pierwszej.

TABELA 8-9: NIEUMARLI

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	44-45	6-7	—	32k12	4k6	4k6	2k8	2k6
Olbrzymi	36-37	6-7	—	21k12	2k8	2k8	2k6	1k8
Wielki	28-29	6-7	—	10k12	2k6	2k6	2k4	1k6
Duży	20-21	8-9	—	4k12	1k8	1k8	1k6	1k4
Średni	12-13	10-11	—	1k12	1k6	1k6	1k4	1k3
Mały	8-9	12-13	—	1/2 k12	1k4	1k4	1k3	1k2
Malutki	4-5	14-15	—	1/4 k12	1k3	1k3	1k2	1
Drobny	2-3	16-17	—	1/8 k12	1k2	1k2	1	—
Filigranowy	2-3	18-19	—	1/16 k12	1	1	—	—

TABELA 8–10: PRZYBYSZE

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	44-47	6-7	28-29	32k8	4k6	4k6	2k8	2k6
Olbrzymi	36-39	6-7	24-25	16k8	2k8	2k8	2k6	1k8
Wielki	28-31	6-7	20-21	8k8	2k6	2k6	2k4	1k6
Duży	20-23	8-9	16-17	2k8	1k8	1k8	1k6	1k4
Średni	12-15	10-11	12-13	1k8	1k6	1k6	1k4	1k3
Mały	8-11	12-13	10-11	1/2 k8	1k4	1k4	1k3	1k2
Malutki	4-7	14-15	10-11	1/4 k8	1k3	1k3	1k2	1
Drobny	2-3	16-17	10-11	1/8 k8	1k2	1k2	1	—
Filigranowy	2-3	18-19	10-11	1/16 k8	1	1	—	—

Atuty: 1 plus 1 atut na każde 4 Kostki Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Przybysze posiadają następujące dodatkowe cechy:

Biegłość w broni i pancerzu: przybysze otrzymują premiowy atut, którym może być Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej. Posługują się również biegle swą naturalną bronią oraz każdym rodzajem uzbrojenia wymienionym w opisie. Jeżeli dana istota według opisu nosi pancerz, to posiada odpowiednią dla niego biegłość (lekki, średni lub ciężki) oraz biegłość we wszystkich lżejszych pancerzach.

Widzenie w ciemnościach (zw): większość przybyszów widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Specjalne: przybysz nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu.

Robactwo

Do tej kategorii stworzeń zaliczają się owady, pajęczaki, stawonogi, glisty i tym podobne bezkręgowce. W tabeli 8-11: Robactwo przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Bazowa premia do ataku: 3/4 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: Wytrwałość.

Punkty umiejętności: 10-15.

Atuty: brak.

Robactwo posiada następujące dodatkowe cechy:

Biegłość w broni i pancerzu: biegle posługuje się tylko posiadaną bronią naturalną. Nie dysponuje biegłością w opancerzeniu.

Wartości atrybutów: robactwo nie posiada wartości Intelektu.

Silny jad: jadowite robactwo rozmiaru przynajmniej średniego zyskuje premię do ST rzutu obronnego na jego truciznę – wysokość premii zależy od rozmiaru stwora. Średnie robactwo posiada premię +2, duże +4, wielkie +6, olbrzymie +8, a kolosalne +10.

Widzenie w ciemnościach (zw): większość tego typu istot, jeśli posiada receptory wzrokowe, to widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Ślepowidzenie (zw): robactwo niedysponujące receptorami wzrokowymi posiada zdolność ślepowidzenie (zasięg 18 metrów).

Niepodatności: istoty tego rodzaju są niepodatne na efekty wpływające na umysł.

Odporność na ogromne obrażenia (zw): robactwo otrzymuje premię gatunkową +5 do testów Wytrwałości związanych z negowaniem skutków ogromnych obrażeń.

Roślina

Tego rodzaju stworzenia są roślinne. W tabeli 8-12 „Rośliny" przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Bazowa premia do ataku: 3/4 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: Wytrwałość.

TABELA 8–11: ROBACTWO

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	42-43	6-7	26-27	32k8	2k6	4k6	2k8	4k6
Olbrzymi	34-35	6-7	22-23	16k8	1k8	2k8	2k6	2k8
Wielki	26-27	6-7	18-19	8k8	1k6	2k6	2k4	2k6
Duży	18-19	8-9	14-15	2k8	1k4	1k8	1k6	1k8
Średni	10-11	10-11	10-11	1k8	1k3	1k6	1k4	1k6
Mały	6-7	12-13	8-9	1/2 k8	1k2	1k4	1k3	1k4
Malutki	2-3	14-15	8-9	1/4 k8	1	1k3	1k2	1k3
Drobny	1	16-17	8-9	1/8 k8	—	1k2	1	1k2
Filigranowy	1	18-19	8-9	1/16 k8	—	1	—	1

TABELA 8–12: ROŚLINY

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	44-45	6-7	28-29	32k8	4k6	2k6	2k8	4k6
Olbrzymi	36-37	6-7	24-25	16k8	2k8	1k8	2k6	2k8
Wielki	28-29	6-7	20-21	4k8	2k6	1k6	2k4	2k6
Duży	20-21	8-9	16-17	2k8	1k8	1k4	1k6	1k8
Średni	12-13	10-11	12-13	1k8	1k6	1k3	1k4	1k6
Mały	8-9	12-13	10-11	1/2 k8	1k4	1k2	1k3	1k4
Malutki	4-5	14-15	10-11	1/4 k8	1k3	1	1k2	1k3
Drobny	2-3	16-17	10-11	1/8 k8	1k2	—	1	1k2
Filigranowy	2-3	18-19	10-11	1/16 k8	1	—	—	1

TABELA 8–13: SMOKI

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	46–47	6–7	30–31	38k12	2k8	4k8	2k6	4k6
Olbrzymi	38–39	6–7	26–27	27k12	2k6	4k6	2k8	2k8
Wielki	30–31	6–7	22–23	19k12	1k8	2k8	2k6	2k6
Duży	22–23	8–9	18–19	10k12	1k6	2k6	1k8	1k8
Średni	14–15	10–11	14–15	7k12	1k4	1k8	1k6	1k6
Mały	10–11	12–13	12–13	4k12	—	1k6	1k4	1k4
Malutki	6–7	14–15	12–13	3k12	—	1k4	1k3	1k3
Drobny	4–5	16–17	12–13	1k12	—	1k3	1k2	1k2
Filigranowy	4–5	18–19	12–13	1/2 k12	—	1k2	1	1

Punkty umiejętności: brak.
Atuty: brak.

Rośliny posiadają następujące dodatkowe cechy:

Biegłość w broni i pancerzu: biegle posługują się tylko posiadaną bronią naturalną. Nie dysponują biegłością w opancerzeniu.

Niepodatności: rośliny są niepodatne na uśpienie, paraliż, oszołomienie oraz efekty wpływające na umysł. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne oraz efekty ogromnych obrażeń.

Widzenie w słabym świetle (zw): większość roślin posiadających receptory wzrokowe widzi w słabym świetle.

Ślepowidzenie (zw): większość roślin nieposiadających receptorów wzrokowych posiada ślepowidzenie (zasięg 18 metrów).

Smok

Smoki są gadami, zazwyczaj uskrzydlonymi, posiadającymi zdolności magiczne lub inne nietypowe cechy. W tabeli 8-13 „Smoki" przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru stworzenia.

Kostka Wytrzymałości: k12.

Bazowa premia do ataku: liczba wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2:Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: Wytrwałość, Refleks, Wola.

Punkty umiejętności: 6 + modyfikator z Int na każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Atuty: 1 plus 1 atut na każde 4 Kostki Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Smoki dysponują następującymi cechami dodatkowymi:

Biegłość w broni i pancerzu: biegle posługują się tylko posiadaną bronią naturalną. Nie dysponują biegłością w opancerzeniu.

Widzenie w ciemnościach (zw): większość widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Niepodatności: Smoki są niepodatne na efekty uśpienia, unieruchomienia oraz paraliżu.

Śluz

Śluz jest amorficzną lub zmienną istotą. W tabeli 8-14: Śluzy przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru.

Kostka Wytrzymałości: k10.

Bazowa premia do ataku: 3/4 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: brak.

Punkty umiejętności: brak.

Atuty: brak.

Śluz posiada dodatkowo następujące dodatkowe cechy:

Biegłość w broni i pancerzu: biegle posługuje się tylko posiadaną bronią naturalną. Nie dysponuje biegłością w opancerzeniu.

Poziomy atrybutów: nie posiada wartości Intelektu.

Dodatkowe punkty wytrzymałości: śluzy nie posiadają żadnego naturalnego pancerza, lecz mimo to trudno je uśmiercić, jako że mają protoplazmatyczne ciała. Z tego powodu otrzymują dodatkowe punkty wytrzymałości zależne od rozmiaru (niezależnie od wynikających z Kostek Wytrzymałości czy wartości Budowy), co pokazano w tabeli 8-14.

Niepodatności: śluzy są niepodatne na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, ataki wzrokowe, efekty wizualne, iluzje oraz wszelkie inne formy ataku oparte na wzroku. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne, flankowanie oraz efekty ogromnych obrażeń.

Ślepowidzenie (zw): większość śluzów posiada ślepowidzenie (zasięg 18 metrów).

Wynaturzenie

Tego rodzaju istoty charakteryzują się nietypową budową anatomiczną, dziwnymi zdolnościami, obcym sposobem myślenia lub dowolną kombinacją tych trzech cech. W tabeli 8-15 „Wynaturzenia" przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru wynaturzenia.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Bazowa premia do ataku: 3/4 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: Wola.

Punkty umiejętności: 2 × wartość Int plus 2 punkty na każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej pierwszej.

TABELA 8–14: ŚLUZY

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Dodatkowe punkty wytrzymałości	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	44–45	6–7	26–29	32k10	40	4k6	4k6	2k8	2k6
Olbrzymi	36–37	6–7	22–25	16k10	30	2k8	1k8	2k6	1k8
Wielki	28–29	6–7	18–21	8k10	20	2k6	2k6	2k4	1k6
Duży	20–21	8–9	14–17	2k10	15	1k8	1k8	1k6	1k4
Średni	12–13	10–11	10–13	1k10	10	1k6	1k6	1k4	1k3
Mały	8–9	12–13	8–9	1/2 k10	5	1k4	1k4	1k3	1k2
Malutki	4–5	14–15	8–9	1/4 k10	—	1k3	1k3	1k2	1
Drobny	2–3	16–17	8–9	1/8 k10	—	1k2	1k2	1	—
Filigranowy	2–3	18–19	8–9	1/16 k10	—	1	1	—	—

TABELA 8–15: WYNATURZENIA

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	42–43	10–11	28–29	32k8	2k6	4k8	2k8	4k6
Olbrzymi	34–35	10–11	24–25	16k8	1k8	4k6	2k6	2k8
Wielki	26–27	10–11	20–21	8k8	1k6	2k8	2k4	2k6
Duży	18–19	12–13	16–17	2k8	1k4	2k6	1k6	1k8
Średni	10–11	14–15	12–13	1k8	1k3	2k4	1k4	1k6
Mały	6–7	16–17	10–11	½ k8	1k2	1k6	1k3	1k4
Malutki	2–3	18–19	10–11	¼ k8	1	1k4	1k2	1k3
Drobny	1	20–21	10–11	1/8 k8	—	1k3	1	1k2
Filigranowy	1	22–23	10–11	1/8 k8	—	1k2	—	1

Atuty: modyfikator z Int (minimum +0) plus 1 atut za każde 4 KW powyżej pierwszej.

Wynaturzenia dysponują następującymi cechami dodatkowymi:

Biegłość w broni i pancerzu: wynaturzenia otrzymują premiowy atut, którym może być Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej. Posługują się również biegle swą naturalną bronią oraz każdym rodzajem uzbrojenia wymienionym w opisie. Jeżeli dana istota według opisu nosi pancerz, to posiada odpowiednią dla niego biegłość (lekki, średni lub ciężki) oraz biegłość we wszystkich lżejszych pancerzach.

Widzenie w ciemnościach (zw): większość wynaturzeń widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Zwierzę

Żywa, nieludzka istota, zwykle kręgowiec nieposiadający żadnych specjalnych zdolności ani wrodzonej skłonności do używania języka czy tworzenia kultury. W tabeli 8-16 „Zwierzęta", przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru zwierzęcia.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Bazowa premia do ataku: 3/4 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2 „Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot").

Wyższy rzut obronny: Wytrwałość i Refleks (niektóre zwierzęta posiadają inne wyższe rzuty obronne).

Punkty umiejętności: 10-15.

Atuty: brak.

Zwierzęta dysponują następującymi cechami dodatkowymi:

Biegłość w broni i pancerzu: biegle posługują się tylko posiadaną bronią naturalną. Nie dysponują biegłością w opancerzeniu.

Wartości atrybutów: wartość Intelektu zwierząt nie przekracza zwykle 1 lub 2 (drapieżniki zazwyczaj posiadają Intelekt 2). Istota, której wartość rzeczonego atrybutu przekracza 3, nie jest zwierzęciem.

Widzenie w słabym świetle (zw): większość zwierząt widzi w słabym świetle.

Żywiołak

Żywiołak jest istotą zbudowaną z jednego z czterech podstawowych żywiołów: powietrza, ziemi, ognia lub wody. W tabeli 8-17: Żywiołaki przedstawiono wartości atrybutów fizycznych, zalecaną minimalną liczbę Kostek Wytrzymałości oraz zadawane obrażenia – wszystko zależnie od rozmiaru.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Bazowa premia do ataku: 3/4 wszystkich Kostek Wytrzymałości (tabela 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot).

Wyższy rzut obronny: w zależności od żywiołu: Wytrwałość (żywiołak ziemi i wody) lub Refleks (żywiołak powietrza oraz ognia).

Punkty umiejętności: 2 × wartość Int plus 2 punkty na każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej pierwszej.

Atuty: Modyfikator z Int (minimum 0) plus 1 atut na każde 4 Kostki Wytrzymałości powyżej pierwszej.

TABELA 8–16: ZWIERZĘTA

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	42–43	10–11	28–29	32k8	2k6	4k6	2k8	4k6
Olbrzymi	34–35	10–11	24–25	16k8	1k8	2k8	2k6	2k8
Wielki	26–27	10–11	20–21	4k8	1k6	2k6	2k4	2k6
Duży	18–19	12–13	16–17	2k8	1k4	1k8	1k6	1k8
Średni	10–11	14–15	12–13	1k8	1k3	1k6	1k4	1k6
Mały	6–7	16–17	10–11	1/2 k8	1k2	1k4	1k3	1k4
Malutki	2–3	18–19	10–11	1/4 k8	1	1h3	1k2	1k3
Drobny	1	20–21	10–11	1/8 k8	—	1k2	1	1k2
Filigranowy	1	22–23	10–11	1/8 k8	—	1	—	1

TABELA 8–17: ŻYWIOŁAKI

Rozmiar	S	Zr	Bd	Minimalne KW	Walnięcie	Ugryzienie	Pazury/ Szpony	Bodnięcie
Kolosalny	44–45	6–7	28–29	32k8	4k6	4k6	2k8	2k6
Olbrzymi	36–37	6–7	24–25	16k8	2k8	2k8	2k6	1k8
Wielki	28–29	6–7	20–21	8k8	2k6	2k6	2k4	1k6
Duży	20–21	8–9	16–17	4k8	1k8	1k8	1k6	1k4
Średni	12–13	10–11	12–13	2k8	1k6	1k6	1k4	1k3
Mały	8–9	12–13	10–11	1k8	1k4	1k4	1k3	1k2
Malutki	6–7	14–15	10–11	1/2 k8	1k3	1k3	1k2	1
Drobny	4–5	16–17	10–11	1/4 k8	1k2	1k2	1	—
Filigranowy	4–5	18–19	10–11	1/8 k8	1	1	—	—

Żywiołaki posiadają następujące cechy dodatkowe:

Biegłość w broni i pancerzu: biegle posługują się tylko posiadaną bronią naturalną. Nie dysponują biegłością w opancerzeniu.

Widzenie w ciemnościach (zw): większość żywiołaków widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Niepodatności: żywiołaki są niepodatne na trucizny, uśpienie, paraliż i oszołomienie. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne, flankowanie oraz efekty ogromnych obrażeń.

Specjalne: Nieumarły nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu.

Kostka Wytrzymałości (KW) i punkty wytrzymałości (PW)

Typ oraz rozmiar stworzenia wyznaczają jego Kostki Wytrzymałości. Ich liczba jest odpowiednikiem poziomu istoty na potrzeby ustalania działania różnych zdolności FX (chodzi o magię czy psionikę, które dokładniej opisano w rozdziale dziesiątym), których ofiarą pada. Definiuje ona również naturalną szybkość leczenia oraz maksymalne rangi w umiejętnościach.

Liczba Kostek Wytrzymałości wraz z modyfikatorem z Budowy określa również punkty wytrzymałości danej istoty. Należy przy tym pamiętać, że w opisach podano średnią liczbę punktów wytrzymałości.

Próg ogromnych obrażeń (prg)

Jeżeli istota otrzymała w pojedynczym ataku obrażenia większe bądź równe jej aktualnej wartości Budowy, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza, iż jej punkty wytrzymałości natychmiast spadają do wartości –1. Jeżeli zadane rany i tak doprowadzą punkty wytrzymałości do –1 lub poniżej tej liczby, to nie należy stosować zasad związanych z progiem ogromnych obrażeń, a zatem istota nie musi wykonywać rzutu obronnego na Wytrwałość.

Na konstrukty, nieumarłych, rośliny, śluzy oraz żywiołaki nie wpływają efekty ogromnych obrażeń, a zatem nie dysponują w ogóle czymś takim jak próg ogromnych obrażeń. Robactwo posiada zaś premię gatunkową +5 do rzutów obronnych na Wytrwałość związanych z negowaniem efektu obniżenia punktów wytrzymałości do –1.

Inicjatywa (Ini)

Modyfikator używany podczas testów inicjatywy, zwykle równy modyfikatorowi ze Zręczności istoty. W przypadku, gdy dysponuje ona atutem Doskonalsza inicjatywa, otrzymuje dodatkowo +4.

Szybkość (Szyb)

Taktyczna szybkość poruszania się stworzenia po ziemi (odległość, jaką może pokonać w jednej akcji ruchu). Jeśli istota nosi pancerz ograniczający ruch, to stosowną informację podano w opisie (w nawiasie wraz z nazwą pancerza). Potem znaleźć można bazową szybkość poruszania się istoty bez opancerzenia.

Jeżeli stworzenie porusza się też w inny sposób, to podano odpowiednią informację (może ona zastąpić też szybkość naziemną). Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie przedstawione typy poruszania są normalne (niemagiczne).

Latanie: stworzenie potrafi poruszać się w powietrzu z podaną szybkością, jeśli nie dźwiga obciążenia przekraczającego lekkie (więcej na ten temat na stronie 121). W nawiasie obok szybkości latania podano zwrotność, stosując następującą klasyfikację:

Doskonała: stworzenie jest w stanie wykonać niemal każdy powietrzny manewr, który sobie zażyczy.

Dobra: istota porusza się w powietrzu bardzo zwinnie. Jednak nie może zmieniać kierunku ruchu tak swobodnie, co stworzenia o doskonałej zwrotności.

Przeciętna: stworzenie lata podobnie do małego ptaka.

Słaba: istota potrafi latać równie dobrze, co duży ptak.

Kiepska: stworzenie lata z trudem, słabo manewrując w powietrzu.

Latające stworzenia mogą atakować pikując. Jest to odpowiednik szarży (więcej informacji na ten temat na stronie 138), lecz pikująca istota musi pokonać minimum 9 metrów. Może wykonywać tylko jeden atak pazurami lub szponami, lecz powoduje podwójne obrażenia. Latająca istota może wykonać akcję bieg, pod warunkiem, iż porusza się w linii prostej.

Pływanie: stworzenie potrafi poruszać się w wodzie z podaną szybkością, nie wykonując testów Pływania. Ponadto otrzymuje premię gatunkową +8 do wszelkich testów Pływania, gdy wykonuje specjalne akcje lub unika niebezpieczeństwa. Zawsze może wykorzystać zasadę 10, nawet jeśli się spieszy lub coś mu zagraża. Ma też prawo pływając wykonać akcję biegu, o ile porusza się w linii prostej.

Rycie: stworzenie jest w stanie przekopywać się przez ziemię, lecz nie przez skałę, chyba że opis mówi inaczej. Poruszająca się w ten sposób istota nie może wykonywać akcji bieg.

Wspinanie: stworzenie z tą szybkością otrzymuje premię gatunkową +8 do wszystkich testów Wspinaczki. Musi wykonywać testy Wspinaczki, gdy wchodzi na jakąkolwiek ścianę czy zbocze wymagające testu o ST przekraczającym 0, lecz zawsze może wykorzystać zasadę 10, nawet jeśli się spieszy lub coś mu zagraża. Jeżeli istota decyduje się przyspieszyć wspinaczkę (więcej na ten temat na stronie 70), porusza się z podwójną podaną szybkością (lub z normalną naziemną szybkością – zależnie od tego, która wartość jest mniejsza), wykonując jeden test Wspinaczki z karą –5. Wspinające się stworzenie nie może wykonywać akcji bieg. Ponadto taka wspinająca się istota zachowuje premię ze Zręczności do Obrony (jeśli jakąś posiada). Wrogowie nie zyskują też specjalnych premii, gdy ją atakują.

Obrona

W Obronie uwzględniono wszelkie stosowne modyfikatory, które podano w nawiasach (zwykle wynikają one z rozmiaru, ze Zręczności oraz naturalnego pancerza). W opisie znajduje się również wartość Obrony na potrzeby ataków dotykowych (bez uwzględnienia naturalnego pancerza oraz innych modyfikatorów z pancerzy) oraz w przypadku nieprzygotowania (bez uwzględnienia premii ze Zręczności oraz premii klasowej, jeśli stworzenie je posiada).

Bazowa premia do ataku (BPA)

Bazowa premia do ataku (odczytywana z tabeli 8-2) nie obejmuje żadnych modyfikatorów. Wykorzystuje się ją do określenia modyfikatora zwarcia oraz maksymalnych premiowych obrażeń przy wykorzystaniu atutu Potężny atak.

Modyfikator zwarcia (zwa)

Kiedy istota wykonuje sporny test zwarcia, dodaje ten modyfikator do wyniku rzutu k20. Całkowity modyfikator zwarcia oblicza się w następujący sposób: bazowa premia do ataku + modyfikator z Siły + modyfikator zwarcia. Wartości tego ostatniego podano w tabeli 8-1, uzależniając liczby od rozmiaru istoty.

Podstawowy atak (atk)

Jeżeli istota się przemieści na dystans przekraczający 1,5 metra, to w danej rundzie może wykonać tylko jeden atak, w którym wykorzystuje podstawową premię do ataku. Składają się na nią: modyfikatory z rozmiaru oraz z Siły (w przypadku ataków w walce wręcz) lub ze Zręczności (w przypadku dystansowych). Stworzenie posiadające atut Finezja w broni może w atakach wręcz wykorzystywać modyfikator ze Zręczności. W nawiasie podano obrażenia oraz rodzaj używanej broni podstawowej.

Do obrażeń zadawanych w ataku podstawowym stosuje się pełny modyfikator z Siły danej istoty (równy 1,5 premii, jeżeli jest to jej jedyny atak).

W każdym z ataków okazyjnych stworzenie może wykorzystać premię do ataku podstawowego.

Istoty mogą atakować wykorzystując do tego swoją broń naturalną, wytworzoną lub obie naraz.

Broń naturalna

Zaliczają się do niej kły, pazury, rogi i tym podobne. W charakterystykach istot, obok nazwy wykorzystywanej broni, podano również liczbę ataków (na przykład, 2 pazury), premię do ataku oraz jego rodzaj (wręcz lub dystansowo). Jeżeli w opisie nie podano inaczej, to w przypadku broni naturalnej zagrożenie trafieniem krytycznym następuje przy naturalnym wyniku 20 w teście ataku.

Jeżeli atak wywołuje dodatkowe, odmienne od normalnych ran efekty (trucizna, choroba, wysączenie energii, paraliż i tym podobne), to informacja na ten temat również znajduje się w opisie, wraz z efektem. Jeśli nie podano inaczej, to trafienie krytyczne zadaje podwójne obrażenia.

Podobnie jak każdy inny rodzaj uzbrojenia, tak i broń naturalna dzieli się na kilka rodzajów, z których najpopularniejsze wymieniono dalej.

Bodnięcie: istota atakuje przeciwnika rogami, porożem lub podobną bronią, zadając obrażenia kłute.

Pazury/szpony lub rozszarpywanie: stworzenie rozrywa przeciwnika ostrymi pazurami lub szponami, zadając obrażenia tnące.

Walnięcie lub uderzenie: stworzenie uderza przeciwnika zadając obrażenia miażdżące.

Ugryzienie: istota atakuje zębami, zadając obrażenia kłute.

Żądło: stworzenie żądli przeciwnika, zadając obrażenia kłute. Żądła są zwykle zatrute.

Broń wytworzona

Istoty używające mieczy, pałek, tasaków, broni palnej i tym podobnych podlegają tym samym zasadom, co bohaterowie, łącznie z regułami dotyczącymi wielokrotnych ataków oraz kar za walkę dwoma orężami.

Całkowity atak (całk atk)

Stworzenie, które w swojej turze przemieści się maksymalnie o 1,5-kroku, może przeprowadzić całkowity atak za pomocą wszystkich posiadanych przez siebie rodzajów broni naturalnej. W skład takiego ataku wchodzi podstawowy atak oraz ataki drugorzędne (jeśli istota nimi dysponuje).

Do premii do ataku podstawowego zaliczają się: modyfikatory z rozmiaru i z Siły (w przypadku ataków wręcz) lub ze Zręczności (w przypadku dystansowych). Stworzenie posiadające atut Finezja w broni może w atakach wręcz wykorzystywać modyfikator ze Zręczności. W obrażeniach powodowanych przez podstawowy atak zastosowano pełny modyfikator z Siły (premia z Siły pomnożona przez 1,5, jeżeli stworzenie atakuje jedynie naturalną bronią lub używa broni dwuręcznej).

Pozostałe rodzaje broni są drugorzędne, a wykonywane nimi ataki podlegają karze –5 do testów ataków. Istoty posiadające atut Wielokrotny atak (więcej informacji dalej, w części „Atuty") wyprowadzają drugorzędne ataki z karą –2. Przy obliczeniu obrażeń powstałych w wyniku ataku drugorzędnego dodano tylko 1/2 premii z Siły istoty.

W charakterystykach istot nieposiadających zazwyczaj broni dystansowej (jak choćby cielesny golem) mimo wszystko uwzględniono jednak wartość premii do ataku dystansowego, na wypadek gdyby próbowały one rzucać w przeciwnika przedmiotami.

Przestrzeń bojowa (PB)

Przestrzeń bojowa określa, ile miejsca potrzebuje stworzenie do swobodnego przemieszczania się oraz skutecznego prowadzenia walki. Pozwala również określić, ile pól zajmuje istota na siatce bitewnej (złożonej z kwadratów 1,5 metra na 1,5 metra). W tabeli 8-1 podano informacje dotyczące przestrzeni bojowej typowej dla stworzeń danych rozmiarów, choć mogą się zdarzyć odstępstwa. Na przykład, zazwyczaj kolosalne istoty zajmują 9 metrów na 9 metrów, choć zdarzają się potwory tego rozmiaru potrzebujące większej przestrzeni bojowej.

Zasięg

Zasięg istoty to odległość, na jaką może zaatakować cel za pomocą broni naturalnej, nie zmieniając pozycji na siatce bitewnej. Za zagrożone uznawane są wszystkie pola w zasięgu broni naturalnej. Podczas mierzenia na siatce bitewnej odległości po skosie należy pamiętać, że co drugie pole liczone jest jak dwa. W tabeli 8-1 przedstawiono typowe zasięgi stworzeń wszystkich rozmiarów. Mistrz Gry może zmieniać podane tam wartości w zakresie od –1,5 metra do +1,5 metra w przypadku istot, które mają zasięg większy lub mniejszy niż normalny. Na przykład, typowy zasięg dużego stworzenia to 3 metry, ale złudna bestia (duża istota) może ugryźć na zasięg 1,5 metra oraz atakować mackami na zasięg 4,5 metra.

W przeciwieństwie do postaci posługujących się bronią zasięgową w rodzaju włóczni, stworzenia posiadające zasięg większy od normalnego (czyli przekraczający 1,5 metra) mogą atakować również przeciwników znajdujących się tuż obok nich. Taka istota zwykle ma również prawo do ataku okazyjnego, gdy bohater się do niej zbliża, ponieważ wkracza on w obszar zagrożenia jeszcze zanim dotrze do miejsca, z którego może skutecznie zadać cios (zasada ta nie obowiązuje, gdy postać wykonuje 1,5-metrowy krok). Stworzenia duże i większe dysponujące bronią zasięgową mogą atakować za jej pomocą cele znajdujące się w odległości do dwóch razy większej niż wartość ich zasięgu, ale nie mogą zadawać ciosów, gdy przeciwnik znajduje się w ich normalnym zasięgu lub bliżej.

Istota o zasięgu 0 musi znaleźć się w przestrzeni bojowej przeciwnika, aby go zaatakować, czym prowokuje atak okazyjny z jego strony, ponieważ wkroczenie w ową przestrzeń jest równoznaczne ze znalezieniem się na zagrożonym obszarze. Ponadto stworzenia o zasięgu 0 nie zagrażają otaczającym je polom.

Specjalne cechy (SC)

Wiele istot posiada nietypowe zdolności, do których zaliczają się, między innymi, specjalne rodzaje ataków, odporności lub wrażliwość na pewne typy obrażeń czy wreszcie wyostrzone zmysły.

Specjalne cechy mogą zaliczać się do jednej z trzech kategorii: nadzwyczajnych (zw), czaropodobnych (zc) lub nadnaturalnych (zn).

Nadzwyczajne: są niemagiczne. Nie mają na nie wpływu efekty wpływające na magię. Wykorzystanie zdolności nadzwyczajnej wymaga poświęcenia akcji darmowej, chyba że zaznaczono inaczej.

Czaropodobne: jak sama nazwa wskazuje, działanie tych mocy bardzo przypomina efekty zaklęć (nie są jednak nimi i nie wymagają werbalnych, somatycznych czy materialnych komponentów, koncentratorów ani poświęcenia PD). Podlegają odporności na czary, jeśli ma ona wpływ również na duplikowane zaklęcie.

Zwykle tych zdolności stworzenie może użyć pewną określoną liczbę razy w danym czasie, choć zdarzają się wyjątki niemające żadnego limitu (zdolności używane „na życzenie"). Użycie zdolności czaropodobnej to akcja ataku, chyba że podano inaczej. Jej wykorzystanie prowokuje okazyjne ataki, jeśli istota czyni to w obszarze zagrożenia. Zdolność czaropodobną da się zakłócić tak jak zaklęcie.

W przypadku stworzeń obdarzonych opisywanymi zdolnościami poziom czarującego określa trudność rozproszenia efektów tych mocy oraz decyduje o wszystkich zmiennych (zasięgu, czasie działania itp.) zależnych od poziomu. Poziom czarującego nigdy nie wpływa na to, które zdolności czaropodobne istota może posiadać – czasami jest niższy od poziomu, który musiałaby posiadać postać rzucająca analogiczne zaklęcie.

Rzut obronny (jeśli się go wykonuje) w przypadku zdolności czaropodobnej ma ST równe 10 + poziom zaklęcia analogicznego lub zduplikowanego + modyfikator z Cha stworzenia.

Nadnaturalne: zdolności nadnaturalne są magiczne, lecz nie wpływa na nie odporność na czary. Użycie takiej zdolności nadnaturalnej to akcja ataku, chyba że podano inaczej. Tych zdolności stworzenie może używać ograniczoną liczbę razy lub na życzenie – podobnie jak zdolności czaropodobnych. Wykorzystywanie opisywanych mocy nie prowokuje okazyjnych ataków i nigdy nie zmusza do wykonania testu Koncentracji.

Najczęściej spotykane specjalne cechy

Do najpopularniejszych specjalnych cech zaliczają się.

Atak wzrokowy (zn): ten specjalny atak ma miejsce wtedy, gdy ofiara spojrzy stworzeniu w oczy. Jego efekty są najróżniejsze – może spowodować petryfikację, śmierć, zauroczyć i tak dalej. Zwykle działa on w zasięgu 9 metrów, ale w opisie mogą się też pojawić inne dane.

Ofiara ataku wzrokowego zwykle wykonuje rzut obronny na Wolę lub Wytrwałość (ST 10 + 1/2 KW stworzenia + jego modyfikator z Cha, ST zawsze podawana jest w opisie). Udany rzut obronny neguje działanie danej mocy.

Każda istota w zasięgu działania ataku wzrokowego musi wykonać rzut obronny w każdej rundzie, na początku swojej tury. Przeciwnik może uniknąć rzutu obronnego, jeśli nie będzie patrzył na potwora, stosując jedną z dwóch następujących metod:

Odwracanie wzroku: bohater może odwrócić wzrok od oblicza potwora, spoglądając na jego ciało, obserwując cień lub śledząc w lustrze czy podobnym przedmiocie. Postać w każdej rundzie ma szansę 50% na to, że nie będzie musiała wykonywać rzutu obronnego wymuszonego przez atak wzrokowy. Atakujący stwór z kolei w tej sytuacji korzysta z 1/2 ukrycia względem bohatera stosującego opisaną taktykę.

Noszenie opaski: bohater w tej sytuacji w ogóle nie widzi potwora (może też zamknąć oczy lub odwrócić się od przeciwnika czy w inny sposób zasłonić wzrok), ten jednak korzysta z całkowitego ukrycia względem tak walczącej postaci.

Stworzenie może aktywnie próbować wykorzystać niebezpieczny wzrok, poświęcając na to akcję ataku. Wybiera po prostu znajdującą się w zasięgu mocy istotę. Ofiara musi następnie wykonać rzut obronny, choć ma prawo się przed tym ratować w opisany wcześniej sposób. Może się zdarzyć, że dana istota będzie musiała bronić się przed spojrzeniem dwa razy: pierwszy raz w wyniku akcji stworzenia, a drugi w swojej turze.

Stworzenie jest niepodatne na własny atak wzrokowy, chyba że podano inaczej.

Aura strachu (zn): aura strachu działa stale lub istota uaktywnia ją na życzenie. W obu przypadkach jej użycie to akcja darmowa. Niniejsza zdolność sprawia, że przeciwnik zastygnie w bezruchu (jak w przypadku rozpaczy mumii), choć jej działanie może przypominać też efekt czaru *strach*. Istnieją też inne efekty. Zanegowanie efektu strachu wymaga udanego rzutu obronnego na Wolę o ST równej 10 + 1/2 KW przerażającej istoty + jej modyfikator z Charyzmy (dokładną ST podano w opisie stworzenia).

Broń oddechowa (zn): atak bronią oddechową zwykle powoduje obrażenia i jest oparty na pewnym typie energii (choćby ogniu). Ofiary mają prawo do wykonania rzutu obronnego na Refleks (ST 10 + 1/2 KW zionącego + jego modyfikator z Bd; stosowną ST podano w opisie istoty) – udany oznacza połowienie ran. Stworzenie jest niepodatne na działanie własnej broni oddechowej, chyba że podano inaczej.

Czary (zw): niektóre istoty potrafią rzucać czary wtajemniczeń lub objawień oraz używać magicznych przedmiotów tak jak robią to Akolici, Magowie oraz inne osoby posługujące się magią. Podlegają one takim samym zasadom rzucania zaklęć, jak bohaterowie.

Stworzenia tego rodzaju nie należą do żadnej z klas zaawansowanych, chyba że opis mówi inaczej. Oznacza to, że nie posiadają żadnych właściwości klasowych. Na przykład, istota, która może rzucać czary wtajemniczeń jak Mag nie ma prawa pozyskać chowańca. Stworzenie posługujące się czarami objawień musi je w zwykły sposób przygotowywać.

Doskonalsze łapanie (zw): stworzenie, które trafi przeciwnika w tym specjalnym ataku wręcz (zwykle pazurami lub ugryzieniem) powoduje normalne obrażenia, a ponadto próbuje rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nieprowokującej okazyjnego ataku. Nie jest wymagany wstępny atak dotykowy. Jeśli opis nie mówi inaczej, doskonalsze łapanie może dotyczyć tylko i wyłącznie przeciwników o rozmiarze co najmniej o jedną kategorię mniejszym niż atakujący. W przypadku istot małych lub mniejszych obdarzonych tą zdolnością, nie dodają one do testów zwarcia swojego modyfikatora zwarcia.

Zwarcie może zostać rozegrane w zwykły sposób, choć stworzenie ma również prawo, jeśli tylko tego chce, wykorzystać kończynę, którą pochwyciło ofiarę, do jej przytrzymania. W tym drugim wypadku potwór podlega karze –20 do testów zwarcia, lecz należy go traktować tak, jakby się w nim nie znajdował (czyli nie traci premii ze Zręczności do Obrony, wciąż zagraża określonemu obszarowi, a ponadto może pozostałymi atakami razić innych przeciwników).

Udane trzymanie nie powoduje dodatkowych obrażeń, chyba że stworzenie posiada specjalny atak duszenie (więcej informacji dalej). Istota, która nie posiada tej ostatniej zdolności, po udanym teście zwarcia w każdej kolejnej rundzie automatycznie zadaje złapanej ofierze rany wynikające z ataku, który doprowadził do trzymania.

Stworzenie, które uzyska trzymanie względem przeciwnika po udanym wykorzystaniu doskonalszego łapania, wciąga go na swoje pole, nie prowokując okazyjnych ataków. Istota w tej sytuacji nie jest uznawana za zaangażowaną w zwarcie, a zatem nadal zagraża obszarowi i nie traci premii ze Zręczności. Może się poruszać (ciągnąc złapanego przeciwnika), jeśli jest w stanie udźwignąć ofiarę.

Duszenie (zw): stworzenie zgniata przeciwnika w specjalnym ataku, dusząc go i miażdżąc. Po udanym teście zwarcia zadaje obrażenia miażdżone, których liczbę podano w opisie. Jeśli stworzenie posiada również zdolność doskonalsze łapanie (patrz wcześniej), oprócz ran wynikających z duszenia zadaje obrażenia zadawane przez broń, która posłużyła do złapania.

Odporność na czary (zw): stworzenie jest w stanie unikać efektów zaklęć oraz zdolności czaropodobnych, które bezpośrednio na nie wpływają. Rzucający zaklęcie lub używający zdolności czaropodobnej sprawdza, czy zadziała ona względem istoty chronionej tą mocą – wykonuje w tym celu test poziom

czarującego (1k20 + poziom czarującego). Jeżeli uzyska wynik co najmniej równy odporności na czary ofiary, to zaklęcie działa normalnie. W tym jednak przypadku stworzenie ma jeszcze prawo do ewentualnego rzutu obronnego.

Odporność na energię (zw): stworzenie ignoruje w rundzie pewną liczbę obrażeń spowodowanych przez energię określonego rodzaju (zwykle dźwięk/wstrząs, elektryczność, ogień, kwas lub zimno). Przy nazwie niniejszej zdolności podano liczbę ignorowanych ran oraz rodzaj energii. Na przykład, czart posiada odporność na elektryczność 10, co oznacza, że w każdej rundzie ignoruje 10 pierwszych otrzymanych obrażeń spowodowanych przez elektryczność.

Odporność na moc (zw): stworzenie jest w stanie unikać efektów mocy psionicznych, które bezpośrednio na nie wpływają. Używający mocy sprawdza, czy zadziała ona względem istoty chronionej tą zdolnością – wykonuje w tym celu test poziom manifestującego (1k20 + poziom manifestującego). Jeżeli uzyska wynik co najmniej równy odporności na moc ofiary, to efekt normalnie wchodzi w życie. W tym jednak przypadku stworzenie ma jeszcze prawo do ewentualnego rzutu obronnego.

Odporność na odpędzanie (zw): stworzenie posiadające niniejszą specjalną cechę (zwykle nieumarłe) skuteczniej opiera się wpływom osób posługujących się magią objawień (więcej na ten temat w części „Odpędzanie lub karcenie nieumarłych" na stronie 324). Podczas rozstrzygania próby odpędzania lub karcenia podaną tu premię dodaje się do Kostek Wytrzymałości istoty.

Połykanie w całości (zw): jeżeli stworzenie z niniejszym specjalnym atakiem rozpocznie swą turę trzymając przeciwnika w paszczy (więcej informacji wcześniej, w części „Doskonalsze łapanie"), to może wykonać nowy test zwarcia (jakby próbowało przyszpilić przeciwnika). Sukces oznacza, iż połknęło ofiarę, która otrzymuje obrażenia od ugryzienia. Jeśli w opisie nie podano innej informacji, połykany musi być rozmiaru co najmniej o jedną kategorię mniejszego niż stwór korzystający z niniejszej zdolności.

Konsekwencje połknięcia w całości są różne, zależnie od tego, jaki potwór tego dokonał. Niemniej ofiarę tej zdolności uznaje się za prowadzącą zwarcie. Z kolei połykający działa normalnie (czyli nie uznaje się go za będącego w zwarciu). Ofiara może próbować wyciąć sobie drogę na zewnątrz, używając lekkiej broni tnącej lub kłującej (w opisie potwora podano liczbę obrażeń, jakie trzeba zadać, aby wyciąć otwór w jego ciele). Ma także prawo po prostu próbować uciec ze zwarcia. Jeśli ofiara zdoła uciec ze zwarcia, to taki sukces oznacza wydostanie się do paszczy istoty – może zatem zostać raz jeszcze ugryziona i połknięta w całości.

Psionika (zc): termin ten odnosi się do zdolności tworzonych siłą umysłu. Większość z nich można używać na życzenie i nie posiadają żadnych ograniczeń w liczbie użyć. Więcej informacji na ten temat w rozdziale dziesiątym „ Zdolności specjalne".

Redukcja obrażeń (zn): istota posiadająca niniejszą specjalną cechę ignoruje obrażenia powodowane przez większość oręży i naturalnych ataków. Rany natychmiast się leczą, albo też broń odbija się nie czyniąc żadnej krzywdy (w obu wypadkach przeciwnik wie, że jego atak był nieefektywny). Istota otrzymuje normalne obrażenia spowodowane przez ataki energetyczne (nawet te niemagiczne), zaklęcia, zdolności czaropodobne i nadnaturalne. Magiczna broń lub przeciwnik również posiadający redukcję obrażeń może czasami zranić istotę w normalny sposób, co opisano dalej.

Wraz z informacją o posiadaniu niniejszej zdolności pojawia się również liczba ignorowanych obrażeń (zwykle z przedziału od 5 do 25 punktów) oraz rodzaj broni negującej działanie redukcji obrażeń. Na przykład, w opisie wilkołaka pojawia się taka oto wiadomość: „redukcja obrażeń 15/srebro" – oznacza ona, iż rany zadane przy każdym trafieniu rzeczonego stwora należy zmniejszyć o 15 punktów (do minimum 0). Niemniej srebrna broń powoduje pełne obrażenia.

Broń potężniejsza od podanej w opisie również neguje działanie niniejszej zdolności. Uzbrojenie posiadające magiczną premię z usprawnienia uznawane jest za silniejsze niż każda inna broń pozbawiona tej premii. Na przykład, wilkołak (redukcja obrażeń 15/srebro) otrzymuje normalne obrażenia od broni z magiczną premią +1 lub wyższą, ale nie od niemagicznej broni wykonanej z innego materiału niż srebro, broni ostrości albo oręża o innych magicznych właściwościach.

Naturalna broń stworzenia z redukcją obrażeń zdaje normalne rany innym istotom posiadającym wrodzoną tę cechę specjalną. Zasada ta nie obejmuje redukcji obrażeń uzyskiwanej za pomocą czarów, na przykład *kamiennej skóry*. Wartość ignorowanych ran nie ma znaczenia. Na przykład, gargulec (redukcja obrażeń 15/+1) zadaje pełne rany wilkołakowi, ponieważ jego atak liczy się jak atak wykonany bronią +1.

Regeneracja (zw): stworzenie posiadające tę moc jest trudne do zabicia. Zadane mu rany nieprzekraczające progu ogromnych obrażeń nie zmniejszają liczby punktów wytrzymałości – wyjątek stanowią te, na które stworzenie jest szczególnie podatne (na przykład, troll jest wrażliwy na rany od ognia oraz kwasu). Ogromne obrażenia niezwiązane z wrażliwością istoty zmniejszają jej punkty wytrzymałości, lecz tego typu rany leczy ona automatycznie w stałym tempie podanym w jej opisie. W przypadku, gdy stworzenie otrzyma ogromne obrażenia w ataku, na który jest niepodatne, to nieudany rzut obronny powoduje trwające 1 rundę otumanienie (zamiast zmniejszenia punktów wytrzymałości do –1).

Obrażenia, na które istota jest wrażliwa, w normalny sposób obniżają jej punkty wytrzymałości. Nie mogą być one zregenerowane, a ogromne obrażenia zadane podczas takiego ataku rozliczane są według zwykłych zasad (strona 141).

Na przykład, strzał z pistoletu desert eagle do trolla nie wywoła u niego nawet mrugnięcia oka, chyba że postaci uda się w pojedynczym ataku spowodować ogromne obrażenia. W tym przypadku (stwór ma Budowę 23) oznacza to, że musi otrzymać w jednym ataku 23 lub więcej obrażeń, a to wymaga trafienia krytycznego. W następnej rundzie troll jest otumaniony, ale normalnie się regeneruje, lecząc 5 punktów wytrzymałości. Niemniej gdyby został trafiony granatem zapalającym, który zadaje obrażenia od ognia, nie mógłby takich ran zregenerować.

Regeneracja nie ma wpływu na formy ataku, które nie powodują obrażeń obniżających punkty wytrzymałości (na przykład większość trucizn). Nie przywraca ona także punktów wytrzymałości straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub tonięcia.

Stworzenie może odtworzyć utracone części ciała, a odcięte kończyny mogą mu z powrotem przyrosnąć do ciała. Odcięte części obumierają i ulegają rozkładowi, jeśli nie zostaną w taki sposób przyłączone. Więcej informacji znajdziesz w opisie istoty.

Niniejsza zdolność działa cały czas, niezależnie od tego, jak mało punktów wytrzymałości ma stworzenie. Istota regeneruje obrażenia cały czas, z wyjątkiem ran spowodowanych w ataku, na który jest wrażliwa.

Szybkie leczenie (zw): stworzenie wyjątkowo szybko odzyskuje punkty wytrzymałości – zwykle w tempie co najmniej 1 na rundę. Oczywiście odpowiednią liczbę podano w opisie (na przykład, wampir ma szybkie leczenie 5, co oznacza, iż odzyskuje w każdej rundzie 5 ran). Niniejsza zdolność przestaje działać, gdy liczba punktów wytrzymałości istoty spadnie do –10. Poza opisanymi tutaj wyjątkami, szybkie leczenie działa jak zwykle (więcej na ten temat na stronie 142).

Szybkie leczenie nie działa w przypadku ataków, które nie zmniejszają punktów wytrzymałości (na przykład trucizny) oraz nie przywraca punktów wytrzymałości straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub topienia. Nie umożliwia też odrastania kończyn lub przyrastania ich na powrót do ciała.

Ślepowidzenie (zw): stworzenie wykorzystuje inne zmysły niż wzrok – wrażliwość na wibracje, czuły węch czy słuch albo

też echolokację – i porusza się oraz walczy równie dobrze jak normalnie widząca istota. Zasięg działania ślepowidzenia podano w opisie istoty. Na obszarze działania rzeczonej zdolności stworzenie nie musi wykonywać ani testów Nasłuchiwania, ani Spostrzegawczości, aby wykryć obecność innych bytów.

Tratowanie (zw): istota może w swojej turze w każdej rundzie poświęcić akcję ataku na przebiegnięcie przez przeciwnika (musi on być przynajmniej o jedną kategorię rozmiaru mniejszy od niej), wkraczając w jego przestrzeń bojową. Tratowanie zadaje obrażenia miażdżące, których liczbę podano w opisie.

Tratowani przeciwnicy mogą wykonać okazyjne ataki, lecz z karą –4. Jeśli się na to nie zdecydują, mają prawo do rzutu obronnego na Refleks – udany zmniejsza o połowę liczbę obrażeń. ST rzutu obronnego wynosi 10 + 1/2 KW stworzenia + jego modyfikator z S (stosowną ST podano oczywiście w opisie).

Trucizna (zw): atak trucizną powoduje początkowe efekty w rodzaju obniżenia wartości atrybutu (więcej na ten temat wcześniej) czy też zupełnie inne. Ofiara ma prawo do wykonania rzutu obronnego na Wytrwałość. Jeśli w opisie nie podano innej informacji, po minucie musi ona wykonać drugi rzut obronny (niezależnie od wyniku pierwszego), który pozwala uniknąć drugorzędnego efektu.

Rzut obronny na Wytrwałość ma w tym przypadku ST równą 10 + 1/2 KW zatruwającego + jego modyfikator z Bd (ST podano oczywiście w opisie istoty). Udany rzut obronny oznacza, iż trucizna nie działa (ofiara neguje lub unika efektów).

Utrata wartości atrybutów (zn): niektóre ataki zmniejszają wartości jednego lub większej liczby atrybutów ofiary. Owa utrata może być tymczasowa (obniżenie wartości) lub permanentna (wysączenie wartości).

Wysączenie atrybutu: efekt permanentnie zmniejszający wartość atrybutu żywego adwersarza, którego stwór trafił atakiem wręcz. W opisie znajduje się informacja zarówno o rodzaju atrybutu, jak i liczbie traconych punktów. Jeżeli atak wysączający wartość atrybutu zakończy się trafieniem krytycznym, to powoduje on dwa razy większą utratę stosownego atrybutu (w przypadku, gdy wyrażono ją rzutem kostką, wykonaj dwa takie rzuty). Jeśli w opisie stwora nie podano inaczej, to leczy on 5 punktów wytrzymałości (10 w przypadku krytyka) przy każdym udanym wysączeniu, bez względu na wysączoną wartość atrybutu. Jeżeli liczba wyleczonych obrażeń przekracza odniesione rany, to nadwyżka traktowana jest jako tymczasowe punkty wytrzymałości.

Niektóre wysączające atrybuty ataki pozwalają na wykonanie rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 KW wysączającego stwora + jego modyfikator z Cha, stosowną ST podano w opisie istoty). W przypadku, gdy nie pojawia się informacja o rzucie obronnym, to ofiara nie ma prawa do wykonania żadnego.

Obniżenie wartości: niniejszy atak powoduje zmniejszenie wartości danego atrybutu. W opisie stwora znajduje się informacja zarówno o rodzaju atrybutu, jak i liczbie traconych punktów. Jeżeli atak obniżający wartość atrybutu zakończy się trafieniem krytycznym, to powoduje on dwa razy większą utratę stosownego atrybutu (w przypadku, gdy wyrażono ją rzutem kostką, wykonaj dwa takie rzuty). Istota odzyskuje obniżone wartości w tempie 1 punktu na dzień na każdy atrybut, którego to dotyczy.

Węch (zw): dzięki tej specjalnej zdolności stworzenie jest w stanie wykrywać zbliżających się wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników i tropić. Za pomocą węchu istoty rozpoznają znajome zapachy, analogicznie do ludzi poznających znane widoki.

Stworzenie korzystające ze zmysłu węchu wykrywa przeciwników w promieniu 9 metrów. Gdy wróg znajduje się po stronie, z której wieje wiatr, zasięg rośnie do 18 metrów. Jeśli jest wręcz przeciwnie, maleje do 4,5 metra. Silne wonie – choćby dym czy gnijące śmieci – da się wykryć nawet na dwa razy większą odległość niż podana wcześniej. Przytłaczające zapachy – wydzielina skunksa czy smród troglodyty – można wyczuć nawet na trzy razy większy dystans.

Stworzenie wykrywa obecność jakiejś istoty, lecz nie zna jej dokładnego położenia, a jedynie przybliżoną dzielącą ich odległość. Odkrycie kierunku, z którego dochodzi woń, to akcja ruchu. Jeśli stworzenie podejdzie do źródła zapachu na odległość 1,5 metra, może je dokładnie zlokalizować.

Stworzenie potrafi iść po śladzie, kierując się wonią. Wykonuje test Roztropności, by znaleźć trop lub podążać nim. Typowa ST dla świeżego śladu wynosi 10 (bez względu na rodzaj powierzchni, na której zapach pozostał). ST zwiększa się lub zmniejsza zależnie od siły zapachu, liczby stworzeń oraz czasu, jaki minął od pozostawienia tropu (na każdą godzinę ST wzrasta o 2). W pozostałych aspektach należy stosować zasady atutu Tropienie (strona 87). Ponieważ istota podąża śladem woni, nie wpływają na nią kiepska widoczność i jakość podłoża.

Widzenie w ciemnościach (zw): stworzenie widzi w całkowitych ciemnościach na określony zasięg (zwykle do 18 metrów), obraz jest jednak czarno-biały, ale poza tym wszystko wygląda jak w normalnym świetle.

Widzenie w słabym świetle (zw): istoty posiadające tę zdolność widzą w słabym oświetleniu na odległość dwa razy większą niż normalnie. Potrafią w takich warunkach rozróżniać kolory.

Wysączenie energii (zn): atak negatywnie wpływający na witalną energię żywej istoty. Moc działa automatycznie, kiedy atak wręcz trafi cel. Każde udane wysączenie energii nakłada jedną lub większą liczbę negatywnych poziomów (informacje podano oczywiście w opisie istoty). Jeśli przy okazji takiego ataku nastąpi trafienie krytyczne, wysączeniu ulega dwa razy więcej poziomów niż podano. Jeżeli nie pojawia się inna informacja, to wysączająca istota leczy 5 obrażeń (10 w przypadku krytyka) na każdy negatywny poziom nałożony na przeciwnika. W przypadku, gdy ich liczba przekroczy odniesione w walce rany, to nadwyżka staje się tymczasowymi punktami wytrzymałości, utrzymującymi się maksymalnie 1 godzinę.

Na każdy posiadany negatywny poziom ofiara podlega karze –1 do wszystkich testów umiejętności oraz testów atrybutów, a także testów ataków i rzutów obronnych. Na każdy negatywny poziom traci ona także jeden efektywny poziom bądź Kostkę Wytrzymałości (kiedykolwiek ma to znaczenie w rzucie kostką lub obliczeniach). Mag, Akolita lub istota rzucająca czary traci możliwości rzucania jednego zaklęcia z najwyższego dostępnego poziomu czarów (decyduje gracz). Wspomniane modyfikacje należy brać pod uwagę dopóki negatywny poziom nie zostanie zanegowany.

Negatywne poziomy utrzymują się przez 24 godziny lub dopóki nie zostaną usunięte za pomocą magii, na przykład czarem *przywrócenie energii życiowej*. Jeżeli przed upływem tego czasu nie ulegną zanegowaniu, ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 Kostek Wytrzymałości wysączającego + jego modyfikator z Cha, ST podano w opisie stwora). Jeśli rzut obronny się powiedzie, negatywny poziom znika bez szkody. W przypadku porażki negatywny poziom znika, lecz jednocześnie liczba poziomów istoty maleje o 1. Ofiara wykonuje oddzielne rzuty obronne dla każdego nałożonego na nią negatywnego poziomu.

Istota, która utraci wszystkie posiadane poziomy lub KW, umiera, a może nawet powrócić jako nieumarły (co zależy od powodu wysączenia energii).

System wartości (sysw)

W charakterystyce każdej istoty podano najbardziej prawdopodobny system wartości, w kolejności od najważniejszego do najmniej ważnego. Stworzenia bardzo często wyznają określoną filozofię moralną lub etyczną, nierzadko należą do jakiś panów, grup, organizacji, właścicieli lub stwórców. Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 37.



Rzuty obronne (RO)

Modyfikatory do rzutów obronnych na Wytrwałość, Refleks oraz Wolę zależą od typu istoty, modyfikatorów z atrybutów, atutów oraz innych specjalnych cech.

Punkty akcji (pa)

Stworzenia nie posiadają punktów akcji, choć mogą je zdobyć dzięki uzyskaniu poziomów w klasach heroicznych. Za każdym razem, kiedy istota awansuje na taki poziom, otrzymuje punkty akcji w liczbie 5 + 1/2 jej poziomów w klasie heroicznej (bez wliczania początkowych Kostek Wytrzymałości). Podobnie jak większość bohaterów, stworzenia dysponujące poziomami w klasach heroicznych, mogą wydawać określoną pulę punktów akcji podczas rozwoju kariery.

Przyjmuje się, że istocie pozostały punkty akcji w liczbie równej połowie jej poziomu klasy heroicznej. Na przykład, stworzenie dysponujące trzema poziomami Twardego Herosa oraz dwoma poziomami Sprytnego Herosa będzie posiadało 2 punkty akcji.

Reputacja (Rep)

Premia do Reputacji stworzenia wynosi +0, niemniej może ulec zwiększeniu, jeżeli istota uzyska poziomy w klasach postaci.

Atrybuty

Istoty dysponują tymi samymi sześcioma atrybutami, co bohaterowie, a zatem posiadają wartości Siły (S), Zręczności (Zr), Budowy (Bd), Intelektu (Int), Roztropności (Rzt) oraz Charyzmy (Cha). Wyjątki od tej reguły podano dalej.

Siła: istoty czworonożne są w stanie unieść ciężar znacznie większy niż dwunożne (więcej na ten temat w części Udźwig na stronie 121).

Intelekt: stworzenie mówi we wszystkich językach podanych w jego opisie. Istota o Intelekcie wartości 3 lub więcej rozumie przynajmniej jeden język.

Brak atrybutów: niektóre stworzenia w ogóle nie posiadają wartości pewnych atrybutów. Nie chodzi tu o wartość 0, ale o całkowity brak atrybutu. W takim przypadku modyfikator wynikający z tego nieistniejącego atrybutu zawsze wynosi +0. Dalej przedstawiono inne efekty braku atrybutów.

Siła: każda istota, która jest w stanie oddziaływać fizycznie na inne obiekty, posiada przynajmniej 1 punkt Siły. Stworzenie nieposiadające wartości niniejszego atrybutu nie może używać siły fizycznej – zwykle nie posiada materialnego ciała lub się nie porusza. Testy Siły takiej istoty automatycznie kończą się niepowodzeniem. Jeśli potrafi ona atakować, w bazowej premii do ataku stosuje się modyfikator ze Zręczności, a nie z Siły.

Zręczność: każde stworzenie, które jest w stanie się poruszać, posiada przynajmniej 1 punkt Zręczności. Istota nieposiadająca Zręczności nie może się poruszać. Jeśli może działać (choćby rzucając czary), w testach inicjatywy bierze się pod uwagę modyfikator z Intelektu, a nie ze Zręczności. Rzuty obronne na Refleks oraz testy Zręczności takiej istoty automatycznie kończą się niepowodzeniem.

Budowa: każda żywa istota ma przynajmniej 1 punkt Budowy. Stworzenie nieposiadające Budowy nie ma ciała lub metabolizmu. Jest niepodatne na wszelkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość, chyba że wpływają na przedmioty lub są nieszkodliwe. Taka istota jest też niepodatna na wysączenie energii i wartości atrybutów, a jej atrybuty nie mogą ulec obniżeniu. Jednakże wykonywane przez nią testy Budowy automatycznie kończą się niepowodzeniem.

Intelekt: każde stworzenie potrafiące myśleć, uczyć się i zapamiętywać posiada przynajmniej 1 punkt Intelektu. Stworzenie nieposiadające Intelektu to bezmyślny automat – opiera się na instynktach lub wypełnia zaprogramowane instrukcje. Jest niepodatne na wszelkie efekty wpływające na umysł. Testy Intelektu takiej istoty automatycznie kończą się niepowodzeniem.

Roztropność: każde stworzenie w jakiś sposób postrzegające otoczenie posiada przynajmniej 1 punkt Roztropności. Byt, który nie posiada Roztropności, to przedmiot, nie stworzenie. Brak Roztropności implikuje brak Charyzmy – i odwrotnie.

Charyzma: każda istota, która odróżnia siebie od innych rzeczy i bytów, ma przynajmniej 1 punkt Charyzmy. Byt, który nie posiada Charyzmy, to przedmiot, nie stworzenie. Brak Charyzmy implikuje brak Roztropności – i odwrotnie.

Umiejętności

W charakterystyce każdej istoty alfabetycznie wymieniono posiadane przez nią umiejętności wraz z modyfikatorami, zależnymi od wartości atrybutów oraz wszystkich premii wynikających z atutów lub specjalnych cech (chyba że w opisie zaznaczono to inaczej). Wszystkie umiejętności stworzenie nabywa jako klasowe, chyba że uzyskało klasę postaci (więcej na ten temat dalej, w części „Rozwój").

Automatyczne języki: niektóre istoty czytają, piszą lub mówią w językach nieznanych bohaterom. Mistrz Gry określa, czy postać jest w stanie nauczyć się któregoś z tych języków oraz w jaki sposób może tego dokonać.

Atuty

W tej części zostały wymienione alfabetycznie atuty stworzenia.

Większość istot wykorzystuje takie same atuty jak postacie, choć niektóre dysponują również atutem Wielokrotny atak (opisanym dalej).

Wielokrotny atak

Stworzenie potrafi wykorzystywać jednocześnie wszelką posiadaną broń naturalną.

Wymagania: trzy lub więcej naturalnych rodzajów broni.

Korzyści: drugorzędne ataki wykonywane bronią naturalną podlegają karze jedynie –2.

Normalnie: stworzenie nieposiadające tego atutu wykonuje drugorzędne ataki bronią naturalną z karą –5.

Rozwój

Mistrz Gry może ulepszyć istotę, podwyższając liczbę jej Kostek Wytrzymałości. W opisie stworzenia podano wartość o jaką da się je zwiększyć (najczęściej wraz z rozmiarem) lub informacja, że istota ma prawo awansować na poziomy w klasie postaci.

Dodawanie Kostek Wytrzymałości

Wraz z uzyskaniem kolejnych Kostek Wytrzymałości zmienia się szereg charakterystyk istoty.

Rozmiar: dodanie Kostek Wytrzymałości czasem wpływa na zwiększenie rozmiaru stworzenia, a to z kolei pociąga za sobą zmianę Obrony, testów ataków i zwarcia (co pokazano w tabeli 8-18 „Zmiany wartości atrybutów fizycznych oraz naturalnego pancerza"), a także wartości atrybutów fizycznych i obrażeń (co pokazano w tabelach od 8-3 do 8-17 oraz w części „Typ istoty" na stronie 217).

Obrona: zwiększenie rozmiaru wpływa również na Obronę istoty (tabela 8-1 „Rozmiar stworzeń"). W niektórych przypadkach może polepszyć premię do Obrony za sprawą naturalnego pancerza (co pokazano w tabeli 8-18 „Zmiany wartości atrybutów fizycznych oraz naturalnego pancerza"). Należy pamiętać, że premia z naturalnego pancerza kumuluje się z premią z wyposażenia wynikającą z posiadania pancerza.

TABELA 8–18: ZMIANY WARTOŚCI ATRYBUTÓW FIZYCZNYCH ORAZ NATURALNEGO PANCERZA

Poprzedni rozmiar [1]	Nowy rozmiar	S	Zr	Bd	Zwiększenie naturalnego pancerza
Filigranowy	Drobny	—	–2	—	—
Drobny	Malutki	+2	–2	—	—
Malutki	Mały	+4	–2	—	—
Mały	Średni	+4	–2	+2	—
Średni	Duży	+8	–2	+4	+2
Duży	Wielki	+8	–2	+4	+3
Wielki	Olbrzymi	+8	—	+4	+4
Olbrzymi	Kolosalny	+8	—	+4	+5

1 Należy dokonać zmian za każdą kategorię rozmiaru, która ulega zmianie. Na przykład stworzenie, które zmieniło rozmiar z małego na duży, podlega następującym modyfikacjom: +12 Siły, –4 Zręczności, +6 Budowy oraz premia z naturalnego pancerza do Obrony +2.

Premia do ataku: w tabeli 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot przedstawiono, jak zmienia się bazowa premia do ataku wraz ze wzrostem Kostek Wytrzymałości. Zmiana rozmiaru również wpływa na testy ataków (tabela 8-1 „Rozmiary stworzeń"). Przy obliczaniu premii do ataku istoty należy wziąć pod uwagę obie wartości.

Modyfikator zwarcia: wraz ze zmianą rozmiaru istoty zmienia się również modyfikator zwarcia, co przedstawiono w tabeli 8-1 „Rozmiary stworzeń".

Obrażenia: wzrost rozmiaru stworzenia wpływa również na liczbę zadawanych przez nie obrażeń bronią naturalną, co przedstawiono w tabelach od 8-3 do 8-17.

Rzuty obronne: w tabeli 8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot pokazano, jak zmieniają się wartości premii do rzutów obronnych wraz ze wzrostem liczby Kostek Wytrzymałości.

Wartości atrybutów: zmiana rozmiaru stworzenia wpływa również na jego Siłę, Zręczność oraz Budowę, co zaprezentowano w tabeli 8-18: Zmiany wartości atrybutów fizycznych oraz naturalnego pancerza.

Umiejętności i atuty: w tabeli 8-19 „Dodatkowe punkty umiejętności oraz atuty różnych typów stworzeń" zaprezentowano, w jaki sposób istota zyskuje dodatkowe punkty umiejętności oraz atuty, zależnie od typu.

Zdobywanie klasy postaci

Stworzenie, które uzyskało klasę postaci, podlega zasadom obowiązującym wieloklasowców (więcej na stronie 40). Poziom postaci takiej istoty równy jest liczbie Kostek Wytrzymałości zwiększonej o liczbę poziomów w posiadanej klasie. Jeżeli stworzenie ma jedną lub mniej Kostek Wytrzymałości, to pod uwagę brana jest jedynie liczba poziomów w klasie postaci.

Rozmiar: zdobywanie klas postaci nigdy nie wpływa na zmianę rozmiaru.

Umiejętności: stworzenia awansujące na poziomy w klasach postaci nie otrzymują tak wielu punktów umiejętności, co postacie ludzkie w tej samej klasie. Dostają o 4 punkty mniej niż ludzie na pierwszym poziomie oraz o 1 punkt mniej na każdym

TABELA 8–19: DODATKOWE PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI ORAZ ATUTY RÓŻNYCH TYPÓW STWORZEŃ

Rodzaj	Dodatkowe punkty umiejętności	Dodatkowe atuty
Gigant	+2 na 1 dodatkowe KW	+1 na 4 dodatkowe KW
Humanoid	+1 na 1 dodatkowe KW	+1 na 4 dodatkowe KW
Humanoid-potwór	+2 na 1 dodatkowe KW	+1 na 4 dodatkowe KW
Istota baśniowa	+2 na 1 dodatkowe KW	+1 na 4 dodatkowe KW
Konstrukt	—	—
Magiczna bestia	+1 na 1 dodatkowe KW [1]	+1 na 4 dodatkowe KW
Nieumarły	+2 na 1 dodatkowe KW	+1 na 4 dodatkowe KW
Przybysz	8 + modyfikator z Int na 1 dodatkowe KW	+1 na 4 dodatkowe KW
Robactwo	—	—
Roślina	—	—
Smok	6 + modyfikator z Int na 1 dodatkowe KW	+1 na 4 dodatkowe KW
Śluz	—	—
Wynaturzenie	+2 na 1 dodatkowe KW	+1 na 4 dodatkowe KW
Zwierzę	—	—
Żywiołak	+2 na 1 dodatkowe KW	+1 na 4 dodatkowe KW

1 Magiczne bestie posiadające Intelekt wartości 1 lub 2 nie otrzymują dodatkowych punktów umiejętności podczas awansu.

TABELA 8–20: PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOM KLASY DLA ISTOT NIEBĘDĄCYCH LUDŹMI

Klasa podstawowa	Liczba punktów umiejętności na poziom [1]
Silny Heros	2 + modyfikator z Int
Zwinny Heros	4 + modyfikator z Int
Twardy Heros	2 + modyfikator z Int
Sprytny Heros	8 + modyfikator z Int
Oddany Heros	4 + modyfikator z Int
Charyzmatyczny Heros	6 + modyfikator z Int

Klasa zaawansowana	Liczba punktów umiejętności na poziom
Żołnierz	4 + modyfikator z Int
Wojownik	2 + modyfikator z Int
Rewolwerowiec	4 + modyfikator z Int
Infiltrator	6 + modyfikator z Int
Ryzykant	4 + modyfikator z Int
Ochroniarz	2 + modyfikator z Int
Naukowiec	6 + modyfikator z Int
Technik	6 + modyfikator z Int
Sanitariusz	4 + modyfikator z Int
Badacz	4 + modyfikator z Int
Osobowość	4 + modyfikator z Int
Negocjator	4 + modyfikator z Int

Klasy zaawansowane kampanii [2]	Liczba punktów umiejętności na poziom
Mag	6 + modyfikator z Int
Akolita	4 + modyfikator z Int
Pogromca Cieni	2 + modyfikator z Int
Okultysta	4 + modyfikator z Int
Telepata	4 + modyfikator z Int
Wojownik Umysłu	2 + modyfikator z Int

1 Humanoidy posiadające 1 lub mniej Kostek Wytrzymałości rozwijają się tak jak postacie ludzkie. Na pierwszym poziomie należy pomnożyć liczbę punktów umiejętności przez 4.

2 Więcej informacji na temat tych klas zaawansowanych znajduje się w rozdziale dziewiątym „Modele kampanii".

następnym (co pokazano w tabeli 8-20: Punkty umiejętności na poziom klasy dla istot niebędących ludźmi).

Atuty: istoty posiadające jedną lub mniej Kostek Wytrzymałości, które uzyskały poziomy klas postaci, rozwijają się jak ludzcy bohaterowie, ale na pierwszym poziomie otrzymują tylko jeden atut zamiast dwóch.

Talenty oraz zdolności

W tej części charakterystyki wymieniono specjalne talenty oraz zdolności stworzeń posiadających klasy postaci.

PRZYKŁADOWE STWORZENIA

Pośród opisanych w tej części istot można znaleźć zarówno zwykłe zwierzęta, jak i stworzenia fantastyczne, takie jak meduzy, potworne pająki, trolle czy zombi. Tych ostatnich MG użyje zapewne tylko podczas kampanii wykorzystujących zdolności FX, takich jak AGENCI PSI, ŁOWCY CIENI czy MIEJSKIE ARKANA (więcej na ten temat w rozdziale dziewiątym „Modele kampanii").

W charakterystyce każdej istoty można znaleźć opis wyglądu, informacje o jej naturze, sposobie działania oraz sugestie, jak można dopasować ją do nowoczesnego społeczeństwa. W przypadku stworzeń fantastycznych podano również ich sposób oddziaływania na ludzką podświadomość.

Niektóre istoty przedstawiono w postaci szablonów, nabytych lub dziedziczonych. Pierwszy z wymienionych (na przykład wampira) można nałożyć na każde stworzenie w dowolnej chwili. Szablon dziedziczony zaś (na przykład substytutu) oznacza, że stworzenie posiada go od urodzenia.

Bardzo często opis istoty zawiera charakterystykę typowego osobnika, jak i jego „ulepszoną" wersję, która posiada poziomy w jednej lub wielu klasach heroicznych.

Animator

Istoty tego rodzaju są psionicznymi pasożytami, które przejmując kontrolę nad umysłami nosicieli zaczynają żyć ich życiem. Czasami określane są mianem „kosmicznych pająków", choć z pająkami nie mają nic wspólnego.

Z wyglądu animator przypomina ciemnobrązowego owada wyposażonego w szczątkowe kończyny i igiełkowatą trąbkę. Jest to pozbawione inteligencji stworzenie, które szuka ofiary polegając na swoim instynkcie oraz zdolności ślepowidzenia. Jeżeli uda mu się wyczuć obecność potencjalnego nosiciela, korzysta z mocy psionicznej *pomniejsza dominacja*, aby go zniewolić, zmusić do bezruchu oraz uległości. Po przejęciu kontroli nad umysłem celu, animator szybuje do niego i przyczepia się do skóry w miejscu zasłoniętym sierścią czy włosami lub pod ubraniem. Ofiara staje się żywicielem pasożyta, który pobiera składniki pokarmowe bezpośrednio z jej krwioobiegu. Animator potrzebuje naprawdę minimalne ilości krwi i jej utrata nie zagraża bezpośrednio zdrowiu nosiciela. Takie niebezpieczeństwo pojawia się jedynie w przypadku, gdy kilka tych stworzeń żeruje na jednej ofierze (więcej na ten temat dalej, w „Cechach gatunku"). Danego nosiciela może kontrolować tylko jeden animator – wszystkie inne przyczepione do tej samej ofiary są „pasażerami na gapę".

Kontrolując żywiciela, animator zyskuje jego Intelekt i wykorzystuje do przeżycia jego zdolności fizyczne oraz umysłowe. Może nadal używać swoich mocy psionicznych i próbować podporządkować sobie inne stworzenia znajdujące się w pobliżu.

Te potwory po cichu i w tajemnicy przeprowadzają inwazję na społeczności innych istot, używając przejętych nosicieli i ich inteligencji do podporządkowania sobie całych populacji. Animatorzy nie potrafią mówić i są w stanie porozumiewać się pomiędzy sobą jedynie za pomocą żywicieli. Mierzą średnio 12 centymetrów długości i ważą około 50 gramów.



Animator

Cechy gatunku

Wspólna Skala Wyzwania: Skala wyzwania animatora kontrolującego swojego żywiciela jest równa SW żywiciela +1.

***Szybowanie* (zc):** animator potrafi szybować w powietrzu z szybkością 6 metrów, unosząc się za jednym razem do 16 minut. Posiada słabą zwrotność. Szybując nie może używać mocy psionicznych.

Psionika (zc): 3/dziennie – *blokada umysłu, pomniejsza dominacja*. Zdolności będące mocami psionicznymi manifestowanymi na 8. poziomie Telepaty.

***Poddany* (zc):** jeżeli animator użyje pomyślnie siedem razy zdolności *pomniejsza dominacja* w stosunku do swojego żywiciela, to jej działanie staje się permanentne – nosiciel na stałe zostaje związany ze swoim nowym władcą. Ofiara będzie wykonywała rozkazy animatora nawet wówczas, gdy może się

to zakończyć jej samounicestwieniem. W przypadku, gdy rozkaz jest sprzeczny z naturą żywiciela, może on wykonać rzut obronny na Wolę (ST 22) z karą –10 – udany pozwala się przeciwstawić komendzie i oznacza, że nosiciel nie wykona określonego polecenia (dotyczy to również tych samych nakazów w przyszłości), ale nadal pozostaje we władzy animatora.

Wspólny żywiciel (zw): w przypadku, gdy jeden nosiciel jest źródłem pożywienia dla wielu animatorów, utrata krwi może być zbyt duża, aby mógł to wytrzymać. Intensywne wysysanie krwi powoduje tymczasowe obniżenie Budowy o 1 punkt dziennie. Żywiciel, którego Budowa spadnie do wartości 0, umiera. Minimalna liczba animatorów, które mogą wywołać tak poważne skutki, zależy od rozmiaru nosiciela. W przypadku drobnego wynosi ona 2, malutkiego 4, małego 12, średniego 20, dużego 30, olbrzymiego 50, a kolosalnego 90.

Ślepowidzenie (zw): animator potrafi wyczuć obecność innych istot bez użycia zmysłu wzroku na odległość 18 metrów. Ta zdolność jest przenoszona na nosiciela.

Obrona nosiciela (zw): animator przytwierdzony do żywiciela wykorzystuje jego premie do rzutów obronnych, jeśli są one wyższe od jego. Efekty wpływające na robactwo nie działają na animatora kontrolującego w danej chwili humanoidalnego nosiciela.

Niepodatności: animator jest niepodatny na działania wpływające na umysł. Ta zdolność jest również przenoszona na nosiciela.

Odporność na ogromne obrażenia: animator otrzymuje premię gatunkową +5 do rzutów obronnych na Wytrwałość wykonywanych w celu uniknięcia ogromnych obrażeń. Ta zdolność jest również przenoszona na nosiciela.

Wspólne umiejętności: animator, po przejęciu żywiciela, zachowuje swoje umiejętności. Nosiciel otrzymuje premię +4 do testów Nasłuchiwania i Spostrzegawczości.

Animator: SW 1; filigranowe robactwo; KW 1/16 k8–1; pw 1; prg 9; Ini +4; Szyb 1,5 m, latanie 6 m (słaba); Obrona 22, dotyk 22, nieprzygotowany 18 (+8 rozmiar, +4 Zr); BPA +0; zwa –13; atk +3 wręcz (1, ugryzienie); całk atk +3 wręcz (1, ugryzienie); PB 15 cm × 15 cm; zasięg 0 m; SC *szybowanie, psionika, poddany,* wspólny żywiciel, ślepowidzenie na 18 metrów, obrona nosiciela, niepodatność na efekty wpływające na umysł, odporność na ogromne obrażenia; Sysw zły; RO Wytr +1, Ref +4, Wola +3; PA 0; Rep +0; S 1, Zr 19, Bd 9, Int – (lub jak Int żywiciela), Rzt 16, Cha 14.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Spostrzegawczość +7, Ukrywanie się +20.

Atuty: brak.

Rozwój: brak.

Nosiciel (człowiek Charyzmatyczny Statysta 5): SW 5; średni humanoid; KW 5k6; pw 19; prg 10; Ini +0; Szyb 9 m; Obrona 13, dotyk 13, nieprzygotowany 12 (+1 Zr, +2 klasa); BPA +2; zwa +1; atk +1 wręcz (1k3 elektryczność plus paraliż, paralizator); całk atk +1 wręcz (1k3 elektryczność plus paraliż, paralizator) lub +3 dystansowo (2k6, Beretta 92F); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC ślepowidzenie na 18 metrów, niepodatność na efekty wpływające na umysł, odporność na ogromne obrażenia; Sysw animator; RO Wytr +3*, Ref +4*, Wola +0*; PA 0; Rep +3; S 8, Zr 12, Bd 10, Int 11, Rzt 9, Cha 14.

* Jeżeli animator jest przyczepiony do żywiciela, to jego premie do rzutów obronnych są następujące: Wytr +2, Ref +7, Wola +4.

Profesja: pracownik umysłowy (premiowe umiejętności klasowe: Informatyka i Wiedza [ekonomia]).

Umiejętności: Blefowanie +10, Dyplomacja +12, Informatyka +4, Język (angielski lub inny dowolny), Nasłuchiwanie +3**, Czytanie i pisanie (angielski lub inny dowolny), Przebieranie +6, Spostrzegawczość +3**, Wiedza (aktualności) +8, Wiedza (ekonomia) +8, Zastraszanie +10, Zbieranie informacji +12.

** Premie do umiejętności zapewniane przez animatora.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Wzbudzanie zaufania.

Dobytek: ubranie biurowe, telefon komórkowy, organizer, aktówka, paralizator, Beretta 92F (9 mm pistolet samopowtarzalny)†, 15 sztuk amunicji 9 mm†, pozwolenie na broń†, portfel z dowodem tożsamości i kartami kredytowymi, samochód sportowy BMW M3 z zainstalowanym alarmem, breloczek do kluczy z włącznikiem alarmu.

† Przedmioty przechowywane w schowku na rękawiczki w BMW.

Automat

Automaty to wytwarzane sztucznie, zdalnie sterowane konstrukty zasilane bateriami. Mają różne kształty i rozmiary, a twórca może je wyposażyć w narzędzia, urządzenia oraz inne dodatki. Da się je również zaprogramować tak, aby wykonywały rozmaite zadania, wymagające wysokiej precyzji lub niosące ze sobą zagrożenie życia.

Drobny automat mierzy od 15 do 30 centymetrów długości (lub wysokości) i waży około pół kilograma. Z kolei malutki ma od 33 do 60 centymetrów i masę około 1,5 kilograma. Może być zdalnie sterowany na odległość do 90 metrów.

Cechy gatunku

Konstrukt: automaty posiadają cechy oraz niepodatności typowe dla konstruktów (więcej na ten temat na stronie 219).

Szybkość: szybkość automatu zależy od jego rozmiaru oraz sposobu poruszania się (dwunożny, czworonożny, posiadający koła lub gąsienice). Dokładne wartości podano w charakterystyce każdego z nich.

Ataki: automaty normalnie nie są wyposażone w broń. Maszyny, które posiadają ramiona oraz podobne manipulatory, mogą próbować chwytać przedmioty itp., ale są za małe, aby zadawać obrażenia.

Umiejętności: postać posiadająca przynajmniej czwarty poziom w klasie zaawansowanej Technik (strona 177) może zaprogramować drobny lub malutki automat w taki sposób, aby posiadał przynajmniej jedną rangę w jakiejś umiejętności. W pozostałych przypadkach automaty nie posiadają żadnych umiejętności.

Drobny automat: SW 1/10; drobny konstrukt; KW 1/4 k10; pw 1; prg —; Ini +2; Szyb 3 m (gąsienice), 6 m (dwunożny), 9 m (czworonożny) lub 12 m (koła); Obrona 16, dotyk 16, nieprzygotowany 14 (+4 rozmiar, +2 Zr); BPA +0; zwa –15; atk +1 wręcz; całk atk +1 wręcz lub +6 dystansowo; PB 30 cm × 30 cm; zasięg 0 m; SC konstrukt; Sysw brak; RO Wytr +0, Ref +2, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 4, Zr 14, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności: brak (chyba że zaprogramował go Technik, co opisano na stronie 178).

Atuty: brak.

Instalacje zewnętrzne: czujnik audio/wideo.

Malutki automat: SW 1/4; malutki konstrukt; KW 1/2 k10; pw 2; prg —; Ini +2; Szyb 6 m (gąsienice), 9 m (dwunożny), 12 m (czworonożny) lub 15 m (koła); Obrona 13, dotyk 13, nieprzygotowany 12 (+2 rozmiar, +1 Zr); BPA +0; zwa –10; atk +0 wręcz; całk atk +0 wręcz lub +3 dystansowo; PB 75 cm × 75 cm; zasięg 0 m; SC konstrukt; Sysw brak; RO Wytr +0, Ref +1, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 6, Zr 12, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności: brak (chyba że zaprogramował go Technik, co opisano na stronie 178).

Atuty: brak.

Instalacje zewnętrzne: czujnik audio/wideo, manipulatory.

Cielesny golem

Cielesny golem to upiorny zbór szczątków wielu ludzi, pozszywanych w jedną całość i ożywionych za pomocą wszczepionego ducha żywiołu. Jego oblicze ma chorobliwie zielonkawy lub żółty odcień rozkładającego się ciała, a skóra roztacza ulotną woń świeżej ziemi. Ubranie golema dobiera jego twórca i zazwyczaj jest to para znoszonych spodni oraz długi płaszcz. Najczęściej nie nosi on żadnych przedmiotów i nie posiada broni. Golem nie potrafi mówić, ale gdy zachodzi potrzeba, może wydać z siebie ochrypły ryk lub charkot. Chodzi i porusza się nienaturalnie sztywno, sprawiając wrażenie, że nie kontroluje swoich ruchów.

Cielesny golem zwykle służy swemu stwórcy lub władcy. Nieliczne uzyskują samodzielność na skutek śmierci lub zdrady osoby, której służą. Stworzenia te są na tyle podobne do ludzi, że często bywają mylone z wielkimi osobami albo określane bardziej dosadnie, jako typy, które „urwały się z przeglądu filmów o Frankensteinie".

Typowy cielesny golem mierzy około 2,5 metra wzrostu i waży 250 kilogramów.

Cechy gatunku

Konstrukt: cielesne golemy posiadają cechy oraz niepodatności konstruktów (więcej na ten temat na stronie 219).

Szybkość: golemy są ociężałymi stworzeniami, przez co nie mogą biegać.

Berserk (zw): w każdej rundzie walki istnieje kumulatywna szansa 1%, że ożywiający cielesnego golema duch żywiołu wyzwoli się i wpadnie w szał. Konstrukt, który wyrwał się spod kontroli, zaczyna siać zniszczenie – atakuje najbliższą istotę, a jeżeli nikogo nie ma, to zadowala się zdewastowaniem przedmiotu, który jest mniejszy od niego. Potem rusza dalej, niszcząc co popadnie. Twórca, który znajduje się w odległości 18 metrów od takiego golema, może próbować odzyskać nad nim władzę. W tym celu musi stanowczo przemówić do swego dzieła i przekonać je odpowiednimi słowy – udany test Charyzmy (ST 19). Po minucie nieaktywności szansa na to, że golem wpadnie w szał, spada do 0%.

Niepodatność na magię (zw): cielesny golem jest niepodatny na wszystkie zaklęcia, zdolności czaropodobne, moce psioniczne oraz efekty nadnaturalne, z następującymi wyjątkami. Ataki powodujące obrażenia od zimna lub ognia spowalniają cielesnego golema (więcej na ten temat w opisie czasu *spowolnienie* na stronie 353) na 2k6 rund, bez rzutu obronnego. *Spowolniony* golem może w każdej turze wykonać albo akcję ataku, albo akcję ruchu. Ponadto podlega karze –2 do Obrony, testów ataków wręcz i obrażeń oraz rzutów obronnych na Refleks. Ataki powodujące obrażenia od elektryczności przełamują ewentualne spowolnienie i leczą 1 obrażenie na każde 3 rany, które by spowodowały. Cielesny golem nie wykonuje żadnego rzutu obronnego względem ataków powodujących obrażenia od elektryczności.

Redukcja obrażeń 15/+1 (zn): w kampaniach, w których nie występuje magiczne uzbrojenie, Mistrz Gry może zignorować tę cechę specjalną lub ograniczyć ją tylko do niektórych rodzajów broni (zadających obrażenia postrzałowe, obuchowe, dźwiękowe/wstrząsowe, kłute lub tnące).

Cielesny golem: SW 7; duży konstrukt; KW 9k10+20; pw 69; prg —; Ini –1; Szyb 9 m (nie może biegać); Obrona 18, dotyk 8, nieprzygotowany 18 (–1 rozmiar, –1 Zr, +10 naturalny); BPA +6; zwa +15; atk +10 wręcz (2k8+5, walnięcie); całk atk +10 wręcz (2k8+5, 2 walnięcie) lub +4 dystansowo; PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC konstrukt, berserk, niepodatność na magię, redukcja obrażeń 15/+1; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +3, Ref +2, Wola +3; PA 0; Rep +0; S 21, Zr 9, Bd —, Int —, Rzt 11, Cha 1.

Umiejętności: brak.

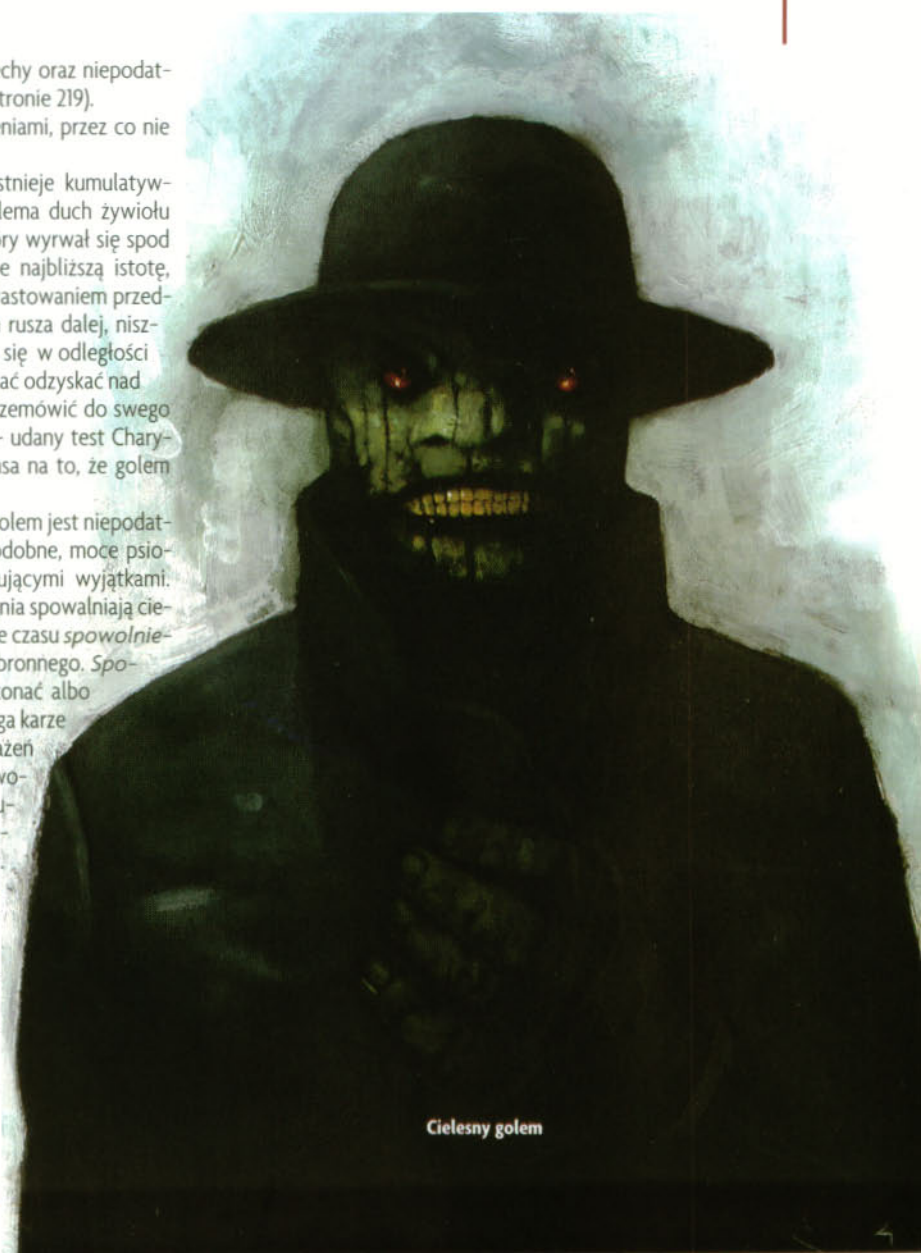
Atuty: brak.

Rozwój: 10–18 KW (duży); 19–27 KW (wielki).

Rozwinięty cielesny golem: SW 13; wielki konstrukt; KW 20k10+40; pw 150; prg —; Ini –2; Szyb 9 m (nie może biegać); Obrona 19, dotyk 6, nieprzygotowany 19 (–2 rozmiar, –2 Zr, +13 naturalny); BPA +15; zwa +32; atk +22 wręcz (4k6+9, walnięcie); całk atk +22 wręcz (4k6+9, 2 walnięcie) lub +11 dystansowo; PB 4,5 m × 4,5m; zasięg 4,5 m; SC konstrukt, berserk, niepodatność na magię, redukcja obrażeń 15/+1; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +6, Ref +4, Wola +6; PA 0; Rep +0; S 29, Zr 7, Bd —, Int —, Rzt 11, Cha 1.

Umiejętności: brak.

Atuty: brak.



Cielesny golem

Czart

Czarty to posiadające przerażającą moc istoty z innego świata, będące ucieleśnieniem zła i zepsucia, czerpiące radość z zadawania bólu, podsycania nienawiści i szerzenia rozpaczy. Z zasady są brutalne, chciwe i perwersyjne. Ich największą przyjemnością jest kuszenie śmiertelników i deprawowanie do takiego samego poziomu, na jakim same się znajdują.

Czarty występują pod niezliczonymi postaciami, choć ich fizyczne ciała są bardzo często symbolem jakiegoś grzechu czy innego podłego aspektu ludzkości. Na przykład, czart obżarstwa może przybrać postać korpulentnego humanoida o niezaspokojonym apetycie, a czart rozkładu wyglądać niczym czarna, koścista istota roztaczająca wokół odór zgnilizny.

Wszystkie czarty są przybyszami. Podczas tworzenia nowej istoty tego gatunku należy posłużyć się informacjami o przybyszach (strona 220).

Cechy gatunku

Czarty charakteryzują się następującymi cechami:

Zróżnicowany rozmiar: w zależności od rozmiarów, czarty zyskują premie z rozmiaru lub podlegają karom z rozmiaru do testów ataków, Obrony, Ukrywania się i zwarcia. Więcej informacji na temat modyfikatorów zależnych od rozmiarów, typowych zasięgów oraz przestrzeni bojowej przedstawiono w tabeli 8-1:Wielkości stworzeń.

Naturalny pancerz: czarty posiadają niespotykanie twardą skórę, dzięki czemu otrzymują premię z naturalnego pancerza do Obrony, której wartość zależy od rozmiaru istoty – malutkie (i mniejsze) otrzymują premię +2, małe +5, średnie +9, duże +14, wielkie +16, ogromne +18, a kolosalne +20 (dozwolone są również większe wartości).

Niepodatności (zw): czarty są niepodatne na jeden lub więcej rodzajów energii i być może na pewne rodzaje broni (więcej informacji w tabeli 8-21 „Niepodatności, odporności i redukcja obrażeń czartów").

Odporność na energię (zw): czarty są odporne na działanie jednego lub więcej rodzajów obrażeń energetycznych (wybieranych z tabeli 8-21: Niepodatności, odporności i redukcja obrażeń czartów). Więcej informacji na temat odporności na energię znajduje się na stronie 227.

Redukcja obrażeń (zn): niektóre czarty posiadają redukcję obrażeń. Należy wykonać rzut w tabeli 8-21: Niepodatności, odporności i redukcja obrażeń czartów, aby sprawdzić, czy określona istota dysponuje niniejszą cechą specjalną. Jeśli w kampanii występuje niewiele magicznych rodzajów broni lub nie pojawiają się one wcale, Mistrz Gry powinien pozwolić na wprowadzenie takiego typu uzbrojenia, które pozwala zignorować tę cechę czartów lub też obdarzyć ich jakąś słabością (przykłady oraz więcej informacji na ten temat na stronie 268).

Telepatia (zn): czarty posiadające Intelekt wartości przynajmniej 6 mogą porozumiewać się telepatycznie z każdym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów.

System wartości: wszystkie czarty są przede wszystkim istotami złymi, choć niektóre mogą być chaotycznie złe, a inne praworządnie złe.

Premiowy atut: czarty otrzymują premiowy atut Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej.

Automatyczny język: czarty mówią otchłannym (językiem demonów) oraz dodatkowymi językami w liczbie równej premii z Intelektu. Czarty mające Intelekt wartości przynajmniej 8 potrafią czytać i pisać w tych językach.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Łuskoskór (czart ostrzy)

Łuskoskór przypomina wyjątkowo wychudzonego, mierzącego ponad 2,7 metra czerwonoskórego człowieka. Z jego wydłużonego czoła wyrastają dwa smukłe, białe rogi, a każda z jego dwóch rąk wieńczy niemal metrowej długości ząbkowane, kościane ostrze. Ten czart rozkoszuje się walką i uwielbia zadawać ból.

Łuskoskór (czart ostrzy): SW 6; duży przybysz; KW 7k8+21; pw 52; prg 17; Ini –1; Szyb 9 m; Obrona 22, dotyk 8, nieprzygotowany 22 (–1 rozmiar, –1 Zr, +14 naturalny); BPA +7; zwa +16; atk +11 wręcz (1k8+7/19-20, kościane dłonie-ostrza); całk atk +11 wręcz (1k8+5/19-20, 2 kościane dłonie-ostrza) lub +5 dystansowo; PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC doskonalsze trafienie krytyczne (kościane dłonie-ostrza), niepodatność na ogień i trucizny, odporność na elektryczność 20, redukcja obrażeń 10/+1, telepatia, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły, chaotyczny; RO Wytr +8, Ref +4, Wola +7; PA 0; Rep +0; S 21, Zr 8, Bd 17, Int 13, Rzt 14, Cha 14.

Umiejętności: Czytanie i pisanie (łacina), Język (łacina), Język (otchłanny), Nasłuchiwanie +11, Czytanie i pisanie (otchłanny), Przeszukiwanie +10, Spostrzegawczość +11, Sztuka przetrwania +11, Wiedza (dowolne dwie) +10, Zastraszanie +11.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Potężny atak, Rozszczepienie.

Skuteczniejsze trafienie krytyczne (zw): zasięg zagrożenia trafieniem krytycznym w przypadku łuskoskóra wynosi 19 i 20.

Eksplozja śmierci (zn): w chwili, gdy liczba punktów wytrzymałości czarta spadnie do wartości przynajmniej –1, eksploduje on, przemieniając się w kulę ognia. Wszystkie istoty znajdują-

TABELA 8–21: NIEPODATNOŚCI, ODPORNOŚCI I REDUKCJA OBRAŻEŃ CZARTÓW

Rzut k%	Niepodatność	Rzut k%	Odporność	Rzut k%	Redukcja obrażeń
01-06	Obrażenia od kwasu	01-21	Brak (rzut nie jest powtarzany)	01-33	Brak (rzut nie jest powtarzany)
07-12	Obrażenia od zimna	22-27	Odporność na kwas 10	34-45	5/określony typ broni [1]
13-18	Obrażenia dźwiękowe/wstrząsowe	28-30	Odporność na kwas 20	46-57	10/określony typ broni [1]
19-24	Obrażenia od elektryczności	31-36	Odporność na zimno 10	58-63	20/określony typ broni [1]
25-30	Obrażenia od ognia	37-39	Odporność na zimno 20	64-72	5/+1
31-36	Obrażenia postrzałowe	40-45	Odporność na obrażenia dźwiękowe/wstrząsowe 10	73-81	10/+1
37-42	Obrażenia miażdżone	46-48	Odporność na obrażenia dźwiękowe/wstrząsowe 20	82-84	15/+1
43-48	Obrażenia kłute	49-54	Odporność na elektryczność 10	85-87	20/+1
49-54	Obrażenia cięte	55-57	Odporność na elektryczność 20	88-90	5/+2
55-60	Obrażenia od trucizny	58-63	Odporność na ogień 10	91-93	10/+2
61-66	Obrażenia od promieniowania	64-66	Odporność na ogień 20	94-98	15/+2
67-100	Wybór jednej i ponowny rzut	67-100	Wybór jednej i ponowny rzut	99-100	20/+2

1 Dotyczy broni wykonanej z określonego materiału (na przykład, srebra czy drewna) lub zadających specyficzny rodzaj obrażeń (postrzałowe, miażdżące, kłute lub cięte).

ce się na sąsiadujących polach otrzymują 2k6 obrażeń od ognia. Udany rzut obronny na Refleks (ST 12) zmniejsza o połowę.

Niepodatności (zw): łuskoskór jest niepodatny na ogień i trucizny.

Odporność na elektryczność 20 (zw): ten czart ignoruje pierwsze 20 obrażeń od elektryczności.

Ropielec (czart wymiotów)

Monstrualny, mierzący 4,5 metra wzrostu ropielec ma głowę oraz górną część tułowia przypominającą potwornie otyłego, bezpłciowego humanoida, z rzucającymi się w oczy nabrzmiałymi, błękitnymi żyłami i ropiejącymi ranami. Dolna część jego cielska wygląda, jakby należała do olbrzymiego, brązowo-czarnego ślimaka. Nabrzmiałe ciało wydziela cuchnącą ropę, która wywołuje mdłości i powoduje wymioty.

Ropielec (czart wymiotów): SW 9; wielki przybysz; KW 12k8+60; pw 114; prg 20; Ini –2; Szyb 6 m, wspinanie 6 m; Obrona 22, dotyk 6, nieprzygotowany 22 (–2 rozmiar, –2 Zr, +16 naturalny); BPA +16; zwa +33; atk +23 wręcz (2k6+13, walnięcie); całk atk +23/+18/+13/+8 wręcz (2k6+9, walnięcie) lub +12/+7/+2/–3 dystansowo; PB 4,5 m × 4,5 m; zasięg 3 m; SC smród, niepodatność na elektryczność i trucizny, odporność na kwas i ogień 20, redukcja obrażeń 10/cięte, telepatia, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły, chaotyczny; RO Wytr +15, Ref +8, Wola +14; PA 0; Rep +0; S 28, Zr 6, Bd 20, Int 16, Rzt 15, Cha 16.

Umiejętności: Blefowanie +15, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (łacina), Czytanie i pisanie (otchłanny), Czytanie i pisanie (smoczy), Język angielski, Język (łacina), Język (otchłanny), Język (smoczy), Nasłuchiwanie +14, Przeszukiwanie +15, Spostrzegawczość +14, Sztuka przetrwania +14, Wiedza (dowolne trzy) +15, Wspinaczka +29, Wyczucie pobudek +14, Zastraszanie +15.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Potężny atak, Przerażający wygląd, Walka na oślep, Żelazna wola.

Smród (zw): skóra ropielca wydziela toksyczną, cuchnącą ropę. Istota w promieniu 3 metrów musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 21) – nieudany oznacza, iż ofiara odczuwa mdłości, dopóki pozostaje w zasięgu smrodu oraz do 1k4 rund później. Będąc w takim stanie nie może atakować, rzucać zaklęć, używać zdolności czaropodobnych ani wykonywać innych działań wymagających uwagi czy koncentracji. Istota odczuwająca mdłości może wykonać tylko pojedynczą akcję ruchu w turze. Stworzenia, którym powiódł się rzut obronny, nie odczuwają mdłości i są niepodatne na działanie smrodu ropielca przez 24 godziny.

Niepodatności (zw): ropielec jest niepodatny na elektryczność oraz trucizny.

Odporność na kwas i ogień (zw): ropielec ignoruje pierwsze 20 obrażeń od kwasu oraz ognia.

Redukcja obrażeń 10/cięte (zn): ropielec ignoruje pierwsze 10 obrażeń zadanych przez broń nie będącą tnącą.

Zgnilec (czart padliny)

Zgnilec przypomina mierzącego 2,5 metra humanoidalnego chrabąszcza z błyszczącym niebiesko-czarnym korpusem, sześcioma chitynowymi odnóżami i dwoma ramionami zakończonymi szczypcami. W jego trójkątnej głowie tkwi czworo czarnych oczu bez powiek i ociekająca śliną paszcza uzbrojona w kły. Czart najczęściej przebywa na szczycie kopca utworzonego ze zwłok i resztek śmiertelników, których pozbawił żywota. Zgnilec pożera wyłącznie ciała toczone rozkładem.

Zgnilec (czart padliny): SW 4; duży przybysz; KW 5k8+15; pw 37; prg 17; Ini –1; Szyb 6 m; Obrona 22, dotyk 8, nieprzygotowany 22 (–1 rozmiar, –1 Zr, +14 naturalny); BPA +5; zwa +14; atk +9 wręcz (1k6+7, szczypce); całk atk +9 wręcz (1k6+2, 2 szczypce), +7 wręcz (1k8+7 plus choroba, ugryzienie); PB 3 m × 3 m; zasięg 1,5 m (ugryzienie), 3 m (szczypce); SC choroba, szybkie leczenie 3, niepodatność na obrażenia miażdżone i na trucizny, odporność na ogień i zimno 10, telepatia, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły; RO Wytr +7, Ref +3, Wola +5; PA 0; Rep +0; S 20, Zr 8, Bd 17, Int 11, Rzt 12, Cha 12.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Czytanie i pisanie (otchłanny), Język (łacina), Język (otchłanny), Nasłuchiwanie +6, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +6, Sztuka przetrwania +6, Ukrywanie się +4, Wiedza (jedna dowolna) +5, Wspinaczka +10.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Tropienie, Wielokrotny atak.

Choroba (zw): każda osoba zraniona w ugryzieniu zgnilca musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza zarażenie okropną, choć uleczalną, wyniszczającą chorobą (okres wylęgania 1 dzień, tymczasowa utrata 1k4 punktów Budowy). Udany test umiejętności Leczenie (ST 24) lub użycie czaru *przełamanie choroby* powodują pozbycie się dolegliwości.

***Ożywienie umarłego* (zn):** raz dziennie, poświęcając akcję ataku, zgnilec może użyć *ożywienia umarłego* (więcej na ten temat na stronie 346) – analogicznie do czaru rzuconego przez Akolitę 5. poziomu.

Szybkie leczenie 3 (zw): czart, który pożre zwłoki małej lub średniej istoty, otrzymuje zdolność szybkie leczenie 3, czyli odzyskuje 3 punkty wytrzymałości na rundę. Każde zjedzone ciało oznacza, iż niniejsza zdolność działa 24 godziny. Pożeranie ciała małego rozmiaru zajmuje czartowi akcję całorundową, a średniego – dwie rundy.

Niepodatność (zw): zgnilec jest niepodatny na obrażenia miażdżące oraz trucizny.

Odporność na ogień i zimno 10 (zw): czart ignoruje 10 pierwszych obrażeń zadanych przez ogień lub zimno.

Deinonychus

Ten szybki drapieżny dinozaur czasami nazywany jest czasami velociraptorem. Choć jego ciało ma ponad 3,5 metra długości, to jednak mierzy on zaledwie około 1,8 metra wzrostu. Ogon deinonychusa utrzymywany jest cały czas w pozycji poziomej, dzięki skomplikowanemu systemowi kostnych wsporników, pozwalających na utrzymywanie ciężaru ciała w całości na tylnych nogach. Dorosły osobnik waży około 300 kilogramów.

Deinonychusy mogą być jasnozielone, pomarańczowe, czerwone lub żółte na grzbiecie i po bokach, przy czym ich brzuch przyjmuje zwykle jaśniejszy odcień. Na skórze znajdują się ciemne pasy lub cętki.

W walce stworzenie używa śmiercionośnej kombinacji szybkości, chwytnych przednich łap, wielkich zębów oraz nóg kończących się ostrymi pazurami. Poluje goniąc zwierzynę, skacząc na nią i rozrywając jej ciało pazurami tylnych łap, jednocześnie gryząc i uderzając przednimi kończynami. Rozszarpywanie ofiary nogami to jeden atak. Deinonychus posiada stosunkowo duży mózg jak na dinozaura, a polujące stado odznacza się dużą przebiegłością. Podczas szarży wykorzystuje tylko atak rozszarpujący, zadając 2k6+6 obrażeń.

Cechy gatunku

Węch (zw): ta cecha pozwala deinonychusowi wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat na stronie 228.

Deinonychus: SW 3; duże zwierzę; KW 4k8+12; pw 30; prg 17; Ini +2; Szyb 18 m; Obrona 16, dotyk 11, nieprzygotowany 14

(–1 rozmiar, +2 Zr, +5 naturalny); BPA +3; zwa +11; atk +6 wręcz (2k6+4, rozszarpywanie); całk atk +6 wręcz (2k6+4, rozszarpywanie), +1 wręcz (1k3+2, 2 przednie pazury) +1 wręcz (2k4+2, ugryzienie); PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC węch, widzenie w słabym świetle; Sysw brak lub stadny; RO Wytr +7, Ref +6, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 19, Zr 15, Bd 17, Int 2, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +11, Skakanie +13, Spostrzegawczość +11, Sztuka przetrwania +9, Ukrywanie się +7.

Atuty: brak.

Rozwój: 5-8 KW (duży).

Fretka

Istoty tego rodzaju to agresywni drapieżnicy, ale zazwyczaj ograniczają się do atakowania mniejszych ofiar. Niniejsza charakterystyka może odnosić się również do łasic.

Cechy gatunku

Wczepienie (zw): fretka, która trafi atakiem ugryzieniem, wczepia się w ciało ofiary potężnymi szczękami, tracąc przy okazji premię ze Zręczności Obrony (jej Obrona wynosi zatem wówczas 12). Zadaje automatyczne obrażenia od ugryzienia w każdej rundzie wczepienia.

Węch (zw): Ta cecha pozwala fretkom wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat na stronie 228.

Premie do umiejętności: fretki otrzymują premię gatunkową +8 do testów Zachowania równowagi oraz premię gatunkową +4 do testów Cichego poruszania się. Istoty te używają w testach Wspinaczki modyfikatora ze Zręczności.

Premiowy atut: fretka otrzymuje premiowy atutu Finezja w broni (ugryzienie).

Fretka: SW 1/4; malutkie zwierzę; KW ½ k8; pw 2; prg 10; Ini +2; Szyb 6 m, wspinaczka 6 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 12 (+2 rozmiar, +2 Zr); BPA +0; zwa –12; atk +4 wręcz (1k3–4, ugryzienie); całk atk +4 wręcz (1k3–4, ugryzienie); PB 0,75 cm × 0,75 cm; zasięg 0 m; SC wczepianie, widzenie w słabym świetle, węch; Sysw brak; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 2, Rzt 12, Cha 5.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +13, Wspinaczka +11, Zachowanie równowagi +10.

Atuty: Finezja w broni (ugryzienie).

Rozwój: brak.

Gargulec

Gargulce są bezwzględnymi latającymi drapieżnikami, które uwielbiają polować i torturować słabszych. Występują w postaci pozornie nieożywionych, uskrzydlonych kamiennych figur i dzięki takiemu kamuflażowi mogą zaskakiwać przeciwników. Nie potrzeba im jedzenia, wody czy powietrza. Jeżeli akurat nie poświęcają czasu na to, co sprawia im największą radość, zwykle siedzą nieruchomo czekając na zdobycz, lub też przechwalają się między sobą. Stworzenia te potrafią posługiwać się miejscowymi językami lub ziemnym (mową żywiołaczych istot ziemi i kamienia).

Jeśli dochodzi do walki, to gargulce wpierw są nieruchome, po czym nagle z zaskoczenia atakują lub pikują na ofiarę.

Gargulce mierzą średnio 1,5 metra wysokości i ważą około 150 kilogramów.

Cechy gatunku

Bystre oczy (zw): gargulce widzą w ciemnościach w promieniu 18 metrów oraz widzą w słabym świetle.

Zastygnięcie w bezruchu (zw): gargulec potrafi trwać w bezruchu, a wtedy wygląda na posąg. Obserwator musi wykonać udany test Spostrzegawczości (ST 20), aby dostrzec, że tak naprawdę jest to żywa istota.

Redukcja obrażeń 15/+1 (zn): w kampaniach, w których nie występują magiczne uzbrojenia, Mistrz Gry może zignorować tę cechę specjalną albo ograniczyć ją tylko do niektórych rodzajów broni (zadających obrażenia postrzałowe, miażdżące, dźwiękowe/wstrząsowe, kłute lub tnące).

Premia do umiejętności: gargulce otrzymują premię gatunkową +8 do testów Ukrywania się, gdy znajdują się na tle obrobionej powierzchni kamiennej.

Premiowe atuty: gargulce otrzymują premiowe atuty Finezja w broni (ugryzienie), Finezja w broni (pazury) oraz Finezja w broni (bodnięcie).

Automatyczny język: gargulce potrafią mówić (ale nie czytać ani pisać) w języku ziemnym.

Gargulec: SW 4; średnia magiczna bestia; KW 4k10+16; pw 38; prg 18; Ini +2; Szyb 13,5 m, latanie 22,5 m (przeciętna); Obrona 16, dotyk 14, nieprzygotowany 12 (+2 Zr, +4 naturalny); BPA +4; zwa +4; atk +6 wręcz (1k4, pazury); całk atk +6 wręcz (1k4, 2 pazury), +4 wręcz (1k6, ugryzienie), +4 wręcz (1k6, bodnięcie) lub +6 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC zastygnięcie w bezruchu, bystre oczy, redukcja obrażeń 15/+1; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +8, Ref +6, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 11, Zr 14, Bd 18, Int 6, Rzt 11, Cha 7.

Umiejętności: Język (ziemny), Spostrzegawczość +4, Nasłuchiwanie +4, Ukrywanie się +9 (+17 na tle obrobionej powierzchni kamiennej).

Atuty: Finezja w broni (bodnięcie), Finezja w broni (pazury), Finezja w broni (ugryzienie), Wielokrotny atak.

Rozwój: 5-6 KW (duży) lub zależnie od klasy postaci.

Gargulec Twardy Heros 3: SW 7; średnia magiczna bestia; KW 4k10+16 plus 3k10+12 plus 3 (krzepki); pw 69; prg 18; Ini +2; Szyb 13,5 m, latanie 22,5 m (przeciętna); Obrona 18, dotyk 14, nieprzygotowany 16 (+2 Zr, +2 klasa, +4 naturalny); BPA +6; zwa +6; atk +8 wręcz (1k4, pazury); całk atk +8 wręcz (1k4, 2 pazury), +6 wręcz (1k6, ugryzienie), +6 wręcz (1k6, bodnięcie) lub +8 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC zastygnięcie w bezruchu, bystre oczy, redukcja obrażeń 15/+1; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +10, Ref +7, Wola +2; PA 1; Rep +1; S 11, Zr 15, Bd 18, Int 6, Rzt 11, Cha 7.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Język (ziemny), Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +11 (+19 na tle obrobionej powierzchni kamiennej), Zastraszanie +1.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Finezja w broni (bodnięcie), Finezja w broni (pazury), Finezja w broni (ugryzienie), Potężny atak, Ukradkowość, Wielokrotny atak.

Talenty (Twardy Heros): krzepki, żywotność.

Gnoll

Gnoll to bezwzględny humanoid o głowie przypominającej łeb hieny oraz zielonoszarej skórze pokrytej gęstym, brązowym, brązowoczerwonym lub brązowoszarym futrem. Można go czasami pomylić z przerośniętym motocyklistą, zaś stado tych stworów czasem bywa brane za gang uliczny, bandę włóczęgów czy nawet watahę wilków. Z uwagi na długi, zwężający się pysk, gnoll ma także szansę stać się przyczyną pogłosek o grasującym wilkołaku.

Są to nocni mięsożercy ze skłonnościami do myślenia żołądkiem. Z uwagi na zdradziecką naturę mają opinię kiepskich sprzymierzeńców i takich samych sługusów. Gardzą pracą fizyczną i nie przepadają za jasnym światłem, choć nie wyrządza im ono żadnej krzywdy.

Gnolle lubią atakować, gdy dysponują przewagą liczebną. Taktyka ich działania opiera się na nacieraniu całą grupą przy

wykorzystaniu dużej siły fizycznej, aby przygnieść i zmiażdżyć przeciwników. Bardzo rzadko bywają zdyscyplinowani podczas walki, jeżeli nie mają przywódcy, który trzyma ich w ryzach. Aby utrzymać się u władzy, wódz ucieka się do zastraszania i siły. Jeżeli zginie, to silniejsi członkowie plemienia rzucają się do walki o władzę, co często kończy się rozbiciem na małe grupy, z których każda rozchodzi się w swoją stronę.

Opisywane istoty trzymają niewolników – w każdym obozie przynajmniej jeden na dziesięciu dorosłych osobników. Niewolników uważa się za zapasy pożywienia i często „wymienia", a to z racji dużego apetytu gnolli.

Gnolle porozumiewają się własnym językiem, lecz często uczą się innych (zazwyczaj goblińskiego lub języka ulicy).

Dorosły gnoll mierzy 2,25 metra i waży około 150 kilogramów.

Cechy gatunku

Premiowy atut: gnolle otrzymują premiowy atut Biegłość w broni prostej.

Automatyczny język: gnolle potrafią czytać, pisać i mówić we własnym języku (gnollim).

Gnoll: SW 1; średni humanoid; KW 2k8+2; pw 11; prg 13; Ini +0; Szyb 9 m; Obrona 11, dotyk 10, nieprzygotowany 11 (+1 naturalny); BPA +1; zwa +3; atk +3 wręcz (1k3+2, bez broni lub 1k6+2/19-20, pałka teleskopowa); całk atk +3 wręcz (1k3+2, bez broni lub 1k6+2/19-20, pałka teleskopowa) lub +1 dystansowo (2k6, TEC-9); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +4, Ref +0, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 15, Zr 10, Bd 13, Int 8, Rzt 11, Cha 8.

Umiejętności: Czytanie i pisanie (gnolli), Język (gnolli), Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +3.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej.

Dobytek: pałka teleskopowa, TEC-9 (9 mm pistolet maszynowy), 50 sztuk amunicji 9 mm, mundur polowy, bluza mundurowa.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Gnoll Silny Heros: SW 3; średni humanoid; KW 2k8+2 plus 2k8+2; pw 22; prg 13; Ini +0; Szyb 9 m; Obrona 13, dotyk 10, nieprzygotowany 13 (+2 klasa, +1 naturalny); BPA +3; zwa +6; atk +6 wręcz (1k4+4, bez broni lub 1k6+4/19-20, pałka teleskopowa); całk atk +6 wręcz (1k4+4, bez broni lub 1k6+4/19-20, pałka teleskopowa) lub +3 dystansowo (2k6, TEC-9); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +6, Ref +0, Wola +0; PA 1; Rep +0; S 16, Zr 10, Bd 13, Int 8, Rzt 11, Cha 8.

Umiejętności: Czytanie i pisanie (gnolli), Język (gnolli), Nasłuchiwanie +3, Skakanie +4, Spostrzegawczość +3, Wspinaczka +4.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Potężny atak, Sztuki walki.

Talenty (Silny Heros): Potężny cios.

Dobytek: pałka teleskopowa, TEC-9 (9 mm pistolet maszynowy), 50 sztuk amunicji 9 mm, mundur polowy, bluza mundurowa, sprzęt wspinaczkowy.

Goblin

Gobliny są niskimi, humanoidalnymi upierdliwcami. Pozostawione bez kontroli, za sprawą liczebności, szybkiego tempu rozmnażania i złego charakteru potrafią w bardzo szybkim czasie przejąć i zdominować okolicę, w której mieszkają.

Gobliny mają płaskie twarze, szerokie nosy, spiczaste uszy, szerokie usta oraz małe, ostre kły. Ich czoła są niskie i nieco cofnięte, a oczy zwykle zaszklone i bez wyrazu, w kolorach od czerwonego po żółty. Poruszają się w pozycji wyprostowanej, a ich ręce zwieszają się niemal do kolan. Kolor skóry goblinów zmienia się od żółtego, poprzez pomarańczowy aż po głęboką czerwień. Zwykle członkowie jednego plemienia mają taką samą barwę. Preferują ubrania w ciemnych kolorach, noszą mnóstwo kolczyków i robią sobie wiele tatuaży. Ludzie zwykle postrzegają gobliny jako uliczne szumowiny lub denerwujące małe stworzenia.

Często popychane i wykorzystywane przez większych od siebie, gobliny nauczyły się czerpać korzyści z tych niewielu atutów, które posiadają, czyli wielkiej liczebności oraz przebiegłej pomysłowości. W ich słowniku nie można odnaleźć wyrażenia „uczciwa walka". Uwielbiają zasadzki, podstępy, zawieranie szybkich sojuszy z potężniejszymi istotami oraz wszelkie nieczyste zagrania, jakie tylko potrafią wymyślić. Gobliny z natury są tchórzliwe, więc gdy walka przebiera niepomyślny dla nich obrót, zwykle ratują się ucieczką. Odpowiednio nadzorowane, potrafią jednak tworzyć dosyć skomplikowane plany działania. Większe i potężniejsze stworzenia, takie jak niedźwiedzukowie czy ogry, bardzo często wykorzystują gobliny jako mięso armatnie.

Gobliny gnieżdżą się i rozwijają w opustoszałych miejscach: magazynach, porzuconych budynkach, starych fabrykach czy opustoszałych po zmroku kompleksach przemysłowych. Uwielbiają nowoczesną technikę, urządzenia elektroniczne, pojazdy oraz broń palną. Szybko uczą się obsługiwać wszelki sprzęt, zwłaszcza taki, który wytwarza dużo hałasu i który można wykorzystać przeciwko istotom większym od nich.

Opisywane istoty mówią we własnym języku. Te, których wartość Intelektu wynosi przynajmniej 12, potrafią również posługiwać się jednym lub większą liczbą lokalnych języków. Takie osobniki bardzo często pełnią wówczas w plemionach rolę dyplomatów i negocjatorów. Choć biorąc pod uwagę wrodzoną chciwość goblinów, większość negocjacji nie wykracza ponad słowa: „Dawaj to!".

Typowy dorosły osobnik mierzy 90 centymetrów wzrostu i waży 25 kilogramów.



Gnoll

Cechy gatunku

Premia do umiejętności: gobliny otrzymują premię gatunkową +4 do testów Cichego poruszania się.

Premiowy atut: gobliny zawsze są świadome otoczenia, przez co otrzymują premiowy atut Czujność.

Automatyczny język: potrafią czytać, pisać i mówić we własnym języku (goblińskim).

Goblin: SW 1/4; mały humanoid; KW 1k8; pw 4; prg 11; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 13, dotyk 12, nieprzygotowany 12 (+1 rozmiar, +1 Zr, +1 kurtka skórzana); BPA +0; zwa –5; atk +0 wręcz (1k2–1, walnięcie lub 1k4–1, nóż); całk atk +0 wręcz (1k2–1, walnięcie lub 1k4–1, nóż) lub –2 dystansowo (2k6, colt Python); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły, plemienny; RO Wytr +2, Ref +1, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 8, Zr 13, Bd 11, Int 10, Rzt 11, Cha 8.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Czytanie i pisanie (gobliński), Język (gobliński), Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +6.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Czujność.

Dobytek: nóż, colt Python (.357 rewolwer), 25 sztuk amunicji .357, kabura biodrowa, zwykła krótkofalówka.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Goblin Zwinny Heros 3: SW 3; mały humanoid; KW 3k8; pw 17; prg 11; Ini +2; Szyb 10,5 m; Obrona 18, dotyk 17, nieprzygotowany 16 (+1 rozmiar, +1 Zr, +4 klasa, +1 kurtka skórzana); BPA +2; zwa –3; atk +2 wręcz (1k2–1, walnięcie lub 1k6–1/19-20, pałka teleskopowa); całk atk +2 wręcz (1k2–1, walnięcie lub 1k6–1/19-20, pałka teleskopowa) lub +5 dystansowo (2k8, Desert Eagle); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły, plemienny; RO Wytr +3, Ref +4, Wola +1; PA 1; Rep +1; S 8, Zr 14, Bd 11, Int 10, Rzt 11, Cha 8.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +6, Czytanie i pisanie (gobliński), Język (gobliński), Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +8, Wiedza (cwaniactwo) +2, Zręczna dłoń +5, Zwinność +5.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Czujność.

Talenty (Zwinny Heros): uchylanie, zwiększenie szybkości.

Dobytek: pałka teleskopowa, Desert Eagle (.50AE pistolet samopowtarzalny), 25 sztuk amunicji .50AE, wiatrówka, ukryta kabura, zwykła krótkofalówka.

Hybryda

Hybrydy są krzyżówkami ludzi oraz zwierząt, stworzonymi w wyniku przeszczepienia pewnych fragmentów zwierzęcego DNA do komórek człowieka. Póki co wszystkie udane eksperymenty tego rodzaju dotyczyły ssaków. Doniesienia o dziwnych stworzeniach zauważonych w dzikich obszarach lub zniekształconych zwłokach wyrzucanych przez morze mogą mieć źródło w nieudanych próbach wykreowania hybryd z płazów lub gadów.

Rządowe laboratoria sterylizują kreowane hybrydy, lecz – jeśli wierzyć doniesieniom – w niektórych przypadkach zakończyło się to fiaskiem i obecnie krzyżówki są zdolne do samodzielnego rozmnażania się. Czas pokaże, czy potomstwo będzie podobne do swoich rodziców.

Genetycy rozróżniają trzy rodzaje hybryd: ukryte, pośrednie oraz jawne.

Ukryte hybrydy wyglądają tak jak zwykli ludzie, dopóki nie ujawnią jakiejś niezwykłej cechy, takiej jak niesamowita siła, zręczność, wytrzymałość czy wyostrzone zmysły. Część z państw tworzących takie istoty oznacza je dyskretnymi tatuażami (które łatwo można ukryć pod włosami czy ubraniem) pozwalającymi je zidentyfikować. Inne wczepiają im mikrochipy, niczym weterynarze w przypadku psów czy kotów. Wszystkie hybrydy tego rodzaju są średniego rozmiaru oraz widzą w słabym świetle.

Pośrednie hybrydy są bez wyjątku dwunożne i mogą być uznawane za ludzi, dopóki noszą nakrycia głowy i starają się nie rzucać w oczy (podlegają karze –10 do testów Przebierania, gdy chcą uchodzić za ludzi). Niektóre wydają się być ofiarami wypadków lub osobami oszpeconymi przy porodzie, a nie przedstawicielami osobnego gatunku. Zwykle ich ciała pokrywa obfite owłosienie, ale nie jest to zwierzęca sierść. Wszystkie hybrydy tego rodzaju są średniego rozmiaru oraz widzą w słabym świetle.

Jawne hybrydy już na pierwszy rzut oka wyraźnie odróżniają się od ludzi. Przyjmują różne kształty, a częściej porasta je sierść niż włosy. Ubrania uznają za niewygodne i wolą obywać się bez nich. Za sprawą zwierzęcych pysków mówią z bardzo silnym akcentem, ale mogą bez problemu posługiwać się ludzkim językiem. Jawne hybrydy posiadają przeciwstawne kciuki i potrafią używać większości normalnego sprzętu bez żadnych modyfikacji. Budowa ich czaszek oddaje zwierzęce pochodzenie, czego przykładem są choćby wąsiki, powiększone uszy czy zęby. Mogą być uznawane za ludzi tylko wówczas, gdy ukrywają się pod obszernymi ubraniami, a widoczność jest bardzo słaba (podlegają karze –20 do testów Przebierania, gdy chcą uchodzić za ludzi). Większość tych hybryd potrafi poruszać się tak samo w postaci wyprostowanej, jak i na czterech kończynach. Te istoty widzą w słabym świetle.

Hybrydy jako postacie

Hybrydy mogą być potężnymi postaciami, niemniej i one mają słabości, które może wykorzystać mądry przeciwnik. Nawet w przypadku, gdy Mistrz Gry pozwoli graczowi wcielić się w bohatera tej rasy, to istnieje wiele czynników, które mogą zniechęcać czy odstraszać graczy od wyboru takiego bohatera:

- Większość ludzi boi się hybryd. Na całym świecie spotykają się one z niechęcią, a bardzo często też z prześladowaniami.
- Początkowe nastawianie zwierząt do hybryd jest zawsze nieprzyjazne (lub gorsze). Do wszystkich testów Charyzmy związanych ze zmianą tego nastawienia podlegają one karze –4.
- W oczach rządów hybrydy są narzędziami, nie zaś ludźmi. Uznaje się je za przydatne dopóki wykonują powierzone im zadania. Na dłuższą metę są zbędne.
- Większość hybryd, którym uda się uciec spod kontroli rządów, stara się dotrzeć do Stanów Zjednoczonych. Państwo to kategorycznie zaprzecza, jakoby prowadziło jakiekolwiek eksperymenty z hybrydami, a wszystkie istoty tego rodzaju pracujące dla rządu są imigrantami. W rzeczywistości na terenie USA znajduje się wiele ośrodków, w których hybrydy powstają i przechodzą szkolenia. Niemniej mają one w tym państwie takie same prawa jak normalni ludzie. Oczywiście Urząd Imigracyjny (INS) oraz Federalne Biuro Śledcze (FBI) uważają wszystkie przybywające do Stanów Zjednoczonych hybrydy za aktywnych lub byłych szpiegów – i odpowiednio je traktują.

Umiejętności: hybrydy otrzymują na pierwszym poziomie o 4 punkty umiejętności mniej niż bohaterowie będący ludźmi oraz o jeden punkt mniej na każdym następnym. To, ile punktów umiejętności otrzymuje stworzenie tego rodzaju, należy ustalić za pomocą tabeli 8-20.

Atuty: na pierwszym poziomie hybrydy otrzymują jeden premiowy atut (w przeciwieństwie do ludzi, którzy otrzymują dwa atuty).



Wzrost i waga: za pomocą tabeli 8-22 można losowo określić wzrost i wagę hybrydy lub wybrać jakieś dane z podanych przedziałów liczbowych. Wartość rzutu podana w kolumnie „Modyfikator wzrostu" oznacza dodatkowy przyrost ponad wartość bazową. Ta sama liczba pomnożona przez wylosowaną wartość „Modyfikator wagi" określa jej dodatkowy przyrost poza wartość bazową. Ukryte hybrydy mają taki sam wzrost oraz wagę jak ludzie.

TABELA 8–22: WZROST I WAGA HYBRYD

Gatunek [1]	Bazowy wzrost	Modyfikator wzrostu	Bazowa waga	Modyfikator wagi
Delfin				
pośredni	145 cm	+2k10 × 2,5 cm	65 kg	× (2k4) × 0,5 kg
jawny	155 cm	+2k10 × 2,5 cm	85 kg	× (2k4) × 0,5 kg
Kot				
pośredni	145 cm	+1k10 × 2,5 cm	50 kg	× (2k4) × 0,5 kg
jawny	135 cm	+1k10 × 2,5 cm	45 kg	× (2k4) × 0,5 kg
Niedźwiedź				
pośredni	155 cm	+2k12 × 2,5 cm	65 kg	× (2k8) × 0,5 kg
jawny	205 cm	+4k8 × 2,5 cm	100 kg	× (2k8) × 0,5 kg
Nietoperz				
pośredni	135 cm	+2k6 × 2,5 cm	40 kg	× (2k4) × 0,5 kg
jawny	120 cm	+2k6 × 2,5 cm	35 kg	× (2k4) × 0,5 kg
Pies				
pośredni	145 cm	+1k10 × 2,5 cm	50 kg	× (2k4) × 0,5 kg
jawny	135 cm	+1k10 × 2,5 cm	45 kg	× (2k4) × 0,5 kg
Szczur				
pośredni	133 cm	+2k6 × 2,5 cm	42,5 kg	× (1k6) × 0,5 kg
jawny	120 cm	+2k6 × 2,5 cm	37,5 kg	× (2k4) × 0,5 kg

1 Ukryte hybrydy posiadają taki sam wzrost oraz wagę jak ludzie.

TABELA 8–23: WIEK HYBRYD

	Wiek początkowy	
Gatunek	Wiek dojrzałości	Dodatkowe lata
Delfin	17	+1k6
Kot	14	+1k4
Niedźwiedź	14	+1k6
Nietoperz	14	+1k4
Pies	14	+1k4
Szczur	12	+1k2

Gatunek	Wiek średni [1]	Starość [2]	Wiek sędziwy [3]	Maksymalny
Delfin	25	53	71	+1k6
Kot	30	48	66	+1k12
Niedźwiedź	30	48	66	+1k10
Nietoperz	30	48	66	+1k10
Pies	30	48	66	+1k12
Szczur	25	42	59	+1k6

1 –1 do S, Zr i Bd; +1 Int, Rzt i Cha.
2 –2 do S, Zr i Bd; +1 Int, Rzt i Cha.
3 –3 do S, Zr i Bd; +1 Int, Rzt i Cha.

Wiek: aby określić wiek początkowy bohatera-hybrydy, należy posłużyć się tabelą 8-23. W chwili, gdy osiągnie on wiek sędziwy, Mistrz Gry w tajemnicy rzuca odpowiednią kostką podaną w kolumnie „Maksymalny", a następnie wynik dodaje do liczby z kolumny „Wiek sędziwy". Prowadzący zapisuje uzyskaną wartość, której gracz nie jest świadomy. Jeżeli postać osiągnie wiek maksymalny, umiera ze starości w następnym roku. O dokładnej chwili śmieci decyduje Mistrz Gry.

Cechy gatunku hybrydy-delfina

Hybrydy tego rodzaju są krzyżówką człowieka z delfinem pospolitym. Ich wysoka inteligencja połączona z dużą siłą fizyczną przeraża nie tylko ludzi, ale i większość innych przedstawicieli opisywanego typu istot. Te hybrydy najczęściej pojawiają się w oddziałach wojskowych szkolonych do działań niekonwencjonalnych, a szczególnie tych wyspecjalizowanych w akcjach w środowisku wodnym, jak na przykład amerykański oddział Navy SEALs.

Jawne hybrydy-delfiny posiadają charakterystyczne zabarwienie skóry, ich grzbiet jest granatowy lub czarny, natomiast część przednia – biała, a ich ramiona, nogi oraz żebra otaczają złote pasy. Mają błony między palcami. Dysponują również niewielkimi zewnętrznymi uszami i, w przeciwieństwie do innych jawnych hybryd, nie posiadają owłosienia.

Wstrzymywanie oddechu (zw): hybryda-delfin może wstrzymywać oddech na liczbę minut równą wartość jej Budowy zanim zacznie ryzykować utonięcie.

Ślepowidzenie (zw): jawne hybrydy dysponują zdolnością ślepowidzenie na odległość 18 metrów.

Wartości atrybutów: te hybrydy posiadają następujące modyfikatory gatunkowe do atrybutów:

Ukryta: +2 Int, –2 Rzt.
Pośrednia: +2 S, –2 Zr, +2 Int, –2 Rzt.
Jawna: +2 S, –2 Zr, +4 Int, –4 Rzt.

Jawna hybryda-delfin Sprytny Heros 1: SW 1; średni humanoid; KW 1k6+2; pw 8; prg 15; Ini +0; Szyb 9 m; Obrona 13, dotyk 10, nieprzygotowany 13 (+3 lekka kamizelka); BPA +0; zwa +0; atk +0 wręcz (1k4, rękojeść pistoletu); całk atk +0 wręcz (1k4, rękojeść pistoletu) lub +0 dystansowo (2k6, SITES M9); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC wstrzymywanie oddechu, ślepowidzenie na 18 metrów; Sysw jak organizacja rządowa lub dowolna inna; RO Wytr +2, Ref +0, Wola +0; PA 0; Rep +1; S 10, Zr 11, Bd 15, Int 18, Rzt 8, Cha 10.

Profesja: wojskowy (premiowe umiejętności klasowe: Kierowanie i Pływanie).

Umiejętności: Badania +8, Czytanie i pisanie (pięć dowolnych języków), Dochodzenie +8, Informatyka +8, Język (pięć dowolnych), Kierowanie +3, Materiały wybuchowe +8, Naprawianie +8, Pływanie +3, Przeszukiwanie +5, Unieszkodliwianie mechanizmów +5, Wiedza (dwie dowolne) +4.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim).

Talent (Sprytny Heros): wykorzystanie słabości.

Dobytek: lekka kamizelka, SITES M9 (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, 3 kostki C4/Semtex z zapalnikami czasowymi, zwykłe ubranie, płaszcz, pozwolenie na broń, ukryta kabura, profesjonalna krótkofalówka, organizer, telefon komórkowy.

Cechy gatunku hybrydy-kota

Hybrydy tego rodzaju są krzyżówką człowieka z panterą lub lampartem. Cechują się wyjątkową zwinnością oraz szybkością, a wielu ludzi uważa je za atrakcyjne, co powoduje, że wykorzystywane są przez wywiady licznych państw. Ich ludzka strona może pochodzić z każdej grupy etnicznej. Najczęściej zachowują się bardzo dumnie i władczo. Bardzo nie lubią, gdy wytyka im się słabości intelektu. Po raz pierwszy ich obecność zauważono w Chińskiej Republice Ludowej, choć wykorzystują je również rządy japońskie oraz indyjskie. Jawne hybrydy dysponują chowanymi pazurami, które traktowane są jako broń naturalna (1k4/20, cięte).

Jawne hybrydy-koty mają żółtą, płową lub szarą sierść pokrytą czarnymi cętkami. Nieliczne posiadają przewagą zabarwie-

nia czarnej pantery, lecz z bliska można dostrzec typowy wzór. Hybrydy tego rodzaju mają ogony.

Pazury (zw): jawne hybrydy dysponują chowanymi pazurami, traktowanymi jako broń naturalna. Każdy z nich zadaje 1k4 obrażenia cięte (plus modyfikator z Siły hybrydy), przy zagrożeniu krytykiem na naturalnej 20.

Wartości atrybutów: te hybrydy posiadają następujące modyfikatory gatunkowe do atrybutów:

Ukryta: –2 Int, +2 Cha.
Pośrednia: +2 Zr, –2 Bd, –2 Int, +2 Cha.
Jawna: +2 Zr, –2 Bd, –4 Int, +4 Cha.

Pośrednia hybryda-kot Charyzmatyczny Heros 1: SW 1; średni humanoid; KW 1k6; pw 6; prg 12; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 12, dotyk 12, nieprzygotowany 10 (+2 Zr); BPA +0; zwa –1; atk –1 wręcz (1k4–1, rękojeść pistoletu); całk atk –1 wręcz (1k4–1, rękojeść pistoletu) lub +3 dystansowo (2k6, Glock 17); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w słabym świetle; Sysw jak organizacja rządowa lub dowolna inna; RO Wytr +1, Ref +3, Wola +0; PA 0; Rep +2; S 8, Zr 15, Bd 10, Int 12, Rzt 10, Cha 17.

Profesja: wojskowy (premiowe umiejętności klasowe: Kierowanie oraz Ukrywanie).

Umiejętności: Blefowanie +7, Czytanie i pisanie (dwa dowolne języki), Dyplomacja +7, Język (dwa dowolne), Przebieranie +7, Kierowanie +6, Ukrywanie się +6, Zastraszanie +7, Zbieranie informacji +7.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej.

Talent (Charyzmatyczny Heros): Urok osobisty.

Dobytek: Glock 17 (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, zwykłe ubranie, wiatrówka, pozwolenie na broń, ukryta kabura, telefon komórkowy, jednorazowy aparat fotograficzny, zestaw charakteryzatorski.

Cechy gatunku hybrydy-niedźwiedzia

Tego rodzaju hybrydy to krzyżówka człowieka z niedźwiedziem (w Ameryce Północnej – grizzly). Zazwyczaj są powolne, ale bardzo silne. W wojsku najczęściej służą w jednostkach szturmowych, na pierwszej linii. Nie potwierdzono doniesień, jakoby wykorzystywano je w Chińskiej Republice Ludowej w roli funkcjonariuszy policyjnych oddziałów prewencji.

Jawne hybrydy tego rodzaju posiadają małe, trójkątne uszy umieszczone wysoko na głowie oraz ostre pazury, których z powodzeniem używają jako broni.

Zróżnicowany rozmiar: ukryte oraz pośrednie hybrydy-niedźwiedzie są średniego rozmiaru (przestrzeń bojowa 1,5 metra × 1,5 metra, zasięg 1,5 metra).

Jawne hybrydy są duże (przestrzeń bojowa 3 metry × 3 metry, zasięg 3 metry).

Pazury (zw): jawne hybrydy tego rodzaju dysponują dużymi, niechowanymi pazurami, traktowanymi jako broń naturalna. Każdy atak pazurami powoduje 1k6 obrażeń ciętych (plus modyfikator z Siły hybrydy), przy zagrożeniu krytykiem na naturalnej 20.

Słaby wzrok (zw): hybrydy-niedźwiedzie mają kiepski wzrok. Podlegają karze –2 do testów Spostrzegawczości oraz karze –4 za każdy przyrost zasięgu podczas ataku dystansowego (zamiast normalnej kary –2).

Wartości atrybutów: te hybrydy posiadają następujące modyfikatory gatunkowe do atrybutów:

Ukryta: +2 S, –2 Zr.
Pośrednia: +2 S, –2 Zr, +2 Bd, –2 Int.
Jawna: +4 S, –4 Zr, +2 Bd, –2 Int.



Hybrydy

Ukryta Hybryda-niedźwiedź Silny Heros 1: SW 1; średni humanoid; KW 1k8+2; pw 10; prg 14; Ini +0; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 10, nieprzygotowany 14 (+1 klasa, +3 lekka kamizelka); BPA +1; zwa +4; atk +4 wręcz (1k6+3/19-20, pałka teleskopowa); całk atk +4 wręcz (1k6+3/19-20, pałka teleskopowa) lub +2 dystansowo (2k6, H&K MP5); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC słaby wzrok; Sysw jak organizacja rządowa lub dowolna inna; RO Wytr +3, Ref +0, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 17, Zr 10, Bd 14, Int 8, Rzt 10, Cha 13.

Profesja: wojskowy (premiowe umiejętności klasowe: Kierowanie oraz Nawigacja).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (jeden dowolny), Język (jeden dowolny) Wiedza (jedna dowolna) +1, Wspinaczka +3*.

* Wliczając w to karę do testów pancerza –2 za lekką kamizelkę.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim).

Talent (Silny Heros): Nadludzki wysiłek.

Dobytek: lekka kamizelka, H&K MP5 (9 mm pistolet maszynowy), 50 sztuk amunicji 9 mm, pałka teleskopowa, zwykłe ubranie, płaszcz, noktowizor, licencja na broń, ukryta kabura.

Cechy gatunku hybrydy-nietoperza

Tego rodzaju hybrydy są krzyżówką człowieka oraz nietoperza brunatnego (tzw. gacka). Typowy przedstawiciel jest niewielką, spokojną osobą o cienkim głosie. Dzięki niezwykłej umiejętności słyszenia ultradźwięków może korzystać z echolokacji i dobrze czuje się w ciemnościach. W efekcie hybrydy-nietoperze wykorzystywane są jako zwiadowcy w jednostkach specjalnych. Pierwotnie powstały w Ameryce Północnej, ale bardzo szybko pojawiły się również w wielu innych siłach zbrojnych na całym świecie. Posiadają zdolność ślepowidzenie na dystans do 36 metrów, ale oślepia ich silne światło.

Jawne hybrydy-nietoperze posiadają duże, trójkątne uszy położone na szczycie głowy. Wiele z nich ma wyraźną błonę między wydłużonymi palcami, część posiada szczątkowe płaty skórne sięgające od kostek do nadgarstków. Ich nosy nie posiadają chrząstek oraz typowego dla ludzi wyraźnie zarysowanego łuku.

Ślepowidzenie (zw): stworzenie wykorzystuje inne zmysły niż wzrok – wrażliwość na wibracje, czuły słuch oraz echolokację – i porusza się oraz walczy równie dobrze jak normalnie widząca istota. Niewidzialność, ciemności i większość typów ukrycia nie mają nań wpływu. Zasięg działania ślepowidzenia wynosi 36 metrów. Na obszarze działania rzeczonej zdolności stworzenie nie musi wykonywać ani testów Nasłuchiwania, ani Spostrzegawczości, aby wykryć obecność innych bytów.

Słabość w świetle (zw): te hybrydy oślepia światło słoneczne, latarki, lampy halogenowe oraz inne silne źródła światła. Mogą postarać się zwalczyć tę przypadłość i widzieć normalnie dzięki zastosowaniu bardzo ciemnych okularów przeciwsłonecznych lub gogli albo całkowicie polegając na zdolności ślepowidzenie.

Wartości atrybutów: te hybrydy posiadają następujące modyfikatory gatunkowe do atrybutów:

Ukryta: –2 Int, +2 Rzt.
Pośrednia: +2 Zr, –2 Bd, –2 Int, +2 Rzt.
Jawna: +2 Zr, –2 Bd, –4 Int, +4 Rzt.

Pośrednia Hybryda-nietoperz Oddany Heros 1: SW 1; średni humanoid; KW 1k6; pw 6; prg 11; Ini +3; Szyb 9 m; Obrona 16, dotyk 14, nieprzygotowany 13 (+3 Zr, +1 klasa, +2 lekka kamizelka); BPA +0; zwa +0; atk +0 wręcz (1k4/19-20, nóż); całk atk +0 wręcz (1k4/19-20, nóż) lub +3 dystansowo (2k8, Desert Eagle); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC słabość w świetle, ślepowidzenie na 36 metrów, mistrzowska umiejętność (Sztuka przetrwania); Sysw jak organizacja rządowa lub dowolna inna; RO Wytr +1, Ref +3, Wola +4; PA 0; Rep +1; S 10, Zr 16, Bd 11, Int 10, Rzt 17, Cha 8.

Profesja: wojskowy (premiowe umiejętności klasowe: Ciche poruszanie się oraz Ukrywanie się).

Umiejętności: Ciche poruszanie się +5, Czytanie i pisanie (jeden dowolny), Język (jeden dowolny), Leczenie +6, Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6, Sztuka przetrwania +9, Ukrywanie się +5.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim).



Hybrydy

Talent (Oddany Heros): Mistrzowska umiejętność (Sztuka przetrwania).

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, Desert Eagle (.50AE pistolet samopowtarzalny), 30 sztuk amunicji .50AE, nóż, zwykłe ubranie, płaszcz, zestaw medyczny, okulary przeciwsłoneczne, pozwolenie na broń, ukryta kabura.

Cechy gatunku hybrydy-psa

Tego rodzaju hybrydy to krzyżówki człowieka z psem. Są zazwyczaj smukłe i dobrze umięśnione. Posiadają wąskie, podłużne czaszki. Są powszechnie spotykane w Ameryce Północnej i Federacji Rosyjskiej, ale bywają również często używane przez państwa Środkowej Azji. Większość wykorzystywana jest w wojsku oraz formacjach paramilitarnych, wiele służy jako strzelcy wyborowi.

Jawne hybrydy-psy zazwyczaj posiadają fizyczne cechy zwierzęcych odpowiedników.

Węch (zw): dzięki tej zdolności stworzenie jest w stanie wykrywać zbliżających się wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników i tropić. Więcej informacji na ten temat w części „Specjalne cechy".

Wartości atrybutów: te hybrydy posiadają następujące modyfikatory gatunkowe do atrybutów:

Ukryta: +2 Bd, −2 Int.
Pośrednia: +2 Bd, −2 Int, +2 Rzt, −2 Cha.
Jawna: +4 Bd, −4 Int, +2 Rzt, −2 Cha.

Ukryta hybryda-pies Twardy Heros 1: SW 1; średni humanoid; KW 1k10+3; pw 13; prg 17; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 13, dotyk 13, nieprzygotowany 11 (+2 Zr, +1 klasa); BPA +0; zwa +1; atk +2 wręcz (1k6+1 stłuczeń, uderzenie bez broni) lub +2 wręcz (1k4+1, rękojeść pistoletu); całk atk +2 wręcz (1k6+1 stłuczeń, uderzenie bez broni); lub +2 wręcz (1k4+1, rękojeść pistoletu) lub +2 dystansowo (2k6, colt M1911) lub +2 dystansowo (4k6, granat odłamkowy); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC węch, widzenie w słabym świetle; Sysw jak organizacja rządowa lub dowolna inna; RO Wytr +4, Ref +2, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 13, Zr 14, Bd 17, Int 10, Rzt 10, Cha 8.

Profesja: wojskowy (premiowe umiejętności klasowe: Ciche poruszanie się oraz Ukrywanie się).

Umiejętności: Ciche poruszanie się +3, Czytanie i pisanie (jeden dowolny), Język (jeden dowolny), Kierowanie +4, Spostrzegawczość +1, Sztuka przetrwania +1, Ukrywanie się +3, Wiedza (jedna dowolna) +2.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka.

Talent (Twardy Heros): Zachowanie świadomości.

Dobytek: Colt M1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji .45, 2 granaty odłamkowe, zwykłe ubranie, kurtka polowa, pozwolenie na broń, ukryta kabura, profesjonalna krótkofalówka, mapa wojskowa.

Cechy gatunku hybrydy-szczura

Hybrydy tego typu są krzyżówką człowieka ze szczurem wędrownym. Państwa wykorzystujące je na szeroką skalę pilnie strzegą ich miejsc hodowli. Z uwagi na błyskawiczne tempo rozmnażania się szczurów, hybrydy te to szybkie i tanie źródło nowych rekrutów. Są najczęściej spotykane w państwach Trzeciego Świata, gdzie używa się ich do działań o charakterze wojskowym i szpiegowskim.

Jawne hybrydy-szczury mają całe ciało pokryte gładką sierścią, poza dłońmi, stopami i ogonami. Ich futro może przybierać takie samo ubarwienie jak u szczurów, ale najczęściej bywa brązowe na grzbiecie i białe na brzuchu. Mają czarne oczy i małe, trójkątne uszy osadzone na szczycie głowy.

Wartości atrybutów: te hybrydy posiadają następujące modyfikatory gatunkowe do atrybutów:

Ukryta: −2 S, +2 Zr.
Pośrednia: −2 S, +2 Zr, +2 Int, −2 Cha.
Jawna: −4 S, +4 Zr, +2 Int, −2 Cha.

Jawna hybryda-szczur Zwinny Heros 1: SW 1; średni humanoid; KW 1k8+1; pw 9; prg 13; Ini +4; Szyb 9 m; Obrona 19, dotyk 17, nieprzygotowany 15 (+4 Zr, +3 klasa, +2 kamizelka-podkoszulek); BPA +0; zwa +0; atk +0 wręcz (1k4/19-20, nóż); całk atk +0 wręcz (1k4/19-20, nóż) lub +4 dystansowo (2k6, Beretta 93R) lub +4 dystansowo (specjalne, gaz pieprzowy) lub +4 dystansowo (4k6, granat odłamkowy); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w słabym świetle; Sysw jak organizacja rządowa lub dowolna inna; RO Wytr +1, Ref +5, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 10, Zr 19, Bd 13, Int 14, Rzt 10, Cha 6.

Profesja: wojskowy (premiowe umiejętności klasowe: Sztuka przetrwania oraz Wiedza (taktyka)).

Umiejętności: Ciche poruszanie się +7, Czytanie i pisanie (dwa dowolne języki), Język (dwa dowolne), Kierowanie +7, Rzemiosło (mechanika) +5, Sztuka przetrwania +3, Ukrywanie się +7, Wiedza (taktyka) +5, Zręczna dłoń +7, Zwinność +7.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim).

Talent (Charyzmatyczny Heros): Uchylanie.

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, Beretta 93R (9 mm pistolet automatyczny), 50 sztuk amunicji 9 mm, gaz pieprzowy, granat odłamkowy, mundur polowy, bluza mundurowa, pozwolenie na broń, noktowizor.

Illithid

Illithidzi, zwani również łupieżcami umysłów, to stwory podstępne, diaboliczne i potężne. Dysponują zdolnością kontrolowania działań innych oraz niszczenia umysłów wrogów.

Opisywany stwór posturą przypomina człowieka o ciele jasnofioletowej barwy. Jego głowa wygląda jak ośmiornica z czterema mackami, w której tkwi para nabrzmiałych, białych oczu. Odrażająca, rybia paszcza, jeśli akurat nie wysysa mózgów wciąż żywym ofiarom, wydziela oleisty śluz.

Istoty te bardzo często usadawiają się w dużych organizacjach, używając swojej mocy przekonywania, aby zdobyć stanowiska kierownicze lub takie, na których mogą kontrolować działania innych. Lubią znajdować się w pozycji przełożonego, przejąć rolę szarej eminencji i z ukrycia pociągać za wszystkie sznurki. Łupieżca umysłów woli raczej wykorzystać pomagierów, aby zniszczyli przeciwnika, niż zajmować się tym osobiście.

Illithidzi są próżni, władczy, sadystyczni i skrajnie samolubni. Jeżeli znajdą się w niebezpieczeństwie, uciekają, porzucając towarzyszy czy pomocników i nie troszcząc się w ogóle o ich los. Nawet gdy kilku przedstawicieli tej rasy współpracuje ze sobą i dąży do jednego celu, to pozostają skrytymi rywalami, czekającymi tylko, aby któremuś podwinęła się noga i by uległ zniszczeniu.

Te potwory preferują walkę na odległość, za pomocą psionicznych zdolności (szczególnie lubią *ugodzenie umysłu*). Jeśli dojdzie do walki wręcz, bronią się, uderzając przeciwników mackami okalającymi paszczę.

Opisywane istoty posługują się lokalnymi językami, ale wolą komunikację telepatyczną. Mierzą średnio 180 centymetrów wzrostu i ważą 100 kilogramów.

Cechy gatunku

***Ugodzenie umysłu* (zc):** atak psioniczny rozchodzący się od illithida na obszarze 18-metrowego stożka. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać udany rzut obronny na Wolę (ST 17) – nieudany oznacza oszołomienie na 3k4 rundy.

Psionika (zc): illithid może na życzenie wykorzystywać następujące moce psioniczne, jakby manifestował je Telepata 8. poziomu (ST rzutu obronnego = 10 + modyfikator kluczowego atrybutu Telepaty + poziom mocy): *lewitacja, sugestia, wykrywanie psioniki* oraz *zauroczenie osoby*.

Doskonalsze łapanie (zw): łupieżca umysłów, aby użyć tej zdolności, musi wpierw trafić atakiem macką przeciwnika rozmiaru małego, średniego lub dużego. Może następnie rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nie prowokując okazyjnego ataku. Jeżeli zwycięży w teście zwarcia, doprowadza do trzymania i wczepia się macką w głowę ofiary. Łupieżca umysłów jest w stanie złapać istotę rozmiaru wielkiego i większą, ale tylko wówczas, gdy może dosięgnąć jej głowy.

Po udanym złapaniu ofiary jedną macką, stwór może próbować wczepić się pozostałymi – wystarczy jeden udany test zwarcia. Wróg ma prawo się wyrwać, wykonując jeden udany test zwarcia lub test Wyzwalania się, lecz illithid otrzymuje premię z okoliczności +2 za każdą wczepioną w głowę mackę (pod uwagę należy brać tylko te macki, które na początku tury wyrywającego się były w niego wczepione). Więcej informacji na ten temat znajduje się w opisie zdolności doskonalsze łapanie, na stronie 226.

Wyrwanie mózgu (zw): łupieżca umysłów, który w swojej turze ma wczepione w głowę ofiary wszystkie cztery macki i który wykona udany test zwarcia, automatycznie wyrywa przeciwnikowi mózg z czaszki, zabijając nieszczęśnika na miejscu. Łupieżca umysłów jest w stanie wyrwać mózg każdej istocie rozmiaru od małego do dużego, która nie należy do typu konstrukt, żywiołak, śluz, roślina lub nieumarły.

Odporność na czary (zw): illithid jest w stanie uniknąć efektów bezpośrednio oddziałujących na niego zaklęć czy zdolności czaropodobnych (włączając w to psionikę). Rzucający zaklęcie czy używający zdolności, aby określić czy zadziała, musi wykonać udany test poziomu (1k20 + poziom czarującego) o ST 25. Sukces oznacza, iż czar czy zdolność działa w normalny sposób, choć illihid ma prawo wykonać zwykły rzut obronny.

Telepatia (zn): illithid może porozumiewać się telepatycznie z każdym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów.

Premiowy atut: łupieżcy umysłów otrzymują premiowy atut Biegłość w broni prostej.

Automatyczny język: illithid potrafi czytać, pisać i mówić w dowolnych czterech językach.

Illithid: SW 8; średnie wynaturzenie; KW 8k8+8; pw 44; prg 12; Ini +6; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 12, nieprzygotowany 13 (+2 Zr, +3 naturalny); BPA +6; zwa +7; atk +8 wręcz (1k4+1, macka); całk atk +8 wręcz (1k4+1, 4 macka) lub +8 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC *ugodzenie umysłu*, psionika, doskonalsze łapanie, wyrwanie mózgu, odporność na czary 25, widzenie w ciemnościach na 18 m, telepatia; Sysw zły, praworządny; RO Wytr +3, Ref +4, Wola +11; PA 0; Rep +0; S 12, Zr 14, Bd 12, Int 19, Rzt 17, Cha 17.

Umiejętności: Blefowanie +8, Ciche poruszanie się +7, Czytanie i pisanie angielski, Czytanie i pisanie hiszpański, Czytanie i pisanie japoński, Czytanie i pisanie niemiecki, Język angielski, Język hiszpański, Język japoński, Język niemiecki, Koncentracja +12, Nasłuchiwanie +10, Spostrzegawczość +10, Ukrywanie się +8, Wiedza (dowolne dwie) +9, Zastraszanie +10.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Finezja w broni (macki), Uniki, Żelazna wola.

Dobytek: ubranie biurowe, telefon komórkowy, laptop z modemem komórkowym.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Illithid Oddany Heros 2/Sprytny Heros 1: SW 11; średnie wynaturzenie; KW 8k8+8 plus 2k6+2 plus 1k6+1; pw 57; prg 12; Ini +6; Szyb 9 m; Obrona 17, dotyk 14, nieprzygotowany 15 (+2 Zr, +2 klasa, +3 naturalny); BPA +7; zwa +8; atk +10 wręcz (1k4+1, macka); całk atk +10 wręcz (1k4+1, 4 macka) lub +9 dystansowo (2k6, Colt M1911; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC *ugodzenie umysłu*, psionika, doskonalsze łapanie, wyrwanie mózgu, odporność



Illithid

na czary 25, widzenie w ciemnościach na 18 m, telepatia; Sysw zły, praworządny; RO Wytr +5, Ref +4, Wola +14; PA 1; Rep +2; S 12, Zr 14, Bd 12, Int 19, Rzt 17, Cha 17.

Umiejętności: Badania +8, Blefowanie +8, Ciche poruszanie się +7, Czytanie i pisanie angielski, Czytanie i pisanie hiszpański, Czytanie i pisanie japoński, Czytanie i pisanie niemiecki, Dochodzenie +8, Informatyka +8, Język angielski, Język hiszpański, Język japoński, Język niemiecki, Koncentracja +12, Nasłuchiwanie +12, Rzemiosło (pisarstwo) +8, Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się +8, Wiedza (aktualności) +12, Wiedza (ekonomia) +9, Wiedza (technologia) +9, Wyczucie pobudek +7, Zastraszanie +10.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Finezja w broni (macki), Skupienie na broni (macki), Uniki, Żelazna wola.

Talent (Oddany Heros): Empatia.

Talent (Sprytny Heros): Lingwista.

Dobytek: ubranie biurowe, telefon komórkowy, laptop z modemem komórkowym, Colt M1911A2 (.45 pistolet samopowtarzalny), 20 sztuk amunicji .45.

Jastrząb

Jastrzębie są drapieżnymi ptakami, które mierzą sobie od 30 do 60 centymetrów długości, a rozpiętość ich skrzydeł dochodzi do 180 centymetrów.

Cechy gatunku

Premia do umiejętności: jastrzębie otrzymują premię gatunkową +8 do testów Spostrzegawczości w świetle dziennym.

Premiowy atut: jastrzębie otrzymują premiowy atut Finezja w broni (szpony).

Jastrząb: SW 1; malutkie zwierzę; KW 1k8; pw 4; prg 10; Ini +3; Szyb 3 m, latanie 18 m (średni); Obrona 17, dotyk 15, nieprzygotowany 14 (+2 rozmiar, +3 Zr, +2 naturalny); BPA +0; zwa –10; atk +5 wręcz (1k4–2, szpony); całk atk +5 wręcz (1k4–2, szpony); PB 75 cm × 75 cm; zasięg 0 m; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +2, Ref +5, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 6, Zr 17, Bd 10, Int 2, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6 (+14 w świetle dziennym).

Atuty: Finezja w broni (szpony).

Rozwój: brak.

Kobold

Koboldy to niskie, zimnokrwiste humanoidalne gady. Są tchórzliwe i przejawiają skłonności sadystyczne. Ich łuskowata skóra przybiera kolory od ciemnego rdzawobrunatnego aż po czarny. Głowy mają podobne do psich, i zdobią je niewielkie różki jasnej barwy. Ich charakterystyczne cechy to jarzące się czerwone oczy i szczurze ogony. Noszą poszarpane ubrania, najczęściej koloru czerwonego lub pomarańczowego. Mają głosy przypominające ujadanie psa. Przeciętny człowiek może pomylić kobolda z dzikim zwierzęciem lub gigantycznym szczurem.

Koboldy atakują w sytuacjach, gdy posiadają przytłaczającą przewagę liczebną. Zwykle uciekają, jeżeli stosunek sił nie wynosi przynajmniej dwa do jednego. Atak rozpoczynają od ostrzeliwania przeciwnika z ukrycia za pomocą broni dystansowej i dopiero, gdy zauważą, że wróg jest osłabiony, przystępują do walki wręcz.

Gdziekolwiek mogą, stwory te przygotowują zasadzki i zastawiają pułapki. Zazwyczaj część z nich pełni rolę przynęty i mają za zadanie doprowadzić przeciwnika do miejsca, w którym dostanie się w krzyżowy ogień pozostałych koboldów lub zostanie obrzucony jadowitym robactwem. Większość czasu spędzają przygotowując umocnienia wokół swych siedzib, umieszczając wszędzie urządzenia ostrzegające oraz pułapki (wilcze doły, potykacze połączone z granatami i inne niebezpieczne ustrojstwa).

Koboldy zamieszkują mroczne miejsca, jak kanały, tunele metra oraz opuszczone kamienice. Są niezłymi górnikami, co pozwala im łączyć podziemnymi korytarzami kilka siedzib. Zazwyczaj zabijają więźniów przemieniając ich



Kobold

na pożywienie, choć zdarza się również, że sprzedają ich innym stworzeniom (na przykład gnollom) jako niewolników. Koboldy mają wielu wrogów z uwagi na swoje paskudne zachowanie oraz nieufność w stosunku do reszty świata.

Koboldy posługują się smoczym. Dorosły osobnik mierzy od 60 do 120 centymetrów wzrostu i waży od 12 do 25 kilogramów.

Cechy gatunku

Słabość w świetle (zw): koboldy podlegają karze –1 do testów ataków, gdy walczą w świetle dziennym lub w jasno oświetlonych miejscach.

Premie do umiejętności: koboldy otrzymują premię gatunkową +2 do testów Rzemiosła (mechanika) oraz Przeszukiwania.

Premiowy atut: koboldy zawsze wiedzą, co dzieje się wokół nich, i z tej racji otrzymują premiowy atut Czujność.

Automatyczny język: czytają, piszą i mówią w smoczym.

Kobold: SW 1/6; mały humanoid; KW 1/2 k8; pw 2; prg 11; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 13, dotyk 12, nieprzygotowany 12 (+1 rozmiar, +1 Zr, +1 naturalny); BPA +0; zwa –6; atk –1 wręcz (1k2–2, walnięcie lub 1k3–2, nóż); całk atk –1 wręcz (1k2–2, walnięcie lub 1k3–2, nóż) lub –2 dystansowo (2k4, rewolwer Pathfinder); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w ciemnościach na 18 m, słabość w świetle; Sysw zły, praworządny; RO Wytr +0, Ref +1, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 6, Zr 13, Bd 11, Int 10, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Czytanie i pisanie (smoczy), Język (smoczy), Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +2, Rzemiosło (mechanika) +2, Spostrzegawczość +2, Ukrywanie się +8.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Czujność.

Dobytek: nóż, Pathfinder (rewolwer .22), 10 sztuk amunicji .22.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Kobold Sprytny Heros 4: SW 4; mały humanoid; KW 4k6; pw 16; prg 11; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 13, nieprzygotowany 14 (+1 rozmiar, +1 Zr, +1 klasa, +1 naturalna, +1 kurtka skórzana); BPA +2; zwa –4; atk +1 wręcz (1k2–2, walnięcie lub 1k3 elektryczność plus paraliż, paralizator); całk atk +1 wręcz (1k2–2, walnięcie lub 1k3 elektryczność plus paraliż, paralizator) lub +4 dystansowo (2k4, rewolwer Pathfinder) lub +4 dystansowo (2k6, dynamit); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w ciemnościach na 18 m, słabość w świetle; Sysw zły, praworządny; RO Wytr +1, Ref +2, Wola +4; PA 2; Rep +2; S 6, Zr 13, Bd 11, Int 12, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności: Badania +9, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (smoczy), Język angielski, Język smoczy, Materiały wybuchowe +9, Naprawianie +11, Nasłuchiwanie +2, Odcyfrowywanie zapisków +9, Przeszukiwanie +9, Rzemiosło (elektronika) +7, Rzemiosło (mechanika) +8, Spostrzegawczość +2, Unieszkodliwianie mechanizmów +9, Wiedza (cwaniactwo) +7, Wiedza (taktyka) +7.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Czujność, Ostrożność, Staranność.

Talenty (Sprytny Heros): Planowanie, ekspert (Naprawianie).

Dobytek: kurtka skórzana, paralizator, Pathfinder (rewolwer .22), 20 sztuk amunicji .22, 3 laski dynamitu, pas na narzędzia, zestaw wytrychów, podstawowy zestaw elektryczny, podstawowy zestaw narzędzi, zestaw saperski.

Koń

Podane charakterystyki odnoszą się do mniejszych ras koni pociągowych, w rodzaju koni półkrwi, arabów czy mustangów. Małe obciążenie tego zwierzęcia wynosi do 115 kg, średnie od 115,5 do 230 kg, duże od 230,5 do 345 kg. Może ciągnąć do 1725 kilogramów.

Taki koń nie potrafi walczyć, gdy dosiada go jeździec.

Cechy gatunku

Węch (zw): ta cecha pozwala koniowi wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat w części „Specjalne cechy".

Koń: SW 1; duże zwierzę; KW 3k8+6; pw 19; prg 15; Ini +1; Szyb 18 m; Obrona 13, dotyk 10, nieprzygotowany 12 (–1 rozmiar, +1 Zr, +3 naturalny); BPA +2; zwa +7; atk +2 wręcz (1k4+1, kopyto); całk atk +2 wręcz (1k4+1, 2 kopyto); PB 3 m × 3 m; zasięg 1,5 m; SC węch, widzenie w słabym świetle; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +6, Ref +4, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 13, Zr 13, Bd 15, Int 2, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6.

Atuty: brak.

Rozwój: brak.

Kot

Niniejsze charakterystyki dotyczą pospolitego kota domowego.

Cechy gatunku

Premie do umiejętności: koty otrzymują premię gatunkową +8 do testów Zachowania równowagi oraz premię gatunkową +4 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się. W terenie pokrytym wysoką trawą lub gęstym poszyciem premia do Ukrywania się wzrasta do +8. Koty używają w testach Wspinaczki modyfikatora ze Zręczności.

Premiowe atuty: koty otrzymują premiowe atuty Finezja w broni (ugryzienie) oraz Finezja w broni (pazury).

Kot: SW 1/2; malutkie zwierzę; KW 1/2 k8; pw 2; prg 10; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 12 (+2 rozmiar, +2 Zr); BPA +0; zwa –12; atk +4 wręcz (1k2–4, pazury); całk atk +4 wręcz (1k2–4, 2 pazury) oraz –1 wręcz (1k3–4, ugryzienie); PB 75 cm × 75 cm; zasięg 0 m; SC widzenie w słabym świetle; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 2, Rzt 12, Cha 7.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Nasłuchiwanie +4, Skakanie +6, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +17 (+21 w wysokiej trawie lub gęstym poszyciu), Wspinaczka +5, Zachowanie równowagi +10.

Atuty: Finezja w broni (pazury), Finezja w broni (ugryzienie).

Rozwój: brak.

Krokodyl

Te agresywne wodne drapieżniki mierzą średnio około 3,5 metra. Większość czasu spędzają leżąc zanurzone w rzekach lub bagnach wystawiając ponad powierzchnię jedynie oczy i nozdrza w oczekiwaniu, aż zdobycz znajdzie się w ich zasięgu. Wielkie krokodyle mogą mierzyć nawet do 6 metrów i zwykle żyją w słonej wodzie.

Cechy gatunku

Stworzenie wodne: krokodyle poruszają się w wodzie bez konieczności wykonywania testów Pływania i nigdy się nie utopią.

Doskonalsze łapanie (zw): krokodyl, aby użyć tej zdolności, musi wpierw trafić atakiem ugryzieniem przeciwnika równego mu rozmiarem lub mniejszego. Może następnie rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nie prowokując okazyjnego ataku. Jeżeli zwycięży w teście zwarcia, doprowadza do trzymania i wciąga

ofiarę głębiej w wodę, przyszpilając ją do dna. Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 226.

Premia do umiejętności: zanurzony krokodyl otrzymuje premię gatunkową +12 do testów Ukrywania się.

Średni krokodyl: SW 2; średnie zwierzę; KW 3k8+9; pw 22; prg 17; Ini +1; Szyb 6 m, pływanie 9 m; Obrona 15, dotyk 11, nieprzygotowany 14 (+1 Zr, +4 naturalny); BPA +2; zwa +6; atk +6 wręcz (1k8+6, ugryzienie) lub +6 wręcz (1k12+6, uderzenie ogonem); całk atk +6 wręcz (1k8+6, ugryzienie) lub +6 wręcz (1k12+6, uderzenie ogonem); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC stworzenie wodne, doskonalsze łapanie, widzenie w słabym świetle; Sysw brak; RO Wytr +6, Ref +4, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 19, Zr 12, Bd 17, Int 2, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +7 (+19 gdy zanurzony).

Atuty: brak.

Rozwój: 4-5 KW (średni); 6-7 KW (duży).

Wielki krokodyl: SW 4; wielkie zwierzę; KW 7k8+28; pw 59; prg 19; Ini +1; Szyb 6 m, pływanie 9 m; Obrona 16, dotyk 9, nieprzygotowany 15 (−2 rozmiar, +1 Zr, +7 naturalny); BPA +5; zwa +21; atk +11 wręcz (2k8+12, ugryzienie) lub +11 wręcz (1k12+12, uderzenie ogonem); całk atk +11 wręcz (2k8+12, ugryzienie) lub +11 wręcz (1k12+12, uderzenie ogonem); PB 4,5 m × 4,5m; zasięg 3 m; SC stworzenie wodne, doskonalsze łapanie, widzenie w słabym świetle; Sysw brak; RO Wytr +9, Ref +6, Wola +3; PA 0; Rep +0; S 27, Zr 12, Bd 19, Int 1, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +0 (+4 gdy zanurzony).

Atuty: brak.

Rozwój: 8-16 KW (wielki); 17-32 KW (gigantyczny).

Kruk

Te błyszczące, czarne ptaki mają około 60 centymetrów długości i rozpiętość skrzydeł dochodzącą do 120 centymetrów. W pojedynczym ataku uderzają szponami obu nóg. Niniejsze charakterystyki można zastosować również do większości ptaków o podobnych wymiarach, niebędących drapieżnikami.

Cechy gatunku

Premiowy atut: kruki otrzymują premiowy atut Finezja w broni (szpony).

Kruk: SW 1/4; malutkie zwierzę; KW 1/4 k8; pw 1; prg 10; Ini +2; Szyb 3 m, latanie 12 m (przeciętna); Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 12 (+2 rozmiar, +2 Zr); BPA +0; zwa −13; atk +4 wręcz (1k2−5, szpony); całk atk +4 wręcz (1k2−5, szpony); PB 75 cm × 75 cm; zasięg 0 m; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 1, Zr 15, Bd 10, Int 2, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6.

Atuty: Finezja w broni (szpony).

Rozwój: 1/2 KW (mały); 1 KW (średni); 2-4 KW (duży).

Małpa

Potężne zwierzęta wszystkożerne, przypominające nieco goryle, lecz o wiele bardziej od nich agresywne – zabijają i pożerają wszystko, co uda im się złapać. Dorosła małpa mierzy około 2,5 metra wzrostu i waży 270 kilogramów.

Cechy gatunku

Węch (zw): ta cecha pozwala małpie wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat na stronie 228.

Małpa: SW 2; duże zwierzę; KW 4k8+8; pw 26; prg 14; Ini +2; Szyb 9 m, wspinanie 9 m; Obrona 14, dotyk 11, nieprzygotowany 12 (−1 rozmiar, +2 Zr, +3 naturalny); BPA +3; zwa +12; atk +7 wręcz (1k6+5, pazury); całk atk +7 wręcz (1k6+5, 2 pazury) oraz +2 wręcz (1k6+2, ugryzienie) lub +4 dystansowo; PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC widzenie w słabym świetle, węch; Sysw brak; RO Wytr +6, Ref +6, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 21, Zr 15, Bd 14, Int 2, Rzt 12, Cha 7.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6, Wspinaczka +18.

Atuty: brak.

Rozwój: 5-8 KW (duży).

Małpka

Niniejsze charakterystyki dotyczą wszelkiego rodzaju małp żyjących na drzewach, nie większych od kota, jak choćby gerezy czy kapucynki.

Cechy gatunku

Premiowy atut: małpy otrzymują premiowy atut Finezja w broni (ugryzienie).

Małpa: SW 1/6; malutkie zwierzę; KW 1k8; pw 4; prg 10; Ini +2; Szyb 9 m, wspinanie 9 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 12 (+2 rozmiar, +2 Zr); BPA +0; zwa −12; atk +4 wręcz (1k3−4, ugryzienie); całk atk +4 wręcz (1k3−4, ugryzienie); PB 75 cm × 75 cm; zasięg 0 m; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 2, Rzt 12, Cha 5.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +13, Wspinaczka +13, Zachowanie równowagi +10.

Atuty: Finezja w broni (ugryzienie).

Rozwój: 2-3 KW (mały).

Meduza

Meduza jest pełnym nienawiści, odrażającym stworzeniem, które spojrzeniem zamienia żywe istoty w kamień. Lubi dzieła sztuki, piękną biżuterię oraz bogactwa wszelkiej niemalże postaci i często zajmuje się gromadzeniem tych dóbr.

Z większej odległości meduzy nie sposób odróżnić od ludzkiej kobiety. Da się jej dokładnie przyjrzeć dopiero z dystansu 9 metrów (a nawet z jeszcze bliższego, jeśli zakrywa twarz) i wtedy można odkryć prawdziwą naturę stwora. Jej twarz, zamiast włosów, okala kłębowisko wijących się i syczących węży, a oczy jarzą się głęboką, dziką czerwienią. W przeciwieństwie do głowy, ciało istoty ma idealne proporcje i jest wyjątkowo atrakcyjne, choć pokryte ziemistej barwy łuską. Meduza najczęściej nosi ubrania podkreślające jej sylwetkę, jednocześnie zakrywając twarz kapturem, maską lub woalem.

Meduza stara się ukryć swoją prawdziwą naturę do chwili, gdy ofiara znajdzie się w zasięgu jej petryfikującego spojrzenia. Zwykłej broni używa tylko w stosunku do tych przeciwników, którzy unikają jej wzroku lub zdołali przetrwać efekt jego działania. Węże porastające głowę atakują znajdujących się w pobliżu nieprzyjaciół.

Opisywane istoty dobrze czują się w środowisku miejskim, aktywnie działając w przestępczym półświatku. Kroczą pośród tłumów ludzi, biorąc od nich to, czego zapragną.

Meduzy władają dwoma lokalnymi językami. Mogą być płci męskiej lub żeńskiej. Samiec osiąga średnio 180 centymetrów wzrostu oraz 95 kilogramów wagi, samica zaś – 165 centymetrów i 80 kilogramów.

Cechy gatunku

Petryfikujący wzrok (zn): spojrzenie meduzy permanentnie zamienia w kamień każdą istotę znajdującą się w promieniu



9 metrów od stwora, której nie uda się rzut obronny na Wytrwałość (ST 15). Więcej informacji na temat ataku wzrokowego znajduje się w części „Specjalne cechy". Czar *złamanie zaklęcia* usuwa efekt petryfikacji. W kampanii, w której bohaterowie mają ograniczony dostęp do czarów, Mistrz Gry może zastosować tymczasową zamianę w kamień (trwającą 1k6 godzin).

Trucizna (zw): każda istota ukąszona przez wężowate włosy meduzy musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) – nieudany oznacza zadziałanie jadu (początkowy efekt – tymczasowe obniżenie Siły o 1k6, drugorzędny – tymczasowe obniżenie Siły o 2k6).

Premiowy atut: meduzy otrzymują premiowy atut Biegłość w broni prostej.

Automatyczny język: meduzy potrafią mówić, czytać i pisać w dwóch dowolnych językach.

Meduza: SW 7; średni humanoid-potwór; KW 6k8+6; pw 33; prg 12; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 12, nieprzygotowany 13 (+2 Zr, +3 naturalny); BPA +6; zwa +6; atk +6 wręcz (1k4, nóż); całk atk +6/+1 wręcz (1k4, nóż), +3 wręcz (1k4 plus trucizna, węże) lub +9/+4 dystansowo (2k6, Glock 17); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w ciemnościach na 18 m, petryfikujący wzrok, trucizna; Sysw zły, praworządny; RO Wytr +3, Ref +7, Wola +6; PA 0; Rep +0; S 10, Zr 15, Bd 12, Int 12, Rzt 13, Cha 15.

Umiejętności: Blefowanie +11, Ciche poruszanie się +9, Czytanie i pisanie angielski, Czytanie i pisanie hiszpański, Język angielski, Język hiszpański, Przebieranie +11, Spostrzegawczość +10.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Finezja w broni (węże).

Dobytek: nóż, Glock 17 (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, ukryta kabura, pozwolenie na broń, zwykłe ubranie, płaszcz.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Meduza Charyzmatyczny Heros 2: SW 9; średni humanoid-potwór; KW 6k8+6 plus 2k6+2; pw 42; prg 12; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 16, dotyk 13, nieprzygotowany 14 (+2 Zr, +1 klasa, +3 naturalny); BPA +7; zwa +7; atk +7 wręcz (1k4, nóż); całk atk +7/+2 wręcz (1k4, nóż), +4 wręcz (1k4 plus trucizna, węże) lub +10/+5 dystansowo (2k6, Glock 17); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w ciemnościach na 18 m, petryfikujący wzrok, trucizna; Sysw zły, praworządny; RO Wytr +4, Ref +8, Wola +6; PA 1; Rep +2; S 10, Zr 15, Bd 12, Int 12, Rzt 13, Cha 16.

Umiejętności: Blefowanie +15, Ciche poruszanie się +9, Czytanie i pisanie angielski, Czytanie i pisanie hiszpański, Dyplomacja +7, Język angielski, Język hiszpański, Przebieranie +15, Spostrzegawczość +10, Zastraszanie +7, Zbieranie informacji +7.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Finezja w broni (węże), Podstępność.

Talent (Charyzmatyczny Heros): dowodzenie.

Dobytek: nóż, Glock 17 (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, ukryta kabura, pozwolenie na broń, zwykłe ubranie, płaszcz, telefon komórkowy, organizer (z adresami różnych znajomych i kontaktów), zestaw do charakteryzacji.

Minotaur

Minotaury to istoty silne i bardzo terytorialne, które najczęściej można spotkać w kanałach ściekowych lub innych rozbudowanych kompleksach, łącznie z labiryntami ogrodowymi czy olbrzymimi polami kukurydzy.

Minotaur wygląda jak potężnie umięśniony człowiek z głową byka. Ma grubą skórę pokrytą gęstym futrem, a z jego ciemnych oczu bije dzika furia. Można pomylić go z tęgim ulicznym zabijaką, mężczyzną w rogatym hełmie lub bezdomnym szaleńcem.

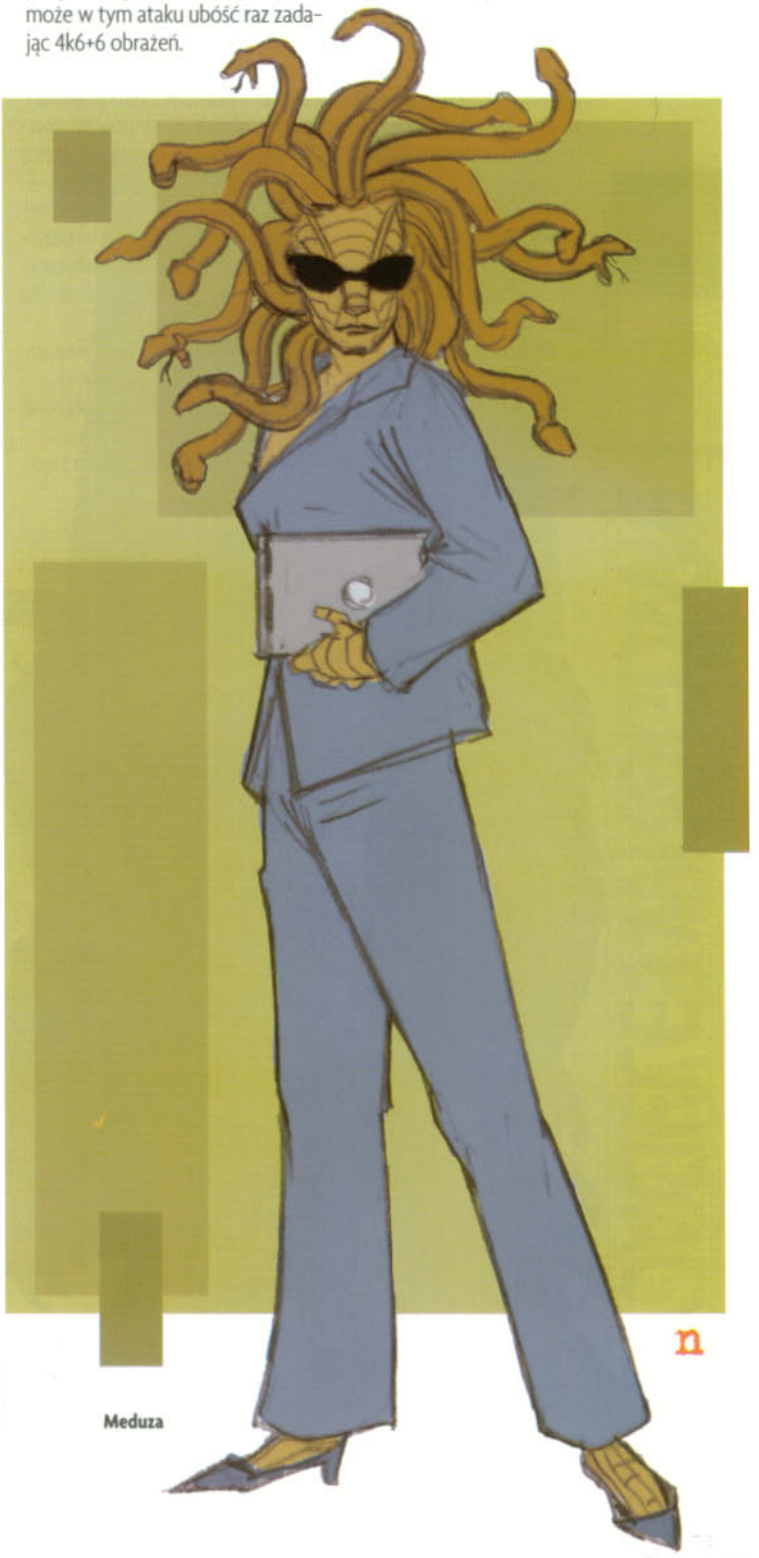
Wrodzony spryt oraz pierwotny instynkt sprawiają, iż minotaury z łatwością odnajdują drogę nawet w najbardziej złożonych kompleksach kanałów i tuneli. Z lubością wykorzystują tę zdolność, polując, niepokojąc oraz – koniec końców – zabijając intruzów.

Opisywane istoty często znajdują zatrudnienie jako strażnicy, najemni żołnierze lub brutalni goryle.

Minotaury posługują się gigancim lub językiem lokalnym. Zazwyczaj mierzą nieco ponad 2 metry wzrostu i ważą około 300 kilogramów.

Cechy gatunku

Szarża (zw): minotaur zwykle rozpoczyna walkę od szarży na przeciwnika. Atakuje pochylając głowę, chcąc wykorzystać swe potężne rogi. Poza zwykłymi plusami i minusami szarży, minotaur może w tym ataku ubość raz zadając 4k6+6 obrażeń.



Meduza

Węch (zw): ta cecha pozwala minotaurowi wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat w części „Specjalne cechy".

Wrodzony spryt (zw): minotaury nie należą do istot szczególnie inteligentnych, lecz są sprytne i logicznie myślą, dzięki czemu nigdy się nie gubią i nigdy nie są nieprzygotowane.

Premie do umiejętności: minotaury otrzymują premię gatunkową +4 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Spostrzegawczości.

Premiowy atut: minotaur otrzymuje premiowy atut Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej.

Automatyczny język: minotaury mówią (lecz nie potrafią czytać ani pisać) w gigancim oraz jednym dowolnym innym języku.

Minotaur: SW 4; duży humanoid-potwór; KW 6k8+12; pw 39; prg 15; Ini +0; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 9, nieprzygotowany 14 (–1 rozmiar, +3 naturalny); BPA +6; zwa +14; atk +9 wręcz (2k6+4, wielka ołowiana rura); całk atk +9/+4 wręcz (2k6+4, wielka ołowiana rura), +4 wręcz (1k8+2, bodnięcie) lub +5 dystansowo; PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC szarża 4k6+6, węch, wrodzony spryt, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +6, Ref +5, Wola +5; PA 0; Rep +0; S 19, Zr 10, Bd 15, Int 7, Rzt 10, Cha 8.

Umiejętności: Język (giganci), Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +6, Skakanie +8, Spostrzegawczość +8, Zastraszanie +5.

Atuty: Biegłość w broni dawnej, Potężny atak, Zwiększona wytrwałość.

Dobytek: wielka ołowiana rura (180 cm długości, 10 cm średnicy).



Minotaur

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Minotaur Silny Heros 3: SW 7; duży humanoid-potwór; KW 6k8+12 plus 3k8+6; pw 58; prg 15; Ini +0; Szyb 9 m; Obrona 16, dotyk 11, nieprzygotowany 16 (–1 rozmiar, +2 klasa, +3 naturalny); BPA +10; zwa +18; atk +13 wręcz (3k6+9, piła łańcuchowa); całk atk +13/+8 wręcz (3k6+7, piła łańcuchowa), +8 wręcz (1k8+4, bodnięcie) lub +13/+8 wręcz (1k4+7, walnięcie), +8 wręcz (1k8+4, bodnięcie) lub +8 dystansowo; PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC szarża 4k6+7, węch, wrodzony spryt, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +8, Ref +6, Wola +6; PA 1; Rep +0; S 20, Zr 10, Bd 15, Int 7, Rzt 10, Cha 8.

Umiejętności: Język angielski (lub dowolny inny lokalny) Język giganci, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +6, Skakanie +8, Spostrzegawczość +8, Wiedza (cwaniactwo) +3, Zastraszanie +5.

Atuty: Biegłość w broni dawnej, Biegłość w broni prostej, Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz (piła łańcuchowa), Potężny atak, Zmysł walki, Zwiększona wytrwałość.

Talenty (Silny Heros): Potężny cios, doskonalszy potężny cios.

Dobytek: piła łańcuchowa, zakrwawione ubranie.

Monstrualna muchołówka

Te monstrualne stwory to gigantyczni kuzyni pospolitych muchołówek. Są przebiegłymi roślinami, potrafiącymi wyciągnąć korzenie z ziemi i przemieszczać się, choć tracą 1k4 punktów wytrzymałości za każdą godzinę takiego działania. Utratę punktów wytrzymałości powstrzymuje umieszczenie korzeni w odżywczej glebie. Roślina leczy się również pożywiając.

Monstrualna muchołówka posiada bulwiastą, liściowatą „głowę" zdolną połknąć istoty rozmiaru maksymalnie średniego. Za pomocą wydrążonych zębów umieszczonych w paszczy wysysa ofiary do ostatniej kropli krwi, a następnie wypluwa ich truchła.

Wraz z łodygą i korzeniami ta istota mierzy około 5 metrów wysokości i waży jakieś 200 kilogramów.

Cechy gatunku

Roślina: muchołówki posiadają cechy i niepodatności typowe dla roślin (więcej na ten temat na stronie 222).

Doskonalsze łapanie (zw): muchołówka, aby skorzystać z tej zdolności, musi wykonać udany atak ugryzieniem. Jeżeli doprowadzi do trzymania, ma prawo spróbować połknąć w całości ofiarę rozmiaru przynajmniej dwie kategorie mniejszego od niej (dodatkowe informacje znajdują się na stronie 226).

Połykanie w całości (zw): muchołówka może połknąć złapanego przeciwnika rozmiaru przynajmniej dwie kategorie mniejszego od niej – w tym celu musi wykonać udany test zwarcia. Ofiara może próbować się wydostać, używając małej lub malutkiej broni tnącej. Roślina nie wypuści przeciwnika, póki nie zostanie zabita lub nie pozbawi go krwi (czyli nie zabije). Muchołówka jest w stanie połknąć jednorazowo tylko pojedynczą istotę i nie może atakować, gdy wysysa jej krew.

Wysysanie krwi (zw): połknięta istota otrzymuje w każdej rundzie przebywania w muchołówce 1k6+13 obrażeń z racji utraty krwi. Na każde wyssane 3 punkty wytrzymałości roślina leczy 1 posiadaną ranę. Po pozbawieniu ofiary całej krwi roślina wypluwa truchło i zaczyna szukać kolejnej zdobyczy.

Automatyczny język: muchołówka szkolona od „ziarenka" może nauczyć się mówić w jednym języku (ale nie pisać ani czytać).

Monstrualna muchołówka: SW 7; wielka roślina; KW 11k8+55; pw 104; prg —; Ini –2; Szyb 6 m; Obrona 14, dotyk 6, nieprzygotowany 14 (–2 rozmiar, –2 Zr, +8 naturalny); BPA +8; zwa +25; atk +16 wręcz (1k6+13, ugryzienie); całk atk +16/+11 wręcz (1k6+13, ugryzienie) lub +5 dystansowo; PB 4,5 m × 4,5 m; zasięg 3 m; SC roślina, doskonalsze łapanie, połykanie w całości, wysysanie krwi 1k6+13, ślepowidzenie na 18 m; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +12, Ref +1, Wola +5; PA 0; Rep +0; S 28, Zr 7, Bd 21, Int 10, Rzt 14, Cha 14.

Umiejętności: brak.

Atuty: brak.

Rozwój: 12-16 KW (wielki); 17-32 KW (olbrzymi); 33-48 KW (kolosalny).

Rozwinięta muchołówka: SW 12; olbrzymia roślina; KW 22k8+145; pw 253; prg —; Ini –2; Szyb 6 m; Obrona 16, dotyk 4, nieprzygotowany 16 (–4 rozmiar, –2 Zr, +12 naturalny); BPA +16; zwa +41; atk +25 wręcz (1k8+19, ugryzienie); całk atk +25/+20/+15/+10 wręcz (1k8+19, ugryzienie) lub +9 dystansowo; PB 6 m × 6 m; zasięg 4,5 m; SC roślina, doskonalsze łapanie, połykanie w całości, wysysanie krwi 1k8+19, ślepowidzenie na 18 m; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +20, Ref +5, Wola +9; PA 0; Rep +0; S 36, Zr 7, Bd 25, Int 10, Rzt 14, Cha 14.

Umiejętności: brak.

Atuty: brak.

Mumia

Mumie to zakonserwowane zwłoki, ożywione za pomocą rytuałów, których lepiej nie poznawać. Pierwotnie zamieszkiwały wielkie grobowce oraz kompleksy świątynne, przemierzając je bez końca, wiecznie czujne, gotowe zniszczyć wszystkich potencjalnych świętokradców. W ostatnich latach, dzięki głupocie i naiwności rabusiów grobów, kilka z nich zostało przetransportowanych z katakumb do odległych miast. Tam zaczęły budować ukryte świątynie poświęcone własnym starożytnym bogom i składać im krwawe ofiary.

Fizycznie rzecz ujmując, mumie są uschnięte i zasuszone, a ich ciała ukryto pod zwojami bandaży liczącymi sobie setki lat. Poruszają się wolno, powłócząc nogami, jęcząc, przytłoczone ciężarem lat. Te straszne istoty bardzo często zdobią symbole okrutnych bogów, którym służą. W przeciwieństwie do innych nieumarłych, którzy cuchną zgnilizną, mumie otacza woń ziół oraz balsamów wykorzystywanych do ich stworzenia – ten silny i ostry zapach przywodzi na myśl szafkę z przyprawami.

Opisywane stworzenia atakują wszelkich intruzów bezlitośnie i bez chwili wytchnienia. Bardzo rzadko próbują się porozumieć z przeciwnikami i nigdy nie wycofują się z walki. Mierzą od 150 do 180 centymetrów i ważą od 50 do 150 kilogramów.

Cechy gatunku

Nieumarły: posiada cechy i niepodatności typowe dla nieumarłych (więcej na ten temat na stronie 220).

Rozpacz (zn): osoba, która po prostu ujrzy mumię, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 15) – nieudany oznacza spowodowany przez strach paraliż trwający 1k4 rundy. Bez względu na wynik rzutu obronnego, na ofiarę przez 24 godziny nie wpływa rozpacz danej mumii.

Mumijna zgnilizna (zn): Dotyk mumii powoduje okropną chorobę rozkładu (neguje rzut obronny na Wytrwałość o ST 20, okres wylęgania 1 dzień, efekt – tymczasowo 1k6 Bd). Mistrz Gry może pozwolić bohaterom posiadającym umiejętność Rzemiosło (farmaceutyka) stworzyć lekarstwo na tę dolegliwość. W kampaniach, w których obecna jest magia, czar *przełamanie choroby* pozwala wyleczyć tę przypadłość. Jedynym sposobem na powstrzymanie postępującej choroby jest amputacja dotkniętej przez mumię części ciała (zazwyczaj dłoni, ręki, nogi lub stopy). Odcięcie kończyny powoduje tymczasowe obniżenie Budowy o 1k4+1 punktów, choć udany test Leczenia (ST 25) zmniejsza ten efekt do 1 punktu.

Zarażona istota, która umarła w wyniku działania zgnilizny, wysycha i rozsypuje w proch.

Wrażliwość na ogień (zw): mumia otrzymuje podwójne obrażenia od ognia, chyba że ma prawo do rzutu obronnego pozwalającego zmniejszyć je o połowę. Udany wynik testu zmniejsza obrażenia o połowę, nieudany – podwaja je.

Odporność na ciosy (zw): ataki fizyczne zadają mumii tylko połowę obrażeń. Tę zdolność należy brać uwagę przed zastosowaniem redukcji obrażeń.

Redukcja obrażeń 5/+1 (zn): w kampaniach, w których nie występują magiczne uzbrojenia, Mistrz Gry może zignorować tę zdolność lub ograniczyć ją tylko do niektórych rodzajów broni



Mumia RS

(zadających obrażenia postrzałowe, miażdżące, dźwiękowe/wstrząsowe, kłute lub tnące).

Premiowy atut: mumie otrzymują premiowy atut Biegłość w broni dawnej.

Automatyczny język: mumie potrafią mówić oraz czytać i pisać w jednym języku.

Mumia: SW 4; średni nieumarły; KW 6k12 plus 3 (atut Twardość); pw 42; prg —; Ini –1; Szyb 6 m; Obrona 17, dotyk 9, nieprzygotowany 17 (–1 Zr, +8 naturalny); BPA +3; zwa +6; atk +6 wręcz (1k6+4 plus mumijna zgnilizna, walnięcie); całk atk +6 wręcz (1k6+4 plus mumijna zgnilizna, walnięcie) lub +2 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC nieumarły, rozpacz, mumijna zgnilizna, wrażliwość na ogień, odporność na ciosy, redukcja obrażeń 5/+1, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły, praworządny; RO Wytr +2, Ref +1, Wola +7; PA 0; Rep +0; S 17, Zr 8, Bd —, Int 6, Rzt 14, Cha 15.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +8, Czytanie i pisanie (egipski), Język egipski, Nasłuchiwanie +9, Spostrzegawczość +9, Ukrywanie się +8.

Atuty: Biegłość w broni dawnej, Czujność, Twardość.

Rozwój: 7-12 KW (średni); 13-18 (duży); lub zależnie od klasy postaci.

Mumia Oddany Heros 3: SW 7; średni nieumarły; KW 9k12 plus 3 (atut Twardość); pw 58; prg —; Ini –1; Szyb 6 m; Obrona 19, dotyk 11, nieprzygotowany 19 (–1 Zr, +2 klasa, + 8 naturalny); BPA +5; zwa +8; atk +8 wręcz (1k6+4 plus mumijna zgnilizna, walnięcie); całk atk +8 wręcz (1k6+4 plus mumijna zgnilizna, walnięcie) lub +4 dystansowo (1k10/19-20, kusza); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC nieumarły, rozpacz, mumijna zgnilizna, wrażliwość na ogień, odporność na ciosy, redukcja obrażeń 5/+1, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły, praworządny; RO Wytr +4, Ref +2, Wola +9; PA 1; Rep +1; S 17, Zr 8, Bd —, Int 7, Rzt 14, Cha 15.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +8, Czytanie i pisanie (egipski), Język egipski, Nasłuchiwanie +12, Spostrzegawczość +12, Sztuka przetrwania +11, Ukrywanie się +8.

Atuty: Biegłość w broni dawnej, Biegłość w broni prostej, Czujność, Tropienie, Twardość, Walka na oślep.

Talenty (Oddany Heros): mistrzowska umiejętność (Sztuka przetrwania), czujny.

Dobytek: kusza, 15 bełtów.

Niedźwieżuk



Niedźwiedź

Wielkie drapieżniki ważące ponad 900 kilogramów i mierzące przynajmniej 3,5 metra, gdy staną na tylnych łapach. Są bardzo drażliwymi i terytorialnymi zwierzętami. Podane dalej charakterystyki mogą dotyczyć niemal każdego dużego niedźwiedzia, łącznie z niedźwiedziem brunatnym i północnoamerykańskim grizzly.

Cechy gatunku

Doskonalsze łapanie (zw): niedźwiedź, aby wykorzystać tę zdolność, musi wykonać udany atak pazurami; więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 226.

Węch (zw): ta cecha pozwala niedźwiedziowi wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat na stronie 228.

Niedźwiedź: SW 4; duże zwierzę; KW 6k8+24; pw 51; prg 19; Ini +1; Szyb 12 m; Obrona 15, dotyk 10, nieprzygotowany 14 (–1 rozmiar, +1 Zr, +5 naturalny); BPA +4; zwa +16; atk +11 wręcz (1k8+8, pazury); całk atk +11 wręcz (1k8+8, 2 pazury), +6 wręcz (2k8+4, ugryzienie); PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC doskonalsze łapanie, widzenie w słabym świetle, węch; Sysw brak; RO Wytr +9, Ref +6, Wola +3; PA 0; Rep +0; S 27, Zr 13, Bd 19, Int 2, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6, Wspinaczka +18.

Atuty: brak.

Rozwój: 7-10 KW (duży).

Niedźwieżuk

Niedźwieżukowie są większymi, silniejszymi i bardziej wojowniczo nastawionymi krewniakami goblinów. Ich sposób na życie to polowanie oraz podporządkowywanie sobie mniejszych i słabszych stworzeń.

Niniejsze stworzenia są wysokie i dobrze zbudowane. Ich skóra, pokryta gęstym i szorstkim owłosieniem w kolorach od brązowego po ceglany, może przyjmować różne barwy, od jasnożółtego po żółtobrązowy. Mają zielono-białe oczy z czerwonymi źrenicami oraz duże, spiczaste uszy. Posiadają długie, ostre kły oraz płaskie nosy, którymi bezustannie węszą.

Niedźwieżukowie wyrobili sobie we współczesnym świecie renomę jako żołnierze gangów, funkcjonariusze służb policyjnych oraz ochroniarze pracujące dla tych ludzi bądź organizacji, którym odpowiada ich brutalna natura.

Opisywane istoty często ukrywają swój wygląd pod połami obszernych płaszczy oraz rondami kapeluszy. W oczach przeciętnego zjadacza chleba mogą uchodzić za przerośniętych, muskularnych ludzi. Na obszarach wiejskich bywają przyczynami doniesień o ogromnych włóczęgach, wielkich stopach czy wilkołakach.

Dorosły niedźwieżuk mierzy zwykle nieco ponad 2 metry i waży przy tym jakieś 220 kilogramów.

Cechy gatunku

Węch (zw): ta cecha pozwala niedźwiżukowi wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat na stronie 228.

Premia do umiejętności: niedźwieżukowie otrzymują premię gatunkową +4 do umiejętności Ciche poruszanie się.

Premiowy atut: niedźwieżukowie otrzymują premiowy atut Biegłość w broni prostej.

Automatyczny język: niedźwieżukowie potrafią czytać, pisać i mówić po goblińsku.

Niedźwieżuk: SW 2; średni humanoid; KW 3k8+3; pw 16; prg 13; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 11, nieprzygotowany 14 (+1 Zr, +3 naturalna, +1 kurtka skórzana); BPA +2; zwa +4; atk +4 wręcz (1k3+2, walnięcie lub 1k6+2/19-20, pałka teleskopowa); całk atk +4 wręcz (1k3+2, walnięcie lub 1k6+2/19-20, pałka teleskopowa) lub +3 dystansowo (2k6, Colt Python); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5m.; SC widzenie w ciemnościach na 18 m, węch; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 15, Zr 12, Bd 13, Int 10, Rzt 10, Cha 9.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +6 (łącznie z premią gatunkową), Czytanie i pisanie (gobliński), Język gobliński, Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +3, Wspinaczka +2.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Czujność.

Dobytek: kurtka skórzana, pałka teleskopowa, Colt Python (.357 rewolwer), 50 sztuk amunicji .357, kabura biodrowa, codzienne ubranie.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Niedźwieżuk Zwinny Heros 3: SW 5; średni humanoid; KW 3k8+3 plus 3k8+3; pw 32; prg 13; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 21, dotyk 15, nieprzygotowany 20 (+1 Zr, +4 klasa, +3 naturalna, +3 lekka kamizelka); BPA +4; zwa +6; atk +6 wręcz (1k3+2, walnięcie lub 1k6+2/19-20, pałka teleskopowa); całk atk +6 wręcz (1k3+2, walnięcie lub 1k6+2/19-20, pałka teleskopowa) lub +5 dystansowo (2k8, Mossberg); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC widzenie w ciemnościach na 18 m, węch; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +3, Ref +6, Wola +2; PA 1; Rep +1; S 15, Zr 13, Bd 13, Int 10, Rzt 10, Cha 9.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +8*, Czytanie i pisanie (gobliński), Język gobliński, Kierowanie +3, Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +5*, Wiedza (cwaniactwo) +2, Wspinaczka +2*, Wyzwalanie się +3*, Zwinność +3*.

* Wzięto pod uwagę karę do testów z pancerza –2 za lekką kamizelkę.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Czujność.

Talenty: uchylanie, nieświadomy unik 1.

Dobytek: lekka kamizelka, pałka teleskopowa, Mossberg 500 (strzelba kalibru 12), 20 sztuk amunicji kalibru 12, mundur polowy, bluza mundurowa, wytrychy samochodowe, sprzęt wspinaczkowy.

Nietoperz

Nietoperze to latające ssaki o nocnym trybie życia. Poniższa charakterystyka dotyczy niewielkich, owadożernych przedstawicieli tego gatunku.

Cechy gatunku

Ślepowidzenie (zw): nietoperze „widzą" dzięki wydawaniu dźwięków o wysokich częstotliwościach, niesłyszalnych dla innych stworzeń. Ustalają w ten sposób położenie przedmiotów oraz istot w promieniu 9 metrów. Zakłócenia ultradźwiękowe zmuszają nietoperza do korzystania ze słabego wzroku, którego maksymalny zasięg wynosi 1,5 metra.

Premie do umiejętności: nietoperze otrzymują premię gatunkową +4 do testów Nasłuchiwania oraz Spostrzegawczości, którą tracą, gdy nie mogą korzystać ze ślepowidzenia.

Nietoperz: SW 1/10; drobne zwierzę; KW 1/4 k8; pw 1; prg 10; Ini +2; Szyb 1,5 m, latanie 12 m (dobra); Obrona 16, dotyk 16, nieprzygotowany 14 (+4 rozmiar, +2 Zr); BPA +0; zwa –17; atk brak; całk atk brak; PB 30 cm × 30 cm; zasięg 0 m; SC ślepowidzenie 9 m; Sysw brak; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 1, Zr 15, Bd 10, Int 2, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +6, Nasłuchiwanie +9, Spostrzegawczość +9.

Atuty: brak.

Rozwój: brak.

Niewidzialny łowca

Niewidzialni łowcy to stworzenia etycznie i moralnie ambiwalentne, które pojawiają się, aby służyć innym istotom. Ich ulotne, bezkształtne ciała są z natury niewidzialne, co powoduje, że niemal niemożliwe jest ich dostrzeżenie, nawet w chwili ataku. Wykorzystanie czaru *zobaczenie niewidzialnego*, pozwala ujrzeć tylko niewyraźne kontury obłoku, a *widzenie prawdy* ujawnia kłębiącą się chmurę niemal 3-metrowej średnicy.

Niewidzialny łowca atakuje gwałtownym i silnym wirem powietrza, uderzającym w pojedynczy cel. Jeżeli jego punkty wytrzymałości spadną do –10 lub poniżej, znika, nie pozostawiając żadnych śladów swojej obecności.

Cechy gatunku

Niewidzialni łowcy posiadają następujące cechy:

Żywiołak (powietrza): niewidzialni łowcy posiadają cechy oraz niepodatności typowe dla żywiołaków (więcej na ten temat na stronie 224).

Naturalna niewidzialność (zn): niewidzialny łowca pozostaje niewidoczny nawet w chwili ataku. Stworzenia, które pomimo tego wykryją jego prawdziwe położenie, podlegają ryzyku chybienia 50%, zarówno podczas ataku w walce wręcz, jak i dystansowego.

Doskonalsze tropienie (zw): niewidzialny łowca to doskonały tropiciel – podążając śladem ofiary wykonuje testy nie Sztuki przetrwania, a Spostrzegawczości.

Automatyczny język: Niewidzialni łowcy potrafią mówić (choć nie czytać i pisać) w powietrznym. Rozumieją także dwa inne języki, choć nie potrafią się nimi posługiwać.

Niewidzialny łowca: SW 7; duży żywiołak (powietrza); KW 8k8+16; pw 52; prg –; Ini +8; Szyb 9 m, latanie 9 m (doskonała); Obrona 17, dotyk 13, nieprzygotowany 13 (–1 rozmiar, +4 Zr, +1 naturalny); BPA +6; zwa +14; atk +10 wręcz (1k8+6, walnięcie); całk atk +10/+5 wręcz (1k8+6, walnięcie) lub +9 dystansowo; PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC żywiołak, naturalna niewidzialność, doskonalsze tropienie, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw

brak lub jak zwierzchnik; RO Wytr +4, Ref +10, Wola +4; PA 0; Rep +0; S 18, Zr 19, Bd 14, Int 14, Rzt 15, Cha 11.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +15, Nasłuchiwanie +11, Przeszukiwanie +11, Spostrzegawczość +13.

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na broni (uderzenie), Zmysł walki.

Rozwój: 9-16 PW (wielki); 17-24 (olbrzymi).

Rozwinięty niewidzialny łowca: SW 11; wielki żywiołak (powietrza); KW 12k8+48; pw 102; prg —; Ini +7; Szyb 9 m, latanie 9 m (doskonała); Obrona 18, dotyk 11, nieprzygotowany 15 (–2 rozmiar, +3 Zr, +7 naturalny); BPA +9; zwa +21; atk +15 wręcz (2k6+12, walnięcie); całk atk +15/+10 wręcz (2k6+12, walnięcie) lub +10 dystansowo; PB 4,5 m × 4,5 m; zasięg 3 m; SC żywiołak, naturalna niewidzialność, doskonalsze tropienie, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw brak lub jak zwierzchnik; RO Wytr +8, Ref +11, Wola +6; PA 0; Rep +0; S 26, Zr 17, Bd 18, Int 14, Rzt 15, Cha 11.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +17, Nasłuchiwanie +13, Przeszukiwanie +13, Spostrzegawczość +15.

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na broni (walnięcie), Uniki, Zmysł walki.



Ogr

Ogr

Ogry są wielkimi, brzydkimi i zachłannymi stworzeniami, które żyją z najazdów i grabieży. Podporządkowują sobie słabsze istoty, ale słuchają rozkazów silniejszych i mądrzejszych stworzeń.

Opisywane stwory mają grubą, owłosioną skórę (w kolorach od ciemnożółtego po ciemnobrązowy) pokrytą ciemnymi brodawkami i guzami. Włosy mają zazwyczaj długie, tłuste i w nieładzie. Nie piorą ubrań, co jeszcze bardziej podkreśla ich naturalny, odrażający zapach. Ogry czasami bywają mylone z dużymi ludźmi nieprzestrzegającymi higieny osobistej.

Ze względu na wrodzone lenistwo oraz wybuchowy charakter niniejsze istoty starają się rozwiązywać problemy po prostu niszcząc ich przyczynę. A jeżeli nie da się tego zrobić, ignorują ją lub uciekają. Czasami służą jako najemnicy, ochroniarze lub żołnierze gangów.

Choć polegają głównie na czystej sile fizycznej, podstępach oraz przewadze liczebnej, to są na tyle inteligentne, aby używać broni palnej do zmiękczenia przeciwników, zanim się do nich zbliżą. Gdy trzeba, posługują się bronią improwizowaną, wykorzystując parkometry lub znaki drogowe niczym wielkie maczugi.

Ogry posługują się gigancim. Dorosłe osobniki mierzą około 285 centymetrów i ważą jakieś 200 kilogramów.

Cechy gatunku

Premiowy atut: ogry otrzymują premiowy atut Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej.

Automatyczny język: mówią w gigancim, choć nie potrafią w nim czytać i pisać.

Ogr: SW 2; duży gigant; KW 4k8+8; pw 26; prg 15; Ini –1; Szyb 12 m; Obrona 13, dotyk 8, nieprzygotowany 13 (–1 rozmiar, –1 Zr, +5 naturalny); BPA +3; zwa +12; atk +8 wręcz (2k6+7, wielka maczuga) lub +7 wręcz (1k4+5, walnięcie); całk atk +8 wręcz (2k6+7, wielka maczuga) lub +7 wręcz (1k4+5, walnięcie) lub +1 dystansowo; PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC widzenie w słabym świetle; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +6, Ref +0, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 21, Zr 8, Bd 15, Int 6, Rzt 10, Cha 7.

Umiejętności: Język (giganci), Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +2, Wspinaczka +4.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Skupienie na broni (wielka maczuga).

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Dobytek: wielka maczuga (180 centymetrów długości, 20 centymetrów średnicy).

Ogr Twardy Heros 6/Ochroniarz 1: SW 9; duży gigant; KW 4k8+12 plus 6k10+18 plus 1k12+3; pw 90; prg 16; Ini –1; Szyb 12 m; Obrona 20, dotyk 12, nieprzygotowany 20 (–1 rozmiar, –1 Zr, +4 klasa, +5 naturalna, +3 lekka kamizelka); BPA +7/+2; zwa +16; atk +12/+7 wręcz (2k6+7, wielka maczuga) lub +12/+7 wręcz (1k6+5, walnięcie); całk atk +12/+7 wręcz (2k6+7, wielka maczuga) lub +12/+7 wręcz (1k6+5, walnięcie) lub +5/+0 dystansowo (2k10, Browning BPS); PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC widzenie w słabym świetle; Sysw chaotyczny, zły, jak pracodawca; RO Wytr +11, Ref +4, Wola +3; PA 3; Rep +2; S 21, Zr 8, Bd 16, Int 6, Rzt 10, Cha 7.

Umiejętności: Język (giganci), Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +3, Wspinaczka +2*.

* Wliczono karę do testów z pancerza za lekką kamizelkę.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Bijatyka, Nokautujący cios, Potężny atak, Skupienie na broni (wielka maczuga).

Talenty (Twardy Heros): Redukcja obrażeń 1/—, 2/— oraz 3/—.

Talent (Ochroniarz): Zasłonięcie.

Dobytek: wielka maczuga (180 centymetrów długości, 20 centymetrów średnicy), lekka kamizelka, płaszcz, Browning BPS (strzelba kalibru 10), 20 sztuk amunicji kalibru 10, zwykła latarka.

Pies

Niniejsze charakterystyki dotyczą psów rozmiaru małego i średniego. Do tych pierwszych zaliczają się teriery oraz dzikie ssaki z rodziny psowatych, kojoty, szakale czy afrykańskie dzikie psy. Psy obronne oraz policyjne są średniego rozmiaru.

Cechy gatunku

Węch (zw): ta cecha pozwala psu wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat w części „Specjalne cechy".

Premia do umiejętności: pies otrzymuje premię gatunkową +2 do testów Skakania oraz premię gatunkową +4 do testów Sztuki przetrwania, gdy tropi za pomocą węchu.

Mały pies: SW 1/3; małe zwierzę; KW 1k8+2; pw 6; prg 15; Ini +3; Szyb 12 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 11 (+1 rozmiar, +3 Zr); BPA +0; zwa –3; atk +2 wręcz (1k4+1, ugryzienie); całk atk +2 wręcz (1k4+1, ugryzienie); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC węch; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +4, Ref +5, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 13, Zr 17, Bd 15, Int 2, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Pływanie +5, Skakanie +3, Spostrzegawczość +5, Sztuka przetrwania +1 (+5, gdy tropi za pomocą węchu).

Atuty: brak.

Rozwój: brak.

Średni pies: SW 1; średnie zwierzę; KW 2k8+4; pw 13; prg 15; Ini +2; Szyb 12 m; Obrona 13, dotyk 12, nieprzygotowany 11 (+2 Zr, +1 naturalny); BPA +1; zwa +3; atk +3 wręcz (1k6+3, ugryzienie); całk atk +3 wręcz (1k6+3, ugryzienie); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC węch; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +5, Ref +5, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 15, Zr 15, Bd 15, Int 2, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Pływanie +5, Skakanie +4, Spostrzegawczość +5, Sztuka przetrwania +1 (+5, gdy tropi za pomocą węchu).

Atuty: brak.

Rozwój: brak.

Potworny pająk

Potworne pająki są agresywnymi drapieżnikami. Wyróżnia się dwa rodzaje tego robactwa: pogończowate i nagoprządki. Pierwsze gonią potencjalną ofiarę, a drugie starają się schwytać zdobycz w pułapkę-pajęczynę.

Cechy gatunku

Potworne pająki posiadają następujące cechy:

Szybkość: pogończowate są szybsze od tkaczy – ich szybkość należy zwiększyć o 3 metry. Szybkość wspinania pająków obu typów pozostaje bez zmian.

Trucizna (zw): gryząc, pająk wstrzykuje w ciało ofiary jad. Zatruta istota musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza, iż wpływa na nią początkowy efekt działania toksyny. Kolejny rzut obronny na Wytrwałość należy wykonać minutę później – udany pozwala uniknąć efektu drugorzędnego. ST rzutów obronnych na Wytrwałość oraz działanie trucizny zależy od rozmiaru pająka, co pokazano w tabeli 8-24 „Jad potwornych pająków".

TABELA 8–24: JAD POTWORNYCH PAJĄKÓW

Rozmiar pająka	ST Wytr	Efekt
Kolosalny	35	2k8 S
Olbrzymi	31	2k6 S
Wielki	22	1k8 S
Duży	17	1k6 S
Średni	14	1k4 S
Mały	11	1k3 S
Malutki	11	1k2 S

Pajęczyna (zw): potworne pająki bardzo często czyhają ukryte w sieciach lub na drzewach, a następnie spuszczają się bezszelestnie na swych niciach i skaczą na przechodzących pod nimi przeciwników. Pojedyncze pasmo jest dość silne, by utrzymać pająka oraz jedno stworzenie tego samego rozmiaru co on.

Nagoprzędny może osiem razy dziennie strzelać pajęczyną. Jest to atak dotykowy wręcz o zasięgu maksymalnym 15 metrów, którego przyrost zasięgu wynosi 3 metry. Skutkuje gdy ofiara jest maksymalnie o jedną kategorię rozmiaru większa od pająka. Sieć oplątuje daną istotę, która może uciec wykonując udany test Wyzwalania się lub rozerwać pajęczynę wykonując udany test Siły. W obu wypadkach będą to akcje ataku o ST podanej w tabeli 8-25 „Sieci potwornych pająków".

Nagoprzędny może również tworzyć z kleistej pajęczyny złożone sieci (kwadrat o boku od 1,5 do 18 metrów, zależnie od rozmiaru pająka). Zwykle umieszcza je tak, by w sieć wpadały latające stworzenia, lecz ma pełne prawo próbować również schwytać w taką pułapkę istoty poruszające się po ziemi. Zbliżające się stworzenie musi wykonać test Spostrzegawczości (ST 20) – nieudany oznacza, iż ofiara nie dostrzegła sieci, wpadła w nią i została oplątana, jak po udanym ataku pajęczyną. Próby ucieczki lub rozerwania nici wykonywane są z premią +5, jeśli uwalniająca się istota ma po czym chodzić lub czego się złapać. Każdy kwadrat o boku 1,5 metra posiada liczbę punktów wytrzymałości podaną w tabeli 8-23. Ponadto pajęczyna ma redukcję obrażeń 5/ogień.

Potworny pająk potrafi poruszać się po własnej pajęczynie z szybkością wspinania i może dokładnie lokalizować położenie każdego stworzenia dotykającego sieci.

TABELA 8–25: SIECI POTWORNYCH PAJĄKÓW

Rozmiar pająka	ST Wyzwalania się	ST rozerwania	Punkty wytrzymałości
Kolosalny	32	34	18
Olbrzymi	30	32	16
Wielki	28	30	14
Duży	26	28	12
Średni	20	22	6
Mały	18	20	4
Malutki	16	18	2

Odporność na ogromne obrażenia: potworne pająki otrzymują premię gatunkową +5 do rzutów obronnych na Wytrwałość związanych z uniknięciem efektów ogromnych obrażeń.

Premie do umiejętności: potworne pająki otrzymują premię gatunkową +4 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się oraz premię gatunkową +8 do testów Spostrzegawczości. Pogończowate posiadają również premię wynoszącą +6 do testów Skakania.

Premiowy atut: średnie i mniejsze pająki otrzymują premiowy atut Finezja w broni (ugryzienie).

Malutki potworny pająk: SW 1/4; malutkie robactwo; KW 1/2 k8; pw 2; prg 10; Ini +3; Szyb 6 m (9 m w przypadku pogończowatych), wspinaczka 3 m; Obrona 15, dotyk 15, nieprzygotowany 12 (+2 rozmiar, +3 Zr); BPA +0; zwa –12; atk +5 wręcz (1k3–4 plus tru-

cizna, ugryzienie); całk atk +5 wręcz (1k3–4 plus trucizna, ugryzienie); PB 75 cm × 75 cm; zasięg 0 m; SC trucizna, pajęczyna, widzenie w ciemnościach na 18 m, niepodatność na ataki wpływające na umysł, odporność na ogromne obrażenia; Sysw brak; RO Wytr +2, Ref +3, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 3, Zr 17, Bd 10, Int —, Rzt 10, Cha 2.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Skakanie –4 (+2 w przypadku pogończowatych), Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się +17, Wspinaczka +8.

Atuty: Finezja w broni (ugryzienie).

Rozwój: brak.

Mały potworny pająk: SW 1/2; małe robactwo; KW 1k8; pw 4; prg 10; Ini +3; Szyb 6 m (9 m w przypadku pogończowatych), wspinaczka 3 m; Obrona 13, dotyk 13, nieprzygotowany 11 (+1 rozmiar, +3 Zr); BPA +0; zwa –6; atk +4 wręcz (1k4–2 plus trucizna, ugryzienie); całk atk +4 wręcz (1k4–2 plus trucizna, ugryzienie); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC trucizna, pajęczyna, widzenie w ciemnościach na 18 m, niepodatność na ataki wpływające na umysł, odporność na ogromne obrażenia; Sysw brak; RO Wytr +2, Ref +3, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 7, Zr 17, Bd 10, Int —, Rzt 10, Cha 2.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Skakanie –2 (+4 w przypadku pogończowatych), Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się +13, Wspinaczka +10.

Atuty: Finezja w broni (ugryzienie).

Rozwój: brak.

Średni potworny pająk: SW 1; średnie robactwo; KW 2k8+2; pw 11; prg 12; Ini +3; Szyb 9 m (12 m w przypadku pogończowatych), wspinaczka 6 m; Obrona 14, dotyk 13, nieprzygotowany 11 (+3 Zr, +1 naturalny); BPA +1; zwa +1; atk +4 wręcz (1k6 plus trucizna, ugryzienie); całk atk +4 wręcz (1k6 plus trucizna, ugryzienie); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC trucizna, pajęczyna, widzenie w ciemnościach na 18 m, niepodatność na ataki wpływające na umysł, odporność na ogromne obrażenia; Sysw brak; RO Wytr +4, Ref +3, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 11, Zr 17, Bd 12, Int —, Rzt 10, Cha 2.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Skakanie +0 (+6 w przypadku pogończowatych), Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się +9, Wspinaczka +12.

Atuty: Finezja w broni (ugryzienie).

Rozwój: brak.

Duży potworny pająk: SW 2; duże robactwo; KW 4k8+4; pw 22; prg 12; Ini +3; Szyb 9 m (12 m w przypadku pogończowatych), wspinaczka 6 m; Obrona 14, dotyk 12, nieprzygotowany 11 (–1 rozmiar, +3 Zr, +2 naturalny); BPA +3; zwa +9; atk +4 wręcz (1k8+3 plus trucizna, ugryzienie); całk atk +4 wręcz (1k8+3 plus trucizna, ugryzienie); PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC trucizna, pajęczyna, widzenie w ciemnościach na 18 m, niepodatność na ataki wpływające na umysł, odporność na ogromne obrażenia; Sysw brak; RO Wytr +5, Ref +4, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 15, Zr 17, Bd 12, Int —, Rzt 10, Cha 2.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Skakanie +2 (+8 w przypadku pogończowatych), Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się +5, Wspinaczka +14.

Atuty: brak.

Rozwój: brak.

Wielki potworny pająk: SW 4; wielkie robactwo; KW 10k8+10; pw 55; prg 12; Ini +3; Szyb 9 m (12 m w przypadku pogończowatych), wspinaczka 6 m; Obrona 16, dotyk 12, nieprzygotowany 13 (–2 rozmiar, +3 Zr, +5 naturalny); BPA +7; zwa +19; atk +4 wręcz (2k6+6 plus trucizna, ugryzienie); całk atk +4 wręcz (2k6+6 plus trucizna, ugryzienie); PB 4,5 m × 4,5 m; zasięg 3 m; SC trucizna, pajęczyna, widzenie w ciemnościach na 18 m, niepodatność na ataki wpływające na umysł, odporność na ogromne obrażenia; Sysw brak; RO Wytr +8, Ref +6, Wola +3; PA 0; Rep +0; S 19, Zr 17, Bd 12, Int —, Rzt 10, Cha 2.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Skakanie +4 (+10 w przypadku pogończowatych), Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się +1, Wspinaczka +16.

Atuty: brak.

Rozwój: brak.

Olbrzymi potworny pająk: SW 7; olbrzymie robactwo; KW 24k8+24; pw 132; prg 12; Ini +3; Szyb 9 m (12 m w przypadku pogończowatych), wspinaczka 6 m; Obrona 18, dotyk 9, nieprzygotowany 15 (–4 rozmiar, +3 Zr, +9 naturalny); BPA +18; zwa +36; atk +20 wręcz (2k8+9 plus trucizna, ugryzienie); całk atk +20 wręcz (2k8+9 plus trucizna, ugryzienie); PB 6 m × 6 m; zasięg 4,5 m; SC trucizna, pajęczyna, widzenie w ciemnościach na 18 m, niepodatność na ataki wpływające na umysł, odporność na ogromne obrażenia; Sysw brak; RO Wytr +15, Ref +11, Wola +8; PA 0; Rep +0; S 23, Zr 17, Bd 12, Int —, Rzt 10, Cha 2.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Skakanie +6 (+12 w przypadku pogończowatych), Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się –3, Wspinaczka +18.

Atuty: brak.

Rozwój: brak.

Kolosalny potworny pająk: SW 10; kolosalne robactwo; KW 48k8+48; pw 264; prg 12; Ini +3; Szyb 9 m (12 m w przypadku pogończowatych), wspinaczka 6 m; Obrona 20, dotyk 5, nieprzygotowany 17 (–8 rozmiar, +3 Zr, +15 naturalny); BPA +36; zwa +60; atk +36 wręcz (4k6+12 plus trucizna, ugryzienie); całk atk +36 wręcz (4k6+12 plus trucizna, ugryzienie); PB 9 m × 9 m; zasięg 4,5 m; SC trucizna, pajęczyna, widzenie w ciemnościach na 18 m, niepodatność na ataki wpływające na umysł, odporność na ogromne obrażenia; Sysw brak; RO Wytr +27, Ref +19, Wola +16; PA 0; Rep +0; S 27, Zr 17, Bd 12, Int —, Rzt 10, Cha 2.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Skakanie +8 (+14 w przypadku pogończowatych), Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się –7, Wspinaczka +20.

Atuty: brak.

Rozwój: brak.

Rekin

Agresywne, mięsożerne ryby. Mają w zwyczaju atakować bez ostrzeżenia wszystko, co tylko się do nich zbliży. Niemniej bardzo rzadko rzucają się na przeciwnika większego od siebie. Jeżeli głód zmusi je do ataku, najpierw jakiś czas krążą i obserwują ofiarę, a następnie błyskawicznie do niej podpływają, po czym gryzą potężnymi zębami.

Cechy gatunku

Stworzenie wodne: rekiny poruszają się w wodzie bez wykonywania testów Pływania i nigdy nie toną.

Czuły węch (zw): rekin wyczuwa za pomocą węchu stworzenia w promieniu 54 metrów. Wyczuwa też krew w wodzie – na dystans 1,5 kilometra.

Premiowy atut: rekin otrzymuje premiowy atut Finezja w broni (ugryzienie).

Rekin: SW 1; średnie zwierzę; KW 3k8+3; pw 16; prg 13; Ini +2; Szyb pływanie 18 m; Obrona 15, dotyk 12, nieprzygotowany 13 (+2 Zr, +3 naturalny); BPA +2; zwa +3; atk +4 wręcz (1k6+1, ugryzienie); całk atk +6 wręcz (1k6+1, ugryzienie); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC stworzenie wodne, czuły węch, widzenie w słabym świetle; Sysw brak; RO Wytr +4, Ref +5, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 13, Zr 15, Bd 13, Int 1, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Pływanie +9, Spostrzegawczość +7.

Atuty: Finezja w broni (ugryzienie).

Rozwój: 4-7 KW (duży), 8-16 (wielki).

Ropucha

Drobne i nieszkodliwe, a wręcz pożyteczne płazy, jako że zjadają owady.

Cechy gatunku

Premie do umiejętności: dzięki zabarwieniu skóry ropuchy otrzymują premię gatunkową +4 do testów Ukrywania się.

Ropucha: SW 1/10; drobne zwierzę; KW 1/4 k8; pw 1; prg 11; Ini +1; Szyb 1,5 m; Obrona 15, dotyk 15, nieprzygotowany 14 (+4 rozmiar, +1 Zr); BPA +0; zwa –17; atk brak; całk atk brak; PB 30 cm × 30 cm; zasięg 0 m; Sysw brak; RO Wytr +2, Ref +3, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 1, Zr 12, Bd 11, Int 1, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +21 (wliczając premię gatunkową +4).

Atuty: brak.

Rozwój: brak.

Sowa

Niniejsze charakterystyki dotyczą nocnych ptaków drapieżnych o długości od 30 do 60 centymetrów i rozpiętości skrzydeł do 180 centymetrów.

Cechy gatunku

Premie do umiejętności: sowy otrzymują premię gatunkową +8 do testów Nasłuchiwania oraz premię gatunkową +14 do testów Cichego poruszania się. Zyskują również premię gatunkową +8 do testów Spostrzegawczości o zmierzchu i w ciemnościach.

Premiowy atut: sowy otrzymują premiowy atut Finezja w broni (szpony).

Sowa: SW 1/4; malutkie zwierzę; KW 1/2 k8; pw 2; prg 10; Ini +3; Szyb 3 m, latanie 12 m (przeciętna); Obrona 17, dotyk 15, nieprzygotowany 14 (+2 rozmiar, +3 Zr, +2 naturalny); BPA +0; zwa –10; atk +5 wręcz (1k2–2, szpony); całk atk +5 wręcz (1k2–2, szpony); PB 75 cm × 75 cm; zasięg 0 m; SC widzenie w słabym świetle; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +2, Ref +5, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 6, Zr 17, Bd 10, Int 2, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +20, Nasłuchiwanie +14, Spostrzegawczość +6 (+14 po zmroku i w ciemnościach).

Atuty: Finezja w broni (szpony).

Rozwój: 1 KW (mały); 2 KW (średni); 3-4 KW (duży).

Substytut (szablon)

Substytuty (określane czasami replikantami) to sztucznie stworzone klony żywych ludzi. Sprawdzają się doskonale w roli przynęty lub szpiega, który w bardzo prosty sposób może zająć miejsce porwanej lub zamordowanej osoby.

Substytut jest fizyczną kopią danego humanoida, zwanego oryginałem. Nie przejmuje on doświadczeń życiowych człowieka, którego powiela, lecz mimo to potrafi naśladować jego sposób bycia i ogólne zachowania, dzięki czemu bez problemów jest w stanie przejąć jego rolę. Substytut wygląda identycznie jak oryginał, z wyjątkiem czarnych jak smoła oczu, które nie posiadają widocznych tęczówek. Niektórzy replikanci używają specjalnych soczewek kontaktowych (ST zakupu 12), aby zamaskować tę złowrogą, fizyczną różnicę.

Substytuty hodowane są w laboratoriach. Do ich stworzenia potrzeba próbki tkanki podskórnej oryginału (nie nadają się do tego celu obumarłe komórki skóry czy cebulki włosów). Na wyhodowanie dorosłego osobnika potrzeba dwóch miesięcy. Stworzenie substytutu wymaga wykonania udanego testu Rzemiosła (farmaceutyka) o ST 50. Test należy przeprowadzić w miesiąc po rozpoczęciu tworzenia replikanta. Porażka oznacza jego przedwczesną śmierć. Sfinansowanie wzrostu i rozwoju substytutu wymaga udanego testu Zasobów (ST 48) wykonanego zanim zacznie się proces klonowania.

Cechy szablonu

„Substytut" to dziedziczony szablon, który można nałożyć na dowolnego humanoida (nazywanego dalej oryginałem). Wykorzystuje on wszystkie charakterystyki oryginału, z wyjątkiem takich oto różnic.

Skala Wyzwania: jak u oryginału –1.

Kostki Wytrzymałości: zmniejszenie o jeden kategorii w stosunku do oryginału (na przykład, z k8 na k6).

Specjalne cechy: substytut przejmuje wszystkie zdolności nadzwyczajne oryginału, ale nie te nadnaturalne oraz czaropodobne (wliczając w to psionikę). Nie uzyskuje również żadnych innych cech specjalnych oraz talentów. Replikant zdaje sobie sprawę z tego, że nie posiada niektórych zdolności oryginału i czasami czuje do niego urazę z tego powodu.

Poza dziedziczonymi cechami nadzwyczajnymi, substytut posiada również następującą cechę specjalną.

Ograniczony czas życia (zw): substytut ma zaprogramowaną długość życia od 1 do 4 lat (twórca musi określić ten czas w chwili rozpoczęcia hodowli replikanta). Kiedy osiągnie on wyznaczony wiek, musi raz dziennie wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 25) – każda porażka powoduje utratę 1k6 punktów Budowy, czego w żaden sposób nie da się odwrócić. Gdy wartość Budowy osiągnie 0, substytut rozpuszcza się, zamieniając w kałużę protoplazmatycznej mazi. Replikant, który zginie przed upływem zaprogramowanego czasu życia, zachowuje wygląd oryginału.

System wartości: substytut należy do swojego twórcy lub właściciela. Ten stan się nie zmienia, chyba że dana osoba zrobi coś, co może spowodować zmianę systemu wartości (na przykład, zaatakują replikanta).

Rzuty obronne: jak u oryginału, zmodyfikowane przez zmienione wartości atrybutów (dalej, „Atrybuty").

Punkty akcji: substytuty nie otrzymują ani gromadzą punktów akcji.

Atrybuty: takie jak oryginał, z następującą jednak różnicą – nie mogą przekroczyć wartości 12. Atrybuty, które oryginał miał o wartości przynajmniej 13, w przypadku replikanta maleją do 12. Substytut, który awansował na wyższy poziom, nigdy nie może podnieść ich wartości powyżej 12.

Umiejętności: substytut posiada dostęp do każdej umiejętności, w których rangi miał oryginał, niemniej w jego przypadku wszystkie traktowane są jako klasowe, nawet jeżeli były międzyklasowymi dla oryginału. Replikant otrzymuje liczbę punktów umiejętności równą 4 + modyfikator ze swego Intelektu (minimum 1 punkt umiejętności na każdą Kostkę Wytrzymałości). Nigdy nie może posiadać więcej rang w określonej umiejętności niż oryginał.

Substytut otrzymuje premię gatunkową +4 do testów Przebierania, gdy stara się odgrywać rolę oryginału. Premia rośnie do +10, jeśli korzysta z soczewek kontaktowych, ukrywających charakterystyczne czarne oczy.

Atuty: substytut otrzymuje wszystkie atuty oryginału, ale nie może używać tych, których wymagań nie spełnia.

Automatyczny język: substytut potrafi czytać, pisać i mówić w każdym języku, który zna oryginał.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Substytut naukowiec (człowiek Sprytny Statysta 5/Charyzmatyczny Statysta 2): SW 6; średni humanoid; KW 7k6+7; pw 31; prg 12; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 13 (+1 Zr, +3 klasa); BPA +3; zwa +3; atk +3 wręcz (1k3, uderzenie bez broni); całk atk +3 wręcz (1k3, uderzenie bez broni) lub +4 dystansowo (2k6, SITES M9); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw jak twórca; RO Wytr +4, Ref +4, Wola +3; PA 0; Rep +4; S 10, Zr 12, Bd 12, Int 12, Rzt 11, Cha 9.

Umiejętności: Badania +11, Blefowanie +4, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (koreański), Dochodzenie +3, Informatyka +4, Język angielski, Język koreański, Odcyfrowywanie zapisków +3, Zawód +3, Przebieranie +5 (+11 ze szkłami kontaktowymi), Przeszukiwanie +3, Rzemiosło (chemia) +5, Unieszkodliwianie mechanizmów +3, Wiedza (aktualności) +3, Wiedza (geografia i biologia) +7.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Staranność, Uniki*, Wykształcenie.

* Substytut nie spełnia wymagań tego atutu, zatem nie może go używać.

Dobytek: SITES M9 (9 mm pistolet samopowtarzalny), 16 sztuk amunicji 9 mm, pozwolenie na broń, laptop, teczka, telefon komórkowy, korporacyjna karta wstępu, płaszcz, ubranie biurowe, portfel.

Szczur

Szczury są wszystkożernymi gryzoniami, żyjącymi i rozmnażającymi się w niemal każdych warunkach. Typowy szczur mierzy od 10 do 30 centymetrów.

Cechy gatunku

Węch (zw): ta cecha pozwala szczurowi wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat w części „Specjalne cechy".

Premie do umiejętności: szczury otrzymują premię gatunkową +8 do testów Zachowania równowagi oraz premię gatunkową +4 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się. W testach Wspinaczki wykorzystują modyfikator ze Zręczności.

Premiowy atut: szczury otrzymują premiowy atut Finezja w broni (ugryzienie).

Szczur: SW 1/8; malutkie zwierzę; KW 1/4 k8; pw 1; prg 10; Ini +2; Szyb 4,5 m, wspinaczka 4,5 m, pływanie 3 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 12 (+2 rozmiar, +2 Zr); BPA +0; zwa –12; atk +4 wręcz (1k3–4, ugryzienie); całk atk +4 wręcz (1k3–4, ugryzienie); PB 75 cm × 75 cm; zasięg 0 m; SC węch, widzenie w słabym świetle; Sysw brak lub właściciel; RO Wytr +2, Ref +4, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 2, Zr 15, Bd 10, Int 2, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +10, Pływanie +10, Ukrywanie się +18, Wspinaczka +12, Zachowanie równowagi +10.

Atuty: Finezja w broni (ugryzienie).

Rozwój: 1/2 KW (mały); 1KW (średni); 2-4 KW (duży).

Szkielet (szablon)

Szkielety to ożywione kościotrupy – bezmyślne automaty wypełniające polecenia złych panów. Rzadko mają na sobie coś więcej nad gnijące resztki ubrań, w których zostały pochowane. W ich pustych oczodołach jarzą się punkciki czerwonego światła.

Ci nieumarli wykonują tylko i wyłącznie rozkazy. Nie potrafią sami podejmować decyzji i nie wykazują się najmniejszą nawet inicjatywą. Dlatego też instrukcje, jakie otrzymują, muszą być niezwykle proste – na przykład: „Zabij każdego, kto pojawi się na cmentarzu".

Szkielet atakuje dopóki nie ulegnie zniszczeniu, w tym bowiem celu został stworzony. To, jakie niebezpieczeństwo stanowi grupa opisywanych nieumarłych, zależy przede wszystkim od ich rozmiarów. Szkielet waży w przybliżeniu połowę tego, co dana istota ważyła za życia.

Cechy szablonu

„Szkielet" to nabywany szablon, który można dodać do każdej cielesnej istoty niebędącej nieumarłym, mającej jakiś rodzaj szkieletu (istotę, na którą nałożony zostanie szablon, nazywamy stworzeniem bazowym). Wykorzystuje on wszystkie charakterystyki oryginału, z wyjątkiem opisanych poniżej.

Skala Wyzwania: zależnie od rozmiaru szkieletu – malutki i mniejszy 1/10, mały 1/6, średni 1/3, duży 2, wielki 5, olbrzymi 9 i kolosalny 12.

Typ: istota zmienia typ na nieumarłego (strona 220).

Kostka Wytrzymałości: należy odrzucić wszystkie Kostki Wytrzymałości wynikające z poziomów klasowych (do minimum 1), a pozostałe Kostki Wytrzymałości zmienić na k12.

Szybkość: skrzydlate szkielety nie mogą latać za pomocą skrzydeł. Jeśli bazowe stworzenie latało dzięki magii, szkielet też tak się porusza.

Obrona: w zależności od rozmiaru szkieletu zmienia się premia do Obrony wynikająca z naturalnego pancerza – malutki i mniejszy +0, mały +1, średni +2, duży +3, wielki +4, olbrzymi +6 i kolosalny +10.

Ataki: szkielet zachowuje wszelkie ataki bronią naturalną oraz wytworzoną, a także biegłości w orężu bazowego stworzenia, z wyjątkiem tych, które nie skutkują bez ciała (na przykład, ataki mackami illithida). Istota posiadająca ręce zyskuje na każdą z nich jeden atak pazurami. Szkielet może wykonać wszelkie ataki pazurami z pełną premią do ataku. Jeżeli istota bazowa posiadała wcześniej tego rodzaju atak, pod uwagę należy brać wyższe wartości ataku.

Obrażenia: broń naturalna i wytworzona powoduje normalne obrażenia. Ataki pazurami powodują rany zależne od rozmiaru szkieletu (jeżeli bazowe stworzenie już atakuje pazurami rąk, pod uwagę należy brać rany zadawane przez pazury nieumarłego tylko wówczas, gdy jest to wyższa wartość) – drobny i filigranowy 1, malutki 1k2, mały 1k3, średni 1k4, duży 1k6, wielki 1k8, olbrzymi 2k6, zaś kolosalny 2k8.

Specjalne cechy: szkielet traci wszystkie cechy specjalne posiadane przez istotę bazową, z wyjątkiem niepodatności oraz odporności na określone rodzaje energii. Poza zyskaniem typu nieumarły, posiada również następującą cechę specjalną.

Niepodatności szkieletu (zw): szkielety są niepodatne na zimno. Ze względu na brak ciała oraz organów wewnętrznych, otrzymują jedynie połowę obrażeń postrzałowych, kłutych i tnących.

System wartości: szkielet traci wszystkie wcześniejsze lojalności i staje się posłuszny jedynie wobec swojego twórcy, przy czym ta więź nie może zostać w żaden sposób zerwana.

Rzuty obronne: modyfikatory do rzutów obronnych szkieletu zależą od liczby Kostek Wytrzymałości. Podano je w tabeli 8-2.

Punkty akcji: szkielety nie otrzymują ani gromadzą punktów akcji, a wszystkie punkty posiadane przez istotę bazową są tracone.

Premia do Reputacji: w przypadku szkieletu jest ona równa +0.

Wartości atrybutów: zręczność szkieletu rośnie o +2, ale nie posiada on wartości ani Budowy, ani Intelektu. Jego Roztropność zmienia się na 10, a Charyzma na 1.

Umiejętności: szkielet traci wszystkie umiejętności.

Atuty: szkielet traci wszystkie atuty z wyjątkiem tych, które dotyczą biegłości w broni lub pancerzach (Biegłość w pance-

rzu, Biegłość w broni dawnej, Biegłość w broni prostej, Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz, Biegłość w egzotycznej broni palnej oraz Biegłość w indywidualnej broni palnej). Otrzymuje atut Doskonalsza inicjatywa.

Szkielet człowieka: SW 1/3; średni nieumarły; KW 1k12; pw 6; prg —; Ini +5; Szyb 9 m; Obrona 13, dotyk 11, nieprzygotowany 12 (+1 Zr, +2 naturalny); BPA +0; zwa +0; atk +0 wręcz (1k4, pazury); całk atk +0 wręcz (1k4, 2 pazury); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC nieumarły, niepodatności szkieletu; Sysw jak twórca; RO Wytr +0, Ref +1, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 10, Zr 12, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 1.

Umiejętności: brak.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Doskonalsza inicjatywa.

Szkielet ogra: SW 2; średni nieumarły; KW 4k12; pw 22; prg —; Ini +4; Szyb 9 m; Obrona 12, dotyk 9, nieprzygotowany 12 (–1 rozmiar, +3 naturalny); BPA +0; zwa +8; atk +4 wręcz (1k6+5, pazury); całk atk +4 wręcz (1k6+5, 2 pazury) lub +4 wręcz (2k6+7, wielka maczuga); PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC nieumarły, niepodatności szkieletu; Sysw jak twórca; RO Wytr +0, Ref +0, Wola +3; PA 0; Rep +0; S 21, Zr 10, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 1.

Umiejętności: brak.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Doskonalsza inicjatywa.

Szlam ziemny

Niniejsza istota, nazywana również „czarną krwią Ziemi", jest prastarym ohydnym monstrum, które powstało gdzieś bardzo głęboko pod powierzchnią ziemi. Czasami zdarza się, że przypadkowo lub celowo przedostanie się on do sieci kanałów ściekowych, gdzie zaczyna szukać pożywienia – czyli wszystkich mniejszych od siebie stworzeń.

Atakuje przeciwników miażdżąc ich za pomocą długiej i oślizgłej nibynóżki. Pokrywające ją enzymy kwasowe rozpuszczają ciało ofiary jeszcze długo po ciosie.

Szlam ziemny ma 9 metrów średnicy i waży około 4 ton.

Cechy gatunku

Śluz: szlam posiada cechy oraz niepodatności typowe dla śluzu (więcej na ten temat na stronie 222).

Enzymy kwasowe (zw): każda istota, która otrzymała obrażenia od uderzeniu szlamu, dostaje również 1k6 dodatkowych ran od kwasu – enzymów trawiennych tego stworzenia. Rozpuszczają one ofiarę, zadając jej w każdej rundzie 1k6 obrażeń od kwasu aż do chwili, gdy zostanie opłukana za pomocą przynajmniej pół litra wody (lub innego, odpowiedniego płynu).

Niepodatności (zw): szlam jest niepodatny na rany postrzałowe oraz kłute.

Wrażliwości (zw): szlam ziemny otrzymuje dwa razy większe obrażenia od ataków dźwiękowych i wstrząsowych. W każdej rundzie, w czasie której jest bezpośrednio narażony na działanie promieni słonecznych, dostaje 50 obrażeń.

Szlam ziemny: SW 15; kolosalny śluz; KW 32k10+256 plus 40 (dodatkowe punkty wytrzymałości); pw 472; prg —; Ini –2; Szyb 3 m; Obrona 6, dotyk 0, nieprzygotowany 6 (–8 rozmiar, –2 Zr, +6 naturalny); BPA +24; zwa +53; atk +37 wręcz (2k8+19 plus 1k6 kwas, uderzenie); całk atk +37/+32/+27/+22 wręcz (3k8+19 plus 1k6 kwas, uderzenie); PB 9 m × 9 m; zasięg 4,5 m; SC śluz, enzymy kwasowe, niepodatności, wrażliwości, ślepowidzenie na 18 m; Sysw brak; RO Wytr +18, Ref +8, Wola +5; PA 0; Rep +0; S 44, Zr 6, Bd 26, Int —, Rzt 1, Cha 1.

Umiejętności: brak.

Atuty: brak.

Rozwój: 33–56 KW (kolosalny).

Troglodyta

Troglodyci są obrzydliwymi, wojowniczymi humanoidalnymi gadami, delektującymi się ciałami wrogów i szczególnie rozsmakowanymi w ludzkim mięsie. Posiadają bardzo długie, muskularne ramiona, a poruszają się na niezgrabnych nogach w pozycji wyprostowanej, ciągnąc smukły ogon. Mają podobne do jaszczurek głowy, zakończone grzebieniem, który ciągnie się od czoła aż po kark. Ich oczy są czarne i paciorkowate, pozwalające widzieć nawet w najsłabszym świetle.

Niniejsze stwory nie należą do specjalnie bystrych, ale ich okrucieństwo oraz wrodzony spryt wyrównują z nawiązką braki inteligencji. Stale pilnują swoich siedzib i atakują każdego, kto tylko się do nich zbliży. Czasami urządzają najazdy w celu zdobycia pożywienia oraz łupów.

Troglodyci rozpoczynają atak z zasadzki, od ostrzeliwania przeciwnika z bezpiecznej odległości za pomocą broni dystansowej. Dopiero później przystąpują do walki wręcz. Jeżeli atak nie przebiega po ich myśli, wycofują się i próbują ukryć. Czasami noszą broń palną odebraną ofiarom, ale rzadko potrafią się nią biegle posługiwać.

Rządzą kanałami, w których mieszkają, a lubią zatęchłe, cuchnące miejsca, omijane przez inne stworzenia. Siedziby troglodytów zasłane są wieloma porzuconymi przedmiotami. Ponad wszystko stworzenia te cenią sobie stal, a zatem ich ciała mogą zdobić zagrabione, metalowe dobra.

Troglodyci posługują się smoczym. Większość nie potrafi lub nie chce uczyć się lokalnych języków. Dorosły osobnik mierzy około 150 centymetrów wzrostu i waży jakieś 75 kilogramów.

Cechy gatunku

Smród (zw): rozwścieczony lub wystraszony troglodyta wydziela oleistą, piżmową substancję, która drażni powonienie niemal każdej zwierzęcej istoty. Wszystkie żywe stworzenia (poza troglodytami) w promieniu 9 metrów od opisywanego bytu muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 13) – nieudany oznacza, iż przez 10 rund podlegają karze –2 do testów ataków, obrażeń,



Troglodyta

atrybutów, umiejętności oraz rzutów obronnych. Niezależnie od liczby troglodytów wydzielających zapach, narażona na niego osoba wykonuje tylko jeden rzut obronny. Nie może być ona ponownie narażona na skutki smrodu dopóki nie ustąpią wcześniejsze efekty jego działania.

Premia gatunkowa: skóra troglodytów zmienia nieco barwę, pozwalając wtopić się w otoczenie podobnie jak czyni to kameleon. Otrzymują one również premię gatunkową +4 do testów Ukrywania się (+8 w terenie górskim lub pod ziemią).

Premiowy atut: troglodyci otrzymują premiowy atut Biegłość w broni prostej.

Automatyczny język: troglodyci potrafią czytać, pisać i mówić w smoczym.

Troglodyta: SW 1; średni humanoid; KW 2k8+4; pw 13; prg 14; Ini –1; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 9, nieprzygotowany 15 (–1 Zr, +6 naturalny); BPA +1; zwa +1; atk +1 wręcz (1k4, pazury); całk atk +1 wręcz (1k4, 2 pazury), –1 wręcz (1k4, ugryzienie) lub +1 wręcz (1k6 stłuczeń, tłuk), –1 wręcz (1k4, ugryzienie) lub +0 dystansowo (1k6, oszczep); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC smród, widzenie w ciemnościach na 27 m; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +5, Ref –1, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 10, Zr 9, Bd 14, Int 8, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +3, Ukrywanie się +6.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Wielokrotny atak.

Dobytek: tłuk, 1k4 oszczepy, plecak z jedzeniem i nagromadzonymi przedmiotami.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Troglodyta Oddany Heros 3/Sanitariusz 1: SW 5; średni humanoid; KW 2k8+4 plus 3k6+6 plus 1k8+2; pw 35; prg 14; Ini +0; Szyb 9 m; Obrona 19, dotyk 13, nieprzygotowany 19 (+3 klasa, +6 naturalny); BPA +3; zwa +3; atk +3 wręcz (1k4, pazury); całk atk +3 wręcz (1k4, 2 pazury), +1 wręcz (1k4, ugryzienie) lub +3 wręcz (1k6 stłuczenia, tłuk), –2 wręcz (1k4, ugryzienie) lub +4 dystansowo (1k4 elektryczność plus paraliż, taser); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC smród, widzenie w ciemnościach na 27 m; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +9, Ref +2, Wola +3; PA 2; Rep +2; S 10, Zr 10, Bd 14, Int 8, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności: Leczenie +10, Nasłuchiwanie +3, Rzemiosło (farmaceutyka) +1, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +7.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Chirurgia, Skupienie na broni (taser), Wielokrotny atak.

Talenty (Oddany Heros): predyspozycje lekarskie, leczące ręce 1.

Talenty (Sanitariusz): specjalista medyczny +1.

Dobytek: tłuk, taser, zestaw medyczny, zestaw pierwszej pomocy, plecak z jedzeniem i nagromadzonymi przedmiotami.

Troll

Trolle to przerażający, niezwykle odważni mięsożercy, pochłaniający każdą substancję organiczną od odpadków po ludzi oraz zwierzęta. Zakładają siedziby nieopodal cywilizacji, zazwyczaj w opuszczonych i zniszczonych miejscach, takich jak rozpadające się kamienice, stare, nieczynne fabryki czy mosty pod autostradami.

Przypominająca gumę skóra trolla może być zielona, zielonoszara lub ciemnoszara. Czaszkę porasta przypominająca włosy plątanina włókien w kolorze zielonoczarnym lub stalowoszarym. Ramiona wieńczą szerokie, potężne dłonie zakończone ostrymi pazurami, nogi zaś kończą się stopami posiadającymi trzy wielkie palce. Szczupła i pozornie wątła sylwetka ukrywa zadziwiającą siłę tego stworzenia.

Trolle poruszają się na dwóch nogach, lecz garbią się, pochylając do przodu. Na dodatek ich ramiona są w okolicach barków jakby obwisłe. Chodzą chwiejnie, kołysząc rękami i ciągnąc dłonie po ziemi. Trzeba jednak pamiętać, że mimo tej pozornej niezgrabności są bardzo zwinne.

Opisywane istoty nie boją się śmierci. Rzucają się w wir walki bez wahania, atakując dziko najbliższego przeciwnika. Nawet potraktowane ogniem starają się ominąć płomienie i ponownie zaatakować.

Trolle posługują się gigancim lub jednym z lokalnych języków. Typowy dorosły osobnik płci męskiej mierzy sobie 270 centymetrów i waży 250 kilogramów. Samice są zwykle większe, cięższe i potężniejsze niż samce, mają 3 metry wzrostu i ważą około 300 kilogramów.

Cechy gatunku

Rozrywanie (zw): troll, która zakończy powodzeniem oba ataki pazurami, wczepia się w ciało przeciwnika i je rozrywa, zadając w ten sposób automatycznie dodatkowe 2k6+9 obrażeń.

Regeneracja (zw): troll regeneruje w każdej rundzie 5 obrażeń, ale nie dotyczy to ran spowodowanych przez kwas lub ogień. Jeżeli utracił jakąś część ciała, to odrasta ona po 3k6 minutach. Może również natychmiast przyłączyć utraconą część ciała, przytykając ją do kikuta.

Węch (zw): ta cecha pozwala trollowi wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat na stronie 228.

Widzenie w ciemnościach (zw): trolle zamiast widzenia w słabym świetle – specjalnej zdolności typowej dla istot zaliczanych do gigantów – dysponują widzeniem w ciemnościach w promieniu 27 metrów.

Premiowy atut: trolle otrzymują premiowy atut Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej.

Automatyczny język: trolle potrafią mówić, lecz nie czytać ani pisać, w gigancim lub dowolnym innym języku.

Troll: SW 5; duży gigant; KW 6k8+36; pw 63; prg 23; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 18, dotyk 11, nieprzygotowany 15 (–1 rozmiar, +2 Zr, +7 naturalny); BPA +4; zwa +14; atk +9 wręcz (1k6+6, pazury); całk atk +9 wręcz (1k6+6, 2 pazury), +7 wręcz (1k6+3, ugryzienie) lub +5 dystansowo; PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC rozrywanie 2k6+9, regeneracja 5 (nie regeneruje obrażeń od kwasu i ognia), węch, widzenie w ciemnościach na 27 m; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +11, Ref +4, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 23, Zr 14, Bd 23, Int 6, Rzt 9, Cha 6.

Umiejętności: Język giganci, Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Czujność, Wielokrotny atak.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Troll Twardy Heros 7: SW 12; duży gigant; KW 6k8+24 plus 7k10+49 plus 7 (krzepki); pw 163; prg 25; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 22, dotyk 15, nieprzygotowany 19 (–1 rozmiar, +2 Zr, +4 klasa, +7 naturalny); BPA +9; zwa +19; atk +14 wręcz (1k6+6, pazury); całk atk +14 wręcz (1k6+6, 2 pazury), +12 wręcz (1k6+3, ugryzienie) lub +10/+5 dystansowo (2k8, M16A2); PB 3 m × 3 m; zasięg 3 m; SC rozrywanie 2k6+9, regeneracja 5 (nie regeneruje obrażeń od kwasu i ognia), węch, widzenie w ciemnościach na 27 m; Sysw chaotyczny, zły; RO Wytr +15, Ref +6, Wola +3; PA 3; Rep +2; S 23, Zr 14, Bd 25, Int 6, Rzt 9, Cha 6.

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Język giganci, Kierowanie +7, Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Wspinaczka +8.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Czujność, Demon szybkości, Doskonalsza szarża byka, Potężny atak, Przypływ odwagi, Wielokrotny atak, Zaawansowana biegłość w broni palnej.

Talenty (Twardy Heros): odporność na kwas 7, odporność na ogień 7, krzepki, złapanie oddechu.



Dobytek: M16A2 (5,56 mm karabinek automatyczny), 200 sztuk amunicji 5,56 mm, kamizelka, ośmioosobowy namiot w plecaku.

Tygrys

Tygrys to wielki kot mierzący ponad 90 centymetrów w kłębie oraz około 270 centymetrów długości. Waży od 200 do 300 kilogramów.

Cechy gatunku

Skok do walki (zw): jeżeli tygrys zaszarżuje, może w danej rundzie wykonać akcję całkowitego ataku, włączając w to dwa rozszarpywania.

Doskonalsze łapanie (zw): tygrys, aby użyć tej zdolności, musi wpierw trafić atakiem ugryzieniem lub atakiem pazurami. Może następnie rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nie prowokując okazyjnego ataku. Jeżeli zwycięży w teście zwarcia, doprowadza do trzymania i ma prawo rozszarpywać (opis dalej). Więcej na ten temat w opisie cechy Doskonalsze łapanie na stronie 226.

Rozszarpywanie (zw): Tygrys, który uzyska trzymanie względem celu, może przeprowadzić dwa ataki pazurami tylnych łap (+9 wręcz) zadając każdą 1k8+3 obrażeń. Niniejszą zdolność może wykorzystać wykonując skok do walki.

Premie do umiejętności: tygrys otrzymuje premię gatunkową +4 do testów Cichego poruszania się, Ukrywania się oraz Zachowania równowagi. Na obszarach porośniętych wysoką trawą lub o gęstym poszyciu premia do Ukrywania się wzrasta do +8.

Tygrys: SW 4; duże zwierzę; KW 6k8+18; pw 45; prg 17; Ini +2; Szyb 12 m; Obrona 14, dotyk 12, nieprzygotowany 12 (–1 rozmiar, +2 Zr, +3 naturalny); BPA +4; zwa +14; atk +9 wręcz (1k8+6, pazury); całk atk +9 wręcz (1k8+6, 2 pazury), +4 wręcz (2k6+3, ugryzienie); PB 3 m × 3 m; zasięg 1,5 m; SC skok do walki, doskonalsze łapanie, rozszarpywanie 1k8+3, widzenie w słabym świetle; Sysw brak; RO Wytr +8, Ref +7, Wola +3; PA 0; Rep +0; S 23, Zr 15, Bd 17, Int 2, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Nasłuchiwanie +3, Pływanie +11, Ukrywanie się +5 (+9 w wysokiej trawie lub gęstym poszyciu), Spostrzegawczość +3, Zachowanie równowagi +6.

Atuty: brak.

Rozwój: 7-12 KW (duży); 13-18 KW (wielki).

Wampir (szablon)

Wampiry są na wieczność przywiązane do swych trumien i ziemi ze swoich grobów. Większość cały czas stara się zwiększyć swą potęgę i zaludnić świat ohydnym pomiotem. Wyglądają jak za życia, choć czasem ich rysy są bardziej surowe i dziksze. Podczas ataku ich zęby zamieniają się w ostre kły.

Ludzkie wampiry, którym udało się przetrwać stulecia, skłaniają się często w stronę elegancji i dekadencji, przywdziewając drogie ubrania i nosząc się jak arystokracja. Te z nich, które są bogate, lubią wydawać przyjęcia oraz bale maskowe, chcąc zwrócić uwagę miejscowych dyletantów. Korzystają wówczas z okazji, aby bezpiecznie polować. Wampir w ludzkiej postaci może się wtopić w tłum, ale nie potrafi ukryć charakterystycznych cech swojej złowrogiej natury – tego, że nie rzuca cienia i nie odbija się w lustrach.

Wampiry potrafią mówić, czytać i pisać w językach, które znały za życia.

Cechy szablonu

„Wampir" to nabywany szablon, który można dodać do każdego humanoida lub humanoida-potwora (istotę, na którą nałożony zostanie szablon, nazywamy stworzeniem bazowym). Stworzenie zmienia typ na nieumarłego. Jeśli nie stwierdzono inaczej, wampir wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego.

Skala Wyzwania: jak istota bazowa +2.

Nieumarły: wampiry posiadają cechy i niepodatności typowe dla nieumarłych (więcej na ten temat na stronie 220).

Kostki Wytrzymałości: należy zmienić na k12. Wampiry nie posiadają wartości atrybutu Budowa.

Szybkość: jak istota bazowa. Jeśli stworzenie bazowe posiada szybkość pływania, wampir zachowuje ją i jest niewrażliwy na zanurzenie w bieżącej wodzie (więcej na ten temat dalej).

Obrona: premia z naturalnego pancerza stworzenia bazowego wzrasta o +6.

Ataki: wampir zachowuje wszystkie ataki stworzenia bazowego oraz uzyskuje walnięcie, jeśli dotąd go nie posiadał. Obrażenia zadawane w tym ataku zależą od rozmiaru wampira – filigranowy 1, drobny 1k2, malutki 1k3, mały 1k4, średni 1k6, duży 1k8, wielki 2k6, olbrzymi 2k8 oraz kolosalny 4k6.

Specjalne cechy: wampir zachowuje wszystkie cechy specjalne istoty bazowej oraz otrzymuje wszystkie wymienione dalej.

Wysysanie krwi (zw): jeżeli wampir po udanym teście zwarcia przyszpili wroga, wysysa dzięki kłom krew w każdej rundzie, w której kontynuuje przyszpilenie – efekt to tymczasowa utrata 1k4 punktów Budowy.

Tworzenie pomiotu (zn): każdy zabity przez wampira w wyniku wysączania energii humanoid i humanoid-potwór w 1k4 dni po pochówku powraca na ziemię jako wampir, lojalny wobec swojego stwórcy (określanego mianem wampirzego mistrza lub po prostu „mistrza"). Uzyskuje nowy system wartości (poprzedni jest bezpowrotnie tracony) i zaczyna być lojalny względem trzech nowych wartości (w dowolnej kolejności): chaosu, zła oraz mistrza. Jego więź z mistrzem przerywa tylko śmierć tego ostatniego – wówczas może on przyjąć nowy system wartości, aby zastąpić tę związaną z panem.

Dominacja (zn): poświęcając akcję ataku, wampir może złamać wolę spoglądając w oczy. Może próbować zdominować tylko jedną istotę w danej chwili, przy czym musi się ona znajdować w promieniu 9 metrów oraz musi go widzieć. Istota, której nie powiedzie się rzut obronny na Wolę (ST 10 + 1/2 Kostek Wytrzymałości wampira + jego modyfikator z Charyzmy), staje się niewolnikiem na czas 1 dnia na każdą Kostkę Wytrzymałości opisywanego nieumarłego. Czasowo traci ona cały swój system wartości i staje się posłuszna jedynie woli krwiopijcy. Jeżeli wampir wyda rozkaz, którego wykonanie ewidentnie prowadzi do samozagłady, ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wolę i może wyrwać się spod jego wpływu – udany oznacza odzyskanie wolnej woli i poprzedniego systemu wartości.

Wysączenie energii (zn): żywe stworzenie trafione przez wampira w ataku walnięciem (lub inną posiadaną przez niego bronią naturalną) otrzymuje 2 negatywne poziomy. Na stronie 228 znajduje się więcej informacji na temat wysączenia energii oraz negatywnych poziomów. Stworzenie, które zginie w wyniku wysączenia energii, staje się wampirem, pozostającym pod kontrolą swojego stwórcy (wcześniej, tworzenie pomiotu).

Różne kształty (zn): wampir, wykorzystując akcję ruchu, może przyjmować postać nietoperza, szczura lub wilka. Pozostaje w niej do momentu ponownej zmiany kształtu lub do następnego wschodu słońca.

Dzieci nocy (zn): wampir rozkazuje pomniejszym stworzeniom i raz dziennie może przyzwać (akcja całorundowa) 4k8 szczurów, rój 10k10 nietoperzy lub watahę 3k6 wilków. Stworzenia przybędą po 2k6 rundach i będą służyć wampirowi przez maksymalnie godzinę.

Redukcja obrażeń 15/+1 (zn): w kampaniach, w których nie występuje magiczne uzbrojenie, Mistrz Gry może zignoro-

wać tę cechę specjalną, zamienić ją na 15/srebro lub 15/drewno albo ograniczyć ją tylko do niektórych rodzajów broni (zadających obrażenia postrzałowe, miażdżące, dźwiękowe/wstrząsowe, kłute lub tnące).

Szybkie leczenie (zw): wampir leczy w każdej rundzie 5 punktów wytrzymałości, dopóki ma przynajmniej punkt wytrzymałości. Jeśli w trakcie walki jego punkty wytrzymałości spadną do 0, automatycznie przemienia się w postać gazową i próbuje uciec. Musi w ciągu 2 godzin dotrzeć do swej trumny lub zostanie całkowicie zniszczony (w tym czasie jest w stanie pokonać 15 kilometrów). Gdy nieumarły spocznie w trumnie, jest bezradny. Niemniej po godzinie odzyskuje punkt wytrzymałości i przestaje być bezradny, a następnie leczy się w tempie 5 punktów na rundę.

Postać gazowa (zn): wykorzystując akcję ruchu, wampir (wraz z całym swym wyposażeniem) może stać się ulotny, bezcielesny i półprzezroczysty. W takiej postaci posiada redukcję obrażeń 20/+1, a jego pancerz (wliczając w to pancerz naturalny) przestaje wpływać na Obronę, choć inne modyfikatory (na przykład, ze Zręczności czy rozmiaru) nadal brane są pod uwagę. W tej formie wampir nie może atakować ani używać zdolności nadnaturalnych.

Wampir może w postaci gazowej pozostawać dowolnie długo. Porusza się wówczas z szybkością latania 6 metrów (doskonała zwrotność). Jest w stanie przedostawać się przez niewielkie otwory, wąskie szczeliny, a nawet przez pęknięcia. Niemniej wpływa na niego wiatr oraz nie może wchodzić do wody, ani żadnej innej cieczy.

Odporność na zimno 20 (zw): wampir ignoruje pierwsze 20 obrażeń od zimna spowodowanych przez jakikolwiek tego rodzaju atak.

Odporność na elektryczność 20 (zw): wampir ignoruje pierwsze 20 obrażeń spowodowanych przez jakikolwiek tego rodzaju atak.

Pajęcza wspinaczka (zw): wampir może wspinać się po stromych powierzchniach jak przy użyciu czaru *pajęcza wspinaczka*.

Odporność na odpędzanie (zw): wampir posiada odporność na odpędzanie +4.

Widzenie w ciemnościach (zw): wampir widzi w ciemnościach na dystans 18 metrów.

Słabości (zw): wampir posiada kilka słabych stron, opisanych dalej. Może zmniejszyć ich liczbę, ale każda kosztuje go pozbycie się jednej z cech specjalnych. Na przykład, nieumarły niepodatny na działanie czosnku może nie być w stanie korzystać z pomocy dzieci nocy.

Czosnek: wampir nie ma prawa ani wejść, ani przejść przez pole o boku 1,5 metra, na którym znajduje się czosnek. Podlega również karze –2 do testów ataków wręcz wymierzonych w przeciwnika mającego na sobie wspomnianą substancję.

Drewniany kołek: broń wykonana z drewna, zadająca obrażenia kłute (na przykład, drewniane kołki, strzały, kije bilardowe, drzewce włóczni czy nogi od stołu), w walce z wampirem zagraża trafieniem krytycznym przy naturalnej 20 (chyba że zaznaczono inaczej) – choć tak naprawdę ten nieumarły jest niepodatny na tego rodzaju trafienia. Udane trafienie krytyczne natychmiast niszczy wampira, obracając jego ciało w proch.

Lustro: wampir znajdujący się naprzeciw lustra nie może używać specjalnej cechy dominacja (więcej wcześniej).

Bieżąca woda: wampir nie ma prawa przechodzić przez bieżącą wodę, choć zostać przeniesiony. Zanurzony w niej traci w każdej rundzie jedną trzecią aktualnych punktów wytrzymałości, aż w trzeciej ulega zniszczeniu.

Nienaruszalne schronienie: wampir nie może wejść do prywatnego domu, jeśli nie zostanie zaproszony przez prawowitego właściciela lub lokatora.

Światło słoneczne: najmniejszy nawet promyk światła zadaje wampirowi 2k6 obrażeń. Jeżeli będzie on wystawiony na bezpośrednie działanie promieni słonecznych przez całą jedną rundę, musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – nieudany oznacza, iż uległ spaleniu i całkowitemu unicestwieniu.

Święty symbol: wampir podlega karze –2 do testów ataków wręcz wymierzonych w istotę, która nosi w widocznym miejscu święty symbol lub wymachuje nim. Dotknięcie nieumarłego symbolem powoduje zadanie mu 1k4 świętych obrażeń. Jeżeli na skutek takiego działania liczba jego punktów wytrzymałości spadnie do 0, to zostaje on unicestwiony. Święte obrażenia można uleczyć tylko za pomocą czarów *zadawania* (więcej na stronie 359).

System wartości: wartości, w które wcześniej wierzyła istota bazowa, zostają utracone i zastąpione nowymi – lojalnością wobec zła, chaosu oraz mistrza (lub tylko zła i chaosu, jeżeli mistrz już nie istnieje). Zmiana systemu wartości może spowodować utratę pewnych zdolności klasowych (więcej informacji na ten temat na stronie 37).

Wartości atrybutów: wartości atrybutów stworzenia bazowego ulegają następującym modyfikacjom:



Wampir

S +6, Zr +4, Int +2, Rzt +2, Cha +4. Jako nieumarły, wampir nie posiada wartości Budowy.

Umiejętności: wampir otrzymuje premię gatunkową +8 do testów Blefowania, Cichego poruszania się, Nasłuchiwania, Przeszukiwania, Spostrzegawczości, Ukrywania się oraz Wyczucia pobudek. Pozostałe umiejętności są takie jak miało stworzenie bazowe (ludzcy nieumarli tego typu zachowują dodatkowe punkty umiejętności przyznawane każdemu człowiekowi).

Atuty: wampir zyskuje Błyskawiczny refleks, Czujność, Doskonalszą inicjatywę, Uniki oraz Zmysł walki – pod warunkiem jednak, iż stworzenie bazowe spełnia wymagania oraz nie posiada wspomnianych atutów. Ludzie wampiry zachowują premiowy atut uzyskany na pierwszym poziomie.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Wampir (człowiek Zwinny Heros 2/Charyzmatyczny Heros 3): SW 7; średni nieumarły; KW 5k12; pw 32; prg —; Ini +8; Szyb 9 m; Obrona 25, dotyk 19, nieprzygotowany 21 (+4 Zr, +5 klasa, +6 naturalny); BPA +2; zwa +6; atk +6 wręcz (1k6+4, walnięcie); całk atk +6 wręcz (1k6+4, walnięcie), +7 wręcz (2k6/19–20, katana mistrzowskiej jakości) lub +6 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC wysysanie krwi, tworzenie pomiotu, dominacja (ST 17), wysączenie energii, różne kształty, dzieci nocy, redukcja obrażeń 15/+1, szybkie leczenie 5, postać gazowa, odporność na elektryczność i zimno 20, pajęcza wspinaczka, odporność na odpędzanie +4, widzenie w ciemnościach na 18 m, słabości; Sysw zły, chaotyczny oraz mistrz; RO Wytr +2, Ref +10, Wola +3; PA 2; Rep +5; S 19, Zr 18, Bd —, Int 14, Rzt 10, Cha 20.

Umiejętności: Blefowanie +17*, Ciche poruszanie się +18, Czytanie i pisanie (dowolne dwa języki), Dyplomacja +9*, Język (dowolne dwa), Kierowanie +8, Nasłuchiwanie +10, Przebieranie +9, Przeszukiwanie +10, Spostrzegawczość +10, Ukrywanie się +18, Wiedza (aktualności) +7, Wiedza (popkultura) +7, Wiedza (sztuka) +6, Wyczucie pobudek +8, Występy (instrumenty strunowe) +9*, Zastraszanie +9*, Zbieranie informacji +9.

* Wampiry otrzymują premię +3 do testów umiejętności opartych na Charyzmie, gdy oddziałują na osoby wybranej przez nie płci (Urok osobisty, strona 30).

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz (katana), Błyskawiczny refleks, Bogactwo, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Sława, Ukradkowość, Uniki, Żelazna wola, Zmysł walki.

Talent (Zwinny Heros): uchylanie.

Talenty (Charyzmatyczny Heros): urok osobisty, przysługa.

Dobytek: samochód sportowy Aston-Martin Vanquish, rezydencja z ośmioma sypialniami, szyte na zamówienie formalne ubranie, katana mistrzowskiej jakości (+1), telefon komórkowy, stacjonarny komputer (z modemem komórkowym, drukarką oraz skanerem), skrzypce mistrzowskiej jakości (+1).

Wąż

Polujące węże dusiciele starają się pochwycić przeciwnika w paszczę, a następnie zaciskają wokół ofiary potężne cielska. Broniące się i atakujące żmije polegają na jadowitych ukąszeniach. Uogólniając, węże nie atakują istot większych od siebie, chyba że w obronie własnej.

Cechy gatunku

Węże posiadają następujące cechy:

Zróżnicowany rozmiar: za pomocą tabeli 8-1 należy określić modyfikatory ataku oraz Obrony, przestrzeń bojową (zakładając, że wąż jest zwinięty) oraz zasięg – wszystkie te charakterystyki zależą od rozmiaru węża.

Doskonalsze łapanie (zw): tę cechę posiada jedynie wąż-dusiciel. Aby użyć tej zdolności, musi wpierw trafić atakiem ugryzieniem. Jeżeli zwycięży w teście zwarcia, doprowadza do trzymania i ma prawo dusić (opis dalej). Więcej na ten temat w opisie cechy Doskonalsze łapanie na stronie 226.

Duszenie (zw): udany test zwarcia oznacza, że wąż dusiciel zadaje przeciwnikowi (równemu rozmiarem lub mniejszemu) obrażenia równe ranom od ugryzienia.

Trucizna (zw): po udanym ugryzieniu wąż wstrzykuje w ciało ofiary jad. Przeciwnik musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza tymczasowe obniżenie Budowy o 1k6. Po minucie musi przeprowadzić kolejny rzut obronny na Wytrwałość, pozwalający uniknąć efektu drugorzędnego (analogicznego do pierwotnego). ST rzutu obronnego wynosi 11 + 1/2 Kostek Wytrzymałości węża + jego modyfikator z Budowy (ST dla malutkiej żmii to 11).

Węch (zw): ta cecha pozwala wężowi wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat w części „Specjalne cechy".

Premie do umiejętności: węże otrzymują premię gatunkową +8 do testów Zachowania równowagi oraz premię gatunkową +4 do testów Nasłuchiwania, Spostrzegawczości oraz Ukrywania się. W testach Wspinaczki wykorzystują modyfikator z Siły lub ze Zręczności – pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Premiowy atut: jadowite węże otrzymują premiowy atut Finezja w broni (ugryzienie).

Wąż dusiciel: SW 2; średnie zwierzę; KW 3k8+3; pw 16; prg 13; Ini +3; Szyb 6 m, wspinaczka 6 m, pływanie 6 m; Obrona 15, dotyk 13, nieprzygotowany 12 (+3 Zr, +2 naturalny); BPA +2; zwa +5; atk +5 wręcz (1k6+4, ugryzienie); całk atk +5 wręcz (1k6+4, ugryzienie); PB 1,5 m × 1,5 m (zwinięty); zasięg 1,5 m; SC doskonalsze łapanie, duszenie 1k6+4, węch, widzenie w słabym świetle; Sysw brak; RO Wytr +4, Ref +6, Wola +2; PA 0; Rep +0; S 17, Zr 17, Bd 13, Int 1, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +9, Pływanie +11, Spostrzegawczość +9, Ukrywanie się +11, Wspinaczka +14, Zachowanie równowagi +11.

Atuty: brak.

Rozwój: 4–8 KW (duży); 9–16 (wielki); 17–32 (olbrzymi).

Malutka żmija: SW 1/3; malutkie zwierzę; KW 1/4 k8; pw 1; prg 11; Ini +3; Szyb 4,5 m, wspinaczka 4,5 m, pływanie 4,5 m; Obrona 17, dotyk 15, nieprzygotowany 14 (+2 rozmiar, +3 Zr, +2 naturalny); BPA +0; zwa –10; atk +5 wręcz (1k3–2 plus trucizna, ugryzienie); całk atk +5 wręcz (1k3–2 plus trucizna, ugryzienie); PB 75 cm × 75 cm (zwinięty); zasięg 0 m; SC trucizna, węch, widzenie w słabym świetle; Sysw brak; RO Wytr +2, Ref +5, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 6, Zr 17, Bd 11, Int 1, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +8, Pływanie +11, Spostrzegawczość +8, Ukrywanie się +18, Wspinaczka +12, Zachowanie równowagi +11.

Atuty: Finezja w broni (ugryzienie).

Rozwój: 1/2–1 KW (mały); 2 KW (średni), 3–4 KW (duży); 5–16 KW (wielki).

Wilk

Wilki są zwierzętami polującymi w stadach. Cieszą się sławą wytrwałych i sprytnych stworzeń. Dorosłe osobniki mierzą średnio 90 centymetrów w kłębie i ważą od 100 do 125 kilogramów.

Cechy gatunku

Węch (zw): dzięki tej zdolności wilk jest w stanie wykrywać zbliżających się wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników i tropić. Więcej informacji na ten temat w części „Specjalne cechy".

Przewracanie (zw): wilk, któremu powiedzie się atak ugryzieniem, może spróbować przewrócić przeciwnika w akcji darmowej (więcej na ten temat na stronie 152), nie wykonując ataku dotykowego i nie prowokując ataku okazyjnego. Jeżeli próba się nie powiedzie, wróg nie ma prawa zareagować i próbować przewrócić wilka.

Premie do umiejętności: wilki otrzymują premię gatunkową +4 do testów Sztuki przetrwania, gdy tropią za pomocą węchu.

Wilk: SW 1; średnie zwierzę; KW 2k8+4; pw 13; prg 15; Ini +2; Szyb 15 m; Obrona 14, dotyk 12, nieprzygotowany 12 (+2 Zr, +2 naturalny); BPA +1; zwa +2; atk +3 wręcz (1k6+1, ugryzienie); całk atk +3 wręcz (1k6+1, ugryzienie); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC węch, przewracanie, widzenie w słabym świetle; Sysw brak; RO Wytr +5, Ref +5, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 13, Zr 15, Bd 15, Int 2, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +6, Sztuka przetrwania +1 (+5 gdy tropi za pomocą węchu), Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +3.

Rozwój: 3-4 KW (duży).

Wilkołak (szablon)

Wilkołaki są humanoidami, które potrafią przemieniać się w wilki lub dwunożne hybrydy człowieka oraz wilka. Bardzo często ukrywają się pośród normalnych śmiertelników, przyjmując wilczą formę tylko nocą (zwłaszcza podczas pełni księżyca), aby przelewać krew i siać przerażenie.

Naturalne wilkołaki są humanoidami, które urodziły się ze zdolnością przybierania postaci wilka oraz formy pośredniej (hybrydy wilka oraz człowieka). Zraniony przez wilkołaka humanoid może zarazić się likantropią, w wyniku czego zostaje dotknięty wilkołactwem. W humanoidalnej formie każdy wilkołak (naturalny lub powstały w wyniku zarażenia) wygląda jak zwykły przedstawiciel rasy, do której należy. W postaci wilka przypomina potężnego przedstawiciela rzeczonego gatunku, choć w ślepiach widać błysk nienaturalnej inteligencji i często jarzą się one w ciemnościach czerwienią.

Cechy szablonu

„Wilkołak" to szablon (dziedziczony w przypadku naturalnych wilkołaków, a nabywany w przypadku osób dotkniętych likantropią), który da się nałożyć na dowolnego humanoida (określanego dalej jako postać bazowa).

Wilkołak wykorzystuje charakterystyki oraz cechy specjalne postaci bazowej lub wilka oprócz przedstawionych poniżej.

Skala Wyzwania: jak postać bazowa +2.

Kostki Wytrzymałości: jak postać bazowa plus Kostki Wytrzymałości wilka (2k8).

Szybkość: jak postać bazowa, a 15 metrów dla hybrydy oraz wilka.

Obrona: w formie humanoidalnej jak postać bazowa. W przypadku hybrydy oraz zwierzęcia istota otrzymuje premię z naturalnego pancerza +2 (nie kumuluje się ona z innymi premiami z pancerza naturalnego).

Bazowy atak: jak postać bazowa +1.

Premia do zwarcia: należy zastosować modyfikatory z Siły zależny od aktualnej formy likantropa.

Ataki: w formie humanoidalnej jak postać bazowa. W formie hybrydy lub zwierzęcej, wilkołak atakuje gryząc potężnymi szczękami i zadając 1k6 + modyfikator z Siły obrażeń.

Specjalne cechy: wilkołak posiada wszystkie cechy specjalne postaci bazowej, a otrzymuje również dodatkowe, szczegółowo opisane dalej.

Różne kształty (zn): wilkołak potrafi przybrać formę wilka lub hybrydy, ale nie dotyczy to posiadanych przez niego przedmiotów. Dwunożna hybryda mierzy około 180 centymetrów, ma krótki ogon oraz gęste futro. Nogi wyglądają na wilcze, a głowa – w zależności od wilkołaka – w różnym stopniu łączy w sobie cechy człowieka oraz wilka. Forma zwierzęca to dorosły wilk, bez śladu jakichkolwiek cech ludzkich.

Zmiana formy z czy na wilka lub hybrydę wymaga poświęcenia akcji ruchu. Po przekształceniu się, wilkołak odzyskuje tyle punktów wytrzymałości co po całodziennym odpoczynku. Po śmierci istota powraca do humanoidalnej formy, ale pozostaje martwy. Wilkołak powstały w wyniku zarażenia likantropią ma problemy z kontrolowaniem niniejszej zdolności (więcej na ten temat w ramce „Likantropia nabyta"), natomiast naturalny posługuje się nią bez żadnych trudności.

Klątwa likantropii (zn): każdy humanoid ugryziony przez wilkołaka (w postaci wilka lub hybrydy) musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza zarażenie likantropią.

Przewracanie (zw): wilkołak, któremu powiedzie się atak ugryzieniem, może spróbować przewrócić przeciwnika w akcji darmowej (więcej na ten temat na stronie 152), nie wykonując ataku dotykowego i nie prowokując ataku okazyjnego. Jeżeli próba się nie powiedzie, wróg nie ma prawa zareagować i próbować przewrócić stwora.

Węch (zw): ta cecha pozwala wilkołakowi wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Redukcja obrażeń 15/srebro (zn): wilkołak w formie zwierzęcej i hybrydy ignoruje pierwsze 15 obrażeń zadawanych przez broń, która nie jest magiczna lub nie została wykonana ze srebra. Niemniej otrzymuje pełne obrażenia od oręża srebrnego czy magicznego o premii przynajmniej +1.

Wilcza empatia (zw): wilkołak (w dowolnej formie) potrafi porozumiewać się z wilkami oraz otrzymuje premię gatunkową +4 do testów Dyplomacji podczas zmiany nastawienia tych zwierząt. Przyjazny wilk rozumie i może wykonać proste polecenia, takie jak: „czekaj", „ścigaj", „uciekaj" i „atakuj".

Widzenie w ciemnościach (zw): wilkołaki w formie wilka oraz hybrydy widzą w ciemnościach na dystans 18 metrów.

Rzuty obronne: jak postać bazowa oraz premia +3 do rzutów na Wytrwałość oraz Refleks.

Wartości atrybutów: wartości atrybutów postaci bazowej ulegają następującym modyfikacjom: Bd +4, Rzt +2. Ponadto podczas przebywania w formie zwierzęcej lub hybrydy, otrzymuje również: S +2, Zr +4.

System wartości: zwykle wartości wyznawane przez naturalnego wilkołaka to chaos oraz zło. Osoba dotknięta likantropią również je przyjmuje (jeżeli trzeba, to zastępują one poprzednie lojalności). Ten system wartości może być usunięty tylko w przypadku, gdy wilkołak posiada możliwość kontrolowania klątwy likantropii korzystając z zasady 10 podczas testu Kontroli kształtu (strona 263).

Umiejętności: jak postać bazowa, lecz z premią gatunkową +1 do testów Ukrywania się, premią gatunkową +2 do testów Cichego poruszania się, premią gatunkową +3 do testów Spostrzegawczości oraz premią gatunkową +5 do testów Nasłuchiwania. Wilkołak w formie wilka lub hybrydy otrzymuje również premię gatunkową +4 do testów Sztuki przetrwania, gdy tropi za pomocą węchu.

Atuty: jak postać bazowa. Wilkołak otrzymuje premiowe atuty: Finezja w broni (ugryzienie) i Żelazna wola.

Talenty: jak postać bazowa.

Wilkołak w postaci humanoidalnej (człowiek Silny Heros 5): SW 7; średni humanoid; KW 5k8+15 plus 2k8+6; pw 52; prg 17; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 15, nieprzygotowany 13 (+2 Zr, +3 klasa); BPA +5; zwa +8; atk +8 wręcz (1k6+6/19-20, tasak); całk atk +8



Likantropia nabyta

Kiedy bohater zrazi się likantropią w wyniku ugryzienia, nie odczuje żadnych symptomów aż do pierwszej nocy, w której księżyc będzie w pełni. Tej właśnie nocy zarażony bohater mimowolnie przybierze formę zwierzęcą, zapomni o swej prawdziwej tożsamości i na czas jakiś stanie się drapieżną bestią. O świcie powraca do swojej pierwotnej postaci, nie pamiętając niczego.

Od tej chwili postać zmienia się mimowolnie podczas każdej pełni lub za każdym razem, gdy zostanie zraniona w walce. Czuje wówczas wszechogarniający szał i musi wykonać test umiejętności Kontrola kształtu – nieudany oznacza przemianę w wilka.

Leczenie likantropii

Zarażona postać, która w ciągu godziny od ugryzienia likantropa zje gałązkę belladonny (zwanej również tojadem), może wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – udany oznacza przełamanie choroby. Jeśli roślinę podaje medyk, użyć należy albo premii do rzutu obronnego postaci, albo modyfikatora testu Leczenia uzdrowiciela – pod uwagę bierze się wyższą wartość. Postać ma tylko jedną szansę, niezależnie od tego, ile zje belladonny. Tojad musi być świeży, czyli zebrany w ciągu maksymalnie minionego tygodnia.

Świeża i starsza belladonna jest trująca. Postać musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 13) – nieudany oznacza tymczasowe obniżenie Siły o 1k6 punktów. Minutę później postać wykonuje kolejny rzut obronny – jeśli ten zakończy się niepowodzeniem, wspomniany atrybut tymczasowo obniża się o kolejne 2k6 punktów.

Jest jeszcze jeden sposób wyleczenia się z tej choroby. Na postać musi zostać rzucone *przełamanie klątwy* lub *złamanie zaklęcia* – i to podczas jednej z trzech nocy, w których księżyc stoi w pełni. Po użyciu czaru postać wykonuje rzut obronny na Wolę (ST 20) – udany pozwala jej przełamać klątwę (rzucający zaklęcie wie czy się udało, czy też nie). Jeśli rzut obronny się nie powiedzie, proces trzeba powtórzyć. Osoby poddawane temu leczeniu są zwykle związane lub zamknięte w klatce.

Leczeniu mogą zostać poddane tylko osoby zarażone likantropią, naturalnego wilkołaka nie można wyleczyć.

Nowa umiejętność: Kontrolowanie kształtu (Rzt)

Tylko wyszkolona

Każda postać, która zaraziła się likantropią i jest świadoma swego stanu, może nauczyć się umiejętności klasowej Kontrola kształtu. Dzięki temu osoba dotknięta wilkołactwem może dowolnie kontrolować zmianę formy. W przypadku naturalnych wilkołaków ta umiejętność jest wrodzona.

Test: zarażona postać musi wykonywać test o wschodzie księżyca każdej nocy, gdy ten jest w pełni. Pozwala on jej oprzeć się mimowolnej przemianie w zwierzęcą formę. Ranna postać również musi wykonywać taki test, by uniknąć niechcianej transformacji – test następuje wtedy, gdy punkty wytrzymałości spadną do 3/4 ich całkowitej normalnej wartości oraz ponownie, po każdym zmniejszeniu o jedną czwartą (ST rzutu obronnego jest taka sama jak podczas pełni).

Zadanie	ST
Oparcie się mimowolnej przemianie	25
Powrót do formy humanoidalnej (pełnia [1])	25
Powrót do formy humanoidalnej (nie ma pełni)	20
Dobrowolna przemiana (pełnia)	10
Dobrowolna przemiana (nie ma pełni)	15

1 Na potrzeby gry przyjęto, iż pełnia w każdym miesiącu trwa trzy noce.

Ponowne próby: test należy wykonać za każdym razem, gdy następuje wydarzenie, które może spowodować mimowolną przemianę. Nieudany test związany z powrotem do formy humanoidalnej (więcej informacji dalej) oznacza, że wilkołak musi pozostać w postaci zwierzęcia lub hybrydy do świtu, kiedy to automatycznie na powrót staje się człowiekiem.

Specjalne: w teście umiejętności można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

Wilkołak powracający do ludzkiej formy po mimowolnej przemianie ma szansę pojąć, co się z nim stało – musi w tym celu wykonać test Roztropności (ST 15). Jeśli będzie on udany, zaczyna zdawać sobie sprawę, że dotknęła go klątwa likantropii i od tej chwili może próbować kontrolować przemiany w zwierzę lub hybrydę korzystając z odpowiedniej ST. Wspomniana próba jest normalną akcją i można ją powtarzać w każdej rundzie. Należy jednak pamiętać, że każda dobrowolna przemiana zastępuje dwie najważniejsze wartości wyznawane przez postać chaosem i złem.

Zarażony likantropią, świadomy swego stanu, również może próbować powrócić do postaci humanoidalnej, korzystając z odpowiedniej ST. Niemniej, jak to opisano wcześniej, dozwolona jest tylko jedna taka próba.

Czas: próba kontrolowania kształtu to akcja całorundowa.

wręcz (1k6+6/19-20, tasak) lub +7 dystansowo (2k8, Mossberg); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC różne kształty, przewracanie, węch, wilcza empatia; Sysw zły, chaotyczny; RO Wytr +9, Ref +6, Wola +2; PA 2; Rep +1; S 16, Zr 14, Bd 17, Int 12, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Czytanie i pisanie (dowolne dwa języki), Język (dowolne dwa), Nasłuchiwanie +6, Pływanie +9, Postępowanie ze zwierzętami +3, Zawód +5, Skakanie +7, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +3, Wiedza (aktualności) +5, Wiedza (cwaniactwo) +5, Wiedza (popkultura) +5, Wspinaczka +9.

Atuty: Atletyka, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Finezja w broni (ugryzienie), Potężny atak, Przypływ odwagi, Żelazna wola.

Talenty (Silny Heros): Potężny cios, doskonalszy potężny cios, zaawansowany potężny cios.

Dobytek: Mossberg 500 (strzelba kalibru 12), 12 sztuk amunicji kalibru 12, kamizelka, tasak, zwykłe ubranie.

Wilkołak w formie wilka lub hybrydy (człowiek Silny Heros 5): jak w przypadku postaci humanoidalnej z następującymi różnicami: Int +4; Szyb 15 m; Obrona 17, dotyk 15, nieprzygotowany 15 (+2 Zr, +3 klasa, +2 naturalny); zwa +9; atk +9 wręcz (1k6+7, ugryzienie); całk atk +9 wręcz (1k6+7, ugryzienie) lub +9 dystansowo; SC różne kształty, klątwa likantropii, przewracanie, węch, redukcja obrażeń 15/srebro, wilcza empatia, widzenie w ciemnościach na 18 m; RO Ref +8; S 18, Zr 18.

Zmodyfikowane umiejętności: Ciche poruszanie się +6, Pływanie +10, Skakanie +8, Sztuka przetrwania +5 (podczas tropienia za pomocą węchu), Ukrywanie się +5, Wspinaczka +10.

Wróżka zębuszka

Nazwa tego stworzenia najczęściej przywołuje na myśl obraz życzliwej, przychodzącej nocą wróżki, która podrzuca śpiącym dzieciom pieniądze pod poduszki w zamian za pozosta-

wione tam mleczne zęby. Niemniej tak naprawdę jest to złośliwa, potwornie zdeformowana istota, która skłóca ze sobą śmiertelników, a czasami dręczy ich dla własnej przyjemności lub bez określonego powodu. Zazwyczaj pojawia się w nocy, w dzień śpiąc na strychach lub w innych ustronnych miejscach.

Wróżka ma wychudzone ciało, rozdęty brzuch, spiczaste uszy, małe, osadzone głęboko oczy i wielkie, zakrzywione zęby. Jej kończyny są zdeformowane, a splątane włosy przypominają kłębowisko korzeni i gałęzi. Posiada małe, widmowo-białe zwiewne skrzydełka, przypominające skrzydła ważki. Mierzy 150 centymetrów wzrostu, a waży od 40 do 50 kilogramów.

Cechy gatunku

***Czarodziejska różdżka* (zc):** ulubioną bronią wróżki jest 30-centymetrowa, jesionowa różdżka. Pozwala ona właścicielowi rzucać następujące zaklęcia tak, jakby to robił Mag trzeciego poziomu (ST rzutu obronnego wynosi 10 + poziom czaru): *kołatka, magiczny pocisk, otumanienie* (ST 10), *światło* oraz *uśpienie* (ST 11). Jej użycie to akcja ataku. *Czarodziejska różdżka* pozwala na rzucenie siedmiu czarów dziennie i posiada trwałość 5, 1 punkt wytrzymałości oraz ST złamania 11. Wróżka, która utraci swoją różdżkę, będzie walczyła aż do śmierci, aby ją odzyskać. Jej Roztropność ulega tymczasowemu obniżeniu o 1k4 punkty na każde 24 godziny, w których nie znajduje się w posiadaniu wspomnianego przedmiotu. Zniszczenie różdżki automatycznie zabija również wróżkę, zamieniając ją oraz przedmiot w pył.

***Niewidzialność* (zc):** wróżka potrafi na życzenie stawać się niewidzialna (akcja ruchu). Wspomnianej zdolności może używać tylko od zmierzchu do świtu, a czas jej działania jest nieograniczony. Wróżka przestaje być niewidzialna, gdy zaatakuje.

***Wszechmowa* (zc):** wróżka potrafi mówić, czytać i pisać w każdym języku.

Premiowy atut: wróżki otrzymują premiowy atut Biegłość w broni prostej.

Wróżka zębuszka: SW 1; średnia istota baśniowa; KW 2k6; pw 7; prg 10; Ini +5; Szyb 9 m, latanie 9 m (przeciętna); Obrona 11, dotyk 11, nieprzygotowany 10 (+1 Zr); BPA +0; zwa +0; atk +0 wręcz (1k4, nóż); całk atk +0 wręcz (1k4, nóż) lub +1 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC *czarodziejska różdżka, niewidzialność, wszechmowa,* widzenie w słabym świetle; Sysw zły; RO Wytr +0, Ref +1, Wola +4; PA 0; Rep +3; S 10, Zr 12, Bd 10, Int 13, Rzt 12, Cha 13.

Umiejętności: Blefowanie +4, Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +4, Odcyfrowywanie zapisków +4, Przebieranie +4, Przeszukiwanie +4, Rzemiosło (dowolne jedno) +3, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +4, Wyczucie pobudek +4, Wyzwalanie się +4, Zastraszanie +4, Zręczna dłoń +4, Zwinność +4.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Doskonalsza inicjatywa, Sława.

Dobytek: *czarodziejska różdżka*, nóż.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.

Wróżka zębuszka Zwinny Heros 3/Sprytny Heros 1: SW 5; średnia istota baśniowa; KW 2k6 plus 3k8 plus 1k6; pw 23; prg 10; Ini +1; Szyb 9 m, latanie 9 m (przeciętna); Obrona 15, dotyk 15, nieprzygotowany 15 (+1 Zr, +4 klasa); BPA +2; zwa +2; atk +2 wręcz (1k4, nóż); całk atk +2 wręcz (1k4, nóż) lub +3 dystansowo (2k6, Colt Double Eagle); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC *czarodziejska różdżka, niewidzialność, wszechmowa,* widzenie w słabym świetle; Sysw zły; RO Wytr +1, Ref +3, Wola +6; PA 2; Rep +5; S 10, Zr 13, Bd 10, Int 13, Rzt 12, Cha 13.

Umiejętności: Badania +5, Blefowanie +4, Ciche poruszanie się +9, Informatyka +4, Naprawianie +4, Nasłuchiwanie +4, Odcyfrowywanie zapisków +4, Przebieranie +4, Przeszukiwanie +4, Rzemiosło (chemia) +3, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +9, Wyczucie pobudek +4, Wyzwalanie się +7, Zastraszanie +4, Zręczna dłoń +7, Zwinność +7.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Doskonalsza inicjatywa, Przypływ odwagi, Sława, Ukradkowość.

Talenty (Zwinny Heros): uchylanie, nieświadomy unik 1.

Talent (Sprytny Heros): ekspert (Badania).

Dobytek: Colt Double Eagle (10 mm pistolet samopowtarzalny), 18 sztuk amunicji 10 mm, kabura na pasie, *czarodziejska różdżka*, nóż, plecak, worek z kolcami (25 sztuk), 3 laski dynamitu, zapalniczka, zestaw do charakteryzacji, stalowe kajdanki.

Yuan-ti

Yuan-ti to potomkowie ludzi, którzy przed laty zmieszali się z wężami. Są to istoty złe, przebiegłe i pozbawione litości oraz owiane legendą. Niemal cały czas spiskują, wprowadzając w życie różne mroczne plany. Bywają wyrachowane i ugrzecznione, a jeśli zachodzi taka potrzeba, zawierają sojusze z innymi złymi stworzeniami. Niemniej zawsze, ponad wszystko przekładają swoje interesy. Często wykorzystują jako pomocników i agentów humanoidalne gady, jak koboldy czy troglodyci, ale nie dbają zbytnio o ich życie.

Na przestrzeni wieków yuan-ti utracili wiele z przyrodzonych, czaropodobnych zdolności, lecz nauczyli się wtapiać w środowisko ludzi i używać ich nowoczesnej techniki dla własnych potrzeb. Dzięki wysokiej inteligencji potrafią zastawiać skomplikowane pułapki i doskonale wykorzystać w walce otoczenie. Wolą wciągnąć przeciwnika w zasadzkę niż atakować go bezpośrednio, raczej za pomocą broni dystansowej niż białej. Utrzymują wrogów na dystans, korzystając ze specjalnych cech *awersja* czy *wywołanie strachu*.

Yuan-ti zwykle gromadzą się w świątyniach poświęconych mrocznym, zapomnianym bogom, a częstym elementem ich rytuałów są krwawe ofiary. Te z opisywanych stworów, które potrafią zamaskować swój gadzi wygląd, starają się infiltrować i przejmować organizacje przestępcze – eliminują przywódców (bardzo często zjadają) i zajmują ich miejsce.

Na pierwszy rzut oka istoty te przypominają ludzi. Ich wężowe cechy nie są aż tak ewidentne: posiadają gadzie oczy, rozszczepione języki oraz ostre zęby, a ich karki i kończyny bywają pokryte łuską. Posługują się własnym językiem, jedną z lokalnych mów, smoczym (znanym również przez koboldy i troglodytów) oraz otchłannym (złowrogą i przenikliwą mową demonów). Wzrostem oraz wagą yuan-ti przypominają ludzi.

Cechy gatunku

***Awersja* (zc):** yuan-ti, poświęcając akcję ataku, potrafią za pomocą telepatii zaszczepić w umysłach przeciwników bardzo silną awersję. Istota, której nie udał się rzut obronny na Wolę (ST 17), nie jest w stanie przezwyciężyć niechęci i znaleźć się w odległości mniejszej niż 6 metrów od żywego czy martwego yuan-ti lub węża. Musi poświęcić swoją następną akcję na oddalenie się od takiego miejsca na przynajmniej 6 metrów. Działanie niniejszej zdolności utrzymuje się 10 minut. Ofiara może przełamać ten efekt, wykonując udany kolejny rzut obronny na Wolę. Jeżeli drugi rzut zakończy się sukcesem lub jeśli istota nie jest w stanie oddalić się na odległość przynajmniej 6 metrów, wówczas podlega ona karze –4 do Zręczności, dopóki czas działania *awersji* nie dobiegnie końca lub póki przebywa w pobliżu węża czy yuan-ti. Yuan-ti mogą używać niniejszej wpływającej na umysł zdolności na życzenie.

***Wytworzenie kwasu* (zc):** yuan-ti potrafią tryskać z swojego ciała kwasem (darmowa akcja), który powoduje 1k6 obra-

żeń wszystkiemu, czego dotknie, choć przestaje działać po kilku sekundach od opuszczenia ciała opisywanego stworzenia. Yuan-ti mogą używać niniejszej zdolności na życzenie.

***Różne kształty* (zc):** poświęcając akcję całorundową, yuan-ti może przemienić się w malutką żmiję (strona 261). Zachowuje ona Kostki Wytrzymałości yuan-ti, jego punkty wytrzymałości, punkty akcji, cechy specjalne, system wartości, premię do rzutów obronnych na Wolę, premię do Reputacji, Intelekt, Roztropność, Charyzmę, umiejętności i atuty. Otrzymuje charakterystyczny dla węża rozmiar, typ, próg ogromnych obrażeń, modyfikator inicjatywy, Obronę, szybkość, bazową premię do ataku, premię do zwarcia, ataki, obrażenia, przestrzeń bojową, zasięg, rzuty obronne na Wytrwałość i Refleks, Siłę, Zręczność oraz Budowę. Zyskuje również premię do Zachowania równowagi, Wspinaczki, Ukrywania się, Nasłuchiwania oraz Spostrzegawczości, jeśli są wyższe niż jej, a także jadowite ugryzienie oraz Finezję w broni (ugryzienie). Na powrót do pierwotnej postaci yuan-ti musi poświęcić akcję całorundową. Yuan-ti mogą używać niniejszej zdolności na życzenie.

***Moc kameleona* (zc):** wykorzystując akcję ruchu, yuan-ti może zmienić zabarwienie swojej skóry, aby wtopić się w otoczenie, dzięki czemu otrzymuje premię z okoliczności +8 do testów Ukrywania się.

***Wykrycie trucizny* (zc):** poświęcając akcję ruchu, yuan-ti może stwierdzić czy dana istota (lub przedmiot) znajdująca się w promieniu 12 metrów została zatruta (lub jest trująca). Po udanym teście Roztropności (ST 20) można dokładnie określić rodzaj trucizny. W działaniu tej zdolności nie przeszkadzają przeszkody o grubości do 30 centymetrów w przypadku kamienia, do 2,5 centymetra w przypadku zwykłego metalu lub cienkiej warstwy ołowiu oraz do 90 centymetrów w przypadku drewna lub warstwy ziemi. Yuan-ti mogą używać niniejszej zdolności na życzenie.

Premia gatunkowa: yuan-ti otrzymują premię gatunkową +5 do testów Przebierania, gdy chcą udawać ludzi.

Premiowy atut: yuan-ti otrzymują premiowy atut Biegłość w broni dawnej lub Biegłość w broni prostej.

Automatyczny język: niniejsze stwory potrafią czytać, pisać i mówić językiem yuan-ti, smoczym, otchłannym oraz jednym lokalnym.

Yuan-ti: SW 4; średni humanoid-potwór; KW 6k8; pw 27; prg 11; Ini +5; Szyb 9 m; Obrona 12, dotyk 11, nieprzygotowany 11 (+1 Zr, +1 naturalny); BPA +6/+1; zwa +6; atk +6 wręcz (1k6/19-20, maczeta); całk atk +6/+1 wręcz (1k6/19-20, maczeta) lub +8/+3 dystansowo (2k6, Colt Python); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC *awersja, wytworzenie kwasu, różne kształty, moc kameleona, wykrycie trucizny,* odporność na czary 16, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły, chaotyczny; RO Wytr +3, Ref +6, Wola +9; PA 0; Rep +0; S 11, Zr 13, Bd 11, Int 18, Rzt 18, Cha 16.

Umiejętności: Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +13, Przebieranie +3 (+8 udając człowieka), Rzemiosło (dowolne jedno) +9, Spostrzegawczość +13, Ukrywanie się +7 (+15 gdy korzysta z *mocy kameleona*), Wiedza (dowolna jedna) +9.

Atuty: Biegłość w broni dawnej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Doskonalsza inicjatywa, Uniki, Walka na oślep, Wyszkolenie w walce.

Dobytek: maczeta, Colt Python (.357 rewolwer), 24 sztuki amunicji .357, pozwolenie na broń, ukryta kabura, ubranie biurowe, telefon komórkowy, organizer, zestaw do charakteryzacji.

Rozwój: zależnie od klasy postaci.



Yuan-ti

Yuan-ti Oddany Heros 1/Charyzmatyczny Heros 2: SW 7; średni humanoid-potwór; KW 6k8+6 plus 1k6+1 plus 2k6+2; pw 46; prg 12; Ini +5; Szyb 9 m; Obrona 16, dotyk 13, nieprzygotowany 15 (+1 Zr, +2 klasa, +1 naturalna, +2 kamizelka-podkoszulek); BPA +7/+2; zwa +7; atk +7 wręcz (1k6/19-20, laska z ukrytym ostrzem); całk atk +7/+2 wręcz (1k6/19-20, laska z ukrytym ostrzem) lub +9/+4 dystansowo (2k6, Colt Python); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC *awersja, wytworzenie kwasu, różne kształty, moc kameleona, wykrycie trucizny,* odporność na czary 16, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły, chaotyczny; RO Wytr +6, Ref +8, Wola +10; PA 1; Rep +6; S 11, Zr 13, Bd 12, Int 18, Rzt 18, Cha 16.

Umiejętności: Blefowanie +8, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (otchłanny), Czytanie i pisanie (smoczy), Czytanie i pisanie (yuan-ti), Język angielski, Język otchłanny, Język smoczy, Język yuan-ti, Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +13, Przebieranie +9 (+14 udając człowieka wraz z premią +3 za mistrzowską umiejętność), Rzemiosło (pisarstwo) +11, Spostrzegawczość +13, Ukrywanie się +7 (+15 gdy korzysta z *mocy kameleona*), Wiedza (aktualności) +6, Wiedza (ekonomia) +9, Wiedza (nauki społeczne) +6, Wiedza (technologia) +6, Wyczucie pobudek +6.

Atuty: Biegłość w broni dawnej, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Doskonalsza inicjatywa, Sława, Uniki, Walka na oślep, Wyszkolenie w walce.

Talent (Oddany Heros): mistrzowska umiejętność (Przebieranie).

Talent (Charyzmatyczny Heros): dowodzenie.

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, laska z ukrytym ostrzem, Colt Python (.357 rewolwer), ładownik, 24 sztuki amunicji .357, pozwolenie na broń, ukryta kabura, ubranie biurowe lub zwykłe, telefon komórkowy, organizer, zestaw do charakteryzacji.

Złudna bestia

Złudna bestia jest okrutnym i cichym drapieżnikiem, który z wyglądu przypomina pumę o sześciu łapach, błyszczących zielonych oczach oraz dwóch potężnych mackach wyrastających z barków, zakończonych płaskimi poduszeczkami z ostrymi wyrostkami. Stworzenie posiada wspaniałe, niebiesko-czarne futro oraz smukłą kocią sylwetkę.

Złudne bestie atakują przeciwników mackami i zębami. Preferują mniejsze zwierzęta, ale mogą pożreć cokolwiek, co uda im się pochwycić. Wszystkie inne istoty traktują jako potencjalne ofiary i zazwyczaj atakują każdego, kogo napotkają. Spostrzeżone, bywają często mylone z olbrzymimi, czarnymi jak smoła kotami lub mastiffami.

Dorosłe osobniki osiągają średnio 3 metry długości i ponad 250 kilogramów wagi.

Cechy gatunku

Przemieszczanie (zn): złudnej bestii towarzyszy efekt załamania promieni świetlnych, co powoduje, że niezwykle trudno jest określić jej prawdziwe położenie. Każdy skierowany przeciwko niej atak (zarówno wręcz, jak i dystansowy) podlega ryzyku chybienia 50%, chyba że napastnik potrafi zlokalizować bestię za pomocą innego zmysłu niż wzrok. Czar *widzenie prawdy* umożliwia określenie miejsca, gdzie przebywa stworzenie, ale *zobaczenie niewidzialnego* nie odnosi żadnych skutków.

Bystre oczy (zw): złudne bestie widzą w ciemnościach na dystans 18 metrów.

Odporność na ataki dystansowe (zn): złudna bestia otrzymuje premię z odporności +2 do rzutów obronnych przeciwko wszelkim czarom dystansowym oraz magicznym atakom dystansowym, których jest bezpośrednim celem (wyjątek stanowią ataki dotykowe dystansowe).

Premia do umiejętności: złudna bestia, dzięki przemieszczaniu, otrzymuje premię gatunkową +8 do testów Ukrywania się.

Złudna bestia: SW 4; duża magiczna bestia; KW 6k10+18; pw 51; prg 16; Ini +2; Szyb 12 m; Obrona 16, dotyk 11, nieprzygotowany 14 (–1 rozmiar, +2 Zr, +5 naturalny); BPA +6; zwa +14; atk +9 wręcz (1k6+4, macka); całk atk +9 wręcz (1k6+4, 2 macka), +4 wręcz (1k8+2, ugryzienie); PB 3 m × 3 m; zasięg 1,5 m (ugryzienie), 4,5 m (macka); SC przemieszczanie, bystre oczy, odporność na ataki dystansowe; Sysw zły, praworządny; RO Wytr +8, Ref +7, Wola +3; PA 0; Rep +0; S 18, Zr 15, Bd 16, Int 5, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +7, Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +12.

Atuty: Czujność, Uniki.

Rozwój: 7-9 KW (duży); 10-18 KW (wielki).

Rozwinięta złudna bestia: SW 7; wielka magiczna bestia; KW 10k10+50; pw 105; prg 20; Ini +1; Szyb 12 m; Obrona 17, dotyk 9, nieprzygotowany 15 (–2 rozmiar, +1 Zr, +8 naturalny); BPA +10; zwa +22; atk +16 wręcz (2k4+8, macka); całk atk +16 wręcz (2k4+8, 2 macka), +14 wręcz (2k6+4, ugryzienie); PB 4,5 m × 4,5 m; zasięg 3 m (ugryzienie), 6 m (macka); SC przemieszczanie, bystre oczy, odporność na ataki dystansowe; Sysw zły, praworządny; RO Wytr +12, Ref +8, Wola +4; PA 0; Rep +0; S 26, Zr 13, Bd 20, Int 5, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +7, Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +8, Ukrywanie się +8.

Atuty: Czujność, Uniki, Wielokrotny atak.

Zombi (szablon)

Zombi to ciała ożywione mocą złowrogich sił lub mrocznej magii. Robactwo i czerwie toczą gnijące zwłoki, a powietrze wokół wypełnia obrzydliwy smród śmierci. Ubrane są w strzępy ubrań, w których zostały pochowane.

Ci nieumarli są bezmyślni i wypełniają polecenia twórców bez śladu strachu czy wahania. Nie posiadają inteligencji i potrafią wykonywać jedynie proste polecenia, jak na przykład: „Zabij każdego, kto wejdzie do tego pomieszczenia". Najczęściej atakują przeciwnika waląc masywnymi pięściami.

Zombi nie potrafią mówić, ale rozumieją rozkazy swoich twórców.

Cechy szablonu

„Zombi" to nabywany szablon, który można dodać do każdej cielesnej istoty niebędącej nieumarłym (istotę, na którą nałożony zostanie szablon, nazywamy stworzeniem bazowym). Wykorzystuje wszystkie podstawowe charakterystyki oraz cechy specjalne istoty bazowej, oprócz przedstawionych dalej różnic.

Skala Wyzwania: zależy od rozmiaru – malutki i mniejszy 1/8, mały 1/4, średni 1/2, duży 3, wielki 6, olbrzymi 10 i kolosalny 13.

Typ: istota zmienia typ na nieumarłego (strona 220)

Kostki Wytrzymałości: należy odrzucić wszystkie Kostki Wytrzymałości wynikające z poziomów klasowych (do minimum 1), podwoić pozostałą liczbę Kostek Wytrzymałości i zmienić je na k12.

Szybkość: jeśli bazowe stworzenie lata, to jego zwrotność spada do kiepskiej.

Obrona: w zależności od rozmiaru zombiego zmienia się jego premia z naturalnego pancerza do Obrony (choć należy wykorzystać premię istoty bazowej, jeżeli jest ona wyższa) – malutki i mniejszy +0, mały +1, średni +2, duży +3, wielki +4, olbrzymi +7 i kolosalny +11.



Ataki: zombi zachowuje wszelkie ataki bronią naturalną oraz wytworzoną, a także biegłość w orężu bazowego stworzenia. Zyskuje również atak walnięciem.

Obrażenia: broń naturalna i wytworzona powoduje normalne obrażenia. Atak walnięciem zadaje rany zależne od rozmiaru zombiego (jeżeli bazowe stworzenia już atakuje walnięciem, pod uwagę bierze się rany zadawane w ten sposób przez nieumarłego tylko wówczas, gdy jest to wyższa wartość) – filigranowy 1, drobny 1k2, malutki 1k3, mały 1k4, średni 1k6, duży 1k8, wielki 2k6, olbrzymi 2k8 oraz kolosalny 4k6.

Przy obliczaniu premii z Siły do zadawanych obrażeń, walnięcie traktuje się jak atak dwuręczny.

Cechy specjalne: zombi traci wszystkie posiadane przez istotę bazową zdolności nadnaturalne oraz czaropodobne, z wyjątkiem niepodatności oraz odporności na konkretne rodzaje energii. Może również zachować niektóre lub wszystkie cechy nadzwyczajne (na przykład smród w przypadku troglodyty), jeśli Mistrz Gry wyrazi na to zgodę. Ponadto poza zmianą typu stworzenia na nieumarłego, zombi uzyskuje następującą cechę specjalną:

Ruch lub atak (zw): zombi ma bardzo słaby refleks i w swojej turze może wykonać tylko pojedynczą akcję ruchu lub pojedynczą akcję ataku. Może się poruszyć i zaatakować tylko w przypadku, gdy szarżuje.

System wartości: zombi traci wszystkie wcześniejsze lojalności i staje się posłuszny jedynie wobec swojego twórcy, przy czym ta więź nie może zostać w żaden sposób zerwana.

Rzuty obronne: modyfikatory rzutów obronnych zombiego oblicza się na podstawie Kostek Wytrzymałości, co podano w tabeli 8-2.

Punkty akcji: zombi nie otrzymują ani gromadzą punktów akcji, a wszystkie punkty posiadane przez istotę bazową są tracone.

Premia do reputacji: zombi posiada premię do Reputacji +0.

Wartości atrybutów: wartość Siły zombiego ulega zwiększeniu o +2, a Zręczności maleje o –2. Nie posiada on wartości Budowy ani Intelektu, a jego Roztropność wynosi 10, Charyzma zaś 1.

Umiejętności: zombi traci wszystkie umiejętności.

Atuty: zombi traci wszystkie atuty istoty bazowej, ale zyskuje atut Twardość.

Zombi człowieka: SW 1/2; średni nieumarły; KW 2k12 plus 3 (Twardość); pw 16; Ini –1; Szyb 9 m; Obrona 11, dotyk 9, nieprzygotowany 11 (–1 Zr, +2 naturalny); BPA +0; zwa +1; atk +1 wręcz (1k6+1, walnięcie); całk atk +1 wręcz (1k6+1, walnięcie); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC nieumarły, ruch lub atak; Sysw brak lub twórca; RO Wytr +0, Ref –1, Wola +3; PA 0; Rep +0; S 13, Zr 8, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 1.

Umiejętności: brak.

Atuty: Twardość.

Dobytek: ubranie, w którym go pochowano.

Zombi wielkiego krokodyla: SW 6; wielki nieumarły; KW 14k12 plus 3 (Twardość); pw 94; Ini +0; Szyb 6 m, pływanie 9 m; Obrona 15, dotyk 8, nieprzygotowany 15 (–2 rozmiar, +7 naturalny); BPA +5; zwa +22; atk +12 wręcz (2k8+13, ugryzienie) lub +12 (1k6+13, uderzenie ogonem); całk atk +12 wręcz (2k8+13, ugryzienie) lub +12 (1k6+13, uderzenie ogonem); PB 4,5 m × 4,5 m; zasięg 3 m; SC nieumarły, ruch lub atak, stworzenie wodne, doskonalsze łapanie, widzenie w słabym świetle; Sysw brak lub twórca; RO Wytr +9, Ref +6, Wola +3; PA 0; Rep +0; S 29, Zr 10, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 1.

Umiejętności: brak.

Atuty: Twardość.

Zwierzę stadne

Ta kategoria obejmuje zwierzęta stadne – od byków i krów po żubry oraz bawoły domowe. Mogą być one agresywne, gdy chronią młode lub podczas okresu godowego, lecz zwykle zamiast walki wybierają ucieczkę. Typowe zwierzę stadne mierzy od 150 do 180 centymetrów w kłębie, ma od 2 do 3,5 metra długości i waży od 750 do 1200 kilogramów. Stado składa się z pięciu lub więcej zwierząt tego samego gatunku.

Cechy gatunku

Popłoch (zw): spłoszone stado ucieka w losowo wybranym kierunku, ale zawsze oddalając się od widocznego źródła niebezpieczeństwa. Tratuje każdą rzecz lub istotę rozmiaru maksymalnie dużego, która wejdzie im w drogę, zadając 1k12 obrażeń na każde pięć zwierząt w stadzie. Stworzenie, któremu uda się rzut obronny na Refleks (ST 16), otrzymuje połowę obrażeń.

Zwierzę stadne: SW 2; duże zwierzę; KW 5k8+15; pw 37; prg 16; Ini +0; Szyb 12 m; Obrona 13, dotyk 9, nieprzygotowany 13 (–1 rozmiar, +4 naturalny); BPA +3; zwa +11; atk +6 wręcz (1k8+6, bodnięcie); całk atk +6 wręcz (1k8+6, bodnięcie); PB 3 m × 3 m; zasięg 1,5 m; Sysw brak; RO Wytr +7, Ref +4, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 18, Zr 10, Bd 16, Int 2, Rzt 11, Cha 4.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +8, Spostrzegawczość +5.

Atuty: brak.

Rozwój: 6-7 KW (duży).

Żmij

Stwór zwany żmijem to mierzący sobie 9 metrów latający gad, pokryty rdzawymi łuskami. Jego długi, umięśniony ogony wieńczy chrząstka, z której – podobnie jak u skorpionów – wyrasta żądło. Skórzaste, podobne do nietoperzych skrzydła mają rozpiętość 15 metrów, a jego potworne szczęki wypełniają długie i ostre zębiska. Oczy stwora jarzą się niczym rozżarzone węgle. Żmij potrafi wydawać tylko dwa rodzaje dźwięków: głośny syk lub gardłowy charkot, podobny do głosu aligatorów.

Opisywane stworzenia są głupie i agresywne. Atakują dosłownie wszystko w pobliżu. Atakują pikując z góry na ofiary, chwytając pazurami i zabijając żądłem.

Niniejsze istoty słyną z żarłoczności. Niemniej większą część życia spędzają w stanie hibernacji w podziemnych jaskiniach. Mogą żyć nawet kilkaset lat, a czas wylęgania się młodych sięga kilku dekad. Bywa, że archeolodzy lub speleolodzy natykają się na podziemne leże tych gadów, znajdą kilka jaj i – myląc je ze skamielinami – wydobywają na powierzchnię, co spowoduje wywołanie prawdziwego piekła na ziemi.

Cechy gatunku

Broń oddechowa (zn): poświęcając akcję ataku, żmij może raz na 1k4 rundy zionąć strumieniem ognia długim na 18 metrów, a szerokim na 1,5 metra. Każda istota na tym obszarze otrzymuje 10k10 obrażeń lub połowę, jeżeli powiedzie się jej rzut obronny na Refleks (ST 25).

Doskonalsze łapanie (zw): żmij, aby użyć tej zdolności, musi wpierw trafić w obu atakach pazurami. Jeżeli uzyska trzymanie, wczepia się w ofiarę i żądli ją. Kiedy pochwyci stworzenie mniejsze o dwie lub więcej kategorii rozmiaru, automatycznie zadaje mu obrażenia od obu ataków pazurami oraz od żądła – w każdej rundzie, w której je trzyma. Więcej na ten temat w opisie doskonalszego łapania na stronie 226.

Odrzucenie (zn): żmij może puścić pochwyconą ofiarę lub wykorzystać akcję ataku, aby nią rzucić. W tym drugim przypadku przeciwnik przemieszcza się o 9 metrów i otrzymuje

3k6 obrażeń. Jeżeli ofiarę wypuści lecący stwór, to dostaje ona wspomniane 3k6 obrażeń lub rany wynikające z upadku z danej wysokości – pod uwagę należy brać większą wartość.

Trucizna (zw): użądlony przez żmija musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 25) – nieudany oznacza tymczasowe obniżenie Budowy o 2k6. Po minucie należy wykonać kolejny rzut obronny (ST również 25), aby uniknąć kolejnego tymczasowego obniżenia Budowy o 2k6.

Węch (zw): ta cecha pozwala żmijowi wykrywać nadchodzących wrogów, wyczuwać ukrytych przeciwników oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia. Więcej informacji na ten temat w części „Specjalne cechy".

Niepodatności (zw): żmij jest niepodatny na działanie *uśpienia, unieruchomienia* oraz efektów paraliżujących.

Premia do umiejętności: żmij w świetle dziennym otrzymuje premię gatunkową +3 to testów Spostrzegawczości.

Żmij (dorosły): SW 17; wielki smok; KW 19k12+114; pw 237; prg 23; Ini –2; Szyb 6 m, latanie 18 m (słaba), rycie 6 m; Obrona 21, dotyk 6, nieprzygotowany 21 (–2 rozmiar, –2 Zr, +15 naturalny); BPA +19; zwa +37; atk +28 wręcz (1k8+10 plus trucizna, żądło); całk atk +28 wręcz (1k8+10 plus trucizna, żądło), +26 wręcz (2k8+5, ugryzienie), +26 wręcz (1k6+5, 2 pazury); PB 4,5 m × 4,5 m; zasięg 3 m; SC broń oddechowa, doskonalsze łapanie, odrzucenie, trucizna, węch, niepodatności, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły; RO Wytr +17, Ref +9, Wola +12; PA 0; Rep +0; S 31, Zr 7, Bd 23, Int 6, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +17, Nasłuchiwanie +22, Przeszukiwanie +17, Spostrzegawczość +22 (+25 w świetle dnia).

Atuty: Czujność, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (żądło), Wielokrotny atak.

Rozwój: 20–26 KW (wielki), 27–38 KW (olbrzymi), 39–45 (kolosalny).

Żmij (pisklę): SW 6; średni smok; KW 7k12+14; pw 59; prg 15; Ini +0; Szyb 6 m, latanie 18 m (słaba), rycie 6 m; Obrona 20, dotyk 10, nieprzygotowany 18 (+8 naturalny); BPA +7; zwa +9; atk +10 wręcz (1k4+2 plus trucizna, żądło); całk atk +10 wręcz (1k4+2 plus trucizna, żądło), +4 wręcz (1k8+1, ugryzienie), +4 wręcz (1k6+1, 2 pazury); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC broń oddechowa (ST 15; 3k10 obrażeń od ognia), doskonalsze łapanie, trucizna (ST 15; początkowy i drugorzędny efekt – 2k6 Bd), węch, niepodatności, widzenie w ciemnościach na 18 m; Sysw zły; RO Wytr +7, Ref +5, Wola +6; PA 0; Rep +0; S 15, Zr 10, Bd 15, Int 6, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +7, Nasłuchiwanie +10, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +10 (+13 w świetle dnia).

Atuty: Czujność, Skupienie na broni (żądło).

POZNAWANIE STWORZEŃ

Chcąc przetrwać w świecie pełnym wilkołaków, demonów oraz innych istot Cienia, trzeba przede wszystkim poznać wroga. Zwykły śmiertelnik nie ma wielkich szans w walce z potworami, a zatem zdobycie informacji o nieprzyjacielu i odkrycie jego słabości zwiększa prawdopodobieństwo zwycięstwa w ostatecznej konfrontacji. Tego zaś, kto spogląda w przysłowiową Otchłań nieświadom, co może tam ujrzeć, ignorancja ma szanse kosztować życie.

Bohater jest w stanie, przeprowadzając odpowiednie badania, odkryć tajemnice określonej istoty lub całego typu stworzeń. Niezależnie od tego, czy postać będzie starała się zaczerpnąć informacje z materiałów znajdujących się w bibliotece uniwersyteckiej, odcyfrować starożytne babilońskie zwoje ukryte w muzealnym magazynie czy wyszperać dane w zakamarkach Internetu, za każdym razem szansa powodzenia tego rodzaju działania zależy od udanego wyniku testu umiejętności Badania.

Zdobywanie wiadomości o danej istocie zajmuje 1k4 godziny plus dodatkowe 1k4 godziny, gdy stworzenie jest nietypowe lub posiada wyjątkowe cechy odróżniające je od innych przedstawicieli jego gatunku. Uzyskane w owym czasie informacje zależą od wyniku testu Badań, co pokazano w poniższej tabeli.

Rodzaj informacji	ST testu Badań
Cechy danego typu stworzeń	
Pozwala uzyskać informacje na temat typu istoty oraz jej cech charakterystycznych. *Przykład: Troll zaliczany jest do typu gigant. To potężne stworzenia, które dobrze widzą nawet w najsłabszym świetle. Zwykle biegle posługują się prostą lub dawną bronią i są znacznie silniejsze od ludzi.*	15
Cechy gatunku	
Pozwala uzyskać informacje na temat cech gatunku danej istoty. *Przykład: trolle posiadają grubą skórę i widzą w całkowitych ciemnościach. Korzystając z bardzo dobrego węchu tropią ofiary, rozrywając je potem pazurami. Ich najbardziej znaną cechą jest zdolność do regeneracji, dzięki której nawet odcięta kończyna może na powrót zrosnąć się z ciałem. Nie regenerują jednak obrażeń spowodowanych przez ogień i kwas.*	20
Nietypowe cechy	
Pozwala uzyskać informacje na temat nietypowych cech oraz słabości danej istoty (jeśli takowe posiada). *Przykład: Dhorrgak, pradawny mityczny troll-demon, regeneruje nawet obrażenia spowodowane przez ogień i kwas. Niemniej światło słoneczne zamienia go w kamień, po czym jego ciało można rozbić, w efekcie czego stwór ginie.*	25

SŁABOŚCI STWORZEŃ

Każdy szanujący się łowca potworów może potwierdzić, że najszybsza droga dobrania się przeciwnikowi do serca niekoniecznie musi prowadzić przez jego pierś. Typ oraz gatunek określają wiele cech i atrybutów stworzenia, niemniej Mistrz Gry może zmienić jego fizjologię, zachowania, zdolności, taktykę działania oraz obronę, aby zaskoczyć graczy, którym wydaje się, że wiedzą już wszystko o trollach, czartach czy innych istotach Cienia.

Fabryka Stworzeń pozwala zaprojektować potwory oraz przypisać im nietypowe cechy specjalne. Już na etapie kreacji nowej istoty, Mistrz Gry powinien zastanowić się nad sposobami jej pokonania. Gargulec dysponujący redukcją obrażeń może być straszliwym przeciwnikiem dla drużyny pozbawionej magicznej broni – jednak tylko do chwili, gdy odkryje ona jego słabość, na przykład awersję do placów zabaw, zauroczenie muzyką heavy metalową lub strach przed trójkątami. Z punktu widzenia bohaterów, słabe punkty stworzeń są znacznie istotniejsze niż ich zdolności. We współczesnym świecie środki owadobójcze i fale radiowe mogą być dla istot Cienia tak samo zabójcze, jak miecze czy karabinki automatyczne. Przypisanie potworom słabości daje szanse w walce z nimi postaciom niezbyt silnym lub pozbawionym odpowiedniego wyposażenia.

W tabeli 8–26 wymieniono wiele źródeł słabości potworów. Mogą to być określone przedmioty, miejsca, substancje, dźwięki, odczucia czy oddziaływania. To, w jaki sposób wpły-

wają na stworzenie, zależy od decyzji prowadzącego, niemniej w większości wypadków muszą się one znaleźć się w niewielkiej odległości od podatnej na nie istoty. Mistrz Gry może wylosować źródło słabości, wybrać je z tabeli albo wymyślić własne.

Oddziaływanie słabości

Po wyborze źródła słabości, Mistrz Gry musi zadecydować, w jaki sposób oddziałuje ono na daną istotę. Złośliwa wróżka zębuszka może irracjonalnie bać się wypchanych zwierząt i na ich widok uciekać w popłochu. Ogr rabuś, poczuje przymus przerwania każdego napadu, jeżeli zauważy na ekranie telewizora film animowany. Cielesny golem, niepodatny na obrażenia zadawane normalną bronią, może nagle stracić wzrok, słysząc strofy wiersza znanego mistyka Williama Blake'a lub zostać natychmiast zniszczony, gdy uda się go zwabić do szpitalnego magazynu wypełnionego środkami dezynfekującymi. Należy dobrać taki sposób oddziaływania, aby pasował zarówno do stworzenia, jak i źródła jego słabości.

Chcąc przezwyciężyć lub przeciwstawić się działaniu słabości, istota może wykonać udany rzut obronny (ST zależy od siły oddziaływania źródła) na Wytrwałość lub Wolę.

Siła oddziaływania źródła słabości	ST rzutu obronnego
Łatwa do odparcia	10
Średnia	15
Duża	20
Przytłaczająca	25

Istoty zwykle reagują na źródło słabości na jeden z sześciu następujących sposobów:

Awersja: istota uważa źródło za odpychające. Jeżeli nie powiedzie jej się rzut obronny, to nie może zbliżyć się na odległość 1k4 × 3 metry od niego (ani pozostawać w takim promieniu). Gdy źródło dźwięku się przemieszcza, to stworzenie musi oddalić się od niego możliwie najszybciej – aż na dystans, w którym nie będzie już słyszalne. Jeżeli rzut obronny będzie udany, to stworzenie przezwycięża awersję i może swobodnie zbliżyć się do jej źródła. Istota, na którą wpłynie niniejszy typ słabości, cierpi na jedną lub więcej z takich oto przypadłości (wybranych przez Mistrza Gry).

- Podlega karze z morale –2 do Siły i Zręczności;
- Podlega karze z morale –2 do testów ataków, obrażeń oraz umiejętności;
- Podlega karze –2 do Obrony;
- Oślepienie: Istota podlega w walce ryzyku chybienia 50%, traci wszelką premię ze Zręczności do Obrony, porusza się

TABELA 8–26: ŹRÓDŁA SŁABOŚCI

k%	Źródło słabości
01	Benzoesan sodu (środek konserwujący)
02-03	Biały ryż
04-05	Biblia
06	Bursztyn
07-08	Charakterystyczne wyrażenia lub słowa
09-10	Chlorek sodu (sól kuchenna)
11	Chrom
12-13	Cyfra "8"
14-15	Dziecięcy śmiech
16-17	Dzwony lub dzwonki
18-19	Dźwięki skrzypiec lub gitary elektrycznej
20	Fale radiowe
21	Filmy animowane
22-23	Fluorescencyjne światła
24	Folia aluminiowa
25-26	Gaz obezwładniający
27	Gry losowe
28	Guma
29-30	Heavy metal
31	Jedzenie z barów szybkiej obsługi
32	Klauni
33	Klucze
34	Kokaina
35-36	Koty
37	Króliki
38	Kruki i wrony
39-40	Krzyże i krucyfiksy
41	Latarnia z dyni zrobiona na Halloween
42	Lawenda
43	Lody
44	Mak
45	Morfina
46-47	Muzyka country
48-49	Muzyka poważna
50	Napoje gazowane
51	Nowokaina
52-53	Odpady toksyczne
54	Określona piosenka
55-56	Organy zarażone nowotworem
57	Pamiątki po Elvisie Presley'u
58	Penicylina
59	Perły
60	Place zabaw
61-62	Plastik lub winyl
63-64	Pluton
65	Płynąca woda
66	Podtlenek azotu (gaz rozweselający)
67-68	Promienie Rentgena
69-70	Promieniowanie radioaktywne
71	Przejścia łukowe
72	Psy
73	Równania matematyczne
74	Słowa wypowiadane po łacinie
75-76	Srebro
77	Sumeryjskie lub egipskie hieroglify
78	Szpitale
79	Szybkie samochody
80	Środki do prania
81	Środki owadobójcze
82	Światła stroboskopowe
83	Światło lampy błyskowej
84-85	Światło słoneczne
86	Świece o zapachu bzu
87-88	Święte symbole
89	Telewizyjne programy informacyjne
90-91	Trójkąty
92	Twórczość Williama Blake'a
93-94	Woda święcona
95	Wódka lub bimber
96	Wypchane zwierzęta
97	Zakłócenia na ekranie telewizora
98	Zegary
99	Ziemia z mogiły
100	Złoto lub piryt (złoto głupców)

z połową szybkości, podlega karze –4 do testów umiejętności opartych na Sile i Zręczności oraz nie może wykonywać testów Spostrzegawczości. Przeciwnik zyskuje premię +2 do testów ataków, których celem jest oślepione stworzenie;
- Ogłuszenie: Istota podlega karze –4 do testów inicjatywy i ryzyku niepowodzenia czarów 20%, jeżeli zaklęcie wymaga użycia komponentów werbalnych, a ponadto nie może również wykonywać testów Nasłuchiwania;
- Traci jedną ze swych nadzwyczajnych, nadnaturalnych lub czaropodobnych cech specjalnych.

Efekt każdej z tych przypadłości utrzymuje się 1k4 godziny. Nawet stworzenia normalnie niepodatne na efekty wpływające na umysł padają ofiarą takiej słabości.

Fascynacja: istota uznaje źródło za fascynujące i przerywa ruch lub atak w chwili, gdy je zobaczy, usłyszy, wywęszy lub w dowolny inny sposób wykryje jego obecność. Jeżeli powiedzie się jej rzut obronny, to opiera się temu oddziaływaniu i może funkcjonować w normalny sposób. Kiedy rzut zakończy się niepomyślnie, to nie może wykonywać żadnych akcji, a jej przeciwnicy otrzymują do wszystkich testów ataków, których jest celem, premię +2. Za każdym razem, gdy stworzenie jest atakowane lub odnosi obrażenia, może ponownie wykonać rzut obronny – udany oznacza przezwyciężenie działania opisywanej słabości. Jeżeli będzie on nieudany, fascynacja utrzymuje się dopóki istota widzi, słyszy, czuje lub w inny sposób wykrywa obecność źródła.

Nawet stworzenia normalnie niepodatne na efekty wpływające na umysł padają ofiarą takiej słabości.

Krzywda: kontakt ze źródłem lub przebywanie w jego pobliżu działa na istotę szkodliwie. Jeżeli powiedzie się jej rzut obronny na Wolę, to ignoruje tę słabość, a gdy efektem jest natychmiastowa śmierć lub dezintegracja – otrzymuje tylko obrażenia. Mistrz Gry może wybrać jedną z opisanych dalej przypadłości, na którą cierpi istota, lub wymyślić własną.
- Oślepienie lub ogłuszenie: więcej na ten temat w opisie „Awersji", wcześniej. Czas działania to 1k4 godziny;
- Utrata wszystkich nadnaturalnych oraz czaropodobnych cech specjalnych;
- Natychmiastowa przemiana w kamień;
- Utrata 50% posiadanych aktualnie punktów wytrzymałości;
- Śmierć, lecz po udanym rzucie obronnym zachowuje życie, otrzymując zamiast tego 3k6+15 obrażeń;
- Dezintegracja, lecz po udanym rzucie obronnym zachowuje życie, otrzymując zamiast tego 5k6 obrażeń.

Nawet stworzenia normalnie niepodatne na efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość padają ofiarą takiej słabości.

Strach: źródło przeraża istotę. Jeżeli nie uda się jej rzut obronny na Wolę, to musi uciekać od niego możliwie najszybciej. Gdy nie jest w stanie tego zrobić, podlega karze z morale –2 do testów ataków, obrażeń zadawanych przez broń oraz rzutów obronnych. Udany rzut obronny oznacza, iż stworzenie przezwycięża strach i może działać normalnie oraz zbliżyć się do źródła bez żadnych konsekwencji.

Nawet stworzenia normalnie niepodatne na efekty wpływające na umysł padają ofiarą takiej słabości.

Uzależnienie: stworzenie czuje się zmuszone do zjadania, wypijania albo wdychania źródła słabości. Zaczyna ona oddziaływać na istotę, jeśli ta znajdzie się w odległości nie większej niż 1,5 metra od źródła. Po udanym rzucie obronnym na Wolę stworzenie może przezwyciężyć wspomniany przymus. Jeżeli zakończy się on niepowodzeniem, to poświęca akcję całorundową na oddawanie się uzależnieniu, a następnie może kontynuować normalne działania, przy czym cierpi na jedną lub więcej z następujących przypadłości (wybranych przez Mistrza Gry):
- Podlega karze –2 do Zręczności i Roztropności;
- Podlega karze –2 do testów ataków oraz umiejętności;
- Traci 10% aktualnie posiadanych punktów wytrzymałości;
- Oślepienie: więcej na ten temat w opisie „Awersji", wcześniej;
- Ogłuszenie: więcej na ten temat w opisie „Awersji", wcześniej;
- Traci jedną z nadzwyczajnych, nadnaturalnych lub czaropodobnych cech specjalnych.

Efekt każdej z tych przypadłości utrzymuje się 1k4 godziny. Nawet stworzenia normalnie niepodatne na efekty wpływające na umysł padają ofiarą takiej słabości.

Wabienie: stworzenie czuje się zmuszone do zbliżenia do źródła możliwie najszybciej. Po wykonaniu udanego rzutu obronnego na Wolę może zwalczyć ten przymus. Jeżeli rzut zakończył się niepowodzeniem, to zaczyna się przemieszczać w kierunku źródła z maksymalną szybkością, wybierając najbezpieczniejszą i najkrótszą drogę. Po osiągnięciu celu, stara się je zdobyć. W przypadku, gdy nie jest to przedmiot, który łatwo wziąć w posiadanie (na przykład, muzyka lub symbol namalowany na ceglanym murze), to stworzenie musi wykonywać co rundę nowy rzut obronny, aby przerwać wabiący efekt.

Nawet stworzenia normalnie niepodatne na efekty wpływające na umysł padają ofiarą takiej słabości.

POSTACIE WSPOMAGAJĄCE

Nie każda osoba spotkana we współczesnym świecie jest postacią heroiczną. Choć trapiony rozmaitymi problemami świat domaga się bohaterów, to jednak oprócz nich wypełniają go również normalni ludzie, tacy jak studiujący wieczorowo chemię i zarabiający grosze pracownik stacji benzynowej, taksówkarz opowiadający wszystkim plotki z życia sław oraz miejskie legendy czy wreszcie wokalista nieznanej jeszcze szerszym masom podziemnej grupy punk-rockowej. Podczas przygód drużyna będzie nieustannie napotykała na swojej drodze na tego rodzaju „jednorazowe" postacie. W tej części znajdują się narzędzia pozwalające Mistrzowi Gry na stworzenie ciekawych bohaterów tła, pojawiających się podczas spotkań lub wypełniających sceny.

STATYŚCI

Zdenerwowany bandyta noszący maskę wilkołaka, napadający na bank. Technik laboratoryjny analizujący próbki z miejsca zbrodni. Uzależniona od kokainy prostytutka o złotym sercu. Przebiegły, wygadany prawnik, wyciągający bohaterów z więzienia. W każdej kampanii rozgrywającej się w grze d20 Modern pojawiają się dziesiątki różnych postaci, z których większość to zwyczajni ludzie, posiadający umiejętności, ambicje czy pragnienia, pozbawieni jednak specjalnych cech charakteryzujących herosów czy głównych czarnych charakterów. Chociaż nie są ciałem i duszą scenariusza, to jednak również odgrywają w nim istotną rolę. Bywają kontaktami bohaterów bądź tłem dla innych osób, pomocnikami czarnych charakterów lub ich ofiarami. Pojawiają się na krótko, a ich obecność czasami przyspiesza tempo akcji, mogą pomagać albo przeszkadzać drużynie podczas przygód.

„Statyści" to nieheroiczne postacie niezależne, do których może zaliczać się trudniący się rozbojem bandyta, nauczyciel akademicki, nieustraszony ochroniarz, drobny handlarz narkotykami czy wścibski reporter. Są tworzeni przy wykorzystaniu sześciu klas podstawowych (Silny, Zwinny, Twardy, Sprytny, Oddany oraz Charyzmatyczny), profesji początkowych, umiejętności oraz atutów. Awansujący na kolejne poziomy statyści mogą zwiększać liczbę punktów umiejętności, bazową premię



do ataku, modyfikatory rzutów obronnych, premię do Obrony oraz Reputacji, tak jak robią to bohaterowie graczy. Niemniej nieco się od tych ostatnich różnią, bowiem:

- Posiadają standardowy zestaw atrybutów początkowych,
- Posiadają generowaną losowo liczbę punktów wytrzymałości,
- Nie posiadają punktów akcji,
- Nie posiadają właściwości klasowych,
- Nie posiadają poziomów w klasach zaawansowanych.

Początkowe poziomy atrybutów

Mistrz Gry nie losuje dla statystów wartości atrybutów, ale dobiera je z zestawu standardowego (15, 14, 13, 12, 10, 8), w taki sposób, jaki uważa za stosowny. Na czwartym poziomie, i co cztery kolejne (czyli na ósmym, dwunastym itd.), statysta może dodać 1 punkt do wartości jednego atrybutu, dokładnie tak jak w przypadku bohaterów.

Punkty wytrzymałości

W przeciwieństwie do bohaterów, statyści nie otrzymują na pierwszym poziomie maksymalnej liczby punktów wytrzymałości. Mistrz Gry powinien losować ich wartość w normalny sposób. Na przykład, Silny statysta pierwszego poziomu może posiadać od 1 do 8 punktów wytrzymałości (plus modyfikator z Budowy).

Punkty akcji

W przeciwieństwie do bohaterów, statyści nie otrzymują żadnych punktów akcji (dotyczy to również awansu na kolejne poziomy).

Właściwości klasowe

Statyści nie otrzymują żadnych właściwości klasowych (talentów czy premiowych atutów) wymienionych w opisach klas podstawowych.

Klasy zaawansowane

Statyści mogą być wieloklasowcami, jednak tylko w obrębie klas podstawowych. Nie mogą posiadać żadnych poziomów w klasach zaawansowanych. Ograniczeni są jedynie do klas podstawowych.

DZIECI

Dzieci (od noworodków do 11. roku życia) traktowane są inaczej niż reszta postaci. Nie posiadają klas i poziomów. Rozpoczynają z takim samym zestawem wartości atrybutów, jak reszta statystów (15, 14, 13, 12, 10, 8), ale są one zmniejszane w następujący sposób: –3 S, –1 Zr, –3 Bd, –1 Int, –1 Rzt, –1 Cha.

Dzieci mają 1k4 punkty wytrzymałości plus modyfikator z Budowy (minimum 1 punkt). Nie dysponują żadnymi umiejętnościami, atutami, punktami akcji czy profesjami podstawowymi. Ich bazowa premia do ataku równa jest +0, modyfikator do wszystkich rzutów obronnych wynosi +0 (plus wszystkie modyfikatory za wysokie lub niskie wartości atrybutów), a premia do Reputacji ma wartość +0. Dzieci posiadają modyfikator do Obrony równy +0 i poruszają się z szybkością 6 metrów. Nie potrafią przeprowadzać żadnych skutecznych ataków i należy je traktować jako niezdolne do walki.

Po osiągnięciu 12. roku życia, dziecko uznawane jest za młodzież i otrzymuje pierwszy poziom w jednej z sześciu klas podstawowych. Od tej chwili staje się statystą lub, w niektórych przypadkach, bohaterem.

SKALE WYZWANIA

Statyści są znacznie słabsi od postaci heroicznych posiadających ten sam poziom. Zazwyczaj dysponują mniejszą liczbą punktów wytrzymałości i nie otrzymują punktów akcji ani specjalnych właściwości klasowych. Co za tym idzie, Skala Wyzwania równa jest ich poziomowi –1. Dla statysty na pierwszym poziomie wynosi ona 1/2.

W przypadku dzieci Skala Wyzwania wynosi 0 i za ich „pokonanie" bohaterowie nie otrzymują żadnych punktów akcji.

Ubarwianie postaci niezależnych

Postacie niezależne nie są jedynie cyframi na papierze. To normalni ludzie, posiadający dziwactwa oraz poglądy. Mistrz Gry powinien się starać, aby osoby występujące w jego przygodach były jak najbardziej realne. Dotyczy to szczególnie takich postaci, które mogą pojawiać się wielokrotnie. Oczywiście nie każdy człowiek, który pojawi się choćby na chwilę podczas kampanii, musi być wyjątkowy – w normalnym świecie również nie każdy jest wart zapamiętania.

Jeden ze sposobów ubarwienia postaci wspomagających polega na przypisaniu im jednej lub dwóch cech wyróżniających. Może to być nieustannie pokasłujący prywatny detektyw z nieświeżym oddechem, jąkający się, wytatuowany przestępca lub wiodący pustelniczy żywot dyletant, tworzący dziwne dzieła sztuki z fragmentów manekinów. Tego rodzaju osoby nawiązują ciekawszy i nieoczekiwany kontakt z bohaterami, sami zaś gracze lepiej je zapamiętują (być może będą je uwielbiali lub nienawidzili) podczas kolejnych przygód.

W tabeli 8-27 znajduje się lista cech charakterystycznych, którą może posłużyć się Mistrz Gry podczas tworzenia nowej postaci niezależnej. Lista może być dowolnie rozbudowywana o nowe wyróżniki. Należy zauważyć, że żaden z nich nie ma najmniejszego wpływu na charakterystyki postaci, choć prowadzący może się zastanowić, jak połączyć je z cechami danej osoby. Na przykład, dobrze wychowana postać o niskiej wartości Charyzmy powinna posiadać cechę, która tłumaczy ten stan – tik nerwowy lub brak poczucia humoru.

ARCHETYPY STATYSTÓW

W tej części podręcznika przedstawiono charakterystyki różnego rodzaju archetypów statystów. Każdy z nich to postać wieloklasowa, stworzona poprzez połączenie dwóch z sześciu klas podstawowych (Silny, Zwinny, Twardy, Sprytny, Oddany oraz Charyzmatyczny). Każdy archetyp pasuje do innego typu statystów. Na przykład, Silny/Oddany nadaje się dla policjantów, ochroniarzy, rolników oraz strażaków, a Twardy/Charyzmatyczny dla handlarzy narkotyków, szefów mafii oraz tajniaków.

W opisie każdego z przedstawionych dalej archetypów podano listę pasujących do niego postaci lub profesji (nie jest ona oczywiście pełna – można ją dowolnie rozbudowywać). Trzeba zauważyć, że nie każdą postać niezależną da się dzięki nim stworzyć. Na przykład, „prawnika" zaliczono do Sprytnych/Charyzmatycznych statystów, a przecież nie wszyscy przedstawiciele tego zawodu są tacy sami. W kampanii, w zależności od decyzji Mistrza Gry, mogą się również znaleźć prawnicy Silni/Oddani lub Twardzi/Charyzmatyczni. Archetypy mają służyć prowadzącemu przede wszystkim jako gotowe do gry postacie, a nie pełnić rolę zestawienia różnorodnych osób we współczesnym świecie czy całej kampanii.

TABELA: 8–27: STO CECH POSTACI

k%	Cecha
01	Aparat na zębach
02	Apodyktyczny
03	Autodestrukcyjny charakter
04	Bardzo długie włosy
05	Bardzo niski
06	Bardzo niski ton głosu
07	Bardzo wysoki
08	Bardzo wysoki ton głosu
09	Beztroski
10	Blizna
11	Brak palca
12	Brak poczucia humoru
13	Brak zęba
14	Charakterystyczny kształt nosa
15	Chwalipięta
16	Ciekawski
17	Często nuci lub śpiewa pod nosem
18	Dobrze wychowany
19	Elokwentny
20	Fanatyk
21	Gadatliwy
22	Gaduła
23	Gburowaty
24	Gestykuluje rękami
25	Hiperaktywny
26	Idealne, białe zęby
27	Jąka się, sepleni lub bełkocze
28	Kapryśny
29	Kaszlący
30	Kolczyki w różnych miejscach ciała
31	Kolekcjoner (książki, monety, broń, owady itp.)
32	Krzywe zęby
33	Kulawy
34	Laluś
35	Lekkomyślny
36	Leniwy lub zmanierowany
37	Lubi gwizdać
38	Ładny zapach (perfumy)
39	Łysy
40	Mało spostrzegawczy
41	Markotny
42	Melancholijny
43	Mol książkowy
44	Nadpobudliwy seksualnie
45	Nerwowy
46	Neurotyk
47	Niechlujny
48	Nieczuły
49	Niedotykalski
50	Nieskazitelny strój
51	Nieświeży oddech
52	Nietypowa biżuteria
53	Nietypowa fryzura lub kolor włosów
54	Nosowa barwa głosu
55	Oczytany
56	Odludek
57	Odważny
58	Okrutny
59	Okulary
60	Opaska na oku
61	Optymista
62	Otyły
63	Pesymista lub cynik
64	Pijak
65	Poci się
66	Podejrzliwy
67	Pomocny
68	Porywczy
69	Prawi morały
70	Protekcjonalny
71	Przeklina
72	Przygarbiony
73	Pstrokate, nietypowe ubranie
74	Roztrzęsione ręce
75	Schludny
76	Seksista, rasista itp.
77	Silny zapach naturalny
78	Skryty
79	Słaby słuch
80	Szybko mówi
81	Tchórz
82	Teatralne ruchy
83	Tik nerwowy
84	Tupecik lub peruka
85	Uparty
86	Uprzejmy
87	Usłużny
88	Używa wzniosłych słów
89	Widoczne znamię
90	Widoczny tatuaż
91	Wiercipięta
92	Wolno mówi
93	Wybaczający
94	Wybredny
95	Zapalony hobbysta (rybactwo, myślistwo itp.)
96	Zazdrosny
97	Zdystansowany
98	Zezowaty
99	Zrównoważony
100	Żartowniś

Każdy z archetypów zawiera charakterystyki dla postaci nisko-, średnio- oraz wysokopoziomowych.

Silny/Zwinny Statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: łowcy nagród, kurierzy, ludzie uczący się sztuk walki oraz osoby zajmujące się amatorskim boksem. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego łowcy nagród, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności czy zamieniając atuty.

Niskopoziomowy łowca nagród (Silny Statysta 1/Zwinny Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k8+1 plus 1k8+1; pw 11; prg 12; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 18, dotyk 16, nieprzygotowany 16 (+2 Zr, +4 klasa, +2 kamizelka-podkoszulek); BPA +1; zwa +3; atk +3 wręcz (1k4+2, uderzenie bez broni) lub +3 wręcz (1k4+2, tonfa);

całk atk +3 wręcz (1k4+2, uderzenie bez broni) lub +3 wręcz (1k4+2, tonfa) lub +3 dystansowo (2k6, Colt Double Eagle); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +2, Ref +3, Wola –1; PA 0; Rep +0; S 15, Zr 14, Bd 12, Int 13, Rzt 8, Cha 10.

Profesja: badacz (umiejętności klasowe: Dochodzenie, Zbieranie informacji).

Umiejętności: Ciche poruszanie się +5, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (hiszpański), Dochodzenie +3, Język angielski, Język hiszpański, Kierowanie +5, Rzemiosło (mechanika) +4, Ukrywanie się +5, Wiedza (aktualności) +4, Wiedza (cwaniactwo) +4, Zawód +2, Zbieranie informacji +3, Zręczna dłoń +5.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Sztuki walki.

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, Colt Double Eagle (10 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 10 mm, tonfa, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy łowca nagród (Silny Statysta 3/Zwinny Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k8+3 plus 3k8+3; pw 33; prg 12; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 20, dotyk 18, nieprzygotowany 18 (+2 Zr, +6 klasa, +2 kamizelka-podkoszulek); BPA +5; zwa +7; atk +7 wręcz (1k6+2, uderzenie bez broni) lub +7 wręcz (1k4+2, tonfa); całk atk +7 wręcz (1k6+2, uderzenie bez broni) lub +7 wręcz (1k4+2, tonfa) lub +7 dystansowo (2k6, Colt Double Eagle); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref +5, Wola +1; PA 0; Rep +1; S 15, Zr 15, Bd 12, Int 13, Rzt 8, Cha 10.

Profesja: badacz (umiejętności klasowe: Dochodzenie, Zbieranie informacji).

Umiejętności: Ciche poruszanie się +6, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (hiszpański), Dochodzenie +5, Język angielski, Język hiszpański, Kierowanie +7, Naprawianie +3, Pływanie +4, Rzemiosło (mechanika) +4, Ukrywanie się +6, Wiedza (aktualności) +4, Wiedza (cwaniactwo) +4, Wiedza (taktyka) +3, Wspinaczka +4, Zawód +4, Zbieranie informacji +5, Zręczna dłoń +7.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Bijatyka, Sztuki walki, Uniki.

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, Colt Double Eagle (10 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 10 mm, tonfa, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy łowca nagród (Silny Statysta 5/Zwinny Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k8+5 plus 5k8+5; pw 55; prg 12; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 23, dotyk 20, nieprzygotowany 21 (+2 Zr, +8 klasa, +3 lekka kamizelka); BPA +8; zwa +11; atk +11 wręcz (1k6+3/19-20, doskonalsze uderzenie bez broni) lub +11 wręcz (1k4+3, tonfa); całk atk +11/+6 wręcz (1k6+3/19-20, doskonalsze uderzenie bez broni) lub +11/+6 wręcz (1k4+3, tonfa) lub +10/+5 dystansowo (2k6, Colt Double Eagle); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +5, Ref +6, Wola +1; PA 0; Rep +2; S 16, Zr 15, Bd 12, Int 13, Rzt 8, Cha 10.

Profesja: badacz (umiejętności klasowe: Dochodzenie, Zbieranie informacji).

Umiejętności: Ciche poruszanie się +5*, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (hiszpański), Dochodzenie +7, Język angielski, Język hiszpański, Kierowanie +8, Naprawianie +5, Pływanie +7, Rzemiosło (mechanika) +4, Ukrywanie się +5*, Wiedza (aktualności) +5, Wiedza (cwaniactwo) +5, Wiedza (taktyka) +5, Wspinaczka +5*, Zawód +5, Zbieranie informacji +7, Zręczna dłoń +9.

* Wliczono karę do testów z pancerza –2 za lekką kamizelkę.

Atuty:
Biegłość w pancerzu (lekkim), Bijatyka, Sztuki walki, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w broni prostej, Doskonalsze sztuki walki, Uniki.

Dobytek: lekka kamizelka, Colt Double Eagle (10 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 10 mm, tonfa, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Silny/Twardy statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: zbiry, najemnicy, ochroniarze, żołnierze piechoty morskiej, zapaśnicy-amatorzy, wykidajły, piłkarze oraz pracownicy firm przewożących meble. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego zbira, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy zbir (Silny Statysta 1/Twardy Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k8+2 plus 1k10+2; pw 14; prg 15; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 13, nieprzygotowany 13 (+1 Zr, +2 klasa, +1 kurtka skórzana); BPA +1; zwa +3; atk +4 wręcz (1k6+2 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 wręcz (1k4+2/19-20, nóż); całk atk +4 wręcz (1k6+2 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 wręcz (1k4+2/19-20, nóż) lub +2 dystansowo (2k6, Colt M1911A1); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref +1, Wola +0; PA 0; Rep +0; S 14, Zr 12, Bd 15, Int 13, Rzt 10, Cha 8.

Profesja: pracownik fizyczny (umiejętności klasowe: Kierowanie, Zastraszanie).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (hiszpański), Język angielski, Język hiszpański, Kierowanie +5, Naprawianie +2, Pływanie +3, Rzemiosło (mechanika) +5,



Bandyta

Wiedza (cwaniactwo) +2, Wiedza (popkultura) +2, Zastraszanie +3, Zawód +4.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka.

Dobytek: kurtka skórzana, Colt M1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji .45, nóż, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy zbir (Silny Statysta 3/Twardy Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k8+6 plus 3k10+6; pw 45; prg 15; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 16, dotyk 15, nieprzygotowany 15 (+1 Zr, +4 klasa, +1 kurtka skórzana); BPA +5; zwa +7; atk +9 wręcz (1k8+2 stłuczenia, doskonalsze uderzenie bez broni) lub +9 wręcz (1k4+2/19-20, nóż); całk atk +9 wręcz (1k8+2 stłuczenia, doskonalsze uderzenie bez broni) lub +9 wręcz (1k4+2/19-20, nóż) lub +6 dystansowo (2k6, Colt M1911A1); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +6, Ref +3, Wola +2; PA 0; Rep +1; S 15, Zr 12, Bd 15, Int 13, Rzt 10, Cha 8.

Profesja: pracownik fizyczny (umiejętności klasowe: Kierowanie, Zastraszanie).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (hiszpański), Język angielski, Język hiszpański, Kierowanie +7, Naprawianie +3, Pływanie +3, Rzemiosło (mechanika) +6, Skakanie +4, Spostrzegawczość +2, Wiedza (cwaniactwo) +3, Wiedza (popkultura) +2, Wspinaczka +5, Zastraszanie +5, Zawód +5.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka, Doskonalsza bijatyka.

Dobytek: kurtka skórzana, Colt M1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji .45, nóż, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy zbir (Silny Statysta 5/Zwinny Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k8+15 plus 5k10+15; pw 80; prg 16; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 18, dotyk 17, nieprzygotowany 17 (+1 Zr, +6 klasa, +1 kurtka skórzana); BPA +8; zwa +10; atk +12 wręcz (1k8+2 stłuczenia, doskonalsze uderzenie bez broni) lub +12 wręcz (1k4+2/19-20, nóż); całk atk +12/+7 wręcz (1k8+2 stłuczenia, doskonalsze uderzenie bez broni) lub +12/+7 wręcz (1k4+2/19-20, nóż) lub +9/+4 dystansowo (2k6, Colt M1911A1) lub +9/+4 dystansowo (2k10, HK G3); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +9, Ref +3, Wola +2; PA 0; Rep +2; S 15, Zr 12, Bd 16, Int 13, Rzt 10, Cha 8.

Profesja: pracownik fizyczny (umiejętności klasowe: Kierowanie, Zastraszanie).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (hiszpański), Język angielski, Język hiszpański, Kierowanie +9, Naprawianie +6, Pływanie +5, Rzemiosło (mechanika) +6, Skakanie +5, Spostrzegawczość +5, Wiedza (cwaniactwo) +5, Wiedza (popkultura) +3, Wspinaczka +6, Zastraszanie +7, Zawód +5.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Bijatyka, Doskonalsza bijatyka.

Dobytek: kurtka skórzana, Colt M1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji .45, H&K G3 (7,62 mm karabin automatyczny), 50 sztuk amunicji 7,62 mm, nóż, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Silny/Sprytny statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: mechanicy, agenci rządowi oraz technicy wojskowi. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego mechanika, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy mechanik (Silny Statysta 1/Sprytny Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k8+1 plus 1k6+1; pw 10; prg 13; Ini –1; Szyb 9 m; Obrona 10, dotyk 10, nieprzygotowany 10 (–1 Zr, +1 klasa); BPA +1; zwa +3; atk +3 wręcz (1k3+2 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +3 wręcz (1k3+2 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +0 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +2, Ref –1, Wola +2; PA 0; Rep +1; S 14, Zr 8, Bd 13, Int 15, Rzt 12, Cha 10.

Profesja: pracownik fizyczny (umiejętności klasowe: Kierowanie, Zastraszanie).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Język (angielski, Język (dwa dowolne), Kierowanie +1, Naprawianie +6, Przeszukiwanie +6, Rzemiosło (budownictwo) +6, Rzemiosło (elektronika) +8, Rzemiosło (mechanika) +9, Unieszkodliwianie mechanizmów +6, Wiedza (aktualności) +6, Wiedza (fizyka) +6, Wiedza (popkultura) +6, Wiedza (technologia) +6, Zastraszanie +2, Zawód +5.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Konstruowanie (Rzemiosło [elektronika] i Rzemiosło [mechanika]).

Dobytek: różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy mechanik (Silny Statysta 3/Sprytny Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k8+3 plus 3k6+3; pw 28; prg 13; Ini –1; Szyb 9 m; Obrona 12, dotyk 12, nieprzygotowany 12 (–1 Zr, +3 klasa); BPA +4; zwa +6; atk +7 wręcz (1k6+2 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +7 wręcz (1k6+2 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +3 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref +1, Wola +4; PA 0; Rep +1; S 15, Zr 8, Bd 13, Int 15, Rzt 12, Cha 10.

Profesja: pracownik fizyczny (umiejętności klasowe: Kierowanie, Zastraszanie).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Informatyka +6, Język angielski, Język (dwa dowolne), Kierowanie +5, Materiały wybuchowe +4, Naprawianie +12, Przeszukiwanie +6, Rzemiosło (budownictwo) +8, Rzemiosło (elektronika) +10, Rzemiosło (mechanika) +11, Unieszkodliwianie mechanizmów +8, Wiedza (aktualności) +9, Wiedza (fizyka) +8, Wiedza (popkultura) +7, Wiedza (technologia) +8, Zastraszanie +6, Zawód +5.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka, Konstruowanie (Rzemiosło [elektronika] i Rzemiosło [mechanika]), Złota rączka.

Dobytek: różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy mechanik (Silny Statysta 5/Sprytny Statysta 5): SW 5; średni człowiek; KW 5k8+10 plus 5k6+10; pw 60; prg 13; Ini –1; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 14 (–1 Zr, +5 klasa); BPA +7; zwa +9; atk +10 wręcz (1k6+2 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +10/+5 wręcz (1k6+2 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +6/+1 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +6, Ref +1, Wola +5; PA 0; Rep +3; S 15, Zr 8, Bd 14, Int 15, Rzt 12, Cha 10.

Profesja: pracownik fizyczny (umiejętności klasowe: Kierowanie, Zastraszanie).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Informatyka +8, Język angielski, Język (dwa dowolne), Kierowanie +6, Materiały wybuchowe +6, Naprawianie +16, Przeszukiwanie +8, Rzemiosło (budownictwo) +12, Rzemiosło (elektronika) +12, Rzemiosło (mechanika) +13, Unieszkodliwianie mechanizmów +12, Wiedza (aktualności) +9, Wiedza (fizyka) +10, Wiedza (popkultura) +9, Wiedza (technologia) +12, Zastraszanie +7, Zawód +9.



Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka, Konstruowanie (Rzemiosło [elektronika] i Rzemiosło [mechanika]), Ostrożność, Złota rączka.

Dobytek: różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Silny/Oddany statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: policjanci, strażacy, ochroniarze, pracownicy budowlani i rolnicy. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego policjanta, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy policjant (Silny Statysta 1/Oddany Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k8+1 plus 1k6+1; pw 10; prg 13; Ini +1; Szyb 7,5 m; Obrona 17, dotyk 13, nieprzygotowany 16 (+1 Zr, +2 klasa, +4 kamizelka policyjna); BPA +1; zwa +3; atk +3 wręcz (1k3+2 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +3 (1k4+2, tonfa); całk atk +3 wręcz (1k3+2 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +3 (1k4+2, tonfa) lub +2 dystansowo (2k6, Beretta 92F) lub +2 dystansowo (2k8, Beretta M3P); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +3, Ref +1, Wola +3; PA 0; Rep +1; S 15, Zr 12, Bd 13, Int 10, Rzt 14, Cha 8.

Profesja: funkcjonariusz (umiejętności klasowe: Kierowanie, Zastraszanie).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Dochodzenie +2, Język angielski, Kierowanie +3, Leczenie +4, Pływanie +3, Spostrzegawczość +4, Wiedza (aktualności) +2, Wiedza (cwaniactwo) +2, Wiedza (taktyka) +2, Wspinaczka +1*, Wyczucie pobudek +4, Zastraszanie +1, Zawód +4.

* Wliczono karę do testów z pancerza −3 za kamizelkę policyjną.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim i średnim).

Dobytek: kamizelka policyjna, Beretta 92F (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, Beretta M3P (strzelba kalibru 12), 10 sztuk amunicji kalibru 12, tonfa, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy policjant (Silny Statysta 3/Oddany Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k8+6 plus 3k6+6; pw 34; prg 14; Ini +1; Szyb 7,5 m; Obrona 21, dotyk 15, nieprzygotowany 20 (+1 Zr, +4 klasa, +6 kamizelka taktyczna); BPA +5; zwa +7; atk +7 wręcz (1k4+2, uderzenie bez broni) lub +7 (1k4+2, tonfa); całk atk +7 wręcz (1k4+2, uderzenie bez broni) lub +7 (1k4+2, tonfa) lub +6 dystansowo (2k6, Beretta 92F) lub +6 dystansowo (2k8, Beretta M3P); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +6, Ref +3, Wola +5; PA 0; Rep +1; S 15, Zr 12, Bd 14, Int 10, Rzt 14, Cha 8.

Profesja: funkcjonariusz (umiejętności klasowe: Kierowanie, Zastraszanie).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Dochodzenie +5, Język angielski, Kierowanie +7, Leczenie +5, Pływanie +3, Spostrzegawczość +5, Wiedza (aktualności) +2, Wiedza (cwaniactwo) +3, Wiedza (taktyka) +3, Wspinaczka −1*, Wyczucie pobudek +5, Zastraszanie +4, Zawód +5.

* Wliczono karę do testów z pancerza −5 za kamizelkę taktyczną.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim i średnim), Sztuki walki.

Dobytek: kamizelka taktyczna, Beretta 92F (pistolet samopowtarzalny 9 mm), 50 sztuk amunicji 9 mm, Beretta M3P (strzelba kalibru 12), 10 sztuk amunicji kalibru 12, tonfa, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy policjant (Silny Statysta 5/Oddany Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k8+10 plus 5k6+10; pw 60; prg 14; Ini +1; Szyb 6 m; Obrona 24, dotyk 17, nieprzygotowany 23 (+1 Zr, +6 klasa, +7 kamizelka szturmowa); BPA +8; zwa +11; atk +11 wręcz (1k4+3, uderzenie bez broni) lub +11 (1k4+3, tonfa); całk atk +11/+6 wręcz (1k4+3, uderzenie bez broni) lub +11/+6 (1k4+3, tonfa) lub +10/+5 dystansowo (2k6, Beretta 92F) lub +10/+5 dystansowo (2k8, Beretta M3P); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +8, Ref +3, Wola +6; PA 0; Rep +3; S 16, Zr 12, Bd 14, Int 10, Rzt 14, Cha 8.

Profesja: funkcjonariusz (umiejętności klasowe: Kierowanie, Zastraszanie).



Policjant

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Dochodzenie +8, Język angielski, Kierowanie +10, Leczenie +6, Pływanie +4, Spostrzegawczość +6, Wiedza (aktualności) +3, Wiedza (cwaniactwo) +4, Wiedza (taktyka) +4, Wspinaczka +0*, Wyczucie pobudek +6, Zastraszanie +7, Zawód +5.

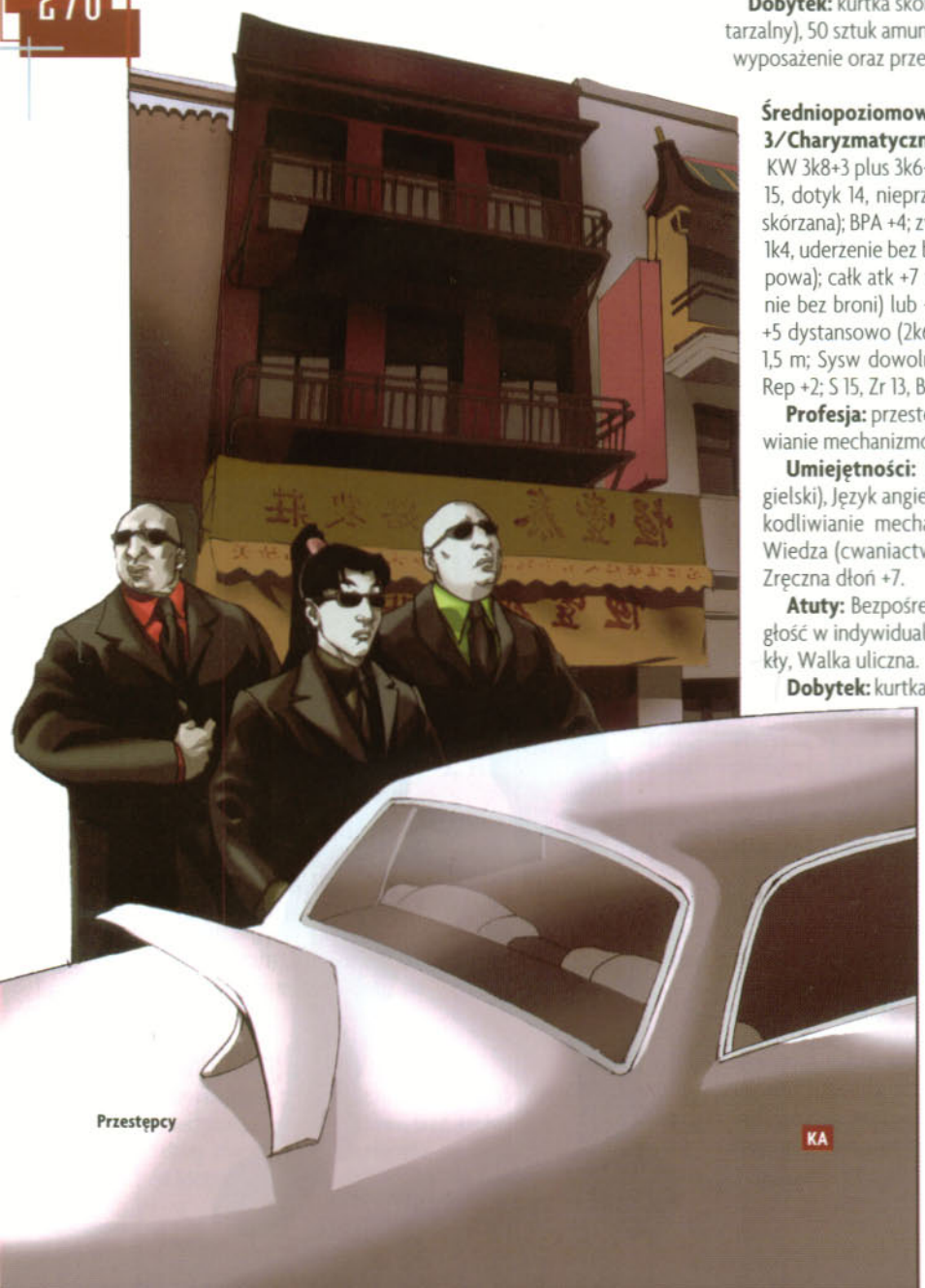
* Wliczono karę do testów z pancerza –6 za kamizelkę szturmową.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim, średnim i ciężkim), Sztuki walki.

Dobytek: kamizelka szturmowa, Beretta 92F (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, Beretta M3P (strzelba kalibru 12), 10 sztuk amunicji kalibru 12, tonfa, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Silny/Charyzmatyczny statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: przywódcy gangów, gwiazdy filmów akcji, trenerzy sportowi oraz treserzy zwierząt. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego przywódcy gangu, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.



Przestępcy

KA

Niskopoziomowy przywódca gangu (Silny Statysta 1/Charyzmatyczny Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k8+1 plus 1k6+1; pw 10; prg 12; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 13, dotyk 12, nieprzygotowany 12 (+1 Zr, +1 klasa, +1 kurtka skórzana); BPA +1; zwa +3; atk +4 wręcz (1k6+2 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 (1k6+2/19-20, pałka teleskopowa); całk atk +4 wręcz (1k6+2 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 (1k6+2/19-20, pałka teleskopowa) lub +2 dystansowo (2k6, Colt M1911A1); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +3, Ref +2, Wola +0; PA 0; Rep +2; S 14, Zr 13, Bd 12, Int 8, Rzt 10, Cha 15.

Profesja: przestępca (umiejętności klasowe: Unieszkodliwianie mechanizmów, Zręczna dłoń).

Umiejętności: Blefowanie +6, Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Skakanie +3, Unieszkodliwianie mechanizmów +3, Wiedza (aktualności) +3, Wiedza (cwaniactwo) +3, Wspinaczka +3, Zastraszanie +6, Zręczna dłoń +5.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka.

Dobytek: kurtka skórzana, Colt 1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji kalibru .45, pałka teleskopowa, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy przywódca gangu (Silny Statysta 3/Charyzmatyczny Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k8+3 plus 3k6+3; pw 28; prg 12; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 14, nieprzygotowany 14 (+1 Zr, +3 klasa, +1 kurtka skórzana); BPA +4; zwa +6; atk +7 wręcz (1k6+2 stłuczenia plus 1k4, uderzenie bez broni) lub +7 (1k6+2/19-20, pałka teleskopowa); całk atk +7 wręcz (1k6+2 stłuczenia plus 1k4, uderzenie bez broni) lub +7 (1k6+2/19-20, pałka teleskopowa) lub +5 dystansowo (2k6, Colt M1911A1); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +5, Ref +4, Wola +2; PA 0; Rep +2; S 15, Zr 13, Bd 12, Int 8, Rzt 10, Cha 15.

Profesja: przestępca (umiejętności klasowe: Unieszkodliwianie mechanizmów, Zręczna dłoń).

Umiejętności: Blefowanie +7, Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Kierowanie +3, Skakanie +3, Unieszkodliwianie mechanizmów +6, Wiedza (aktualności) +3, Wiedza (cwaniactwo) +6, Wspinaczka +4, Zastraszanie +8, Zręczna dłoń +7.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka, Szybki i wściekły, Walka uliczna.

Dobytek: kurtka skórzana, Colt 1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji kalibru .45, pałka teleskopowa, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy przywódca gangu (Silny Statysta 5/Charyzmatyczny Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k8+5 plus 5k6+5; pw 50; prg 12; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 17, dotyk 16, nieprzygotowany 16 (+1 Zr, +5 klasa, +1 kurtka skórzana); BPA +7; zwa +10; atk +11 wręcz (1k6+3 stłuczenia plus 1k4, uderzenie bez broni) lub +11 (1k6+2/19-20, pałka teleskopowa); całk atk +11/+6 wręcz (1k6+3 stłuczenia plus 1k4 [tylko jedno uderzenie w rundzie], uderzenie bez broni) lub +11/+6 (1k6+2/19-20, pałka teleskopo-

wa) lub +9/+4 dystansowo (2k6, Colt M1911A1); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +7, Ref +5, Wola +2; PA 0; Rep +4; S 16, Zr 13, Bd 12, Int 8, Rzt 10, Cha 15.

Profesja: Przestępca (umiejętności klasowe: Unieszkodliwianie mechanizmów, Zręczna dłoń).

Umiejętności: Blefowanie +9, Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Kierowanie +6, Skakanie +4, Unieszkodliwianie mechanizmów +8, Wiedza (aktualności) +3, Wiedza (cwaniactwo) +8, Wspinaczka +5, Zastraszanie +10, Zręczna dłoń +9.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka, Precyzyjny strzał, Szybki i wściekły, Walka uliczna.

Dobytek: kurtka skórzana, Colt 1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji kalibru .45, pałka teleskopowa, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Zwinny/Twardy statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: członkowie gangów, motocykliści, kaskaderzy, przewodnicy, hokeiści oraz policjanci z oddziałów antyterrorystycznych (SWAT). Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego członka gangu, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy członek gangu (Zwinny Statysta 1/Twardy Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k8+2 plus 1k10+2; pw 14; prg 14; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 17, dotyk 16, nieprzygotowany 15 (+2 Zr, +4 klasa, +1 kurtka skórzana); BPA +0; zwa +1; atk +2 wręcz (1k6+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +2 (1k4+1/19-20, nóż); całk atk +2 wręcz (1k6+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +2 wręcz (1k4+1/19-20, nóż) lub +2 dystansowo (2k6, Colt M1911A1); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +3, Ref +3, Wola +1; PA 0; Rep +0; S 13, Zr 15, Bd 14, Int 8, Rzt 12, Cha 10.

Profesja: przestępca (umiejętności klasowe: Wiedza [cwaniactwo], Zręczna dłoń).

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Kierowanie +4, Ukrywanie się +4, Wiedza (cwaniactwo) +2, Zastraszanie +2, Zręczna dłoń +4.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka.

Dobytek: kurtka skórzana, Colt 1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji kalibru .45, nóż, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy członek gangu (Zwinny Statysta 3/Twardy Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k8+6 plus 3k10+6; pw 42; prg 15; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 19, dotyk 18, nieprzygotowany 17 (+2 Zr, +6 klasa, +1 kurtka skórzana); BPA +4; zwa +5; atk +6 wręcz (1k6+1 stłuczenia plus 1k4, uderzenie bez broni) lub +6 wręcz (1k4+1/19-20, nóż); całk atk +6 wręcz (1k6+1 stłuczenia plus 1k4, uderzenie bez broni) lub +6 wręcz (1k4+1/19-20, nóż) lub +6 dystansowo (2k6, Colt M1911A1) lub +6 dystansowo (2k8, AK); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +5, Ref +5, Wola +3; PA 0; Rep +2; S 13, Zr 15, Bd 15, Int 8, Rzt 12, Cha 10.

Profesja: przestępca (umiejętności klasowe: Wiedza [cwaniactwo], Zręczna dłoń).

Umiejętności: Ciche poruszanie się +5, Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Kierowanie +6, Sztuka przetrwania +3, Ukrywanie się +5, Wiedza (cwaniactwo) +4, Zastraszanie +4, Zręczna dłoń +6.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka, Szybkie załadowanie, Walka uliczna.

Dobytek: kurtka skórzana, Colt 1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji kalibru .45, AK (7,62 mmR karabinek automatyczny), 50 sztuk amunicji 7,62 mmR, nóż, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy członek gangu (Zwinny Statysta 5/Twardy Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k8+10 plus 5k10+10; pw 60; prg 15; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 21, dotyk 20, nieprzygotowany 19 (+2 Zr, +8 klasa, +1 kurtka skórzana); BPA +6; zwa +8; atk +10 wręcz (1k8+1 stłuczenia plus 1k4, uderzenie bez broni) lub +10 wręcz (1k4+2/19-20, nóż); całk atk +10/+5 wręcz (1k8+1 stłuczenia plus 1k4 [tylko jedno uderzenie w rundzie], uderzenie bez broni) lub +10/+5 wręcz (1k4+2/19-20, nóż) lub +8/+3 dystansowo (2k6, Colt M1911A1) lub +8/+3 dystansowo (2k8, AK); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +6, Ref +6, Wola +3; PA 0; Rep +2; S 14, Zr 15, Bd 15, Int 8, Rzt 12, Cha 10.

Profesja: przestępca (umiejętności klasowe: Wiedza [cwaniactwo], Zręczna dłoń).

Umiejętności: Ciche poruszanie się +6, Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Kierowanie +8, Sztuka przetrwania +3, Ukrywanie się +6, Wiedza (cwaniactwo) +6, Zastraszanie +4, Zręczna dłoń +8, Zwinność +6.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka, Doskonalsza bijatyka, Szybkie załadowanie, Walka uliczna.

Dobytek: kurtka skórzana, Colt 1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji kalibru .45, AK (7,62 mmR karabinek automatyczny), 50 sztuk amunicji 7,62 mmR, nóż, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Zwinny/Sprytny statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: zawodowi przestępcy, specjaliści od materiałów wybuchowych i niektórzy agenci terenowi. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego przestępcy, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy przestępca (Zwinny Statysta 1/Sprytny Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k8 plus 1k6; pw 8; prg 10; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 15, nieprzygotowany 13 (+2 Zr, +3 klasa); BPA +0; zwa +1; atk +1 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +1 (1k4+1, rękojeść pistoletu); całk atk +1 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +1 (1k4+1, rękojeść pistoletu) lub +3 dystansowo (2k6, Glock 17); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +0, Ref +3, Wola +0; PA 0; Rep +1; S 13, Zr 15, Bd 10, Int 14, Rzt 8, Cha 12.

Profesja: przestępca (umiejętności klasowe: Unieszkodliwianie mechanizmów, Zręczna dłoń).

Umiejętności: Ciche poruszanie się +8, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Fałszerstwo +4, Informatyka +4, Język (dwa dowolne), Język angielski, Kierowanie +6, Materiały wybuchowe +6, Przeszukiwanie +3, Ukrywanie się +8, Unieszkodliwianie mechanizmów +9, Wiedza (aktualności) +4, Wiedza (cwaniactwo) +6, Wyzwalanie się +4, Zachowanie równowagi +6, Zręczna dłoń +7.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Ostrożność, Ukradkowość.

Dobytek: Glock 17 (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy przestępca (Zwinny Statysta 3/Sprytny Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k8 plus 3k6; pw 24; prg 10; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 17, dotyk 17, nieprzygotowany 15 (+2 Zr, +5 klasa); BPA +3; zwa +4; atk +4 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 (1k4+1, rękojeść pistoletu); całk atk +4 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 (1k4+1, rękojeść pistoletu) lub +6 dystansowo (2k6, Glock 17); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +2, Ref +5, Wola +2; PA 0; Rep +2; S 13, Zr 15, Bd 10, Int 15, Rzt 8, Cha 12.

Profesja: Przestępca (umiejętności klasowe: Unieszkodliwianie mechanizmów, Zręczna dłoń).

Umiejętności: Badania +4, Ciche poruszanie się +10, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Fałszerstwo +6, Informatyka +6, Język (dwa dowolne), Język angielski, Kierowanie +8, Materiały wybuchowe +8, Przeszukiwanie +5, Rzemiosło (chemia) +4, Rzemiosło (elektronika) +4, Rzemiosło (farmaceutyka) +4, Rzemiosło (mechanika) +6, Ukrywanie się +10, Unieszkodliwianie mechanizmów +11, Wiedza (aktualności) +6, Wiedza (cwaniactwo) +7, Wyzwalanie się +6, Zachowanie równowagi +8, Zręczna dłoń +12.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Giętkość, Ostrożność, Ukradkowość.

Dobytek: Glock 17 (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy przestępca (Zwinny Statysta 5/Sprytny Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k8 plus 5k6; pw 40; prg 10; Ini +3; Szyb 9 m; Obrona 20, dotyk 20, nieprzygotowany 17 (+3 Zr, +7 klasa); BPA +5; zwa +6; atk +6 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +6 (1k4+1, rękojeść pistoletu); całk atk +6 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +6 (1k4+1, rękojeść pistoletu) lub +9 dystansowo (2k6, Glock 20); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +2, Ref +7, Wola +3; PA 0; Rep +6; S 13, Zr 16, Bd 10, Int 15, Rzt 8, Cha 12.

Profesja: Przestępca (umiejętności klasowe: Unieszkodliwianie mechanizmów, Zręczna dłoń).

Umiejętności: Badania +6, Ciche poruszanie się +13, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Fałszerstwo +8, Informatyka +8, Język (dwa dowolne), Język angielski, Kierowanie +11, Materiały wybuchowe +10, Przeszukiwanie +8, Rzemiosło (chemia) +8, Rzemiosło (elektronika) +6, Rzemiosło (farmaceutyka) +4, Rzemiosło (mechanika) +8, Ukrywanie się +13, Unieszkodliwianie mechanizmów +13, Wiedza (aktualności) +8, Wiedza (cwaniactwo) +8, Wyzwalanie się +9, Zachowanie równowagi +10, Zręczna dłoń +16.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Giętkość, Ostrożność, Sława, Ukradkowość.

Dobytek: Glock 20 (10 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 10 mm, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Zwinny/Oddany statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: taksówkarze, piloci śmigłowców, miłośnicy sportów ekstremalnych oraz tropiciele. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego taksówkarza, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy taksówkarz (Zwinny Statysta 1/Oddany Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k8 plus 1k6; pw 8; prg 10; Ini +6; Szyb 9 m; Obrona 16, dotyk 16, nieprzygotowany 14 (+2 Zr, +4 klasa); BPA +0; zwa +1; atk +1 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +1 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +2 dystansowo (2k4, Pathfinder); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +1, Ref +3, Wola +3; PA 0; Rep +1; S 13, Zr 15, Bd 10, Int 8, Rzt 14, Cha 12.

Profesja: pracownik fizyczny (umiejętności klasowe: Kierowanie, Naprawianie, Rzemiosło [mechanika]).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Kierowanie +7, Naprawianie +4, Wiedza (aktualności) +3, Wiedza (cwaniactwo) +1, Wiedza (popkultura) +3, Zawód +6.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Doskonalsza inicjatywa.

Dobytek: Pathfinder (rewolwer .22), 30 sztuk amunicji .22, różne przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy taksówkarz (Zwinny Statysta 3/Oddany Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k8 plus 3k6; pw 24; prg 10; Ini +6; Szyb 9 m; Obrona 18, dotyk 18, nieprzygotowany 16 (+2 Zr, +6 klasa); BPA +4; zwa +5; atk +5 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +5 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +6 dystansowo (2k4, Pathfinder); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +3, Ref +5, Wola +5; PA 0; Rep +2; S 13, Zr 15, Bd 10, Int 8, Rzt 15, Cha 12.

Profesja: pracownik fizyczny (umiejętności klasowe: Kierowanie, Naprawianie, Rzemiosło [mechanika]).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Kierowanie +11, Naprawianie +6, Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4, Wiedza (aktualności) +5, Wiedza (cwaniactwo) +3, Wiedza (popkultura) +5, Zawód +8.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Demon szybkości, Doskonalsza inicjatywa, Mistrz kierownicy.

Dobytek: Pathfinder (rewolwer .22), 30 sztuk amunicji .22, różne przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy taksówkarz (Zwinny Statysta 5/Oddany Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k8 plus 5k6; pw 40; prg 10; Ini +6; Szyb 9 m; Obrona 21, dotyk 21, nieprzygotowany 18 (+3 Zr, +8 klasa); BPA +6; zwa +7; atk +7 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +7/+2 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +9/+4 dystansowo (2k6, Ruger Service-Six); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref +7, Wola +6; PA 0; Rep +3; S 13, Zr 16, Bd 10, Int 8, Rzt 15, Cha 12.

Profesja: pracownik fizyczny (umiejętności klasowe: Kierowanie, Naprawianie, Rzemiosło [mechanika]).

Umiejętności: Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Kierowanie +14, Naprawianie +8, Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Wiedza (aktualności) +7, Wiedza (cwaniactwo) +5, Wiedza (popkultura) +7, Wyczucie pobudek +4, Zawód +10.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Demon szybkości, Doskonalsza inicjatywa, Mistrz kierownicy.

Dobytek: Ruger Service-Six (.38 rewolwer), 30 sztuk amunicji .38, różne przedmioty osobiste.

Zwinny/Charyzmatyczny statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: dyletanci, oszuści, klowni, magicy oraz prostytutki. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego dyletanta, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.



Niskopoziomowy dyletant (Zwinny Statysta 1/ Charyzmatyczny Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k8 plus 1k6; pw 8; prg 10; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 15, nieprzygotowany 13 (+2 Zr, +3 klasa); BPA +0; zwa –1; atk –1 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk –1 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +2 dystansowo (2k4, Pathfinder); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +1, Ref +4, Wola +1; PA 0; Rep +3; S 8, Zr 14, Bd 10, Int 13, Rzt 12, Cha 15.

Profesja: dyletant (umiejętności klasowe: Hazard).

Umiejętności: Blefowanie +6, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (niemiecki), Dyplomacja +6, Hazard +5, Język angielski, Język niemiecki, Kierowanie +5, Pilotowanie +5, Rzemiosło (sztuki plastyczne) +5, Wiedza (aktualności) +5, Wiedza (popkultura) +7, Wiedza (sztuka) +7, Występy (instrumenty klawiszowe) +6.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Wykształcenie (Wiedza [popkultura] i (Wiedza [sztuka]).

Dobytek: Pathfinder (rewolwer .22), 30 sztuk amunicji .22, różne przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy dyletant (Zwinny Statysta 3/ Charyzmatyczny Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k8 plus 3k6; pw 24; prg 10; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 17, dotyk 17, nieprzygotowany 15 (+2 Zr, +5 klasa); BPA +3; zwa +2; atk +2 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +2 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +5 dystansowo (2k4, Pathfinder); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +3, Ref +6, Wola +3; PA 0; Rep +7; S 8, Zr 14, Bd 10, Int 13, Rzt 12, Cha 16.

Profesja: dyletant (umiejętności klasowe: Hazard).

Umiejętności: Blefowanie +9, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (niemiecki), Dyplomacja +9, Hazard +7, Jeździectwo +4, Język angielski, Język niemiecki, Kierowanie +7, Pilotowanie +7, Rzemiosło (sztuki plastyczne) +7, Wiedza (aktualności) +9, Wiedza (popkultura) +11, Wiedza (sztuka) +9, Występy (instrumenty klawiszowe) +9, Zawód +4.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bogactwo, Sława, Wykształcenie (Wiedza [popkultura] i (Wiedza [sztuka]).

Dobytek: Pathfinder (rewolwer .22), 30 sztuk amunicji .22, różne przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy dyletant (Zwinny Statysta 5/ Charyzmatyczny Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k8 plus 5k6; pw 40; prg 10; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 19, dotyk 19, nieprzygotowany 17 (+2 Zr, +7 klasa); BPA +5; zwa +4; atk +4 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +4 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +7 dystansowo (2k4, Walther PPK); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref +8, Wola +3; PA 0; Rep +8; S 8, Zr 14, Bd 10, Int 14, Rzt 12, Cha 16.

Profesja: dyletant (umiejętności klasowe: Hazard).

Umiejętności: Blefowanie +11, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (niemiecki), Dyplomacja +11, Hazard +9, Jeździectwo +6, Język angielski, Język niemiecki, Kierowanie +9, Pilotowanie +9, Rzemiosło (sztuki plastyczne) +10, Wiedza (aktualności) +12, Wiedza (ekonomia) +6, Wiedza (popkultura) +14, Wiedza (sztuka) +12, Występy (instrumenty klawiszowe) +11, Zawód +8.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bogactwo, Sława, Wykształcenie (Wiedza [popkultura] i (Wiedza [sztuka]).

Dobytek: Walther PPK (.32 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji .32, różne przedmioty osobiste.

Twardy/Sprytny statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: terroryści, czarnorynkowi handlarze oraz terenowi naukowcy rządowi. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego terrorysty, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy terrorysta (Twardy Statysta 1/Sprytny Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k10+2 plus 1k6+2; pw 13; prg 14; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 12, nieprzygotowany 13 (+1 Zr, +1 klasa, +2 kamizelka-podkoszulek); BPA +0; zwa +1; atk +1 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +1 wręcz (1k4+1, rękojeść pistoletu); całk atk +1 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +1 wręcz (1k4+1, rękojeść pistoletu) lub +1 dystansowo (2k6, MAC Ingram M10); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +3, Ref +1, Wola +1; PA 0; Rep +1; S 12, Zr 13, Bd 14, Int 15, Rzt 10, Cha 8.

Profesja: wojskowy (umiejętności klasowe: Nawigacja, Pilotowanie).

Umiejętności: Badania +4, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Fałszerstwo +6, Informatyka +4, Język (dwa dowolne), Język angielski, Kierowanie +2, Materiały wybuchowe +6, Naprawianie +4, Nawigacja +4, Pilotowanie +3, Przeszukiwanie +4, Rzemiosło (budownictwo) +4, Rzemiosło (chemia) +6, Rzemiosło (elektronika) +6, Rzemiosło (mechanika) +6, Wiedza (aktualności) +6, Wiedza (taktyka) +4, Wiedza (technologia) +6, Wiedza (teologia i filozofia) +4, Zawód +2.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim).

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, MAC Ingram M10 (.45 pistolet maszynowy), 50 sztuk amunicji .45, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy terrorysta (Twardy Statysta 3/Sprytny Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k10+6 plus 3k6+6; pw 39; prg 15; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 16, dotyk 14, nieprzygotowany 15 (+1 Zr, +3 klasa, +2 kamizelka-podkoszulek); BPA +3; zwa +4; atk +4 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 wręcz (1k4+1, rękojeść pistoletu); całk atk +4 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 wręcz (1k4+1, rękojeść pistoletu) lub +4 dystansowo (2k6, MAC Ingram M10); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +5, Ref +3, Wola +3; PA 0; Rep +2; S 12, Zr 13, Bd 15, Int 15, Rzt 10, Cha 8.

Profesja: wojskowy (umiejętności klasowe: Nawigacja, Pilotowanie).

Umiejętności: Badania +5, Blefowanie +3, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dowolne trzy), Fałszerstwo +6, Informatyka +5, Język (dowolne trzy), Język angielski, Kierowanie +4, Materiały wybuchowe +6, Naprawianie +4, Nawigacja +4, Pilotowanie +4, Przebieranie +3, Przeszukiwanie +4, Rzemiosło (budownictwo) +7, Rzemiosło (chemia) +7, Rzemiosło (elektronika) +7, Rzemiosło (mechanika) +7, Wiedza (aktualności) +6, Wiedza (taktyka) +5, Wiedza (technologia) +6, Wiedza (teologia i filozofia) +4, wybrane), Zastraszanie +3, Zawód +4, Zbieranie informacji +1.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Podstępność, Zaawansowana biegłość w broni palnej.

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, MAC Ingram M10 (.45 pistolet maszynowy), 50 sztuk amunicji .45, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy terrorysta (Twardy Statysta 5/Sprytny Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k10+10 plus 5k6+10; pw 65; prg 15; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 19, dotyk 17, nieprzygotowany 17 (+2 Zr, +5 klasa, +2 kamizelka-podkoszulek); BPA +5; zwa +6; atk +6 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +6 wręcz (1k4+1, rękojeść pistoletu); całk atk +6 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +6 wręcz (1k4+1, rękojeść pistoletu) lub +7 dystansowo (2k6, MAC Ingram M10 lub Uzi); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +6, Ref +4, Wola +4; PA 0; Rep +6; S 12, Zr 14, Bd 15, Int 15, Rzt 10, Cha 8.

Profesja: wojskowy (umiejętności klasowe: Nawigacja, Pilotowanie).

Umiejętności: Badania +6, Blefowanie +4, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dowolne trzy), Fałszerstwo +6, Informatyka +5, Język (dowolne trzy), Język angielski, Kierowanie +7, Materiały wybuchowe +7, Naprawianie +5, Nawigacja +5, Pilotowanie +8, Przebieranie +4, Przeszukiwanie +5, Rzemiosło (budownictwo) +9, Rzemiosło (chemia) +9, Rzemiosło (elektronika) +9, Rzemiosło (mechanika) +9, Wiedza (aktualności) +6, Wiedza (taktyka) +5, Wiedza (technologia) +6, Wiedza (teologia i filozofia) +5, Zastraszanie +6, Zawód +6, Zbieranie informacji +4.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Podstępność, Sława, Zaawansowana biegłość w broni palnej.

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, MAC Ingram M10 (.45 pistolet maszynowy), 50 sztuk amunicji .45, Uzi (9 mm pistolet maszynowy), 50 sztuk amunicji 9 mm, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Twardy/Oddany statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: prywatni detektywi, żołnierze mafii, członkowie oddziałów paramilitarnych, strażnicy leśni oraz kultyści. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego prywatnego detektywa, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.



Haker

Niskopoziomowy prywatny detektyw (Twardy Statysta 1/Oddany Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k10+2 plus 1k6+2; pw 13; prg 15; Ini –1; Szyb 9 m; Obrona 11, dotyk 11, nieprzygotowany 11 (–1 Zr, +2 klasa); BPA +0; zwa +1; atk +2 wręcz (1k6+1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +2 wręcz (1k6+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +0 dystansowo (2k6, Colt Python); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref –1, Wola +3; PA 0; Rep +1; S 13, Zr 8, Bd 15, Int 10, Rzt 14, Cha 12.

Profesja: badacz (umiejętności klasowe: Badania, Zbieranie informacji).

Umiejętności: Badania +2, Czytanie i pisanie (angielski), Dochodzenie +6, Język angielski, Kierowanie +1, Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4, Wiedza (cwaniactwo) +2, Wiedza (psychologia) +2, Wyczucie pobudek +6, Zastraszanie +2, Zawód +4, Zbieranie informacji +3.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka, Wnikliwość.

Dobytek: Colt Python (.357 rewolwer), 50 sztuk amunicji .357, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy prywatny detektyw (Twardy Statysta 3/Oddany Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k10+9 plus 3k6+9; pw 45; prg 19; Ini –1; Szyb 9 m; Obrona 13, dotyk 13, nieprzygotowany 13 (–1 Zr, +4 klasa); BPA +4; zwa +5; atk +5 wręcz (1k6+1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +5 wręcz (1k6+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 dystansowo (2k6, Colt Python); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +7, Ref +2, Wola +5; PA 0; Rep +2; S 13, Zr 8, Bd 16, Int 10, Rzt 14, Cha 12.

Profesja: badacz (umiejętności klasowe: Badania, Zbieranie informacji).

Umiejętności: Badania +3, Czytanie i pisanie (angielski), Dochodzenie +7, Język angielski, Kierowanie +3, Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4, Wiedza (cwaniactwo) +3, Wiedza (psychologia) +2, Wyczucie pobudek +7, Zastraszanie +3, Zawód +4, Zbieranie informacji +4.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka, Doskonalszy próg obrażeń, Wnikliwość.

Dobytek: Colt Python (.357 rewolwer), 50 sztuk amunicji .357, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy prywatny detektyw (Twardy Statysta 5/Oddany Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k10+15 plus 5k6+15; pw 75; prg 19; Ini –1; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 15, nieprzygotowany 15 (–1 Zr, +6 klasa); BPA +6; zwa +8; atk +10 wręcz (1k8+2 stłuczenia, doskonalsze uderzenie bez broni); całk atk +10/+5 wręcz (1k8+2 stłuczenia, doskonalsze uderzenie bez broni) lub +6/+1 dystansowo (2k6, Colt Python); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +9, Ref +1, Wola +6; PA 0; Rep +3; S 14, Zr 8, Bd 16, Int 10, Rzt 14, Cha 12.

Profesja: badacz (umiejętności klasowe: Badania, Zbieranie informacji).

Umiejętności: Badania +3, Czytanie i pisanie (angielski), Dochodzenie +8, Język angielski, Kierowanie +4, Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5,Wiedza (cwaniactwo) +3, Wiedza (psychologia) +2, Wyczucie pobudek +8, Zastraszanie +5, Zawód +4, Zbieranie informacji +5.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bijatyka, Doskonalsza bijatyka, Doskonalszy próg obrażeń, Wnikliwość.

Dobytek: Colt Python (.357 rewolwer), 50 sztuk amunicji .357, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Twardy/Charyzmatyczny statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: handlarze narkotyków, przywódcy organizacji przestępczych oraz tajniacy (policjanci działający w przebraniu). Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego handlarza narkotyków, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy handlarz narkotyków (Twardy Statysta 1/Charyzmatyczny Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k10+2 plus 1k6+2; pw 13; prg 15; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 12, nieprzygotowany 13 (+1 Zr, +1 klasa, +2 kamizelka-podkoszulek); BPA +0; zwa +1; atk +1 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +1 wręcz (1k4+1/19-20, nóż); całk atk +1 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +1 wręcz (1k4+1/19-20, nóż) lub +1 dystansowo (2k6, Colt M1911A1); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref +2, Wola –1; PA 0; Rep +2; S 12, Zr 13, Bd 15, Int 10, Rzt 8, Cha 14.

Profesja: przestępca (umiejętności klasowe: Wiedza [cwaniactwo], Zręczna dłoń).

Umiejętności: Blefowanie +4, Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Przebieranie +3, Wiedza (cwaniactwo) +5, Wiedza (popkultura) +4, Zastraszanie +4, Zbieranie informacji +4, Zręczna dłoń +5.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Dublet.

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, Colt M1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji .45, nóż, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy handlarz narkotyków (Twardy Statysta 3/Charyzmatyczny Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k10+6 plus 3k6+6; pw 39; prg 15; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 16, dotyk 14, nieprzygotowany 15 (+1 Zr, +3 klasa, +2 kamizelka-podkoszulek); BPA +3; zwa +4; atk +4 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 wręcz (1k4+1/19-20, nóż); całk atk +4 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 wręcz (1k4+1/19-20, nóż) lub +4 dystansowo (2k6, Colt M1911A1); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +6, Ref +4, Wola +1; PA 0; Rep +3; S 12, Zr 13, Bd 15, Int 10, Rzt 8, Cha 15.

Profesja: przestępca (umiejętności klasowe: Wiedza [cwaniactwo], Zręczna dłoń).

Umiejętności: Blefowanie +6, Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Przebieranie +4, Wiedza (cwaniactwo) +7, Wiedza (popkultura) +5, Zastraszanie +5, Zbieranie informacji +6, Zręczna dłoń +6.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Dublet, Ruchliwość, Uniki.

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, Colt M1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji .45, nóż, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy handlarz narkotyków (Twardy Statysta 5/Charyzmatyczny Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k10+10 plus 5k6+10; pw 65; prg 15; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 19, dotyk 17, nieprzygotowany 17 (+2 Zr, +5 klasa, +2 kamizelka-podkoszulek); BPA +5; zwa +6; atk +6 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +6 wręcz (1k4+1/19-20, nóż); całk atk +6 wręcz (1k3+1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +6 wręcz (1k4+1/19-20, nóż) lub +7 dystansowo (2k6, Colt M1911A1); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +8, Ref +6, Wola +1; PA 0; Rep +1; S 12, Zr 14, Bd 15, Int 10, Rzt 8, Cha 15.

Profesja: przestępca (umiejętności klasowe: Wiedza [cwaniactwo], Zręczna dłoń).

Umiejętności: Blefowanie +8, Czytanie i pisanie (angielski), Język angielski, Przebieranie +4, Wiedza (cwaniactwo) +8, Wiedza (popkultura) +6, Zastraszanie +8, Zbieranie informacji +8, Zręczna dłoń +7.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Dublet, Ruchliwość, Szara eminencja, Uniki.

Dobytek: kamizelka-podkoszulek, Colt M1911A1 (.45 pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji .45, nóż, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Sprytny/Oddany statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: policyjni technicy laboratoryjni, lekarze, sanitariusze, dziennikarze, kryminolodzy, nauczyciele akademiccy, naukowcy, antykwariusze, przedsiębiorcy, hakerzy oraz maklerzy giełdowi. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego technika laboratoryjnego, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy technik laboratoryjny (Sprytny Statysta 1/Oddany Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k6 plus 1k6; pw 7; prg 10; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 12, dotyk 12, nieprzygotowany 11 (+1 Zr, +1 klasa); BPA +0; zwa –1; atk –1 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk –1 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +1 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +1, Ref +1, Wola +4; PA 0; Rep +2; S 8, Zr 13, Bd 10, Int 15, Rzt 14, Cha 12.

Profesja: specjalista (umiejętności klasowe: Badania, Rzemiosło [chemia], Wiedza [geografia i biologia]).

Umiejętności: Badania +7, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Dochodzenie +7, Informatyka +6, Język (dwa dowolne), Język angielski, Leczenie +6, Przeszukiwanie +6, Rzemiosło (chemia) +7, Rzemiosło (elektronika) +6, Rzemiosło (farmaceutyka) +9, Wiedza (fizyka) +9, Wiedza (geografia i biologia) +10, Wiedza (technologia) +6, Zawód +7.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Lecznictwo, Wykształcenie (Wiedza [geografia i biologia] oraz Wiedza [fizyka]).

Dobytek: różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy technik laboratoryjny (Sprytny Statysta 3/Oddany Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k6 plus 3k6; pw 21; prg 10; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 13 (+1 Zr, +3 klasa); BPA +3; zwa +2; atk +2 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +2 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +3, Ref +3, Wola +6; PA 0; Rep +2; S 8, Zr 13, Bd 10, Int 15, Rzt 15, Cha 12.

Profesja: specjalista (umiejętności klasowe: Badania, Rzemiosło [chemia], Wiedza [geografia i biologia]).

Umiejętności: Badania +13, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Dochodzenie +10, Informatyka +8, Język (dwa dowolne), Język angielski, Leczenie +6, Odcyfrowywanie zapisków +6, Przeszukiwanie +6, Rzemiosło (chemia) +10, Rzemiosło (elektronika) +6, Rzemiosło (farmaceutyka) +11, Wiedza (fizyka) +9, Wiedza (geografia i biologia) +10, Wiedza (technologia) +7, Zawód +8.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Lecznictwo, Staranność, Wykształcenie (Wiedza [geografia i biologia] oraz Wiedza [fizyka]).

Dobytek: różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy technik laboratoryjny (Sprytny Statysta 5/Oddany Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k6 plus 5k6; pw 35; prg 10; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 16, dotyk 16, nieprzygotowany 15 (+1 Zr, +5 klasa); BPA +5; zwa +4; atk +4 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +4 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +6 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref +5, Wola +8; PA 0; Rep +4; S 8, Zr 13, Bd 10, Int 16, Rzt 15, Cha 12.

Profesja: specjalista (umiejętności klasowe: Badania, Rzemiosło [chemia], Wiedza [geografia i biologia]).

Umiejętności: Badania +16, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Dochodzenie +15, Informatyka +13, Język (dwa dowolne), Język angielski, Leczenie +8, Odcyfrowywanie zapisków +9, Przeszukiwanie +10, Rzemiosło (chemia) +15, Rzemiosło (elektronika) +10, Rzemiosło (farmaceutyka) +16, Wiedza (fizyka) +13, Wiedza (geografia i biologia) +14, Wiedza (technologia) +9, Zawód +11.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Błyskawiczny refleks, Lecznictwo, Staranność, Wykształcenie (Wiedza [geografia i biologia] oraz Wiedza [fizyka]).

Dobytek: różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Sprytny/Charyzmatyczny statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: politycy, pracownicy szczebla kierowniczego, prawnicy, menedżerowie, nauczyciele oraz właściciele nocnych klubów. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego polityka, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy polityk (Sprytny Statysta 1/ Charyzmatyczny Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k6 plus 1k6; pw 7; prg 10; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 11, dotyk 11, nieprzygotowany 10 (+1 Zr); BPA +0; zwa –1; atk –1 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk –1 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +1 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +1, Ref +2, Wola +2; PA 0; Rep +3; S 8, Zr 12, Bd 10, Int 14, Rzt 13, Cha 15.

Profesja: pracownik umysłowy (umiejętności klasowe: Dyplomacja, Wiedza [nauki społeczne]).

Umiejętności: Badania +6, Blefowanie +6, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Dochodzenie +6, Dyplomacja +7, Informatyka +6, Język (dwa dowolne), Język angielski, Rzemiosło (pisarstwo) +6, Wiedza (aktualności) +6, Wiedza (ekonomia) +8, Wiedza (historia) +6, Wiedza (nauki społeczne) +10, Wiedza (popkultura) +6, Wiedza (teologia i filozofia) +6, Zawód +6.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Wykształcenie (Wiedza [ekonomia] oraz Wiedza [nauki społeczne]).

Dobytek: różne przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy polityk (Sprytny Statysta 3/ Charyzmatyczny Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k6 plus 3k6; pw 21; prg 10; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 13, dotyk 13, nieprzygotowany 12 (+1 Zr, +2 klasa); BPA +2; zwa +1; atk +1 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +1 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +3 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +3, Ref +4, Wola +4; PA 0; Rep +6; S 8, Zr 12, Bd 10, Int 14, Rzt 13, Cha 16.

Profesja: pracownik umysłowy (umiejętności klasowe: Dyplomacja, Wiedza [nauki społeczne]).

Umiejętności: Badania +6, Blefowanie +9, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Dochodzenie +8, Dyplomacja +14, Informatyka +8, Język (dwa dowolne), Język angielski, Rzemiosło (pisarstwo) +8, Wiedza (aktualności) +10, Wiedza (ekonomia) +10, Wiedza (historia) +9, Wiedza (nauki społeczne) +14, Wiedza (popkultura) +9, Wiedza (teologia i filozofia) +8, Zastraszanie +5, Zawód +9, Zbieranie informacji +9.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Sława, Wykształcenie (Wiedza [ekonomia] oraz Wiedza [nauki społeczne]), Wzbudzanie zaufania.

Dobytek: różne przedmioty osobiste.

Wysokopoziomowy polityk (Sprytny Statysta 5/ Charyzmatyczny Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k6 plus 5k6; pw 35; prg 10; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 15, dotyk 15, nieprzygotowany 14 (+1 Zr, +4 klasa); BPA +4; zwa +3; atk +3 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni); całk atk +3 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +5 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref +5, Wola +5; PA 0; Rep +8; S 8, Zr 12, Bd 10, Int 15, Rzt 13, Cha 16.

Profesja: pracownik umysłowy (umiejętności klasowe: Dyplomacja, Wiedza [nauki społeczne]).

Umiejętności: Badania +8, Blefowanie +11, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne), Dochodzenie +10, Dyplomacja +18, Informatyka +8, Język (dwa dowolne), Język angielski, Rzemiosło (pisarstwo) +10, Wiedza (aktualności) +14, Wiedza (ekonomia) +14, Wiedza (historia) +13, Wiedza (nauki społeczne) +16, Wiedza (popkultura) +13, Wiedza (teologia i filozofia) +10, Zastraszanie +7, Zawód +14, Zbieranie informacji +11.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Bogactwo, Sława, Wykształcenie (Wiedza [ekonomia] oraz Wiedza [nauki społeczne]), Wzbudzanie zaufania.

Dobytek: różne przedmioty osobiste.

Oddany/Charyzmatyczny statysta

Przykładowe postacie zaliczające się do tego archetypu to: reporterzy, muzycy, fotografowie, tancerzy, duchowni, hazardziści, sprzedawcy, artyści, kaznodzieje oraz disc-jockey. Podane dalej charakterystyki odnoszą się do typowego reportera, a Mistrz Gry może je dostosować do innego rodzaju postaci lub zawodu, zmieniając profesję, rozdzielając inaczej punkty umiejętności lub modyfikując atuty.

Niskopoziomowy reporter (Oddany Statysta 1/ Charyzmatyczny Statysta 1): SW 1; średni człowiek; KW 1k6 plus 1k6; pw 7; prg 10; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 12, dotyk 12, nieprzygotowany 11 (+1 Zr, +1 klasa); BPA +0; zwa –1; atk –1 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub –1 wręcz (1k3 elektryczność, paralizator); całk atk –1 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub –1 wręcz (1k3 elektryczność, paralizator) lub +1 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +2, Ref +2, Wola +3; PA 0; Rep +3; S 8, Zr 12, Bd 10, Int 13, Rzt 14, Cha 15.

Profesja: badacz (umiejętności klasowe: Badania, Dochodzenie).

Umiejętności: Badania +4, Blefowanie +4, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (hiszpański), Dochodzenie +6, Dyplomacja +6, Język angielski, Język hiszpański, Nasłuchiwanie +4, Rzemiosło (pisarstwo) +3, Spostrzegawczość +4, Wiedza (aktualności) +3, Wiedza (cwaniactwo) +3, Wiedza (historia) +3, Wiedza (nauki społeczne) +3, Wiedza (popkultura) +3, Wyczucie pobudek +6, Zawód +4, Zbieranie informacji +7.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Wnikliwość, Wzbudzanie zaufania.

Dobytek: paralizator, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

Średniopoziomowy reporter (Oddany Statysta 3/ Charyzmatyczny Statysta 3): SW 5; średni człowiek; KW 3k6 plus 3k6; pw 21; prg 10; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 13 (+1 Zr, +3 klasa); BPA +3; zwa +2; atk +2 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +2 wręcz (1k3 elektryczność, paralizator); całk atk +2 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +2 wręcz (1k3 elektryczność, paralizator) lub +4 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref +4, Wola +5 PA 0; Rep +3; S 8, Zr 12, Bd 10, Int 13, Rzt 14, Cha 16.

Profesja: badacz (umiejętności klasowe: Badania, Dochodzenie).

Umiejętności: Badania +6, Blefowanie +7, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (hiszpański), Dochodzenie +8, Dyplomacja +9, Język angielski, Język hiszpański, Nasłuchiwanie +7, Rzemiosło (pisarstwo) +5, Spostrzegawczość +7, Wiedza (aktualności) +6, Wiedza (cwaniactwo) +6, Wiedza (historia) +4, Wiedza (nauki społeczne) +4, Wiedza (popkultura) +6, Wyczucie pobudek +7, Zawód +6, Zbieranie informacji +10.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Czujność, Uniki, Wnikliwość, Wzbudzanie zaufania.

Dobytek: paralizator, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.

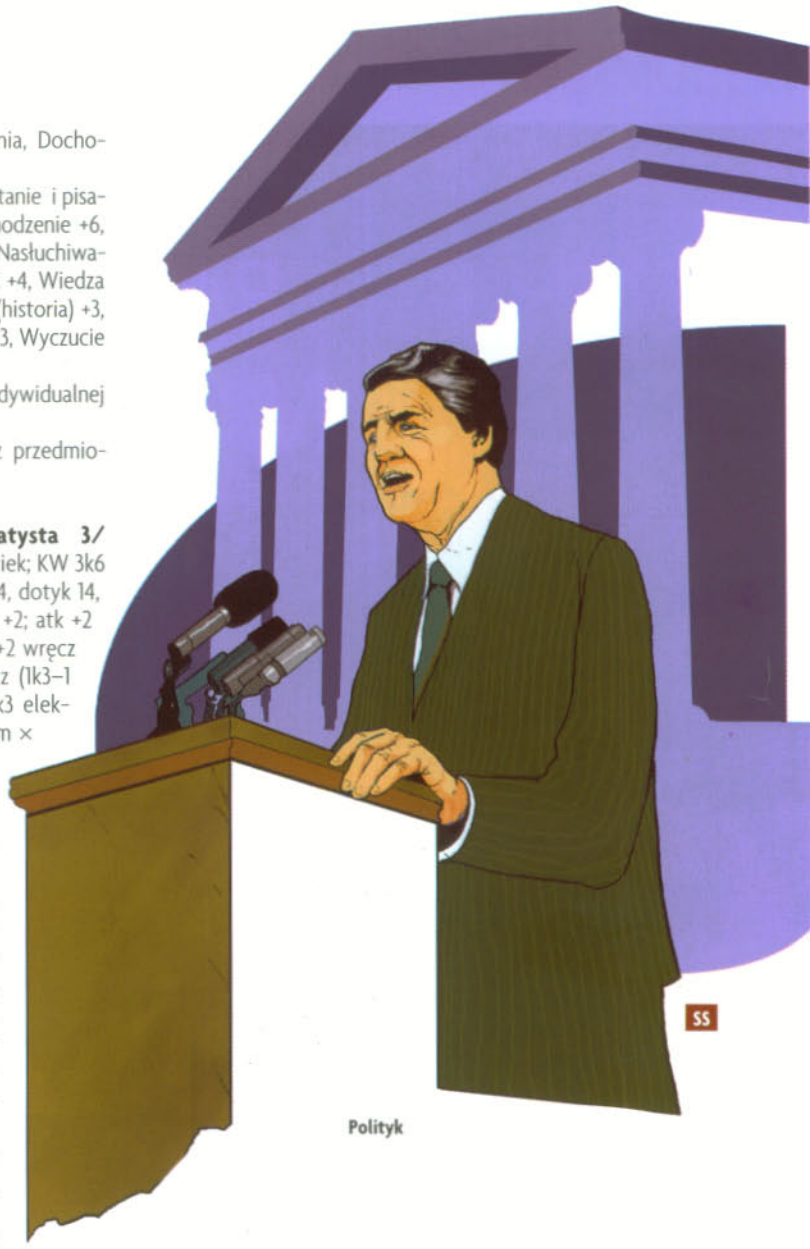
Wysokopoziomowy reporter (Oddany Statysta 5/ Charyzmatyczny Statysta 5): SW 9; średni człowiek; KW 5k6 plus 5k6; pw 35; prg 10; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 16, dotyk 16, nieprzygotowany 15 (+1 Zr, +5 klasa); BPA +5; zwa +4; atk +4 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 wręcz (1k3 elektryczność, paralizator); całk atk +4 wręcz (1k3–1 stłuczenia, uderzenie bez broni) lub +4 wręcz (1k3 elektryczność, paralizator) lub +6 dystansowo; PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +6, Ref +5, Wola +6; PA 0; Rep +8; S 8, Zr 12, Bd 10, Int 13, Rzt 15, Cha 16.

Profesja: badacz (umiejętności klasowe: Badania, Dochodzenie).

Umiejętności: Badania +8, Blefowanie +9, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (hiszpański), Dochodzenie +14, Dyplomacja +11, Język angielski, Język hiszpański, Nasłuchiwanie +8, Rzemiosło (pisarstwo) +7, Spostrzegawczość +8, Wiedza (aktualności) +8, Wiedza (cwaniactwo) +7, Wiedza (historia) +5, Wiedza (nauki społeczne) +4, Wiedza (popkultura) +8, Wyczucie pobudek +8, Zawód +9, Zbieranie informacji +12.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Czujność, Sława, Uniki, Wnikliwość, Wzbudzanie zaufania.

Dobytek: paralizator, różne wyposażenie oraz przedmioty osobiste.



Polityk

POSTACIE HEROICZNE

Heroiczni sprzymierzeńcy oraz nieprzyjaciele tworzeni są w taki sam sposób, jak bohaterowie graczy. Każdy z przedstawionych w tej części podręcznika statystów może stać się niezależną postacią heroiczną – wystarczy zmienić jego charakterystyki w opisany dalej sposób.

Skala Wyzwania: niezależna postać heroiczna ma Skalę Wyzwania równą swojemu poziomowi.

Punkty wytrzymałości: na pierwszym poziomie postacie heroiczne otrzymują maksymalną liczbę punktów wytrzymałości, tak jak bohaterowie graczy.

Punkty akcji: niezależne postacie heroiczne mogą otrzymywać punkty akcji. Jednak tylko nieliczne posiadają ich maksymalną pulę na danym poziomie (niektóre zapewne wykorzystały lub wykorzystają). A zatem należy przyjąć, że liczba aktualnych punktów akcji jest równa połowie poziomów postaci. Na przykład, postać tła Zwinny Heros 2. poziomu/Oddany Heros 1. poziomu posiada 1 punkt akcji.

Właściwości klasowe: niezależne postacie heroiczne uzyskują wszystkie właściwości klasowe (talenty oraz dodatkowe atuty) dostępne dla sześciu klas podstawowych.

Dostęp do klas zaawansowanych: niezależne postacie heroiczne posiadające poziomy w jednej lub więcej klasach podstawowych mogą awansować na poziomy w klasach zaawansowanych, jeśli tylko spełniają wymagania.

Rozdział dziewiąty
MODELE KAMPANII



Stephanie, Roberta i Lily walczą z bestią Cienia

Przedstawione w tym rozdziale trzy modele kampanii pozwalają Mistrzowi Gry na wykorzystanie opcjonalnych scenerii podczas prowadzenia rozgrywki d20 Modern. W każdym z nich do współczesnego świata wprowadzono pewien element fantastyczny. Niezależnie od tego, czy prowadzący zdecyduje się wybrać konwencję horroru (czyli kampanię Shadow Chasers™ – Łowcy Cieni), technofantasy (Urban Arcana™ – Miejskie Arkana) czy psioniki (Agents of PSI™ – Agenci Psi), tutaj znajdziecie ramy ułatwiające wykorzystanie zdolności FX w trakcie gry.

Dalsze informacje przeznaczone są wyłącznie dla Mistrza Gry. Gracze powinni od razu przejść do innego rozdziału. Natychmiast!

ŁOWCY CIENI

Zapada noc i cały świat powoli układa się do snu. Nie będzie to jednak spokojny sen, gdyż pogrążoną w nocnych marzeniach ludzkość dręczy coraz to większa liczba przerażających koszmarów. Taka sytuacja ma miejsce od kilku ostatnich miesięcy, od czasu „Tego Wydarzenia". Dokładnie w ten sposób myśli o nim Russell Whitfield, bowiem wyryło mu się w świadomości naprawdę wielkimi literami.

Czy to zaczęło się właśnie wtedy? Może tak, a może nie. Cholernie pewne jest to, że właśnie wówczas Russell uświadomił sobie ich istnienie... istnienie potworów. Tak właśnie je nazwał. Potwory. Dostrzegał je, walczył z nimi i zabijał. A gdy tylko przybędzie Roberta, miał zmierzyć się z nimi ponownie.

Rzucił okiem na magazyn po drugiej stronie ulicy, ale jego oczy wciąż zwracały się ku ciemnym plamom nocy, które rozlewały się między rozstawionymi daleko od siebie, rzucającymi wątłe światło latarniami. Coś czaiło się tam, pośród cieni. Coś, co było złe i głodne. Czuł jak go obserwuje... odczuwał lekki niepokój, ale tylko lekki. Musiał – potwory były tego warte. Wszak nie były głupie. No, a przynajmniej niektóre z nich nie były.

Próbując przebić wzrokiem ciemność, zarejestrował niemal bezszelestne przybycie Roberty. W jednej chwili był sam (nie licząc tego czegoś, czającego się w mroku), a w następnej była już obok niego. Przywitał się, nawet nie patrząc w jej stronę.

– Roberta – dał się słyszeć jego niski, cichy głos. – Jak miło, że się pojawiłaś.

– Russell – odparła nieco nonszalancko, ciepłym tonem. Lubiła polować i dawało się to zauważyć. – Za nic bym tego nie przepuściła. Przecież wiesz, jak...

– Taa, wiem – powiedział, nie dając jej dokończyć. Po co marnować słowa? – Tam, między drugą a trzecią latarnią.

Roberta uśmiechnęła się, wyciągając strzelbę z torby.

– Gotów pogonić nieco za cieniami?

Pokraczny kształt po przeciwnej stronie ulicy wychylił się z ciemności i ruszył w ich kierunku. A później drugi. I trzeci. Sztywne, niezdarne ruchy i widoczne w niemrawym świetle latarń podarte drogie garnitury przekonały Russella, że ma do czynienia z czymś w rodzaju zombi. Wyciągnął miecz. Głownia pulsowała zimnym, wewnętrznym światłem. Wydawało się, że broń w jego rękach wydaje niski pomruk.

– Pogonić? – odparł Russell, wychodząc na środek ulicy na spotkanie zombi. – Do cholery, jestem tutaj po to, aby ich poszatkować i wysłać z powrotem do piekła.

Streszczenie

Bohaterowie kopią tyłki nadprzyrodzonym koszmarom atakującym współczesny świat.

O kampanii w skrócie

Łowcy Cieni jest jedną z wariacji na temat współczesnej fantastyki. Kładzie nacisk na heroiczny horror w stylu znanym z takich filmów i gier jak: *Resident Evil*, *Special Unit 2*, *Alone in the Dark*, *Buffy: Postrach wampirów* czy *Angel: Anioł Ciemności*. W tej kampanii przerażające monstra grasują we współczesnym świecie. Z nimi właśnie toczą nieustanny bój bohaterowie (nazywani czasami Łowcami Cieni), dając ludzkości promyk nadziei w obliczu wszechogarniającej grozy.

Potwory znane z milionów opowieści grozy nawiedzają ulice naszego świata. Polują pośród nocnej mgły, pod nabrzmiałym pełnią obliczem księżyca, wiszącego złowieszczo nad niczego niespodziewającym się miastem. Cień, mroczna domena wypluwająca wszystkie te monstra do naszej rzeczywistości, maskuje ich przeklętą naturę. Pomaga jej w tym naturalny ludzki mechanizm obronny, chroniący delikatną psychikę śmiertelników przed prawdziwym obrazem świata. Bohaterowie posiadają pewną świadomość trwającej inwazji, ale ta wiedza równie często zabija ich, co ratuje.

Łowcy Cieni dysponują umiejętnościami, atrybutami i wiedzą niezbędną do przeciwstawiania się nadnaturalnym zagrożeniom. Pomagają bronić świat przed najeźdźcami Cienia, stawiając czoło każdemu atakowi wszelkimi dostępnymi im środkami. Bohaterowie wypełniają swój ponury, niewdzięczny obowiązek, gdyż ktoś to musi robić, ponieważ wyczuwają groźbę wiszącą nad światem. Często dlatego, że zwierzchnicy powołali ich do tej misji lub tak sprawiło przeznaczenie. Wampiry, wilkołaki, upiory czy gobliny karmią się mieszkańcami naszego świata, a zadaniem Łowców Cieni jest powstrzymać te wszystkie plugastwa.

Niemniej prawda o inwazji pozostaje skryta przed światem. Większość ludzi nie jest w stanie ogarnąć umysłami stworów Ciemności i dlatego nie mogą – lub nie chcą – dostrzec ich prawdziwej natury. Tego rodzaju zasłona złudzeń i oszukiwanie samych siebie pozwala światu funkcjonować w obliczu wszechogarniającego koszmaru. Z drugiej jednak strony ci, którzy potrafią przebić wzrokiem cienie, często bywają wyśmiewani, stają się obiektami pogardy, a nawet popadają w szaleństwo. Wiedza o tym, jak naprawdę wygląda świat, bywa niebezpieczna – jeżeli człowiek jest w stanie dostrzec potwora, to zazwyczaj potwór również go widzi.

Rola bohaterów

Bohaterowie w tej kampanii są Łowcami Cieni, czyli zwykłymi ludźmi świadomymi obecności Cieni. Niektórzy na skutek tej wiedzy załamują się i popadają w obłęd. Jednakże bohaterowie są ulepieni z innej gliny. Przyjmują wyzwanie do walki z zastępami Cienia, czasami z poczucia obowiązku, a często ze zwykłej chęci przetrwania.

W rzeczywistości tej kampanii współczesny świat zderza się z uniwersum nadprzyrodzonej grozy, zamieszkałym przez koszmarne monstra i nasączonym słabą magią, z którą wiążą się choćby rzadko spotykane magiczne przedmioty. W większości przypadków bohaterowie będą musieli polegać na zdobyczach nowoczesnej techniki oraz sobie nawzajem, choć różnorakie badania mogą odsłonić przed nimi pewne sekrety wiedzy tajemnej.

Oprócz zwykłych klas podstawowych oraz zaawansowanych, w kampanii dostępne są dwie dodatkowe klasy tego ostatniego rodzaju: Pogromca Cieni oraz Okultysta.

Bohaterowie mogą należeć do prywatnej instytucji lub agencji rządowej, do pradawnego zakonu Łowców Cieni albo też działać samodzielnie, polegając tylko na sobie nawzajem, gdy dojdzie do konfrontacji z wrogiem.

Potwory istnieją. Być może zawsze istniały, ale z jakiegoś powodu dopiero niedawno stały się bardziej aktywne. Więk-

szość ludzi nie chce lub nie zdaje sobie sprawy z ich obecności, dlatego też na barki bohaterów spadł obowiązek walki oraz obrony niewinnych przed stworami nocy. Zrozumienie prawdziwej natury świata oraz uświadomienie sobie jak wygląda ponura rzeczywistość, może postaciom zająć nawet kilka przygód, ale kiedy już osiągną ten stan, będą zmuszeni podjąć wyzwanie, bo inaczej dopadną ich potwory na równi z szaleństwem.

Kim są Łowcy Cieni? To bohaterowie, którzy wiedzą i rozumieją, że potwory istnieją, i którzy posiadają odpowiednie zdolności oraz umiejętności, aby walczyć z nadnaturalnym zagrożeniem.

Czym zajmują się Łowcy Cieni? Pomagają obronić świat przed zastępami Cienia, walcząc z każdym świadectwem inwazji, na jaki natrafią, za pomocą wszystkich dostępnych środków, broni lub też magii.

Gdzie działają Łowcy Cieni? W dowolnym miejscu. Potwory wychodzące z Cienia zagrażają całemu światu. Łowcy mogą działać na terenie pojedynczego miasta lub przemierzać cały świat w poszukiwaniu przeciwnika.

Zasady d20 a kampania Łowcy Cieni

W tej kampanii do współczesnego świata dodano trzy cechy: nadnaturalne istoty, niewielką ilość magii oraz kilka rozsądnie dobranych magicznych przedmiotów.

Mistrz Gry może wykorzystać dowolną z istot z rozdziału ósmego, choć najlepiej będą pasowały te z nich, które posiadają cechy nadnaturalne. Kampania toczy się w klimacie heroicznego horroru, gdzie bohaterowie stają oko w oko z istotami z koszmarów. Najlepiej do niej pasują następujące: złudne bestie, czarty, cielesne golemy, gargulce, niewidzialni łowcy, potworne pająki, mumie, szkielety, wampiry, wilkołaki oraz zombi. Można również zastosować jakieś istoty z *Księgi potworów* do gry DUNGEONS & DRAGONS® czy podobnych podręczników. Należy jednak pamiętać, że Skala Wyzwania istoty, która będzie przeciwnikiem bohaterów w ŁOWCACH CIENI, być może w rzeczywistości będzie wyższa, jako że na początku kampanii postacie nie mają dostępu do silnych czarów czy magicznych przedmiotów. Warto się zastanowić, czy nie przydzielić takiemu adwersarzowi jakichś słabości, które drużyna może odkryć i wykorzystać, rekompensując tym samym brak magii. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale ósmym.

Klasy zaawansowane Pogromca Cieni oraz Okultysta zapewniają ograniczony dostęp do magii lub zdolności czaropodobnych. Okultysta powinien mieć możliwość uzyskania nieco wiedzy magicznej, ale rzucanie czarów wtajemniczeń pozostanie dla niego ryzykownym wyczynem i będzie zdarzać się bardzo rzadko. To samo dotyczy wykorzystania magicznych przedmiotów. Mistrz Gry ma prawo nieco pomagać postaciom, ale nie może zapominać, że jest to kampania w klimacie horroru. Bohaterowie powinni dysponować jakimiś narzędziami do walki, acz niekoniecznie od razu całym arsenałem. Prowadzący musi być skąpy, a odkrywanie magicznych przedmiotów niech będzie celem wielu przygód. W każdym razie taki skarb powinien kosztować wiele pracy i poświęcenia, a podobne odkrycia zdarzać się rzadko.

Kiedy toczy się kampania Łowców Cieni? Tu i teraz. Łowcy Cieni walczą z potworami we współczesnym świecie.

Dlaczego Łowcy Cieni walczą z potworami? Ponieważ ktoś to musi robić, a jedynie oni wiedzą, co się tak naprawdę dzieje (lub przynajmniej wiedzą nieco więcej niż przeciętni ludzie). Zazwyczaj do tego zadania powołują ich zwierzchnicy lub zmusza przeznaczenie – a przynajmniej na to wygląda, gdy dany bohater zda sobie sprawę, jak naprawdę wygląda świat.

Cechy kampanii

ŁOWCY CIENI to kampania w klimacie heroicznego horroru, prowadzona w bardzo filmowym stylu. Groza, w postaci potworów oraz nadnaturalnych sytuacji musi być intensywna i możliwie wszechogarniająca. Niemniej, w przeciwieństwie do typowego horroru, bohaterowie posiadają umiejętności pozwalające walczyć z monstrami i, przy pewnej dozie szczęścia oraz uporu, zwyciężyć.

Tło

Od zarania dziejów potwory istniały obok ludzi. Przybywały ze swojego mrocznego wymiaru, aby wyłonić się spośród cieni naszego świata. Stały się źródłem naszych najbardziej przerażających legend oraz najgorszych koszmarów. W niektórych wiekach były szczególnie liczne i bardzo aktywne, a ich okrucieństwo dostrzegał niemal każdy. W innych połączenie między naszą rzeczywistością a Cieniem słabło, stawało się niezbyt trwałe i mniej bezpośrednie. Wówczas liczba potworów malała, a ich działania znaczenie mniej rzucały się w oczy.

Niezależnie od czasów, w których zastępy Cienia rozprzestrzeniały się po świecie, zawsze pojawiali się bohaterowie, aby z nimi walczyć. W każdym pokoleniu zdarzała się garstka takich ludzi, którzy – ze względu na okoliczności oraz brak szczęścia – charakteryzowali się tym, iż dostrzegali prawdziwą naturę stworów Cienia. Ci spośród nich, którzy odznaczali się wolą oraz determinacją, aby zmagać się i żyć pomimo otaczającego szaleństwa, stawali się obrońcami światła. Nadawano im wiele imion, ale obecnie znani są jako Łowcy Cieni.

Na początku nowego tysiąclecia miano, które początkowo miało kpiącą wymowę, nabrało głębszego, poważnego znaczenia. Naturalnie reszta świata uznaje tych ludzi (jeśli w ogóle ich zauważa) za ekscentryków, dziwaków, a nawet szaleńców. Wielu szydzi z nich skrycie lub śmieje się prosto w twarz: „Przestań ścigać cienie i weź się do normalnej roboty" – mówią. Mało kto wierzy, że w Cieniu czają się potwory, które należy tropić, przebijać kołkiem, faszerować ołowiem i rąbać na kawałki, aby nie mogły więcej powstać i ponownie zabijać.

Prawda jest taka, że bohaterowie nie mogą przestać polować na cienie. Oznaczałoby to poddanie się, pozwolenie Stworom Ciemności na bezkarne panoszenie się po Ziemi, a tym samym na skazanie jej na niewyobrażalne piekło.

Dzisiaj Cień jest tak blisko, że w wielu miejscach styka się z naszym światem. Tam też położone są mroczne miejsca, strefy śmierci, w których znajdują się leża potworów i w których polują one z dziką zawziętością. Cień jest jak wielka morska fala, która zbliża się, aby wyrzucić na nasze brzegi niezliczoną liczbę głodnych, złych istot. To czasy strachu, czasy szaleństwa. Dla niektórych może być to nawet pierwszy zwiastun końca świata.

Jednak dopóki istnieją Łowcy Cieni, tli się jeszcze iskra nadziei.



Wydział Siódmy w kampanii Łowcy Cieni

Jeśli bohaterowie nie chcą walczyć z potworami jedynie na własny rachunek, mogą pracować dla Wydziału Siódmego. Mistrz Gry, który chce wprowadzić do kampanii elementy teorii spiskowych, ma pełne prawo potraktować wspomnianą organizację jak komórkę FBI lub innej agencji państwowej. Jeśli pragnie, by Wydział Siódmy miał więcej swobody, to może uczynić go częścią prywatnej instytucji lub korporacji, której rzekomo zlecono badanie tajemnic Cienia, a która w rzeczywistości zajmuje się polowaniem na potwory i zabijaniem ich.

Co łączy Wydział Siódmy z Bractwem (strona 289)? Te dwie organizacje mogą ze sobą w tajemnicy współdziałać bądź też rywalizować. To Mistrz Gry decyduje, jak będzie ta sprawa wyglądała w prowadzonej przez niego kampanii.

Świat Cieni

Łowcy Cieni to kampania osadzona w świecie wyglądającym dokładnie tak jak nasza rzeczywistość. Znajdują się w nim wszystkie powszechnie spotykane, zwyczajne rzeczy, w otoczeniu których się dorasta. Co więcej, są one dokładnie na tym samym miejscu. W efekcie wszystko to pozwala poczuć się spokojnie i wygodnie.

Hamburgery. Telefony komórkowe. Płyty DVD. Hałasy w piwnicy.

Uniwersum Łowców Cieni jest odbiciem współczesnego świata. Scena polityczna, rozrywki, a nawet podział geograficzny są niemal identyczne. Jedyne różnice Mistrz Gry może wprowadzić poprzez fikcyjne postaci oraz ewentualne zmiany będące skutkiem działań bohaterów.

Internet. Płaskoekranowe telewizory. Pizza. Mroczny kształt, złowieszczy pod każdym względem, pojawiający się na granicy twego pola widzenia.

Kolejne różnice pojawią się, gdy ktoś uważniej przyjrzy się tej fikcyjnej wersji naszego świata. Jedna z odmienności polega na tym, że nawet najbardziej pogodne dni wydają się być ponure, a światło słoneczne jest przyćmione i znacznie mniej intensywne niż w prawdziwej rzeczywistości. Poza tym czerń każdej nocy okazuje się być głębsza, a ciemność bardziej nieprzenikniona niż można by się tego spodziewać. Noc widziana w świecie Cienia tłumi każdy dźwięk, wchłania każde światło i rozbrzmiewa niepokojącymi echami koszmarnych dźwięków, które sprawiają, że włosy stają dęba.

Notebooki. Tacos. Płyty CD. Ostre, rozdzierające szpony, które pieszczą twoje ciało wstęgami krwi.

Jednak najważniejszą różnicą między naszym światem a uniwersum Łowców Cieni są hordy istot Cienia. Potwory czające się w ciemnych zaułkach i polujące nocą. Ich ataki wywołują przerażenie i wzbudzają niewytłumaczalny strach we wszystkich, w każdym miejscu. Noc wypełniają nadnaturalne koszmary. Mityczne stworzenia wałęsają się po cichych wioskach i gnieżdżą pod ulicami miast. Pomiędzy zastępami potworów Cienia, wampiry, zombi oraz wilkołaki polują na niewinnych, słabych i przerażonych.

Rolki. Kuchenki mikrofalowe. Złudne bestie wyrywające ociekające krwią kawałki mięsa z twojego ciała, które wciąż próbuje walczyć, w chwili, gdy ty poddajesz się powolnej, bolesnej śmierci.

Trzy elementy kluczowe

Oto trzy kluczowe elementy kampanii Łowcy Cieni.

- Potwory istniejące w świecie będącym odbiciem naszej rzeczywistości;
- Cień przesłaniający i ukrywający przed wszystkimi prawdziwą naturę potworów;
- Bohaterowie pojawiający się, aby chronić świat i walczyć z potworami.

Po zmieszaniu prawdziwego świata z wymienionymi wcześniej cechami uzyskuje się gotową scenerię, która jest tak samo znana graczom oraz Mistrzowi Gry jak ich własna rzeczywistość. A jednocześnie może ona stać się tak bardzo fantastyczna i przerażająca, jak tylko uczyni wyobraźnia uczestników rozgrywki. Dalej przedstawiono krótki opis, jak elementy kluczowe działają podczas kampanii.

Potwory istnieją: każda z istot opisanych w rozdziale ósmym „Przyjaciele i wrogowie" może należeć do hord Cienia – od typowych, najczęściej kojarzonych z horrorami potworów w rodzaju wilkołaków, wampirów czy mumii po znacznie mniej nadprzyrodzone, lecz niemniej straszne stwory, jak łupieżcy umysłów, niedźwiedzukowie czy złudne bestie. Można sobie wyobrazić, że któreś – albo wszystkie – spośród tych istot nawiedzają świat, który wygląda oraz funkcjonuje tak jak rzeczywista Ziemia. Rozpętany w ten sposób chaos byłby naprawdę widowiskowy.

Stado wilkołaków terroryzuje śródmieście. Potężny wampir stoi na czele organizacji przestępczej działającej na terenie miasta. Czart urządza sobie polowania na ludzi zapuszczających się nocą do parku znajdującego się na przedmieściach. Te i inne potwory, które wyszły z Cienia, żerują na ludzkich ofiarach na całym świecie.

Cień przesłania: potwory istnieją, lecz niewielu ludzi potrafi dostrzec ich prawdziwą naturę – a przynajmniej nie do ostatniej chwili, kiedy to przerażenie osiąga szczyt, a monstrum odsłania swoją prawdziwą postać, aby napawać się szaleńczym strachem ofiary przed zadaniem śmiertelnego ciosu. Ta właściwość Cienia, w połączeniu z naturalnym mechanizmem obronnym ludzkiego umysłu, chroni zwykłych śmiertelników przed przerażającymi stworzeniami, które kroczą pośród nich.

Świat zamieszkują trzy rodzaje ludzi. Pierwsi żyją w błogiej nieświadomości wszechobecnego zagrożenia. Nie potrafią przebić wzrokiem Cienia, a ich umysły nie są w stanie pojąć faktu, że stworzenia zła i ciemności naprawdę mogą istnieć. Widzą to, co pragną zobaczyć: dużego psa, uciekającego szczura, wielkiego i brzydkiego drągala w garniturze, nigdy zaś piekielnego ogara, złowieszczego szczura czy trolla. A jeżeli nawet dotrze do ich świadomości, że coś wygląda niezwykle lub może pochodzić nie z tego świata, tłumaczą to sobie chwilową grą świateł, przewidzeniem czy dobrze wykonanym przebraniem.

Drugi typ mieszkańców Ziemi to ludzie będący czasem w stanie przelotnie dostrzec prawdziwą naturę istot Cienia. Ujawnia się im ona na sekundę pod postacią obrazu w kąciku oka, kształtu rodzącego się w chwili mrugnięcia czy ledwie cienia w świetle reflektorów. Posiadają oni niejaką świadomość, że coś takiego jak Cień istnieje. Zdarza się, że niektórzy popadają w obłęd, wywołany takimi przelotnymi wizjami. Inni zachowują zdrowe zmysły, ale w tajemnicy wierzą, że potwory istnieją naprawdę. Próbują żyć własnym życiem najlepiej jak potrafią, ale często zostawiają zapalone światła, gdy kładą się spać, daremnie poszukując we śnie spokoju, który już nigdy nie powróci.

Trzeci typ ludzi to ci, którzy na wskroś potrafią przejrzeć zasłonę Cienia. Widzą potwory, które bardzo często są tego faktu świadome. Do tej grupy zaliczają się jasnowidze, parapsychologowie, wróżki, mistycy, szaleńcy oraz inne osoby dostrojone do Cienia. Większość bohaterów przystępujących do boju z zastępami mroku również należy do ludzi w pełni świadomych prawdziwej natury świata.

Chcąc nadać potworom więcej tajemniczości i zamaskować ich działalność, Cień zabiera swych mieszkańców, gdy spotka ich śmierć. Szczątki zniszczonego lub uśmierconego potwora szybko

znikają, rozpływają się i topią – niczym kostka lodu zostawiona na gorącym chodniku w upalny dzień.

Pojawiają się bohaterowie: bez względu na powód – czy jest to przeznaczenie, boska interwencja, genetyka, pradawna klątwa czy nawet zbieg okoliczności – niewielki procent ludzi rodzi się z pewną świadomością Cienia. Należą oni do dwóch wymienionych wcześniej typów i dysponują częściową lub całkowitą świadomością prawdziwej natury świata. Są podobni do siebie pod tym względem, iż chcą chronić świat przed hordami Cienia. Oczywiście nie wszyscy są altruistami czy dobrymi ludźmi w tradycyjnym rozumieniu tych słów. Walczą z mrokiem o przeżycie, z żądzy zysku, pragnienia zemsty albo dlatego, że tak należy postępować.

Wszyscy Łowcy Cieni przechodzą przez ten sam proces ewolucji. Pewne zdarzenie – przypadkowe spotkanie z wytworami mroku – uaktywnia świadomość jego istnienia. Później człowiekiem kieruje nienawiść, chęć zemsty lub pragnienie znalezienia się po stronie dobra. Tak właśnie rozpoczyna się krucjata trwająca do ostatniego tchu, ponieważ nikt nie wierzy, że jest w stanie pokonać hordy Cienia. Może mieć tylko nadzieję na zwycięstwo w kolejnej walce, aby świat przetrwał jeszcze przez godzinę, dzień lub rok.

Koniec końców Łowcy Cieni spotykają podobne sobie osoby. Współdziałanie pozwala poczuć się bezpieczniej i daje siłę. Poza tym warto się zjednoczyć w obliczu nigdy niekończącej się walki ze stworzeniami nocy. Wbrew pozorom Łowcy Cieni częściej bywają zwierzyną niż myśliwymi. Żyją w nieustannym ruchu, stale poszukując nowych potworów do pokonania, a jednocześnie starając się nie zostać kolejnymi ofiarami nieustającej wojny. Życie takich osób nie jest usłane różami. Większość ludzi, którzy choćby w niewielkim stopniu zdają sobie sprawę z istnienia Łowców Cieni, uznaje ich za szarlatanów, oszustów bądź szaleńców. Mimo to oni wciąż walczą, niezdolni do poddania się w ciszy mrokowi nocy.

Inni Łowcy Cieni

Można odnieść wrażenie, że bohaterowie toczą samotną walkę z ciemnością. Niemniej oprócz nich istnieją również inni Łowcy Cieni. Podobnie do członków drużyny bohaterów graczy, oni również zostali powołani do obrony świata przed hordami Cienia, ochrony dobra i pilnowania spokoju nocy. Niemniej – z racji tego, iż Cień jest zmienny i zwodniczy – rozmaite grupy Łowców (nawet takie, które walczą pod egidą tej samej organizacji) niezbyt sobie ufają i niespecjalnie mają ochotę na współpracę. Ich członkowie wiedzą wszak aż za dobrze, że nic nie jest dokładnie tym, na co wygląda.

Mimo to zdarza się, że jakiś Łowca Cieni zechce odnaleźć bohaterów, zdobyć informacje na temat jakiegoś zagrożenia lub wspomóc ich w walce, choćby przekazując niezwykle ważne wiadomości. Znacznie rzadziej będzie miała miejsce sytuacja, gdy z Cienia wychynie zło zbyt duże, aby mogła sobie z nim poradzić pojedyncza grupa. W takich przypadkach Wydział Siódmy lub inna organizacja postara się zmusić dwie, a nawet więcej grup Łowców do współpracy.

Nie każdy, kto jest w stanie dostrzec istoty mroku, może nazywać się Łowcą Cienia. Istnieją ludzie świadomi zagrożenia, lecz niezdolni do podjęcia walki bądź pozbawieni odpowiedniego wyposażenia. Takie osoby, gdy bohaterowie na nie natrafią, mogą stać się najlepszymi sprzymierzeńcami Łowców Cieni, dostarczając im informacje, dając znać, gdy coś złego nawiedziło okolicę lub wzięło w posiadanie opuszczoną stację metra. Potrafią przejrzeć przez zasłonę Cienia, lecz nie są bohaterami. To sprzedawcy w całodobowych sklepach lub kioskach z gazetami. Bezdomni ekscentrycy lub właściciele sklepików, w których można kupić najbardziej niezwykłe rzeczy. A czasem pacjenci szpitali psychiatrycznych, którzy w przebłyskach normalności podczas wizyty są w stanie odpowiedzieć na kilka pytań Łowców Cieni lub wyjawić szczegóły apokaliptycznych snów.

Łowcy Cieni przyciągają do siebie wreszcie osoby, które pierwszy raz przejrzały przez zasłonę mroku, szukają rady oraz potwierdzenia, czy naprawdę widziały to, co widziały. Niektórzy z nich mogą zacząć walczyć z mrokiem, a nawet dołączyć do drużyny – jeżeli tylko zaakceptują prawdę i postanowią zmierzyć się ze swoim przeznaczeniem.

Zasoby

Łowcy Cieni niespecjalnie mają na kim polegać, nawet jeżeli pracują dla jakiejś dużej organizacji. Większość ludzi uważa ich za obłąkanych, a każdy kogo napotkają na swej drodze może być wrogiem w przebraniu. Jeżeli ktoś zaczyna traktować ich samych oraz ich misję poważnie, najczęściej jest sprzymierzeńcem Cienia, bądź prywatną albo rządową instytucją, której celem jest zwalczanie Łowców bądź studiowanie fenomenu mroku.



Adam toczy pojedynek z ulicznym demonem

Mimo wszystko są na świecie ludzie skłonni wspomóc Łowców Cieni materialnie lub zaoferować im innego rodzaju pomoc, jeżeli zajdzie taka potrzeba. Sponsorzy mający własne porachunki z istotami mroku lub klienci płacący za pomoc oferowaną przez bohaterów. Niektórzy Łowcy Cieni, w chwilach przerwy w zmaganiach z wrogiem, starają się normalnie żyć i zarabiać. Inni wiodą żywot z dnia na dzień, nieustannie podróżując po świecie w poszukiwaniu kolejnej inwazji Cienia.

Nawet jeśli drużynę Łowców Cieni wspomaga bogaty sponsor lub posiada ona stałe źródło dochodu, to nigdy jej wszystkie potrzeby nie zostaną zaspokojone. Oczywiście każdy członek takiej grupy posiada jakąś broń (czasem nawet więcej sztuk) oraz dostęp do laboratorium, biblioteki lub innego źródła ezoterycznej wiedzy, jeżeli przygoda rozwinie się akurat w takim kierunku. Niemniej bardzo często spory fragment scenariusza może dotyczyć zdobywania, pożyczania, kupowania lub nawet kradzieży tego, czego drużyna potrzebuje do skutecznej eliminacji potworów.

A kiedy wszystko inne zawiedzie, Łowcy Cieni mogą zwrócić się o pomoc do Bractwa – choć większość tych pierwszych modli się, aby taka chwila nigdy nie nadeszła.

Bractwo

Bractwo to nazwa, której nawet najtwardsi Łowcy Cieni starają się nie wymawiać, ponieważ plotka głosi, że równie niebezpiecznie znaleźć się po jego stronie, co po przeciwnej. Kto wie, co może być gorsze...

Czym jest Bractwo? Dla wielu Łowców Cieni to po prostu legenda, niezwykła opowieść, którą straszy się wieczorem przy piwie żółtodziobów. I taką pozostaje do chwili, gdy Bractwo nie wezwie któregoś z nich na misję, nie zażąda przysługi lub samo jej nie wyświadczy w krytycznym momencie.

Czym jest Bractwo? To starożytna, tajna organizacja Łowców Cieni. Niektórzy twierdzą, że powstała u zarania cywilizacji, w czasie, gdy miał miejsce pierwszy atak sił ciemności. Inni uważają, że pojawiła się 125 lat temu, podczas ostatniej inwazji Cienia. Są wreszcie i tacy, którzy niezależnie od liczby spotkań z przedstawicielami Bractwa, zawsze będą uważali, że to ledwie mit wykreowany przez rząd lub organizację kontrolowaną przez sam Cień.

Bez względu na to, jak jest naprawdę (a w każdej kampanii będzie zapewne inaczej), Bractwo czasami miesza się w życie Łowców Cieni. Tajemniczy kontakt może dostarczyć odpowiednie informacje lub udostępnić zaginioną księgę, zawierającą odpowiedzi na nurtujące drużynę pytania. Bezimienny Łowca Cieni, noszący znak Bractwa, pojawi się i zaoferuje broń, pieniądze lub magiczne przedmioty. Wszystko, czego wspomniana organizacja wymaga w zamian za podobne przysługi, to wykonanie zleconej przez nią misji, kiedy nadejdzie odpowiedni czas. Niektórzy Łowcy Cieni porównują współpracę z Bractwem do paktu zawartego z diabłem, ale czasami po prostu nie mają innego wyboru – zwłaszcza, kiedy potwory akurat przebijają się przez zabarykadowane drzwi.

Jednostki specjalne i prywatni detektywi

Czasami bohaterowie decydują się na przystąpienie do grupy specjalistów utworzonej specjalnie do walki z inwazją Cienia. Mogą pracować dla instytucji rządowej, wojska, urzędu bezpieczeństwa lub działać pod auspicjami Wydziału Siódmego. Mogą być powiązani z agencją ogólnokrajową, lokalną lub miejską, prywatną korporacją, uniwersytetem lub nawet organizacją charytatywną. Niezależnie od przynależności, grupa jest połączeniem różnego rodzaju postaci i zawodów, dobraną w taki sposób, aby jak najlepiej poradziła sobie w konfrontacji z siłami Cienia.

W skład Wydziału Siódmego również wchodzi jednostka specjalna. Czasami otrzymuje ona rozkazy od przełożonych, innym razem działa na własną rękę, badając miejsca możliwej inwazji mroku. Jednostka może mieć dostęp do zasobów znajdujących się poza zasięgiem zwyczajnej grupy Łowców Cieni lub funkcjonować przy bardzo napiętym budżecie, ze względu na różnorakie ograniczenia oraz brak zrozumienia dla swoich działań przejawianego na najwyższych szczeblach kierownictwa. Niemniej jednostka specjalna dysponuje większą siłą ognia oraz posiada wsparcie przy wykrywaniu, badaniu oraz eliminowaniu stworzeń Cienia grasujących w mieście podlegającym jej jurysdykcji.

Kolejną możliwością dla drużyny bohaterów to podążanie ścieżką zarezerwowaną dla prywatnych detektywów. W takiej kampanii postacie pracują same dla siebie, szukając sposobu, aby pokryć wydatki lub nawet czerpać zyski z walki z hordami Cienia. Drużyna może posiadać bogatego sponsora, który wierzy w jej misję, albo ledwo wiązać koniec z końcem, czekając na następną sprawę. Gdy bohaterowie nie walczą z potworami, rozwiązują choćby zagadki kryminalne lub pracują dla brukowców, zajmując się sensacyjnymi wiadomościami. Niezależnie od wszystkiego, trudno zarabiać na utrzymanie, kiedy niemal nikt na świecie nie wierzy w zagrożenie, przed którym chce się go ochronić.

Bohaterowie mogą być zmuszeni do uzupełnienia dochodów na drodze zwykłych zleceń lub służąc jako konsultanci lokalnych agencji bezpieczeństwa publicznego w dziwnych i tajemniczych sprawach, które mogą, choć nie muszą być powiązane z Cieniem. Nigdy nie wiadomo, kiedy zwyczajne śledztwo przeistoczy się w intrygę z pogranicza koszmaru...

POGROMCA CIENI

Pogromca Cieni ma przeznaczenie, przed którym nie ucieknie. W każdym pokoleniu przychodzi na świat obrońca, wojownik potrafiący sprostać siłom ciemności w walce i niszczyć hordy mroku. Takim właśnie bohaterem jest Pogromca Cieni. Jego natura prowadzi go coraz dalej do miejsc, gdzie włada mrok. Z drugiej zaś strony, jego moc zwraca uwagę i przyciąga stwory zła, gdziekolwiek by się nie znalazł. Pogromca Cieni nie zawsze od razu odkrywa swoje przeznaczenie, ale w końcu staje się ono dla niego oczywiste, gdy fala potworów mroku narasta.

W świecie Pogromcy Cieni, stwory mroku są złowrogie i niszczycielskie, a ma on za zadanie stawiać im czoło i bronić świata przed nadciągającymi ciemnościami.

Wybór tej klasy zaawansowanej oznacza, iż bohater chce poświęcić się zmaganiom z hordami Cienia. Pogromca instynktownie wie, w jaki sposób z nimi walczyć i uzyskuje zdolności, które zwiększają jego szanse w starciu z potworami.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez klasę podstawową Silny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +3.

Atuty: Biegłość w broni dawnej.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Pogromca Cieni.

Kostka Wytrzymałości

Pogromca Cieni otrzymuje 1k8 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Pogromca Cieni awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Pogromcy Cieni:

Czytanie i pisanie (brak), Język obcy (brak), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Wiedza (aktualności, cwaniactwo, popkultura) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Zachowanie równowagi (Zr), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha), Zwinność (Zr).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 3 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Pogromcy Cieni.

Wykrycie Cienia

Pogromca Cieni jest niezwykle wyczulony na stworzenia mroku oraz prawdziwą naturę rzeczywistości. Raz dziennie na każdy poziom tej klasy zaawansowanej bohater jest w stanie wykryć obecność istoty ciemności – za takie uznawane są nadnaturalne stworzenia opisane w rozdziale ósmym „Przyjaciele i wrogowie" (wszystkie oprócz zwierząt i robactwa) oraz *Księdze potworów* do systemu DUNGEONS & DRAGONS ®. Wykorzystanie tego talentu to akcja ataku wymagająca koncentracji. Działa on w promieniu 9 metrów wokół postaci i przez cały czas, w którym Pogromca Cieni pozostaje skoncentrowany, nie dłużej jednak niż liczba rund równa poziomowi postaci w tej klasy zaawansowanej.

Ilość informacji zdobytych podczas tego stanu nadświadomości zależy od czasu skupienia uwagi Pogromcy.

Pierwsza runda: obecność istot Cienia lub ich brak.

Druga runda: liczba aur Cienia (istot lub przedmiotów) w zasięgu oraz moc oddziaływania najsilniejszej z nich. Jeżeli jest ona „przytłaczająca" i ma wartość przynajmniej dwukrotnie wyższą od poziomu postaci Pogromcy Cieni, to ulega on oszołomieniu na 1 rundę, a działanie tej właściwości klasowej dobiega końca. W takim stanie bohater nie może wykonywać żadnych działań, traci premię ze Zręczności do Obrony, a napastnicy otrzymują do ataków względem niego premię +2.

Trzecia runda: ujawnia się moc wszystkich aur Cienia w zasięgu. Jeżeli aura znajduje się poza polem widzenia postaci, to jest ona w stanie ustalić kierunek, choć nie dokładne położenie.

Aura Cienia: istota Cienia emanuje aurę łączącą ją z nadnaturalnym wymiarem. Jej moc zależy od rodzaju stworzenia lub przedmiotu, a także od Kostki Wytrzymałości lub poziomu czarującego (więcej informacji na ten temat w rozdziale dziesiątym „Zdolności FX").

Istota/przedmiot	Wartość
Przybysz	KW
Przedmiot magiczny lub czar	Poziom czarującego × ½
Konstrukt, nieumarły, smok, wynaturzenie, żywiołak	KW × ½
Pozostali mieszkańcy Cienia	KW × ⅓

Wartość	Moc aury
1 lub mniejsza	Słaba
2–4	Umiarkowana
5–10	Silna
11 lub większa	Przytłaczająca

Jeżeli aura zalicza się do więcej niż jednej kategorii (na przykład, gdy w tym samym miejscu znajdują się istota oraz magiczny przedmiot emanujące niezależnymi aurami), to działanie niniejszej zdolności wskazuje silniejszą z nich.

Czas utrzymywania się aury: czas, przez jaki aura utrzymuje się w określonym miejscu po usunięciu z niego magicznego przedmiotu lub odejściu istoty, zależy od jej mocy.

Moc aury	Czas utrzymywania się aury
Słaba	1k6 minut
Umiarkowana	1k6 × 10 minut
Silna	1k6 godzin
Przytłaczająca	1k6 dni

W każdej rundzie Pogromca Cieni może wykrywać obecność istot mroku na innym obszarze. Niniejsza zdolność funkcjonuje również przez przeszkody, ale jej działanie blokuje 30-centymetrowa warstwa kamienia, 2,5-centymetrowa warstwa metalu oraz 90-centymetrowa warstwa drewna lub ziemi.

Niepodatność na Cień

Na drugim poziomie przedstawiciel niniejszej klasy zaawansowanej uzyskuje redukcję obrażeń względem broni naturalnej

TABELA 9–1: POGROMCA CIENI

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+1	+1	+1	+1	Wykrycie Cienia	+1	+0
2	+2	+2	+2	+2	Niepodatność na Cień	+1	+0
3	+3	+2	+2	+2	Premiowy atut	+2	+0
4	+4	+2	+2	+2	Broń Pogromcy	+2	+0
5	+5	+3	+3	+3	Wróg z Cienia	+3	+1
6	+6	+3	+3	+3	Premiowy atut	+3	+1
7	+7	+4	+4	+4	Wróg z Cienia	+4	+1
8	+8	+4	+4	+4	Szybkie leczenie	+4	+1
9	+9	+4	+4	+4	Premiowy atut	+5	+2
10	+10	+5	+5	+5	Słowo Pogromcy	+5	+2

istot Cienia (chodzi o ataki pazurami, ugryzieniem itp.). Niniejsza zdolność nie wpływa na rany zadane bronią palną czy do walki wręcz oraz te spowodowane przez szkodliwe efekty. Wartość redukcji obrażeń jest równa 1/2 posiadanych poziomów w tej klasie zaawansowanej, zaokrąglając w dół.

Dodatkowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Pogromca Cieni otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Akrobatyka, Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz, Czujność, Defensywne sztuki walki, Nieuchwytny cel, Potężny atak, Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie, Wytrącenie z równowagi, Zaawansowane sztuki walki, Zmysł walki.

Broń pogromcy

Na czwartym poziomie Pogromca Cieni otrzymuje możliwość nasączenia potęgą broni do walki wręcz, którą dzierży. W jego rękach rzeczony oręż zachowuje się jak magiczna broń, dzięki czemu otrzymuje on premię z usprawnienia równą 1/2 posiadanych poziomów w niniejszej klasie zaawansowanej, zaokrąglając w dół (a zatem na czwartym poziomie jest to premia +2). W efekcie broń zadaje dodatkowe obrażenia oraz rani stworzenia dysponujące cechą specjalną redukcja obrażeń.

Pogromca Cieni może nasączyć każdy oręż do walki wręcz, wliczając w to uderzenie bez broni (czyli własne ręce). Obdarzenie uzbrojenia opisywaną mocą to akcja całorundowa. Nasączona potęgą broń pozostaje taką tylko w rękach Pogromcy Cieni, który dokonał takiej operacji. Premia z usprawnienia utrzymuje się przez liczbę rund równą posiadanemu poziomowi w opisywanej klasie zaawansowanej.

Wróg z Cienia

Na piątym oraz na siódmym poziomie przedstawiciel niniejszej klasy zaawansowanej wybiera typ istot Cienia – rzeczone stwory stają się wówczas jego preferowanym wrogiem. W wyniku dogłębnego badania tych nieprzyjaciół oraz szkolenia w odpowiednich technikach walki z nimi, bohater otrzymuje premię +1 do testów następujących umiejętności, gdy używa ich względem preferowanego wroga: Blefowanie, Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie, Spostrzegawczość oraz Wyczucie pobudek. Zyskuje również premię +1 do testów obrażeń zadawanych istotom danego typu.

Na każdym poziomie powyżej piątego Pogromca Cieni może dodać +1 do wartości premii dotyczących każdego z preferowanych wrogów. Na przykład, na piątym poziomie w tej klasie zaawansowanej bohater wybrał humanoidy-potwory, dzięki czemu natychmiast zyskał względem tych istot premię +1, która z każdym kolejnym poziomem wrasta o +1. Następnie, na siódmym poziomie, wybrał na preferowanego wroga żywiołaki, a zatem znów premia początkowo wynosi +1, lecz z każdym kolejnym poziomem wzrasta o +1. W efekcie kiedy Pogromca osiągnie dziesiąty poziom, premia względem humanoidów-potworów wynosi +6, a żywiołaków +4.



Pogromca Cieni Russell oraz Okultysta Roberta

Rodzaj stworzenia	Przykład
Gigant	Ogr
Humanoid	Kobold
Humanoid-potwór	Minotaur
Istota baśniowa	Wróżka zębuszka
Konstrukt	Cielesny golem
Likantrop	Wilkołak
Magiczna bestia	Złudna bestia
Nieumarły	Zombi
Przybysz	Czart
Smok	Żmij
Wynaturzenie	Illithid
Żywiołak	Niewidzialny łowca

Szybkie leczenie

Na ósmym poziomie przedstawiciel niniejszej klasy zaawansowanej zyskuje zdolność szybkie leczenie. W każdej rundzie odzyskuje punkty wytrzymałości w liczbie równej 1/2 posiadanych poziomów Pogromcy Cieni. A zatem na ósmym poziomie leczy 4 obrażenia na rundę.

Słowo pogromcy

Na dziesiątym poziomie przedstawiciel opisywanej klasy zaawansowanej osiąga pełnię swoich możliwości. Od tej chwili poświęcając 1 punkt akcji oraz akcję ataku wypowiada słowo mocy niszczące istoty Cienia. Wpływa ono na każdą istotę mroku znajdującą się w promieniu 4,5 metra od bohatera. Efekt zależy od Kostek Wytrzymałości stworzenia, co pokazano w pobliskiej tabeli.

KW	Efekt
12 lub więcej	Otumanienie
8-11	Oszołomienie
4-7	Paraliż
3 lub mniej	Śmierć

Otumaniona istota nie może podejmować żadnych działań przez 1k4 rundy. Oszołomienie zaś trwa 2k4 rundy. Sparaliżowane stworzenie nie może się poruszać przez 1k10 minut. Zabita istota umiera (jeżeli jest żywa) lub zostaje zniszczona (jeżeli to konstrukt lub nieumarły).

OKULTYSTA

Okultysta porusza się w szarej strefie między światłem dnia a mrokiem nocy. Stara się wykorzystywać istoty Cienia i uczyć się od nich, aby przejąć nad nimi władzę oraz by wreszcie całkowicie je kontrolować. Zniszczenie przeciwnika nie jest dla niego jedynym sposobem postępowania z mieszkańcami mroku – potrafi sprzymierzyć się z mniejszym złem, przeciwstawiając je większemu zagrożeniu. Jego ciekawość tworów Cienia jest równie silna, jak chęć obrony świata przed ich inwazją.

Okultysta prowadzi niebezpieczną grę, wykorzystując moce Cienia na jego niekorzyść. Ambitny oraz metodyczny, stara się poruszać między skrajnościami i wykorzystywać Cień do walki z nim samym. Niemniej jeżeli w którymś momencie utraci delikatną kontrolę nad mrokiem, może nie być w stanie kierować siłami, które dotychczas trzymał w ryzach, wówczas zaś nie zdoła stawić czoła zagrożeniu dla swego ciała i umysłu.

Wybór tej klasy zaawansowanej oznacza, iż bohater pragnie zgłębić ukrytą wiedzę i odkryć starożytne sekrety Cienia.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez klasę podstawową Sprytny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: 6 rang w Badaniach, 6 rang w Odcyfrowywaniu zapisków, 6 rang w Wiedzy (nauki tajemne).

Atuty: Staranność, Wykształcenie.

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Okultysta.

Kostka Wytrzymałości

Okultysta otrzymuje 1k6 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Okultysta awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Okultysty.

Badania (Int), Czytanie i pisanie (brak), Dochodzenie (Int), Fałszerstwo (Int), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Odcyfrowywanie zapisków (Int), Rzemiosło (sztuki plastyczne oraz pisarstwo) (Int), Stosowanie magicznych urządzeń (cha), Wiedza (nauki tajemne, historia, teologia i filozofia) (Int), Wyzwalanie się (Zr), Zawód (Rzt), Zręczna dłoń (Zr).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Okultysty.

Umiejętności wtajemniczeń

Okultysta posiada dostęp do opisanych dalej umiejętności wtajemniczeń, traktowanych jak klasowe. Oznacza to, że może wydawać punkty umiejętności na zakup rang dokładnie w taki sam sposób, jak w przypadku innych umiejętności.

Koncentracja (Bd): Normalna Koncentracja ulega rozszerzeniu, dzięki czemu można ją wykorzystywać do zagadnień związanych z wiedzą tajemną, co opisano dalej.

Test: bohater musi wykonać test Koncentracji za każdym razem, gdy istnieje szansa zakłócenia czynności wymagającej jego pełnego zaangażowania i uwagi (jak rzucanie czaru czy koncentrowanie się na aktywnym zaklęciu).

Jeśli test zakończył się powodzeniem, postać może kontynuować akcję w normalny sposób. W przeciwnym razie kończy się ona automatyczną porażką i ulega zmarnowaniu. Jeżeli bohater akurat rzucał czar, to go traci. Kiedy zaś koncentrował się na aktywnym zaklęciu, działanie tego ostatniego dobiega końca.

W tabeli na stronie 57 wymieniono różne rodzaje czynników powodujących rozproszenie uwagi. Jeśli podczas rzucania czaru pojawi się któryś z nich, to do ST należy dodać poziom zaklęcia.

Ponowne próby: możliwe, lecz nie negują skutków wcześniejszej porażki. Zmarnowany czar pozostaje zmarnowany.

Zasady specjalne: wykonując test (ST 15 + poziom czaru) można wykorzystać Koncentrację do defensywnego rzucenia czaru, co pozwala uniknąć ataków okazyjnych. Jeżeli test zakończy się pomyślnie, bohater rzuca zaklęcie, nie prowokując ataków okazyjnych.

Stosowanie magicznych urządzeń (Cha): *tylko wyszkolona.* Umiejętność wykorzystywana do uaktywnienia magicznych urządzeń (wliczając zwoje i różdżki), których nie da się użyć w żaden inny sposób.

Test: bohater może użyć tej umiejętności do odczytania czaru ze zwoju lub księgi zaklęć albo do uaktywnienia magicznego przedmiotu. Dzięki niej postać ma prawo wykorzystywać magiczne przedmioty jakby posiadała zdolności magiczne, właściwości klasowe innej klasy lub inny system wartości.

Próba uaktywnienia magicznego przedmiotu za pomocą tej umiejętności wymaga poświęcenia akcji ataku. Niemniej testy określające czy bohaterowi udało się tego dokonać same w sobie nie zajmują czasu (wlicza się je w akcję ataku aktywującą dany przedmiot).

Bohater musi wykonać test za każdym razem, gdy aktywuje taki magiczny przedmiot, jak zwój czy różdżka. Jeżeli umiejętność służy do imitowania jakieś cechy dłuższy czas, to test należy powtarzać co godzinę.

Działanie	ST
Aktywowanie „na oślep"	25
Imitowanie systemu wartości	30
Imitowanie wartości atrybutu	Patrz opis
Imitowanie właściwości klasowej	20
Odcyfrowanie zapisanego czaru	25 + poziom czaru
Użycie różdżki	20
Użycie zwoju	20 + poziom czarującego

Aktywowanie „na oślep": niektóre przedmioty magiczne aktywuje się specjalnymi słowami, myślami czy działaniami. Bohater potrafi uaktywnić taki przedmiot, jakby użył stosownego wyrazu, myśli czy czynu, choć tego nie zrobił, a nawet nie miał pojęcia, o co chodzi. Musi jednak zrobić coś w zamian, aby wykonać test – powiedzieć coś, machnąć przedmiotem lub w inny sposób spróbować go uaktywnić. Otrzymuje premię +2 do testu Stosowania magicznych urządzeń, jeśli udało mu się wcześniej przynajmniej raz wykorzystać dany przedmiot.

W przypadku porażki o co najmniej 10, zdarzyło się nieszczęście. Taki niefortunny wypadek oznacza uwolnienie magicznej energii w niezamierzony przez bohatera sposób. MG decyduje, co tak naprawdę się stało. Typowe niefortunne wypadki to zadziałanie na inny podmiot czy niekontrolowany wybuch magicznej energii, który zadaje użytkownikowi 2k6 obrażeń. Niniejsze nieszczęścia stanowią uzupełnienie ryzyka niefortunnego wypadku, jakie normalnie mogą mieć miejsce, gdy poziom klasowy używającej go osoby jest niższy niż poziom czarującego dla zapisanego zaklęcia.

Imitowanie systemu wartości: niektóre magiczne przedmioty wywołują pozytywne lub negatywne efekty, zależnie od wyznawanego przez postać systemu wartości. Bohater może ich używać, jakby wyznawał odpowiednie wartości, przy czym może imitować tylko jeden system wartości na raz.

Imitowanie wartości atrybutu: rzucenie zaklęcia ze zwoju wymaga posiadania pewnej minimalnej wartości w odpowiednim atrybucie (Intelekt w przypadku czarów wtajemniczeń, a Roztropność w przypadku objawień). Efektywna wartość atrybutu (odpowiednia dla klasy, którą postać imituje, próbując rzucić czar ze zwoju) odpowiada wynikowi testu Stosowania magicznych urządzeń minus 15. Jeżeli bohater posiada wystarczającą wartość stosownego atrybutu, nie musi wykonywać tego testu.

Imitowanie właściwości klasowych: czasami bohater potrzebuje odpowiedniej właściwości klasowej, aby uaktywnić magiczny przedmiot. Efektywny poziom imitowanej klasy jest równy wynikowi testu minus 20.

Umiejętność ta nie pozwala wykorzystywać właściwości klasowych innej klasy. Dzięki niej postać może jednak aktywować przedmiot, tak jakby daną właściwość posiadała.

Jeżeli klasa, którą bohater imituje, posiada wymaganie dotyczące systemu wartości, musi on je spełnić – albo naprawdę, albo imitując odpowiedni system wartości oddzielnym testem Stosowania magicznych urządzeń (patrz wcześniej).

Odcyfrowanie zapisanego czaru: to wykorzystanie tej umiejętności działa analogicznie do odcyfrowania zaklęcia za pomocą Czarostwa (strona 323), z tą jednak różnicą, że ST jest o 5 wyższe. Odcyfrowanie zapisanego czaru wymaga minuty skupienia.

Użycie różdżki: normalnie bohater może używać różdżki tylko wówczas, jeśli zawarto w niej czary, które znajdują się na liście zaklęć objawień lub wtajemniczeń jego klasy. Natomiast niniejsza umiejętność pozwala wykorzystywać różdżki w taki sposób, jakby postać należała do odpowiedniej klasy pozwalającej rzucać czary.

Użycie zwoju: normalnie bohater może skorzystać ze zwoju tylko wówczas, gdy należy do klasy posiadającej dostęp do zapisanych na nim czarów objawień lub wtajemniczeń. Zastosowania tej umiejętności pozwala natomiast używać zwoju tak, jakby postać należała do odpowiedniej klasy. ST wynosi 20 + poziom czarującego dla zaklęcia, które zamierza rzucić bohater. Rzucenie czaru ze zwoju wymaga jego wcześniejszego odcyfrowania.

Ponadto rzucanie zaklęć ze zwoju wymaga posiadania pewnej minimalnej wartości odpowiedniego atrybutu, równej 10 + poziom czaru. Jeżeli bohater nie spełnia tych wymagań, to musi imitować rzeczoną wartość, wykonując osobny test (więcej na ten temat wcześniej).

Ponowne próby: tak, lecz jeśli w teście aktywacji wypadnie naturalne 1 i użycie przedmiotu się nie powiedzie, to kolej-

TABELA 9–2: OKULTYSTA

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+0	+0	+1	Umiejętności wtajemniczeń, odporność na czary	+0	+0
2	+1	+0	+0	+2	Badanie wtajemniczeń (zwoje)	+1	+0
3	+1	+1	+1	+2	Premiowy atut	+1	+1
4	+2	+1	+1	+2	Kontakt z Cienia	+1	+1
5	+2	+1	+1	+3	Spętanie istoty Cienia	+2	+1
6	+3	+2	+2	+3	Premiowy atut	+2	+2
7	+3	+2	+2	+4	Badanie wtajemniczeń (przedmioty)	+2	+2
8	+4	+2	+2	+4	Spętanie istoty Cienia	+3	+2
9	+4	+3	+3	+4	Premiowy atut	+3	+3
10	+5	+3	+3	+5	Wygnanie	+3	+3

ną próbę postać może przeprowadzić dopiero po upływie 24 godzin.

Zasady specjalne: w przypadku tej umiejętności nie można wykorzystywać zasady 10 ani 20 – magia jest zbyt nieprzewidywalna.

Odporność na czary

Odporność na czary (więcej na stronie 226) Okultysty jest równa 5 + jego poziom w opisywanej klasie zaawansowanej. Wspomniana zdolność nigdy nie wpływa na jego własne zaklęcia. Może on również w dowolnej chwili dobrowolnie obniżyć jej wartość.

Badania wtajemniczeń (zwoje)

Począwszy od drugiego poziomu, Okultysta może badać czary oraz zapisywać zwoje. Niemniej jest on w stanie rzucać zaklęcia wtajemniczeń tylko przy wykorzystywaniu zwojów. Ta metoda oraz ten proces odróżniają Okultystę od zdolności Maga zapisanie zwoju. W przypadku zwojów, które przedstawiciel niniejszej klasy zaawansowanej otrzymuje podczas awansu na jej kolejny poziom, nie ma ani ST zakupu, ani kosztu PD.

Na drugim poziomie oraz awansując na każdy następny poziom, Okultysta poprzez badania wtajemniczeń odkrywa zwoje z zaklęciami. Mistrz Gry losuje zapisane na nich czary, choć bohater może wykonać test Badań i, jeśli będzie on udany, samemu zadecydować o pewnej ich liczbie. W pobliskiej tabeli podano informacje, ile zwojów z czarami danego poziomu otrzymuje Okultysta awansując na kolejny poziom i nad iloma może prowadzić studia na każdym poziomie. Porażka w teście Badań oznacza, że bohater wynalazł tylko i wyłącznie losowe zaklęcia.

Poziom	1	2	3	4	Badania
2	3	—	—	—	1 (ST 20)
3	4	—	—	—	2 (ST 23)
4	5	2	—	—	3 (ST 25)
5	5	3	—	—	4 (ST 28)
6	5	4	—	—	5 (ST 30)
7	6	5	2	—	6 (ST 33)
8	6	5	3	—	7 (ST 35)
9	6	5	4	—	8 (ST 38)
10	7	6	5	2	9 (ST 40)

A zatem na drugim poziomie Okultysta otrzymuje trzy zwoje z pierwszopoziomowymi czarami wtajemniczeń. Jedno zaklęcie może wybrać sam, jeżeli wykona udany test Badań (ST 20), zaś dwa pozostałe są losowane. Więcej zwojów nie posiada, przynajmniej aż do awansu na trzeci poziom. Zaklęcie po wykorzystaniu znika ze zwoju, na którym je zapisano, ale w trakcie przygód bohater może znajdować również inne zwoje.

Podczas rzucania zaklęć ze zwojów Okultysta wykorzystuje opisaną wcześniej umiejętność wtajemniczeń Stosowanie magicznych urządzeń.

Dodatkowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Okultysta otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Bezpośredni strzał, Biegłość w broni dawnej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Czujność, Defensywne sztuki walki, Pewność siebie, Przerażający wygląd, Skupienie, Wnikliwość, Żelazna wola.

Kontakt z Cienia

Na czwartym poziomie Okultysta zyskuje kontakt – istotę Cienia, której liczba Kostek Wytrzymałości jest równa bądź mniejsza od 1/2 posiadanych poziomów w niniejszej klasie zaawansowanej. Stworzenie może, choć nie musi, być otwarcie wrogie względem istot ludzkich, niemniej toleruje bohatera, udzielając mu informacji i innej niewielkiej pomocy tak, jakby było do niego nastawione przyjaźnie (więcej na temat nastawienia na stronie 52). Jednakże jest szansa, że zatai ważne szczegóły, w zależności od relacji z Okultystą. Istota Cienia nie towarzyszy bohaterowi w przygodach i nie zawsze jest dostępna na jego życzenie. W większości przypadków do tego kontaktu można się odwołać raz w tygodniu, a domaga się on pewnej formy wynagrodzenia za udzieloną pomoc – przysługi lub czegoś odpowiadającego jego naturze.

Jeżeli kontakt zginie, zastępuje go następne stworzenie, gdy Okultysta awansuje na kolejny poziom opisywanej klasy zaawansowanej.

Spętanie istoty Cienia

Na piątym poziomie Okultysta może wybrać rodzaj istoty Cienia (dowolne stworzenie, poza zwierzętami oraz robactwem) i spętać je, a w efekcie będzie mu ono służyło. W ciągu 1k6+1 dni u boku bohatera pojawia się istota określonego typu, posiadająca ustaloną przez Mistrza Gry liczbę Kostek Wytrzymałości. Od tego momentu służy ona Okultyście, jakby miała względem niego pomocne nastawienie (choć w głębi ducha może go nienawidzić za zmuszenie do posłuszeństwa). Stworzenie słucha poleceń bohatera, chroni go, walczy po jego stronie i wykonuje inne zadania. Zawsze stara się dosłownie wypełniać rozkazy Okultysty, a zatem może de facto czasami skrzywdzić bohatera lub zaszkodzić mu w równym stopniu, co pomóc.

Od piątego poziomu Okultysta jest w stanie spętać istotę Cienia posiadającą 2 lub mniej Kostek Wytrzymałości.

Od ósmego poziomu Okultysta jest w stanie spętać istotę Cienia posiadającą 4 lub mniej Kostek Wytrzymałości.

Badania wtajemniczeń (przedmioty)

Począwszy od siódmego poziomu Okultysta jest w stanie przeprowadzać badania prowadzące do wynalezienia magicznych przedmiotów. Niniejsza metoda i proces to zdolność wyłączna przedstawicieli niniejszej klasy zaawansowanej. W przypadku przedmiotów, które Okultysta otrzymuje podczas awansu na kolejny poziom, nie ma ani ST zakupu, ani kosztu PD.

Kiedy Okultysta osiągnie siódmy poziom oraz podczas awansu na każdy następny, w wyniku prowadzonych badań wtajemniczeń odkrywa jeden magiczny przedmiot. Mistrz Gry losowo wybiera wspomniany sprzęt, choć bohater może wykonać test Badań (ST 25) i, jeśli będzie on udany, sam podjąć decyzję.

Jeśli chodzi o magiczne wyposażenie, to może to być cudowny przedmiot, różdżka, magiczna broń lub magiczny pancerz.

Podczas wykorzystywania magicznych przedmiotów Okultysta wykorzystuje opisaną wcześniej umiejętność wtajemniczeń Stosowanie magicznych urządzeń.

Wygnanie

Na dziesiątym poziomie Okultysta osiąga pełnię swoich możliwości. Od tego momentu, poświęcając 1 punkt akcji oraz akcję ataku może wypowiedzieć słowo mocy zmuszające istoty Cienia do powrotu do ich rodzimego wymiaru. Stworzenie ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 10 + poziom Okultysty + jego modyfikator z Cha) z premią równą posiadanym KW. Udany rzut obronny oznacza, iż istota Cienia nie znika, lecz ulega oszołomieniu na 1k4+1 rund.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Najważniejszym elementem kampanii Łowcy Cieni są potwory. Nie oznacza to, że Mistrz Gry nie może wymyślić interesującej intrygi czy ciekawych miejsc, w których będzie rozgrywała się akcja, ale to właśnie potwór (lub inny przeciwnik) powinien być głównym daniem. Prowadzący musi wybrać jakieś stworzenie z rozdziału ósmego „Przyjaciele i wrogowie", a następnie zastanowić się, jak mogłoby się zachować, gdyby znalazło sobie żerowisko we współczesnym świecie. To pierwszy krok w tworzeniu potwora. Następnym jest zmodyfikowanie, jeżeli zachodzi taka potrzeba, jego cech oraz sposobu działania. Na koniec należy zadecydować, jaka będzie najważniejsza słabość potwora. Dostarczanie podczas przygody wskazówek, które pomagają doprowadzić bohaterów do rozwiązania, może być tłem wielu ekscytujących scen.

Kościana straż (przygoda niskopoziomowa)

Zacząć można od wyboru grupy szkieletów średniego rozmiaru. W światach fantasy zamieszkują one podziemia opuszczonych zamków i sieją postrach. W kampanii Łowcy Cieni szkielety pojawią się w starym magazynie, a pilnują przechowywanych w tym miejscu tajemniczych skrzyń. Jest ich w sumie sześć, a ich statystyki oraz opis znajdują się na stronie 256.

Oprócz wszystkich swoich typowych cech oraz niepodatności, szkielety mają również dodatkową właściwość: gdy liczba ich punktów wytrzymałości spada do 0, rozsypują się w stos porozrzucanych kości. Jednak 1k4 rundy później kości ponownie się łączą i nieumarły strażnik ulega odtworzeniu. Zniszczenie szkieletu wymaga odkrycia tajemnicy ożywienia, a da się go unicestwić tylko usunąwszy starożytne monety ukryte w pustych, ciemnych jamach, w których dawniej znajdowały się oczy.

Bohaterowie muszą odkryć, że w oczodołach tkwią monety i wyciągnąć je w tej krótkiej chwili, gdy strażnik zamienia się w stos porozrzucanych kości. Po ich usunięciu zaklęcie przestaje działać i szkielet ponownie nie ożywa.

Co znajduje się w skrzyniach? To zależy od Mistrza Gry – niemniej cokolwiek to jest, pewnie należy do złego czarnoksiężnika, który pieczę nad skarbem powierzył szkieletom. Główny przeciwnik powinien być oszczędzony, aby nadal przysparzać bohaterom kłopotów – aż do chwili, gdy będą posiadali odpowiednie umiejętności oraz moc, by stawić mu czoło i zniweczyć jego nikczemne plany. To może być punkt wyjścia dla następnej przygody.

Śmierć z przestworzy (przygoda średniopoziomowa)

Kolejny przykład dotyczy gargulców. Para tych latających drapieżników zagnieździła się na iglicy wieży starej katedry w zaniedbanej dzielnicy miasta. W dzień gargulce siedzą wysoko na budynku i dla niewprawnego oka niczym nie różnią się od kamiennych posągów. Nocą jednak nurkują w poszukiwaniu ofiary na tyle nierozważnej, że zapuściła się w labirynt ulic otaczających katedrę. Są to niebezpieczne stworzenia, chronione specjalną cechą redukcja obrażeń oraz posiadające atut Wielokrotny atak, zdolne stawić czoło nawet bardzo wytrwałej grupie Łowców Cieni. Charakterystyki gargulców znajdują się na stronie 236.

Po zmroku okolica zamienia się w strefę walki. Rywalizujące ze sobą gangi obwiniają konkurentów o śmierć członków, a policja podejrzewa, że grasuje tu seryjny morderca. Prawda jest jeszcze bardziej przerażająca i jej odkrycie może zająć wiele czasu. Wreszcie jednak bohaterowie natrafią na gniazdo gargulców i stawią im czoło w tym leżu.

Powrót księcia (przygoda wysokopoziomowa)

Starożytny książę dawno zapomnianego królestwa powrócił jako mumia i przejął kontrolę nad sklepem ze starociami. Kupujący w tym miejscu ludzie zapadają na dziwną chorobę – popadają w śpiączkę i tracą jeden punkt Budowy dziennie, aż do chwili, gdy osiągnie ona wartość 0, a wówczas umierają. Łączy ich ze sobą tylko zakup jakiegoś drobiazgu we



Elliot na przejażdżce z nieumarłymi

wspomnianym antykwariacie. Bibelot, będący de facto magicznym przedmiotem, powoduje, że zasypiający człowiek nie budzi się i zapada w śpiączkę. Podczas snu zakupiony obiekt wysysa punkty Budowy ofiarze i przekazuje je mumii księcia, który w taki sposób stara się zachować witalność i namiastkę życia. Dzięki temu nie przypomina wysuszonych i pokręconych zwłok.

Bohaterowie muszą odkryć związek łączący zmarłych i wykryć, że zakupione przedmioty są powodem choroby. Każdy z tych drobiazgów jest w magiczny sposób związany z sarkofagiem mumii, ukrytym w tajnym pomieszczeniu pod sklepem. Ofiary powrócą do zdrowia dopiero wówczas, gdy sarkofag zostanie zniszczony.

Książę to Twardy Heros/Oddany Heros. Jego statystyki odpowiadają tym, jakie posiada wysokopoziomowy prywatny detektyw (strona 280), lecz należy uwzględnić właściwości klasowe, punkty akcji oraz cechy specjalne.

Nadchodzi Cień (przygoda wprowadzająca)

Niniejszą przygodę można wykorzystać jako wprowadzenie do kampanii Łowcy Cieni. Mistrz Gry ma, rzecz jasna, prawo wprowadzić wszelkie zmiany, jakie uzna za stosowne, aby w scenariuszu pojawiły się jego pomysły i by lepiej odpowiadał on gustom jego graczy.

Pierwsze spotkanie z Cieniem

Z początku bohaterowie nie wierzą w istnienie istot Cienia. Muszą zatem doświadczyć wydarzenia, które spowoduje, że zaczną rozumieć jakie niebezpieczeństwa czają się w ciemnościach tego świata. Bez względu na to czy postacie znały się wcześniej przed rozpoczęciem przygody, czy dopiero spotkały, akcja rozpoczyna się późną nocą w autobusie przejeżdżającym przez jedną z bardziej wyludnionych dzielnic miasta. Poza kierowcą, bohaterami i kilkoma innymi pasażerami nie ma nikogo. Dziwna cisza, która zapada na kilka godzin przed brzaskiem, wypełnia słabo oświetlone wnętrze autobusu, a pasażerowie pogrążeni są we własnych myślach. Niektórzy śpią.

Wszystko jest w porządku, aż do chwili, kiedy nagle hamulce piszczą szaleńczo, a kierowca wykonuje ostry skręt w prawo. Autobus wpada w poślizg, sunie bokiem pod dziwnym kątem i przechyla się, jakby zaraz miał się przewrócić. Jednak zanim do tego dochodzi, uderza w latarnię i gwałtownie staje. Wstrząs rozrzuca pasażerów na wszystkie strony. Bohaterowie powinni wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – udany oznacza, że postać wyszła z wypadku cało, jest jedynie wstrząśnięta uderzeniem, porażka świadczy o otrzymaniu 1k4 obrażeń.

Podczas gdy bohaterowie i reszta pasażerów podnoszą się z podłogi, Mistrz Gry powinien przeczytać następujący tekst.

> W ciszy, która nastała po wypadku, słychać tylko łkanie i jęk, a także odgłosy świadczące o zaskoczeniu, powoli narastające wśród pasażerów. Kierowca, z twarzą pokrytą krwią spływającą z brzydkiego rozcięcia na czole, staje z przodu autobusu i pyta:
>
> – Wszyscy są cali? Na środku ulicy stało kilku facetów. Nie zauważyłem ich. Dopiero kiedy prawie na nich najechałem, dostrzegłem coś. Słodki Jezu, mam nadzieję, że nie potrąciłem żadnego z...
>
> Nie dokończył zdania – przednia szyba eksploduje, rozsypując tysiące szklanych odłamków po całym pojeździe. Coś sięga przez wybity otwór i porywa kierowcę, zanim jeszcze ostatnia kostka hartowanego szkła dotknie podłogi.

Co się dzieje? W dalszej części przygody bohaterowie znajdą odpowiedź na to pytanie, ale Mistrz Gry powinien jak najdłużej trzymać ich w niewiedzy. Spotkanie otwierające całą przygodę należy przeprowadzić tak, aby zawierało w sobie możliwie dużo narastającego napięcia oraz strachu. To pierwsze zetknięcie się bohaterów z Cieniem i powinno być doświadczeniem, które raz na zawsze odmieni ich życie.

Mistrz Gry decyduje, kim są pozostali pasażerowie nocnego autobusu. Jednym z nich musi być Carlos Fuentes, prawnik pracujący dla firmy Parker & Trask. Jedna z jego spraw dotyczy postępowania przeciwko Korinna Industries. Tak się akurat złożyło, że przedsiębiorstwo to należy do holdingu, którego właścicielem jest Obadiah Falcone. I w tym miejscu pojawił się problem. Falcone, jeden z najbardziej okrutnych i wpływowych władców półświatka, zawarł niedawno pakt z mieszkańcem Cienia. Wykorzystując to przymierze, wydał rozkaz wyeliminowania niektórych najgroźniejszych przeciwników. Pragnie w ten sposób załatwić swoje interesy i jednocześnie sprawdzić nowego sprzymierzeńca.

Sojusznikiem jest tajemnicza istota powiązana z Cieniem (Mistrz Gry może sam stworzyć tę niedostrzegalną na pierwszy rzut oka postać drugoplanową, jeżeli pragnie wykorzystać ją w dalszej części kampanii), która ożywiła kilku zbirów Falcone i przekształciła ich w zombi. Bohaterowie, starając się rozwikłać skomplikowaną intrygę, mogą w pewnym momencie rozpoznać w nieumarłych zaginionych lub zabitych wcześniej członków organizacji przestępczej Obadiaha. Są również w stanie, obierając inną drogę działania, zauważyć, że każda z osób zaatakowanych przez zombi miała na pieńku z Falcone lub jedną z jego licznych firm.

Reszta sceny skupia się na atakach przypuszczanych przez zombi na autobus, a ich celem jest Carlos Fuentes. To jego nieumarli mają wyeliminować, jednak każdego, kto stanie na ich drodze, może spotkać śmierć. Jeśli w przygodzie bierze udział czterech pierwszopoziomowych bohaterów, to Mistrz Gry powinien przeciwstawić im dwóch ludzkich zombi (opisanych szczegółowo na stronie 266). W razie potrzeby należy odpowiednio zwiększyć liczbę nieumarłych, korzystając ze wskazówek opisanych w rozdziale siódmym „Prowadzenie gry". Bohaterowie podczas tego spotkania mają za zadanie przeżyć walkę z zombi, doświadczyć pierwszego kontaktu z Cieniem oraz – jeśli to możliwe – uratować Fuentesa.

Gdy bohaterowie zaangażują się w walkę, w pierwszej chwili powinni wziąć atakujące autobus zombi za grupę ogromnych, niezdarnych włóczęgów. Oświetlenie pojazdu jest słabe i częściowo uległo zniszczeniu podczas wypadku. Latarnie znajdują się dość daleko. Dopiero w czasie bezpośredniego starcia postacie zaczną dostrzegać dziwne cechy napastników – toczoną rozkładem rękę, brudne i poszarpane ubranie, otaczającą atakujących odrażającą woń rozkładu i zgnilizny, czy wreszcie fragmenty kości sterczące z kończyn. Od czasu do czasu w dłoni któregoś z bohaterów zostanie kawałek zgniłego ciała lub upadnie mu pod nogi z nieprzyjemnym mlaśnięciem. Jeżeli postaciom uda się zmniejszyć punkty wytrzymałości zombich do 0, stwory padną na ziemię, a spotkanie będzie wyglądało na zakończone.

Jednakże ponieważ zombi nie zniszczono w sposób gwarantujący ich ostateczną zagładę, potwory później powstaną, powrócą do swego władcy, a następnie ponownie wyruszą wypełniać powierzone im zadania. Bohaterowie mogą się zorientować, że martwe ciała, które leżały na podłodze, nagle znikły. Ewentualnie w ogóle nie zdadzą sobie sprawy z faktu, że nieumarli ponownie powstali, jeżeli nastąpi to po opuszczeniu przez postacie pojazdu lub po zabraniu ich przez odpowiednie służby. Niemniej bohaterowie przeżyli pierwsze spotkanie z Cieniem i świat już nigdy nie będzie dla nich taki jak wcześniej.



Przerywnik: Inicjacja Łowców Cieni

To, w jaki sposób zwykli ludzie stają się zaprzysięgłymi łowcami potworów, zależy od przyjętego modelu kampanii.

W takiej, w której bohaterowie chcą być niezależni, nadchodzi dobry moment, aby pojawił się ktoś, kto wyjaśni im, że Cień nawiedził naszą rzeczywistość. Postacie połączyło przeznaczenie, okropność, której wspólnie byli świadkami – w ten sposób zostali powołani do walki w obronie naszego świata przed złem z innego wymiaru. Osobą przynoszącą takie wieści może być bezdomna kobieta, sprawiająca wrażenie szalonej lub tajemnicze dziecko pojawiające się w niewyjaśniony sposób za każdym razem, gdy trzeba przekazać bohaterom informacje o działalności Cienia. Może być to również niczym niewyróżniający się nieznajomy, odmawiający wyjawienia zbyt wielu szczegółów naraz lub jeden z pasażerów, śmiertelnie ranny po ataku zombi, który na chwilę przed śmiercią nieswoim głosem powoła ich do pełnienia misji. Bohaterowie nie muszą od razu całkowicie uwierzyć w to, co usłyszeli. Jednakże przynajmniej pozwoli im to połączyć w logiczną całość jeszcze dziwniejsze wydarzenia, których będą świadkami w dalszej części przygody.

W kampanii z Wydziałem Siódmym w tle, postacie mogą napotkać przedstawicieli dowolnej organizacji, którą Mistrz Gry zamierza wykorzystywać do walki z inwazją Cienia i otrzymać ofertę pracy w jej komórce. Mogą również rozpocząć rozgrywkę jako dowolnego rodzaju agenci lub funkcjonariusze i zostać zwerbowani po ataku zombi na autobus.

Kolejny sposób to założenie, że jeden z bohaterów od początku podejrzewał, że istoty Cienia istnieją naprawdę. Spotkanie z potworami tylko potwierdziło jego przypuszczenia. Powinien zachęcić innych, aby do niego dołączyli i wspólnie zajęli się badaniem podobnych spraw. W ten sposób da się zdobyć zarówno wiedzę, jak i pieniądze, a poza tym jest to działanie w imieniu dobra (ze wzrostem potęgi wzrasta również odpowiedzialność i tak dalej).

Niezależnie od wybranego przez Mistrza Gry oraz graczy sposobu przejścia postaci do następnego etapu wiary w istoty Cienia i odnalezienia ich miejsca w toczącej się bitwie, pozostał ostatni element, który należy dołożyć do tej układanki. Pokonując zombi, bohaterowie zwrócili na siebie uwagę, a to oznacza, że Falcone i jego mroczny pomocnik nie spoczną dopóki ich nie zniszczą. W najlepszym razie będą musieli po prostu zostać uciszeni, zanim wyjawią komuś zbyt wiele szczegółów spotkania z potworami. W najgorszym staną się przeciwnikami gangstera, których ten będzie chciał się pozbyć nim zaczną przeszkadzać w jego działaniach na większą skalę.

Drugie spotkanie z Cieniem

Bohaterom udało się powstrzymać zombi na jakiś czas (nie ma tu znaczenia czy zdołali zapobiec śmierci Fuentesa, czy też nie), ale nie oznacza to, że pozbyli się zagrożenia. Fakt zniknięcia ciał z miejsca spotkania (a były wszak oczywiście od dawna martwe) lub przychodząca później wiadomość z kostnicy o ich kradzieży powinny dać im do zrozumienia, że potworów nie można normalnie pokonać. Część tego fragmentu przygody powinna dotyczyć badań prowadzących do odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób można ostatecznie powstrzymać nieumarłych.

Spotkane wcześniej przez bohaterów zombi posiadają słabości. Przeszukując rozmaite źródła, postacie odkryją zapewne, że niektóre z tego rodzaju potworów można zniszczyć spalając ich ciała, inne trzeba oblać święconą wodą, jeszcze inne pozbawić głowy, którą zakopuje się w osobnym grobie. Niemniej zombi, z którymi bohaterowie mieli do czynienia, muszą otrzymać trafienie krytyczne w głowę, niszczące pozostałe tam resztki mózgu. Jeżeli postacie będą świadome tej słabości, są w stanie coś takiego osiągnąć strzelając lub uderzając odpowiednio pałką. Wówczas istnieje szansa na trafienie krytyczne lub zmniejszenie punktów wytrzymałości nieumarłego do 0, a następnie wykonanie dodatkowego ataku, którego celem jest zniszczenie mózgu potwora.

W każdym razie w pewnej chwili Falcone wyśle kilku swoich żywych podwładnych, aby odszukali bohaterów. Mogą stanowić jako takie zagrożenie, ale tak naprawdę służą jedynie jako zwiadowcy. Gdy gangster się dowie, gdzie przebywają postacie, powiadomi o tym sprzymierzeńca. W efekcie nieco później okolice nawiedzą powłóczące nogami zombi, które złożą bohaterom wizytę. Sama scena wypadnie najlepiej, gdy wszystkie postacie będą znajdowały się w jednym miejscu. Jeżeli sami z siebie nie połączyli sił, wówczas mogą ich do tego skłonić samotne spotkania z zombi. W końcu w jedności siła.

Niezależnie od sposobu rozegrania spotkania (czy będzie jedno grupowe, czy kilka indywidualnych), postacie ponownie stawią czoło potworom. Tym jednak razem – przypadkowo lub w ustalony wcześniej sposób – odkryją jak wyeliminować zombi na dobre. Falcone, rzecz jasna, nie będzie angażował się w całą sytuację osobiście i bohaterowie nie będą w stanie dobrać się do niego bezpośrednio, chyba że spróbują wziąć prawo w swoje ręce (coś, co rzadko utrudnia życie podczas walki z samymi mieszkańcami Cienia, ale za każdym razem przeszkadza w starciach z ludzkimi przeciwnikami). Mogą też podążyć śladem zombi. Po krótkim śledztwie postacie odkryją sieć domów pogrzebowych będących własnością Falcone. Zakład Wilsona posiada kilka oddziałów, z których jeden znajduje się niedaleko miejsca, gdzie nieumarli zaatakowali autobus. Gdy bohaterowie odkryją ten fakt (i przeżyją kolejne spotkanie z zombi), czeka ich ostateczne starcie z Cieniem.

Ostateczne starcie z Cieniem

Punkt kulminacyjny pierwszej przygody będzie miał miejsce w domu pogrzebowym Wilsona. Jedno ze skrzydeł zakładu przeznaczone jest dla powiększającej się armii zombi Falcone. Ciała tych jego ludzi, który zginęli wykonując obowiązki lub w inny sposób oddali ducha, trafiają do tego miejsca, gdzie poddawane są „przeróbce". Armand Wilson (należy wykorzystać statystyki niskopoziomowego technika laboratoryjnego ze strony 281) preparuje zwłoki według ścisłych wskazówek tajemniczego sprzymierzeńca Falcone. Obecnie procesowi ożywiania poddawanych jest 12 zwłok, a czterech aktywnych zombi pilnuje zakładu. Oprócz nich Wilson posiada również jednego żyjącego pomocnika (do jego opisu należy wykorzystać statystyki niskopoziomowego zbira ze strony 273).

Bohaterowie mogą próbować dostać się do domu pogrzebowego, gdy ten wygląda na cichy i opustoszały. Być może odkryją pomieszczenie, gdzie ciała martwych pracowników Falcone poddawane są magicznemu i alchemicznemu procesowi ożywiania, który zamieni ich w nieumarłych żołnierzy wykorzystywanych do działań przestępczych. Po zakończeniu pierwszej fazy (a połowa jest właśnie na tym etapie), ciała zakopywane są w ziemi wypełniającej środek pokoju, przez co przypomina on coś w rodzaju wewnętrznego ogrodu.

Bohaterowie niekoniecznie muszą zauważyć dwóch spośród czterech aktywnych zombi, które stoją lub leżą bez ruchu pod ścianami pomieszczenia, czekając na sygnał do obrony zakładu pogrzebowego. Dwóch pozostałych jest zakopanych w ziemi i przechodzi regularne odnowienie. Jeżeli postacie w jakikolwiek sposób zdradzą swoją obecność, znajdujący się pod ścianami zombi zaatakują. W następnej rundzie dwóch pozostałych

nieumarłych wygrzebie się z mogił i przyłączy do walki. W trzeciej rundzie pojawi się Wilson wraz ze swoim pomocnikiem.

Koniec końców, bohaterowie muszą zniszczyć wszystkich zombi (nawet tych jeszcze nieożywionych), używając znanej im metody. Pomocnik Wilsona może podczas walki zginąć, ale nie musi. Podda się, jeśli zobaczy, że nie ma szans na zwycięstwo lub gdy straci więcej niż połowę punktów wytrzymałości. Wilson walczy aż do śmierci i może powrócić jako nieumarły w którejś z późniejszych przygód.

Zakończenie

Na końcu pierwszej przygody bohaterowie powinni być już silnie zaangażowani w role Łowców Cieni. Zagrożenie w postaci nieumarłych zabójców zostało wyeliminowane, ale muszą zdawać sobie sprawę, że posiadają teraz nowego wroga, Obadiaha Falcone, który w tajemniczy sposób sprzymierzył się z Cieniem.

AGENCI PSI

Schronienie – kamienica z czerwonobrązowego piaskowca na Upper East Side – przypominało pobojowisko. Trzy ciała leżały na parterze, dwa na piętrze. Na środku spiżarni walały się popalone dokumenty. Pokrywająca ściany krew układała się w błędnie zapisane zaklęcia oraz wezwania do różnych demonów.

– Co za bałagan! Cholera! – syknęła Roxanne Wallace, energetyczna kobieta, przenosząc ciężar ciała z jednej nogi na drugą i tłumiąc w sobie chęć skoncentrowania się, by sprowadzić psioniczne ostrze. – Biedni frajerzy nie mieli żadnych szans.

– Ciśś! – rzucił Troy Bellaros. – Staram się myśleć. – Oczy mężczyzny zalśniły, dosłownie wypełniając się migotliwą energią. Użył tej części swojego mózgu, której większość ludzi nigdy nie wykorzystywała. Części, w której kryła się jego psioniczna moc. Po chwili odchrząknął.

– Podejrzewasz kogoś? – zapytał.

Roxanne wzruszyła ramionami.

– Drzwi wciąż są zamknięte od wewnątrz. Agentów na dole zabito przy kuchennym stole, a trzech pilnowanych przez nich naukowców zginęło w ten sam sposób na piętrze. Rozwaliło im tył głowy od wewnątrz.

– Czyli?

– Niszczyciele Umysłów – splunęła Roxanne. – Śmierdzi tutaj tymi gnojami. Pewnie jakiś większy oddział uderzeniowy. To jedyny sposób, by wziąć wszystkich z zaskoczenia. Jeden z nich mentalnie otworzył drzwi, a po rzeźni zamknął je z powrotem.

Troy uśmiechnął się złośliwie.

– Tak sądzisz? Popatrz na ich oczy.

Roxanne ostrożne odchyliła powiekę martwego naukowca. Oko było czarne jak noc. Zagwizdała cicho.

– Jasna cholera, substytuty. Oni nie są prawdziwi.

– Zgadza się – odparł Troy. – I stawiam na to moją odznakę Paranormalnej Sekcji Interwencyjnej. Co prowadzi nas do pytania: kiedy nasze najlepsze umysły wybrały się na spacer i kto je teraz posiada?

Streszczenie

Psioniczni superagenci angażują się w pełne niebezpieczeństw misje, których celem jest obrona świata przed szpiegami, terrorystami, potencjalnymi najeźdźcami oraz występującymi czasami zagrożeniami parapsychicznymi.

O kampanii w skrócie

W kampanii AGENCI PSI fabułę rodem z filmów szpiegowskich uzupełniono o zdolności paranormalne. Akcja jest szybka, prowadzona z ogromnym rozmachem i oparta na wprowadzeniu wątków spiskowych. Konflikty toczą się wśród działających w ukryciu grup nacisku, chcących kontrolować (lub zniszczyć) obecny porządek świata. Bohaterowie to pełni poświęcenia agenci walczący po stronie dobra i starający się chronić ukochane przez wszystkich swobody obywatelskie i wolności. Poruszają się za zasłoną rzeczywistości, podążają kuluarami władzy i powstrzymują potencjalne katastrofy, zanim ktokolwiek się zorientuje, że dzieje się coś złego.

W tej kampanii rządowi agenci dysponujący nadludzkimi zdolnościami umysłu walczą w obronie znanej rzeczywistości oraz o utrzymanie nad nią kontroli. Za sprawą nowej siły czy raczej mocy – *psioniki* – potrafią wykorzystywać potęgę swoich mózgów. Służy im ona do przejmowania kontroli nad umysłami innych, manifestowania dziwnych zdolności bojowych, zmiany wyglądu oraz innego oddziaływania na otaczający ich świat. Przeciwnikami tych osób są inni para-ludzie, pracujący dla tych, którzy mają bardziej niegodziwe cele oraz ambicje.

Agenci Paranormalnej Sekcji Interwencyjnej nieustannie walczą z siłami zagrażającymi codzienności. Toczą niewidzialną wojnę z tajnymi stowarzyszeniami oraz potężnymi para-ludźmi. To epicki bój, którego zasięg wykracza nawet poza obrazy filmowe, a stawką w kampanii jest przyszłość świata. Następstwa konfliktu dają początek różnego rodzaju miejskim legendom. Opowieści o kręgach odciśniętych w zbożu mogą być wynikiem zaciętej walki psychicznej, a pogłoski o wielkich, czarnych kotach polujących na przedmieściach zwiastować pojawienie się na scenie nowych talentów. Choć agenci dysponują precyzyjną bronią oraz najnowocześniejszym sprzętem, to jednak najbardziej niebezpiecznym narzędziem na ich usługach pozostaje moc umysłów.

Osoby pracujące dla PSI muszą nie tylko zajmować się różnymi sprawami, w które zwykle bywają wplątani agenci (działalność szpiegowska, sabotaż, terroryzm oraz rozgrywki polityczne), ale również chronić mentalną sferę naszej rzeczywistości. Należy pamiętać, iż rządy innych krajów, wrogie siły, korporacje oraz radykalne grupy separatystów mają dostęp do mocy psionicznych, a zatem agenci Paranormalnej Sekcji Interwencyjnej często służą za strażników, nadzorców oraz żołnierzy w wojnie toczonej w obronie większości mieszkańców świata – zwykłych ludzi pozbawionych nadnaturalnych zdolności.

Rola bohaterów

Bohaterowie w kampanii AGENCI PSI są pracownikami organizacji rządowych, którym zleca się tajne misje. Dysponują oni nadludzkimi mocami i ukrytymi motywami. Aby sprostać tym wszystkim wyzwaniom mogą, choć nie muszą, posiadać zdolności psioniczne.

Ci bohaterowie posiadają imponujące możliwości, ale działają w relatywnie rzeczywistym świecie. Do kampanii AGENCI PSI pasowaliby na przykład: James Bond, Sydney Bristow („Agentka o stu twarzach", pracująca dla komórki CIA SD-6), Napoleon Solo (agent specjalny, bohater serialu *„The Man from U.N.C.L.E."*), James West (agent amerykańskiej Secret Service, występujący w serialu szpiegowskim z lat 60. *„Wild Wild West"*), John Stead i Emma Peel (para agentów MI 5½, bohaterowie serialu *„The Avengers"*) oraz Scully i Mulder (agenci FBI z serialu *„Z Archiwum X"*).

Kampania koncentruje się przede wszystkim na bohaterach i ich zdolnościach (psionicznych lub innych), a nie na nowoczesnych urządzeniach, którymi mogą się oni posługiwać. Oczywiście można – i to z powodzeniem – poprowadzić ją w konwencji psionicznego techno-thrillera, ale większy nacisk położono tu na szersze spektrum tajnych operacji.

Bohaterowie działają w ramach pewnej organizacji i mają nad sobą przełożonych, ale zachęca się ich również do podejmowania akcji na własną rękę. Odpowiedzialność za działania nie może być hamulcem dla ich inicjatywy, ponieważ niejednokrotnie mogą się znaleźć w sytuacjach, w których odpowiednie wsparcie lub pomoc nie będą dostępne, a decyzje należy podjąć w mgnieniu oka.

Cechy kampanii

Agenci PSI to kampania szpiegowska prowadzona w stylu znanym z filmów sensacyjnych. Gdyby wyeliminować z niej elementy paranormalne (zmianę umysłów czy moce wypaczające ciało), nadal można byłoby ją rozgrywać jako przygody w świecie wywiadu, z dołożonym dla zabawy kinowym dreszczykiem.

Filmowa rzeczywistość musi być efektowna i imponująca – stawki są zawsze wysokie, nieprzyjaciele bardziej wyraziści, a wyniki działań natychmiastowe (i najczęściej zakończone eksplozją). Postacie muszą przejrzeć nikczemne intrygi, pokonać geniuszy zbrodni i przejrzeć wszechobecne, bardzo zakonspirowane spiski.

Bohaterowie są wyjątkowymi osobami poświęcającymi się obronie społeczeństwa, choć pracują w tajemnicy. Posiadają wrodzone, paranormalne umiejętności, ale wraz z potęgą, jaką dysponują, pojawia się również wielka odpowiedzialność. To wojownicy walczący w sekretnej wojnie.

Zaawansowana technologia jest elementem toczonej z epickim rozmachem rozgrywki, ale nie stanowi jej głównej części składowej. Potężny techniczny gadżet (na przykład satelita kontrolujący umysły) może być celem przygody, ale nie powinien stać się narzędziem wykorzystywanym przez bohaterów lub ich przełożonych. Potęga nowoczesnej techniki blednie w porównaniu z mocami umysłu.

Tło

Zawsze istnieli ludzie posiadający nieco większą moc od innych – prorocy, mędrcy, legendarni wojownicy czy charyzmatyczni władcy dysponujący „dodatkowym" zmysłem. Ledwie 100 lat minęło, odkąd zdolności te zaczęto dokładniej (i w tajemnicy) badać, a co bardziej istotne, jedynie 50 lat upłynęło od momentu, kiedy agencje rządowe zaczęły werbować, szkolić oraz organizować posiadające je osoby.

Sto lat temu zjawiska paranormalne badały takie organizacje jak Towarzystwo Teozoficzne, tłumacząc je za pomocą własnej (wiktoriańskiej) terminologii. Podczas drugiej wojny światowej Trzecia Rzesza wykazała się kilkoma sukcesami w wykorzystaniu tego rodzaju mocy. Zimna Wojna była okresem ciągłej rywalizacji pomiędzy supermocarstwami, które nie lekceważyły żadnej szansy na zdobycie przewagi, co w efekcie doprowadziło do poważnego podejścia do zjawisk paranormalnych i identyfikacji oraz rekrutacji osób dysponujących zdolnościami nadnaturalnymi.

Zasady d20 Modern w kampanii Agenci PSI

Każdy bohater w kampanii Agenci PSI ma prawo wybrać atut Dziki talent (opis na stronie 363). Można w niej również wykorzystać wszystkie klasy zaawansowane opisane w rozdziale szóstym, a także dwie zaprezentowane nieco dalej.

Agenci na pierwszym poziomie traktowani są jak przechodzący proces szkolenia, podczas którego uczą się kontroli zdolności i rozwoju mocy psionicznych. Na czwartym poziomie uznawani są za pełnoprawnych funkcjonariuszy i zwykle uzyskują wówczas dostęp do jednej z przydatnych dla PSI klas zaawansowanych, związanych z psioniką lub zwyczajnych.

W kampanii wykorzystywane są psioniczne zasady oraz zdolności opisane w rozdziale dziesiątym. Ogólnie rzecz biorąc, Agenci PSI działają we współczesnym świecie, w którym co prawda występuje psionika, ale nie ma miejsca na magię.

Nasilenie aktywności paranormalnej ma miejsce od 1987 roku. Niektórzy twierdzą, że wzrost ten wynika z właściwego finansowania tajnych operacji paranormalnych i większej liczby agentów przydzielonych do spraw, które wcześniej uznawane były za miejskie legendy. Inni zauważyli, że późnym latem 1987 roku miała miejsce harmoniczna konwergencja – zjawisko astronomiczne, polegające na ustawieniu się większości planet w jed-



Roxanne pokazuje pazury

Wydział Siódmy i Agenci PSI

Wydział Siódmy to grupa operacyjna działającą w ramach Paranormalnej Sekcji Interwencyjnej. Jego zadaniem jest prowadzenie śledztw oraz operacji polowych. W skład Wydziału Siódmego wchodzi wiele małych, lokalnych komórek, które mogą zostać wysłane w najodleglejsze zakątki świata, jeśli zaistnieje taka potrzeba. Oto pozostałe oddziały PSI.

Wydział Pierwszy: Administracja, nazywana także Kierownictwem.

Wydział Drugi: Badania, werbunek oraz szkolenie psioniczne, tzw. Kadry.

Wydział Trzeci: Archiwum, określany również mianem Biblioteki.

Wydział Czwarty: Broń, sprzęt, amunicja oraz zaopatrzenie. Nazywany Magazynem.

Wydział Piąty: Wydział zajmujący się łącznością oraz kontaktami z mediami, zwany Fasadą. Ma na oku agentów terenowych, zaciera ślady i tworzy fałszywe historie wyjaśniające publiczne manifestacje mocy psionicznych, aby utrzymać niewidzialną wojnę w tajemnicy.

Wydział Szósty: Wydział Wewnętrzny, tzw. Duchy. Odpowiedzialny za kontrolowanie innych wydziałów.

Wydział Siódmy: Operacyjny. Nazywany Agentami lub mniej pozytywnie: Psami.

Wydział Ósmy: Wydział do zadań specjalnych, określany mianem Kawalerii. W jego skład wchodzą najpotężniejsi psionicy i wykorzystywany jest w przypadkach, gdy sytuacja wymyka się spod kontroli.

Siedem „niższych" wydziałów podlega Pierwszemu i, przynajmniej w teorii, są one sobie równe. W rzeczywistości jednak częstym zjawiskiem bywają międzywydziałowe niesnaski, a Wydziały Szósty (Duchy) oraz Ósmy (Kawaleria) zachowują do innych dystans. Wydział Siódmy udziela innym największej pomocy w postaci siły roboczej.

nej linii po tej samej stronie Słońca. To właśnie wydarzenie wywołało falę energii mentalnej, która wpłynęła na cały świat.

Narastające zainteresowanie rządów sprawami psioniki ujawniło nadto istnienie innych organizacji, często dużo wcześniej zajmujących się tym zagadnieniem – od korporacji począwszy na sektach i tajnych stowarzyszeniach skończywszy. One również posiadają agentów oraz plany, acz nie tak szczytne jak te, którymi kieruje się Paranormalna Sekcja Interwencyjna.

Moce umysłu

Ludzki umysł to najpotężniejsza z istniejących broni. Niezależnie od tego czy korzysta się z niego w celu zaprojektowania nowego urządzenia czy zaplanowania taktyki na polu bitwy, jest bardzo zaawansowanym narzędziem. Po odpowiednim treningu każdy człowiek może opanować wrodzone umiejętności. Bohaterowie, tak jak i wielu ich przeciwników, posiadają dostęp do tych ukrytych zdolności, ale większość chronionych przez nich zwykłych ludzi nie zdaje sobie sprawy z drzemiących w mózgach możliwości.

Nieodłącznym składnikiem kampanii Agenci PSI są rozgrywki umysłowe, starcia intelektów. Mechanizmy intryg będą zwykle bardziej skomplikowane niż wydaje się na pierwszy rzut oka, a akcja rozegra się na wielu płaszczyznach. Podwójny agent może być kontrolowany mocą umysłu i nie zdawać sobie sprawy, że w rzeczywistości jest potrójnym agentem. Skutkiem wyrafinowanego podstępu ma szansę na zdobycie określonej informacji lub odkrycie jakiejś tajemnicy. Z pozoru prosta misja może nagle doprowadzić do ujawnienia istnienia spisku zakrojonego na ogromną skalę.

Agenci wyznają kilka prawd: Polegaj na swoim zespole. Polegaj na swoim wyszkoleniu. Polegaj na swojej broni. Najważniejsze ze wszystkiego jest: polegaj na sobie.

Rzeczywistość jest tym, czym chcesz, by była

Zadaniem agentów PSI jest szukanie prawdy, ale nawet jeżeli ją odkryją, nie jest ona stanem ostatecznym. Rzeczywistość to twór kreowany przez zbiorowy kompromis. Typowy przykład: na ruchliwym skrzyżowaniu dochodzi do wypadku. Każdy ze świadków opowiada nieco inną historię – kto znajdował się w danym miejscu i co robił, a wreszcie: kto ponosi odpowiedzialność. Z biegiem czasu powstaje zbiorowy obraz tego, co się wydarzyło. W przypadku szczególnie istotnych wydarzeń – takich jak zabójstwa, tragedie czy spiski – ci, których wersje odbiegają od ogólnej wizji, mogą zostać uznani za tkwiących w błędnym przekonaniu, gubiących się w szczegółach, szalonych a nawet niebezpiecznych.

Rzeczywistość funkcjonuje w ten sam sposób. Każdy zgadza się z ogólnymi prawdami (Ziemia jest okrągła, Słońce to środek Układu Słonecznego, wszyscy ludzie zostali stworzeni równymi), a otoczenie się do tego dostosowuje. W efekcie prawda jest tworzona w sposób ciągły i manipulowana przez tych, którzy kierują się ukrytymi pobudkami.

Paranormalna Sekcja Interwencyjna stara się chronić rzeczywistość przed niewłaściwymi wpływami, a również ukrywać przez społeczeństwami istnienie psioniki. Dopóki ludzie nie będą sobie zdawali sprawy z obecności jednostek dysponujących paranormalnymi zdolnościami oraz z faktu, że dookoła nich rozmaite organizacje walczą w tajemnicy o kontrolę nad rzeczywistością, równowaga porządku i wolności pozostanie zachowana.

Niewidzialna wojna

Oficjalnie moce psioniczne nie istnieją, a zgromadzony przez lata olbrzymi, naukowy materiał dowodowy służy do systematycznego ośmieszania wszelkiego rodzaju jasnowidzów, osób czytających w myślach lub przejawiających inne nadnaturalne umiejętności. Postrzeganie ich przez pryzmat fantastyki naukowej to bezpośredni efekt działań ludzi dysponujących zdolnościami psionicznymi.

Większość osób oraz organizacji, które mają dostęp do paranormalnych mocy, stara się, aby prawda o nich nie przedostała się do wiadomości publicznej. Przeciwnik, który zdaje sobie sprawę, że ściera się z posiadaczem takich możliwości, będzie odpowiednio przygotowany. Co za tym idzie, gros frakcji dysponujących taką potęgą działa w tajemnicy, starając się, aby ogół społeczeństwa nie miał pojęcia o prawdzie. Na szczęście naturalna ludzka tendencja do racjonalnego tłumaczenia widzianych zjawisk pomaga psionikom ukrywać prawdę.

Tajemniczy władcy

Bezpieczeństwo oraz aktualny stan rzeczywistości zależy od utrzymania tajemnicy. Paranormalna Sekcja Interwencyjna powstała na bazie małych oddziałów podlegających swojemu „Kierownictwu". Ono z kolei odpowiada przed wyższymi szczeblami władzy, niedostępnymi dla zwykłych agentów. Oddziały

zazwyczaj przydzielane są do pewnych regionów o różnej wielkości, wahających się od niewielkich, ale bardzo gęsto zaludnionych miejsc (Nowy Jork czy Los Angeles), aż po wielkie obszary z wyraźną aktywnością paranormalną (w USA, większa część Północnego Zachodu, pomiędzy Górami Kaskadowymi a Skalistymi, na północ od Utah leży w kompetencjach pojedynczego oddziału). Ponadto, odpowiednie wydziały Sekcji zajmują się badaniami, odkrywaniem nowych mocy psionicznych oraz werbowaniem nowych agentów. W większości przypadków od oddziałów regionalnych oczekuje się wszechstronności. Kierownictwo oczekuje, że agenci, którzy pojawią się, by zbadać daną sytuację, będą w stanie zrobić to od A do Z.

Kto znajduje się na samym szczycie hierarchii? Istnieje wiele spekulacji na ten temat, a wśród osób niższego szczebla krążą pogłoski, że najwyższa władza spoczywa w rękach głównodowodzącego Siłami Zbrojnymi USA (Połączonego Komitetu Szefów Sztabu), prezydenta lub sekretarza generalnego Organizacji Narodów Zjednoczonych. Inni uważają, że kontrolę nad organizacją sprawuje jakiś potężny polityk, który sam jeden kontroluje cały rząd. Pojawiają się również teorie, według których władzę sprawują inne państwa, korporacje, założone przed stuleciami tajne organizacje czy nawet obcy.

Grupy wpływu

Kto posiada władzę w tej kampanii? To zależy. Istnieje wiele jej rodzajów, od politycznej poprzez społeczną na finansowej skończywszy – i zawsze gdzieś na świecie znajduje się grupa, która ją posiada.

Rząd amerykański

Bohaterowie pracują dla amerykańskiej Paranormalnej Sekcji Interwencyjnej. Jest ona finansowana z rozmaitych środków publicznych, ukrytych w kwotach pozostających do dyspozycji różnych ministerstw czy agencji rządowych; w ostatnich latach otrzymywała pieniądze między innymi z Ministerstwa Zdrowia, Edukacji, Transportu, funduszu na konserwację zabytków czy Agencji Ochrony Środowiska. Przez dwa lata Armia Stanów Zjednoczonych przekazywała fundusze na PSI z tego samego budżetu, który był przeznaczony na zakup instrumentów dla orkiestr wojskowych.

Rząd lubi PSI i raczej ceni sobie pracujących tam paranormalnych agentów. Jego polityka polega na obserwowaniu, kierowaniu oraz kontrolowaniu psionicznych zdolności, które mogłyby się okazać zagrożeniem dla ogółu społeczeństwa oraz znanej rzeczywistości.

W efekcie agenci PSI traktowani są nieco lepiej niż przeciętni funkcjonariusze służb siłowych czy agencji rządowych. Każdy z nich jest nabytkiem, którego administracja raczej nie zamierza utracić. Oczywiście, rząd prędzej pozbędzie się określonego agenta niż pozwoli, aby działał na rzecz innej grupy wpływu.

Rządy innych państw

Wszystko, co omawia się w gabinetach rządowych, pozostaje prawdziwą tajemnicą tylko krótki czas. Dlatego wiadomo, że również inne państwa posiadają Wydziały, Biura, Ministerstwa, Służby i Akademie odpowiedzialne za odkrywanie oraz wykorzystywanie mocy psionicznych. Każde stara się prowadzić tę dzia-



Troy stawia czoło złowrogiemu substytutowi

łalność zgodnie z narodową tradycją. Służby Paranormalne Jej Królewskiej Mości (MSA) wykonują zadania z typową dla siebie elegancją i korzystają ze specjalnie zaprojektowanych, zaawansowanych urządzeń. Francuskie Dyrektywy (istnieją dwie, z częściowo pokrywającymi się władzami) starają się być bardziej towarzyskie w kontaktach, pod warunkiem, że nie rywalizują ze sobą. Były Związek Radziecki dysponował Ludowo-Rewolucyjną Gwardią Umysłu, którą rozwiązano w chwili rozpadu mocarstwa. Chiny prowadzą podobno eksperymenty nad rozmnażaniem osobników wyposażonych w talenty psioniczne, ale na razie nie wiadomo nic o powodzeniu tego rodzaju działań.

Mniejsze kraje, których nie stać na prowadzenie niezależnych programów paranormalnych, również mogą posiadać agentów. Wolni strzelcy pracują dla każdego, kto zaoferuje odpowiednią stawkę, i zwykle wywodzą się z szeregów osób, które zdradziły jakieś mocarstwo.

Stosunki z rządami innych krajów wyglądają na ciągłą grę w kotka i myszkę. Mocarstwa zgadzają się (niezależnie czy przyznają się do tego czy też nie), co do tego, że agenci psioniczni powinni działać jedynie w granicach własnych państw. Starają się też trzymać na oku znanych oficerów wywiadu posiadających nadnaturalne moce. Doświadczeni agenci natychmiast (lub po bardzo delikatnym sondowaniu umysłu) rozpoznają swoich odpowiedników i, gdy dochodzi do spotkań, darzą się zawodowym szacunkiem, jeśli tylko przeciwnik ma czyste konto i dobre zamiary.

Niewyszkolone talenty

Większość ludzi dysponujących zdolnościami psionicznymi nie należy do żadnej organizacji. Mogą nawet sami nie zdawać sobie sprawy ze swoich umiejętności. Bez odpowiedniego treningu są w stanie przejść przez życie nie uświadamiając sobie, że w ogóle je posiadali. Ukrytą moc psioniczną mogą wyzwolić bardzo stresujące wydarzenia, ale są one zwykle bagatelizowane i szybko popadają w niepamięć.

Zazwyczaj niewyszkoleni psionicy nie są w stanie kontrolować swoich zdolności, a co za tym idzie – nie stanowią niebezpieczeństwa dla otaczających ich ludzi. Zdarza się, że ich umysły nie potrafią wytrzymać napięcia związanego z użyciem mocy, a ich osobowość ulega zaburzeniu. Takie osoby często zmieniają się w psychotyczne i niebezpieczne jednostki. Opowieści o Diable z Jersey i Wielkiej Stopie powstały z doniesień o nieświadomych psionikach, których ogarnęło szaleństwo.

Polityka PSI względem niewyszkolonych lub świeżo „zrodzonych" psioników, głosi, że takie osoby należy obserwować, ale kontakt można nawiązać tylko wówczas, gdy będzie miała miejsce jawna manifestacja mocy. W takich przypadkach wspomnianych ludzi należy zwerbować lub przynajmniej poddać szkoleniu, aby nie stanowili zagrożenia dla siebie i dla innych.

Tajne organizacje i sekty

Zdarzają się ludzie posiadający moce psioniczne i potrafiący je kontrolować, a nadto pozostający poza polem widzenia rządu. Czasem wpadają oni w ręce różnorakich sekt (religijnych lub innych) albo niezależnych organizacji. Połączenie mocy umysłu takiej osoby z potencjalnie wrogimi planami jakiejś grupy może doprowadzić do bardzo niebezpiecznej sytuacji.

W sektach podteksty religijne łączy się z odpowiednią retoryką podkreślającą wyższość pewnych jednostek, dającą nowym psionikom poczucie wspólnoty oraz wyznaczając im cele, których pozornie nie można osiągnąć w żaden inny sposób. Osoba obdarzona mocą jest nawet w stanie zdobyć przywództwo w sekcie lub być przez nią wykorzystywana do złowrogich celów.

Tajne organizacje traktują nowych psioników jak narzędzia, które należy wykorzystać, a gdy zajdzie taka potrzeba, złamać, uzyskując dostęp do ich zdolności. Po wykorzystaniu najczęściej się ich porzuca lub usuwa. Do tego rodzaju organizacji zaliczają się, między innymi, tajne stowarzyszenia czy syndykaty zbrodni. Psionicy są środkiem do osiągnięcia celu lub sposobem na chwilowe zwiększenie własnej potęgi. Przykładem takiej organizacji może być gang motocyklowy, na którego czele stoi Wojownik Umysłu lub mała grupka bandytów, zawsze szczęśliwie unikających policji dzięki mocy swojego Telepaty. Jednostki świadome posiadanych umiejętności psionicznych zwykle starają się je rozwijać, nakłaniając – dobrowolnie lub nie – do współpracy innych obdarzonych zdolnościami nadnaturalnymi.

Środki masowego przekazu

Nie ma znaczenia czy prawda leży na ulicy i czeka, czy też nie, gazety lepiej się sprzedają, a telewizja bije rekordy oglądalności, gdy przedstawia najświeższe wiadomości. Prowadzenie tajnej wojny, w której stawką jest rzeczywistość, byłoby bardzo trudne, jeżeli każdy wiedziałby o niej lub – co gorsza – gdyby każdy próbował się w nią zaangażować. Większość tradycyjnych mediów wrzuca materiały o psionice oraz innych nadnaturalnych zdolnościach do tego samego worka, w którym mieszczą się opowieści o wróżkach czy demonach, i nie zamierza takich ciekawostek umieszczać w głównych blokach informacyjnych. Wielkie korporacje medialne wymagają bardzo niewielkiej kontroli, ponieważ z zasady eliminują wiadomości, które uznają za mało wiarygodne czy zmyślone. Więcej kłopotu bywa z samotnymi reporterami, którzy czasami rozpoczynają krucjaty w imię prawdy. Tajne organizacje najczęściej radzą sobie z nimi niszcząc materiał dowodowy lub rujnując reputację dziennikarza. Decyzja o usunięciu ze sceny takiego natręta lub jego fizycznej likwidacji to ostateczność, ponieważ zwraca zbyt wiele niepotrzebnej uwagi na tych, którzy pragną pozostać w ukryciu.

Brukowce, programy telewizyjne i audycje radiowe informujące o chłopakach-nietoperzach, żyjących mumiach i obcych porywających kandydatów na prezydenta są ściślej nadzorowane przez agentów PSI, ponieważ mogą one w nieświadomy sposób pomóc w zacieraniu śladów toczonej psionicznej wojny. Dlatego też większość organizacji posiada agenta w takiej instytucji, najczęściej w zespole redakcyjnym, który pomaga pokierować sprawą w odpowiedni dla mocodawców sposób.

Sprzymierzeńcy i wrogowie

Większość istot, z którymi będą mieli do czynienia bohaterowie kampanii Agenci PSI, będzie ludźmi (lub prawie ludźmi). Problemem jest zdobycie wiedzy na temat mocy, którą posiadają. W krok za agentem podążają jego psioniczne zdolności. Nawet nieuzbrojony nadal stanowi śmiertelne niebezpieczeństwo dla nieprzyjaciół.

Paranormalna Sekcja Interwencyjna

Paranormalna Sekcja Interwencyjna, to agencja rządowa, która ma za zadanie badanie niebędących pod jurysdykcją innych agencji zjawisk paranormalnych, gromadzenie materiałów dowodowych na ich temat oraz donoszenie o takiej aktywności. PSI ma rozrastającą się, stosunkowo luźną strukturę podobną nieco do FBI. Różne jednostki i grupy mogą pracować nad tą samą sprawą nawet o tym nie wiedząc. Dwa



lata temu wprowadzono dział komunikacji, który odpowiada za międzywydziałową wymianę informacji oraz prowadzenie wciąż powiększającego się archiwum (obecnie przechowywanego w opuszczonej kopalni soli w północno-zachodniej Pensylwanii).

Sekcja wspiera finansowo sieć prywatnych szkół w całych Stanach Zjednoczonych, gdzie trenowani są przyszli agenci. Podstawowy cel tej inicjatywy to nauczanie kontroli i odpowiedzialności w odniesieniu do mocy psionicznych, choć część uczniów po ukończeniu szkoły trafia do PSI.

Większość agentów pomiędzy pierwszym a trzecim poziomem wybiera atut Dziki talent. Wielu stara się zdobyć poziomy Telepaty lub Wojownika Umysłu już od czwartego poziomu, ponieważ najlepsi agenci mają dostęp do szerokiego zakresu mocy psionicznych.

Inne agencje rządowe

Większość funkcjonariuszy innych agencji pracujących w terenie jest nieświadoma istnienia Sekcji. Na przykład, lokalne oddziały policji muszą skontaktować się z Waszyngtonem, aby potwierdzić tożsamość kogoś z PSI. Stosunek do agentów Sekcji bywa bardzo różny. W zależności od sytuacji zdarza się, że sprawa jest im oddawana bez najmniejszego problemu. Jednak czasami lokalne władze nie chcą dopuścić agentów do śladów, udzielać pomocy i przekazywać niezbędne informacje.

Paranormalna Sekcja Interwencyjna ma dobre stosunki z Federalnym Biurem Śledczym, choć FBI zawsze niepokoi luźna struktura PSI oraz jego chęć do stawiania czoła nieznanemu. Centralna Agencja Wywiadowcza (CIA) z kolei nie pała zbytnią miłością do PSI, uznając tę organizację za zagrożenie dla bezpieczeństwa Stanów Zjednoczonych – i to pomimo statusu i osiągnięć Sekcji. Agencja Bezpieczeństwa Narodowego (NSA) w ciągu ostatnich kilku lat wielokrotnie prosiła agentów PSI o pomoc. Krążą pogłoski, że w następnym roku budżetowym NSA będzie starało się wchłonąć PSI. Większość innych wydziałów i agencji traktuje członków Sekcji jak „zewnętrznych konsultantów", ekspertów od dziwactw, których pomoc można wykorzystać – niemniej zupełnie inną kwestią pozostaje fakt, czy ktokolwiek naprawdę wysłucha przedstawicieli PSI i zastosuje się do ich rad.

Oświecenie

Oświecenie to klasyczna tajna organizacja, której członkowie rekrutują się z bogatych oraz wpływowych przedstawicieli społeczeństwa. Jej celem jest, ni mniej ni więcej, globalna dominacja. Moce psioniczne są tylko jednym z narzędzi wykorzystywanych w walce o władzę. Organizacja korzysta z międzynarodowych forów, na przykład Światowej Organizacji Handlu (WTO), Banku Światowego oraz Światowego Forum Ekonomicznego (WEF) do urządzania spotkań, podczas których wyznacza plany na przyszłość.

Oświecenie dąży do stworzenia pracowitego, acz zadowolonego globalnego społeczeństwa, posiadającego silną etykę pracy. W efekcie elita organizacji będzie podejmować wszystkie decyzje i czerpać zyski. Członkom Oświecenia nigdy nie dość władzy i bogactwa.

Oświecenie stara się nie wchodzić w drogę Sekcji i podobnym formacjom – byłoby to bardzo nierozsądne działanie. Niemniej czasami się zdarza, że pojedynczy członkowie (szczególnie tacy, którzy dysponują zdolnościami psionicznymi) popadają w konflikt z PSI.

Niszczyciele Umysłów

Niszczyciele Umysłów to elitarna grupa psioników, charakteryzujących się chaotyczną postawą i chorymi upodobaniami. Traktują siłę umysłu jako nową formę sztuki, mogącą rozkwitać jedynie w atmosferze całkowitej wolności oraz przemocy. Chcą doprowadzić świat do takiego właśnie stanu, niszcząc w tym celu każdą organizację lub rząd, które starają się kontrolować albo ograniczać niczym nieskrępowany rozwój umysłu.

Członkowie tej grupy uważają, że wykorzystanie psioniki powinno być sztuką dla sztuki. Osoby nieposiadające takich talentów uważają ją za glinę, z której można coś ulepić lub farbę służącą do zamalowania wielkiego płótna. Występom Niszczycieli Umysłów zawsze towarzyszy chaos i zniszczenie. Czasami rejestrują swoją pracę na wideo, aby pokazywać efekt na organizowanych przez siebie imprezach.

Niszczyciele lubią obierać za cel swoich destrukcyjnych działań osoby posiadające zdolności psioniczne. Zazwyczaj następuje to po uznaniu takiego człowieka winnym „przestępstwa umysłowego" w zaocznym procesie prowadzonym przez tajny trybunał. Starają się nie tylko zniszczyć życie ofiary oraz jej źródła dochodu, ale również umysł. Niektórzy członkowie trybunału są jego niegdysiejszymi ofiarami, które popadły w szaleństwo, a następnie zostały zwerbowane.

Wszyscy Niszczyciele Umysłów posiadają atut Dziki talent, a najpotężniejsi zdobywają poziomy w klasie Telepaty lub Wojownika Umysłu.

Kroczący w Ciszy

Japońska organizacja, nazywana drwiąco przez inne grupy „Nijami", której powstanie datuje się na początek XVII wieku. Shizuka Ni Ugoku (czyli Kroczący w Ciszy) łączą dyscyplinę umysłu z siłą fizyczną. Postępują według rygorystycznego kodeksu honorowego wywodzącego się od samurajów. Polują i likwidują niewyszkolonych psioników i dzikie talenty (których nazywają *oni*). Wierzą, że jedynie ci, który osiągnęli umysłową doskonałość, są godni borykać się z odpowiedzialnością, jaką jest posiadanie mentalnych mocy.

Kroczący w Ciszy to bezlitośni zabójcy. Akceptują istnienie innych grup i nie występują przeciwko nim, pod warunkiem jednak, że rywale nie mieszają się do japońskich interesów i nie wchodzą im w drogę podczas misji. Ścigają *oni* nie bacząc na granice i często się zdarza, że wkraczają na tereny podlegające innym organizacjom.

Zakon Rycerski Świętego Bartłomieja

Prawdziwie starożytna organizacja, której korzenie sięgają średniowiecza. Członkowie Zakonu Świętego Bartłomieja (określani przez resztę psionicznych służb wywiadowczych mianem „Bartków") dysponują ogromem informacji poświęconych zdolnościom paranormalnym. Centrum ich wiedzy stanowi Czarna Biblioteka – księgozbiór obejmujący swoim zasięgiem zakazane, wycofane z obiegu lub w inny sposób wyklęte dzieła. Jest to najbardziej wyczerpujący z istniejących zbiorów literackich opis zjawisk paranormalnych. Archiwiści Sekcji oraz innych służb wywiadowczych marzą o dobraniu się do tej kolekcji.

Zakon znacznie bardziej niż jakakolwiek inna organizacja ogranicza swoim członkom (zazwyczaj, choć nie jest to regułą, są nimi duchowni) dostęp do posiadanych informacji. Zbyt duża wiedza prowadzi do zbyt wielkiej pokusy, a zatem wielu badaczy natrafia na mur milczenia. Czarna Biblioteka kryje wiele tajem-

nic, z których większość nie jest dostępna przeciętnym członkom organizacji.

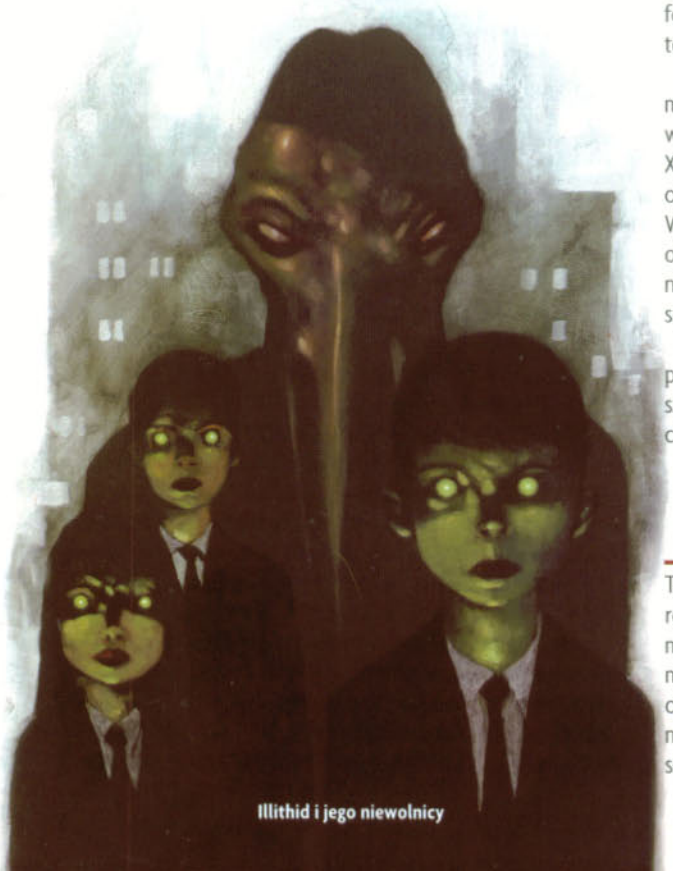
Potwory podświadomości

Osoby, które rozwinęły niekontrolowane zdolności psioniczne, zwykle mają dostęp jedynie do niskopoziomowych mocy zapewnianych przez atut Dziki talent (strona 363). Większość dysponuje jedynie poślednimi zdolnościami, których – w zależności od charakteru – mogą używać lub ignorować. Niemniej nigdy nie staną się pełnoprawnymi psionikami. Niektórzy mają poczucie winy lub cierpią z obawy przed dziwną mocą, inni przyjmują to błogosławieństwo i wykorzystują zyskaną niewielką przewagę na swoją korzyść. U pewnej grupy mogą pojawić się fobie i inne choroby psychiczne.

W bardzo rzadkich przypadkach pojawienie się dzikiego talentu wywołuje obłęd i wyzwala moc wewnętrznego umysłu. Wykorzystując energię pochodzącą z ukrytych potrzeb i popędów, podświadomość uwalnia psychiczne twory, o których istnieniu dana jednostka nie zdawała sobie sprawy i których nie jest w stanie kontrolować. Owe mentalne kreacje wydają się rzeczywiste każdemu, kto je widzi. Są namacalne i mogą wchodzić w interakcje z otaczającym je światem. Jeżeli osoba, która je stworzyła, zostanie wyleczona lub zginie, potwory jej podświadomości znikają. Jeśli taki twór spotka śmierć lub ulegnie zniszczeniu w bezpośredniej walce, również rozpływa się w powietrzu, jednak powraca w ciągu 1k20 godzin, ponownie przywrócony do życia przez obawy i strach szaleńca.

Szalony psionik tworzy zawsze ten sam rodzaj potworów. Może to być pojedyncza istota, której liczba Kostek Wytrzymałości będzie równa podwojonemu poziomowi postaci szaleńca lub kilka potworów, których całkowita suma Kostek Wytrzymałości będzie odpowiadała tej wartości. Na przykład, jeżeli Cindi Queil, pierwszopoziomowy Charyzmatyczny Statysta rozwinie Dziki talent psioniczny, który wpędzi ją w obłęd, to podświadomość może stworzyć pojedynczego gnolla (KW 2k8+2), dwa szkielety (każdy o KW 1k12) lub 4 koboldy (każdy o KW 1/2 k8).

Potwory podświadomości pozwalają na użycie w kampanii AGENCI PSI niezwykłych stworzeń bez potrzeby dodawania pierwiastka nadnaturalnego. W efekcie MG może sięgnąć po różne istoty opisane dokładniej w rozdziale ósmym „Przyjaciele i wrogowie".



Illithid i jego niewolnicy

Inni przeciwnicy

Jeżeli Mistrz Gry nie ma zamiaru odwoływać się do potworów podświadomości, to idealnymi przeciwnikami dla agentów Sekcji mogą być przedstawione dalej istoty, szczegółowo opisane wcześniej w rozdziale ósmym „Przyjaciele i wrogowie".

Illithidy: łupieżcy umysłów pojawiają się i w tej kampanii. Niektórzy działają samotnie, polując na ludzkie mózgi lub służąc jako główni przeciwnicy w psionicznych intrygach. Inni współpracują ze sobą, tworząc starożytny kult zjadaczy umysłów, która to praktyka ma rzekomo pozwalać na znaczący wzrost mocy mentalnej. Illithidy uważają się za przedwieczny gatunek, istniejący na Ziemi od zarania dziejów. To może być prawdą lub nie, w zależności od rozgrywanej kampanii. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by stwory te były wynikiem nieudanego eksperymentu genetycznego, mającego nawet jakiś związek z hybrydami lub substytutami (więcej dalej).

Hybrydy: krzyżówki ludzi i zwierząt powstałe w wyniku serii przełomowych, tajnych eksperymentów z DNA, przeprowadzanych w ciągu dwóch ostatnich dekad. Choć tego rodzaju programy uznano za nielegalne, to i tak hybrydy nadal pracują dla różnych agencji. Znacząco wzrasta również liczba uciekinierów ukrywających się na całym świecie. Niektóre hybrydy pracują jako najemnicy oraz wolni strzelcy dla służb wywiadowczych, korporacji lub organizacji przestępczych. Część poluje na inne hybrydy. Jeszcze inne chcą jedynie, by pozostawiono je w spokoju. Obecnie niektóre agencje i korporacje kontynuują tajne eksperymenty z DNA hybryd. Ich wynikiem są nowe formy pojawiające się w chwilach, gdy agenci PSI najmniej się tego spodziewają.

Animatorzy: stwory zwane również „kosmicznymi pająkami". Podobno odkryto je w lodzie i przywieziono do cywilizowanego świata podczas ekspedycji antarktycznej w latach 20. XX wieku. Inna wersja głosi, że znaleziono je we wraku statku obcych, który rozbił się w Roswell, w Nowym Meksyku w 1947. Większość agentów Sekcji uważa, że podobnie jak substytuty oraz hybrydy są wynikiem nieudanego eksperymentu genetycznego (ta teoria pomija łupieżców umysłów, o których na dobrą sprawę nie wiadomo co sądzić).

Substytuty: hodowane w próbówkach i zaprogramowane na poziomie komórkowym genetyczne kopie, wykorzystywane jako szpiedzy oraz przynęty. Wszystkie agencje mają do nich dostęp, choć proces tworzenia jest trudny i czasochłonny.

TELEPATA

Telepata potrafi manifestować moce mentalne, związane z ingerowaniem w umysły innych, wpływaniem na ich myśli oraz przemieszczaniem przedmiotów siłą woli. Moce te reprezentują inną możliwość wykorzystania bioenergii wytwarzanej przez ciało oraz mózg każdej żywej istoty. Siła umysłu Telepaty pozwala mu zamieniać myśli w rzeczywistość. Poprzez medytację i ścisłą dyscyplinę mentalną odnajduje w sobie głębokie zasoby

mocy, którą może wykorzystać do zapewnienia silnej ochrony lub stworzenia zabójczej broni.

Wybór tej klasy zaawansowanej oznacza, iż bohater pragnie opanować sztukę psionicznego kontaktu mentalnego i stać się Telepatą.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez klasę podstawową Charyzmatyczny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: 6 rang w Blefowaniu, 6 rang w Dyplomacji, 6 rang w Zbieraniu informacji.

Atut: Dziki talent (więcej na stronie 363).

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Telepata.

Kostka Wytrzymałości

Telepata otrzymuje 1k6 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Telepata awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Telepaty.

Autohipnoza (Rzt), Blefowanie (Cha), Czytanie i pisanie (brak), Dyplomacja (Cha), Język obcy (brak), Koncentracja (Bd), Psionizm (Int), Wiedza (aktualności, filozofia i teologia, popkultura, psychologia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha).

Punkty umiejętności na poziom: 5 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Telepaty.

Umiejętności psioniczne

Telepata posiada dostęp do opisanych dalej umiejętności psionicznych, traktowanych jak klasowe. Oznacza to, że może wydawać punkty umiejętności na zakup rang dokładnie w taki sam sposób, jak w przypadku innych umiejętności.

Autohipnoza (Rzt): *Tylko wyszkolona.* Telepata wyćwiczył swój umysł, aby osiągnąć odporność na pewne urazy i zagrożenia, uzyskując przy okazji pewne korzyści.

Test: ST oraz efekt działania zależą od rodzaju zadania, którego podjął się bohater.

Zadanie	ST
Odparcie strachu	15
Siła woli	20
Zapamiętanie	15
Zwalczenie trucizny	ST trucizny

Odparcie strachu: w reakcji na efekt strachu Telepata może wykonać w swojej następnej akcji test Autohipnozy, nawet gdy już znalazł się pod wpływem rzeczonego efektu. Udany wynik pozwala na przeprowadzenie kolejnego rzutu obronnego z premią z morale +4, mającego na celu zwalczenie działania strachu.

Siła woli: w przypadku, gdy liczba punktów wytrzymałości Telepaty spadnie do 0 (i będzie okaleczony), może on wykonać test Autohipnozy – udany oznacza, iż ma prawo wykonać męczącą akcję i nie otrzyma w jej wyniku 1 obrażenia. Porażka nie niesie za sobą żadnych konsekwencji – bohater decyduje, czy ma zamiar przeprowadzić takie działanie, czy nie. Niemniej jeżeli zechce go dokonać po nieudanym wyniku testu, to otrzymuje 1 obrażenie.

Zapamiętanie: Telepata może próbować nauczyć się na pamięć długiego ciągu liczb, fragmentu tekstu lub innej podobnej informacji. Każdy udany wynik testu pozwala na zapamiętanie do 250 słów lub ich odpowiednika, który można zmieścić na kartce formatu A4. Informacja zapamiętywana jest na stałe, lecz przypomnienie jej sobie wymaga udanego testu Autohipnozy.

Zwalczenie trucizny: zatruty Telepata może w swojej następnej akcji wykonać test Autohipnozy – udany oznacza, że otrzymuje premię z morale +4 do oparcia się drugorzędnym efektom toksyny.

Ponowne próby: w przypadku odparcia strachu oraz zapamiętywania, bohater może wykonać tylko jeden test na rundę. Nie ma prawa powtórzyć testu zwalczenia trucizny. Nie może również w tej samej rundzie ponawiać testu siły woli.

Zasady specjalne: podczas wykonywania testów Autohipnozy można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

W większości przypadków użycie Autohipnozy to akcja ataku. Wykorzystanie siły woli to akcja darmowa, którą można wykorzystać tylko raz w rundzie.

TABELA 9–3: TELEPATA

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+0	+0	+2	Umiejętności psioniczne, moce psioniczne	+0	+1
2	+1	+0	+0	+3	Uaktywnienie mocy, moce psioniczne	+1	+1
3	+1	+1	+1	+3	Premiowy atut, moce psioniczne	+1	+1
4	+2	+1	+1	+4	Kryształ mocy, moce psioniczne	+1	+2
5	+2	+1	+1	+4	Uaktywnienie mocy, moce psioniczne	+2	+2
6	+3	+2	+2	+5	Premiowy atut, moce psioniczne	+2	+2
7	+3	+2	+2	+5	Manifestowanie w walce, moce psioniczne	+2	+3
8	+4	+2	+2	+6	Uaktywnienie mocy, moce psioniczne	+3	+3
9	+4	+3	+3	+6	Premiowy atut, moce psioniczne	+3	+3
10	+5	+3	+3	+7	Maksymalizacja mocy, moce psioniczne	+3	+4



Koncentracja (Bd): Normalna Koncentracja ulega rozszerzeniu, dzięki czemu można ją wykorzystywać do zagadnień związanych z psioniką, co opisano dalej.

Test: bohater musi wykonać test Koncentracji za każdym razem, gdy istnieje szansa zakłócenia czynności wymagającej jego pełnego zaangażowania i uwagi (jak użycie mocy psionicznej czy koncentrowanie się na podtrzymaniu jej działania).

Jeśli test zakończył się powodzeniem, postać może kontynuować akcję w normalny sposób. W przeciwnym razie kończy się ona automatyczną porażką i ulega zmarnowaniu. Jeżeli bohater akurat manifestował moc lub koncentrował się na jej podtrzymaniu, to jej działanie dobiega końca.

W tabeli na stronie 57 wymieniono różne rodzaje czynników powodujących rozproszenie uwagi. Jeśli podczas manifestowania mocy pojawi się któryś z nich, to do ST należy dodać poziom mocy.

Ponowne próby: możliwe, lecz nie negują skutków wcześniejszej porażki. Zmarnowana moc pozostaje zmarnowaną.

Zasady specjalne: wykonując test (ST 15 + poziom mocy) można wykorzystać Koncentrację do defensywnego manifestowania mocy, co pozwala uniknąć ataków okazyjnych. Jeżeli test zakończy się pomyślnie, bohater manifestuje moc nie prowokując ataków okazyjnych.

Psionizm (Int): *Tylko wyszkolona.* Umiejętność wykorzystywana do identyfikacji manifestowanej mocy psionicznej lub efektu jej działania.

Test: Telepata potrafi identyfikować moce psioniczne i efekty ich działania.

ST	Zadanie
15 + poziom mocy	Rozpoznanie mocy psionicznej w chwili jej aktywowania (bohater musi wyczuć pokaz mocy lub dostrzec jej widoczny efekt). Próby nie można ponawiać.
20 + poziom mocy	Rozpoznanie mocy aktywowanej wcześniej, której działanie nadal się utrzymuje (bohater musi widzieć lub wykrywać efekty jej działania). Próby nie można ponawiać.
20 + poziom mocy	Rozpoznanie materiałów stworzonych lub ukształtowanych za pomocą psioniki. Próby nie można ponawiać.
30 i wyższa	Zrozumienie dziwnego lub nietypowego efektu psionicznego. Próby nie można ponawiać.

Ponawianie próby: Informacje podano w tabelce, wcześniej.

Czas: Jeżeli nie podano inaczej, to wykorzystanie Psionizmu jest akcją ruchu.

Moce psioniczne

Podstawową siłą Telepaty jest jego zdolność do manifestowania mocy psionicznych.

Moc psioniczna daje jednorazowy efekt, a jej zastosowanie wymaga wydania punktów mocy. W odróżnieniu od postaci rzucających zaklęcia wtajemniczeń, Telepaci nie potrzebują ksiąg z zaklęciami i nie muszą wcześniej przygotowywać mocy. Ponadto mogą korzystać z psioniki bez ryzyka niepowodzenia, nawet mając na sobie pancerz jakiegoś typu.

Poziom Telepaty wyznacza posiadaną przez niego liczbę punktów mocy wykorzystywanych do manifestowania sił psionicznych. Ponadto, aby był w stanie zamanifestować daną moc,

wartość kluczowego dlań atrybutu musi być równa przynajmniej 10 + jej poziom.

Wybór mocy psionicznych Telepaty jest bardzo ograniczony, lecz jednocześnie wyjątkowo elastyczny. Na pierwszym poziomie tej klasy zaawansowanej zna trzy moce 0. poziomu i jedną 1. poziomu. Na każdym poziomie odkrywa jedną lub więcej wcześniej utajonych mocy, w sposób przedstawiony w pobliskiej tabeli.

ST rzutów obronnych na mocy psioniczne wynosi 10 + poziom mocy + modyfikator z kluczowego atrybutu Telepaty.

Poziom Telepaty	Punkty/ dzień	Moce odkryte na danym poziomie					
		0	1	2	3	4	5
1	2	3	1	—	—	—	—
2	3	3	2	—	—	—	—
3	4	3	3	—	—	—	—
4	7	4	3	1	—	—	—
5	10	4	3	2	—	—	—
6	15	4	3	2	1	—	—
7	20	5	4	3	2	—	—
8	27	5	4	3	2	1	—
9	34	5	4	3	3	2	—
10	43	6	4	3	3	2	1

Telepata może manifestować pewną liczbę mocy dziennie, w zależności od posiadanych punktów mocy (przy czym moce 0-poziomu mają specjalny koszt, więcej na ten temat na stronie 361), których poświęca tyle, by pokryć koszt manifestacji danej mocy. Nie musi się wcześniej do tego przygotowywać. Bazową liczbę punktów mocy dostępnych każdego dnia przedstawiono w tabeli wcześniej, ale rośnie ona o dodatkowe punkty, zależne od wartości Charyzmy bohatera, co przedstawiono dalej.

Wartość Charyzmy	Liczba dodatkowych punktów mocy dziennie
12-13	1
14-15	3
16-17	5
18-19	7
20-21	9
22-23	11

Uaktywnienie mocy

Na drugim, piątym oraz ósmym poziomie Telepata wybiera jedną moc psioniczną, którą może próbować manifestować bez wydawania punktów mocy.

Na każdym z tych poziomów gracz wybiera jedną moc zerowego, pierwszego, drugiego lub trzeciego poziomu, której potrafi używać. Od tej chwili Telepata ma prawo próbować ją wykorzystywać bez poświęcania na to punktów mocy. W celu uaktywnienia mocy musi jednakże posiadać taką liczbę punktów mocy, która normalnie wystarczyłaby do pokrycia kosztów jej manifestacji, a następnie wykonać udany test stosowanego dla niej atrybutu.

Jeśli test będzie udany, to moc może być wykorzystana bez ponoszenia żadnych kosztów. W przeciwnym razie również dochodzi do jej manifestacji, ale bohater musi wydać odpowiednią liczbę punktów mocy.

ST testów atrybutów zależą od poziomu mocy: dla 0. poziomu ST wynosi 11, dla 1. poziomu – 13, dla 2. poziomu – 15, dla 3. poziomu – 17.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Telepata otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Czujność, Kreatywność, Pewność siebie, Podstępność, Przerażający wygląd, Przyjaźń zwierząt, Skupienie, Sława, Staranność, Ukradkowość, Walka na oślep, Wnikliwość, Wykształcenie, Wyszkolenie w walce, Żelazna wola.

Kryształ mocy

Począwszy od czwartego poziomu Telepata potrafi przechowywać nadmiar punktów mocy w specjalnie do siebie dostrojonym krysztale. Przygotowanie kryształu zajmuje 24 godziny, a potrzeba do tego klejnotu o ST zakupu równej 20. Po zakończeniu procesu dostrojenia staje się on naładowanym psioniczną mocą krystalicznym kamieniem o średnicy maksymalnie 2,5 centymetra. Telepata może w danej chwili posiadać tylko jeden taki przedmiot.

Po stworzeniu kryształ zawiera 5 punktów mocy. Telepata może je wykorzystać w dowolnym momencie, tak jak własne normalne punkty. Po wyczerpaniu tego zapasu, bohater musi ponownie naładować kamień poświęcając na to do 5 własnych punktów mocy. Zapas mocy w krysztale Telepaty może uzupełnić tylko po odpoczynku i odnowieniu się jego dziennej liczby punktów mocy (więcej na ten temat na stronie 361, w części „Moce psioniczne").

Manifestowanie w walce

Począwszy od siódmego poziomu Telepata potrafi skuteczniej wykorzystywać moce psioniczne w walce. Otrzymuje premię +4 do testów Koncentracji przy defensywnym manifestowaniu mocy.

Maksymalizacja mocy

Na dziesiątym poziomie Telepata uczy się manifestować moce psioniczne z maksymalną skutecznością. Wszystkie zmienne liczbowe efekty mocy automatycznie osiągają maksymalną wartość. Moc zadaje zatem maksymalną możliwą liczbę obrażeń, wpływa na maksymalną możliwą liczbę przeciwników i tak dalej. Niniejsza zdolność klasowa nie wpływa jednakże na rzuty obronne oraz testy sporne, a także na moce pozbawione zmiennych liczbowych.

Koszt zmaksymalizowanej mocy wynosi normalny koszt w punktach mocy +6.

WOJOWNIK UMYSŁU

Wojownik umysłu zamienia swój psioniczny potencjał w najdoskonalszą broń. Potrafi siać spustoszenie łącząc sprawność fizyczną z energią mentalną. Wykorzystując telekinezę, pirokinezę oraz biokinezę, używa psioniki z subtelnością skrytobójcy lub mocą eksplodującej bomby. Niezależnie od tego czy wykuwa dla siebie bioenergetyczną broń, porusza przedmioty siłą swego umysłu, przywołuje myślą ogień czy uwalnia z własnego ciała ładunek mentalnej energii, nigdy nie rezygnuje z ofensywnej strategii.

Wybór tej klasy zaawansowanej oznacza, iż bohater pragnie opanować psioniczną sztukę walki umysłowej i stać się Wojownikiem Umysłu.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez klasę podstawową Silny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +3.
Umiejętności: 6 rang w Skakaniu.
Atut: Dziki talent (więcej na stronie 363).

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Wojownik Umysłu.

Kostka Wytrzymałości

Wojownik Umysłu otrzymuje 1k8 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Wojownik Umysłu awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Wojownika Umysłu.

Autohipnoza (Rzt), Czytanie i pisanie (brak), Język obcy (brak), Kierowanie (Zr), Koncentracja (Bd), Pływanie (S), Rzemiosło (sztuki plastyczne), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Wiedza (aktualności, cwaniactwo) (Int), Wspinaczka (S), Zachowanie równowagi (Zr), Zawód (Rzt).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 3 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Wojownika Umysłu.

Umiejętności psioniczne

Wojownik Umysłu posiada dostęp do opisanych dalej umiejętności psionicznych, traktowanych jak klasowe. Oznacza to, że może wydawać punkty umiejętności na zakup rang dokładnie w taki sam sposób, jak w przypadku innych umiejętności.

Autohipnoza (Rzt): *Tylko wyszkolona.* Wojownik Umysłu wyćwiczył swój umysł, aby osiągnąć odporność na pewne urazy i zagrożenia, uzyskując przy okazji pewne korzyści.

Test: ST oraz efekt działania zależą od rodzaju zadania, którego podjął się bohater.

Zadanie	ST
Odparcie strachu	15
Siła woli	20
Zapamiętanie	15
Zwalczenie trucizny	ST trucizny

Odparcie strachu: w reakcji na efekt strachu Wojownik Umysłu może wykonać w swojej następnej akcji test Autohipnozy, nawet gdy już znalazł się pod wpływem rzeczonego efektu. Udany wynik pozwala na przeprowadzenie kolejnego rzutu obronnego z premią z morale +4, mającego na celu zwalczenie działania strachu.

Siła woli: w przypadku, gdy liczba punktów wytrzymałości Wojownika Umysłu spadnie do 0 (i będzie okaleczony), może on wykonać test Autohipnozy – udany oznacza, iż ma prawo wykonać męczącą akcję i nie otrzyma w jej wyniku 1 obrażenia. Porażka nie niesie za sobą żadnych konsekwencji – bohater decyduje, czy ma zamiar przeprowadzić takie działanie, czy nie. Niemniej jeżeli zechce go dokonać po nieudanym wyniku testu, to otrzymuje 1 obrażenie.

Zapamiętanie: Wojownik Umysłu może próbować nauczyć się na pamięć długiego ciągu liczb, fragmentu tekstu lub innej podobnej informacji. Każdy udany wynik testu pozwala na zapamiętanie do 250 słów lub ich odpowiednika, który można zmieścić na kartce formatu A4. Informacja zapamiętywana jest na stałe, lecz przypomnienie jej sobie wymaga udanego testu Autohipnozy.

Zwalczenie trucizny: Zatruty Wojownik Umysłu może w swojej następnej akcji wykonać test Autohipnozy – udany oznacza, że otrzymuje premię z morale +4 do oparcia się drugorzędnym efektom toksyny.

Ponowne próby: w przypadku odparcia strachu oraz zapamiętywania, bohater może wykonać tylko jeden test na rundę. Nie ma prawa powtórzyć testu zwalczenia trucizny. Nie może również w tej samej rundzie ponawiać testu siły woli.

Zasady specjalne: podczas wykonywania testów Autohipnozy można skorzystać z zasady 10, ale nie 20.

W większości przypadków użycie Autohipnozy to akcja ataku. Wykorzystanie siły woli to akcja darmowa, którą można wykorzystać tylko raz w rundzie.

TABELA 9–4: WOJOWNIK UMYSŁU

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+2	+0	+0	Umiejętności psioniczne, moce psioniczne	+1	+0
2	+1	+3	+0	+0	Psioniczne ostrze, odciśnięcie tatuażu, moce psioniczne	+2	+0
3	+2	+3	+1	+1	Premiowy atut, moce psioniczne	+2	+0
4	+3	+4	+1	+1	Psioniczna tarcza, moce psioniczne	+3	+0
5	+3	+4	+1	+1	Manifestowanie w walce, moce psioniczne	+4	+1
6	+4	+5	+2	+2	Premiowy atut, moce psioniczne	+4	+1
7	+5	+5	+2	+2	Doskonalsze psioniczne ostrze, moce psioniczne	+5	+1
8	+6	+6	+2	+2	Doskonalsza psioniczna tarcza, moce psioniczne	+6	+1
9	+6	+6	+3	+3	Premiowy atut, moce psioniczne	+6	+2
10	+7	+7	+3	+3	Ostateczne psioniczne ostrze, moce psioniczne	+7	+2

Koncentracja (Bd): Normalna Koncentracja ulega rozszerzeniu, dzięki czemu można ją wykorzystywać do zagadnień związanych z psioniką, co opisano dalej.

Test: bohater musi wykonać test Koncentracji za każdym razem, gdy istnieje szansa zakłócenia czynności wymagającej jego pełnego zaangażowania i uwagi (jak użycie mocy psionicznej czy koncentrowanie się na podtrzymaniu jej działania).

Jeśli test zakończył się powodzeniem, postać może kontynuować akcję w normalny sposób. W przeciwnym razie kończy się ona automatyczną porażką i ulega zmarnowaniu. Jeżeli bohater akurat manifestował moc lub koncentrował się na jej podtrzymaniu, to jej działanie dobiega końca.

W tabeli na stronie 57 wymieniono różne rodzaje czynników powodujących rozproszenie uwagi. Jeśli podczas manifestowania mocy pojawi się któryś z nich, to do ST należy dodać poziom mocy.

Ponowne próby: możliwe, lecz nie negują skutków wcześniejszej porażki. Zmarnowana moc pozostaje zmarnowaną.

Zasady specjalne: wykonując test (ST 15 + poziom mocy) można wykorzystać Koncentrację do defensywnego manifestowania mocy, co pozwala uniknąć ataków okazyjnych. Jeżeli test zakończy się pomyślnie, bohater manifestuje moc nie prowokując ataków okazyjnych.

Moce psioniczne

Podstawowa siła Wojownika Umysłu to zdolność manifestowania mocy psionicznych.

Moc psioniczna daje jednorazowy efekt, a jej zastosowanie wymaga wydania punktów mocy. W odróżnieniu od postaci rzucających zaklęcia wtajemniczeń, Wojownicy Umysłu nie potrzebują ksiąg z zaklęciami i nie muszą wcześniej przygotowywać mocy. Ponadto mogą korzystać z psioniki bez ryzyka niepowodzenia, nawet mając na sobie pancerz jakiegoś typu.

Poziom Wojownika Umysłu wyznacza posiadaną przez niego liczbę punktów mocy wykorzystywanych do manifestowania sił psionicznych. Ponadto, aby był w stanie zamanifestować daną moc, wartość kluczowego dlań atrybutu musi być równa przynajmniej 10 + jej poziom.

Wybór mocy psionicznych Wojownika Umysłu jest bardzo ograniczony, lecz jednocześnie wyjątkowo elastyczny. Na pierwszym poziomie tej klasy zaawansowanej zna on trzy moce 0. poziomu i jedną 1. poziomu. Na każdym poziomie odkrywa jedną lub więcej wcześniej utajonych mocy, w sposób przedstawiony w pobliskiej tabeli.

ST rzutów obronnych na moce psioniczne wynosi 10 + poziom mocy + modyfikator z kluczowego atrybutu Wojownika Umysłu.

Poziom Wojownika Umysłu	Punkty/Dzień	Moce odkryte na danym poziomie 0	1	2	3	4
1	2	2	—	—	—	—
2	3	3	—	—	—	—
3	4	3	1	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—
5	8	3	3	1	—	—
6	11	3	3	2	—	—
7	16	3	3	2	1	—
8	21	3	3	3	1	—
9	26	3	3	3	2	—
10	33	3	3	3	2	1

Wojownik Umysłu może manifestować pewną liczbę mocy dziennie, w zależności od posiadanych punktów mocy, których poświęca tyle, by pokryć koszt manifestacji danej mocy. Nie musi się wcześniej do tego przygotowywać. Bazową liczbę punktów mocy dostępnych każdego dnia przedstawiono w tabeli wcześniej.

Psioniczne ostrze

Na drugim poziomie Wojownik Umysłu potrafi zamanifestować lśniące ostrze mentalnej energii. Ma ono długość 30 centymetrów i wyrasta z dłoni twórcy. Jego zamanifestowanie to akcja ruchu, a istnieje ono przez liczbę rund równą poziomowi Wojownika Umysłu lub do chwili, gdy bohater je rozproszy. Kolejne ostrze postać może zamanifestować w następnej akcji ruchu, pod warunkiem jednak, iż wciąż posiada przynajmniej 1 punkt mocy w zapasie.

Psioniczne ostrze zadaje 1k6 obrażeń kłutych. Na trzecim poziomie uzyskuje premię z usprawnienia +1, na piątym +2, na siódmym +3, a na dziewiątym +4.

Względem swojego psionicznego ostrza Wojownik Umysłu może zastosować atuty Skupienie na broni oraz Finezja w broni.

Odciśnięcie tatuażu

Począwszy od drugiego poziomu Wojownik Umysłu potrafi wykonać tatuaż (na ciele swoim lub kogoś innego), służący do przywoływania mocy psionicznych. Jest on jednorazowego użytku i kopiuje efekt działania wybranej mocy. Odciśnięcie tatuażu zajmuje dzień, a ST zakupu surowców potrzebnych do jego wykonania wynosi 15 + poziom mocy tatuażu + poziom manifestującego dla tatuażu.

Ponadto stworzenie tatuażu wymaga poświęcenia punktów doświadczenia w liczbie równej poziom mocy × poziom manifestującego × ST zakupu surowców.

Wojownik Umysłu wykonuje test Rzemiosła (sztuki plastyczne) o ST 10 + poziom mocy + poziom manifestującego dla tatuażu. Jeżeli będzie nieudany, surowce ulegają zużyciu, ale bohater nie traci punktów doświadczenia. Wojownik Umysłu może ponownie próbować wykonać tatuaż, jeśli zakupi kolejne materiały. Więcej informacji na temat tatuaży przedstawiono w rozdziale dziesiątym.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Wojownik Umysłu otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Atletyka, Biegłość w broni dawnej, Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz, Doskonalsze sztuki walki, Finezja w broni, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni, Skupienie, Sztuki walki, Walka na oślep, Zmysł walki.

Psioniczna tarcza

Od czwartego poziomu Wojownik Umysłu potrafi manifestować tarczę psychicznej energii. Otacza ona jego ciało ledwie zauważalną, jarzącą się poświatą i zapewnia mu premię z wyposażenia +3 do Obrony. Wykreowanie tarczy wymaga poświęcenia akcji ruchu, a utrzymuje się ona przez liczbę rund równą poziomowi Wojownika Umysłu lub do chwili, gdy bohater ją rozproszy. Kolejną tarczę postać może zamanifestować w następnej akcji ruchu, pod warunkiem jednak, iż wciąż posiada przynajmniej 1 punkt mocy w zapasie.

Manifestowanie w walce

Począwszy od piątego poziomu Wojownik Umysłu potrafi skuteczniej wykorzystywać moce psioniczne w walce. Otrzymuje premię +4 do testów Koncentracji przy defensywnym manifestowaniu mocy.

Doskonalsze psioniczne ostrze

Na siódmym poziomie psioniczne ostrze zadaje większe obrażenia – udany atak powoduje 1k8 ran kłutych.

Doskonalsza psioniczna tarcza

Na ósmym poziomie psioniczna tarcza ulega ulepszeniu – zapewnia odtąd premię z wyposażenia +6 do Obrony.

Ostateczne psioniczne ostrze

Na dziesiątym poziomie psioniczne ostrze zadaje jeszcze większe obrażenia – udany atak powoduje 2k6 ran kłutych.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Przygody w kampanii Agenci PSI toczą się na granicy faktów i fikcji, w krainie dziwnych spisków i jeszcze dziwniejszych spiskowców. Często pojawia się bardzo rozsądny powód istnienia dziwnych zjawisk, ale nigdy pod uwagę nie wzięłaby go większość ludzi. Większość zjawisk paranormalnych nie jest wynikiem działania obcych czy efektem wpływu starożytnych astronautów, ale sposobem na ukrywanie prawdy o aktywności psionicznej.

Przygoda rozgrywająca się w kampanii Agenci PSI powinna być niezwykle podstępną rozgrywką, w której stawką jest życie i która oddaje klimat działań organizacji wywiadowczych. Przełożeni zlecają bohaterom wykonywanie misji, które często mogą mieć schemat „sprawdzić o co chodzi, uporać się z problemem, powrócić do kwatery głównej i złożyć raport". Każdy czarny charakter ma doskonały plan, a każda organizacja spiskowa złożoną, wielowarstwową strukturę. Po dodaniu do tej mieszanki mocy psionicznych, Mistrz Gry będzie miał wszystkie składniki niezbędne do stworzenia przygody dla agentów Paranormalnej Sekcji Interwencyjnej.

Gra umysłów (przygoda niskopoziomowa)

Bohaterowie mają za zadanie pomóc w śledztwie toczącym się na terenie Środkowego Zachodu Stanów Zjednoczonych. Muszą odnaleźć sprawiający problemy dziki talent.

Tło

Czasem pojawienie się u człowieka zdolności psionicznych doprowadza go do obłędu, co z kolei może stanowić zagrożenie dla otoczenia. Z podświadomości dzikiego talentu wypełzają zjawy i inne wytwory jego wyobraźni – koszmary, które zyskują własną świadomość.

Gotowe postacie Telepatów

MG potrzebuje Telepatów do przygody? Oto kilka gotowych postaci, które mogą być sprzymierzeńcami lub wrogami drużyny w kampanii Agenci PSI.

Charyzmatyczny Heros 3/Telepata 1: SW 4; średni humanoid; KW 3k6+6 plus 1k6+2; pw 22; prg 14; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 12, dotyk 11, nieprzygotowany 11 (+1 Zr, +1 klasa); BPA +1; zwa +0; atk +0 wręcz (1k3–1, uderzenie bez broni); całk atk +0 wręcz (1k3–1, uderzenie bez broni) lub +2 dystansowo (2k6, Beretta 92F); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; Sysw dowolny; RO Wytr +4, Ref +3, Wola +5; PA 2; Rep +3; S 8, Zr 13, Bd 14, Int 12, Rzt 11, Cha 16.

Profesja: twórca (premiowe umiejętności klasowe: Blefowanie, Przebieranie, Spostrzegawczość).

Umiejętności: Autohipnoza +2, Blefowanie +10, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (kantoński), Dyplomacja +11, Język angielski, Język kantoński, Koncentracja +4, Przebieranie +10, Psionizm +3, Wiedza (aktualności) +7, Wiedza (popkultura) +7, Zastraszanie +9, Zawód +6, Zbieranie informacji +11.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Dziki talent (*długa ręka*), Wzbudzanie zaufania, Żelazna wola.

Talenty (Charyzmatyczny Heros): dowodzenie, inspiracja.

Punkty mocy: 7.

Znane moce Telepaty: (3/1): 0 – *otumanienie* (ST 13), *słabszy naturalny pancerz, wykrycie psioniki*; 1 – *czytanie przedmiotu.*

Posiadane przedmioty: Beretta 92F (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, ubranie biurowe, ukryta kabura, telefon komórkowy, portfel z kartą kredytową i dowodem tożsamości.

Charyzmatyczny Heros 3/Telepata 5: SW 8; średni humanoid; KW 3k6+6 plus 5k6+10; pw 44; prg 14; Ini +1; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 13 (+1 Zr, +3 klasa); BPA +3; zwa +2; atk +2 wręcz (1k3 elektryczność, paralizator); całk atk +2 wręcz (1k3 elektryczność, paralizator) lub +4 dystansowo (2k6, Beretta 92F); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC uaktywnienie mocy (*słabsza dominacja, słabsza więź umysłowa*), kryształ mocy; Sysw dowolny; RO Wytr +5, Ref +4, Wola +7; PA 4; Rep +4; S 8, Zr 13, Bd 14, Int 12, Rzt 11, Cha 17.

Profesja: twórca (premiowe umiejętności klasowe: Blefowanie, Przebieranie, Spostrzegawczość).

Umiejętności: Autohipnoza +6, Blefowanie +16, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (kantoński), Dyplomacja +15, Język angielski, Język kantoński, Koncentracja +8, Przebieranie +12, Psionizm +7, Wiedza (aktualności) +7, Wiedza (popkultura) +7, Zastraszanie +9, Zawód +6, Zbieranie informacji +15.

Atuty: Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Dziki talent (*długa ręka*), Podstępność, Wzbudzanie zaufania, Żelazna wola.

Talenty (Charyzmatyczny Heros): dowodzenie, inspiracja.

Punkty mocy: 15.

Znane moce Telepaty: (4/3/2): 0 – *otumanienie* (ST 13), *projekcja empatyczna* (ST 13) *słabszy naturalny pancerz, wykrycie psioniki*; 1 – *czytanie przedmiotu, słabsza broń metafizyczna, zauroczenie osoby* (ST 14); 2 – *wykrycie myśli* (ST 15), *zadawanie bólu* (ST 15).

Posiadane przedmioty: paralizator, Beretta 92F (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji, ubranie biurowe, ukryta kabura, telefon komórkowy, portfel z kartą kredytową i dowodem tożsamości.



Robert Quail, manager średniego szczebla w Western Processing, odkrył, iż jego korporacja wraz z dwiema konkurencyjnymi zawiązała zmowę cenową. Wspólnie trzy firmy kontrolują 65% rynku genetycznie zmodyfikowanego zboża, które – co również nie umknęło uwadze Quaila – jest w rzeczywistości zupełnie normalne. Stworzenie zmodyfikowanej odmiany zakończyło się niepowodzeniem, ale Western sprzedaje zwykłe zboże po zawyżonych, ustalonych z góry cenach.

Quail w tajemnicy pomaga FBI w śledztwie dotyczącym zmowy cenowej. Agentów sprawdzających silosy z fałszywie oznaczonym zbożem zaatakowali czterej niewielcy mężczyźni noszący psie maski i łuskowate kostiumy. Funkcjonariusze ratowali się ucieczką, ale późniejsze dochodzenie nie wykazało żadnego śladu napastników. Określenie „niewielcy mężczyźni noszący psie maski" wyłowiły z raportu komputery Paranormalnej Sekcji Interwencyjnej, która zaoferowała FBI pomoc.

U dwunastoletniej córki Roberta Quaila, Cindi, pojawiły się niedawno niekontrolowane zdolności psioniczne. Nie spowodowało to żadnych zewnętrznych przejawów choroby psychicznej, jednak jej koszmary senne wymykają się spod kontroli. Cindi była mimowolnym świadkiem jednego ze spotkań funkcjonariuszy FBI z ojcem, co wzbudziło w niej obawy, które wkrótce przerodziły się w pewność, że agenci przyjechali po to, aby go skrzywdzić i zabrać ją ze sobą, w związku z dziwnymi rzeczami, do jakich nagle stała się zdolna. W rezultacie, gdy Cindi śpi, jej podświadomy strach rodzi koszmarne istoty, które ożywają, aby rozprawić się z przyczyną strachu. Wykreowane przez nią potwory podświadomości przypominają koboldy i posiadają ich charakterystyki (strona 244).

W pozostałych rolach

Za śledztwo odpowiedzialnych jest dwoje agentów FBI, Samuel Maxwell oraz Melinda Bains, którzy nie wierzą w istnienie sił paranormalnych. Ich charakterystyki odpowiadają niskopoziomowemu funkcjonariuszowi policji (strona 275).

Informator, Robert Quail, jest managerem średniego szczebla. Ma żonę, Sheryl, oraz trójkę dzieci o imionach Cindi (12 lat), Bobbi (9 lat) oraz Susan (7 lat). Pierwsza z wymienionych posiada dziki talent w postaci psionicznej mocy *długa ręka*, której nie potrafi kontrolować. W efekcie doświadcza zaburzeń psychicznych, których efektem jest manifestacja potworów podświadomości.

Szef Quaila to Steve Western – osobnik zamieszany w olbrzymi szwindel związany ze zmową cenową oraz sprzedażą zwykłego zboża jako odmiany modyfikowanej genetycznie. Jest on człowiekiem podstępnym i obłudnym. Zawsze wspomina, że posiada wysoko postawionych przyjaciół (to nieprawda, ale dzięki temu sprawia wrażenie kogoś, kto może nasyłać na przeciwników niewielkich ludzi w maskach psów).

Potwory podświadomości co noc przybierają po kolei następujące postacie: cztery koboldy, gnoll i dwa gobliny. Opisują je statystki odpowiednich istot, przedstawione w rozdziale ósmym. Każdy ze stworów wygląda tak, jak to wyśniła w koszmarach Cindi. Dziewczynka posiada szmacianą lalkę przypominającą kobolda (humanoidalna postać o łuskowatej skórze i psiej głowie), gnoll wygląda niczym jedna z figurek bohaterów komiksów lub filmów z pokoju Bobby'ego, natomiast gobliny są podobne do stworzeń znajdujących się na ilustracjach w książce, którą Robert często czyta do snu najmłodszej córce, Susan.

Western Processing to jedna z przodujących firm zajmujących się żywnością na Środkowym Zachodzie. Kilku członków zarządu ma powiązania z Oświeceniem, lecz żaden nie wydaje się być zamieszany w całą sprawę.

Pod rozwagę Mistrza Gry

Jak FBI zareaguje na agentów PSI? Docenią ich pomoc czy raczej oskarżą o mieszanie się w nie swoje sprawy? A jeśli poniosą porażkę, to czy będą szukać kozła ofiarnego?

Agenci FBI sądzą, że zaatakowały ich osoby wynajęte przez Western Processing i niepokoją się przeciekiem informacji ze strony Quaila. Jeśli dojdą do wniosku, że posiadają już dostatecznie dużo dowodów, zarządzą akcję na dużą skalę przeciwko korporacji (która nie miała nic wspólnego z atakiem, choć jest odpowiedzialna za dyktowanie cen i sprzedaż zwykłego ziarna jako modyfikowanego genetycznie).

Przez kilka kolejnych nocy agentów będą nękały potwory. Atakują ich na drodze, w pokojach hotelowych i podczas nocnych dochodzeń. Może się zdarzyć, że agenci PSI będą musieli posłużyć jako ochrona dla coraz to bardziej sfrustrowanych funkcjonariuszy FBI.

Jeśli przedstawiciele PSI będą skutecznie naciskać FBI, to Maxwell oraz Bains przedstawią ich Quailowi w jego domu, gdzie bohaterów dostrzeże również Cindi. Od tej chwili to oni staną się celem nocnych ataków, ponieważ dziewczynka wyczuje ich zdolności i uzna, że przybyli, aby ją zabrać.

Bohaterowie muszą obronić się przed potworami podświadomości i odkryć ich powiązania z Cindi. Gdy dziewczynka zostanie wyleczona z obaw, ataki ustaną. Cindi może być uznana za przyszłego kandydata do prywatnej szkoły sponsorowanej przez PSI. Jeżeli bohaterowie udowodnią swoją przydatność, zyskają korzystny kontakt z FBI.

Jeśli natomiast agenci PSI wywołają zbyt duże zamieszanie, to na okolicy może się skupić zainteresowanie Oświecenia. Plany Westerna zostaną pokrzyżowane, a Quail wycofa się ze współpracy. Później zwerbuje go Oświecenie, a jego dzieci umieści we własnych placówkach szkoleniowych, licząc na wykorzystanie ich talentów w przyszłości. Agenci Federalnego Biura Śledczego nie będą zachwyceni, jeżeli bohaterowie zepsują ich śledztwo.

Gniazdo (przygoda średniopoziomowa)

Dwóch agentów PSI znikło. Podczas ich poszukiwań bohaterowie odkrywają znacznie większe zagrożenie.

Tło

Trzy dni temu dwoje agentów ścigających Niszczyciela Umysłów zaginęło na wiejskich terenach Nowej Anglii. Funkcjonariusze oraz uciekinier natknęli się na gniazdo animatorów, którzy pojmali ten łakomy kąsek. Bohaterowie muszą uratować agentów i odnaleźć Niszczyciela Umysłów, starając się przy okazji nie zostać żywicielami animatorów.

W pozostałych rolach

Zaginieni Agenci PSI, czyli Alice Zachery (Charyzmatyczny Heros 3/Telepata 1) oraz John Ross (Silny Heros 3/ Wojownik Umysłu 2). John stał się żywicielem animatorów, Alice jest więziona do czasu przełamania jej oporu.

Fancy Charlie Ryker to ścigany – ekstrawagancki i okrutny Niszczyciel Umysłów (Silny Heros 4/Wojownik Umysłu 3). On również dostał się pod kontrolę animatorów.

Amos Whatley, Joanne Stern, Cyrus Colby, Samuel Marsh oraz Eliza Pitts to mieszkający w okolicy ludzie, od pewnego czasu będący żywicielami animatorów.

Animatorów opisano w rozdziale ósmym „Przyjaciele i wrogowie".

Pod rozwagę Mistrza Gry

Pierwsze nasuwające się pytanie brzmi: czy bohaterowie znają osobiście zaginionych agentów? Mistrz Gry może przygotować grunt, wprowadzając tę parę we wcześniejszej przygodzie, w której służyli pomocą lub wsparciem. W takim przypadku poszukiwania nabiorą bardziej osobistego i prawdziwego wymiaru.

Następnie warto zastanowić się nad postacią poszukiwanego Niszczyciela Umysłów, Fancy'ego Rykera. Zaginieni agenci napotkali go, gdy próbował odpiłować pokrywę czaszki pracownikowi banku na Rhode Island. Uciekł z miejsca zdarzenia i od tego czasu jest ścigany.

Kolejna istotna sprawa: czy jest to pierwsza przygoda, w której Mistrz Gry chce wprowadzić animatory? Jeżeli tak, to w archiwach PSI nie sposób znaleźć na ich temat jakichkolwiek informacji. Nawet jeżeli jacyś agenci mieli z nimi wcześniej do czynienia, to pliki zawierające te dane są utajnione i niedostępne dla bohaterów.

Drużyna podąża tropem zaginionych agentów poprzez miasteczka różniące się od siebie niemal wszystkim – od malowniczych, poprzez turystyczne na przyprawiających o dreszcze kończąc. Odnalezienie poszukiwanych powinno być kombinacją typowej pracy detektywa (kto i gdzie widział ich samochód?) oraz wykorzystania zdolności psionicznych. Należy stworzyć odpowiednią atmosferę dla każdej rozmowy z mieszkańcami, wszelkich zadawanym im pytań oraz uzyskiwania informacji. Ostatecznie agenci natkną się na miasteczko Blairwood, położone nieopodal granicy z Kanadą.

Blairwood to idylliczne miejsce, gdzie wszyscy mieszkańcy są mili i uczynni. W rzeczy samej: miasto wygląda, jakby czas zatrzymał się tu bardzo dawno temu – drewniane, sztachetowe płoty, oszalowane domy, pełni szacunku młodzi ludzie i miły staroświecki zajazd, w którym przybysze mogą zanocować. W całym miasteczku nie ma ani jednej anteny satelitarnej, a przestarzała centrala telefoniczna znajduje się na zapleczu jedynego sklepu. Miejscowość znajduje się poza zasięgiem sieci komórkowych.

Samochody agentów oraz Niszczyciela Umysłów schowano w opuszczonej stajni. Bohaterowie mogą napotkać na Fancy'ego Rykera, obecnie bogobojnego młodego człowieka, na którego ciele ukryła się jakaś dwudziestka animatorów. Kiedy stworzenia zorientują się, po co przyjechali nowi agenci, wykorzystają Johna Rossa jako przynętę, aby wciągnąć ich w pułapkę i spróbować przejąć nad nimi kontrolę. Dla animatorów może to być również pierwszy kontakt z psionikami z PSI. A kiedy uzyskają informacje o tejże agencji, mogą postanowić ją zniszczyć.

Bohaterowie muszą zdecydować czy są w stanie uratować agentów, czy też powinni zrównać to miejsce wraz z mieszkańcami z ziemią, aby zapobiec rozprzestrzenianiu się animatorów. Jeśli wycofają się i poproszą o wsparcie, po powrocie odkryją prawie całkowicie opuszczone miasteczko – stworzenia zostawiły jedynie kilku mieszkańców (wliczając w to zniewoloną Alice). Reszta animatorów umknęła, aby przybrać nowe tożsamości i przejąć kolejne miasta.

MIEJSKIE ARKANA

Wsiadł do pociągu B na trzydziestej czwartej ulicy. Wraz z nim jechało pięciu czy sześciu pasażerów, ale większość wysiadła przy Rockefeller Center, a reszta przy Columbus Circle. Kiedy pociąg stał na stacji z otwartymi drzwiami, Brandon uświadomił sobie, że jest w wagonie sam. Właściwie to cały skład był pusty – przynajmniej w zasięgu jego wzroku. Oczywiście w żadnym razie nie był to powód do paniki. Zdarzało mu się już bywać samemu w metrze i zazwyczaj uważał to za miłą odmianę (rzadko mógł sobie pozwolić na luksus samotności w Nowym Jorku). Dzisiaj jednak w pracy doszły go plotki o czterech turystach zamordowanych w metrze, i to ledwie wczoraj. Dokładnie tej samej linii.

W tej samej chwili po środkowym torze przemknął ekspres. Brandon wzdrygnął się, zaniepokojony hałasem i gwałtownym kołysaniem stojącego wagonu. Choć był całkowicie bezpieczny, podniósł rękę jakby chciał ochronić się przed łoskotem.

– Co stałoś? – usłyszał głos, czego się w ogóle nie spodziewał. – Się pan wystrachał ekspresa?

Brandon podskoczył po raz drugi w ciągu kilku chwil. Do wagonu podeszło sześciu nastolatków – tak cicho, że nawet ich nie zauważył.

– Pan scykorzał? – zadrwił jakiś inny nastolatek. – Niech się nie stracha, my obronimy!

W zasadzie to raczej wyglądali na nastolatków niż nimi byli. Najwyższy miał niecałe półtora metra wzrostu. Szli środkiem wagonu, podskakując i podrygując zbliżali się do Brandona. Nie mieli na sobie młodzieżowych ciuchów. Nosili skórzane kurtki z postawionymi kołnierzami. Każdy miał czapkę nasuniętą na oczy. Ich głosy brzmiały groźnie, drapieżnie. Gangersi. Najmłodsi i najmniejsi członkowie gangu, o jakich słyszał, ale to bez wątpienia byli oni.

– Pan bedzie bezpieczny – powiedział najniższy, bez wątpienia przywódca. – Tyle że to bedzie kosztowne. Ładniutki pierścioneczek pan ma. Dawaj go, turysto.

Brandon nie był turystą. Umiał się o siebie zatroszczyć. Wiedział też kim byli. Wskazał przywódcę i wymamrotał słowo, którego nie można znaleźć w żadnym współczesnym słowniku. Grom mistycznej energii zatoczył wokół jego palców krąg, po czym eksplodował na twarzy przywódcy, przewracając go. Czapka ześlizgnęła z głowy „nastolatka", odsłaniając nieludzki wygląd: kły, szpiczaste uszy oraz twarz wyglądającą niczym stara podeszwa. Gobliny.

Reszta bandy sięgała po noże. Brandon wzniósł ręce, zaczął gestykulować i szeptać słowa mocy. Z rozpostartych rąk z trzaskiem wyfrunęła błyskawica, uderzając w środek bandy, której liczebność zmalała o połowę. Pozostała dwójka zza ciał towarzyszy, których ponownie brał w swoje władanie Cień, spoglądała na stojącego przed nimi maga.

– Nie cierpię magików – wyrzucił jeden z pozostałych.

– A ja morderców – odparł Brandon. – I to niezależnie od tego, do jakiej rasy należą.

Dwa gobliny popatrzyły na siebie. Brandon dostrzegł, że wymieniły się ledwo zauważalnym skinieniem głów.

– Się jeszcze zobaczym, magu – krzyknął drugi goblin, rzucając nożem w kierunku Brandona. Obaj odwrócili się i wybiegli z pociągu.

Brandon uniknął noża bez większej trudności. „Zawsze cię zmuszą, żebyś ich gonił" – westchnął i chwilę później biegł ich śladem. Miał nadzieję, że dopadnie napastników, zanim zdążą wślizgnąć się do ciemnego tunelu poza zasięgiem światła padającego z pustego peronu. Jeśli im się uda, czeka go długa noc.

W skrócie

Do współczesnego świata wkraczają potwory oraz magia rodem z książek fantasy, dając początek bohaterom, złoczyńcom i nowej erze kolonizacji oraz podboju.



O kampanii w kilku słowach

Kampania MIEJSKIE ARKANA (czyli URBAN ARCANA) toczy się w świecie, który normalnie widać za oknem – z jedną jednakże różnicą: czary oraz potwory znane z mitów i legend istnieją naprawdę. Magia oraz wszystkie elementy znane z książek fantasy zderzają się z współczesną rzeczywistością. Nagle czary, zaklęta broń oraz potwory rodem z baśni pojawiają się na ulicach Manhattanu, Tokio, Chicago, Londynu, Los Angeles czy Warszawy. Niemniej ta „inwazja" pozostaje w znacznej mierze tajemnicą. Jedynie nieliczni są w stanie dostrzec (lub zechcieć zrozumieć) rzeczywistość – istnienie magii i potworów. Do tych wybrańców zaliczają się również bohaterowie. Dotknęło ich coś niesamowitego, w niektórych przypadkach są nawet przesiąknięci tym czasem i tak wyposażeni, aby chronić dobre oraz konstruktywne strony tego zjawiska, a zwalczać złe i niszczycielskie elementy, które również przeniknęły do naszej rzeczywistości.

W kampanii MIEJSKIE ARKANA koboldy zadają się z ulicznymi oprychami i tworzą z nimi miejskie gangi, a dobre oraz złe smoki tworzą siedziby w opuszczonych tunelach metra i podobnych miejscach. Magia przepełnia świat, a bohaterowie uczą się czarów objawień i wtajemniczeń. Meduzy biorą udział we wrogich przejęciach dużych korporacji. Złudne bestie i niedźwiężukowie polują na spowitych mrokiem ulicach miast. Większość ludzi nie może (lub nie chce) dostrzec niczego niesamowitego, co zstąpiło do ich świata. Według tych wszystkich magia nie istnieje, potwory są wymyślone, a troll żyjący w piwnicach wieżowca to tylko odrażający dozorca rozmiłowany w smaku ludzkiego mięsa.

Ta kampania prezentuje inną stronę rzeczywistości znanej z ŁOWCÓW CIENI. Ma z nią kilka cech wspólnych: potwory istnieją, Cień nadciąga, rodzą się prawdziwi herosi. MIEJSKIE ARKANA dają jednak szersze pole do popisu, jako że to, co wywodzi się z Cienia, niekoniecznie jest potworem, którego należy zniszczyć. W tej kampanii Cień bywa nośnikiem pozwalającym magii wkroczyć do naszego świata i stwarzającym możliwości do rozpoczęcia nowej, innej epoki odkryć oraz kolonizacji.

Rola bohaterów

Bohaterowie MIEJSKICH ARKANÓW będą pochodzić z każdego środowiska, jakie tylko można znaleźć we współczesnym świecie. Ekonomiczna, etniczna czy kulturowa historia postaci ma drugorzędne znaczenie wobec jej determinacji w poszukiwaniu przygód i odkrywaniu przebudzonej magii.

Bohaterowie mają do wyboru niemal nieskończenie szeroki wachlarz motywacji, celów oraz wartości, które popychają ich do życia w niebezpieczeństwie i do poszukiwania przygód. Łączą się w drużyny między innymi ze względów bezpieczeństwa, ale także dlatego, że posiadają wspólne cele, uzupełniające się zdolności i z potrzeby wykonania konkretnego zadania. Oczywiście większość innych ludzi nie wierzy w to, że smoki i magia istnieją. Sprzymierzeńcy to ci, którzy zaakceptowali nową rzeczywistość, ale także fantastyczne stworzenia, mające ochotę wesprzeć radą i pomagać w wypełnianiu zadań.

W tym nowym wspaniałym świecie bohaterowie nie narzekają na brak przeciwników. Nekromanci przyczajeni w ciemnych zaułkach miast porywają nieświadomych i pechowych, którzy służą za materię przerażających eksperymentów. Aligatory stały się jednymi z *mniej* groźnych mieszkańców kanałów ściekowych. Potwory, które nawiedzały otchłanie średniowiecznych lochów, zadomowiły się w podmiejskich tunelach. Gobliny odkryły, że posiadane przez nich sakwy pełne złota i klejnotów łatwo są w stanie wymienić na pistolety maszynowe UZI oraz na granaty. Bohaterowie muszą stawić czoło różnorodnym wrogom: począwszy od zwyczajnych zagrożeń (jak przestępcy i terroryści), a na dziesiątkach najróżniejszych stworzeń Cienia skończywszy.

Zasady d20 w kampanii MIEJSKIE ARKANA

Kampania MIEJSKIE ARKANA wykorzystuje większość zasad d20 MODERN. Niemniej klasy zaawansowane, nowoczesne uzbrojenie i sprzęt, archaiczne wyposażenie, magia wtajemniczeń oraz objawień, a także potwory nadają jej szczególnego charakteru (niemniej jednak, nie należy do niej psionika).

Postacie powinny być wprowadzane w świat kampanii stopniowo, podczas kilku pierwszych przygód. Gdy awansują z pierwszego poziomu na drugi, zaczną powoli dowiadywać się o przemianach, jakie mają miejsce na świecie oraz o rosnącej fali Cienia. Pierwsze dwie przygody powinny być typowymi scenariuszami akcji, być może z lekko zaznaczonym elementem fantastyki, zapowiadającym przyszłe rozwinięcie tego wątku. A kiedy bohaterowie uświadomią sobie charakter zmian, powinni być na tyle zaawansowani, by wybrać jedną z opisanych dalej klas zaawansowanych: Mag lub Akolita. Do kampanii można również bez problemów wprowadzić Pogromcę Cieni oraz Okultystę.

Cechy kampanii

MIEJSKIE ARKANA to heroiczne fantasy rozgrywane we współczesnych realiach. Świat przenika magia objawień i wtajemniczeń, stwarzając tym samym nowe możliwości, ale i powodując nowe zagrożenia. Niesamowite stworzenia przemierzają ulice miast. Niektóre szukają swego miejsca w naszym świecie, inne badają słabe strony, pragnąc go wykorzystać, podbić lub zniszczyć. W skali całego globu ta ingerencja pozostaje niezauważona, przynajmniej początkowo. Magia i jej wytwory są czymś niepojętym dla umysłu współczesnego człowieka, który woli ją zignorować lub racjonalnie tłumaczyć, niż stawić jej czoło.

Niemniej bohaterowie łączą w sobie najlepsze elementy obu światów, a mają za zadanie ochronę tego, co czyni każdy z nich szczególnym i wyjątkowym. Uświadamiają sobie, że nie wszystkie istoty Cienia są złymi potworami, że nie każdy człowiek jest uosobieniem dobra i szczerości. Postacie rozpoczynają każdą przygodę odczuwając trwogę i zdumienie. Dzięki wpływowi Cienia na Ziemi powstały nowe, magiczne krainy, które można odkrywać, nowe czarodziejskie stworzenia, które można spotykać, wreszcie nowe dziedziny wiedzy, które można zgłębiać. Pojawiły się również nowe zagrożenia, ponieważ nie każdy mieszkaniec tej planety i nie każda istota Cienia ma przyjazne zamiary. Tam gdzie magia spotyka się ze zwyczajnym światem, pojawiają się rzeczy zdumiewające i zabójcze.

Tło

Cień będący wątłym łącznikiem naszego świata z fantastyczną rzeczywistością zawsze miał pewną styczność z Ziemią. W zamierzchłych czasach przetoczył się przez nią niczym fala, pozostawiając znamię magii i odmieniając życie na naszej planecie. Ten okres w dziejach Ziemi dał początek najbardziej znanym mitom i legendom, a także najstraszniejszym koszmarom. W późniejszym okresie wpływ Cienia zmalał, fala opadła, pozwalając naszej rzeczywistości wziąć górę nad zepchniętą na dalszy plan magią. Nastąpiła epoka odkryć naukowych, w której wyobraźnia ustąpiła racjonalnym poglądom. Przypływy i odpływy Cienia powtarzały się od zarania dziejów, obecnie zaś jego aktywność ponownie się nasila.

Z każdą kolejną falą Cienia do naszego świata docierały magiczne istoty, pozostając w nim nawet wtedy, gdy napływ

magii osłabł. Część z nich się ukryła, zasnęła lub żyje w odległych zakątkach kuli ziemskiej. Inne odcięły się od swojego pochodzenia, starając się żyć niczym zwykli ludzie (więcej na ten temat na następnej stronie). Przed wiekami pojawiły się relikty – przedmioty obdarzone mocą, które również przeszły do świata mitów i legend. We wszystkich przypadkach te istoty (lub ich potomkowie) oraz artefakty czekają cierpliwie na powrót magii.

Analogicznie do nadciągającej fali, świadectwa powrotu magii są oczywiste dla każdego, kto wie na co należy patrzeć. Wrota prowadzące do Cienia zaczęły się otwierać, początkowo bardzo powoli. Magia, niczym woda, początkowo kapała pojedynczymi kroplami, sączyła się szparami, wlewała przez drobne szczeliny, aż w końcu drzwi otworzyły się na oścież i fala ruszyła. Bohaterowie żyją w czasie przypływu. Magia powróciła, a wraz z nią wszystkie cuda, odkrycia, ale i niebezpieczeństwa, które unoszą się w tym starożytnym oceanie.

Wydział Siódmy w kampanii Miejskie Arkana

Wydział Siódmy jest prywatną instytucją, stworzoną przez tajemniczą osobę. Organizacja werbuje utalentowanych, którzy nie tylko są świadomi zmian czekających świat, ale również chętni do podjęcia działań na rzecz wspólnego dobra tego co magiczne i tego co zwyczajne.

Wydział Siódmy finansuje szereg spółek dysponujących pakietami kontrolnymi innych firm, a jego siedziba – miejska rezydencja – to zarazem kwatera główna i miejsce zamieszkania bohaterów (choć oczywiście nikogo się do tego nie zmusza). Postacie wcześnie otrzymują zaproszenie do tego miejsca, gdzie odbywa się proces rekrutacji.

Osobą kontaktową dla bohaterów z ramienia Wydziału Siódmego jest panna Fellowes, pojawiająca się za sprawą czaru wtajemniczeń w salonie rezydencji i przekazująca rozkazy oraz informacje. To młoda, ambitna brunetka mówiąca z lekko brytyjskim akcentem, zazwyczaj formalnie ubrana. Postacie nigdy nie spotkały się z nią osobiście, a jedynie za pośrednictwem wspomnianego czaru.

Wydział Siódmy wysyła bohaterów na misje, których celem jest – między innymi – badanie miejsc aktywnych magicznie (emanujących moc wtajemniczeń lub objawień), odnajdywanie magicznych przedmiotów i artefaktów, przeciwdziałanie okrutnym lub niszczycielskim stworzeniom Cienia oraz ochrona pokojowo nastawionych i życzliwych istot przed wrogo usposobionymi zwyczajnymi ludźmi.

Choć w rezydencji nie ma żadnego personelu (służących ani sprzątaczek), to jednak miejsce to jest zawsze czyste, spiżarnia pozostaje zawsze pełna, a gorąca herbata oraz kawa zawsze czekają na bohaterów, niezależnie od tego, kiedy tam przybywają.

Gdy pojawia się magia

Pojawianie się Cienia nie oznacza najazdu. Nie istnieje żaden plan podboju naszego świata. To raczej migracja. Wrota są otwarte, co pozwala magicznym istotom wędrować po powierzchni Ziemi. Gdy nadchodząca fala Cienia osiągnie apogeum, otworzą się jeszcze szerzej. To, co rozpoczęło się od niewielkiego napływu, będzie się z czasem coraz bardziej potęgowało.

Mieszanie się naszego świata oraz mieszkańców Cienia następuje w sposób naturalny. Nie jest wynikiem szkodliwego spisku lub działaniem jakiejś wrogiej istoty. Podobnie jak wiosna zamienia się w lato, a jesień przechodzi w uścisk zimy, tak rozwój zwykłych ludzi obudził do życia magię.

Świat magii

Odradzająca się magia staje się coraz bardziej namacalna, coraz częściej pojawiają się cudowne stworzenia, przedmioty, a zdolności zaczynają być manifestowane z narastającą częstotliwością. Bezużyteczne i ignorowane przez lata starodawne księgi zaklęć teraz posiadają magiczną moc ukrytą pośród złożonych inkantacji. Stare eksponaty muzealne, zbadane i zaliczone do dzieł sztuki, nagle okazują się pełne mistycznych wtajemniczeń. Gargulce majaczące na szczytach wielkich katedr, skamieniałe od czasów Średniowiecza, zaczynają się wiercić i odczuwać coraz większą chęć rozpostarcia skrzydeł.

Wszystko prowadzi do coraz większego wyczulenia na cuda oraz magię. Oto nowa siła naszych czasów – świeża i nieskażona przez powszedniość codziennego życia. Są tacy, którzy chcą ją wykorzystać, poskromić, podporządkować ziemskim prawom. Póki co pozostaje jednak dzika i nieposkromiona, niezbadana i niewyjaśniona, nieprzestudiowana i niekontrolowana, niezapakowana i niesprzedawalna. To właśnie czyni ją magiczną.

Każda jej manifestacja jest niepowtarzalna. W innych czasach giganty, smoki lub zaklęte miecze mogły być czymś powszednim. Lecz w tym zmieniającym się świecie może istnieć tylko jeden gigant, jeden smok, a każde magiczne ostrze jest jedyne w swoim rodzaju.

Nowy zestaw narzędzi

Wraz z pojawieniem się nowych wyzwań, pojawiają się też nowe narzędzia. Bohaterowie tej kampanii dysponują nie tylko nowoczesną bronią, ale również niesamowitymi mocami, które po stuleciach odkrywane są na nowo. Najważniejszą z nich jest sama magia, której opanowanie wymaga odpowiedniego oddania i poświęcenia. Ponadto magiczne przedmioty mogą służyć w obronie lub w walce z coraz liczniejszymi istotami Cienia.

Pozory mylą

Ludzie – pozorni władcy rzeczywistości – są niezwykle odporni na zmiany. Historia pełna jest przykładów mężczyzn i kobiet, którzy nie potrafili lub nie chcieli dostrzec tego, co działo się przed ich oczami. Spotykając gobliny, widzą gang uliczny lub chuliganów. Ogr jest dla nich potężnym wykidajłą lub motocyklistą. Czerwonego smoka spowijającego ognistym oddechem wieżowiec pozostali przy życiu uznają za potężny wybuch gazu lub coś w tym stylu.

Większość ludzi kurczowo trzyma się znanej rzeczywistości, chroniąc w ten sposób zdrowie psychiczne przed szokiem. Inni – jak na przykład bohaterowie – to osoby wolne od uprzedzeń, potrafiące dostrzegać rzeczy takimi, jakimi są naprawdę. Utrzymywanie tajemnicy z jednej strony pozwala zachować powszechną iluzję rzeczywistości, z drugiej zaś działać postaciom bez niepotrzebnych ingerencji z zewnątrz.

Ponadto Cień ma w zwyczaju zacierać za sobą ślady. Kiedy w naszym świecie ginie któreś z jego stworzeń, to powoli się rozpływa, powracając do portalu, z którego się wydostało. Może to nastąpić natychmiast po śmierci istoty lub zajmować kilka godzin, nawet dni – w zależności od potrzeb MG.

Obcy w obcym świecie

Przybysze z innego świata znajdują się w obcym dla siebie otoczeniu, wypełnionym betonem, szkłem oraz asfaltem. Są wśród nich poszukiwacze przygód, najeźdźcy, a także emigranci pragnący osiedlić się na Ziemi. Starają się przetrwać w nieznanej krainie. Część przystosowuje się do nowych warunków, inni pragną żyć tak, jak zwykli żyć u siebie – tak, jak było to dla nich korzystne w owej innej rzeczywistości. Dla niektórych oznacza to używanie ojczystego języka, dla innych polowanie na ludzi i spożywanie ich na kolację.

Odległość dzieląca przybyłe istoty od ich domów jest niewyobrażalna dla żadnego emigranta na Ziemi. Należą do świata, gdzie smoki, magia czy walka na miecze są codziennością. Z kolei przedmioty w rodzaju telewizorów, pistoletów czy samochodów są dla nich tak niesamowite jak czary dla przeciętnego człowieka. Część z nich skłania się ku nowym okazjom i narzędziom, inni je odrzucają.

Świat w stanie równowagi

Świat podlega procesowi transformacji. Rzeczywistość zaczęła się zmieniać pod naciskiem nadciągającej fali Cienia. Taki świat wypełniają zarówno niebezpieczeństwa, jak i nowe okazje, które można wykorzystać. Ci zaś, którzy przystosują się najszybciej, będą mieli najwięcej do powiedzenia. Przyszłość może ukształtować walka pomiędzy przebudzonymi siłami, istotami przybyłymi z innego wymiaru oraz niewielką garstką ludzi, którzy są wyczuleni na zmiany w sposób dosłowny.

Przygody

Miejskie Arkana to kampania heroiczna, rozgrywająca się we współczesnym świecie stopniowo zmieniającym się przez napływ magii. Przygody są ryzykowne, obejmują proste (w najgorszym razie – niezbyt skomplikowane) dylematy moralne, a wypełnia je coś więcej niż tylko powiew niesamowitości i fantastyki. Bohaterowie mogą być zwykłymi ludźmi, którzy przypadkiem uzyskali świadomość tego, jak naprawdę wygląda świat, albo też profesjonalistami, którzy robią interesy odnajdując nowe rodzaje magii.

Przygody toczą się w zgiełku miasta, gdzie postacie mogą czuć się jednocześnie wyobcowane oraz osaczone ze wszystkich stron. Wszechobecny pośpiech i nowoczesny sposób myślenia – tak charakterystyczny dla wielkich aglomeracji – tutaj spotyka się i zderza z bardzo starymi, a w niektórych przypadkach znacznie potężniejszymi siłami. W mieście można trafić do różnorakich miejsc: od apartamentów na szczytach oszklonych wieżowców i siedzib korporacji do ciemnych zaułków i najbiedniejszych dzielnic, od wyższych uczelni, muzeów i kościołów do wytwórni amfetaminy, dziupli paserów oraz opuszczonych budynków pełnych narkomanów. Dookoła każdego z tych miejsc wiruje magia, powodując ciągłe zmiany.

Miejskie przygody mogą rozgrywać się również poza ścisłym centrum, w pozornie bezpiecznych podmiejskich dzielnicach, terenach przemysłowych, otaczających miasto obwodnicach autostrad czy nawet na wiejskich obszarach, gdzie rozkwitają stare mity i legendy. Niemniej nawet i tam odczuwa się konflikt pomiędzy nowoczesnym stylem życia oraz technologią, a dotknięciem mistycznej tajemnicy magii.

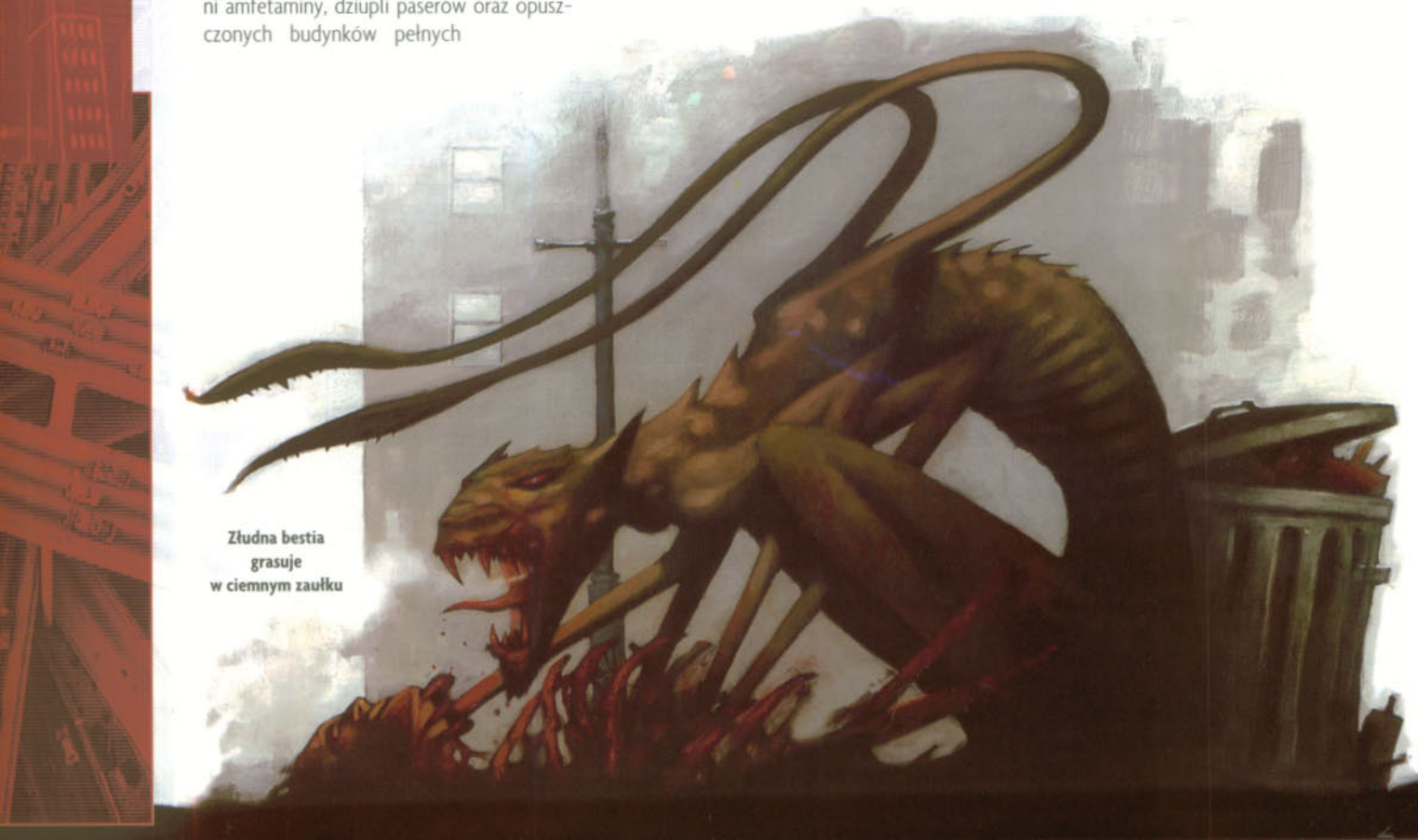
Grupy wpływu

W tego rodzaju kampanii władza rozkłada się pomiędzy magią a powszedniością. Nie istnieje powszechne zagrożenie, nie ma jednego potężnego czarnego charakteru czy gildii skupiającej wszystkich dobrych Magów. Zamiast tego pojawia się milion opowieści, z których część pozbawiona jest magii, inne zaś pogrążone są w fali Cienia.

Zwykli ludzie

Zwykli ludzie to zdecydowanie największa grupa tego świata. Polegają na mechanizmach sterujących ich życiem – rządzie, handlu, służbach porządkowych oraz pewności, że rozumieją działanie rzeczywistości. Nie ma znaczenia, czy żyją w nieświadomości, czy też celowo starają się ignorować prawdę – efekt jest taki, że nie dostrzegają piętrzącej się fali magii, która obmywa ich ze wszystkich stron. A dostrzeżenie jej może wpłynąć na cały obraz ich rzeczywistości. Nie każdy poradzi sobie z myślą, że dzieli wszechświat z goblinami, minotaurami oraz smokami.

Zwykli ludzie zachowują dobrowolnie narzucony obraz świata. Można to nazwać okłamywaniem samych siebie, urojeniami lub grą pozorów. To wbudowana w naturę człowieka skłonność dostrzegania tego, co chce się ujrzeć, skłonność dodatkowo wzmacniana przez otaczające społeczeństwo. Ludzie szukają wyjaśnień wyrażonych zrozumiały-



Złudna bestia grasuje w ciemnym zaułku

mi terminami i reagują bardzo nerwowo, gdy staną w obliczu czegoś, czego nie rozumieją.

Ukazanie zwykłym ludziom prawdy to dosyć niebezpieczne zadanie. Ich reakcje mogą być najróżniejsze: od zrozumienia, poprzez zaprzeczenie, aż po popadnięcie w katatonię czy panikę (nadana w 1938 roku audycja radiowa *Wojna światów* pozostaje typowym przykładem sytuacji, w której ludzie zareagowali histerycznie, gdy pozwolili sobie uwierzyć w coś nieprawdopodobnego). W rezultacie większość osób świadomych prawdy zadaje sobie wiele trudu zatajenia jej przed szarymi ludźmi, aby zachowali oni iluzję normalności.

Działania mające na celu ukrycie istnienia magicznych stworzeń oraz ich działań bywają często dosyć skomplikowane. Bohater będący jedynym oskarżonym o serię podpaleń nie zajdzie zbyt daleko, jeżeli zacznie wyjaśniać, że dokonały tego rozumne, wijące się żywiołaki ognia. W najlepszym wypadku może trafić do najbliższego ośrodka psychiatrycznego, gdzie lekarze ustalą, czy w ogóle może stanąć przed sądem. Liczne rangi w Blefowaniu mogą pomóc w kontaktach z przeciętnymi ludźmi, ale lepiej działać w ukryciu tak często jak tylko się da.

Przystosowani

W odróżnieniu od zwyczajnych ludzi, niektórzy mieszkańcy tego świata w pełni potrafią wykorzystać nowe narzędzia oraz podjąć wyzwania, które pojawiły się wraz ze zmianą rzeczywistości. Przystosowani władają mocami wtajemniczeń i objawień, które niespodziewanie stały się dostępne, korzystając jednocześnie ze wszystkich zasobów nowoczesnego świata.

To właśnie do nich zalicza się większość bohaterów oraz ich przeciwnicy, postacie neutralne widzący rzeczy takimi, jakie są naprawdę oraz wszyscy ci, którzy chcą kontrolować, pokonać, sprzymierzyć się lub zniszczyć nowych emigrantów.

Przystosowani kierują się różnymi motywami – od chęci wykorzystania dla własnych celów zaklęć oraz zdolności Cienia, po zastosowanie tych narzędzi jako broni przeciwko tym, których postrzegają jako najeźdźców.

Uogólniając, są agresywni, twórczy i elastyczni. Dosyć często otaczają swoją własność czarodziejską ochroną i trzymają w domach magicznych strażników. Uczą się na własnych błędach, a gdy poniosą klęskę – wycofują się, aby powrócić później z jeszcze potężniejszymi sprzymierzeńcami oraz zdolnościami.

Nowi osadnicy

Mieszkańcy Cienia są tak różnoracy jak mieszkańcy naszego świata. Różnią się potęgą, zaczynając od goblinów i koboldów, a na potężnych czarodziejach i łupieżcach umysłów kończąc. Niektórzy są ludźmi lub przybrali taką postać, inni to stworzenia o czysto magicznych korzeniach.

Podobnie jak wśród rodowitych mieszkańców świata, tak wśród osadników da się wyróżnić odpowiedniki zwykłych ludzi oraz przystosowanych. Niektórzy nie oczekują niczego więcej ponad kontynuację dotychczasowego trybu życia, co może się sprowadzać do regularnego atakowania miejscowej ludności. Inni odkrywają cuda nowego świata (samochody, elektryczność czy broń automatyczną) z takim samym entuzjazmem, jaki przystosowani ludzie okazują czarom czy magicznym przedmiotom.

Większość nowych osadników (przede wszystkim ci, którzy pojawili się na początku napływu fali Cienia) to przypadkowi „turyści", którzy otworzyli niewłaściwe drzwi lub których czar źle zadziałał. Jednak wraz z przypływem fali Cienia, pojawiają się zorganizowane grupy odkrywców, szukających drogi pomiędzy światami. W każdej chwili mogą pojawić się badacze, osadnicy, a nawet małe armie.

Pierwsze spotkania z nowymi osadnikami – niezależnie czy będą to potwory, czy humanoidy – przybierają zwykle formę konfrontacji. Bohaterowie bardzo szybko nauczą się oceny sytuacji i reakcji na niespodziewane pojawienie się minotaura w centrum handlowym lub wampira w nocnym klubie. W kontaktach z przybyszami najważniejsza jest ocena zagrożenia (jeżeli takowe istnieje) oraz odpowiednia reakcja.

Cienie przeszłości

W przeszłości wzbierająca fala Cienia przyniosła do naszego świata magię. Gdy opadła, pozostały po niej pewne ślady. Legendy. Artefakty. A czasem mityczne stworzenia.

Kiedy magia odeszła, część ze wspomnianych stworzeń umarła, nie potrafiąc przystosować się do nowej rzeczywistości. Inne – jak choćby mumie i gargulce – z braku magii zapadły w sen, czekając, aż wszystko powróci do bardziej przyjaznego dla nich stanu. Pozostałe przystosowały się najlepiej jak umiały, odkładając na bok bezużyteczne magiczne miecze oraz księgi zaklęć, starając się zasymilować ze zwykłymi ludźmi.

Wraz z powrotem magii przystosowane istoty (przynajmniej te długowieczne) odkryły, że ich siły wracają. Dla niektórych to okazja odzyskania sprzymierzeńców i utraconej mocy. Dla innych – szansa wywarcia zemsty i wzmocnienia własnych wpływów. Niektóre przygotowały na tę okazję skomplikowane plany, inne dostosowały się całkowicie do miejsca zamieszkania, odrzucając jednocześnie powrót do dawnych tradycji.

Istoty pozostałe po poprzednich falach Cienia – te potrafiące łączyć nowoczesną wiedzę z mocą magii – mogą być wyjątkowo przebiegłymi przeciwnikami, ale też potężnymi sprzymierzeńcami.

Oczywiście istnieją również potomkowie stworzeń uwięzionych na pozbawionej magii Ziemi. Kolejne pokolenia przemijały, aż w końcu utraciły wszystkie, nawet najsłabsze nadprzyrodzone zdolności. Teraz, gdy magia powróciła, powróciły również marzenia i wizje potęgi, jaką posiadały w minionych wiekach. Niektóre wciąż o tym pamiętają. Inne chcą po prostu zapomnieć.

Tajemniczy władcy

Ci, którzy znają prawdę o Cieniu, są przygotowani na jego powtórne przybycie. Na spotkaniach tajnych stowarzyszeń, zgromadzenia kobiet i mężczyzn snują plany dotyczące magii oraz sposobów jej wykorzystania. Przez stulecia poszukiwali tajemniczych artefaktów i zaginionych miast, ale teraz w ich zasięgu znajduje się prawdziwa potęga czarów.

Hellfire Club (powstały w Wielkiej Brytanii w XVIII wieku, zrzeszający wiele wpływowych osób), Zakon Złotego Brzasku (powszechnie znana na świecie sekta) oraz podobne organizacje bardzo często mają złą reputację i nie dzieje się to bez powodu. Grupy te używają nadnaturalnych i mistycznych mocy, aby przejąć kontrolę nad słabymi umysłami oraz rozszerzać swoje wpływy. Obecnie postanowiły działać szybko i zdecydowanie, aby zapanować nad nowymi źródłami mocy lub – jeżeli będzie to konieczne – zniszczyć je.

Tajemniczy władcy pojawiają się w dziesiątkach form i organizacji – od komisji koordynacyjnych partii politycznych, poprzez bractwa studenckie, nieśmiertelne kulty, aż po zarządy większych korporacji. Ich członkowie rzadko brudzą sobie ręce bezpośrednim działaniem. Wolą raczej wydawać polecenia zwerbowanym przez siebie jednostkom.

Sprzymierzeńcy i wrogowie

Bohaterowie mogą uzyskać pomoc lub napotkać na przeszkody – tak magiczne, jak i zwyczajne. Dalej wymieniono kilka przykładów.



Druga strona Cienia

Praktycznie rzecz biorąc w tej kampanii nie istnieje druga strona Cienia. Oczywiście magia i wszystkie te niesamowite istoty skądś przybywają, lecz jest to podróż w jedną stronę. Rozgrywka ma łączyć magię ze współczesnym światem, nie zaś skupiać się na oddziałach piechoty morskiej wysłanej do fantastycznych krain. Bohaterowie mogą próbować szukać dróg w głąb Cienia i próbować sprawdzić, co kryje się po jego drugiej stronie – niemniej zawsze zakończy się to niepowodzeniem. Nawet istoty, które przybyły do naszego świata, bardzo szybko tracą pełne wspomnienia miejsc, z których pochodzą. Pozostały im wprawdzie doświadczenia oraz wrodzone instynkty, ale pamięć odległych przestrzeni jest niczym muzyka, której dźwięki dochodzą z tak daleka, że nie da się ich rozróżnić.

Rycerze Srebrnego Smoka

We wczesnym średniowieczu Rycerze Srebrnego Smoka byli jednym z irlandzkich zakonów, w późniejszych wiekach przekształcili się we francuskie bractwo rycerskie, a w Oświeceniu w angielską lożę wolnomularską. W amerykańskich koloniach uznawano ich za grupę buntowników żyjącą na pograniczu. Obecnie jest to zaś tajne stowarzyszenie, które poznało prawdę o Cieniu i przyrzekło chronić wszystkich dobrych i niewinnych, bez względu na pochodzenie.

Nazwa organizacji pochodzi od jej założyciela i mentora – srebrnołuskiego smoka, który pojawił się w Anglii ponad półtora tysiąca lat temu, a który wraz z osłabnięciem fali Cienia został uwięziony w ludzkiej postaci. Uznał on jednak ten świat za swój dom i na przestrzeni wieków powołał do istnienia szereg organizacji, które miały zajmować się sprawami nadnaturalnymi. Osoby o światłych umysłach, zdolne do przystosowania się do zmian, stawały się jego elitarnymi rycerzami.

Srebrny smok, który odzyskał zdolność powracania do swojej oryginalnej postaci, to mentor dla wielu komórek, niezdających sobie sprawy z obecności innych grup. W efekcie musi on skupiać uwagę na licznych sprawach, dlatego też nie jest dostępny zawsze, gdy słudzy akurat go potrzebują. Wraz z powrotem magii znacznie zyskał na mocy, niemniej nie jest w stanie przebywać w kilku miejscach naraz. Ponadto – pomimo olbrzymiej posiadanej wiedzy – w przeszłości wielokrotnie zdradzali go ludzie, wykorzystujący jego nauki do własnych celów (smok twierdzi, że jednym z jego uczniów był Merlin, ale nie wyraża się o nim zbyt pochlebnie). Teraz, gdy magia powróciła, jego uczniowie mają okazję sprawdzić w praktyce to, czego się nauczyli. Muszą polegać wyłącznie na sobie, gdy zostaną poddani ciężkim próbom.

Rycerze Srebrnego Smoka mogą wspierać dobrze zapowiadających się bohaterów, udzielać informacji tym, którzy dostrzegają zarówno zagrożenia, ale i okazje, jakie pojawiają się wraz z przybywającymi z Cienia istotami. Z drugiej strony, mogą stać się rywalizującą grupą, starającą się zbadać, zwerbować lub, w razie potrzeby, wyeliminować organizacje zagrażające ochranianym przez nich zwykłym śmiertelnikom.

Syndykat Corsone

Pogoń za potęgą może być nagrodą samą w sobie. Bez względu na to, czy stosowana jest magia, czy broń palna, zasada pozostaje taka sama: silniejszy zwycięża. Syndykat Corsone jest prężnie rozwijającą się organizacją przestępczą kierowaną przez Louisa Corsone, która sumiennie wyznaje powyższą teorię i godzi się na wykorzystanie siły w każdej sytuacji. Wraz z powrotem Cienia jej członkowie do swojego arsenału oprócz broni palnej i kont bankowych dołączyli miecze oraz zaklęcia.

Louis Corsone to tak naprawdę illithid (do jego opisu należy użyć charakterystyk Oddanego Herosa/Sprytnego Herosa illithida ze strony 243), który niedawno przybył na Ziemię i sprzymierzył się z parą minotaurów (strona 247), w celu zmonopolizowania rynku wymuszeń i lichwiarstwa w mieście bohaterów. To trio tworzy niezwykle efektywny zespół, a sam Corsone przejął już niektóre z najlepszych mózgów lokalnych organizacji przestępczych. W efekcie stoi na czele stworzonego przez siebie małego, podziemnego księstwa.

Chociaż Corsone odniósł sukces na miarę współczesnego świata, to nadal wyznaje średniowieczne poglądy. Wierzy, że posiada terytorium na własność, a jeżeli ktoś ośmiela się je naruszyć, wysyła na krótką pogawędkę dwa minotaury. Sam działa tylko w obliczu przeciwników równych mu siłą, a obawia się jedynie tych, którzy w podobny sposób demonstrują swoją potęgę.

Zwykli ludzie opisują Corsone jako otyłego człowieka o obwisłym ciele i siwej brodzie. Jego najbliższych pomocników uznają za wielkich, mrukliwych oprychów. Dla tych, którzy zdają sobie sprawę z prawdziwego wizerunku przywódcy syndykatu, staje się on przysadzistym łupieżcą umysłów wspieranym przez dwa groźnie wyglądające minotaury.

Nieskończone Węże

Yuan-ti (opisane na stronie 264) powróciły do tego świata i szybko wyrobiły sobie opinię istot interesów, a przy tym przyszłych zarządców nowego magicznego ładu. Stworzenia te wiedzą, gdzie znajdują się magiczne przedmioty oraz wyposażenie, odkryły też prawdziwe skarby na muzealnych wystawach i na strychach. Zdają sobie również sprawę, gdzie można tanio i nielegalnie zdobyć broń. Yuan-ti dostrzegły szansę osiągnięcia sukcesu w zwykłym świecie i starają się ją wykorzystać.

Wężowy lud ukrywa się pod płaszczem bractwa zakonnego, znanego jako Krąg Nieskończonego Węża, którego symbolem jest wizerunek węża pożerającego własny ogon. Warowną kaplicę urządzili w jednym z opuszczonych zespołów budynków. Do jej zewnętrznych pomieszczeń dopuszczani są szukający wiedzy, gdzie spotykają się z yuan-ti wyglądem najbardziej zbliżonymi do ludzi. Plotka – krążąca zarówno wśród zwykłych ludzi, jak i nowych osadników – głosi, że w tym miejscu można zdobyć to, co jest nie do zdobycia, dowiedzieć się tego, co dotychczas pozostawało tajemnicą, wynająć specjalistów, którzy wiedzą co zrobić, gdy Cień spotka się z niemagicznym światem.

Yuan-ti są kombinatorami pociągającymi za sznurki. Mogą oferować przedmioty lub usługi, być potencjalnymi zleceniodawcami, rywalami szukającymi tego samego artefaktu lub przeciwnikami, gdy nastąpi konflikt interesów. Wrodzone poczucie własnej wyższości oraz wyniosłość naznacza wszystkie przeprowadzane transakcje tych istot i wpływa na interesy z innymi rasami. Yuan-ti zwykli być protekcjonalni, zawsze starają się skłócić dwie strony i każdego traktują jak potencjalną ofiarę – to postawy przeważające wśród członków Kręgu Nieskończonego Węża.

MAG

Mag wywodzi się z długiej tradycji mitów i legend, a należy do tego samego ekskluzywnego klubu co Merlin, Morgana Le Fey czy Prospero. Studiuje starodawne manuskrypty, uczy się zapomnianych języków oraz zgłębia sekrety przeszłości. Potrafi ujarzmić dziką energię magii i podporządkować ją swej woli. To naukowiec i mistrz tajem-

nych mocy. To osoba, która może wyczarować przedmioty z niczego, miotać błyskawicami lub ogniem z dłoni, a nawet wykorzystać słowa mocy, aby stać się niewidzialnym lub nieuchwytnym.

Mag uczy się zaklęć na drodze doświadczenia oraz eksperymentów, łącząc pradawną wiedzę z nowoczesną technologią. W przeszłość odeszły powłóczyste szaty, spiczaste kapelusze i zakurzone tomy, a zastąpiły je garnitury od Armaniego i przenośne komputery.

Wybór tej klasy zaawansowanej oznacza, iż bohater pragnie zgłębiać tajemną wiedzę i stać się czarodziejem.

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Sprytny Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: 6 rang w Badaniach, 6 rang w Odcyfrowywaniu zapisków, 6 rang w Rzemiośle (chemia), 6 rang w Wiedzy (nauki tajemne).

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Mag.

Kostka Wytrzymałości

Mag otrzymuje 1k6 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Mag awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Maga.

Badania (Int), Czarostwo (Int), Czytanie i pisanie (brak), Dochodzenie (Int), Informatyka (Int), Język obcy (brak), Koncentracja (Bd), Odcyfrowywanie zapisków (Int), Rzemiosło (chemia) (Int), Rzemiosło (farmaceutyka) (Int), Rzemiosło (pisarstwo) (Int), Rzemiosło (sztuki plastyczne) (Int), Wiedza (aktualności, fizyka, geografia i biologia, nauki tajemne, popkultura, sztuka, technologia) (Int), Zawód (Rzt).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 7 + modyfikator z Int.

Czary wtajemniczeń a pancerz

Mag może biegle posługiwać się pancerzem, niemniej będzie on utrudniał mu czarowanie. Pancerz krępuje ruchy, przeszkadzając w wykonywaniu skomplikowanych gestów niezbędnych podczas rzucania zaklęć wymagających komponentów somatycznych (więcej na stronie 330). Ryzyko niepowodzenia czarów wtajemniczeń zależy od założonego pancerza oraz od tego, czy Mag posiada stosowny atut Biegłość w pancerzu.

Rodzaj pancerza	Ryzyko niepowodzenia czaru wtajemniczeń (posiadając biegłość)	Ryzyko niepowodzenia czaru wtajemniczeń (przy braku biegłości)
Lekki	10%	20%
Średni	20%	30%
Ciężki	30%	40%

Księgi zaklęć

Mag musi codziennie studiować księgę zaklęć, aby przygotować czary. Nie może przygotować żadnego zaklęcia, które nie zostało w niej zapisane (wyjątek to *odczytanie magii*, które może przygotować z pamięci). Mag rozpoczyna grę posiadając księgę z wszystkimi czarami wtajemniczeń 0. poziomu oraz trzema zaklęciami 1. poziomu, które wybiera gracz (czary wtajemniczeń opisano w rozdziale dziesiątym „Zdolności FX"). Na każdy posiadany przez Maga punkt premii z Intelektu jego księga zawiera jeden dodatkowy czar wtajemniczeń 1. poziomu. Przy każdym awansie na kolejny poziom w tej klasie zaawansowanej, postać otrzymuje dwa nowe czary. Mogą one pochodzić z dowolnego dostępnego jej poziomu zaklęć, stosownie do nowego poziomu. Bohater ma również prawo dodawać do swojej księgi zaklęć czary znalezione w księgach innych Magów.

Księga zaklęć może być klasyczną książką lub też dowolnym urządzeniem służącym do magazynowania danych, takim jak laptop, komputer stacjonarny lub palmtop.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Maga.

TABELA 9–5: MAG

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+0	+0	+2	Umiejętności wtajemniczeń, czary wtajemniczeń, przywołanie chowańca	+1	+1
2	+1	+0	+0	+3	Zapisanie zwoju, czary wtajemniczeń	+1	+1
3	+1	+1	+1	+3	Premiowy atut, czary wtajemniczeń, warzenie eliksirów	+2	+1
4	+2	+1	+1	+4	Wykłucie tatuażu, czary wtajemniczeń	+2	+2
5	+2	+1	+1	+4	Mistrzostwo w czarach, czary wtajemniczeń	+3	+2
6	+3	+2	+2	+5	Premiowy atut, czary wtajemniczeń	+3	+2
7	+3	+2	+2	+5	Czarowanie w walce, czary wtajemniczeń	+4	+3
8	+4	+2	+2	+6	Mistrzostwo w czarach, czary wtajemniczeń	+4	+3
9	+4	+3	+3	+6	Premiowy atut, czary wtajemniczeń	+5	+3
10	+5	+3	+3	+7	Maksymalizacja czaru, czary wtajemniczeń	+5	+4

Umiejętności wtajemniczeń

Mag posiada dostęp do opisanych dalej umiejętności wtajemniczeń, traktowanych jak klasowe. Oznacza to, że może wydawać punkty umiejętności na zakup rang dokładnie w taki sam sposób, jak w przypadku innych umiejętności.

Czarostwo (Int): *Tylko wyszkolona.* Umiejętność służąca do rozpoznawania rzuconych czarów lub efektów ich działania.

Test: bohater może identyfikować czary oraz efekty ich działania.

Ponadto niektóre zaklęcia pozwalają uzyskać informacje dotyczące magii po wykonaniu testu Czarostwa, co przedstawiono w ich opisie.

Ponowne próby: więcej informacji dalej.

Czas: jeśli nie zaznaczono inaczej, użycie umiejętności Czarostwo to akcja ruchu.

ST	Zadanie
15 + poziom czaru	Identyfikacja rzucanego czaru (bohater musi widzieć lub słyszeć werbalny lub somatyczny komponent). Próby nie można ponawiać.
15 + poziom czaru	Nauczenie się czaru z księgi zaklęć lub zwoju. Ponawianie niedozwolone dla danego zaklęcia, dopóki postać nie zyska co najmniej 1 rangi w Czarostwie
15 + poziom czaru	Przygotowanie czaru z pożyczonej księgi zaklęć. Jedna próba na dzień.
15 + poziom czaru	Określenie, dzięki *wykryciu magii*, szkoły magii obecnej w aurze jednego widzianego przedmiotu lub istoty (jeśli aura nie jest efektem działania zaklęcia, ST wynosi 15 + 1/2 poziomu czarującego).
20 + poziom czaru	Identyfikacja czaru, który już działa i który ma efekty (bohater musi widzieć lub wykrywać efekty jego działania). Próby nie można ponawiać.
20 + poziom czaru	Identyfikacja materii stworzonej lub ukształtowanej przez magię, na przykład stwierdzenie, że żelazna ściana to efekt działania czaru *ściana żelaza*. Próby nie można ponawiać.
20 + poziom czaru	Odcyfrowanie zapisanego czaru (na przykład zwoju) bez użycia *odczytania magii*. Jedna próba na dzień.
25 + poziom czaru	Ustalenie czaru, którego bohater pada ofiarą, po wykonaniu nań rzutu obronnego. Tego rodzaju działanie traktowane jest jako reakcja.
25	Identyfikacja eliksiru. Wymaga minuty.
30 i więcej	Zrozumienie dziwnego lub unikatowego magicznego efektu. Bez ponawiania.

Koncentracja (Bd): Normalna Koncentracja ulega rozszerzeniu, dzięki czemu można ją wykorzystywać do zagadnień związanych z wiedzą tajemną, co opisano dalej.

Test: bohater musi wykonać test Koncentracji za każdym razem, gdy istnieje szansa zakłócenia czynności wymagającej jego pełnego zaangażowania i uwagi (jak rzucanie czaru czy koncentrowanie się na aktywnym zaklęciu).

Jeśli test zakończył się powodzeniem, postać może kontynuować akcję w normalny sposób. W przeciwnym razie kończy się ona automatyczną porażką i ulega zmarnowaniu. Jeżeli bohater akurat rzucał czar, to go traci. Kiedy zaś koncentrował się na aktywnym zaklęciu, działanie tego ostatniego dobiega końca.

W tabeli na stronie 57 wymieniono różne rodzaje czynników powodujących rozproszenie uwagi. Jeśli podczas rzucania czaru pojawi się któryś z nich, to do ST należy dodać poziom zaklęcia.

Ponowne próby: możliwe, lecz nie negują skutków wcześniejszej porażki. Zmarnowany czar pozostaje zmarnowany.

Zasady specjalne: wykonując test (ST 15 + poziom czaru) można wykorzystać Koncentrację do defensywnego rzucenia czaru, co pozwala uniknąć ataków okazyjnych. Jeżeli test zakończy się pomyślnie, bohater rzuca zaklęcie nie prowokując ataków okazyjnych.

Rzemiosło (chemia) (Int): *Tylko wyszkolona.* Działanie tej umiejętności poszerzono o alchemię, którą można wykorzystać do tworzenia eliksirów (Warzenie eliksirów, strona 322).

Czary wtajemniczeń

Cecha charakterystyczna Maga to zdolność rzucania czarów wtajemniczeń (lista i opisy przedstawiono w rozdziale dziewiątym „Zdolności FX"). Jest on jednak ograniczony do określonej liczby zaklęć każdego poziomu dziennie, w zależności od poziomu postaci w niniejszej klasie zaawansowanej. Ponadto otrzymuje dodatkowe zaklęcia zależnie od wartości Intelektu. Całkowitą liczbę czarów dostępnych każdego dnia ustala się za pomocą dwóch pobliskich tabeli.

Poziom Maga	Liczba czarów danego poziomu dziennie					
	0	1	2	3	4	5
1	3	1	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—
4	4	3	2	—	—	—
5	4	3	2	1	—	—
6	4	3	3	2	—	—
7	4	4	3	2	1	—
8	4	4	3	3	2	—
9	4	4	4	3	2	1
10	4	4	4	3	3	2

Wartość Intelektu	Liczba premiowych czarów danego poziomu					
	0	1	2	3	4	5
12-13	—	1	—	—	—	—
14-15	—	1	1	—	—	—
16-17	—	1	1	1	—	—
18-19	—	1	1	1	1	—
20-21	—	2	1	1	1	1
22-23	—	2	2	1	1	1

Mag musi przygotowywać czary zawczasu, odpoczywając wcześniej 8 godzin i poświęcając godzinę na studiowanie swojej księgi. W tym czasie podejmuje decyzje, które zaklęcia przygotowuje. Aby nauczyć się, przygotować lub rzucić czar, wartość Intelektu Maga musi być równa co najmniej 10 + poziom zaklęcia.

Zamiast czarów wysokiego poziomu bohater może przygotować również zaklęcia z niższych poziomów. Na przykład, Mag trzeciego poziomu, który potrafi przygotować jeden czar 2. poziomu, może zamiast niego przygotować czar 1. lub 0. poziomu.

Skala Trudności rzutów obronnych na zaklęcia Maga wynosi 10 + poziom czaru + jego modyfikator z Intelektu.



Mag Brendon oraz
Akolitka Lily

Przywołanie chowańca

Przedstawiciel niniejszej klasy zaawansowanej może pozyskać chowańca – stworzenie w magiczny sposób związane ze swoim panem. W pewnym sensie Mag oraz jego chowaniec są jednością. I dlatego, na przykład, może on rzucić czar o zasięgu osobistym również na tego sługę. Chowaniec to magiczna bestia, z wyglądu przypominająca zwykłego przedstawiciela danego gatunku. Niemniej zapewnia on panu pewne specjalne zdolności, które opisano dalej. Należy je jednak stosować tylko wówczas, gdy pan i jego zwierzę znajdują się w odległości do 1,5 kilometra od siebie.

Na potrzeby określenia specjalnych zdolności chowańca pod uwagę bierze się tylko poziomy zdobyte przez pana w klasie zaawansowanej Mag (więcej w tabeli 9-6). Poziomy z innych klas należy zignorować, chyba że w ich opisie podano inaczej.

W zależności od rodzaju stworzenia będącego chowańcem, Mag otrzymuje pewne specjalne premie, przedstawione w pobliskiej tabeli.

Cechy chowańca: należy wykorzystać bazowe statystyki istoty należącej do gatunku chowańca – tak jak je podano w rozdziale ósmym „Przyjaciele i wrogowie" – i dokonać następujących zmian:

Kostki Wytrzymałości: Na potrzeby efektów, które zależą od liczby Kostek Wytrzymałości, należy brać pod uwagę albo poziom postaci pana, albo całkowitą liczbę KW chowańca, zależnie od tego, co ma wyższą wartość.

Punkty wytrzymałości: chowaniec posiada połowę całkowitej liczby punktów wytrzymałości pana, zaokrąglając w dół.

Punkty akcji: chowaniec nie otrzymuje i nie może wykorzystywać punktów akcji. Mag również nie ma prawa wykorzystywać własnych punktów akcji poprzez chowańca.

Ataki: należy zastosować bazową premię do ataku Maga i użyć modyfikatora ze Zręczności lub Siły chowańca (zależnie od tego, który jest większy) – tak oblicza się premię do ataków wręcz bronią naturalną. Chowaniec zadaje obrażenia jak zwykłe zwierzę danego gatunku.

Rzuty obronne: w przypadku każdego rzutu obronnego, wykorzystuje się bazowe premie do rzutów obronnych chowańca lub Maga pana – zależnie od tego, które wartości będą większe. Chowaniec stosuje do rzutów obronnych modyfikatory ze swoich atrybutów. Nie korzysta z innych premii do rzutów obronnych (uzyskiwanych, na przykład, za sprawą przedmiotów atutów), które posiada pan.

Umiejętności: w przypadku umiejętności, w których rangi posiada pan lub chowaniec, wykorzystuj te dotyczące normalnego zwierzęcia danego gatunku albo właściciela – zależnie od tego, które wartości są lepsze. W każdym przypadku chowaniec używa modyfikatorów ze swoich atrybutów. Bez względu na wartość modyfikatorów umiejętności, z niektórych z nich (na przykład Rzemiosło) chowaniec nigdy nie będzie mógł korzystać.

Specjalne zdolności chowańców: wszystkie chowańce posiadają pewne zdolności specjalne (lub obdarzają mocami swych panów), które zależą od poziomu Maga, co przedstawiono w tabeli 9-6.

Pancerz naturalny (zw): podana tu liczba oznacza premię, jaką chowaniec otrzymuje do swojego pancerza naturalnego – należy ją dodać bezpośrednio do Obrony. Odzwierciedla to nadnaturalną wytrwałość stworzenia.

Intelekt chowańca (zw): wartość Intelektu chowańca (zwykłe stworzenia danego gatunku posiadają o wiele niższe wartości tego atrybutu).

Czujność (zw): w obecności chowańca zmysły jego pana są wyostrzone. Gdy chowaniec znajduje się w zasięgu ramion właściciela, ten ostatni zyskuje atut Czujność (więcej na stronie 80).

Wspólne czary (zw): Mag dowolnym zaklęciem (ale nie zdolnością czaropodobną), które rzuca na siebie, może objąć również swego chowańca. Ten ostatni musi znajdować się w chwili rzucania takiego czaru w odległości do 1,5 metra od postaci – w przeciwnym razie niniejsza moc nie zadziała. Jeżeli czas działania zaklęcia lub efektu jest inny niż natychmiastowy, przestaje ono wpływać na chowańca, gdy ten oddali się na więcej niż 1,5 metra od swego pana. Ponadto taki czar lub efekt nie zacznie znowu wpływać na zwierzę, nawet jeśli powróci ono do pana, zanim upłynie jego czas działania. Ponadto właściciel ma prawo rzucić zaklęcie o celu „Ty" nie na siebie, a na swego chowańca (jako czar dotykowy dystansowy). Pan i jego chowaniec mogą korzystać ze wspólnych czarów, nawet jeśli te normalnie nie wpływają na istoty typu, do jakiego należy drugi z wymienionych (a ten typ to magiczna bestia).

Więź empatyczna (zn): Maga i jego chowańca łączy specjalna więź działająca na odległość 1,5 kilometra. Bohater nie widzi oczami stworzenia, a komunikuje się z nim empatycznie. Trzeba pamiętać, że ewentualny niski intelekt chowańców może utrudnić przekazywanie informacji. Ponadto nawet inteligentne zwierzę tego rodzaju postrzega świat inaczej niż ludzie, zawsze zatem może dojść do nieporozumienia.

Przekazywanie czarów dotykowych (zn): chowaniec Maga co najmniej 3. poziomu może przekazywać dla niego czary dotykowe. Rzucający zaklęcie dotykowe pan, który znajduje się blisko chowańca (są w kontakcie), może zadecydować, że jego zwierzęcy sługa będzie przekazywał „dotyk". Chowaniec przekazuje czary dotykowe dokładnie tak jak jego pan. Jak zwykle, jeżeli właściciel rzuci inne zaklęcie zanim dotykowy czar zostanie przekazany, ten ostatni ulegnie rozproszeniu.

Doskonalsze uchylanie (zw): jeżeli chowaniec pada ofiarą ataku normalnie uprawniającego do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny, nie otrzymuje ran, a gdy rzut obronny mu się nie powiedzie, odnosi tylko połowę ran.

Rozmawianie z chowańcem/rozmawianie z panem (zw): chowaniec Maga co najmniej 5. poziomu potrafi się z nim werbalnie komunikować, tak jakby posługiwali się wspólną mową. Inne istoty nie zrozumieją ich sposobu komunikacji bez użycia magii.

Rozmawianie ze zwierzętami danego gatunku (zw): chowaniec Maga co najmniej 7. poziomu potrafi komunikować się ze zwierzętami mniej więcej tego samego gatunku, do którego sam się zalicza: nietoperze i szczury z gryzoniami, koty z wszelkimi przedstawicielami kotowatych, fretki ze wszystkimi łasicowatymi (łasicami, norkami, tchórzami, gronostajami, skunksami, rosomakami oraz borsukami), jastrzębie i sowy z ptakami, węże z gadami, a ropuchy z płazami. Komunikację tę ogranicza intelekt porozumiewających się istot.

Odporność na czary (zw): chowaniec Maga co najmniej 9. poziomu posiada odporność na czary równą poziomowi w opisywanej klasie zaawansowanej + 5 (więcej na stronie 226).

Chowaniec	Specjalne
Fretka	Mag zyskuje premię +2 do rzutów obronnych na Refleks
Jastrząb	Mag zyskuje premię +3 do testów Spostrzegawczości w świetle dziennym
Kot	Mag zyskuje premię +3 do testów Cichego poruszania się
Nietoperz	Mag zyskuje premię +3 do testów Nasłuchiwania
Ropucha	Mag zyskuje +3 punkty wytrzymałości
Sowa	Mag zyskuje premię +3 do testów Spostrzegawczości w ciemności i o zmroku
Szczur	Mag zyskuje premię +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość
Wąż (malutka żmija)	Mag zyskuje premię +3 do testów Blefowania

Zapisanie zwoju

Począwszy od drugiego poziomu Mag potrafi tworzyć zwoje, z których on lub inna osoba rzucająca zaklęcia, może rzucić zapisany czar. Bohater może sporządzić zwój zawierający dowolne znane mu zaklęcie, co zajmuje jeden dzień. ST zakupu niezbędnych surowców wynosi 13 + poziom zapisywanego czaru + poziom czarującego dla zwoju.

Zapisanie zwoju wymaga od Maga poświęcenia punktów doświadczenia w liczbie równej poziom czaru × poziom czarującego × ST zakupu surowców.

Na koniec Mag wykonuje test Rzemiosła (pisarstwo) o ST 10 + poziom zaklęcia + poziom czarującego dla zwoju. Nieudany oznacza zużycie surowców, ale bohater nie traci punktów doświadczenia. Mag może ponownie próbować zapisać zwój, gdy znów zdobędzie niezbędne materiały.

Każdy zwój zawierający czar wymagający kosztownego komponentu materialnego lub wydatku punktów doświadczenia wymaga poniesienia odpowiednio większych kosztów. A zatem oprócz opisanych wcześniej kosztów bazowych, należy również wykorzystać materialny komponent czaru lub wydać odpowiednią liczbę punktów doświadczenia.

Zwój można sporządzić na arkuszu papieru lub pergaminu albo zapisać jako plik na komputerze czy organizerze.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Mag otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

TABELA 9–6: SPECJALNE ZDOLNOŚCI CHOWAŃCÓW

Poziom Maga	Naturalny pancerz	Intelekt chowańca	Korzyści właściciela	Zdolności chowańca
1–2	+1	6	Czujność, wspólne czary, więź empatyczna	Doskonalsze uchylanie, wspólne czary
3–4	+2	7	Przekazywanie czarów dotykowych	Przekazywanie czarów dotykowych
5–6	+3	8	Rozmawianie z chowańcem	Rozmawianie z panem
7–8	+4	9	—	Rozmawianie ze zwierzętami danego gatunku
9–10	+5	10	—	Odporność na czary

Biegłość w broni dawnej, Giętkość, Przerażający wygląd, Staranność, Szara eminencja, Wnikliwość, Wykształcenie, Wyszkolenie w walce.

Warzenie eliksirów

Począwszy od trzeciego poziomu Mag potrafi tworzyć eliksiry zawierające czary.

Bohater może stworzyć eliksir z dowolnego znanego mu zaklęcia maksymalnie trzeciego poziomu. Celem czaru zawartego w miksturze musi być postać lub postacie. Uwarzenie eliksiru zajmuje 24 godziny. Podczas tego procesu wyznacza poziom czarującego, który musi być wystarczający do rzucenia danego zaklęcia i nie wyższy niż klasowy poziom Maga. Poziom czarującego wpływa na ST zakupu surowców potrzebnych do sporządzenia eliksiru oraz ST rzutu obronnego na efekty substancji (jeśli dotyczy).

ST zakupu surowców wynosi 15 + poziom czaru zawartego w eliksirze + poziom czarującego dla eliksiru.

Mag warzący eliksir musi również poświęcić punkty doświadczenia w liczbie równej poziom czaru × poziom czarującego × ST zakupu surowców.

Na koniec Mag wykonuje test Rzemiosła (chemia) o ST 10 + poziom zaklęcia + poziom czarującego dla eliksiru. Nieudany oznacza zużycie surowców, ale bohater nie traci punktów doświadczenia. Mag może ponownie próbować uwarzyć eliksir, gdy znów zdobędzie niezbędne materiały.

Podczas warzenia eliksiru Mag podejmuje wszelkie same decyzje, jak podczas normalnego rzucania czaru, a pijący staje się po prostu celem owego zaklęcia.

Każdy eliksir zawierający czar wymagający kosztownego komponentu materialnego lub wydatku punktów doświadczenia wymaga poniesienia odpowiednio większych kosztów. A zatem oprócz opisanych wcześniej kosztów bazowych, należy również wykorzystać materialny komponent czaru lub wydać odpowiednią liczbę punktów doświadczenia.

Wykłucie tatuażu

Począwszy od czwartego poziomu Mag potrafi stworzyć tatuaż na ciele swoim lub innej osoby. Działa on podobnie do zwoju i powstaje w ten sam sposób (więcej informacji w opisie właściwości zapisanie zwoju) – z taką jednak różnicą, że w tym przypadku postać wykorzystuje umiejętność Rzemiosło (sztuki plastyczne). Więcej informacji na temat tatuaży w rozdziale dziesiątym „Zdolności FX".

Mistrzostwo w czarach

Na piątym oraz na ósmym poziomie Mag zyskuje właściwość mistrzostwo w czarach. Za każdym razem wybiera znane sobie zaklęcia w liczbie równej modyfikator z Intelektu. Od tej chwili może je przygotowywać nie wykorzystując księgi zaklęć. Innymi słowy, zaznajomił się z nimi tak dobrze, że w ogóle nie potrzebuje księgi do ich przygotowania.

Czarowanie w walce

Począwszy od siódmego poziomu Mag potrafi skuteczniej czarować w walce. Otrzymuje premię +4 do testów Koncentracji przy defensywnym rzucaniu zaklęć.

Maksymalizacja czaru

Na dziesiątym poziomie Mag uczy się rzucać niektóre zaklęcia z maksymalną skutecznością. Wszystkie zmienne liczbowe efekty zmaksymalizowanego czaru automatycznie osiągają najwyższą możliwą wartość. Zaklęcie zadaje zatem maksymalną możliwą liczbę obrażeń, wpływa na maksymalną możliwą liczbę przeciwników i tak dalej. Niniejsza zdolność klasowa nie wpływa jednakże na rzuty obronne oraz testy sporne, a także na czary pozbawione zmiennych liczbowych.

Przygotowywany zmaksymalizowany czar należy traktować tak, jakby był na poziomie o trzy wyższym niż naprawdę. Co za tym idzie, Mag może używać tej właściwości jedynie w stosunku do zaklęć 0., 1. lub 2. poziomu. Ponadto zmaksymalizowany czar 1-poziomowy traktuje się jak 4-poziomowy, azatem wpływa na liczbę przygotowywanych danego dnia zaklęć poziomu 4. Analogicznie zaklęcie 2. poziomu uznaje się za 5-poziomowe.

AKOLITA

Akolita to jeden z wiernych. Jego serce rozpalają czyste, gorące przekonania oraz ideały – mogą one dotyczyć religii, przekonań czy systemu wartości. Liczy się przede wszystkim to, że Akolita jest głęboko przeświadczony o danej kwestii. Wiara porusza góry i czyni cuda, on zaś jest instrumentem ich manifestacji.

Moc wiary pozwala Akolicie rzucać czary objawień, obdarzając go stosowną zdolnością. Wynika ona z głębokich przemyśleń, medytacji lub żarliwej modlitwy. Bohater może żywić silne przekonanie, że czary, którymi włada, uzyskał od jakiejś siły wyższej lub wierzyć, że wypływają one z głębi jego własnej duszy i że wynikają one z poczynionych przezeń rozważań nad nieskończonymi siłami wszechświata.

Wybór tej klasy zaawansowanej oznacza, iż bohater pragnie stać się osobą, której wiara w siebie lub siłę wyższą umożliwia rzucania czarów.

TABELA 9–7: AKOLITA

Poziom klasowy	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Właściwości klasowe	Premia do Obrony	Premia do reputacji
1	+0	+2	+0	+2	Umiejętności objawień, czary objawień	+1	+2
2	+1	+3	+0	+3	Odpędzanie lub karcenie nieumarłych, czary objawień	+1	+2
3	+2	+3	+1	+3	Premiowy atut, czary objawień	+2	+2
4	+3	+4	+1	+4	Spontaniczne czarowanie, czary objawień	+2	+3
5	+3	+4	+1	+4	Czarowanie w walce, czary objawień	+3	+3
6	+4	+5	+2	+5	Premiowy atut, czary objawień	+3	+3
7	+5	+5	+2	+5	Odpędzanie lub karcenie magicznych bestii, czary objawień	+4	+4
8	+6	+6	+2	+6	Odpędzanie lub karcenie przybyszów, czary objawień	+4	+4
9	+6	+6	+3	+6	Premiowy atut, czary objawień	+5	+4
10	+7	+7	+3	+7	Maksymalizacja czaru, czary objawień	+5	+5

Najszybsza droga do tej klasy zaawansowanej prowadzi poprzez wybór klasy podstawowej Oddany Heros, choć nie jest to jedyna możliwość.

Wymagania

Bohater, który chce zostać przedstawicielem niniejszej klasy zaawansowanej, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +2.

Umiejętności: 6 rang w Nasłuchiwaniu, 6 rang w Wiedzy (teologia i filozofia), 6 rang w Wyczuciu pobudek.

System wartości: kiedy postać awansuje na pierwszy poziom tej klasy zaawansowanej, musi podjąć decyzję czy jej wiara skłania się ku pozytywnej, czy ku negatywnej energii wszechświata. Wybór ten determinuje system wartości bohatera, zarówno dobry (pozytywny), jak i zły (negatywny). Określa sposób, w jaki Akolita używa wybranych aspektów wiary.

Święty symbol: postać, która określi swój system wartości, musi wskazać jeden z osobistych przedmiotów – będzie on symbolem jej poświęcenia sprawie, w jaką wierzy. Może to być obiekt związany z jakąś religią lub dowolny inny, o szczególnej dla bohatera wartości, zaakceptowany przez Mistrza Gry.

Od tego momentu Akolita uznaje ów przedmiot za swój święty symbol. Zazwyczaj ma on rozmiar od malutkiego do drobnego, czyli łatwo go trzymać w jednej ręce i wykorzystywać za jej pomocą. Jego waga najczęściej jest tak znikoma, że nie wpływa on na udźwig postaci.

Bohater potrzebuje świętego symbolu, aby rzucać pewne czary objawień. Jest również niezbędny do karcenia czy odpędzania nieumarłych (więcej na ten temat dalej).

Informacje o klasie

Oto informacje dotyczące klasy zaawansowanej Akolita.

Kostka Wytrzymałości

Akolita otrzymuje 1k8 punktów wytrzymałości na poziom, a do wyniku rzutu stosuje się modyfikator z Budowy.

Punkty akcji

Za każdym razem, gdy Akolita awansuje na nowy poziom w tej klasie zaawansowanej, zyskuje punkty akcji w liczbie 6 + połowa poziomu postaci (zaokrąglając w dół).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Akolity.

Czarostwo (Int), Czytanie i pisanie (brak), Dyplomacja (Cha), Język obcy (brak), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Rzemiosło (budownictwo, pisarstwo, sztuki plastyczne) (Int), Wiedza (geografia i biologia, psychologia, teologia i filozofia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zawód (Rzt).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 5 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Akolity.

Umiejętności objawień

Akolita posiada dostęp do opisanych dalej umiejętności objawień, traktowanych jak klasowe. Oznacza to, że może wydawać punkty umiejętności na zakup rang dokładnie w taki sam sposób, jak w przypadku innych umiejętności.

Czarostwo (Int): *Tylko wyszkolona.* Umiejętność służąca do rozpoznawania rzuconych czarów lub efektów ich działania.

Test: bohater może identyfikować czary oraz efekty ich działania.

Ponadto niektóre zaklęcia pozwalają uzyskać informacje dotyczące magii po wykonaniu testu Czarostwa, co przedstawiono w ich opisie.

Ponowne próby: więcej informacji dalej.

Czas: jeśli nie zaznaczono inaczej, użycie umiejętności Czarostwo to akcja ruchu.

ST	Zadanie
15 + poziom czaru	Identyfikacja rzucanego czaru (bohater musi widzieć lub słyszeć werbalny lub somatyczny komponent). Próby nie można ponawiać.
15 + poziom czaru	Określenie, dzięki *wykryciu magii*, szkoły magii obecnej w aurze jednego widzianego przedmiotu lub istoty (jeśli aura nie jest efektem działania zaklęcia, ST wynosi 15 + 1/2 poziomu czarującego).
20 + poziom czaru	Identyfikacja czaru, który już działa i który ma efekty (bohater musi widzieć lub wykrywać efekty jego działania). Próby nie można ponawiać.
20 + poziom czaru	Identyfikacja materii stworzonej lub ukształtowanej przez magię, na przykład stwierdzenie, że żelazna ściana to efekt działania czaru *ściana żelaza*. Próby nie można ponawiać.
20 + poziom czaru	Odcyfrowanie zapisanego czaru (na przykład zwoju) bez użycia *odczytania magii*. Jedna próba na dzień.
25 + poziom czaru	Ustalenie czaru, którego bohater pada ofiarą, po wykonaniu nań rzutu obronnego. Tego rodzaju działanie traktowane jest jako reakcja.
30 i więcej	Zrozumienie dziwnego lub unikatowego magicznego efektu. Bez ponawiania.

Koncentracja (Bd): Normalna Koncentracja ulega rozszerzeniu, dzięki czemu można ją wykorzystywać do zagadnień związanych z mocami objawień, co opisano dalej.

Test: bohater musi wykonać test Koncentracji za każdym razem, gdy istnieje szansa zakłócenia czynności wymagającej jego pełnego zaangażowania i uwagi (jak rzucanie czaru czy koncentrowanie się na aktywnym zaklęciu).

Jeśli test zakończył się powodzeniem, postać może kontynuować akcję w normalny sposób. W przeciwnym razie kończy się ona automatyczną porażką i ulega zmarnowaniu. Jeżeli bohater akurat rzucał czar, to go traci. Kiedy zaś koncentrował się na aktywnym zaklęciu, działanie tego ostatniego dobiega końca.

W tabeli na stronie 57 wymieniono różne rodzaje czynników powodujących rozproszenie uwagi. Jeśli podczas rzucania czaru pojawi się któryś z nich, to do ST należy dodać poziom zaklęcia.

Ponowne próby: możliwe, lecz nie negują skutków wcześniejszej porażki. Zmarnowany czar pozostaje zmarnowany.

Zasady specjalne: wykonując test (ST 15 + poziom czaru) można wykorzystać Koncentrację do defensywnego rzucenia czaru, co pozwala uniknąć ataków okazyjnych. Jeżeli test zakończy się pomyślnie, bohater rzuca zaklęcie nie prowokując ataków okazyjnych.

Czary objawień

Cecha charakterystyczna Akolity to zdolność rzucania czarów objawień (lista i opisy przedstawiono w rozdziale dziewiątym „Zdolności FX"). Jest on jednak ograniczony do określonej

liczby zaklęć każdego poziomu dziennie, w zależności od poziomu postaci w niniejszej klasie zaawansowanej. Ponadto otrzymuje dodatkowe zaklęcia zależnie od wartości Roztropności. Całkowitą liczbę czarów dostępnych każdego dnia ustala się za pomocą dwóch pobliskich tabel.

Poziom Akolity	Liczba czarów danego poziomu dziennie					
	0	1	2	3	4	5
1	3	2	—	—	—	—
2	4	3	—	—	—	—
3	4	3	2	—	—	—
4	5	4	3	—	—	—
5	5	4	3	2	—	—
6	5	4	4	3	—	—
7	6	5	4	3	2	—
8	6	5	4	4	3	—
9	6	5	5	4	3	2
10	6	5	5	4	4	3

Wartość Roztropności	Liczba premiowych czarów danego poziomu					
	0	1	2	3	4	5
12-13	—	1	—	—	—	—
14-15	—	1	1	—	—	—
16-17	—	1	1	1	—	—
18-19	—	1	1	1	1	—
20-21	—	2	1	1	1	1
22-23	—	2	2	1	1	1

Akolita medytuje lub modli się o czary, które pochodzą z jego wewnętrznej siły wiary lub które zsyła boskie objawienie. Każdego dnia musi poświęcić godzinę na cichą kontemplację czy prośby, aby odnowić swoją dzienną liczbę czarów. Czas poświęcony na odpoczynek nie wpływa na przygotowywanie przez Akolitę czarów. Aby nauczyć się, przygotować lub rzucić zaklęcie, wartość Roztropności przedstawiciela tej klasy zaawansowanej musi być równa co najmniej 10 + poziom czaru.

Zamiast czarów wysokiego poziomu bohater może przygotować również zaklęcia z niższych poziomów. Na przykład, Akolita trzeciego poziomu, który potrafi przygotować jeden czar 2. poziomu, może zamiast niego przygotować czar 1. lub 0. poziomu.

Akolita potrafi przygotować oraz rzucić dowolny czar z listy zaklęć objawień (strona 338), jeśli tylko jest na odpowiednim poziomie.

Skala Trudności rzutów obronnych na zaklęcia Akolity wynosi 10 + poziom czaru + jego modyfikator z Roztropności.

Odpędzanie lub karcenie nieumarłych

Na drugim poziomie Akolita zyskuje nadnaturalną zdolność wpływania na nieumarłych, takich jak zombi, szkielety, zjawy czy wampiry. System wartość wyznawany przez bohatera (dobro lub zło) określa jego wpływ na te wzbudzające odrazę potwory. Dobry Akolita jest w stanie odpędzić (przegnać), a nawet zniszczyć nieumarłych, zły zaś może wykorzystać negatywną energię do karcenia tych istot, w rezultacie kulą się w jego obecności (w dalszej części tekstu, aż do fragmentu „Efekt i czas trwania odpędzania", słowo „odpędzanie" dotyczy zarówno odpędzania, jak i karcenia – stosownie do systemu wartości Akolity).

Działanie odpędzania: akolita odpędza nieumarłych (oraz inne rodzaje stworzeń, gdy awansuje na wyższy poziom), poświęcając na to akcję ataku, lecz nie prowokując ataków okazyjnych. Proces odpędzania wymaga, aby pokazał swój święty symbol istotom, na które chce wpłynąć.

Dzienny limit: akolita może próbować odpędzać nieumarłych tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy +3.

Zasięg: akolita wpierw odpędza istoty znajdujące się najbliżej niego. Nie jest w stanie opisywaną zdolnością wpłynąć na stworzenia przebywające w odległości przekraczającej 18 metrów oraz korzystające z całkowitej osłony.

Test odpędzania: najpierw należy wykonać test odpędzania, aby sprawdzić, na jak potężnych nieumarłych zdołał wpłynąć. Test odpędzania to test Charyzmy (1k20 + modyfikator z Charyzmy). Następnie z pomocą pobliskiej tabeli należy ustalić, jaką liczbę Kostek Wytrzymałości w stosunku do poziomu Akolity ma najpotężniejsza istota, na którą ten wpłynął. W danej próbie odpędzania nie zdoła oddziaływać na nieumarłych o Kostkach Wytrzymałości wykraczających poza wartość podaną w tabeli dla uzyskanego wyniku.

Wynik testu odpędzania	Najpotężniejsza istota pod wpływem mocy (maksymalna liczba Kostek Wytrzymałości)
0 i mniej	Poziom Akolity –4
1-3	Poziom Akolity –3
4-6	Poziom Akolity –2
7-9	Poziom Akolity –1
10-12	Poziom Akolity
13-15	Poziom Akolity +1
16-18	Poziom Akolity +2
19-21	Poziom Akolity +3
22 i więcej	Poziom Akolity +4

Obrażenia wynikające z odpędzania: jeżeli wynik testu odpędzania wystarcza, by bohater wpłynął na przynajmniej część istot znajdujących się w promieniu 18 metrów od niego, należy wykonać rzut 2k6 + poziom w opisywanej klasie zaawansowanej + modyfikator z Charyzmy Akolity. To właśnie liczba wszystkich Kostek Wytrzymałości nieumarłych (lub innych stworzeń), które uległy odpędzeniu w tej próbie.

Akolita może pominąć już odpędzonych nieumarłych znajdujących się w jego zasięgu, dzięki czemu nie straci na nich potencjału.

Efekt odpędzania i jego czas działania: odpędzeni nieumarli uciekają przed Akolitą najszybciej i najlepiej jak potrafią przez 10 rund (1 minuta). Jeżeli nie mogą uciec, kulą się (nie podejmują akcji i podlegają karze –2 do Obrony).

Jednakże jeśli Akolita zbliży się do nich na dystans 3 metrów, przełamią moc odpędzania i będą działać normalnie (postać może stać w odległości 3 metrów, nie łamiąc efektu odpędzania, ale nie ma prawa bardziej się zbliżyć). Akolicie wolno z odległości co najmniej 3 metrów atakować dystansowo. Wszyscy inni mogą walczyć z odpędzonymi nieumarłymi w dowolny sposób, nie łamiąc efektu działania tej mocy.

Niszczenie nieumarłych: jeśli Akolita ma przynajmniej dwa razy więcej poziomów niż nieumarli Kostek Wytrzymałości, niszczy każdego, którego normalnie by odpędził.

Źli Akolici i nieumarli: akolici posiadający zły system wartości wykorzystują energię negatywną do karcenia nieumarłych (budzenia respektu) i rozkazywania im – nie przepędzają ich i nie niszczą. Mimo to wykonują odpowiedniki testów odpędzania. Ci nieumarli, których byliby w stanie odpędzić, zostają jednak skarceni, a ci, których zdołaliby zniszczyć, trafiają pod ich rozkazy.

Karcenie: skarcony nieumarły kuli się (nie podejmuje akcji i podlega karze –2 do Obrony), odczuwając respekt przed Akolitą. Efekt utrzymuje się 10 rund.

Skarcenie: skarcony nieumarły jest przerażony (nie może podejmować żadnych działań i otrzymuje karę do Obrony równą –2) przez 10 rund.

Rozkazywanie: nieumarły, który znajdzie się pod rozkazami Akolity, jest przez niego kontrolowany siłą umysłu. Wydawanie mentalnych rozkazów to dla postaci akcja ataku. W danym czasie Akolita może rozkazywać tylko pewnej liczbie nieumarłych – ich sumaryczna liczba Kostek Wytrzymałości nie może być większa niż jego poziom w opisywanej klasie zaawansowanej. Ma on prawo w dowolnym momencie uwolnić istotę, która znajduje się pod jego wpływem, aby przejąć kontrolę nad inną.

Rozpraszanie odpędzania: Zły Akolita może rozproszyć efekt odpędzania dobrego przedstawiciela niniejszej klasy zaawansowanej. W tym celu wykonuje test odpędzania, tak jakby karcił nieumarłych. Uzyskując w nim wynik równy lub wyższy niż rezultat, który dobry Akolita osiągnął w teście odpędzania danych istot, przełamuje działanie mocy tego ostatniego. Nieumarli wydostają się wówczas spod wpływu odpędzania. Zły Akolita wykonuje test obrażeń wynikających z odpędzania, który określa, na ile Kostek Wytrzymałości istot wpłynie jego moc.

Pokrzepienie nieumarłego: Zły Akolita może również pokrzepić nieumarłego i wzmocnić go względem ewentualnego odpędzania. W tym celu wykonuje test odpędzania, tak jakby próbował karcić. Niemniej uzyskana liczba Kostek Wytrzymałości staje się w tym przypadku efektywną liczbą Kostek Wytrzymałości (jeśli jest to wartość większa niż prawdziwe KW istoty). Pokrzepienie działa 10 rund.

Premiowe atuty

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego oraz dziewiątego poziomu w niniejszej klasie zaawansowanej Akolita otrzymuje premiowy atut, wybierany spośród wymienionych dalej. Należy pamiętać, że niektóre z nich nakładają wymagania, które postać musi spełnić.

Biegłość w broni dawnej, Biegłość w pancerzu (lekkim), Lecznictwo, Przerażający wygląd, Przyjaźń zwierząt, Staranność, Wnikliwość, Wykształcenie, Wyszkolenie w walce, Wzbudzanie zaufania, Żelazna wola.

Spontaniczne czarowanie

Począwszy od czwartego poziomu Akolita potrafi przemienić zmagazynowaną energię zaklęć na czary, których nie przygotował zawczasu. „Traci" wówczas jedno z wcześniej przygotowanych zaklęć, ale może rzucić inne, tego samego lub niższego poziomu.

Akolita o dobrym systemie wartości spontanicznie rzuca czary *leczenia* (czyli takie zaklęcia, w których nazwie pojawia się słowo „leczenie"), a zły czary *zadawania* (czyli takie, w których nazwie jest słowo „zadawanie").

Czarowanie w walce

Począwszy od piątego poziomu Akolita potrafi skuteczniej czarować w walce. Otrzymuje premię +4 do testów Koncentracji przy defensywnym rzucaniu zaklęć.

Odpędzanie i karcenie magicznych bestii

Począwszy od siódmego poziom Akolita zyskuje nadnaturalną zdolność wpływania na magiczne bestie. Działa ona tak jak odpędzanie nieumarłych, z tą jednak różnicą, że oddziałuje na istoty zaliczane do typu magiczna bestia i że nie da się ich ani zniszczyć, ani kontrolować. Wszystkie pozostałe zasady nadal obowiązują. Zmianie nie ulega również liczba dziennych prób odpędzania, do których ma prawo Akolita (3 + modyfikator z Cha).

Odpędzanie i karcenie przybyszów

Począwszy od ósmego poziomu Akolita zyskuje nadnaturalną zdolność wpływania na przybyszów. Zdolność działa analogicznie do odpędzania magicznych bestii.

Maksymalizacja czaru

Na dziesiątym poziomie Akolita uczy się rzucać niektóre zaklęcia z maksymalną skutecznością. Wszystkie zmienne liczbowe efekty zmaksymalizowanego czaru automatycznie osiągają najwyższą możliwą wartość. Zaklęcie zadaje zatem maksymalną możliwą liczbę obrażeń, wpływa na maksymalną możliwą liczbę przeciwników i tak dalej. Niniejsza zdolność klasowa nie wpływa jednakże na rzuty obronne oraz testy sporne, a także na czary pozbawione zmiennych liczbowych.

Przygotowywany zmaksymalizowany czar należy traktować tak, jakby był na poziomie o trzy wyższym niż naprawdę. Co za tym idzie, Akolita może używać tej właściwości jedynie w stosunku do zaklęć 0., 1. lub 2. poziomu. Ponadto zmaksymalizowany czar 1-poziomowy traktuje się jak 4-poziomowy, azatem wpływa na liczbę przygotowywanych danego dnia zaklęć poziomu 4. Analogicznie zaklęcie 2. poziomu uznaje się za 5-poziomowe.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Przygody rozgrywane w kampanii Miejskie Arkana koncentrują się na odkrywaniu nieznanego i doświadczaniu cudów. Magia jest czymś nowym, ekscytującym, czasami niebezpiecznym, ale zawsze zaskakującym. Podczas każdej przygody bohaterowie uczą się czegoś nowego, spotykają nieznanych mieszkańców Cienia. Czasami zostaną posłani, aby rozwiązać przyziemny problem, ale częściej będą skupiali się na sprawach magii. Należy pamiętać, że na każdą istotę Cienia, którą będą musieli zgładzić bohaterowie, przypada tyle samo lub więcej takich, które będą oczekiwały ich pomocy. Nie każdy „emigrant" jest z natury zły, a nie każdy przeciętny człowiek dobry. Każda historia ma dwie strony, a bohaterowie nie zawsze będą pewni, po której powinni się opowiedzieć.

Szybcy i wściekli (przygoda niskopoziomowa)

Okolicę terroryzują gobliny kradnące samochody, kochające szybkość i moc silników. Niestety, bardzo kiepscy z nich kierowcy.

Tło

W okolicy zanotowano wzrost kradzieży samochodów – być może pojazd jednego z bohaterów również zaginął, po czym odnaleziono go w pobliskiej rzece? Sprawa nie wygląda jednak na działanie zorganizowanej grupy przestępczej. Wskazuje na to różnorodność skradzionych pojazdów: od starych rzęchów, poprzez luksusowe limuzyny, aż po ciężki sprzęt z placów budowy (spychacz odnaleziono – blokował wejście do baru z pączkami, ale walec dotąd pozostaje w ukryciu). Policja wychodzi z założenia, iż ma do czynienia z grupą nieletnich,

Gotowe postacie Magów

MG potrzebuje Magów do przygody? Oto kilka gotowych postaci, które mogą być sprzymierzeńcami lub wrogami drużyny w kampanii MIEJSKIE ARKANA.

Sprytny Heros 3/Mag 1: SW 4; średni humanoid; KW 3k6+3 plus 1k6+1; pw 20; prg 13; Ini +2; Szyb 9 m; Obrona 14, dotyk 14, nieprzygotowany 12 (+2 Zr, +2 klasa); BPA +1; zwa +0; atk +0 wręcz (1k3–1, uderzenie bez broni); całk atk +0 wręcz (1k3–1, uderzenie bez broni) lub +3 dystansowo (2k6, SITES M9); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC czary wtajemniczeń; Sysw dowolny; RO Wytr +2, Ref +3, Wola +5; PA 2; Rep +2; S 8, Zr 14, Bd 13, Int 16, Rzt 12, Cha 10.

Zawód: pracownik umysłowy (umiejętności klasowe: Badania, Informatyka).

Umiejętności: Czarostwo +5, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne języki), Dochodzenie +10, Informatyka +12, Język (dwa dowolne), Język angielski, Koncentracja +5, Odcyfrowywanie zapisków +11, Rzemiosło (chemia) +13, Rzemiosło (pisarstwo) +9, Rzemiosło (sztuki plastyczne) +9, Wiedza (aktualności) +9, Wiedza (nauki tajemne) +9, Wiedza (sztuka) +9, Zawód +7.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Przypływ odwagi, Staranność.

Talenty (Sprytny Heros): ekspert (Rzemiosło [chemia]), planowanie.

Przygotowane czary Maga: (3/2; ST rzutów obronnych = 13 + poziom czaru): 0 – *odczytanie magii, światło, wykrycie magii*; 1 – *magiczny pocisk, zbroja maga.*

Posiadane przedmioty: SITES M9 (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, laptop (zawierający księgę zaklęć w formie elektronicznej*), płaszcz, zwykłe ubranie, ukryta kabura, telefon komórkowy, portfel z kartami kredytowymi i dowodem tożsamości, parasol.

** Księga zaklęć zawiera wszystkie przygotowane przez Maga czary oraz 1k3 dodatkowe 0. poziomu i 1k3 1. poziomu. Dane chroni przeciętny systemem zabezpieczeń – aby go złamać, należy wykonać test Informatyki o ST 25.*

Sprytny Heros 3/Zwinny Heros 1/Mag 4: SW 8; średni humanoid; KW 3k6+3 plus 1k8+1 plus 4k6+4; pw 37; prg 13; Ini +6; Szyb 9 m; Obrona 17, dotyk 17, nieprzygotowany 15 (+2 Zr, +5 klasa); BPA +3; zwa +2; atk +2 wręcz (1k3–1, uderzenie bez broni); całk atk +2 wręcz (1k3–1, uderzenie bez broni) lub +5 dystansowo (2k6, SITES M9); PB 1,5 m × 1,5 m; zasięg 1,5 m; SC czary wtajemniczeń, zapisanie zwoju, warzenie eliksirów, chowaniec (szczur); Sysw dowolny; RO Wytr +5 (wliczając premię +2 za chowańca), Ref +5, Wola +7; PA 4; Rep +0; S 8, Zr 15, Bd 13, Int 16, Rzt 12, Cha 10.

Zawód: pracownik umysłowy (umiejętności klasowe: Badania, Informatyka).

Umiejętności: Badania +14, Ciche poruszanie się +4, Czarostwo +8, Czytanie i pisanie (angielski), Czytanie i pisanie (dwa dowolne języki), Dochodzenie +13, Informatyka +15, Język (dowolne dwa), Język angielski, Kierowanie +4, Koncentracja +8, Odcyfrowywanie zapisków +11, Rzemiosło (chemia) +16, Rzemiosło (pisarstwo) +9, Rzemiosło (sztuki plastyczne) +9, Ukrywanie się +4, Wiedza (aktualności) +9, Wiedza (fizyka) +6, Wiedza (nauki tajemne) +12, Wiedza (sztuka) +9, Wiedza (technologia) +6, Zawód +10, Zręczna dłoń +4.

Atuty: Bezpośredni strzał, Biegłość w broni prostej, Biegłość w indywidualnej broni palnej, Doskonalsza inicjatywa, Przypływ odwagi, Staranność, Szara eminencja.

Talenty (Sprytny Heros): ekspert (Rzemiosło [chemia]), planowanie.

Talenty (Zwinny Heros): uchylanie.

Przygotowane czary Maga: (4/4/3; ST rzutów obronnych = 13 + poziom czaru): 0 – *dłoń maga, odczytanie magii, światło, wykrycie magii*; 1 – *magiczny pocisk, tarcza, uśpienie, zbroja maga*; 2 – *niewidzialność, pajęczyna, widzenie w ciemnościach.*

Posiadane przedmioty: SITES M9 (9 mm pistolet samopowtarzalny), 50 sztuk amunicji 9 mm, zwój z *pajęczą wspinaczką*, zwój z *pajęczyną*, eliksir *lewitacji*, laptop (zawierający księgę zaklęć w formie elektronicznej*), płaszcz, zwykłe ubranie, ukryta kabura, telefon komórkowy, portfel z kartami kredytowymi i dowodem tożsamości, parasol.

** Księga zaklęć zawiera wszystkie przygotowane przez Maga czary, a także 1k3 0. poziomu, 1k3 1. poziomu oraz 1k2 2. poziomu. Dane chronione są wyjątkowym systemem zabezpieczeń – aby go pokonać, należy wykonać test Informatyki o ST 35.*

Szczur chowaniec: SW –; malutka magiczna bestia; KW specjalne; pw 18; prg 10; Ini +2; Szyb 4,5 m, wspinanie 4,5 m, pływanie 3 m; Obrona 16, dotyk 14, nieprzygotowany 14 (+2 rozmiar, +2 Zr, +2 naturalna); BPA +0; zwa –12; atk +4 wręcz (1k3–4, ugryzienie); całk atk +4 wręcz (1k3–4, ugryzienie); PB 75 cm × 75 cm; zasięg 0 m; SC węch, widzenie w słabym świetle, doskonalsze uchylanie, wspólne czary, przekazywanie czarów dotykowych; RO Wytr +5, Ref +5, Wola +7; PA 0; Rep +0; S 2, Zr 15, Bd 10, Int 7, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +10, Pływanie +10, Zachowanie równowagi +10, Ukrywanie się +18, Wspinaczka +12.

Atuty: Finezja w broni (ugryzienie).

kradnących i rozbijających dla zabawy cudze samochody, lecz Wydział Siódmy sugeruje ingerencję Cienia.

W pozostałych rolach

Za opisane wcześniej czyny odpowiada banda ośmiu goblinów, na czele której stoi Zwinny Heros (statystyki na stronie 238) owładnięty manią szybkości, a nadto wprost zakochany w „magicznych powozach", które ludzie nazywają „samochodami". Pragnie przejechać się każdym pojazdem, który zwróci jego uwagę – do tej pory udało mu się wyjść cało z czterech wypadków (aczkolwiek nie posiada już żadnych punktów akcji). Reszta szajki to zwykłe gobliny (opis na stronie 238).

Bohaterowie nie są jedynymi osobami prowadzącymi poszukiwania. Louis Corsone zamierza poszerzyć profil swojej działalności i wysłał jednego z minotaurów na krótką „pogawędkę" z szefem goblinów, aby zamienić jego szaleńcze przejażdżki w zyskowny interes.

Pod rozwagę Mistrza Gry

Pierwsze wyzwanie to odnalezienie złodziei samochodów. Przydatne może być podsłuchiwanie policyjnych raportów, ale więcej korzyści przyniesie podążanie śladami przestępców. Obserwacja terenu działań sprawców być może pozwoli bohaterom złapać ich na gorącym uczynku (auta bohaterów również mogą stać

się celem szajki). Większość kradzieży zanotowano w dzielnicy pełnej magazynów oraz kompleksów mieszkalnych, zapewniającej zarówno mnogość celów, jak i sporą liczbę kryjówek.

Gdzie znajduje się siedziba goblinów? Możliwości jest wiele: stary magazyn, kontener transportowy lub opuszczona (acz niezniszczona) stacja paliw. Gobliny zabrały do niej część trofeów, aby dokładnie zbadać ich działanie (w rezultacie można tam znaleźć wielką stertę pokrytych smarem części).

W oczach goblina pojazdy są tworami magii – jeśli postępuje się zgodnie z rytuałem, samochód robi, co mu się rozkaże (a jeżeli nie słucha poleceń, to rytuał odprawiono błędnie). Stwory opanowały podstawy kierowania samochodem i potrafią go uruchomić, niemniej kodeks drogowy oraz użycie hamulców są dla nich całkowicie obce.

Gobliny nie są złe (przynajmniej na razie), a bohaterowie powinni je odnaleźć zanim zrobi to Corsone i postara się wykorzystać ich zainteresowania do swoich niecnych celów.

Zew bestii (przygoda średniopoziomowa)

Grupa niedoszłych czcicieli demonów przebija zasłonę Cienia i sprowadza coś, co powinni byli zostawić w spokoju.

Tło

W wiejskim okręgu położonym z dala od większym miast odnotowano wielokrotne morderstwo. W jednej ze stodół znaleziono dwanaścioro nastolatków, w tym członków szkolnej drużyny sportowej (np. futbolu amerykańskiego). Jedenaście osób było martwych, a jedna przeżyła. W wiadomościach pojawia się symbol czaszki otoczonej płomieniami. Bohaterowie posiadający umiejętność Wiedza (nauki tajemne) czy też doświadczenie w rzucaniu czarów wtajemniczeń lub objawień rozpoznają w nim znak dawno zapomnianego, starożytnego bóstwa.

Dzieciaki starały się przywołać demona, wykorzystując w tym celu starą księgę jednego z nich. Dziesięć lat temu zaklęcie nie odniosłoby skutku, ale przypływ magii sprawił, iż zadziałało. Otworzyły się wrota między światami, przez które przedostały się dwie złudne bestie.

W rytuale brało udział trzynastu nastolatków – jedenastu zabiły bestie, a jeden uległ poważnym obrażeniom. Trzynastym był Jim Dobson, który uciekł, zabierając ze sobą księgę. Obecnie ścigają go sprowadzone potwory.

W pozostałych rolach

Uciekinierem to czternastoletni Jim Dobson, który znalazł księgę na strychu. Jego śladem podążają złudne bestie, czując więź ze starożytnym woluminem. Ich charakterystyki znajdują się na stronie 266.

Pod rozwagę Mistrza Gry

Przygoda toczy się na terenie wiejskim, z dala od bezpiecznych świateł miasta. Osoby silnie związane z wielkomiejskim otoczeniem powinny czuć się nieco dziwnie: wieczorami jest cicho, jedyne dźwięki tworzy natura, a las nocą jest czarny niczym smoła. Mieszkańcy pobliskiego miasteczka są powściągliwi i nieufni w stosunku do obcych, szczególnie po najeździe przedstawicieli mediów, pokazujących ich miejscowość w bardziej niż niekorzystnym świetle.

Bohaterowie muszą w jakiś sposób dostać się na miejsce zbrodni. Mogą to zrobić oficjalnie, czyli z pomocą lokalnych policjantów lub na własną rękę. Znajdą tam symbol wtajemniczeń, a także również mistyczny okrąg naszkicowany na podłodze stodoły. Krąg posiada dwanaście punktów na obwodzie i jedno wewnątrz, co wskazuje na obecność trzynastu, nie dwunastu osób.

Znaleziona na miejscu tragedii ciężko ranna dziewczyna znajduje się w szpitalu na oddziale intensywnej terapii. Uzyskanie dostępu do jej zeznań wymaga od bohaterów wyrobienia sobie stosownych kontaktów. Dziewczyna w gorączce bełkocze o demonicznych lwach, które pojawiły się i zaatakowały jej przyjaciół. Jęczy, że w jednej chwili, nagle pojawiły się wokół nich.

Następnej nocy złudne bestie, starając się dopaść Dobsona, zabijają jego rodziców, których farma leży nieco na uboczu, a zatem zbrodnia nie zostanie od razu odkryta. Następnego dnia rano Jim Dobson jedzie autostopem do sąsiedniego miasteczka, skąd autobusem wyrusza do miasta. W pogoń za nim ruszają bestie, pozostawiając za sobą rozszarpane ciała oraz pogłoski o olbrzymich, czarnych kotach. Jeśli bohaterowie ich nie powstrzymają, to wkrótce zamienią miasto w swój teren łowiecki.

Zakładnicy (przygoda wysokopoziomowa)

Zatłoczona ulica staje się strefą śmierci – monstrualny bandyta napadający na banki opanowuje miejski autobus i robi z pasażerów zakładników.

Tło

Krub, troll Twardy Heros (charakterystyki na stronie 258), dokonał nieco wcześniej napadu na bank. Uciekł z pieniędzmi, sztabą złota oraz biżuterią i zegarkami złupionymi klientom. Żadnemu z policjantów nie udało się go zatrzymać. Oni nie wiedzą nawet, z kim naprawdę mają do czynienia, ponieważ większość postrzega go jedynie jako ogromnego człowieka w przerażającej masce, uzbrojonego nadto w karabinek automatyczny.

Godzinę temu Krub załadował się do autobusu i wówczas sprawy wymknęły się spod kontroli. Obecnie pojazd blokuje ruch na trzech pasach jezdni. Troll zasłania się zakładnikami i grozi, że „pożre ich ciała i wypluje kości", jeśli policja się nie wycofa. Sytuacja jest patowa, a atmosfera na tyle napięta, że niewiele brakuje, aby Krub wcielił swoje groźby w życie.

Dlaczego Krub obrabował bank? To zależy od Mistrza Gry – mógł po prostu potrzebować pieniędzy albo też jest to pułapka, próba wciągnięcia bohaterów w walkę, której nie mają szansy wygrać (przynajmniej nie bez poważnych strat).

W pozostałych rolach

Troll posiada autobus pełen zakładników – osiemnastu statystów pierwszego poziomu, do których zaliczają się mężczyźni, kobiety i dzieci. Wokół miejsca zdarzenia roi się od policji, reporterów oraz gapiów, łącznie z funkcjonariuszem, który za wszelką cenę chce wkroczyć do akcji, nie zważając na los zakładników.

Pod rozwagę Mistrza Gry

Krub to prawdziwy twardziel. Posiada rasowe cechy specjalne, jak choćby regeneracja, do tego talenty herosa, 3 punkty akcji i karabinek automatyczny. Nie da się łatwo pokonać. Nie zawaha się zabić zakładników czy użyć ich jako osłonę, niemniej nie chce niepotrzebnie poświęcać życia tych nieszczęśników. Zdaje sobie sprawę, że jeśli policja się zorientuje w jego zamierzeniu zgładzenia pasażerów, to przypuści szturm na autobus.

Bohaterowie muszą wymyślić plan działania i spróbować pokonać trolla, nie dopuszczając do śmierci zbyt wielu zakładników. Krub chce przeczekać do wieczora, a następnie wymknąć się pod osłoną ciemności. Zmuszony, będzie walczył aż do śmierci, a za sprawą zdolności i licznych talentów czuje się w dużym stopniu niepokonany.



Brendon niszczy gargulca *magicznymi pociskami w* kształcie shurikenów

KA

Rozdział dziesiąty

ZDOLNOŚCI FX

Brandon Cross użył przycisków organizera i na ekranie pojawiły się symbole wtajemniczeń. Uśmiechnął się, zapamiętując glify oraz znaki, które pozwolą mu rzucać kule ognia i stawać się niewidzialnym. Brandon jest Magiem i korzysta z magii wtajemniczeń.

Lily Parish weszła na poddasze i rozpoczęła medytację, starając się sięgnąć w głąb siebie i dotknąć wewnętrznego płomienia, który jedni nazywają jaźnią, a inni Bogiem. Poczuła strumień energii, pozwalającej jej leczyć rannych i karać winnych. Lily jest Akolitką i używa magii objawień.

Troy Bellarosa koncentruje się kilka razy dziennie, w chwilach odpoczynku. Kiedy nadchodzi odpowiednia pora, może sięgnąć w głąb siebie i zaczerpnąć czystej siły umysłu, umożliwiającej mu odczytywać myśli i kierować cudzą wolą. Troy jest Telepatą i korzysta z mocy psionicznych.

Magia wtajemniczeń, magia objawień oraz moce psioniczne to zdolności wykraczające daleko poza możliwości zwykłego śmiertelnika, dlatego też nazwano je zdolnościami FX (w przemyśle filmowym skrót FX oznacza efekty specjalne i właśnie od niego wywodzi się niniejsza nazwa). Mają do nich dostęp tylko przedstawiciele kilku klas zaawansowanych, a pozostają nieosiągalne dla członków klas podstawowych. Istnieją między nimi pewne podobieństwa, ale i oczywiste różnice. W tym rozdziale przedstawiono podstawy rzucania czarów, manifestowania mocy psionicznych oraz wykorzystywania specjalnych przedmiotów posiadających magiczne lub psioniczne moce.

CZARY

Czar to jednorazowy efekt magiczny. Z magii mogą korzystać osoby dysponujące odpowiednią mocą. Magowie i Akolici oraz stworzenia dysponujące zaklęciami lub zdolnościami czaropodobnymi. Czary dzieli się na dwie kategorie – wtajemniczeń oraz objawień.

Czary wtajemniczeń rzucają Magowie, a pozwalają one na bezpośrednie manipulowanie mistycznymi energiami. Posługiwanie się nimi wymaga długiej nauki i zwykle charakteryzują się bardzo widowiskowym działaniem.

Czary objawień, z których korzystają Akolici, nie czerpią mocy z nieziemskiego źródła, lecz z wiary rzucającego lub za sprawą potęgi jakiejś istoty wyższej. Ich zastosowanie wymaga medytacji i pozwala uzyskać bardziej praktyczne efekty, wliczając w to leczenie rannych. Niektóre zaklęcia mogą rzucać zarówno Magowie, jak i Akolici. Gdy posługują się nimi ci pierwsi – uznaje się je za czary wtajemniczeń, a jeżeli drudzy – za zaklęcia objawień.

Magowie oraz Akolici dysponują pewną ustaloną liczbą czarów, których mogą użyć każdego dnia. Zależy ona od ich poziomu klasowego oraz wartości kluczowego atrybutu dla danej klasy (Intelektu dla Magów lub Roztropności w przypadku Akolitów). Jedni i drudzy muszą codziennie przygotowywać zaklęcia, które zamierzają wykorzystać. A każde zaklęcie zajmuje jedną komórkę na czary, którą posiada osoba posługująca się zaklęciami (więcej w części „Poziom" na stronie 330). Mag wybiera czary wtajemniczeń spośród tych, które zna i które ma zapisane w swojej księdze zaklęć (w niektórych przypadkach będzie to faktycznie książka, ale może równie dobrze mieć ona postać pliku znajdującego się na komputerze lub laptopie). Akolita nie potrzebuje księgi zaklęć, bowiem boskie natchnienie będące źródłem jego magii zapewnia mu dostęp do wszystkich czarów objawień.

Większość zaklęć wymaga, by rzucający je wypowiedział stosowne formuły, wykonał skomplikowane gesty, a czasami również poświęcił pewien przedmiot lub niewielką ilość jakiejś substancji. Wszystkie opisane tu czynności inni w oczywisty sposób widzą, co również dotyczy działania czarów (na przykład, jasnego błysku przy okazji *kuli ognistej*). Niemniej sama magia pozostaje niezauważalna.

Rzucanie czaru

Pierwszy etap czarowania to wybór odpowiedniego zaklęcia. Zarówno Akolici, jak i Magowie mogą wybrać niewykorzystane wcześniej zaklęcie z przygotowanej wcześniej puli (więcej w części „Jak Mag przygotowuje czary", strona 334, oraz „Jak Akolita przygotowuje czary", strona 336).

Aby rzucić czar, postać musi być w stanie mówić (jeżeli zaklęcie ma komponenty werbalne), gestykulować (jeśli posiada komponenty somatyczne) i korzystać z pewnych substancji (gdy zaklęcie wymaga komponentów materialnych). Ponadto bohater ma obowiązek się skoncentrować – a w ogniu walki trudno się skupić (szczegóły na stronie 57).

Rzucanie zaklęcia wtajemniczeń może zakończyć się niepowodzeniem, jeżeli czarujący ma na sobie pancerz (więcej na stronie 318).

Jeżeli zaklęcie ma kilka wersji, w chwili jego rzucania bohater decyduje, z której z nich korzysta. Na przykład, przygotowując czar *telekineza* nie musi od razu określać, jak ma on działać (podtrzymująca moc czy silne uderzenie) – wyboru dokonuje w momencie rzucenia zaklęcia.

Po wykorzystaniu przygotowanego czaru, bohater nie może go rzucić ponownie dopóki raz jeszcze go nie przygotuje (jeżeli postać przygotowała kilka kopii jednego zaklęcia, to każdą z nich może zastosować jedynie raz).

Prezentacja czarów

Czary przedstawiono za pomocą zestawu charakterystyk, które wyznaczają różnice pomiędzy zaklęciami. Każde zaklęcie zaprezentowano w ten sam sposób, a każdą kategorię informacji wyjaśniono i zdefiniowano na najbliższych stronach.

Szkoła

W pierwszej linijce pod nazwą czaru podano szkołę magii, do jakiej należy (lub podszkołę, jeśli go dotyczy). Ten podział pozwala stworzyć grupy zaklęć posiadających pewne cechy wspólne. W przedstawionych dalej opisach nazwy przykładowych zaklęć z danej szkoły podano w nawiasach.

Iluzje: czary iluzyjne (*niewidzialność, magiczne usta*) oszukują zmysły oraz umysły.

Iluzje a rzuty obronne (niewiara): istoty napotykające iluzje zwykle nie mają prawa do rzutu obronnego pozwalającego je rozpoznać, dopóki uważnie ich nie zbadają lub nie dojdzie do jakiegoś rodzaju interakcji. Jeśli jakiejś osobie uda się nie uwierzyć w iluzję i przekaże to innym, ona i jej towarzysze otrzymują premię +4 do rzutu obronnego.

Rzuty obronne a Iluzje (Niedowierzanie): stworzenia stykające się z działaniem iluzji zazwyczaj nie wykonują na jej rozpoznanie żadnych rzutów obronnych, do chwili, gdy nie wejdą z nią w interakcję lub nie zaczną jej badać – to pozwala im ją przejrzeć. Jeżeli dowolnemu z obserwatorów uda się utracić wiarę w iluzję, a następnie przekazać to pozostałym, to każdy z nich może przeprowadzić rzut obronny z premią równą +4.

Nekromancja: czary z tej szkoły manipulują potęgą śmierci i nie-życia oraz siłami życiowymi. Duża ich liczba to zaklęcia dotyczące istot nieumarłych (*ożywienie umarłego*). Do tej szkoły zalicza się też zaklęcia *zadawania*, na przykład *zadawanie krytycznych ran*.

Oczarowanie: tego rodzaju czary oddziałują na umysły innych (*rozkaz*), pozwalając wpływać na ich zachowanie lub je kontrolować. Wszystkie oczarowania to zaklęcia wpływające na umysł (posiadają taki dokładnie określnik – więcej na temat dalej).

Odrzucanie: czary należące do tej szkoły mają różne efekty ochronne. Powołują one do istnienia fizyczne i magiczne bariery (*zamknięcie drzwi*) oraz negują magiczne czy fizyczne zdolności (*rozproszenie magii*).

Poznanie: tego rodzaju czary pozwalają zdobyć informacje (*ujawnienie kłamstw*), odnajdywać ukryte przedmioty (*widzenie prawdy*) lub przeszywać zwodnicze efekty czarów (*zobaczenie niewidzialnego*).

Przemiany: te zaklęcia (*wzmocnienie atrybutu, lewitacja, magiczna broń*) zmieniają właściwości istot lub przedmiotów, a także warunki.

Przywoływanie (tworzenie): czary te operują materią w taki sposób, by tworzyć przedmioty lub istoty w miejscu wskazanym przez rzucające ją osoby. Jeśli czas działania zaklęcia jest inny niż natychmiastowy (*zbroja maga*), magia utrzymuje efekt tworzenia w całości, a zatem gdy zaklęcie dobiega końca, istota czy obiekt rozwiewają się bez śladu. Jeżeli jednak czar ma natychmiastowy czas działania (*ściana żelaza*), magia tylko składa w całość powołany do istnienia byt czy przedmiot. A zatem taka kreacja trwa w zasadzie w nieskończoność, a jej egzystencja nie opiera się na magii i od niej nie zależy.

Przywoływanie (leczenie): pewne czary objawień zaliczane do szkoły przywoływania pozwalają leczyć istoty (*leczenie krytycznych ran*), a nawet przywracać życie (*Wskrzeszenie*).

Przywoływanie (przyzywanie): zaklęcia należące do tej podszkoły natychmiast ściągają istoty (*plaga insektów*) lub przedmioty w miejsce wskazane przez rzucającego czar. Kiedy czar dobiega końca lub ulega rozproszenia, przyzwane stworzenie natychmiast powraca do miejsca, z którego przybyło. Przyzwany przedmiot nie zostaje jednak odesłany z powrotem, chyba że tak wyraźnie podano w opisie czaru. Tak ściągnięta istota odchodzi również wówczas, gdy zostanie zabita lub gdy jej punkty wytrzymałości spadną do 0 lub poniżej tej liczby.

Przyzwanie (teleportowanie): tego rodzaju zaklęcia (*drzwi poprzez wymiary*) przenoszą na duże odległości jedno lub więcej stworzeń, bądź też przedmiotów.

Wywoływanie: takie zaklęcia (*magiczny pocisk, kula ognista, błyskawica*) manipulują energią lub czerpią z niewidzialnego źródła mocy, by doprowadzić do określonego skutku. W rezultacie tworzą coś z niczego. Wiele tych czarów powołuje do istnienia spektakularne efekty. Zaklęcia wywoływania słyną z zadawania dużej liczby obrażeń.

Uniwersalna: niewielka liczba czarów (*wykrycie magicznej aury, odczytanie magii*) nie należy do żadnej ze szkół, a określa się je mianem uniwersalnych. Rodzaj wykorzystywanej przez nie magii nie daje się przypisać do żadnej z przedstawionych wcześniej kategorii.

Określniki

Określniki pozwalają dodatkowo sklasyfikować czary (często należące do różnych szkół) posiadające pewne wspólne cechy. Na przykład, zarówno *magiczny pocisk* (zaklęcie wywoływania), jak i *tarcza* (czar odrzucania) posiadają określnik moc, ponieważ oba za sprawą magii manipulują mocą (i dlatego *tarcza* chroni przed *magicznym pociskiem*).

Wszystkie określniki (jeśli jakiś dotyczy czaru) pojawiają się w nawiasach w tym samym wierszu, co szkoła. Oto, jakie określniki mogą się pojawić: dźwięk, elektryczność, moc, ogień, oparty na języku, strach, światło, wpływający na umysł oraz zimno.

Poziom

Poziom informuje o względnej potędze zaklęcia (czary 1-poziomowe są silniejsze od 0-poziomowych i tak dalej). Poziom czaru określa również, czy dana postać jest go w stanie przygotować i rzucić (więcej informacji na ten temat w opisie klas zaawansowanych Mag i Akolita w rozdziale dziewiątym).

Komórki na czary: osoba rzucająca czary może przygotować każdego dnia tyle zaklęć, iloma komórkami na czary dysponuje (więcej informacji dla Magów w części „Czary wtajemniczeń" na stronie 319, a dla Akolitów w części „Czary objawień" na stronie 323).

Komórki na czary – podobnie do samych zaklęć – mają przypisane poziomy. Innymi słowy, komórka danego poziomu przeznaczona jest do przechowywania zaklęć dokładnie tego samego poziomu. Niemniej można umieszczać czary niższego poziomu w komórce przeznaczonej dla wyższego. Postać nie ma obowiązku wypełniać każdego dnia wszystkich komórek zaklęciami, chociaż zazwyczaj warto tak czynić. Więcej informacji na ten temat w części „Jak Mag przygotowuje czary" na stronie 334.

Komponenty

Każdy czar posiada komponent przynajmniej jednego z przedstawionych dalej rodzajów. Osoba rzucająca zaklęcie musi podczas owej czynności zapewnić stosowny komponent lub komponenty.

Werbalne (W): korzystanie z komponentu werbalnego wymaga, by bohater mógł mówić silnym głosem. Czar *cisza* czy knebel uniemożliwiają rzucenie tego rodzaju zaklęcia. Ogłuszona osoba ponosi ryzyko 20%, że nie uda jej się rzucić zaklęcia z komponentami werbalnymi.

Somatyczne (S): korzystanie z komponentu somatycznego wymaga, by bohater miał przynajmniej jedną rękę wolną. Postać związana, walcząca w zwarciu i z zajętymi obiema rękami (na przykład, podczas wspinaczki lub pływania) nie jest w stanie rzucić zaklęcia o takim komponencie. Mag rzucający zaklęcie wymagające komponentu somatycznego w pancerzu może podlegać szansie niepowodzenia czaru wtajemniczeń (strona 318).

Materialny (M): jedna lub więcej substancji fizycznych bądź przedmiotów, które rzucający zaklęcie musi trzymać w ręku. Podczas procesu czarowania ulegają one zniszczeniu. Przygotowanie tych obiektów to akcja darmowa. ST zakupu kosztownych komponentów podano w opisie czaru – jeżeli jej nie uwzględniono, należy przyjąć, że jest równa 2.

Koncentrator (K): przypomina komponent materialny, z tą jednak różnicą, że nie ulega zużyciu w procesie rzucenia czaru.

Koncentrator magii objawień (KO): niektóre czary objawień wymagają, by rzucający je posiadał koncentrator magii objawień. Zazwyczaj do tego celu służy święty symbol Akolity (strona 323), chyba że w opisie czaru podano to inaczej.

Czasem w opisie czaru w miejscu poświęconym komponentom pojawi się informacja „M/KO" (jak na przykład w przypadku zaklęcia *języki*). Świadczy ona o tym, iż zaklęcie to może należeć do magii objawień lub wtajemniczeń. Jeśli rzuca je Mag, wymagany jest komponent materialny, a jeżeli Akolita – koncentrator magii objawień.

Czas rzucania

Tu podano, ile czasu zajmuje ukończenie procesu rzucania zaklęcia od chwili jego rozpoczęcia.

Rzucenie czaru o czasie rzucania 1 akcja to akcja ataku. Efekt wchodzi w życie od razu.

Rzucenie czaru o czasie rzucania 1 cała runda to akcja całorundowa. Bohater przed, w czasie lub po rzuceniu zaklęcia może wykonać 1,5-metrowy krok, ale nie ma prawa poruszyć się w żaden inny sposób. Efekty wchodzą w życie tuż przed następną turą postaci w rundzie następującej po tej, w której zaczęła czarować. Po zakończeniu rzucania zaklęcia bohater działa normalnie.

Efekty zaklęcia, które rzuca się 1 minutę (*złamanie zaklęcia*), wchodzą w życie tuż przed turą postaci minutę później (a przez wszystkie 10 rund czarowanie jest dla niej akcją całorundową, analogicznie jak w przypadku podanych wcześniej informacji dotyczących 1-rundowego czasu rzucania).

Kiedy bohater zaczyna rzucać zaklęcie wymagające rundy lub dłuższego czasu czarowania, musi się skupiać, wykonywać gesty i wypowiadać inwokacje od danej rundy przynajmniej aż do chwili następującej tuż przed jego turą w następnej. Traci czar, jeśli coś przerwie jego koncentrację, zanim rzucanie zaklęcia dobiegnie końca (więcej informacji w opisie umiejętności Koncentracja, strona 57).

Postać rzucająca czar zachowuje premię ze Zręczności do Obrony.

Ataki okazyjne: na ogół bohater rzucający czar prowokuje tym działaniem ataki okazyjne ze strony zagrażających mu przeciwników. W tabeli 10-1 „Zdolności FX w walce" podano, które działania prowokują ataki okazyjne (AO). Jeżeli postać otrzyma w wyniku takiego ataku obrażenia, to musi wykonać test Koncentracji (strona 57) – nieudany oznacza utratę czaru, który zamierzała rzucić.

Defensywne rzucanie czarów: bohater może próbować czarować defensywnie. Oznacza to, że podczas rzucania czaru zwraca uwagę na zagrożenie oraz unika ciosów. W tym przypadku postać przestaje być narażona na ataki, które miałyby miejsce w przypadku, gdyby jedynie stała w miejscu. Reasumując, defensywne rzucanie czarów nie prowokuje ataków okazyjnych. Niemniej w tym celu bohater musi wykonać test Koncentracji (ST 15 + poziom czaru) – nieudany oznacza utratę zaklęcia.

Zasięg

Informacja, na jaki dystans bohater razi czarem. Zasięg zaklęcia to maksymalna odległość od niego, w jakiej może się objawić efekt zaklęcia, lub maksymalny dystans, w jakim ma prawo umieścić punkt początkowy czaru. Jeżeli jakakolwiek część czaru wykracza poza ten zasięg, obszar ów zostaje zmarnowany.

TABELA 10–1: ZDOLNOŚCI FX W WALCE

Akcje ataku	AO?
Aktywowanie pierścienia, różdżki, berła, laski lub cudownego przedmiotu	Nie
Rzucanie czaru (czas rzucania to akcja ataku)	Tak
Koncentracja na podtrzymaniu działającego czaru lub mocy	Nie
Przerwanie działania czaru lub mocy	Nie
Wypicie eliksiru	Tak
Manifestacja mocy (czas manifestacji równy akcji ataku)	Tak
Odczytanie zwoju	Tak
Odpędzenie lub skarcenie nieumarłych	Nie
Użycie zdolności czaropodobnej	Tak
Użycie zdolności nadnaturalnej	Nie
Użycie zdolności nadzwyczajnej	Nie
Użycie czaru dotykowego względem samego siebie	Nie

Akcje ruchu	AO?
Kierowanie lub przekierowanie aktywnego czaru bądź mocy	Nie

Akcje całorundowe	AO?
Rzucanie czaru (czas rzucania równy akcji całorundowej)	Tak
Manifestacja mocy (czas manifestacji równy akcji całorundowej)	Tak
Użycie czaru dotykowego względem sprzymierzeńców (do 6 osób)	Tak

Akcje darmowe	AO?
Przerwanie koncentracji na czarze lub mocy	Nie
Przygotowanie komponentów do rzucania czaru	Nie
Wykonanie testu Czarostwa przy próbie kontrczarowania	Nie

Oto standardowe zasięgi zaklęć.

Osobisty: zaklęcie wpływa tylko na rzucającą je osobę.

Dotykowy: bohater musi dotknąć istoty lub przedmiotu, aby zaklęcie nań zadziałało. Wykorzystanie czaru dotykowego polega na rzuceniu zaklęcia, a następnie dotknięciu celu, co może nastąpić w tej samej rundzie zaraz po zakończeniu procesu czarowania lub w dowolnym późniejszym momencie. Postać może poruszyć się przed rzuceniem czaru, po dotknięciu celu lub pomiędzy rzuceniem czaru a dotknięciem. Dotknięcie samego siebie lub jednego sprzymierzeńca następuje automatycznie, ale w przypadku przeciwnika bohater musi wykonać udany atak.

Ataki dotykowe: ponieważ bohater musi jedynie dotknąć przeciwnika, wykonuje atak dotykowy zamiast normalnego ataku. Dotknięcie nieprzyjaciela za sprawą czaru dotykowego uznaje się za atak z bronią, a zatem nie prowokuje ataków okazyjnych, gdy celem wyładowującego się zaklęcia pada uzbrojony przeciwnik. Niemniej samo rzucenie czaru prowokuje ataki okazyjne, zatem bohater lepiej zrobi najpierw rzucając zaklęcie, a dopiero później zbliżając się do celu, nie zaś postępując odwrotnie.

Ataki dotykowe zalicza się do dwóch typów: ataki dotykowe wręcz (na przykład za pomocą dłoni) i ataki dotykowe dystansowe (na przykład dotknięcie magicznym promieniem). W obu przypadkach używający czaru może uzyskać trafienie krytyczne. Ofiara ataku dotykowego nie wlicza do swej Obrony żadnej premii z wyposażenia ani z naturalnego pancerza. Niemniej modyfikatory z rozmiaru oraz ze Zręczności należy normalnie brać pod uwagę.

Zatrzymanie ładunku: bohater nie musi dotykać swojego celu bezpośrednio po rzuceniu czaru. Może się wstrzymać i odłożyć wykorzystanie zaklęcia na później (tzw. zatrzymanie ładunku). Niemniej jeśli w takiej sytuacji dotknie czegokolwiek, czar natychmiast się uaktywni. Z drugiej jednak strony może wykonywać ataki dotykowe runda po rundzie, aż wreszcie któryś zakończy się powodzeniem (i w efekcie zaklęcie zadziała). Postać może również dotknąć jednego sprzymierzeńca lub siebie, poświęcając na to akcję ataku albo też do sześciu sojuszników, co wymaga już akcji całorundowej. Jeżeli bohater w międzyczasie rzuci inne zaklęcie, to czar dotykowy ulega rozproszeniu.

Bliski: czar działa na odległość do 7,5 metra od rzucającego. Maksymalny zasięg zwiększa się o 1,5 metra na każde dwa całkowite poziomy klasowe (Maga lub Akolity).

Średni: zaklęcie działa na dystans maksymalnie 30 metrów + 3 metry na poziom klasowy.

Daleki: czar działa na odległość maksymalnie 120 metrów + 12 metrów na poziom klasowy.

Zasięg wyrażony w metrach: Niektóre zaklęcia (jak na przykład *błogosławieństwo*) nie podlegają standardowej kategoryzacji i ich zasięg wyrażono po prostu w metrach lub innej jednostce.

Cel

Niektóre czary wpływają na ściśle określony cel lub cele. Można ich używać jedynie w stosunku do stworzeń lub przedmiotów wskazanych w opisie zaklęcia. Bohater musi widzieć lub mieć możliwość dotknięcia celu oraz dokładnie go określić. Na przykład, nie można zastosować czaru *magiczny pocisk* (który zawsze trafia w cel) przeciwko grupie bandytów z poleceniem „uderz w przywódcę". Aby tego dokonać, postać musi owego dowódcę zidentyfikować i widzieć (lub odgadnąć, kto jest szefem bandy i mieć szczęście). Niemniej nie trzeba wybierać celu przed zakończeniem rzucania czaru.

Jeżeli takie zaklęcie bohater użyje względem czaru niewłaściwego rodzajowi, na przykład, celem czaru *otumanienie* padnie humanoid o 5 Kostkach Wytrzymałości, to zaklęcie po prostu nie zadziała.

W przypadku, gdy celem jest sam rzucający („Cel: Ty"), to nie otrzymuje on prawa do rzutu obronnego i nie wykorzystuje odporności na czary.

Podmiot: opis czaru odróżnia cel od podmiotu czaru. Celem jest istota (istoty) lub przedmiot (przedmioty), przeciw którym skierowano zaklęcie. Cel staje się podmiotem, gdy nie powiedzie się mu rzut obronny, a przez to magia będzie na niego oddziaływała.

Efekt

Istnieją zaklęcia, które tworzą lub przyzywają przedmioty czy byty, a nie wpływają na obiekty już istniejące. W takim przypadku bohater musi wskazać miejsce, w którym sprowadzane przedmioty czy byty się pojawią albo je widząc, albo dokładnie definiując. Od zasięgu zależy, w jak dużej odległości efekt może się pojawić, a jeżeli się on porusza, to ma prawo to robić nieograniczony przez wspomniany zasięg.

Fala: niektóre efekty – zwłaszcza te, które mają postać chmur czy oparów (choćby *zabójcza chmura*) – rozlewają się z punktu początkowego w fali o określonym promieniu. Tego rodzaju efekty docierają za rogi oraz w miejsca, których postać nie widzi. Odległość ustala się w oparciu o faktyczną pokonaną długość, biorąc pod uwagę „zakręty", jakie efekt „wykonał". Postać musi wskazać punkt początkowy takiego efektu, ale nie potrzebuje linii efektu (więcej informacji dalej) wiodącej do wszystkich jego części.

Promień: niektóre efekty mają postać promienia (na przykład: *piekące światło*), którym bohater celuje jak bronią dystansową, choć zwykle wykonuje atak dotykowy dystansowy, a nie zwykły atak dystansowy. Podobnie jak w przypadku zwy-

kłego oręża dystansowego, postać może strzelać przy użyciu takich czarów w ciemność lub w niewidzialne istoty w nadziei, że w coś trafi. Nie musi widzieć stworzenia, które próbuje ugodzić, w odróżnieniu od czarów, którymi celuje. Istoty oraz przeszkody mogą jednakże ograniczyć jej pole widzenia (zablokować linię pola widzenia) lub zapewnić osłonę postaci, w którą próbuje trafić.

Jeśli czar tworzący promień posiada jakiś czas działania, dotyczy on efektu spowodowanego przez wspomniany snop, a nie okresu istnienia samego promienia.

Obszar

Istnieją zaklęcia działające na jakimś obszarze. Rzucający czar wybiera miejsce, w którym rozpoczyna się działanie zaklęcia, ale nie kontroluje w inny sposób, na jakie istoty czy przedmioty będzie on wpływał. Czasami w prezentacji czaru podano dokładnie określony obszar, ale zwykle zalicza się on do jednej z opisanych dalej kategorii.

Ćwierćkole: niektóre zaklęcia, jak na przykład *wykrycie magicznej aury*, działają w obszarze o kształcie ćwiartki koła. Podobnie jak w przypadku stożka (więcej informacji dalej), efekt rozpoczyna się w polu sąsiadującym z polem zajmowanym przez bohatera i rozszerza się wraz ze wzrostem odległości.

Emanacja: niektóre czary, jak na przykład, *cisza*, mają obszar działania podobny do rozprysku (więcej informacji dalej), ale efekt przez czas działania zaklęcia emanuje z punktu początkowego.

Fala: niektóre czary, jak na przykład *kula ognista*, rozchodzą się w fali podobnie do rozprysku, ale oddziałują również poza rogi. Postać wskazuje punkt początkowy, z którego czar rozlewa się we wszystkich kierunkach na określoną odległość. Ustalając obszar działania zaklęcia, pod uwagę należy brać wszelkie „zakręty", jakie pokonuje.

Istoty: czar o tego rodzaju obszarze działania wpływa bezpośrednio na istoty (analogicznie do zaklęć działających na cel). Funkcjonuje on jednakże względem wszystkich stworzeń na danym obszarze, a nie tylko wobec tych, które postać wskaże. Obszar jego działania ma postać rozprysku, stożka lub inną.

Wiele zaklęć wpływa na „żyjące istoty", co dotyczy wszelkich stworzeń, które nie są konstruktami ani nieumarłymi. Na przykład, zaklęcie *uśpienie* działa tylko na istoty żyjące. Jeśli bohater rzuci je na grupę goblinów i szkieletów, magia zignoruje drugie z wymienionych stworzeń, wpływając tylko na pierwsze. W tym przypadku szkieletów nie wlicza się do istot, na które zaklęcie wpłynęło.

Rozprysk: jak w przypadku efektu, bohater wybiera punkt początkowy czaru lub mocy. Z tego miejsca rozprzestrzenia się rozprysk, wpływający na wszystko, co znajduje się w jego promieniu. Na przykład, jeżeli Mag, za punkt początkowy czaru *rozproszenie magii* wybierze skrzyżowanie czterech korytarzy, to rozprysk rozejdzie się w czterech kierunkach i może objąć działaniem również stworzenia, których postać nie widziała.

Tego rodzaju czary posiadają promień określający, w jakiej odległości od punktu początkowego rozprysk będzie działał.

Stożek: gdy bohater rzuca czar o stożkowym obszarze działania (na przykład *stożek zimna*), to wspomniany stożek rozchodzi się od niego w kierunku, który wskaże. Początek stożka ma miejsce na polu sąsiadującym z polem postaci i rozszerza się w miarę oddalania. Szerokość stożka na danym dystansie jest równa odległości od punktu początkowego. Na końcu ma on szerokość równą długości efektu (stożek długości 7,5 metra w odległości 3 metrów od punktu początkowego ma szerokość 3 metry, a na samym końcu – 7,5 metra).

Walec: analogicznie do rozprysku, bohater rzucający czar (na przykład *lodowa nawałnica*) wybiera punkt początkowy, który staje się środkiem położonego w poziomie koła. Czar rozciąga się od tego koła, obejmując obszar walca.

Inne: czar lub moc mogą oddziaływać na specyficzny obszar, podany w opisie czaru (na przykład *płonące dłonie*).

(K): jeśli pod koniec informacji dotyczących obszaru lub efektu działania czaru pojawi się zapis „(K)", oznacza to, że bohater może dane zaklęcie kształtować (na przykład *ściana kamieni*). Żaden z wymiarów kształtowalnego obszaru lub efektu nie może być mniejszy niż 3 metry.

Linia efektu: linia efektu to prosty, niczym niezakłócony tor wskazujący, na co wpływa czar. Neguje ją materialna bariera. Działa analogicznie do linii pola widzenia w przypadku broni dystansowej, z tą jednak różnicą, iż nie blokuje jej mgła, ciemność oraz inne czynniki ograniczające normalny wzrok.

Musi istnieć niezakłócona linia efektu łącząca bohatera z celem lub miejscem, na które chce rzucić czar czy w którym pragnie wywołać efekt, oraz niezakłócona linia efektu łącząca go z punktem początkowym każdego rzucanego przezeń czaru, takiego jak choćby *kula ognista*. Emanacja, rozprysk, stożek oraz walec wpływają tylko na obszar, istoty lub przedmioty, które linia efektu łączy z punktem początkowym (środek rozprysku, początek stożka, koło walca czy punkt początkowy emanacji).

Linii efektu nie blokuje materialna, lita przeszkoda z otworem wielkości co najmniej 0,1 metra kwadratowego. A zatem długa na 1,5 metra ściana z taką dziurą przestaje być przeszkodą dla linii efektu (niemniej reszta ściany liczy się jako przeszkoda w normalny sposób). Na przykład, fala *kuli ognistej* rzuconej w korytarzu zostanie zatrzymana przez ściany po obu stronach. Jeśli w jednej z nich będzie małe okno (o powierzchni większej od 0,1 metra kwadratowego), to 1,5-metrowy odcinek muru z oknem należy traktować tak, jakby nie było tam żadnej przeszkody utrudniającej rozchodzenia się efektu zaklęcia. Pozostała część muru oraz ściana po przeciwnej stronie blokują rozprzestrzenianie się czaru w normalny sposób.

Kierowanie i przekierowanie efektów: niektóre czary, jak na przykład *wykrycie magicznej aury*, pozwalają bohaterowi na przekierowanie efektów działania na nowe cele lub obszary już po rzuceniu zaklęcia. Wymaga to poświęcenia akcji ruchu i nie prowokuje ataków okazyjnych. Nie wymaga też koncentracji.

Czas działania

Po ustaleniu na kogo wpływa czar i w jaki sposób, trzeba określić czas jego działania. Jest to informacja pozwalająca określić, jak długo utrzymuje się efekt zaklęcia.

Określony czas działania: w wielu wypadkach czas działania liczy się w rundach, minutach, godzinach lub innych jednostkach. Kiedy mija dany okres, magia się rozwiewa, a zaklęcie kończy. Jeśli czas działania zaklęcia jest zmienny (choćby w przypadku czaru *wywołanie strachu*), MG wykonuje rzut w tajemnicy.

Natychmiastowy: energia czaru pojawia się i znika w chwili jego rzucenia, choć konsekwencje mogą być długotrwałe. Na przykład: zaklęcie *leczenie lekkich ran* działa natychmiast, ale proces powrotu do zdrowia nie kończy się wraz z upływem tego czasu.

Permanentny: energia czaru utrzymuje się dopóty, dopóki działa efekt, w zasadzie w nieskończoność. To jednak oznacza, iż zaklęcie jest podatne na *rozproszenie magii*.

Koncentracja: zaklęcie czy moc działa, póki bohater się na nim skupia, czasem przez pewien maksymalny okres (jak choćby w przypadku *wykrycia magicznej aury*). Koncentracja potrzebna do podtrzymania czaru to akcja ataku, która nie prowokuje ataków okazyjnych. Wydarzenie przerywające skupienie na rzucaniu zaklęcia może również przerwać skupienie na podtrzymy-



waniu czaru, co powoduje koniec jego działania (więcej informacji dalej, w części „Koncentracja"). Bohater nie może rzucać zaklęcia, koncentrując się na innym.

Czasem czar działa jeszcze krótki czas po tym, jak postać przestanie się na nim skupiać (niech za przykład posłuży *ściana ognia*). W tym przypadku zaklęcie działa przez wskazany okres po tym, jak bohater przestanie się na nim koncentrować – lecz nie dłużej.

Podmioty, efekty i obszary: jeżeli zaklęcie bezpośrednio wpływa na istoty (jak na przykład *swoboda działania*), jego wpływ porusza się wraz z podmiotem przez czas działania. Jeśli czar powołuje do istnienia efekt, ten utrzymuje się przez czas działania zaklęcia. Efekt może się poruszać lub nie. Może także ulec zniszczeniu, zanim czas działania dobiegnie końca (*plagę insektów* może, na przykład, rozwiać dym). Jeśli czar, choćby *cisza*, funkcjonuje na jakimś obszarze, pozostaje w miejscu przez czas działania. Istoty trafiają pod jego wpływ, gdy wejdą na dany obszar, a wydostają się spod niego, kiedy opuszczą owo miejsce.

Wyładowanie: nieliczne zaklęcia działają przez ustalony czas lub do momentu uaktywnienia i wyładowania (na przykład *ochrona przed strzałami/pociskami*). Zaklęcie pozostaje na miejscu dopóki nie zostanie spełniony warunek je uruchamiający (w tym momencie efekt wejdzie w życie) lub do chwili, gdy minie maksymalny czas działania (wówczas czar ulega rozproszeniu, bez żadnego efektu).

(P): jeśli informacje o czasie działania wieńczy zapis „(P)", oznacza to, że bohater może na życzenie, w dowolnym momencie, zakończyć funkcjonowanie danego zaklęcia. W tym celu musi jednakże znajdować się w zasięgu efektu czaru. Przerwanie zaklęcia to akcja ataku, która nie prowokuje ataków okazyjnych. Czary zależne od koncentracji ulegają przerwaniu z racji swej natury i w ich przypadku nie trzeba poświęcać na to akcji – dobiegają bowiem końca, gdy coś lub ktoś przerwie koncentrację postaci.

Rzut obronny

Zwykle szkodliwy czar pozwala ofierze na wykonanie rzutu obronnego, dzięki któremu uniknie ona części lub całości efektu. Ten element opisu informuje, jaki rzut obronny się wykonuje oraz jak wpływa on na skuteczność zaklęcia.

Neguje: czar nie działa na ofiarę, której powiódł się rzut obronny.

Częściowo neguje: rzut obronny neguje pewne efekty (te o poważniejszych konsekwencjach, np. śmierć), ale nie pozwala uniknąć mniej poważnych rezultatów działania czaru (ofiara nadal odnosi obrażenia).

Zmniejsza o połowę: udany rzut obronny oznacza, że czar zadaje połowę normalnych obrażeń (zaokrąglając w dół).

Brak: ofiara nie ma prawa do rzutu obronnego.

Niewiara: podmiot nie ma prawa wykonać rzutu obronnego jedynie na podstawie zetknięcia się z czarem. Istota uzyskuje prawo do rzutu obronnego dopiero, gdy wejdzie w interakcję z zaklęciem lub zacznie je uważnie badać. Udany rzut obronny pozwala podmiotowi czaru na zignorowanie jego działania.

(przedmiot): zaklęcie można rzucić na przedmioty, które mają prawo wykonać rzut obronny tylko wówczas, gdy są magiczne lub gdy znajdują się w posiadaniu jakiejś istoty (która trzyma je w dłoniach, ma na sobie, niesie itp.) opierającej się działaniu czaru. W tym drugim przypadku wykorzystuje się premie do rzutów obronnych stworzenia tylko, jeśli są wyższe od posiadanych przez przedmiot. (Informacja ta nie oznacza, że czar można rzucać tylko na przedmioty – niektóre zaklęcia tego rodzaju można wykorzystywać w stosunku do przedmiotów i istot).

(nieszkodliwy): czar zwykle ma korzystne, a nie szkodliwe efekty. Podmiot jego działania ma jednak prawo wykonać rzut obronny, jeśli sobie tego życzy.

Skala Trudności rzutu obronnego: ST rzutu obronnego jest równa 10 + poziom czaru + premia postaci ze stosownego atrybutu (Intelektu w przypadku Maga, a Roztropności – Akolity).

Udany rzut obronny: istota, której powiódł się rzut obronny na czar niepowodujący żadnych oczywistych fizycznych efektów, odczuwa wpływ wrogich sił i mrowienie, ale nie potrafi odkryć dokładnej natury ataku. Jeśli, na przykład, bohater w tajemnicy rzucił *unieruchomienie osoby* na istotę, której powiódł się rzut obronny, wie ona, że ktoś użył względem niej magii, ale nie potrafi określić, co próbował osiągnąć. (A jeśli jest zaznajomiona z magią, może rozpoznać odczucie będące wytworem czaru, ale nie będzie w stanie określić, co bohater zamierzał zrobić. Normalny człowiek, który nigdy nie doświadczył działania magii, ma bardzo małą szansę rozpoznać to odczucie).

Analogicznie, jeśli ofierze powiódł się rzut obronny na wycelowany czar, taki jak wspomniane *unieruchomienie osoby*, to bohater zdaje sobie sprawę, że zaklęcie zawiodło. Nie wyczuwa jednakże, czy istoty obroniły się przed zaklęciem działającym na obszarze lub mającym efekt, czy też im się to nie udało.

Dobrowolna rezygnacja z rzutu obronnego: istota może dobrowolnie zrezygnować z rzutu obronnego i zaakceptować efekt zaklęcia. Nawet bohater posiadający specjalną niewrażliwość na magię może stłumić tę właściwość.

Przetrwanie przedmiotów a rzut obronny: jeśli w opisie działania zaklęcia nie podano inaczej, uznaje się, że wszelkie przedmioty, które istota posiada, niesie czy trzyma, przetrwały magiczny atak.

Jeśli przedmiotu nikt nie trzyma ani nie ma na sobie i nie jest on magiczny, to nie ma on prawa do rzutu obronnego – po prostu otrzymuje stosowne uszkodzenia (obrażenia).

Odporność na czary

Odporność na czary to specjalna właściwość obronna, chroniąca przed zaklęciami.

W każdym opisie zaklęcia podano informację, czy w jego przypadku stosuje się odporność na czary, czy też nie („tak" – jeżeli jest wykorzystywana, a „nie" – w przeciwnym razie). Ogólnie zależy to od sposobu działania zaklęcia.

Czar z określonym celem: na zaklęcie wymierzone w stworzenie wpływa odporność na czary. Gdy celem jest większa liczba istot, odporność na czary wykorzystują te z nich, które ją posiadają.

Czar obszarowy: jeżeli cel znajduje się w obszarze działania zaklęcia, to odporność na czary należy stosować. Chroni ona stworzenie, ale nie wpływa na samo działanie zaklęcia.

Czar wywołujący efekt: większość efektów zaklęć tego rodzaju przyzywa coś lub stwarza i nie dotyczy ich odporność na czary. Na przykład, odporność na czary nie wpływa na *ścianę żelaza*, ale na *ścianę ognia* już tak. Efekty zaklęć, które wpływają na ofiarę mniej lub bardziej bezpośrednio – jak choćby *pajęczyna* – czasem podlegają działaniu odporności na czary.

Test poziomu: jeżeli podmiot odpiera zaklęcie za pomocą odporności na czary, bohater musi wykonać test poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego). Jego wynik musi być co najmniej równy odporności na czary istoty – w przeciwnym razie zaklęcie nie zadziała. Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, to czar nie wpłynie na podmiot. Odporność na czary można traktować analogicznie do Obrony, tyle że względem ataków magicznych.

(Nieszkodliwe) i (przedmioty): terminy „przedmiot" i „nieszkodliwy" oznaczają to samo względem odporności na czary co rzutów obronnych. Istota posiadająca odporność na czar musi dobrowolnie ją obniżyć, aby znaleźć się pod działa-

niem zaklęcia określonego jako nieszkodliwe. W tym przypadku nie trzeba wykonywać opisanego wcześniej testu poziomu czarującego. Obniżenie odporności na czary to akcja ataku nieprowokująca ataków okazyjnych. Gdy stworzenie obniży odporność na czary, to pozostaje ona zmniejszona aż do jego następnej tury, na początku której jest automatycznie powraca do normalnej wartości. Odporność na czary istoty nigdy nie wpływa na jej własne moce, czary, przedmioty czy zdolności.

Odporność na czary wpływa jedynie na zaklęcia oraz zdolności czaropodobne. Nie stosuje się jej w przypadku zdolności nadzwyczajnych oraz nadnaturalnych (wliczając w to premie z usprawnienia do magicznej broni). Stworzenie może posiadać zdolności podatne i niepodatne na działanie odporności na czary.

Odporność na czary nie kumuluje się z odpornością na moc (więcej na stronie 227) i odwrotnie.

Opis działania

W tej części opisu czaru przedstawiono w szczegółach sposób jego działania. Tu podano również wszystkie inne niezbędne informacje, na przykład dotyczące komponentów materialnych.

Rezultat czaru

Bohater, który wie, na jakie istoty (przedmioty lub obszary) wpływa zaklęcie, czy podmiotom powiodły się rzuty obronne (jeśli miały do nich prawo) i czy skuteczna okazała się ewentualna odporności na czary, może zastosować każdy z rezultatów działania zaklęcia.

Wiele czarów oddziałuje jedynie na określone rodzaje istot. Na przykład, *unieruchomienie osoby* wpływa tylko na stworzenia o typie humanoid. Wspomniane typy stworzeń podano w rozdziale ósmym, zaczynając od strony 217.

Przerwanie użycia zdolności FX

Jeśli bohater chce przeszkodzić innej postaci lub istocie w wykorzystaniu zdolności FX, to może przygotować akcję (więcej na stronie 147) i spróbować przerwać tego rodzaju działanie.

Rozproszenie rzucającego czar lub korzystającego z psioniki: bohater może przygotować atak wymierzony w postać lub istotę z następującym warunkiem: „Gdy zacznie rzucać czar lub manifestować moc". Jeżeli uda mu się zranić lub w inny sposób rozproszyć takiego adwersarza, ten może utracić zdolność FX, którą zamierzał wykorzystać (zależnie od wyniku testu Koncentracji).

Przygotowanie kontrczaru: bohater może przygotować kontrczar względem przeciwnika rzucającego zaklęcie (zwykle z warunkiem: „Gdy zacznie rzucać czar"). W takim przypadku, gdy wróg rozpocznie rzucanie zaklęcia, bohater ma prawo je rozpoznać za pomocą testu Czarostwa (ST 15 + poziom czaru). Jeżeli test mu się powiedzie i może rzucić to samo zaklęcie (jest w stanie to zrobić i ma przygotowane zawczasu), to będzie on traktowany jak kontrczar, automatycznie niwelujący zaklęcie przeciwnika. Kontrczarowanie działa również wówczas, gdy jedno z zaklęć to czar objawień, a drugie – wtajemniczeń.

Postać może zastosować *rozproszenie magii* (strona 351) do kontrczarowania, ale to zaklęcie nie zawsze działa. Psionik może wykorzystać *zanegowanie psioniki*, aby zakończyć aktywne działanie mocy psionicznych.

Czary i trafienia krytyczne: w przypadku zaklęć wymagających wykonania testu ataku, jak na przykład *piekące światło*, istnieje możliwość uzyskania trafienia krytycznego. Taka szansa nie występuje w przypadku ataków magicznych, podczas których nie trzeba wykonać testu ataku (na przykład, *kula ognista*).

Umiejętność Czarostwo: czasami rezultat wykorzystania zaklęć czy zdolności związanych z magią zależy od wyniku testu Czarostwa, którą to umiejętność szczegółowo opisano na stronie 323.

Porażka czaru

Za każdym razem, gdy bohater próbuje rzucić zaklęcie w warunkach nieodpowiadających jego charakterystyce (zasięg, obszar i tak dalej), jego wysiłek idzie na marne, a czar się nie udaje.

Czarowanie kończy się porażką również wówczas, gdy uwaga postaci zostanie rozproszona (Koncentracja, strona 57). Zaklęcia wtajemniczeń (nie dotyczy to czarów objawień) mogą się nie udać, jeżeli rzucający zaklęcie wymagające komponentu somatycznego ma na sobie pancerz.

CZARY WTAJEMNICZEŃ

Magowie rzucają zaklęcia wtajemniczeń, które wymagają bezpośredniej manipulacji mistyczną energią – umiejętności będącej efektem albo wrodzonego talentu, albo długiej nauki lub też obu tych czynników. W porównaniu z czarami objawień, te zaklęcia powodują niezwykłe, dramatyczne efekty – pozwalają latać, wywołują wybuchy czy prowadzą do przemian.

Jak Mag przygotowuje czary

Zasady dotyczące tego, jakie i ile czarów może rzucić Mag, przedstawiono w opisie tej klasy zaawansowanej, rozpoczynającym się na stronie 317. Tam również znajdują się informacje, w jaki sposób każdego dnia przygotowuje on swoje zaklęcia. Dodatkowe szczegóły zaprezentowano zaś dalej.

Odpoczynek: Mag, który chce przygotować dostępne mu danego dnia zaklęcia, musi mieć jasny umysł. W tym celu winien spać 8 godzin. Nie oznacza to, że zapada w sen i pozostaje w nim w każdej minucie tego czasu. Po prostu przez wspomniany okres musi powstrzymywać się od ruchu, walki, rzucania zaklęć, wykorzystywania umiejętności, rozmowy czy wszelkich innych czynności wymagających aktywności fizycznej i umysłowej. Jeżeli coś przerwie mu odpoczynek, każda pauza wymaga dodania godziny do całkowitego czasu potrzebnego na oczyszczenie umysłu, a na godzinę przed procesem przygotowywania zaklęć nic już nie ma prawa zakłócić odpoczynku Maga. Jeśli z jakichś powodów postać nie musi spać, to i tak potrzebuje przynajmniej 8 godzin spokoju i odpoczynku, aby przygotować czary.

Ograniczenie wynikające z ostatnio rzucanych czarów/przerwy w odpoczynku: jeśli Mag ostatnio rzucał zaklęcia, korzystając z posiadanych zasobów, to zmniejsza potencjał przygotowywania nowych czarów. Przygotowując zaklęcia na nadchodzący dzień, do dostępnego dziennego limitu wlicza zatem wszystkie czary rzucone w ciągu minionych 8 godzin.

Warunki panujące podczas przygotowywania czarów: Mag, który chce przygotowywać zaklęcia, winien mieć spokój, ciszę i wygodę – wszystko potrzebne do skupienia. Otoczenie, w jakim przebywa, nie musi być luksusowe, ale nic go nie może rozpraszać (a zatem tocząca się w pobliżu bitwa czy podobne źródło głośnych dźwięków uniemożliwi mu koncentrację). Niepogoda udaremnia konieczną koncentrację, podobnie jak rany czy nieudany rzut obronny doświadczane podczas procesu przygotowania. Mag musi również mieć dostęp do swej

księgi zaklęć, nad którą będzie medytował, a także stosowne do tej czynności oświetlenie. Istnieje jeden istotny wyjątek: może przygotować *odczytanie magii* nawet, jeśli nie posiada księgi zaklęć. To wynik początkowo pobieranych nauk, które duży nacisk kładą na opanowanie tej nieznacznej, acz niezwykle istotnej umiejętności.

Czas przygotowywania czarów: odpocząwszy, Mag musi zagłębić się w swej księdze zaklęć, aby przygotować stosowne czary na dany dzień. Jeśli chce przygotować wszystkie dostępne mu na dany dzień zaklęcia, cały proces zajmie godzinę. Przygotowanie mniejszej liczby czarów wymaga poświęcenia proporcjonalnie krótszego czasu, zawsze jest to jednak co najmniej 15 minut – to minimalny okres potrzebny do wprowadzenia umysłu w odpowiedni stan.

Wybór oraz przygotowanie zaklęć: dopóki Mag nie przygotuje nowych czarów, dopóty może korzystać z tych, które przygotował dzień wcześniej i których jeszcze nie rzucił. Podczas czytania księgi wybiera zaś interesujące go zaklęcia. Proces przygotowywania to tak naprawdę pierwszy element ich rzucania. Czary opracowuje się bowiem w taki sposób, by tuż przed ich „zwieńczeniem" znaleźć moment, w którym można, a nawet należy się zatrzymać. Dzięki temu Mag większość zaklęcia rzuca zawczasu, a kończy cały proces, gdy nadchodzi taka potrzeba, nawet pod presją. Księga czarów służy zatem jako przewodnik po mentalnych ćwiczeniach, które należy wykonać, aby zaklęcie wywołało efekty. Jeśli bohater ma w pamięci czary przygotowane choćby dnia poprzedniego, może z nich zrezygnować (z wszystkich lub tylko z kilku), by „zrobić miejsce" na nowe.

Przygotowując zaklęcia na dany dzień, Mag może niektóre komórki pozostawić puste, a w ciągu dnia powtarzać ów proces wielokrotnie, póki pozwala mu na to czas i sytuacja. W trakcie tych dodatkowych „sesji przygotowań" może jedynie wypełnić niewykorzystane wcześniej komórki na zaklęcia, nie ma natomiast prawa porzucać przygotowywanych czarów i zastępować ich innymi ani wypełniać komórek pustych z tego powodu, że wykorzystał wcześniej umieszczone w nich zaklęcia. Tego typu operacja również wymaga, by umysł postaci oczyścił odpoczynek. Analogicznie jak w przypadku pierwszej danego dnia sesji, proces przygotowań zajmuje przynajmniej 15 minut – dłużej, jeśli Mag przygotowuje więcej niż 1/4 dostępnego mu potencjału zaklęć.

Przechowywanie przygotowanych czarów: kiedy Mag przygotuje zaklęcia, pozostają one w jego pamięci, dopóki nie wykorzysta związanych z nimi komponentów i ich nie rzuci lub też z nich nie zrezygnuje. Po rzuceniu, energia czaru zostaje zużyta i opuszcza postać, która odczuwa lekkie zmęczenie.

Księgi zaklęć

Księga zaklęć zawiera skomplikowane instrukcje rzucania czarów wtajemniczeń – zbyt złożone i subtelne, aby dało się je zachować w pamięci. W niej Mag zapisuje nowo odkryte zaklęcia. I do niej odnosi się każdego dnia, gdy przygotowuje czary.

Tradycyjna księga zaklęć to solidne, porządnie oprawione dzieła (lub kilka dzieł, jako że wielu Magów gromadzi na przestrzeni lat liczne notatniki zapełnione magicznym pismem). Niemniej współcześni Magowie mogą sięgać po alternatywne rozwiązania – księga zaklęć stanie się zatem plikiem umieszczonym w komputerze stacjonarnym, laptopie lub organizerze. Z punktu widzenia magii te księgi zaklęć funkcjonują na identycznych zasadach, jak wspomniane spisane na papierze – Mag wykorzystuje je do przygotowywania zaklęć tak jak używałby tradycyjnego tomu. Trzeba pamiętać, że elektroniczny dokument ma takie same wady i zalety, jak inne pliki tego rodzaju – da się go łatwo powielić, stworzyć kopię zapasową, ale i chronić wielopoziomowym systemem zabezpieczeń. Można się do niego również włamać i, rzecz jasna, będzie niedostępny, gdy nie działa komputer, laptop czy organizer.

Nauka nowych czarów

Mag zwiększa repertuar dostępnych mu czarów ucząc się nowych zaklęć i kopiując je do swojej księgi. Może tego dokonać na kilka sposobów.

Czary uzyskiwane na nowym poziomie: Magowie pomiędzy przygodami poświęcają jakiś czas na badania nad czarami. Za każdym razem po awansie na nowy poziom, zyskuje on dwa zaklęcia, które osobiście wybiera i dopisuje do swojej księgi. Reprezentują one wyniki jego badań. Poziom obu tych darmowych czarów musi być taki, aby Mag był w stanie je rzucić.

Czary przepisane z innej księgi lub zwoju: za każdym razem, gdy Mag napotka na nowe zaklęcie na zwoju (więcej na stronie 377) lub w księdze innego przedstawiciela wspomnianej klasy zaawansowanej, może dodać je do swojej księgi. Niezależnie od źródła, z którego czar pochodzi, bohater musi najpierw odszyfrować magiczne pismo (więcej informacji dalej, „Magiczne zapiski wtajemniczeń"), a następnie spędzić dzień na studiowanie danego zaklęcia. Pod koniec dnia wykonuje test Czarostwa (ST 15 + poziom czaru).

Zakończony powodzeniem test oznacza, iż Mag zrozumiał czar i może skopiować go do swojej księgi. Przepisywanie zajmuje 1 dzień oraz jeden dodatkowy dzień na każdy poziom czaru (a zatem, na przykład, skopiowanie 3-poziomowego zaklęcia zajmuje cztery dni). Przepisywanie nie powoduje uszkodzenia księgi, z której Mag przepisuje czar, ale w przypadku udanego skopiowania go ze zwoju, zaklęcie znika z tego ostatniego.

Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, Mag nie może zrozumieć ani skopiować czaru. Nie ma ponadto prawa podjąć ponownej próby nauczenia się go czy przepisania, nawet z innego źródła, dopóki nie uzyska przynajmniej jednej rangi w umiejętności Czarostwo. W tym przypadku, jeżeli czar był kopiowany ze zwoju, nie znika z niego.

Magiczne zapiski wtajemniczeń

Chcąc zapisać czar wtajemniczeń (czy to na zwoju, czy w księdze), bohater musi wykorzystać złożoną notację opisującą magiczne siły funkcjonujące w zaklęciach. Wszyscy używają takiego samego systemu, bez względu na język ojczysty czy kulturę, z której się wywodzą, ale każda postać korzysta z niego na swój sposób. Magiczne zapiski innej osoby będą zatem niezrozumiałe nawet dla najpotężniejszego Maga, dopóki nie poświęci on czasu na ich zbadanie i rozszyfrowanie.

Chcąc rozczytać magiczne zapiski wtajemniczeń (takie jak transkrypcja pojedynczego czaru znajdująca się w czyjejś księdze zaklęć lub na zwoju), bohater wykonuje test Czarostwa (ST 20 + poziom czaru) – niepowodzenie oznacza, iż nie ma on prawa do kolejnej próby odczytania danego zaklęcia, dopóki nie nadejdzie następny dzień. Czar *odczytanie magii* automatycznie odcyfrowuje magiczne zapiski bez konieczności wykonywania jakiegokolwiek testu. Sukces zapewnia również obecność osoby, która stworzyła zapis i która pomaga czytającemu.

Gdy bohaterowi uda się raz odczytać dane magiczne zapiski, nie musi ich ponownie odcyfrowywać. Rozszyfrowanie tych transkrypcji pozwala rozpoznać czar i zyskać pewną wiedzę dotyczącą jego efektu (tak jak to przedstawiono w opisie zaklęcia). Jeżeli zapisek miał postać zwoju, a bohater potrafi rzucać zaklęcia wtajemniczeń, może spróbować użyć tego magicznego przedmiotu.

Zaklęcia Magów a pożyczone księgi czarów

Przy użyciu pożyczonej księgi zaklęć Mag może przygotować czary, które już zna i które znajdują się w jego księdze. W takiej

sytuacji nie może być jednak pewien sukcesu. Przede wszystkim musi odcyfrować zapiski (więcej wcześniej, „Magiczne zapiski wtajemniczeń"). Kiedy odczyta czar znajdujący się w księdze kogoś innego, winien wykonać test Czarostwa (ST 15 + poziom czaru) – udany oznacza, że może przygotować zaklęcie. Wspomniany test musi powtarzać za każdym razem, gdy przygotowuje dany czar i nie ma tu znaczenia, ile razy wcześniej to robił. Jeżeli test Czarostwa się nie powiedzie, nie ma prawa przygotować zaklęcia z tego samego źródła, dopóki nie nadejdzie następny dzień (jednakże, jak podano wcześniej, nie musi powtarzać rzutu, aby odczytać zapiski).

CZARY OBJAWIEŃ

Akolici rzucają czary objawień. W przeciwieństwie do czarów wtajemniczeń, te zaklęcia czerpią moc z siły wiary bohatera. Czary objawień zazwyczaj są mniej efektowne i mniej destrukcyjne. Ich przewaga polega na tym, że pozwalają leczyć.

Jak Akolita przygotowuje czary

Zasady dotyczące tego, jakie i ile czarów może rzucić Akolita, przedstawiono w opisie tej klasy zaawansowanej, rozpoczynającym się na stronie 322. Tam również znajdują się informacje, w jaki sposób każdego dnia przygotowuje on swoje zaklęcia. Dodatkowe szczegóły zaprezentowano zaś dalej.

Pora dnia: Akolita wybiera i przygotowuje zaklęcia zawczasu, tak jak Mag. Jednakże w tym przypadku do przygotowania czarów nie potrzebuje odpoczynku. Zamiast tego postać wybiera konkretną porę dnia, podczas której się modli i otrzymuje zaklęcia. Wspomniany moment zwykle wiąże się jakoś z wydarzeniem mającym miejsce codziennie – wybór często pada na świt, zmierzch, południe czy północ. Niektóre religie wskazują taką porę dnia lub też ustalają specyficzne warunki, które modlący się o czary musi spełnić. Jeśli bohater z jakiegoś powodu nie może pomodlić się o danej porze dnia, musi to zrobić możliwie jak najszybciej. Jeżeli nie uczyni tego przy pierwszej nadarzającej się okazji, będzie miał prawo przygotować czary dopiero następnego dnia.

Wybór oraz przygotowanie zaklęć: bohaterowie rzucający zaklęcia objawień wybierają i przygotowują czary zawczasu, modląc się i medytując o konkretnej porze dnia. Czas potrzebny do przygotowania zaklęć jest taki sam jak w przypadku Maga (1 godzina), podobnie jak wymagania dotyczące stosunkowo spokojnego otoczenia. Postać nie musi za jednym zamachem przygotowywać wszystkich czarów objawień, ale jej umysł uznaje się za świeży i otwarty jedynie podczas pierwszego procesu przygotowywania zaklęć. Dlatego też nie może ona wypełnić komórek pustych z tego powodu, że wcześniej rzuciła umieszczone w nich czary lub je porzuciła. Akolita może spontanicznie rzucać czary *leczenia* lub *zadawania* zamiast pewnych wcześniej przygotowanych zaklęć (więcej na ten temat dalej, w części „Spontaniczne rzucanie czarów *leczenia* i *zadawania*").

Akolici nie potrzebują ksiąg zaklęć – mogą przygotować dowolny czar odpowiedniego poziomu.

Ograniczenie wynikające z ostatnio rzucanych czarów: podobnie jak czary wtajemniczeń, wszystkie zaklęcia rzucone w ciągu ostatnich 8 godzin wlicza się do dziennego limitu czarów, które postać może przygotować.

Spontaniczne rzucanie czarów *leczenia* i *zadawania*: Dobry Akolita (taki, dla którego jednym z systemów wartości jest dobro) potrafi czarować spontanicznie – rzuca zaklęcia *leczenia* zastępujące przygotowane czary tego samego lub wyższego poziomu. Zły Akolita (taki, dla którego jednym z systemów wartości jest zło) również to potrafi – rzuca zaklęcia *zadawania* zastępujące przygotowane czary tego samego lub wyższego poziomu. Objawiona energia czaru zastąpionego przez *leczenie* lub *zadawanie* przemienia się w odpowiednie *leczenie* bądź *zadawanie*, tak jakby czar przygotowano w zwykły sposób.

Magiczne zapiski objawień

Czary objawień można zapisywać i odczytywać tak jak zaklęcia wtajemniczeń („Magiczne zapiski wtajemniczeń", strona 335). Każda postać posiadająca umiejętność Czarostwo ma prawo podjąć próbę odcyfrowania transkrypcji magii objawień i je rozpoznać, ale ze zwoju zaklęcia te mogą rzucić tylko osoby zdolne do rzucania czarów objawień (postać nie musi mieć przygotowanego czaru – wystarczy, by w ogóle była zdolna do przygotowania go i rzucenia).

Nowe czary objawień

Kiedy bohater rzucający czary objawień awansuje na wyższy poziom i uzyska możliwość wykorzystywania zaklęć kolejnego poziomu, to automatycznie zyskuje prawo ich przygotowywania. W przeciwieństwie do osób rzucających czary wtajemniczeń, Akolici nie są ograniczeni do zaklęć, które znają lub mają zapisane w swoich księgach.

Nowe czary w grze

Wiele z opisanych w tym rozdziale czarów zaczerpnięto z *Podręcznika gracza* do systemu DUNGEONS & DRAGONS. Jeżeli w rozgrywanej kampanii występują Akolici i Magowie (a także inne postacie zdolne rzucać zaklęcia), prowadzący może wykorzystać zawarte we wspomnianej pozycji dodatkowe czary objawień i wtajemniczeń. Niemniej należy mieć świadomość, że wiele z owych czarów z *Podręcznika gracza* zaprojektowanych jest i dostosowanych do świata, w którym magia jest potężna i powszechnie spotykana. Część z najsilniejszych zaklęć z owej książki nie będzie pasowała do kampanii toczących się w dzisiejszej rzeczywistości, w której poziom magii jest znacznie niższy.

Mistrz Gry powinien zastanowić się dwa razy, zanim wprowadzi do kampanii rozgrywającej się we współczesnym świecie czary poziomów wyższych niż piąty oraz następujące zaklęcia z *Podręcznika gracza* (poziomu 5. i niższego): *eteryczny spacer, kontakt z innym planem, latanie, polimorfia, polimorfowanie dowolnego obiektu, reinkarnacja, scalanie, słabsze planarne spętanie, słabszy planarny sojusznik, stąpanie w powietrzu, szkodliwa polimorfia, teleportacja, wytwarzanie, zaawansowane tworzenie.*

LISTA CZARÓW

Ta część podręcznika rozpoczyna się od listy czarów dostępnych dla Magów i Akolitów. Zamieszczone dalej informacje dotyczą zaklęć obu tych typów.

Ciągi zaklęć: w opisie niektórych zaklęć znajdują się odwołania do innych czarów, na których je oparto. W opisie danego czaru podano jedynie te informacje, które odróżniają go od podstawowego zaklęcia. Nie powtórzono pozycji nagłówkowych oraz wiadomości opisowych, które nie ulegają zmianie. Na przykład, wszystkie czary *leczenia* tworzą ciąg, którego podstawę stanowi *leczenie lekkich ran*. Opis tego zaklęcia zawiera

informacje, które dotyczą również *leczenia średnich ran* oraz innych czarów *leczenia*.

Kostki Wytrzymałości: termin „Kostki Wytrzymałości" jest równoznaczny z pojęciem „poziomy postaci", gdy dotyczy efektów wpływających na istoty o pewnej liczbie Kostek Wytrzymałości. Stworzenia, które posiadają KW tylko wynikające z gatunku, a nie z klasy, mają poziom postaci równy liczbie KW. Istotę dysponującą poziomami klasowymi należy traktować tak, jakby posiadała liczbę Kostek Wytrzymałości równą sumie KW i poziomów klasowych.

Poziom czarującego: moc zaklęcia zależy od poziomu czarującego, który definiuje się jako poziom klasy czarującej na potrzeby rzucenia danego zaklęcia. Istota, która nie posiada żadnych klas, ma poziom czarującego równy liczbie Kostek Wytrzymałości, chyba że w opisie czaru stwierdzono inaczej.

Bohaterowie, postacie, istoty, stworzenia: te wszystkie słowa w opisie zaklęć mają takie samo znaczenie.

Układ listy: czary wymienione na przedstawionych tu listach uporządkowano zależnie od poziomów (od najniższego do najwyższego) i ułożono alfabetycznie w każdej z grup. Każde zaklęcie uzupełnia krótki opis.

Czary wtajemniczeń

0-poziomowe czary Maga

Dłoń maga. Telekineza względem obiektów ważących do 2,5 kg.
Kuglarstwo. Wykonywanie drobnych sztuczek.
Odczytanie magii. Pozwala odczytywać zwoje i księgi zaklęć oraz magiczne zapiski.
Odporność. Podmiot zyskuje premię +1 do rzutów obronnych.
Otumanienie. Podmiot przez rundę nie wykonuje akcji.
Światło. Przedmiot świeci niczym pochodnia.
Wiadomość. Rozmowa szeptem na odległość.
Wykrycie magicznej aury. Wykrywa czary i magiczne przedmioty w zasięgu 18 metrów.

1-poziomowe czary Maga

Celny cios. Zapewnia premię +20 do kolejnego testu ataku rzucającego czar.
Magiczna broń. Broń zyskuje premię +1.
Magiczny pocisk. 1k4+1 obrażeń, +1 pocisk na każde 2 poziomy powyżej 1. (maksymalnie 5 pocisków).
Płonące dłonie. 1k4 obrażenia od ognia/poziom (maksymalnie 5k4).
Promień zmęczenia. Trafiony promieniem odczuwa zmęczenie.
Przebranie. Rzucający czar zmienia swój wygląd.
Rozumienie języków. Zrozumienie wszystkich mówionych i pisanych języków.
Skok. Podmiot zyskuje premię do testów Skakania.
Spadające piórko. Przedmioty lub stworzenia spadają wolniej.
Tarcza. Niewidzialny dysk zapewnia osłonę i blokuje magiczne pociski.
Uśpienie. 2k4 KW stworzeń zapada w sen podobny do śpiączki.
Wywołanie strachu. Jedno stworzenie ucieka przez 1k4 rundy.
Zamknięcie drzwi. Utrzymuje drzwi zamknięte.
Zasilenie mechanizmu. Zasila jedno nieaktywne urządzenie elektryczne lub mechaniczne.
Zbroja maga. Podmiot zyskuje premię +4 do Obrony.

2-poziomowe czary Maga

Kołatka. Otwiera zamknięte lub magicznie zapieczętowane drzwi.
Lewitacja. Podmiot porusza się w górę i w dół zgodnie ze wskazaniami rzucającego.
Magiczne usta. Wypowiadają się raz po uaktywnieniu.
Mistyczny zamek. Magicznie zamyka skrzynię, drzwi czy podwoje.
Niewidzialność. Podmiot staje się niewidzialny na 1 min./poziom lub dopóki nie zaatakuje.
Ochrona przed strzałami/pociskami. Podmiot staje się niepodatny na większość ataków dystansowych.
Odporność na energię. Pozwala zignorować 10 obrażeń w rundzie spowodowanych przez energię konkretnego rodzaju.
Pajęcza wspinaczka. Umożliwia chodzenie po ścianach i sufitach.
Pajęczyna: Lepka pajęczyna wypełnia obszar w fali o promieniu 6 m.
Rozmycie. 20% ataków wymierzonych w podmiot chybia.
Skrzący pył. Oślepia stworzenia, obrysowuje niewidzialne istoty.
Widzenie w ciemnościach. Umożliwia widzenie w całkowitych ciemnościach na zasięg 18 m.
Wzmocnienie atrybutu. Podmiot czaru otrzymuje na 1 minutę/poziom premię +5 do wartości jednego atrybutu.
Zlokalizowanie przedmiotu. Wskazuje kierunek, w jakim znajduje się przedmiot (konkretny lub pewnego typu).
Zobaczenie niewidzialnego. Ujawnia niewidzialne stworzenia i przedmioty.

3-poziomowe czary Maga

Błyskawica. 1k6/poziom obrażeń od elektryczności.
Języki. Pozwala mówić w każdym języku.
Kula ognista. 1k6 obrażeń/poziom, promień 6 m.
Oddychanie wodą. Podmiot może oddychać pod wodą.
Ostra krawędź. Podwaja normalny przypisany broni zasięg zagrożenia krytkiem.
Płonące pociski. Pociski zadają +1k6 obrażeń od ognia.
Potężniejsza magiczna broń. +1/trzy poziomy (maksymalnie +5).
Przemieszczanie. 50% ataków wymierzonych w podmiot chybia.
Przyspieszenie. Dodatkowa akcja ataku, dodatkowy ruch i +2 do Obrony.
Rozproszenie magii. Anuluje czary i ich efekty.
Sfera niewidzialności. Wszyscy w promieniu 3 m stają się niewidzialni.
Spowolnienie. Jeden podmiot/poziom może się tylko poruszać lub atakować; –2 do Obrony, –2 do ataków bronią wręcz i testów obrażeń, –2 do rzutów obronnych na Refleks.
Unieruchomienie osoby. Jedna osoba staje się bezradna, 1 runda/poziom.
Zatrzymanie nieumarłego. Unieruchamia nieumarłego na 1 rundę/poziom.

4-poziomowe czary Maga

Dezorientacja. Ofiara przez 1 rundę/poziom dziwnie się zachowuje.
Drzwi poprzez wymiary. Teleportuje rzucającego oraz do 25 kg/poziom.
Kamienna skóra. Zatrzymuje uderzenia, cięcia i pchnięcia.
Krzyk. Ogłusza wszystkich w stożku i zadaje 2k6 obrażeń.
Lodowa nawałnica. Grad zadaje 5k6 obrażeń na obszarze walca o średnicy 12 m.
Mistyczne oko. Niewidzialne oko unosi się i porusza z szybkością 9 m/rundę.
Nałożenie klątwy: –6 do wartości atrybutów; –4 do testów ataków, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów lub ryzyko 50% na utratę następnej akcji.

Ożywienie umarłego. Tworzy szkielety oraz zombi.
Przełamanie klątwy. Uwalnia przedmiot lub osobę spod działania klątwy.
Pułapka energetyczna. Przedmiot po otwarciu zadaje 1k4 + 1/poziom obrażeń od energii określonego typu.
Słabszy klosz niewrażliwości. Zatrzymuje efekty czarów poziomu od 1. do 3.
Strach. Ofiary w stożku uciekają przez 1 rundę/poziom.
Ściana lodu. *Lodowa płaszczyzna* tworzy ścianę o 15 pw +1/poziom, a *półsfera* więzi istotę w swym środku.
Ściana ognia. Zadaje 2k4 obrażenia od ognia na dystans do 3 m i 1k4 w odległości do 6 m. Przejście przez ścianę powoduje 2k6 obrażeń +1/poziom.

5-poziomowe czary Maga

Przejście w ścianie. Tworzy przejście w drewnianej lub kamiennej ścianie.
Stożek zimna. 1k6/poziom obrażeń od zimna.
Ściana kamieni. Tworzy kamienną ścianę, którą można ukształtować.
Ściana mocy. Ściana niepodatna na uszkodzenia.
Ściana żelaza. 30 pw/cztery poziomy, może przewrócić się na przeciwników.
Telekineza. Podnosi lub przemieszcza ciężar 12,5 kg/poziom na dalekie odległości.
Unieruchomienie potwora. Jak *unieruchomienie osoby*, ale wpływa na istoty dowolnego rodzaju.
Widmowy pies. Pies pełni straż lub atakuje.
Zabójcza chmura. Zabija istoty o 3 KW lub mniej, te o 4-6 KW giną po nieudanym rzucie obronnym.

Czary objawień

0-poziomowe czary Akolity

Stworzenie wody. Tworzy 7,5 litra/poziom czystej wody.
Cnota. Podmiot zyskuje 1 tymczasowy pw.
Leczenie drobnych ran. Leczy 1 punkt obrażeń.
Odczytanie magii. Pozwala odczytywać zwoje i księgi zaklęć oraz magiczne zapiski.
Odporność. Obiekt czaru zyskuje premię równą +1 do rzutów obronnych.
Odporność. Podmiot zyskuje premię +1 do rzutów obronnych.
Światło. Przedmiot świeci niczym pochodnia.
Wykrycie magicznej aury. Wykrywa czary i magiczne przedmioty w zasięgu 18 metrów.
Zadawanie drobnych ran. Atak dotykowy, 1 punkt obrażeń.

1-poziomowe czary Akolity

Błogosławieństwo. Sprzymierzeńcy otrzymują +1 do testów ataków i rzutów obronnych na strach.
Leczenie lekkich ran. Leczy 1k8 obrażeń +1/poziom (maks. +5).
Magiczna broń. Broń zyskuje premię +1.
Obawa. Wrogowie podlegają karze –1 do testów ataków i rzutów obronnych na strach.
Przełamanie strachu. +4 do rzutów obronnych na strach jednemu podmiotowi i jednemu kolejnemu na cztery poziomy.
Rozkaz. Jedna ofiara przez rundę wykonuje wydany rozkaz.
Rozumienie języków. Zrozumienie wszystkich mówionych i pisanych języków.
Tarcza wiary. Aura zapewnia premię z odbicia +2 lub więcej.
Wywołanie strachu. Jedno stworzenie ucieka przez 1k4 rundy.
Zadawanie lekkich ran. Atak dotykowy, 1k8 obrażeń +1/poziom (maks. +5).

2-poziomowe czary Akolity

Wspomożenie. +1 do testów ataków i rzutów obronnych na strach, 1k8 tymczasowych pw.
Przepowiednia. Informuje czy akcja będzie miała dobry, czy zły rezultat.
Leczenie średnich ran. Leczy 2k8 obrażeń +1/poziom (maks. +10).
Opóźnienie działania trucizny. Powstrzymuje działanie trucizny, która nie krzywdzi podmiotu przez 1 godzinę/poziom.
Unieruchomienie osoby. Jedna osoba staje się bezradna; 1 runda/poziom.
Zadawanie średnich ran. Atak dotykowy, 2k8 obrażeń +1/poziom (maks. +10).
Słabsze przywrócenie energii życiowej. Rozprasza magiczne kary do atrybutów oraz pozwala odzyskać 1k4 punkty obniżonej wartości atrybutu.
Przełamanie paraliżu. Uwalnia jedną lub więcej istot spod działania paraliżu i efektów spowolnienia czy unieruchomienia.
Odporność na energię. Pozwala zignorować 10 obrażeń w rundzie spowodowanych przez energię konkretnego rodzaju.
Roztrzaskanie. Dźwiękowe wibracje powodują uszkodzenia przedmiotów lub kryształowych istot.
Cisza. Neguje dźwięki w promieniu 4,5 m.
Pajęcza wspinaczka. Umożliwia chodzenie po ścianach i sufitach.
Strefa prawdy. Podmioty w zasięgu działania nie mogą kłamać.
Wzmocnienie atrybutu. Podmiot czaru otrzymuje na 1 minutę/poziom premię +5 do wartości jednego atrybutu.

3-poziomowe czary Akolity

Glif strażniczy. Inskrypcja krzywdząca istoty, które po niej przejdą.
Leczenie poważnych ran. Leczy 3k8 obrażeń +1/poziom (maks. +15).
Modlitwa. Sprzymierzeńcy otrzymują premię +1 do większości rzutów, a wrogowie podlegają karze –1.
Nałożenie klątwy: –6 do wartości atrybutów; –4 do testów ataków, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów lub ryzyko 50% na utratę następnej akcji.
Oddychanie wodą. Podmiot może oddychać pod wodą.
Ożywienie umarłego. Tworzy szkielety oraz zombi.
Piekące światło. Promień zadaje 1k8 obrażeń/dwa poziomy, a nieumarłym więcej.
Przełamanie choroby. Leczy wszystkie choroby, na które cierpi podmiot.
Przełamanie klątwy. Uwalnia przedmiot lub osobę spod działania klątwy.
Rozproszenie magii. Anuluje czary i ich efekty.
Status. Monitorowanie stanu i miejsca pobytu sprzymierzeńców (jednego na 3 poziomy czarującego).
Zadawanie poważnych ran. Atak dotykowy, 3k8 obrażeń +1/poziom (maks. +15).
Zlokalizowanie przedmiotu. Wskazuje kierunek, w jakim znajduje się przedmiot (konkretny lub pewnego typu).

4-poziomowe czary Akolity

Furia wiary. Zadaje obrażenia i oślepia stworzenia wyznające określony system wartości.
Języki. Pozwala mówić w każdym języku.
Leczenie krytycznych ran. Leczy 4k8 obrażeń +1/poziom (maks. +20).
Neutralizacja trucizny. Detoksykuje jad na lub w podmiocie.

Potężniejsza magiczna broń. +1/trzy poziomy (maksymalnie +5).
Przywrócenie energii życiowej. Przywraca poziom oraz wysączoną wartość atrybutu.
Swoboda działania. Podmiot porusza się normalnie pomimo ograniczeń.
Ujawnienie kłamstw. Ujawnia zamierzone oszustwa.
Zadawanie krytycznych ran. Atak dotykowy, 4k8 obrażeń +1/poziom (maks. +20).

5-poziomowe czary Akolity

Złamanie zaklęcia. Uwalnia podmiot od oczarowań, klątw, petryfikacji i przemian.
Płomienny gniew. Razi przeciwników ogniem (1k6/poziom).
Potężniejszy rozkaz. Jak *rozkaz*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.
Plaga insektów. Rój owadów ogranicza widzenie, zadaje obrażenia i zmusza do ucieczki słabsze stworzenia.
Zbiorowe leczenie lekkich ran. Leczy wielu istotom 1k8 obrażeń +1/poziom.
Zbiorowe zadawanie lekkich ran. Zadaje wielu istotom 1k8 obrażeń +1/poziom.
Wskrzeszenie. Przywraca życie podmiotowi, który umarł najdalej przed dniem/poziom.
Widzenie prawdy. Pozwala widzieć wszystkie rzeczy takimi, jakimi są naprawdę.
Ściana kamieni. Tworzy kamienną ścianę, którą można ukształtować.

Opisy czarów

Tu przedstawiono czary w porządku alfabetycznym.

Błogosławieństwo

Oczarowania [Wpływający na umysł]
Poziom: Akolita 1; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** 15 m; **Obszar:** wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 15 metrów; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Błogosławieństwo napełnia sprzymierzeńców odwagą. Każdy z nich otrzymuje premię z morale +1 do testów ataków oraz rzutów obronnych na efekty strachu.

Błogosławieństwo kontruje i rozprasza *obawę*.

Błyskawica

Wywoływanie [elektryczność]
Poziom: Mag 3; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom) lub 15 m + 1,5 m/poziom; **Obszar:** szerokość 1,5 m dla średniego zasięgu (30 m + 3 m/poziom) lub szerokość na 3 m dla 15 m + 1,5 m/poziom); **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę; **Odporność na czary:** tak.

Bohater uwalnia potężne wyładowanie energii elektrycznej zadające każdej istocie, która znajdzie się w obszarze jego działania, 1k6 obrażeń od elektryczności na poziom czarującego (maksymalnie 10k6). Początek *błyskawicy* znajduje się na opuszkach palców postaci.

Błyskawica podpala materiały łatwopalne i powoduje uszkodzenie przedmiotów, które znajdą się na jej drodze. Jest w stanie roztopić metal o niskiej temperaturze topnienia, m.in. ołów, złoto, miedź, srebro czy brąz. Jeżeli przeszkoda ograniczająca *błyskawicę* ulegnie w efekcie jej działania zniszczeniu, może ona polecieć dalej, poza barierę (pod warunkiem, że zasięg jest wystarczająco duży). W przeciwnym razie zatrzyma się na takiej barierze, jak efekt każdego innego czaru.

Komponent materialny: kawałek futra oraz bursztynowy, kryształowy lub szklany pręt.

Celny cios

Poznanie
Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W, K; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** opis.

Na krótki czas bohater zyskuje intuicyjny wgląd w najbliższą przyszłość związaną z jego następnym atakiem. Kolejny test ataku (jeśli będzie on miał miejsce przed końcem następnej rundy) wykonuje z premią z olśnienia +20. Ponadto nie musi się liczyć z ryzykiem chybienia spowodowanym ukryciem celu.

Koncentrator: łatka, wisiorek, talizman lub tatuaż przedstawiający tarczę strzelniczą.

Cisza

Iluzje
Poziom: Akolita 2; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** daleki (120 m +12 m/poziom); **Obszar:** emanacja o promieniu 4,5 m i środku w istocie, przedmiocie lub punkcie w przestrzeni; **Czas działania**: 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje lub brak (przedmiot); **Odporność na czary:** tak lub nie (przedmiot).

Kiedy postać rzuci niniejszy czar, na obszarze jego działania zapada całkowita cisza. Wszelkie dźwięki zostają zatrzymane. Prowadzenie rozmów jest niemożliwe. Nie da się rzucać zaklęć z komponentami werbalnymi. Żaden odgłos jakiegokolwiek rodzaju i pochodzenia nie opuści obszaru *ciszy*, nie dostanie się doń i przez niego nie przejdzie. Czar ten można rzucić na dowolny punkt w przestrzeni. Efekt jest nieruchomy, chyba że zaklęcie rzucono na poruszający się (lub poruszany przez kogoś) obiekt. A zatem można je rzucić na stworzenie, a wówczas efekt emanuje wokół niego i porusza się wraz z nim. Niechętna *ciszy* istota może wykonać rzut obronny na Wolę – udany neguje ten efekt. Ma też prawo wykorzystać odporność na czary, jeżeli takową posiada. Przedmioty, które znajdują się w posiadaniu jakiegoś stworzenia, i magiczne wyposażenie emitujące dźwięki również mają prawo skorzystać z rzutów obronnych i odporności na czary. Niniejszy czar zapewnia też ochronę przed atakami dźwiękowymi i opartymi na języku, takimi jak *rozkaz* czy *krzyk*.

Cnota

Przemiany
Poziom: Akolita 0; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 minuta; **Rzut obronny:** tak (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Podmiot zyskuje 1 tymczasowy punkt wytrzymałości.

Dezorientacja

Oczarowania [Wpływający na umysł]
Poziom: Mag 4; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg**: średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** wszystkie stworzenia w promieniu 4,5 m; **Czas działania:** 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** tak.

Stworzenia pod wpływem tego czaru zachowują się w losowy sposób określony w pobliskiej tabeli.

Rzut k10	Zachowanie
1	Oddala się przez 1 minutę (jeśli nic mu w tym nie przeszkadza)
2-6	Niczego nie robi przez 1 rundę
7-9	Przez 1 rundę atakuje najbliższe stworzenie
10	Zachowuje się normalnie przez 1 rundę

Poza wynikiem 1, należy w każdej rundzie rzucać ponownie, aby określić jak zachowuje się ofiara czaru. Oddalające się stworzenia opuszczają scenę, jakby straciły zainteresowanie daną sytuacją. Atakujący takie istoty nie zyskuje żadnej dodatkowej premii do testów ataków. Każda zdezorientowana istota, która została zaatakowana, automatycznie w swojej następnej turze atakuje tego przeciwnika.

Materialny komponent wtajemniczeń: zestaw trzech łupin orzecha.

Dłoń maga

Przemiany

Poziom: Mag 0; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jeden niemagiczny, nietrzymany przedmiot o wadze do 2,5 kg; **Czas działania:** koncentracja; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Bohater wskazuje przedmiot palcem, po czym unosi go i porusza nim na odległość, zgodnie ze swoją wolą. W akcji ruchu może przesunąć obiekt na dystans 4,5 metra w dowolnym kierunku. Działanie czaru dobiega końca, gdy przedmiot wydostanie się poza zasięg zaklęcia.

Drzwi poprzez wymiary

Przywoływanie (Teleportowanie)

Poziom: Mag 4; **Komponenty:** W; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Cel:** Ty i dotknięte przedmioty lub inne dotknięte chętne istoty do 25 kg/poziom; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak i Wola neguje (przedmiot); **Odporność na czary:** nie i tak (przedmiot).

Bohater natychmiast przenosi się z miejsca, w którym aktualnie przebywa, do innego znajdującego się w zasięgu. Zawsze pojawia się dokładnie w wybranym punkcie. Musi tylko docelowe miejsce albo po prostu zwizualizować, albo dokładnie określić kierunek i odległość (na przykład: „270 metrów dokładnie w dół" czy „W górę, na północny zachód, kąt 45 stopni, odległość 360 metrów"). Po rzuceniu niniejszego czaru postać nie może wykonać żadnych akcji aż do swej następnej tury.

Jeśli bohater pojawi się w miejscu zajętym przez materialny obiekt, zostanie przerzucony do losowo wybranej otwartej przestrzeni o odpowiedniej powierzchni znajdującej się w odległości do 30 metrów. Jeżeli w takim promieniu nie będzie odpowiedniego miejsca, to bohater pojawi się w wolnym obszarze o promieniu do 300 metrów. Jeśli i w takiej odległości nie znajdzie się otwarta przestrzeń, to czar kończy się porażką, a postać pozostaje tam, gdzie była.

Furia wiary

Wywoływanie

Poziom: Akolita 4; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Obszar:** rozprysk w promieniu 6 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wytrwałość częściowo neguje (więcej w opisie); **Odporność na czary:** tak.

Akolita wykorzystuje świętą (lub przeklętą) moc i razi nią nieprzyjaciół wyznających jedną z następujących wartości: chaos, zło, dobro lub praworządność. Zaklęcie zadaje 1k8 obrażeń na dwa poziomy czarującego (maksymalnie 5k8) stworzeniom o określonym systemie wartości i oślepia je na czas 1 rundy. Udany rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza obrażenia o połowę i neguje efekt oślepienia.

Czar nie wpływa na istoty, które nie wyznają wybranej wartości.

Przybysz o danym systemie wartości otrzymuje 1k6 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 10k6).

Poza oczywistymi efektami, oślepione stworzenia podlegają ryzyku chybienia 50% (wszyscy przeciwnicy mają względem nich całkowite ukrycie), tracą premię ze Zręczności do Obrony, poruszają się z połową szybkości, zapewniają adwersarzom premię +2 do testów ataków (wrogowie posiadają efektywnie niewidzialność) oraz podlegają karze –4 do testów Przeszukiwania oraz do większości testów umiejętności opartych na Sile i Zręczności.



Glif strażniczy

Glif strażniczy

Odrzucanie

Poziom: Akolita 3: **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** 10 minut; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięty przedmiot albo do 0,5 m²/poziom; **Czas działania:** permanentnie do wyładowania (P); **Rzut obronny:** opis; **Odporność na czary:** tak (przedmiot).

Czar ten tworzy potężną inskrypcję raniącą każdego, kto wejdzie w chroniony obszar, przekroczy go, tudzież otworzy przedmiot lub wejście do zabezpieczonego miejsca. *Glif strażniczy* może bronić samochodu, korytarza czy drzwi, bądź też stać się pułapką na skrzyni czy biurku i tak dalej.

Bohater osobiście ustala warunki funkcjonowania zabezpieczenia. Zwykle ofiarą magii *glifu* pada każda istota, która wkroczy na dany obszar lub otworzy dany przedmiot, nie wypowiedziawszy hasła (które postać określa w chwili rzucania czaru). Zamiast tego (bądź jako uzupełnienie do hasła) ten magiczny symbol można nakierować na cechy fizyczne (takie jak wzrost czy waga) oraz typ czy gatunek istoty (choćby nieumarły lub meduza). *Glif* da się także dostroić względem systemu wartości – dobra, zła, prawa lub chaosu. Bohater nie ma jednakże prawa uwzględniać klasy, Kostek Wytrzymałości czy poziomów. *Glif* reaguje na istoty niewidzialne. Na tym samym obszarze nie można umieścić kilku takich symboli. Jednakże jeśli biurko wyposażone jest w trzy szuflady, każdą można zabezpieczyć oddzielnym *glifem*.

Rzucając niniejsze zaklęcia, bohater tka wokół strażniczego znaku sieć linii błyszczących słabym światłem. *Glifowi* może nadać dowolny kształt i dopasować go do każdej powierzchni, jeśli tylko nie przekracza stosownego dla niego ograniczenia obszaru w metrach kwadratowych. Kiedy zakończy rzucanie czaru, magiczny symbol oraz wspomniana sieć stają się prawie zupełnie niewidzialne.

Na *glif* nie sposób wpłynąć i nie da się go też ominąć za sprawą fizycznych lub magicznych badań i testów, ale za to można go rozproszyć. Niemagiczne przebranie nie oszuka tego czaru.

Odczytanie magii pozwala zidentyfikować *glif strażniczy* po udanym teście Czarostwa o ST 13. Takie rozpoznanie symbolu nie wyładowuje go, a zapewnia podstawowe informacje o jego naturze (wersja, rodzaj zadawanych obrażeń, jaki czar w nim umieszczono).

Wykrycie inskrypcji wymaga wykonania udanego testu Przeszukiwania (ST 28), a jego bezpieczne usunięcie – pomyślnego testu Unieszkodliwiania urządzeń (ST 28).

W zależności od tego, jaką wersję niniejszego zaklęcia bohater wybierze, *glif* albo wybucha raniąc intruzów, albo uruchamia czar.

Wybuchający glif: w tej wersji zaklęcia magiczny symbol zadaje 1k8 obrażeń na dwa poziomy czarującego (maksymalnie 5k8) intruzowi oraz wszystkim w promieniu 1,5 metra wokół niego. Zależnie od decyzji bohatera (podejmuje ją w chwili rzucania czaru), rany powoduje dźwięk/wstrząs, elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Każda ofiara *wybuchającego glifu* ma prawo do rzutu obronnego na Refleks – udany oznacza, że otrzymuje tylko połowę obrażeń. Na te efekty wpływa odporność na czary.

Glif z czarem: w magicznym znaku postać może umieścić dowolny znany jej raniący czar poziomu 3. lub niższego. Wszystkie zależne od poziomu cechy zaklęcia zależą od poziomu czarującego bohatera w chwili rzucania *glifu*. Jeśli czar wpływa na jakiś cel, będzie nim intruz. Jeżeli działa na obszarze, środkiem efektu będzie intruz. Rzuty obronne oraz odporność na czary działają normalnie, z tym że ST zależy od poziomu zaklęcia umieszczonego w *glifie*.

Komponent materialny: bohater „rysuje" *glif* za pomocą kadzidła, które musi posypać sproszkowanym diamentem (ST zakupu 15).

Języki

Poznanie

Poziom: Akolita 4, Mag 3; **Komponenty:** W, M/ KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 10 minut/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** nie.

Zaklęcie to zapewnia dotkniętej istocie umiejętność mówienia i rozumienia języka dowolnego inteligentnego stworzenia, bez względu na to, czy posługuje się ono rasową mową czy regionalnym dialektem. Podmiot czaru może jednocześnie mówić tylko w jednym języku, choć potrafi zrozumieć kilka. Niniejsze zaklęcie nie umożliwia jednakże porozumiewania się ze stworzeniami, które w ogóle nie mówią, a podmiot zaklęcia porozumiewa się z innymi stworzeniami tylko w granicach obszaru, na którym słychać jego głos. *Języki* nie zmieniają w żaden sposób nastawienia istot względem stworzenia, na które je rzucono.

Materialny komponent wtajemniczeń: kieszonkowy słownik, obracający się w proch po wypowiedzeniu komponentu werbalnego.

Kamienna skóra

Odrzucanie

Poziom: Mag 4; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania**: akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 10 minut/poziom lub do wyładowania; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy), **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Chroniona tym czarem istota zyskuje odporność na ciosy, cięcia, kłucia, uderzenia itp. i otrzymuje redukcję obrażeń 10/— względem fizycznych ataków. Kiedy czar zapobiegnie w sumie 10 obrażeniom na poziom czarującego (maksymalnie 150), jego działanie dobiega końca.

Komponent materialny: granitowy i diamentowy pył (ST zakupu 23), którym prószy się skórę podmiotu.

Kołatka

Przemiany

Poziom: Mag 2; **Komponenty**: W; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg**: średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** jedne drzwi, skrzynia lub kufer o powierzchni nieprzekraczającej 1 m²/poziom; **Czas działania:** natychmiastowy (więcej w opisie); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Kołatka otwiera drzwi – zatrzaśnięte, zabarykadowane, zamknięte na zamek czy przy użyciu magii, a także sekretne drzwi, skrzynie czy kufry – zamknięte normalnie lub przemyślnie. Rozluźnia także spawy, kajdany i łańcuchy (pod warunkiem, że służą one do zamknięcia jakiegoś przedmiotu). We wszystkich przypadkach drzwi same się nie zamkną ani nie zatrzasną.

Niniejszy czar nie unosi natomiast zwodzonych mostów i podobnych zabezpieczeń (takich jak spuszczana krata). Nie wpływa także na liny, pnącza i tym podobne. Efekt działania czaru zależy zaś od obszaru jego działania. *Kołatka* rzucona przez Maga na 3. poziomie zadziała na drzwi o powierzchni 3 metrów kwadratowych lub mniejsze (na przykład, na standardowe drzwi o wymiarach 1,2 metra na 2 metry). Każde rzucenie niniejszego zaklę-

cia neguje dwa sposoby uniemożliwiające otwarcie czy wejście. Jeżeli zatem drzwi zamknięto na zamek i zabarykadowano, a na dodatek rzucono na nie *zamknięcie drzwi* lub też zastosowano poczwórne zamknięcie, to do ich otwarcia potrzeba dwóch *kołatek*.

Krzyk

Wywoływanie [dźwięk]

Poziom: Mag 4; **Komponenty:** W; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Obszar:** stożek; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wytrwałość częściowo neguje (więcej w opisie) (przedmiot); **Odporność na czary:** tak (przedmiot).

Bohater wydaje z siebie rozdzierający uszy wrzask, który ogłusza i rani istoty. Każde stworzenie znajdujące się na obszarze zaklęcia ulega ogłuszeniu na 2k6 rund i otrzymuje 2k6 obrażeń od dźwięku. Udany rzut obronny neguje ogłuszenie i zmniejsza liczbę ran o połowę. Wszelkie wystawione na działanie tego czaru kruche lub kryształowe przedmioty oraz kryształowe istoty otrzymują 1k6 obrażeń od dźwięku na poziom czarującego. Stworzenie ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość (udany zmniejsza liczbę ran o połowę). Z kolei istota trzymająca kruche przedmioty może zanegować ich uszkodzenie, wykonując udany rzut obronny na Refleks.

Ogłuszona postać, oprócz oczywistych efektów, automatycznie ponosi porażkę w teście Nasłuchiwania, podlega karze –4 do testów inicjatywy, a także ryzyku 20% na nieudane rzucenie i utratę zaklęcia z komponentem werbalnym.

Czar *krzyk* nie funkcjonuje na obszarze działania zaklęcia *cisza*.

Kuglarstwo

Uniwersalny

Poziom: Mag 0; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** 3 m; **Cel, Efekt lub Obszar:** opis; **Czas działania:** 1 godzina; **Rzut obronny:** opis; **Odporność na czary:** nie.

Kuglarstwo to pomniejsze sztuczki, za sprawą których nowicjusze w czarodziejstwie ćwiczą się w sztuce. Rzuciwszy niniejsze zaklęcie, bohater może przez 1 godzinę tworzyć proste efekty magiczne. Są one bardzo podstawowe i mają duże ograniczenia. *Kuglarstwo* pozwala powoli unieść nieożywiony przedmiot o wadze do 0,5 kilograma. Za jego sprawą można w rundę pokolorować, oczyścić lub poplamić przedmiot objętości sześcianu o krawędzi 30 centymetrów. *Kuglarstwo* ochładza również, ociepla, aromatyzuje lub przyprawia 0,5 kilograma materii nieożywionej. Nie jest natomiast w stanie powodować obrażeń i wpływać na koncentrację istot rzucających czary. Postać ma jednakże prawo za jego sprawą tworzyć małe przedmioty, choć będą one wyglądały sztucznie oraz prymitywnie i będą niezwykle kruche, więc nie mogą służyć za narzędzia, broń czy komponenty zaklęć. *Kuglarstwo* wreszcie jest za słabe, by kopiować efekty innych czarów. Na dodatek każda zmiana dotycząca przedmiotu (poza poruszeniem go, oczyszczeniem lub ubrudzeniem) utrzymuje się tylko przez 1 godzinę.

Za sprawą *kuglarstwa* bohaterowie zwykle wywierają wrażenie na pospólstwie, zabawiają dzieci lub wnoszą nieco radości w czyjś ponury żywot. Typowe sztuczki, do których używa się niniejszego czaru, to tworzenie eterycznych dźwięków, ożywianie zwiędłych kwiatów, powoływanie do istnienia świecących kul unoszących się w pobliżu rąk, kreowanie podmuchów poruszających płomieniami świec, nadawanie smaku i aromatu nieprzyprawionemu jedzeniu czy zamiatanie kurzu pod dywan za pomocą małych wirów powietrza.

Kula ognista

Wywoływanie [ogień]

Poziom: Mag 3; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Obszar:** fala o promieniu 6 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę; **Odporność na czary:** tak.

Zaklęcie to powoduje wybuch płomieni, któremu towarzyszy niski huk i który zadaje 1k6 obrażeń od ognia na poziom czarującego (maksymalnie 10k6) – ich ofiarą pada każda istota na obszarze *kuli ognistej*. Uszkodzeniu ulegają również nietrzymane i niechronione przedmioty (otrzymują tyle samo obrażeń). Wybuch prawie w ogóle nie zmienia ciśnienia w okolicy.

Bohater, wskazując palcem kierunek, ustala miejsce (odległość i względną wysokość), w którym nastąpi wybuch *kuli ognistej*. Z wycelowanego palca wystrzeliwuje święcąca kulka wielkości grochu, leci do wskazanego punktu i tu eksploduje, jeśli wcześniej nie uderzy w materialne ciało lub twardą barierę (co również powoduje wybuch). Jeżeli postać chce posłać kulkę przez niewielkie przejście, jak choćby otwór strzelniczy, musi w nie „trafić", wykonując udany atak dotykowy dystansowy – w przeciwnym razie uderzy ona w przeszkodę i wybuchnie przedwcześnie.

Kula ognista podpala łatwopalne przedmioty i powoduje uszkodzenie wszystkich obiektów znajdujących się na obszarze jej działania. Topi metale o niskiej temperaturze topnienia, a zatem m.in. ołów, złoto, miedź, srebro czy brąz. Jeżeli przeszkoda ograniczająca obszar wybuchu ulegnie w jego efekcie zniszczeniu, płomienie mogą się rozlać dalej, poza barierę (pod warunkiem, że obszar działania jest wystarczająco duży). W przeciwnym razie *kula ognista* zatrzyma się na takiej barierze, jak efekt każdego innego czaru.

Komponent materialny: Szczypta siarki.

Leczenie drobnych ran

Przywoływanie (Leczenie)

Poziom: Akolita 0.

Czar ten działa jak *leczenie lekkich ran*, z tą jednak różnicą, iż leczy tylko 1 punkt obrażeń.

Leczenie krytycznych ran

Przywoływanie (Leczenie)

Poziom: Akolita 4.

Czar ten działa jak *leczenie lekkich ran*, z tą jednak różnicą, iż leczy 4k8 obrażeń +1 na poziom czarującego (maksymalnie +10).

Leczenie lekkich ran

Przywoływanie (Leczenie)

Poziom: Akolita 1; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola zmniejsza o połowę (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Kładąc rękę na żywej istocie, bohater nasyca ją energią pozytywną, lecząc w ten sposób 1k8 obrażeń +1 na poziom czarującego (maksymalnie +5).

Ponieważ nieumarłych „ożywia" energia negatywna, czar ten zadaje im obrażenia, zamiast ich leczyć. Takie istoty mają prawo wykorzystać swą odporność na czary i wykonać rzut obronny na Wolę (udany oznacza otrzymanie połowy ran).

Leczenie poważnych ran
Przywoływanie (Leczenie)
Poziom: Akolita 3.

Czar ten działa jak *leczenie lekkich ran*, z tą jednak różnicą, iż leczy 3k8 obrażeń +1 na poziom czarującego (maksymalnie +10).

Leczenie średnich ran
Przywoływanie (Leczenie)
Poziom: Akolita 2.

Czar ten działa jak *leczenie lekkich ran*, z tą jednak różnicą, iż leczy 2k8 obrażeń +1 na poziom czarującego (maksymalnie +10).

Lewitacja
Przemiany
Poziom: Mag 2; **Komponenty:** W, S, K; **Czas rzucania**: akcja ataku; **Zasięg:** osobisty lub bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** ty lub jedna chętna istota bądź przedmiot (o całkowitej wadze do 50 kg/poziom); **Czas działania:** 1 runda/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Lewitacja pozwala bohaterowi, innej istocie lub przedmiotowi unosić się w górę i w dół, zależnie do jego woli. Stworzenie, na które rzucony jest niniejszy czar, musi chętnie poddać się jego działaniu. Przedmiotu z kolei nikt nie może trzymać lub musi się on znajdować w posiadaniu istoty chętnej *lewitacji*. Postać mentalnie kieruje podmiot tego zaklęcia w górę lub w dół, poruszając go na dystans maksymalnie 6 metrów w rundzie. Jest to dla niej akcja ruchu. Bohater nie ma prawa poruszać podmiotem w poziomie. Niemniej ten ostatni może się, na przykład, poruszać wzdłuż urwiska czy też odpychać od sufitu (zwykle w taki sposób porusza się z szybkością równą 1/2 bazowej).

Lewitująca istota, która atakuje bronią do walki wręcz lub dystansową, staje się coraz mniej stabilna. Dlatego też jej pierwszy atak podlega karze –1 do testów ataków, drugi karze –2 i tak dalej, aż do maksimum –5. Cała runda poświęcona na odzyskanie równowagi sprawia, że kara spada znów do –1.

Koncentrator: skórzana pętelka lub kawałek złotego drucika wygiętego w kształt miseczki z długim uchwytem na końcu.

Lodowa nawałnica
Wywoływanie [zimno]
Poziom: Mag 4; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Obszar:** walec (promień 6 metrów, wysokość 12 metrów); **Czas działania:** 1 runda; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** tak.

Zaklęcie to wznieca magiczną burzę gradową, która szaleje przez jedną rundę i zadaje wszystkim istotom na obszarze działania 3k6 obrażeń miażdżonych oraz 2k6 obrażeń od zimna. Do wszystkich testów Nasłuchiwania wykonywanych na terenie efektu *lodowej nawałnicy* stosuje się karę –4. Ponadto szybkość naziemna wszystkich istot na obszarze jej działania spada o połowę. Kiedy czas działania zaklęcia dobiegnie końca, grad znika, nie pozostawiając po sobie żadnych śladów poza zadanymi ranami.

Komponent materialny: szczypta pyłu i kilka kropel wody (koszt zerowy).

Magiczna broń
Przemiany
Poziom: Akolita 1, Mag 1; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięta broń; **Czas działania**: 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy, przedmioty).

Magiczna broń zapewnia broni premię z usprawnienia +1 do testów ataków i obrażeń.

Tego czaru nie można rzucić na broń naturalną, na przykład uderzenie bez broni.

Magiczne usta
Iluzje
Poziom: Mag 2**; Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg**: bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno stworzenie lub przedmiot; **Czas działania:** permanentnie do wyładowania; **Rzut obronny:** Wola neguje (przedmiot); **Odporność na czary:** tak (przedmiot).

Niniejszy czar obdarza wybrany przedmiot lub istotę czarodziejskimi ustami, które pojawiają się nagle i wypowiadają wiadomość, gdy tylko zajdą specyficzne wydarzenia. Wspomniana wiadomość może liczyć maksymalnie 25 słów w dowolnym języku znanym bohaterowi, a dostarczenie jej nie ma prawa zająć więcej niż 10 minut. Usta nie mogą wypowiadać komponentów werbalnych, słów rozkazu ani aktywować efektów magicznych. Poruszają się natomiast stosownie do wypowiadanych słów. A zatem, jeżeli postać umieści je na posągu, będzie się wydawało, że to jego usta się poruszają. Oczywiście bohater może w nie wyposażyć też drzewo, kamień i dowolny inny przedmiot czy istotę.

Zaklęcie zaczyna działać, gdy zajdą specyficzne warunki, które postać ustala podczas jego rzucania. Bohater określa ich szczegółowość, ale może wykorzystać jedynie widoczne i słyszalne elementy. Na przykład: „Przemówcie wówczas, gdy w promieniu 0,5 metra usiądzie ze skrzyżowanymi nogami ludzka kobieta dźwigająca worek". Czar reaguje na wszystko, co wydaje się zgodne z opisem, a zatem można go oszukać za pomocą przebrania i iluzji. Normalna ciemność nie neguje czynników wizualnych, ale magiczna *ciemność* lub *niewidzialność* już tak. Czynniki dźwiękowe natomiast neguje ciche poruszanie się lub magiczna *cisza*. Wspomniane słyszalne bodźce mogą być nastawione na odgłosy natury ogólnej (kroki czy brzęk metalu), na specyficzne dźwięki (upadek szpilki) lub na wypowiedziane słowo (gdy ktoś powie „Buu"). Czar uruchomić może każde działanie, które jest widzialne lub słyszalne. I tak, na przykład, zdanie: „Przemów, gdy dowolna istota dotknie posągu" to dopuszczalny warunek, tyle że stworzenie musi być widzialne. *Magiczne usta* nie są w stanie rozróżniać charakteru, poziomu, Kostek Wytrzymałości i klasy postaci, chyba że informuje o tym jej strój.

Zasięg, w jakim może mieć miejsce czynnik uruchamiający zaklęcie, wynosi 4,5 metra na poziom czarującego, a zatem na 6. poziomie postać ma prawo nakazać *magicznym ustom* zareagować na coś, co wydarzy się w promieniu 27 metrów. Bez względu na ograniczenie dystansu, czar reaguje tylko na widzialne lub słyszalne czynniki znajdujące się w polu widzenia bądź zasięgu słuchu.

Komponent materialny: kawałeczek plastra miodu i nefrytowy pył (ST zakupu 12).

Magiczny pocisk
Wywoływanie [moc]
Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cele:** do pięciu stworzeń, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 4,5 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** tak.

Z palca bohatera wystrzeliwuje pocisk magicznej energii, który bezbłędnie trafia w cel i powoduje 1k4+1 obrażeń od mocy.

Pocisk trafia nieomylnie, nawet jeśli cel toczy walkę wręcz lub posiada osłonę czy ukrycie mniejsze niż całkowite. Nie można jednakże wybierać w tym charakterze konkretnych części ciała ofiary. Ponadto niniejszy czar nie jest w stanie uszkodzić nieożywionych przedmiotów.

Na każde dwa poziomy czarującego powyżej 1. bohater zyskuje dodatkowy pocisk – czyli wystrzeliwuje dwa na 3., trzy na 5., cztery na 7. oraz maksymalnie pięć na 9. i wyższym. Jeżeli używa kilku pocisków, może razić nimi jeden cel lub kilka. Niemniej pojedynczy pocisk ma prawo wystrzelić tylko w jedną istotę.

Postać wybiera cele, zanim wykona testy obrażeń i sprawdzi działanie odporności na czary potencjalnych ofiar.

Mistyczne oko

Poznanie

Poziom: Mag 4; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** 10 minut; **Zasięg:** nieskończony; **Efekt:** magiczny czujnik; **Czas działania:** 1 minuta/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Bohater tworzy niewidzialny magiczny czujnik, który przesyła mu wizualne informacje. Ma prawo wykreować *mistyczne oko w* dowolnym miejscu, które widzi, ale może ono opuścić jego pole widzenia. Porusza się z prędkością 9 metrów na rundę (90 metrów na minutę), gdy obserwuje obszar przed sobą niczym człowiek (patrzy się przede wszystkim na podłogę) lub 3 metrów na rundę (30 metrów na minutę), jeżeli jednocześnie bada ściany i sufity oraz podłogę. Widzi wszystko dokładnie tak jak bohater, gdyby znalazł się w danym miejscu.

Dopóki czar działa, oko może się poruszać w dowolnym kierunku. Nie jest w stanie pokonywać materialnych barier, ale zdoła się przecisnąć przez otwór lub przestrzeń średnicy co najmniej 2,5 centymetra (mysia dziura).

Aby używać *mistycznego oka,* bohater musi się koncentrować. Jeśli tego nie robi, pozostaje ono bezwładne, dopóki znów się nie skupi.

Komponent materialny: kłębek sierści nietoperza.

Mistyczny zamek

Odrzucanie

Poziom: Mag 2; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte drzwi, skrzynia lub portal; maksymalny rozmiar to 2,7 m^2/poziom; **Czas działania:** permanentny; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Czar ten, rzucony na drzwi, biurko, skrzynię lub portal, magicznie je zamyka. Rzucający ma prawo swobodnie omijać zabezpieczenie stworzone przez mistyczny zamek, nie wpływając nań. Jednakże inne istoty, aby otworzyć drzwi czy zamknięty przedmiot, muszą albo użyć siły, albo udanie zastosować *rozproszenie magii* lub *kołatkę* (ten ostatni czar nie usuwa *mistycznego zamka*, a tylko tłumi jego działanie na 10 minut). Niniejsze zaklęcie sprawia, że do normalnej ST wyłamania drzwi czy portalu należy dodać 10.

Komponent materialny: szczypta złotego pyłu (ST zakupu 15).

Modlitwa

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Akolita 3; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** 9 m; **Obszar:** Wszyscy sprzymierzeńcy i wrogowie w rozprysku o promieniu 9 m i środku w tobie; **Czas działania:** 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** tak.

Bohater sprowadza pomyślność na siebie i sprzymierzeńców, jednocześnie zsyłając na wrogów nieprzychylność. On oraz każdy jego towarzysz zyskują premię ze szczęścia +1 do testów ataków, obrażeń zadawanych przez broń, rzutów obronnych oraz testów umiejętności. Jednocześnie wszyscy przeciwnicy podlegają karze –1 do tych samych rzutów i testów.

Nałożenie klątwy

Nekromancja

Poziom: Akolita 3, Mag 4; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** permanentny; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** tak.

Bohater nakłada klątwę na dotknięte stworzenie. Może wybrać jeden z następujących efektów, w zależności o wersji, na którą się zdecyduje:

Kara –6 do wartości atrybutu (minimalna wartość to 1).

Kara –4 do rzutów obronnych oraz testów ataków, atrybutów i umiejętności.

W każdej turze ofiara ma szansę 50%, że działa normalnie. W przeciwnym razie nie robi nic.

Bohater może również wymyślić własną klątwę, ale nie może być ona potężniejsza niż opisane wcześniej, a ostatnie słowo dotyczące jej efektów ma zawsze Mistrz Gry.

Klątwy nałożonej mocą tego zaklęcia nie da się rozproszyć, a zdjąć ją można za pomocą *przełamania klątwy* lub *złamania zaklęcia.*

Nałożenie klątwy kontruje *przełamanie klątwy.*

Neutralizacja trucizny

Przywoływanie (leczenie)

Poziom: Akolita 4; **Komponenty:** W, S, M/ KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięta istota lub przedmiot o objętości do 0,027 m^3/poziom; **Czas działania**: 10 minut/ poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy, przedmiot); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy, przedmiot).

Zaklęcie oczyszcza z toksyn dotknięte stworzenie lub przedmiot. Zatrute stworzenie nie cierpi dłużej od efektów działania trucizny, a wszystkie tymczasowe efekty dobiegają końca. Czar jednakże nie neguje efektów natychmiastowych, takich jak utrata punktów wytrzymałości czy czasowe obniżenie wartości atrybutu, a także tych efektów, które nie kończą się same z siebie. I tak, jeśli, na przykład, jad spowodował tymczasowe obniżenie Budowy o 3 punkty i może się potem przyczynić do dalszych mniej przyjemnych efektów, zaklęcie zapobiega owym późniejszym efektom, ale nie naprawia już poczynionych szkód.

Podmiot zaklęcia jest także niepodatny na wszelkie trucizny, których padnie ofiarą przez czas działania tego czaru. W odróżnieniu od *opóźnienia działania trucizny*, efekty jadów nie zostają opóźnione o czas działania zaklęcia – stworzenie nie musi wykonywać rzutów obronnych na efekty toksyn, których ofiarą padnie podczas funkcjonowania opisywanego czaru.

Zaklęcie to neutralizuje na czas swego działania toksyny w jadowitych istotach oraz trujących przedmiotach, jeśli tak zadecyduje postać, która je rzuci.

Materialny komponent wtajemniczeń: bryłka węgla.

Niewidzialność

Iluzje

Poziom: Mag 2; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty lub dotykowy; **Cel:** ty, istota lub przedmiot o masie do 50 kg/poziom; **Czas działania:** 1 minuta/poziom (P); **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszko-

dliwy) lub Wola neguje (nieszkodliwy, przedmioty); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy) lub tak (nieszkodliwy, przedmioty).

Dotknięta istota (lub przedmiot) staje się niewidzialna i znika z pola widzenia (włącznie z widzeniem w ciemnościach). Jeżeli podmiot ma jakieś wyposażenie, znika ono wraz z nim. Jeśli bohater rzuci niniejszy czar na wybraną osobę, ani on, ani jego sprzymierzeńcy nie zdołają jej zobaczyć, chyba że normalnie to potrafią lub użyją odpowiedniej do tego celu magii.

Upuszczone lub położone przez niewidzialnego przedmioty stają się widzialne. Z kolei rzeczy, które podnosi i chowa pod ubraniem lub w kieszeniach – znikają. Tylko światło nigdy nie staje się niewidzialne, choć jego źródło może zniknąć (w efekcie światło nie ma widocznego źródła). Wszelkie części przedmiotów, które niesie podmiot niniejszego czaru, a które mają długość przekraczającą 3 metry, stają się widzialne – na przykład: ciągnięta lina.

Oczywiście podmiot *niewidzialności* nie znajduje się w magicznej *ciszy*, a zatem niektóre czynności, jakie wykonuje, pozwalają go wykryć (kiedy na przykład przejdzie przez kałużę). Czar kończy swe działanie, gdy istota, na którą wpływa, zaatakuje jakieś stworzenie. Na potrzeby *niewidzialności* za atak uznaje się każde zaklęcie wycelowane w przeciwnika bądź obejmujące go obszarem lub efektem (to, kto jest wrogiem, zależy od punktu widzenia niewidzialnego). Czynności skierowane przeciw przedmiotom, których nikt nie trzyma, nie kończą działania *niewidzialności*. Niebezpośredni atak również nie neguje niniejszego czaru. A zatem niewidzialny może otwierać drzwi, rozmawiać, jeść, wchodzić po schodach, odcinać liny podtrzymujące most, na którym znajdują się wrogowie, uruchamiać pułapki na odległość, otwierać komórki z psami oraz wypuszczać je na przeciwników i tak dalej. Jeżeli jednak podmiot niniejszego czaru zaatakuje bezpośrednio, staje się natychmiast widzialny wraz z całym swoim wyposażeniem. Warto pamiętać, że takie czary jak *błogosławieństwo*, które wpływają jedynie na sojuszników, nie uznaje się za atak przerywający działanie *niewidzialności*, nawet jeśli wrogowie znajdą się na obszarze ich działania.

Niewidzialne stworzenie otrzymuje premię +40 do testów Ukrywania się, jeżeli pozostaje nieruchome, a +20, gdy się porusza. Dokładne określenie położenia niewidocznej istoty, która nie stara się schować, wymaga udanego testu Spostrzegawczości o ST 40, jeżeli jest nieruchome, a ST 20, gdy się porusza (taka sytuacja, jakby niewidzialny uzyskał 0 w teście Ukrywania się).

Więcej na temat działania niewidzialności w walce podano w tabeli 5-5 „Modyfikatory testów ataku", na stronie 144.

Komponent materialny: rzęsa oblepiona kawałkiem przezroczystej taśmy (koszt zerowy):

Obawa

Oczarowania [Wpływający na umysł]

Poziom: Akolita 1; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** 15 m; **Obszar:** wszyscy wrogowie w promieniu do 15 m; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** tak.

Obawa napełnia wrogów bohatera strachem i wątpliwościami. Każda istota, na którą wpłynie, podlega karze –1 do testów ataków oraz karze –1 do rzutów obronnych na efekty strachu.

Obawa kontruje i rozprasza *błogosławieństwo*.

Ochrona przed strzałami/pociskami

Odrzucanie

Poziom: Mag 2; **Komponenty:** W, S, K; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania**: 10 minut/poziom lub do wyładowania; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Chroniona tym czarem istota zyskuje odporność na broń dystansową (strzały, kule czy bełty) – ma ona postać redukcji obrażeń 10/+1 względem takiego oręża, która rośnie do 10/+2 na 5. poziomie czarującego i 10/+3 na 10. *Ochrona przed strzałami/pociskami* dobiega końca i ulega wyładowaniu, gdy zapobiegnie 10 obrażeniom na poziom czarującego (maksymalnie 100).

Koncentrator: kawałek skorupy żółwia lądowego lub morskiego.

Odczytanie magii

Uniwersalny

Poziom: Akolita 0, Mag 0; **Komponenty:** W, S, K; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 10 minut/poziom.

Dzięki temu zaklęciu postać może odcyfrować w przeciwnym razie niezrozumiałe magiczne zapiski pojawiające się w różnych przedmiotach, takich jak książki, zwoje czy broń. Odczytując teksty, bohater nie uwalnia zawartej w nich magii. Ponadto po rzuceniu niniejszego zaklęcia i rozszyfrowaniu magicznego zapisu postać ma prawo później go czytać bez konieczności sięgania po *odczytanie magii*. Tempo czytania wynosi jedną stronę (250 słów) na minutę.

Koncentrator: przejrzysty kryształowy lub mineralny graniastosłup.

Oddychanie wodą

Przemiany

Poziom: Akolita 3, Mag 3; **Komponenty:** W, S, M/KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte istoty żywe; **Czas działania:** 2 godziny/poziom (więcej w opisie); **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy)

Istoty, na które postać rzuciła czar, swobodnie oddychają wodą. Należy podzielić jego czas działania równo pomiędzy wszystkie stworzenia, które postać dotknęła.

Materialny komponent wtajemniczeń: trzcinka lub słomka (koszt zerowy).

Odporność

Odrzucanie

Poziom: Akolita 0, Mag 0; **Komponenty:** W, S, M/ KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 minuta; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Bohater nasącza podmiot magiczną energią, która chroni go przed szkodami, zapewniając premię z odporności +1 do rzutów obronnych.

Materialny komponent wtajemniczeń: tabletka multiwitaminy.

Odporność na energię

Odrzucanie

Poziom: Akolita 2, Mag 2; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 10 minut/poziom; **Rzut obronny:** Wytrwałość neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

To zaklęcie ze szkoły odrzucanie zapewnia pewną ochronę przed wybranym typem energii (dźwiękiem/wstrząsem, elektrycznością, kwasem, ogniem lub zimnem), który bohater wybiera w chwili rzucania czaru. Podmiot zyskuje odporność na wybrany typ energii w wysokości 10. Oznacza to, że za każdym razem, gdy otrzymuje obrażenia spowodowane przez daną energię (mającą naturalne lub magiczne źródło), ich liczbę należy zmniejszyć o 10, zanim rany wpłyną na punkty wytrzymałości. Wartość odporności na energię rośnie o 5 punktów na każde trzy poziomy czarującego powyżej trzeciego. Zaklęcie chroni również wyposażenie podmiotu czaru.

Odporność na energię wpływa jedynie na obrażenia, a zatem podmiot niniejszego czaru może padać ofiarą efektów pobocznych, takich jak utonięcie w kwasie (wszak obrażenia powodowane przez tonięcie wynikają z braku powietrza) lub uwięzienie w lodzie.

Opóźnienie działania trucizny

Przywoływanie (Leczenie)

Poziom: Akolita 2; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 godzina/poziom; **Rzut obronny:** Wytrwałość neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Podmiot zyskuje tymczasową niepodatność na trucizny. Dopóki czas działania niniejszego zaklęcia nie dobiegnie końca, nie wpłynie nań toksyna już znajdująca się w jego organizmie lub której ofiarą pada. Niniejsze zaklęcie nie cofa tych efektów trucizn, które już weszły w życie.

Ostra krawędź

Przemiany

Poziom: Mag 3; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cele:** jedna sztuka broni lub 50 pocisków (stykających się ze sobą w chwili rzucania czaru); **Czas działania:** 10 minut/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy, przedmioty); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy, przedmioty).

Czar ten magicznie ostrzy broń, zwiększając jej zdolność zadawania znacznych ran. Za jego sprawą zasięg zagrożenia krytykiem ulega podwojeniu. A zatem zasięg zagrożenia 20 zmienia się na 19-20, zasięg zagrożenia 19-20 na 17-20, a zasięg zagrożenia 18-20 na 15-20. Niniejsze zaklęcie można rzucić jedynie na broń zadającą rany kłute lub cięte. *Ostra krawędź* wpływająca na strzały lub bełty kończy swe działanie, gdy dany pocisk zostanie użyty (bez względu na to czy trafił w cel, czy nie).

Tego czaru nie można rzucić na broń naturalną, na przykład na uderzenie bez broni.

Otumanienie

Oczarowania [Wpływający na umysł]

Poziom: Mag 0; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedna osoba; **Czas działania:** 1 runda; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** tak.

To zaklęcie ze szkoły oczarowania mąci umysł jednej średniej lub mniejszej istoty humanoidalnej, która w efekcie nie jest w stanie wykonać żadnej akcji. Czar nie wpływa na humanoidy o KW 5 i więcej. Otumaniona ofiara nie jest oszołomiona (a zatem atakujący ją nie zyskują żadnych dodatkowych korzyści), ale nie może się poruszać, rzucać zaklęć, wykorzystywać zdolności mentalnych ani przeprowadzać żadnych innych akcji wymagających świadomości czy koncentracji.

Komponent materialny: kłębek wełny.

Ożywienie umarłego

Nekromancja [Zło]

Poziom: Akolita 3, Mag 4; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania**: akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel**: jedne lub więcej dotkniętych zwłok; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Ten czar sprawia, że kości i zwłoki zmarłych istot przemieniają się w nieumarłych – szkielety lub zombi – którzy wykonują wypowiedziane przez bohatera rozkazy. Nieumarli mogą za nim podążać lub pozostać na jakimś obszarze i atakować każdego (bądź tylko wybrane stworzenia), kto weń wejdzie. Zwłoki pozostają ożywione, dopóki nie ulegną zniszczeniu (zniszczonych szkieletów i zombich nie można ponownie ożywić).

Bez względu na rodzaj bytów, które powstaną za sprawą niniejszego zaklęcia, rzucając jedno *ożywienie umarłego*, bohater nie ma prawa powołać do istnienia więcej KW nieumarłych niż jego poziom czarującego pomnożony przez dwa.

Stworzeni mocą tego zaklęcia nieumarli pozostają pod kontrolą rzucającego czar dowolnie długo. Bez względu jednak na to, ile razy użył on *ożywienia umarłego*, może kontrolować tylko 4 KW nieumarłych na poziom czarującego. Jeśli przekroczy tę liczbę, będzie kontrolował wszystkie nowopowstałe istoty, ale uwolni się spod niej odpowiednia liczba wcześniej stworzonych nieumarłych (jednakże to bohater decyduje, które uwalnia). Jeżeli jest Akolitą, nieumarłych, którymi włada z racji mocy rozkazywania lub karcenia, nie wlicza się do wspomnianego limitu.

Szkielety: tych nieumarłych (więcej na stronie 256) można tworzyć tylko ze zwłok lub kościotrupów, które są w niemal nienaruszonym stanie. Trup musi posiadać kości, a zatem nie można stworzyć szkieletu z, na przykład, purpurowego robala. Jeśli taki nieumarły powstanie ze zwłok, ciało odpadnie od kości. Współczynniki szkieletu zależą od jego rozmiaru, a nie od właściwości posiadanych przez istotę za życia.

Zombi: tych nieumarłych (więcej na stronie 267) można tworzyć tylko z niemal nienaruszonych zwłok istot posiadających prawdziwą anatomię. A zatem nie da się, na przykład, ożywić galaretowatego sześcianu i uczynić zeń zombi. Współczynniki nieumarłego zależą od jego rozmiaru, a nie od właściwości posiadanych przez istotę za życia.

Komponent materialny: w ustach lub oczodołach każdych zwłok należy umieścić czarny onyks (ST zakupu równa 15 + 1 na 2 KW nieumarłego). Magia czaru przemienia klejnoty w nic niewarte, wypalone skorupy.

Pajęcza wspinaczka

Przemiany

Poziom: Akolita 2, Mag 2; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 10 minut/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Podmiot potrafi wspinać się na pionowe powierzchnie i poruszać po nich, a nawet po sufitach – dokładnie tak jak pająk. Jednak aby się tak przemieszczać, musi mieć wolne ręce. Podmiot zyskuje szybkość wspinania 6 metrów. Ponadto nie musi wykonywać testów Wspinaczki podczas pokonywania pionowych i poziomych powierzchni (nawet gdy porusza się do góry nogami). Zachowuje również premię ze Zręczności do Klasy Pan-



cerza (jeśli jakąś posiada), a atakujący go wrogowie nie zyskują specjalnych premii. Podmiot zaklęcia nie może jednakże w trakcie wspinaczki używać akcji bieg.

Komponent materialny: żywy pająk (podmiot musi go zjeść).

Pajęczyna

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Mag 2; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Efekt:** pajęczyna w fali o promieniu 6 m; **Czas działania:** 10 minut/poziom; **Rzut obronny:** Refleks neguje (więcej w opisie); **Odporność na czary:** tak.

Czar ten tworzy wielowarstwową plątaninę wytrzymałych, lepkich pasm, które więżą każdego, kto znajdzie się na ich obszarze. Powstałe za sprawą zaklęcia nici przypominają pajęczą sieć, są jednak grubsze i twardsze. Pajęczyna musi być przyczepiona do co najmniej dwóch przeciwległych obiektów, takich jak sufit i podłoga czy przeciwległe ściany – w innym wypadku zapadnie się w siebie i zniknie. Istoty pochwycone w sieć zostają oplątane przez lepkie nici. Atakowanie takich stworzeń nie powoduje oplątania.

Oplątane stworzenie podlega karze–2 do testów ataków, –4 do efektywnej Zręczności i nie może się poruszać. Jeśli próbuje rzucić czar, czar musi wykonać test Koncentracji (ST 15) – nieudany oznacza utratę zaklęcia.

Wszystkie istoty znajdujące się na obszarze niniejszego zaklęcia muszą wykonać rzut obronny na Refleks. Udany oznacza, że stworzenie jest oplątane, ale może się poruszać, choć będzie to trudniejsze niż normalnie w takiej sytuacji (więcej informacji dalej). Porażka w rzucie obronnym świadczy o tym, że istota nie tylko została oplątana, ale ponadto nie może opuścić zajmowanej przestrzeni. Uda się jej uwolnić, jeśli poświęci jedną rundę i wykona udany test Siły o ST 20 lub test Wyzwalania się o ST 25. Istota, która może się poruszać (wykonała udany rzut obronny na Refleks bądź test Siły lub Wyzwalania się), pozostaje oplątana, ale ma prawo bardzo powoli przedzierać się przez *pajęczynę*. W każdej rundzie, którą poświęci na ruch, musi wykonać nowy test Siły lub Wyzwalania się – pokona 1,5 metra na każdą wielokrotność 5 punktów, o które rezultat testu przekroczy 10.

Już 1,5 metra pajęczyny pomiędzy atakującym a atakowanym zapewnia osłonę 1/4, 3 metry oznaczają osłonę 1/2, 4,5 metra – 3/4, 6 metrów całkowitą (więcej w tabeli 5-6 „Osłona", na stronie 145).

Pasma *pajęczyny* są łatwopalne. Dowolny ogień podpala pajęczynę i w rundę wypala jeden kwadrat o boku 1,5 metra. Wszelkie stworzenia na obszarze płomieni otrzymują 2k4 obrażenia od ognia.

Komponent materialny: kawałek pajęczej sieci.

Piekące światło

Wywoływanie

Poziom: Akolita 3; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Efekt:** promień; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** tak.

Bohater skupia boską potęgę promienia słońca, po czym wystrzeliwuje z otwartej dłoni snop światła. Trafienie w wybrany cel wymaga udanego ataku dotykowego dystansowego.



Pajęcza wspinaczka

Istota uderzona tym promieniem światła otrzymuje 1k8 obrażeń na dwa poziomy czarującego (maksymalnie 5k8). Nieumarły odnosi 1k6 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 10k6), a jeśli jest wrażliwy na światło słońca (jak wampir) – 1k8 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 10k8). Konstrukty oraz przedmioty nieożywione otrzymują tylko 1k6 obrażeń na dwa poziomy czarującego (maksymalnie 5k6).

Plaga insektów

Przywoływanie (Przyzywanie) [opis]

Poziom: Akolita 5; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja całorundowa; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Efekt:** chmura insektów o średnicy 54 m; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** opis; **Odporność na czary:** nie.

Rzucenie czaru powoduje pojawienie się gęstej chmury pełzających, skaczących i latających owadów. Ogranicza ona widoczność do 3 metrów i uniemożliwia osobom znajdującym się w środku rzucanie zaklęć. Pod koniec każdej rundy istoty znajdujące się w roju (niezależnie od Obrony) otrzymują 1 obrażenie od użądleń i ukąszeń owadów. Niewidzialność nie zapewnia ochrony. Wszystkie stworzenia o KW 2 lub mniej uciekają od chmury w losowo wybranym kierunku, z największą możliwą szybkością, na odległość przynajmniej 30 metrów. Istoty o KW od 3 do 5 również zmuszane są do ucieczki, ale udany test Woli przełamuje ten przymus (jest to nadzwyczajny efekt strachu).

Gęsty dym oraz ogień odpędzają owady z ich obszaru. Na przykład, *ściana ognia* w kształcie pierścienia będzie utrzymywała rzuconą później *plagę insektów* poza swoim obrębem. Natomiast *kula ognista* po prostu oczyści na 1 rundę miejsce wybuchu. Pojedyncza pochodnia jest nieskuteczna

wobec tak gigantycznego roju, podobnie nieefektywne są błyskawice, zimno oraz lód. Silny wiatr (powyżej 31,5 km/h), wiejący na całym obszarze *plagi*, rozprasza owady i kończy działanie zaklęcia.

Płomienny gniew

Wywoływanie [Ogień]

Poziom: Akolita 5; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Obszar:** walec (promień 3 metry, wysokość 12 metrów); **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę; **Odporność na czary:** tak.

Czar tworzy tworzy pionową kolumnę buchających w dół płomieni. Czar powoduje 1k6 ran od ognia na poziom czarującego (maksymalnie 10k6).

Płonące dłonie

Przemiany [Ogień]

Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** 3 m; **Obszar:** półkolisty rozprysk płomieni długości 3 m, o środku w dłoniach czarującego; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę; **Odporność na czary:** tak.

Z koniuszków rozpostartych palców bohatera wystrzeliwuje stożek piekących płomieni. Musi on trzymać dłonie w taki sposób, aby stykały się kciukami, zaś wszystkie inne palce były szeroko rozłożone. Struga płomieni ma grubość kciuka postaci. Każda istota, która znajdzie się w ich obszarze, otrzymuje 1k4 obrażenia od ognia na poziom czarującego (maksymalnie 5k4). Łatwopalne materiały – takie jak ubrania, papier, pergamin czy cienkie drewno – ulegają zapaleniu, gdy dotkną ich płomienie. Bohater może ugasić płonące przedmioty, poświęcając na to akcję całorundową.

Płonące pociski

Przemiany [Ogień]

Poziom: Mag 3; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** do 50 pocisków, stykających się ze sobą w chwili rzucania czaru; **Czas działania:** 10 minut/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Czar zmienia pociski (strzały, bełty, shurikeny czy naboje) w płomienne, w wyniku czego każdy z nich po udanym trafieniu zadaje dodatkowe 1k6 obrażeń od ognia. Ponadto podpalają one łatwopalne przedmioty i konstrukcje, lecz nie istoty.

Komponent materialny: zapalniczka.

Potężniejsza magiczna broń

Przemiany

Poziom: Akolita 4, Mag 3; **Komponenty:** W, S, M/ KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedna sztuka broni lub 50 pocisków (stykających się ze sobą w chwili rzucania czaru); **Czas działania:** 1 godzina/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy, przedmiot); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy, przedmiot).

Czar zapewnia broni premię z usprawnienia +1 do testów ataków i obrażeń. Premia rośnie do +2 na ósmym poziomie czarującego. Należy pamiętać, że premie z usprawnienia nie kumulują się z premiami do ataku zapewnianymi przez mistrzowską jakość.

Zamiast jednej broni, za pomocą niniejszego czaru można wpłynąć na maksymalnie 50 strzał, bełtów lub pocisków albo też na magazynek z maksymalnie 50 nabojami. Amunicja winna być tego samego typu i zebrana w jednym miejscu (choćby w jednym kołczanie). Czar przestaje działać na wszelkie użyte pociski, strzały, bełty itd., ale nie na broń rzucaną.

Tego zaklęcia nie można rzucić na broń naturalną, na przykład na uderzenie bez broni.

Materialny komponent wtajemniczeń: sproszkowany wapień i węgiel.

Potężniejszy rozkaz

Oczarowania [oparty na języku, wpływający na umysł]

Poziom: Akolita 5; **Cele:** 1 stworzenie/poziom, z których żadne dwa nie mogą się znajdować od siebie w odległości przekraczającej 9 m; **Czas działania:** 1 runda/poziom.

Czar ten działa jak *rozkaz, z* tą jednak różnicą, iż wpływa na maksymalnie jedną istotę na poziom. Ponadto ofiara wykonuje komendę dłużej niż jedną rundę. Na początku każdej akcji wykonywanej pod wpływem rozkazu ma prawo do kolejnego rzutu obronnego na Wolę – udany oznacza, że wyzwala się spod działania zaklęcia. Wszystkie ofiary muszą otrzymać taką samą komendę.

Promień zmęczenia

Nekromancja

Poziom: Mag 1; **Komponenty**: W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski; **Efekt:** promień; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** tak.

Z palca wskazującego bohatera strzela purpurowy promień, który trafia w cel po udanym ataku dotykowym dystansowym. Ofiara natychmiast staje się zmęczona i pozostaje w tym stanie przez czas działania zaklęcia. Oznacza to karę –2 do Siły i Zręczności oraz brak możliwości biegania i szarżowania. Zaklęcie nie wpływa na stworzenia, które już wcześniej były zmęczone.

Komponent materialny: kropla potu (koszt zerowy).

Przebranie

Iluzje

Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg**: osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 10 minut/poziom (P).

Czar ten sprawia, że rzucający go wygląda inaczej – dotyczy to również stroju, pancerza, broni i wyposażenia. Może wydawać się o 30 centymetrów wyższy lub niższy, grubszy albo chudszy. Nie ma jednakże prawa zmienić typu swego ciała. Na przykład, jeśli jest człowiekiem, będzie wyglądał jak człowiek, humanoid lub podobna dwunoga, człekokształtna istota. W pozostałych aspektach zmiany zależą tylko od rzucającego zaklęcie. Może on dodać lub ukryć pomniejszą cechę charakterystyczną, w rodzaju pieprzyka czy brody lub też wyglądać jak ktoś zupełnie inny.

Niniejszy czar nie obdarza zdolnościami ani manierami wybranej formy oraz nie zmienia namacalnych (dotyk) i słyszalnych (dźwięk) właściwości rzucającego i jego wyposażenia. Pistolet wyglądający jak torebka nadal działa jak wspomniana broń palna.

Jeśli bohater użyje tego zaklęcia do stworzenia przebrania, otrzymuje premię +10 do testów Przebierania.

Uwaga! Istota wchodząca w interakcję z iluzją ma prawo do rzutu obronnego na Wolę – udany pozwala ją rozpoznać. Na przykład, gdy stworzenie, które dotknie postać, odkryje, że dotyk wskazuje na coś innego niż wzrok.

Przejście w ścianie

Przemiany

Poziom: Mag 5; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy; **Efekt:** otwór o wymiarach 1,5 × 2,4 m i o głębokości 0,30 m/poziom; **Czas działania:** 1 godzina/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Bohater tworzy przejście w drewnianej, gipsowej lub kamiennej ścianie, lecz nie w ścianie wykonanej z metalu czy z innych twardszych substancji. Ma ono głębokość 30 centymetrów na poziom czarującego. W przypadku gdy ściana jest grubsza niż głębokość tworzonego przejścia, czar jednorazowo tworzy niszę lub krótki tunel – kilka *przejść w ścianie* zapewne wykreuje korytarz nawet w bardzo grubym murze. Kiedy działanie niniejszego zaklęcia dobiegnie końca, istoty w przejściu zostają wypchnięte do najbliższego wyjścia. Jeżeli zaś ktoś rozproszy *przejście w ścianie* lub zakończy je bohater, zostają one wyrzucone do dalszego wyjścia lub do jedynego.

Komponent materialny: szczypta nasion sezamu.

Przełamanie choroby

Przywoływanie (Leczenie)

Poziom: Akolita 3; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wytrwałość neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Zaklęcie to leczy podmiot ze wszelkich chorób, którymi się zaraził. Nie pozwala jednak pozbyć się dolegliwości, na które nie ma lekarstwa. Ponieważ czas działania tego czaru jest natychmiastowy, nie chroni on przed ponowną infekcją wynikającą z wystawienia się na chorobę w późniejszym czasie.

Przełamanie klątwy

Odrzucanie

Poziom: Akolita 3, Mag 4; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie lub przedmiot; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Czar ten natychmiast zdejmuje wszelkie klątwy (choćby likantropię), jakie nałożono na przedmiot lub istotę. Niektórych specjalnych klątw nie da się zdjąć mocą tego zaklęcia lub też mogą one wymagać, by rzuciła je osoba na odpowiednio wysokim poziomie.

Przełamanie klątwy kontruje i rozprasza *nałożenie klątwy*.

Przełamanie paraliżu

Przywoływanie (Leczenie)

Poziom: Akolita 2; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cele:** do czterech stworzeń, z których żadne dwa nie mogą się znajdować od siebie dalej niż 9 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy), **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Bohater uwalnia jedno lub więcej stworzeń spod efektów tymczasowego paraliżu i podobnej magii, wliczając w to czary *spowolnienie* oraz *unieruchomienie*. Jeżeli postać rzuca czar na jedną istotę, paraliż zostaje zanegowany. Jeśli na dwie, każda otrzymuje premię z odporności +4 względem efektu, z powodu którego cierpi oraz prawo do kolejnego rzutu obronnego. W przypadku zaś, gdy rzuca zaklęcie na trzy lub cztery stworzenia, każde może wykonać kolejny rzut obronny z premią z odporności +2.

Niniejszy czar nie przywraca wartości atrybutów utraconych w wyniku kar, ich obniżenia lub wysączenia.

Przełamanie strachu

Odrzucanie

Poziom: Akolita 1; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno stworzenie plus jedno/cztery poziomy, z których żadne dwa nie mogą się znajdować od siebie dalej niż 9 m; **Czas działania:** 10 minut (patrz opis); **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Bohater budzi w podmiocie odwagę, zapewniając mu na 10 minut premię z morale +4 na efekty *strachu*. Jeżeli w chwili rzucania niniejszego zaklęcia istota znajduje się pod wpływem efektu *strachu*, to zyskuje ona prawo do nowego rzutu obronnego z premią z morale +4.

Przełamanie strachu kontruje i rozprasza *wywołanie strachu*.

Przemieszczanie

Iluzje

Poziom: Mag 3; **Komponenty:** W, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 runda/poziom (P); **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Niniejszy czar naśladuje naturalną zdolność złudnej bestii, dzięki czemu stwarza wrażenie, że podmiot znajduje się jakieś 0,5 metra dalej niż naprawdę, w efekcie ataki w niego podlegają ryzyku chybienia 50%, tak jakby korzystał z całkowitego ukrycia. Jednakże, w odróżnieniu od wspomnianego całkowitego ukrycia, *przemieszczanie* nie zapobiega normalnemu celowaniu w istotę korzystającą z niniejszego zaklęcia. *Widzenie prawdy* ujawnia położenie podmiotu.

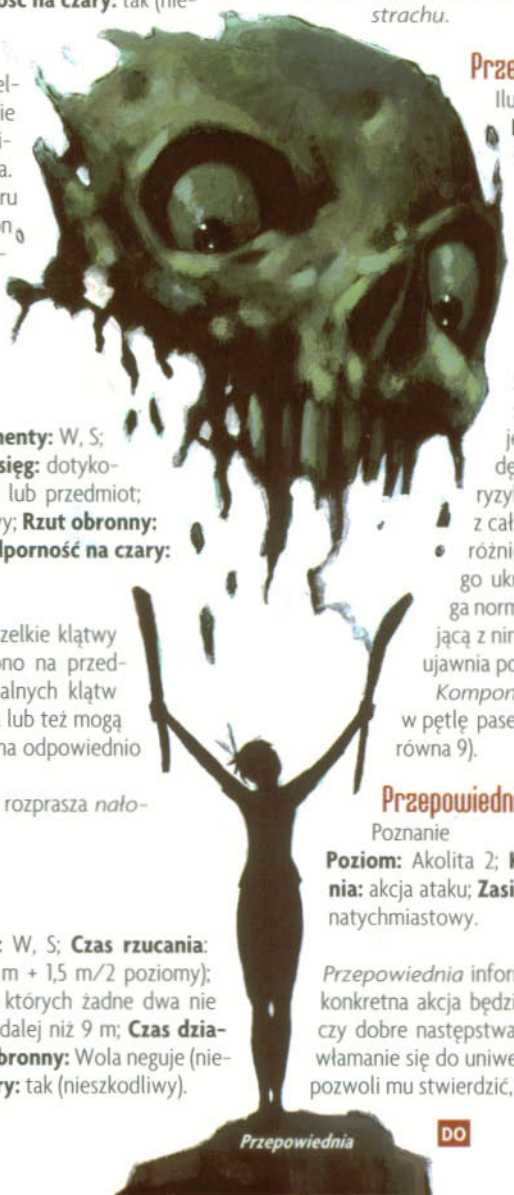
Komponent materialny: niewielki, zwinięty w pętlę pasek ze skóry złudnej bestii (ST zakupu równa 9).

Przepowiednia

Poznanie

Poziom: Akolita 2; **Komponenty:** W, S, K; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** natychmiastowy.

Przepowiednia informuje rzucającego ten czar czy pewna konkretna akcja będzie miała w najbliższej przyszłości złe, czy dobre następstwa. Na przykład, jeśli bohater rozważa włamanie się do uniwersyteckiej biblioteki, *przepowiednia* pozwoli mu stwierdzić, czy to dobry pomysł.



Przepowiednia

Bazowa szansa uzyskania sensownej odpowiedzi wynosi 70% + 1% na poziom czarującego, aż do maksymalnie 90%. Ten rzut wykonuje MG w tajemnicy. Pytanie może być również tak proste, że sukces będzie automatyczny lub też tak złożone, iż nie będzie najmniejszej szansy na powodzenie (o tym także decyduje prowadzący). Jeśli *przepowiednia* okazała się sukcesem, postać uzyskuje jeden z następujących czterech wyników:

„Dobrobyt" (jeśli działanie prawdopodobnie będzie miało dobre efekty).

„Nieszczęście" (złe następstwa).

„Dobrobyt i nieszczęście" (nastąpią oba efekty).

„Nic" (jeśli działanie nie będzie miało ani wyjątkowo korzystnych, ani niekorzystnych następstw).

Jeżeli czar zakończy się niepowodzeniem, bohater uzyskuje efekt „Nic". Akolita, który otrzymał taką właśnie odpowiedź, nie jest w stanie stwierdzić, czy była to konsekwencja nieudanej, czy udanej *przepowiedni*.

Przepowiednia „zagląda" w przyszłość na około pół godziny, a zatem wszystko, co wydarzy się później, nie ma na nią wpływu. Innymi słowy, nie zdoła przewidzieć długofalowych konsekwencji działania, którego dotyczy. Do wszystkich *przepowiedni*, które rzuca jedna osoba i które dotyczą tej samej kwestii, stosuje się wynik rzutu kostkami uzyskany podczas pierwszego użycia tego zaklęcia.

Koncentrator: zestaw oznaczonych symbolami patyczków, kości lub podobnych przedmiotów do wróżenia.

Przyspieszenie

Przemiany

Poziom: Mag 3; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedna istota/poziom, z których żadne dwie nie mogą się znajdować w odległości większej niż 9 m od siebie; **Czas działania:** 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** Wytrwałość neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Istoty, które znajdą się pod działaniem niniejszego zaklęcia, poruszają się i działają szybciej niż normalnie. *Przyspieszenie* ma kilka efektów.

Kiedy *przyspieszona* istota wykonuje akcję całkowitego ataku, może wyprowadzić jeden dodatkowy atak bronią, którą włada. Wykorzystuje w nim swoją pełną bazową premię do ataku oraz wszystkie modyfikatory stosowne do sytuacji (efekt ten nie daje dodatkowej akcji, a zatem nie można rzucić dodatkowego czaru lub wykonać w rundzie innego nadmiarowego działania).

Przyspieszone stworzenie otrzymuje premię +1 do testów ataków i premię unikową +1 do Obrony oraz rzutów obronnych na Refleks. W każdej sytuacji, w której traci premię ze Zręczności do Obrony (jeśli jakąś posiada), traci również wspomniane premie unikowe.

Prędkość wszystkich sposobów poruszania się *przyspieszonego* stworzenia (po ziemi, rycie, wspinanie, latanie i pływanie) ulega zwiększeniu o 9 metrów, ale maksymalnie do podwojonej normalnej szybkości podmiotu dla danego sposobu poruszania się.

Kilka efektów *przyspieszenie* się nie kumuluje. *Przyspieszenie* rozprasza i kontruje *spowolnienie*.

Komponent materialny: puszka napoju gazowanego (ale nie dietetycznego).

Przywrócenie energii życiowej

Przywoływanie (Leczenie)

Poziom: Akolita 4; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** 3 rundy; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Czar ten powoduje odzyskanie wszystkich punktów tymczasowo obniżonych atrybutów oraz przywraca wszystkie punkty jednego permanentnie wysączonego atrybutu (jeżeli podmiot uległ wysączeniu więcej niż jednego atrybutu). *Przywrócenie energii życiowej* rozprasza również negatywne poziomy i przywraca jeden poziom doświadczenia postaciom, które uległy wysączeniu poziomów (na przykład w wyniku ataku wampira). Utracony poziom powraca tylko w takim przypadku, gdy od chwili wysączenia nie minęło więcej niż 1 dzień na poziom czarującego.

Przywrócenie energii życiowej nie przywraca w wyniku *wskrzeszenia* utraconych poziomów ani Budowy.

Komponent materialny: diamentowy pył (ST zakupu 20), którym należy obsypać cel.

Pułapka energetyczna

Odrzucanie

Poziom: Mag 4; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** 10 minut; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięty przedmiot; **Czas działania:** permanentnie do wyładowania (P); **Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę; **Odporność na czary:** tak:

Czar powoduje eksplozję pewnego rodzaju energii (dźwięk/wstrząs, elektryczność, kwas, ogień lub zimno), gdy jakiś intruz otworzy chroniony nim przedmiot. Zaklęcie to można rzucić na każdą rzecz, jaką da się otworzyć i zamknąć (książkę, pudełko, butelką, skrzynię, kufer, drzwi, szufladę i tak dalej).

Rzucając *pułapkę energetyczną*, bohater wybiera typ energii oraz punkt na przedmiocie, który będzie środkiem działania zaklęcia. Kiedy ktoś otworzy ów przedmiot, nastąpi wybuch o promieniu 1,5 metra wokół centrum czaru. Eksplozja powoduje 1k4 obrażenia od danego typu energii +1 na poziom czarującego. Eksplozja nie niszczy w najmniejszym nawet stopniu przedmiotu chronionego za pomocą *pułapki energetycznej*.

Przedmiotu z taką pułapką nie może zabezpieczać żaden inny czar zamykający lub chroniący.

Kołatka nie ma wpływu na *pułapkę energetyczną*, ponieważ służy jedynie do otwierania, a drugie z wymienionych zaklęć w żaden sposób nie uniemożliwia takiego działania. Nieudane zastosowanie *rozproszenia magii* nie powoduje wybuchu.

Pod wodą, kwasowa i ogniowa wersja tego czaru zadają połowę obrażeń.

Bohater rzucający opisywane zaklęcie oraz każdy, do kogo dostroił przedmiot chroniony *pułapką energetyczną* w chwili jej rzucania, nie powodują eksplozji. Wspomniane dostrojenie zwykle polega na ustaleniu hasła, którym dzieli się z przyjaciółmi.

Udany test Przeszukiwania (ST 29) pozwala wykryć taką pułapkę, a pomyślny test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 29) bezpiecznie ją usuwa.

Komponent materialny: garść złotego pyłu (ST zakupu 10), którym bohater posypuje chroniony przedmiot. Dostrojenie pułapki do innej osoby wymaga użycia jej włosa lub paznokcia (co nic nie kosztuje).

Rozkaz

Oczarowania [wpływający na umysł, oparty na języku]

Poziom: Akolita 1; **Komponenty:** W; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** 1 runda; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** tak.

Rzucający czar wydaje ofierze jeden rozkaz, który ta stara się przy najbliższej okazji wykonać w możliwie najlepszy sposób. Komendę należy wybrać spośród następujących opcji:

Podejdź: w swojej turze ofiara zbliża się do ciebie możliwie najszybszą i najkrótszą drogą dostępną w jednej rundzie. Nie ma prawa robić niczego innego poza poruszaniem się, a ponadto w normalny sposób prowokuje ataki okazyjne.

Upuść: w swojej turze ofiara upuszcza wszystko, co trzyma. Nie ma prawa podnieść żadnej rzeczy aż do swej następnej tury.

Padnij: w swojej turze ofiara pada na ziemię i przez jedną rundę leży, lecz może działać normalnie, choć oczywiście podlega wszystkim stosownym karom.

Uciekaj: w swojej turze ofiara oddala się od rzucającego *rozkaz* możliwie najszybciej i czyni to przez jedną rundę. Nie ma prawa robić niczego innego poza poruszaniem się, a ponadto w normalny sposób prowokuje ataki okazyjne.

Stój: ofiara przez rundę stoi w miejscu. Nie może wykonywać żadnych działań, ale może się normalnie bronić.

Jeżeli ofiara nie może wypełnić rozkazu w swojej następnej turze, zaklęcie automatycznie kończy się niepowodzeniem.

Rozmycie

Iluzje

Poziom: Mag 2; **Komponenty:** W; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Zarysy podmiotu ulegają rozmyciu, zmieniają się i chwieją, rozpraszając uwagę przeciwników i zapewniając mu ukrycie 1/2 (ryzyko chybienia 20%).

Zaklęcie *zobaczenie niewidzialnego* nie neutralizuje efektu *rozmycia*, ale *widzenie prawdy* już tak.

Wrogowie, którzy nie są w stanie widzieć podmiotu, ignorują efekt czaru (ale walka z niewidocznym przeciwnikiem powoduje inne kary, więcej na stronie 144).

Rozproszenie magii

Odrzucanie

Poziom: Akolita 3, Mag 3; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Obszar lub cel:** jeden czarujący, istota lub przedmiot, bądź rozprysk o promieniu 6 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Ponieważ magia obdarza niezwykłą potęgą, więc zdolność rozpraszania magii to również potężna umiejętność. Niniejszego zaklęcia bohater może użyć, by zakończyć działanie czarów funkcjonujących na istocie lub przedmiocie, czasowo stłumić magiczne moce przedmiotu magicznego, zakończyć działanie czarów (lub przynajmniej ich efekty) trwających na obszarze. Rozproszenie zaklęcia kończy jego funkcjonowanie tak, jakby czas działania dobiegł końca. Niniejsze zaklęcie pozwala rozpraszać (lecz nie kontrować) działające efekty zdolności nadnaturalnych. Wpływa ono również na efekty czaropodobne dokładnie tak samo jak na czary.

Uwaga: efektu czaru o natychmiastowym czasie działania nie można rozproszyć, ponieważ magia przestanie funkcjonować, zanim wejdzie w życie *rozproszenie magii*. A zatem nie można za pomocą niniejszego zaklęcia uleczyć obrażeń od ognia zadanych przez *kulę ognistą* ani przywrócić cielesnej postaci spetryfikowanemu bohaterowi. W takich przypadkach magia dawno się rozwiała, pozostawiając po sobie tylko spalone ciało czy zupełnie normalny kamień.

Niniejszego zaklęcia można użyć na jeden z następujących dwóch sposobów: kierunkowe lub obszarowe *rozproszenie magii*.

Kierunkowe rozproszenie magii: Celem zaklęcia *rozproszenie magii* pada jeden przedmiot, istota lub czar. Bohater wykonuje test rozpraszania (1k20 + jego poziom czarującego, maksymalnie +10) przeciw każdemu z aktualnie trwających na przedmiocie lub istocie efektów czarów. ST tego testu rozpraszania wynosi 11 + poziom czarującego zaklęcia.

Jeśli bohater rzuca kierunkowe rozproszenie na przedmiot lub kreację będącą efektem trwającego czaru (choćby *ściana ognia*), wykonuje test rozpraszania, który doprowadzi działanie danego zaklęcia do zakończenia.

Jeżeli postać rzuca kierunkowe rozproszenie na magiczny przedmiot, wykonuje test rozpraszania przeciw jego poziomowi czarującego. Sukces oznacza, że magiczne właściwości danej rzeczy ulegną stłumieniu na 1k4 rundy, po których powrócą one do normy same z siebie. Przedmiot, którego moce postać stłumiła, staje się na czas działania efektu niemagiczny. Fizyczne właściwości magicznego przedmiotu nie ulegają zmianie. Magiczny miecz o stłumionej mocy pozostaje mieczem.

Każdy test rozpraszania, który postać wykonuje względem rzuconego przez siebie zaklęcia, automatycznie kończy się sukcesem.

Obszarowe rozproszenie magii: Tak użyte niniejsze zaklęcie wpływa na wszystko w promieniu 6 metrów.

Bohater wykonuje test rozpraszania dla każdej istoty, która znajduje się w obszarze i która jest podmiotem działania co najmniej jednego zaklęcia. Wspomniany test rozpraszania dotyczy najwyższego poziomu czarującego. Jeżeli zakończy się on niepowodzeniem, postać będzie wykonywała kolejne testy rozpraszania dla coraz to słabszych czarów, aż wreszcie jakiś ulegnie rozproszeniu (co wyładowuje *rozproszenie magii* w stosunku do tego podmiotu) lub gdy wszystkie będą nieudane. Obszarowe rozproszenie nie wpływa na magiczne przedmioty posiadane przez istotę.

Takie same testy rozpraszania jak dla istot bohater wykonuje również dla każdego przedmiotu na obszarze, który znajduje się pod wpływem przynajmniej jednego zaklęcia. Obszarowe rozproszenie nie wpływa na przedmioty magiczne.

Postać wykonuje test rozpraszania dla każdego trwającego czaru obszarowego i każdego efektu czaru, którego punkt początkowy znajduje się na obszarze *rozproszenie magii* – udany pozwala rozproszyć dane zaklęcie.

Jeśli obszar trwającego zaklęcia nakłada się na obszar działania *rozproszenie magii*, bohater może dla niego wykonać test rozpraszania – udany oznacza zakończenie efektu, ale tylko na obszarze nakładania się czarów.

Bohater może zdecydować, że każdy test rozpraszania, który wykonuje względem rzuconego przez siebie zaklęcia, automatycznie kończy się sukcesem.

Roztrzaskanie

Wywoływanie [dźwięk/wstrząs]

Poziom: Akolita 2; **Komponenty:** W, S, K; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Obszar lub cel:** fala o promieniu 1,5 m; bądź jeden materialny przedmiot lub jedna kryształowa istota; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola neguje (przedmiot), Wola neguje (przedmiot) lub Wytrwałość zmniejsza o połowę (więcej w opisie); **Odporność na czary:** tak (przedmiot).

Czar ten tworzy głośny, dzwoniący dźwięk, który niszczy kruche przedmioty niemagiczne, roztrzaskuje jeden materialny przedmiot niemagiczny albo też rani istoty kryształowe.

Jeżeli bohater użyje *roztrzaskania* jako ataku obszarowego, niszczy ono wszystkie kryształowe, szklane, ceramiczne i porcelanowe przedmioty, takie jak ampułki, okna, lustra, butelki, szyby

w pojazdach i tym podobne. Wszelkie takie obiekty w promieniu 1,5 metra od punktu początkowego zaklęcia ulegają rozbiciu na dziesiątki kawałeczków. Czar nie wpływa na przedmioty ważące więcej niż 0,5 kilograma na poziom czarującego. Jednakże wszystkie inne, które wykonano z jednego z wymienionych materiałów, ulegają zniszczeniu.

Ewentualnie bohater może wycelować *roztrzaskanie* w jeden przedmiot materialny z dowolnej substancji, ważący maksymalnie 5 kilogramów na poziom czarującego.

Jeśli zaś postać rzuci niniejsze zaklęcie na istotę kryształową (o dowolnym ciężarze), zadaje ono 1k6 obrażeń od dźwięku na poziom czarującego (maksymalnie 10k6). Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość – udany oznacza, że otrzymuje połowę ran.

Koncentrator: kamerton.

Rozumienie języków

Poznanie

Poziom: Akolita 1, Mag 1; **Komponenty:** W, S, M/KO; **Czas rzucania**: akcja ataku; **Zasięg:** osobisty, **Cel:** ty; **Czas działania:** 10 minut/poziom.

Bohater jest w stanie zrozumieć wypowiadane przez istoty słowa i czytać w języku, którego nie zna (łącznie ze specyficznymi językami niektórych istot – więcej na ten temat w rozdziale ósmym). W obu wypadkach musi dotknąć stworzenia lub tekstu. Umiejętność czytania nie zawsze oznacza, że zyskuje dodatkowy wgląd w zapisane słowa; po prostu rozumie je dosłownie. Zaklęcie sprawia, że rozumie lub potrafi czytać w nieznanym języku, jednakże nie mówi nim i nic nie potrafi w nim zapisać.

Teksty postać czyta w tempie strony (250 słów) na minutę. Magicznych zapisków nie potrafi odczytać, ale zaklęcie pozwala stwierdzić, że są magiczne, choć *rozumienie języków* często okazuje się niezwykle przydatne podczas odcyfrowywania map prowadzących do skarbów. Niniejszy czar można oszukać za pomocą specyficznej magii ochronnej. Nie pozwala on rozszyfrowywać kodów i nie ujawnia wiadomości ukrytych w zwykłym tekście.

Materialny komponent wtajemniczeń: szczypta sadzy i kilka grudek soli.

Sfera niewidzialności

Iluzje

Poziom: Mag 3; **Komponenty:** W, S, M; **Obszar:** sfera o promieniu 3 m wokół dotkniętego przedmiotu lub stworzenia.

Czar ten działa jak *niewidzialność*, z tą jednakże różnicą, iż wpływa na wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 3 metrów od podmiotu, a środek efektu porusza się wraz z nim.

Istoty znajdujące się pod wpływem *sfery niewidzialności* widzą się nawzajem, tak jakby czar w ogóle nie działał. Niemniej każde stworzenie, które opuści obszar zaklęcia, staje się widzialne. Z kolei istoty wchodzące w obszar działania czaru po jego rzuceniu nie stają się niewidzialne. Jeśli jakieś stworzenie w *sferze niewidzialności* (poza podmiotem, na który ją rzucono) zaatakuje, kończy czar tylko względem siebie. Jeżeli natomiast atak przeprowadzi podmiot, na który rzucono zaklęcie, *sfera niewidzialności* kończy działanie.

Skok

Przemiany

Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 minuta/poziom (P); **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak.

Podmiot czaru zyskuje premię z usprawnienia +10 do testów Skakania. Premia z usprawnienia rośnie do +20 na 3. poziomie czarującego i +30 (maksimum) na 5. poziomie czarującego.

Komponent materialny: tylne odnóża konika polnego, które postać łamie w chwili rzucenia zaklęcia.

Skrzący pył

Przyzwanie (Tworzenie)

Poziom: Mag 2: **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania**: akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Obszar**: przedmioty i istoty w fali o promieniu 3 m; **Czas działania:** 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (tylko oślepienie); **Odporność na czary:** tak.

Wszystkich i wszystko na obszarze działania tego zaklęcia pokrywa obłok złotych cząsteczek, w efekcie czego istoty znajdujące się na owym obszarze zostają oślepione. Pyłki przylegają również do przedmiotów niewidzialnych, na czas działania zaklęcia obrysowując ich kształty. Cały obszar zostaje pokryty złotym kurzem, którego nie można usunąć i który skrzy się, dopóki nie zgaśnie.

Poza oczywistymi efektami, oślepione stworzenia podlegają ryzyku chybienia 50% (wszyscy przeciwnicy mają względem nich całkowite ukrycie), tracą premię ze Zręczności do Obrony, poruszają się z połową szybkości, zapewniają adwersarzom premię +2 do testów ataków (wrogowie posiadają efektywnie niewidzialność) oraz podlegają karze –4 do testów Przeszukiwania oraz do większości testów umiejętności opartych na Sile i Zręczności.

Komponent materialny: zmielona mika.

Słabsze przywrócenie energii życiowej

Przywoływanie (Leczenie)

Poziom: Akolita 2; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** 3 rundy; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Słabsze przywrócenie energii życiowej rozprasza wszelkie efekty magiczne obniżające wartość jednego z atrybutów podmiotu. Za jego sprawą istota odzyskuje też 1k4 punkty tymczasowo obniżonej wartości jednego i tylko jednego atrybutu. Czar nie pozwala natomiast odzyskać permanentnie wysączonej wartości atrybutu.

Słabszy klosz niewrażliwości

Odrzucanie

Poziom: Mag 4; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** 3 m; **Obszar:** sferyczna emanacja o promieniu 3 m i środku w tobie; **Czas działania**: 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Czar ten sprawia, że bohatera otacza nieruchoma, migocząca słabą poświatą magiczna sfera, która wyklucza działanie wszystkich efektów 3. i niższego poziomu. Obszar działania lub efekt każdego takiego zaklęcia nie funkcjonuje w *słabszym kloszu niewrażliwości*. Wspomniane czary nie wpływają na żaden cel znajdujący się w kloszu. Ograniczenie działania dotyczy zdolności czaropodobnych i zaklęć oraz efektów czaropodobnych, do których powstania przyczyniły się przedmioty. Niemniej z magicznego klosza i przez niego można rzucić każdy czar. Ponadto nie wpływa on na zaklęcia 4. i wyższego poziomu oraz na czary, które działają w chwili jego powstania. Klosz niewrażliwości da się zniszczyć kierunkowym *rozproszeniem magii*, ale nie obszarowym. Postać może wchodzić i wychodzić z klosza bez żadnych ograniczeń.



Trzeba pamiętać, że efekty czarów ulegają zakłóceniu tylko wtedy, gdy znajdą się na obszarze klosza, a i tak nie zostają wówczas rozproszone, a jedynie stłumione. Zatem, na przykład, istota stojąca w obszarze działania *światła* będzie korzystała z zapewnianego przezeń oświetlenia, choć ta część obszaru funkcjonowania rzeczonego czaru, która znajduje się w kloszu, nie będzie rozświetlona.

Jeżeli poziom zaklęcia zależy od klasy, na potrzeby blokowania efektów przez *słabszy klosz niewrażliwości* pod uwagę należy brać poziom stosowny dla osoby rzucającej dany czar.

Komponent materialny: szklany lub kryształowy paciorek, który pęka w momencie, gdy czas działania niniejszego zaklęcia dobiega końca.

Spadające piórko

Przemiany

Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W; **Czas rzucania:** opis; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cele:** wszystkie spadające przedmioty lub stworzenia znajdujące się w promieniu 3 m, których całkowita masa nie przekracza 150 kg/poziom; **Czas działania:** do wylądowania lub 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwe) lub Wola neguje (przedmiot); **Odporność na czary:** tak (przedmiot).

Istoty lub przedmioty, na które działa niniejszy czar, spadają powoli (chociaż i tak szybciej niż przysłowiowe piórko). Zaklęcie natychmiast zmienia tempo upadku podmiotów do zaledwie 18 metrów na rundę (odpowiednik spadania z wysokości mniej więcej 2-3 metrów), dzięki czemu nie otrzymują one żadnych obrażeń, gdy znajdą się na ziemi. Jednakże gdy czas działania *spadającego piórka* dobiegnie końca, tempo spadania wraca do normy.

Zaklęcie to bohater może rzucić za pomocą krótkiej wypowiedzi – dostatecznie szybko, by uratować się przy okazji niespodziewanego upadku. Rzucenie *spadającego piórka* to akcja darmowa.

Spadające piórko nie wpływa na broń dystansową, chyba że ta spada z bardzo dużej wysokości. Jeżeli rzuci się je na duży obiekt spadający – choćby na głaz zrzucany z zamkowych murów – to powoduje on połowę normalnych obrażeń zależnych od wagi (więcej na stronie 214), bez premii wynikającej z wysokości.

Niniejsze zaklęcie wpływa tylko na podmioty swobodnie spadające. Nie zadziała na uderzający miecz ani na szarżującą czy lecącą istotę.

Spowolnienie

Przemiany

Poziom: Mag 3; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cele:** jedno stworzenie/poziom, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 9 m; **Czas działania:** 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak.

Wszystkie stworzenia, na które wpłynie czar, poruszają się i atakują znacznie wolniej niż normalnie. *Spowolniona* istota ma prawo w swojej turze tylko do pojedynczej akcji ruchu lub akcji standardowej, ale nie obu (i nie może wykonywać akcji całorundowych). Ponadto podlega karze –2 do Obrony, testów ataków wręcz i obrażeń wręcz oraz rzutów obronnych na Refleks. Porusza się z 1/2 normalnej prędkości (zaokrąglając w dół do najbliższej wielokrotności 1,5 metra), co wpływa na odległość skakania jak zwykłe zmniejszenie szybkości.

Kilka efektów *spowolnienia* się nie kumuluje. *Spowolnienie* kontruje i rozprasza *przyspieszenie*, ale poza tym nie wpływa na magicznie spowolnione lub przyspieszone stworzenia.

Komponent materialny: kropla melasy.

Status

Poznanie

Poziom: Akolita 3; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** jedno dotknięte stworzenie/3 poziomy; **Czas działania:** 1 godzina/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Status przydaje się do kontrolowania sytuacji towarzyszy, którzy oddalili się od Akolity, pozwala bowiem mentalnie monitorować ich położenie oraz ogólny stan. Jest on świadom kierunku, w jakim się znajdują oraz dzielącej odległości. Zna też ich stan: normalny, ranny, okaleczony, zataczający się, nieprzytomny, umierający, nieżywy i tak dalej. Po rzuceniu tego czaru odległość pomiędzy Akolitą a podmiotami nie ma wpływu na jego działanie.

Stożek zimna

Wywoływanie [Zimno]

Poziom: Mag 5; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Obszar:** stożek; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę; **Odporność na czary:** tak.

Czar ten tworzy obszar niezwykłego chłodu, mający postać stożka rozpoczynającego się w ręce rzucającej go osoby. *Stożek zimna* wysysa ciepło, powodując 1k6 obrażeń od zimna na poziom czarującego (maksymalnie 15k6).

Materialny komponent wtajemniczeń: niewielki stożek, kryształowy lub szklany.

Strach

Nekromancja [strach, wpływający na umysł]

Poziom: Mag 4; **Komponenty**: W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Obszar:** stożek; **Czas działania:** 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** tak.

Wszystkie żywe istoty, które znajdą się na obszarze tego niewidzialnego stożka terroru, muszą wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza, że ogarnia je panika i podlegają wówczas karze z morale –2 do rzutów obronnych, a ponadto uciekają od rzucającego niniejszy czar. Ogarnięta paniką istota ma szansę 50% na upuszczenie trzymanych przedmiotów, losowo wybiera drogę (dopóki umyka przed natychmiastowym zagrożeniem) i ucieka przed wszystkimi innymi niebezpieczeństwami, jakie napotka. Zapędzone do rogu, ogarnięte paniką stworzenie zaczyna się kulić, a wówczas traci premię ze Zręczności, nie może wykonywać żadnych akcji oraz podlega karze –2 do Obrony.

Komponent materialny: serce kury lub białe pióro.

Strefa prawdy

Oczarowania [Wpływający na umysł]

Poziom: Akolita 2; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Obszar:** emanacja o promieniu 1,5 m/poziom; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** tak.

Istoty na obszarze tej emanacji (oraz te, które doń wejdą) nie mogą świadomie i celowo kłamać. Każdy potencjalny podmiot niniejszego czaru ma prawo do rzutu obronnego (udany pozwala uniknąć efektu) – wykonuje go w chwili rzucenia *strefy prawdy* lub w chwili, gdy w nią wchodzi. Istoty, na które wpłynął ten efekt oczarowania, zdają sobie sprawę z jego działania. A zatem mogą unikać odpowiedzi na pytania, w przypadku których by skłamały lub dawać wymijające odpowiedzi (dopóki nie odbiegają od prawdy). Stworzenia, które opuszczą obszar działania tego czaru, mogą znów kłamać.

Stworzenie wody

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Akolita 0; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Efekt:** do 7,5 litra wody/poziom; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak, **Odporność na czary:** nie.

Czar ten powołuje do istnienia wodę pitną przypominającą czystą deszczówkę. Można ją stworzyć w miejscu na tyle dużym, by pomieściło ciecz, bądź też w obszarze trzy razy większym (w tym przypadku najpewniej bohater wykreuje coś na kształt ulewy i wypełni wiele mniejszych pojemników).

Uwaga! ten czar nie pozwala tworzyć wody wewnątrz stworzenia. Waga wody to mniej więcej 1 kilogram na litr, a litr ma objętość decymetra sześciennego.

Swoboda działania

Odrzucanie

Poziom: Akolita 4; **Komponenty:** W, S, M, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty lub dotykowy; **Cel:** ty lub dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 10 minut/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Czar ten sprawia, że dotknięta przez bohatera istota (lub on sam) może przez czas jego działania poruszać się i atakować normalnie, nawet jeśli znajduje się pod wpływem magii ograniczającej ruch w rodzaju *pajęczyny, spowolnienia* czy *unieruchomienia osoby*.

Ponadto niniejszy czar pozwala podmiotowi poruszać się i atakować normalnie pod wodą, nawet jeśli walczy bronią tnącą lub miażdżącą, pod warunkiem jednakże, iż trzyma on oręż w dłoni, a nie nim rzuca. Niemniej *swoboda działania* nie obdarza zdolnością oddychanie wodą.

Komponent materialny: skórzany rzemień przepasany wokół ramienia (zerowy koszt).

Ściana kamieni

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Akolita 5, Mag 5; **Komponenty:** W, S, M/ KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Efekt:** kamienna ściana obejmująca obszar maksymalnie jednego kwadratu o boku 1,5 m/poziom (K); **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** opis; **Odporność na czary:** nie.

Zaklęcie tworzy kamienną ścianę, która stapia się z sąsiadującymi z nią skałami. Zazwyczaj wykorzystuje się ją do zamykania przejść, portali oraz wyłomów przed przeciwnikami. Ma ona grubość 2,5 centymetra na cztery poziomy czarującego i maksymalnie może obejmować obszar jednego kwadratu o boku 1,5 metra na poziom. Bohater może dwukrotnie zwiększyć zajmowany przez nią obszar w zamian za zmniejszenie grubości o połowę. Ściany nie ma jednak prawa stworzyć w miejscu, w którym znajduje się jakaś istota lub przedmiot.

W odróżnieniu od *ściany żelaza, ścianie kamieni* bohater może nadać dowolny kształt. Nie musi ona stać pionowo ani opierać się na mocnych fundamentach, ale powinna stopić się z istniejącymi skałami i stabilnie się na nich oprzeć. Da się zatem za pomocą tego zaklęcia stworzyć, na przykład, most nad przepaścią lub rampę. Jeśli postać używa *ściany kamieni* w taki właśnie sposób i będzie ona miała rozpiętość przekraczającą 6 metrów, to musi wyposażyć ją w przęsła oraz przypory. To wymaganie zmniejsza obszar czaru o połowę. A zatem na 10. poziomie Mag zdoła stworzyć most, na który złoży się pięć kwadratów o boku 1,5 metra.

Ścianę tę, jak każdą wykonaną z kamienia, można zniszczyć za pomocą materiałów wybuchowych oraz krusząc ją i odłupując kolejne kawałki. Każdy kwadrat o boku 1,5 metra ma 15 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości oraz trwałość 8. Ta część ściany, której punkty wytrzymałości spadną do 0 lub poniżej, ulega zniszczeniu. Jeśli jakaś istota próbuje przebić się przez nią, wykonując jeden atak, ST testu Siły wynosi 20 + 2 na 2,5 centymetra grubości.

Za pomocą *ściany kamieni* można uwięzić poruszających się adwersarzy, choć nie jest to łatwe. Oczywiście ściana musi być odpowiednio w tym celu ukształtowana, a wrogowie mogą uniknąć uwięzienia, wykonując udany rzut obronny na Refleks.

Materialny komponent wtajemniczeń: niewielki blok granitu.

Ściana lodu

Wywoływanie [Zimno]

Poziom: Mag 4; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Efekt:** zaczepiona o coś płaszczyzna lodu obejmująca maksymalnie kwadrat o boku 3 m/poziom lub półsfera lodu o promieniu maksymalnie 90 cm + 30 cm/poziom; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** opis; **Odporność na czary:** tak.

Zaklęcie to tworzy przyczepioną do czegoś lodową płaszczyznę lub półsferę – zależnie od tego, na jaką wersję się zdecydujesz. *Ściany lodu* nie można powołać do istnienia na obszarze zajmowanym przez przedmioty lub stworzenia. Jej powierzchnia w chwili powstawania musi być ciągła i nieprzerwana. Każda sąsiadująca ze ścianą w chwili jej tworzenia istota ma prawo do rzutu obronnego na Refleks – udany pozwala zniszczyć ścianę w chwili, gdy się formuje, co oznacza niepowodzenie zaklęcia. Ogień, wliczając w to czar *kula ognista*, może stopić *ścianę lodu* i zadaje jej pełne obrażenia (obrażeń od ognia nie dzieli się przez 2, jak ma to zwykle miejsce w przypadku przedmiotów. Więcej na ten temat stronie 150). Nagle topiąca się *ściana lodu* tworzy mglistą parę, która utrzymuje się przez 10 minut. Znajdujące się w jej obrębie istoty oraz przedmioty należy traktować jakby posiadały ukrycie 1/2 (ryzyko chybienia 20%), również względem siebie nawzajem.

Lodowa płaszczyzna: pojawia się płaszczyzna wytrzymałego lodu. Ściana ma grubość 2,5 centymetra na poziom czarującego, obejmuje zaś obszar maksymalnie jednego kwadratu o boku 3 metrów na poziom czarującego (a zatem Mag 10. poziomu może stworzyć ścianę długości 30 metrów i wysokości 3 metrów lub długości 15 metrów i wysokości 6 metrów, bądź też taką, której długość i wysokość w sumie da obszar o powierzchni nieprzekraczającej 90 metrów kwadratowych). Postać ma prawo dowolnie zorientować tę płaszczyznę, pamiętając, że musi być gdzieś umocowana. W przypadku pionowej ściany wystarczy, że zostanie oparta na podłodze. Natomiast pozioma lub ukośna musi być zamocowana po dwóch przeciwległych stronach.

Ścianę wykorzystuje się przede wszystkim do obrony – można, na przykład, za jej sprawą zatrzymać ścigających

wrogów. Każdy kwadrat o boku 3 metrów ma 3 punkty wytrzymałości na 2,5 centymetrów grubości. Istoty automatycznie trafiają w ścianę. Ta jej część, której punkty wytrzymałości spadną do 0 lub poniżej, ulega zniszczeniu. Jeśli jakaś istota próbuje przebić się przez ścianę, wykonując jeden atak, ST testu Siły wynosi 15 + poziom czarującego.

Nawet po rozbiciu lodu, w wyrwie w ścianie pozostaje kurtyna mroźnego powietrza. Każda istota, która przez nią przejdzie (włącznie z tą, która dokonała wyłomu), otrzymuje 1k6 obrażeń od zimna +1 na poziom czarującego (bez prawa do rzutu obronnego).

Półsfera: ściana ma kształt półsfery o maksymalnym promieniu 90 centymetrów plus 30 centymetrów na poziom czarującego. A zatem na 7. poziomie Maga może on stworzyć półsferę o promieniu 3 metrów. Przebić półsferę jest równie trudno, jak lodową płaszczyznę, ale nie powoduje ona obrażeń u stworzeń, które przechodzą przez wyrwę, jaka w niej powstała.

Komponent materialny: kawałeczek kwarcu lub podobnego górskiego kryształu.

Ściana mocy

Wywoływanie [Moc]

Poziom: Mag 5; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Efekt:** Ściana obejmująca obszar maksymalnie jednego kwadratu o boku 3 m/poziom; **Czas działania:** 1 minuta/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Zaklęcie to powołuje do istnienia niewidzialną ścianę mocy, której nie sposób poruszyć, ale która jest niepodatna na większość uszkodzeń. Nie wpływa na nią *rozproszenie magii*. Przez ścianę w żadnym kierunku nie przedostanie się ani broń oddechowa, ani czary, ani miotacze ognia, aczkolwiek *drzwi poprzez wymiary* pozwalają ominąć taką barierę. Przez *ścianę mocy* działają natomiast ataki wzrokowe.

Bohater może stworzyć ścianę mającą postać płaskiej, pionowej płaszczyzny obejmującej obszar maksymalnie jednego kwadratu o boku 3 metrów na poziom. W chwili powstawania ściana musi być ciągła i nieprzerwana. Czar zawodzi, jeżeli naruszy ją jakiś przedmiot lub istota.

Czarujący może nadać ścianie formę płaskiej, pionowej tafli o powierzchni do jednego 3-metrowego kwadratu na poziom lub kuli bądź półkuli o promieniu do 0,30 metrów na poziom.

W chwili formowania, *Ściana mocy* musi być ciągła i nieprzerwana, jeżeli zostanie wówczas naruszona przez jakąkolwiek istotę lub obiekt, to zaklęcie kończy się porażką.

Komponent materialny: szczypta proszku z częściowo przezroczystego klejnotu.

Ściana ognia

Wywoływanie [Ogień]

Poziom: Mag 4; **Komponenty**: W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Efekt:** nieprzezroczysta płaszczyzna płomieni o długości 6 m na poziom lub krąg ognia o promieniu 1,5 m na dwa poziomy; w obu wypadkach wysokość 6 m; **Czas działania:** koncentracja + 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** opis; **Odporność na czary:** tak.

Czar powołuje do istnienia nieruchomą, gorejącą kurtynę migoczących fiolowo płomieni. Jedna, wybrana przez bohatera strona ściany emituje ciepło zadające 2k4 obrażenia od ognia ofiarom w odległości do 3 metrów oraz 1k4 obrażenia od ognia istotom stojącym dalej niż 3 metry, ale w odległości do 6 metrów. Ściana zadaje rany wszystkim stworzeniom w obszarze, w chwili pojawienia się i w każdej następnej rundzie, w turze postaci. Ponadto każdy, kto przez nią przejdzie, otrzymuje 2k6 obrażeń od ognia +1 na poziom czarującego (maksymalnie +20). Ściana zadaje podwójne rany nieumarłym.

Bohater może stworzyć ścianę w miejscu, w którym znajdują się jakieś stworzenia, a te otrzymają wówczas obrażenia tak, jakby przez nią przechodziły. Istoty mogą ominąć ścianę wykonując udany rzut obronny na Refleks (stworzenie, które znajdzie się po gorącej stronie, otrzymuje 2k4 obrażenia, jak zwykle).

Jeżeli odcinek ściany długości 1,5 metra poniesie w 1 rundzie przynajmniej 20 obrażeń od zimna, znika (obrażeń od zimna nie dzieli się przez 4, jak ma to zwykle miejsce w przypadku przedmiotów, więcej na stronie 150).

Materialny komponent wtajemniczeń: pudełko zapałek.

Ściana żelaza

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Mag 5; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Efekt:** ściana żelaza obejmująca obszar maksymalnie jednego kwadratu o boku 1,5 m/poziom (więcej w opisie); **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** opis, **Odporność na czary:** nie.

Za sprawą tego czaru bohater powołuje do istnienia pionową ścianę żelaza. Może jej użyć do zamknięcia przejścia lub wyłomu, ponieważ wpasowuje się ona w otaczającą ją materię nieożywioną, jeśli zajmuje odpowiednią ku temu przestrzeń. Ściany nie można jednakże stworzyć w miejscu, w którym znajduje się jakaś istota lub przedmiot. Musi również zawsze mieć postać równej płaszczyzny, której krawędzie postać może dostosować tak, by wypełnić dostępną przestrzeń.

Ściana żelaza ma 2,5 centymetra grubości na cztery poziomy czarującego. Postać może dwukrotnie zwiększyć zajmowany przez nią obszar w zamian za zmniejszenie grubości o połowę. Każdy kwadrat o boku 1,5 metra ma 30 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości oraz trwałość 10. Ta część ściany, której punkty wytrzymałości spadną do 0 lub poniżej, ulega zniszczeniu. Jeśli jakaś istota próbuje się przez nią przebić, wykonując jeden atak, ST testu Siły wynosi 25 + 2 na 2,5 centymetra grubości.

Bohater może stworzyć pionową ścianę spoczywającą na płaskiej powierzchni, lecz do niej nieprzyczepioną. W takim przypadku da się ją pchnąć, by przewróciła się, miażdżąc pod sobą stworzenia, na które upadnie. Nawet jeżeli nikt ściany nie popchnie, istnieje ryzyko 50%, że opadnie na dowolną ze stron. Stworzenie chcące przewrócić ścianę musi wykonać udany test Siły o ST 40. Istoty, które mają dość miejsca, by uniknąć spadającej żelaznej płaszczyzny, mogą to zrobić, wykonując udany rzut obronny na Refleks. Duże i mniejsze stworzenia, którym ów rzut obronny się nie powiedzie, otrzymują 10k6 obrażeń. Ściana nie miażdży istot rozmiaru wielkiego oraz większych.

Ta ściana – jak każdy przedmiot z żelaza – podlega rdzewieniu, perforacji i innym zjawiskom naturalnym.

Komponent materialny: żelazna blaszka oraz 0,5 kg złotego pyłu (ST zakupu 18).

Światło

Wywoływanie [Światło]

Poziom: Akolita 0, Mag 0; **Komponenty:** W, M/KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel**: dotknięty przedmiot; **Czas działania:** 10 minut/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Niniejszy czar sprawia, że dotknięty przedmiot świeci niczym pochodnia, rozjaśniając wszystko w promieniu 6 metrów. Sam efekt nie jest mobilny, ale obiekt, na który rzucono zaklęcie,

można swobodnie przenosić. Takie *światło* wniesione w obszar magicznej *ciemności* przestaje działać.

Materialny komponent wtajemniczeń: robaczek świętojański lub kawałek fosforyzującego mchu.

Tarcza

Odrzucanie [Moc]

Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 1 minuta/poziom (P).

Zaklęcie to powołuje do istnienia niewidzialny, poruszający się dysk mocy, który unosi się przed bohaterem. *Tarcza* neguje wymierzone w niego *magiczne pociski*. Dysk zapewnia również premię +4 do Obrony. *Tarcza* nie powoduje kary do testów z pancerza i z jej używaniem nie wiąże się ryzyko niepowodzenia czarów wtajemniczeń.

Tarcza wiary

Odrzucanie

Poziom: Akolita 1; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** Dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Czar ten tworzy wokół dotkniętej istoty migoczące, magiczne pole, które odchyla ataki. Obdarza podmiot premią z odbicia +2 do Obrony oraz dodatkowym +1 na 6. poziomie czarującego.

Komponent materialny: kawałeczek papieru lub pergaminu z zapisanym na nim świętym tekstem.

Telekineza

Przemiany

Poziom: Mag 5; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Cel lub cele:** opis; **Czas działania:** koncentracja (do jednej rundy/poziom) lub natychmiastowy (więcej w opisie); **Rzut obronny:** Wola neguje (więcej w opisie) (przedmiot); **Odporność na czary:** tak (więcej w opisie) (przedmiot).

Za pomocą tego czaru postać porusza przedmiotami lub istotami siłą mentalną – wystarczy że się skoncentruje. W zależności od wybranej wersji tego czaru, może powołać do istnienia delikatną, podtrzymującą moc albo też wykorzystać pojedyncze, krótkotrwałe, silne uderzenie.

Podtrzymująca moc: w tym wypadku postać może poruszać istotą lub przedmiotem o wadze nieprzekraczającej 12,5 kilograma na poziom czarującego z szybkością 6 metrów na rundę. Istota, która pada ofiarą lub w której posiadaniu znajduje się przedmiot będący celem tego czaru, może zanegować zaklęcie, wykonując udany rzut obronny na Wolę lub skutecznie wykorzystując swą odporność na czary.

W tej wersji zaklęcie funkcjonuje przez 1 rundę na poziom czarującego, ale kończy działanie, gdy bohater przestaje się koncentrować. Przedmiot może przemieszczać w pionie i w poziomie lub w obu tych kierunkach. Nie ma on jednakże prawa opuścić zasięgu – wówczas zaklęcie przestaje działać. Jeśli z jakiegoś powodu postać przestanie się koncentrować, obiekt spadnie lub się zatrzyma.

Bohater może telekinetycznie operować przedmiotem tak, jakby używał do tego jednej ręki. Ma zatem prawo, na przykład, pociągnąć za linę, pchnąć dźwignię, przekręcić klucz, obrócić przedmiot i tak dalej – pod warunkiem, że potrzebna do danej czynności siła nie wykracza poza ograniczenie wagowe. Może nawet rozwiązać proste węzły, choć takie delikatne czynności wymagają czasem testów Intelektu o ST ustalonej przez Mistrza Gry.

Silne uderzenie: postać może wykorzystać całą energię zaklęcia w jednej rundzie. Ma prawo pchnąć jednym przedmiotem lub istotą na poziom czarującego. Takie obiekty muszą tylko znajdować się w zasięgu zaklęcia i w odległości 3 metrów od siebie. Postać może „rzucić" nimi w cel odległy od nich wszystkich o 3 metry na poziom. Ma prawo pchnąć przedmioty o sumarycznym ciężarze 12,5 kilograma na poziom czarującego.

Trafienie w wybrany cel następuje po udanym teście ataku (wykonuje się jeden dla każdej „rzucanej" istoty czy przedmiotu), w którym bohater wykorzystuje swoją bazową premię do ataku + swój modyfikator z Intelektu. Tak użyta broń zadaje zwykłe obrażenia (bez premii z S). Inne przedmioty powodują rany wahające się od 1 na 12,5 kilograma (w przypadku stosunkowo bezpiecznych obiektów, jak choćby beczka) do 1k6 na 12,5 kilograma (gdy postać pcha twarde przedmioty o dużej gęstości, w rodzaju kamieni).

Bohater może pchnąć istoty, które mieszczą się w ograniczeniu wagowym tego zaklęcia, lecz mają one prawo do rzutu obronnego na Wolę (i mogą skorzystać z odporności na czary) – udany neguje niniejszy efekt. To samo dotyczy stworzeń posiadających przedmioty, którymi chce „rzucić". Jeżeli za sprawą *telekinezy* pchnie istotę na twardą powierzchnię, otrzymuje ona obrażenia, jakby upadła z wysokości 3 metrów (1k6 – więcej na stronie 214).

Ujawnienie kłamstw

Poznanie

Poziom: Akolita 4; **Komponenty**: W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno stworzenie/poziom, przy czym żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie o więcej niż 9 m; **Czas działania:** koncentracja, do 1 rundy/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** nie.

W każdej rundzie bohater koncentruje się na podmiocie, który musi znajdować się w zasięgu. Będzie wiedział, jeśli ten świadomie i celowo skłamie – a to za sprawą zakłóceń aury, spowodowanych przez mówienie nieprawdy. Niniejsze zaklęcie nie ujawnia prawdy i niezamierzonych nieścisłości, a ponadto wcale nie musi wykazać, że podmiot uchyla się od odpowiedzi. W każdej rundzie postać może koncentrować się na innym podmiocie.

Unieruchomienie osoby

Oczarowania [Wpływający na umysł]

Poziom: Akolita 2, Mag 3; **Komponenty:** W, S, K/ KO**; Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** jeden średni lub mniejszy humanoid**; Czas działania:** 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** tak.

Ofiara niniejszego zaklęcia zamiera w bezruchu i jest bezradna. Pozostaje świadoma otoczenia i normalnie oddycha, ale nie może wykonać żadnej akcji, nie zdoła wypowiedzieć nawet słowa. W każdej rundzie w swojej turze może wykonać nowy rzut obronny – udany kończy efekt (jest to akcja całorundowa, która nie prowokuje ataków okazyjnych). Ofiara *unieruchomienia osoby* może wykonywać czysto umysłowe akcje (a zatem korzystać z mocy psionicznych).

Unieruchomiona skrzydlata istota nie może machać skrzydłami i spada. Pływająca nie jest w stanie pływać i może utonąć.

Koncentrator wtajemniczeń: mały, prosty kawałek żelaza.

Unieruchomienie potwora

Oczarowania [Wpływający na umysł]
Poziom: Mag 5; **Komponenty:** W, S, M; **Cel:** jedno żywe stworzenie.

Działa jak *unieruchomienie osoby*, z taką jednakże różnicą, że oddziałuje na każde żywe stworzenie, któremu nie powiedzie się rzut obronny na Wolę.

Komponent materialny: twarda metalowa sztaba lub pręt, może być wielkości nawet paznokcia.

Uśpienie

Oczarowania [Wpływający na umysł]
Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Obszar:** kilka żywych stworzeń w obszarze rozprysku o promieniu 4,5 m; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** tak.

Zaklęcie to usypia jedną lub więcej istot. Należy wykonać rzut 2k4, aby ustalić całkowitą liczbę KW stworzeń, które padną jego ofiarą. W pierwszej kolejności zaklęcie wpływa na stworzenia o najmniejszej liczbie KW. Jeżeli kilka istot ma tyle samo KW, ofiarami efektu padają najpierw te znajdujące się najbliżej punktu początkowego czaru. KW niewystarczające do tego, by zadziałać na jakieś stworzenie, zostają stracone. Ponadto na istoty o KW co najmniej 5 *uśpienie* nie wpływa.

Na przykład, Mag Brandon Cross rzuca *uśpienie* na trzy koboldy (1/2 KW), dwa gnolle (2 KW) oraz ogra (4 KW). W rzucie 2k4 wypadło 4. Zaklęcie wpływa na trzy koboldy i jednego gnolla (1/2 + 1/2 + 1/2 + 2 = 3,5 KW). Pozostałe 1/2 KW nie wystarczają do *uśpienia* gnolla ani ogra. Brandon nie może jednak postanowić, by czar działał na ogra lub na dwa gnolle.

Uśpione istoty są bezradne. Klaps lub zranienie je budzą, ale normalne dźwięki – nie. Obudzenie stworzenia to akcja standardowa (zastosowanie akcji pomaganie sprzymierzeńcowi).

Uśpienie nie wpływa na istoty nieprzytomne, konstrukty oraz nieumarłych.

Uwaga! Dodatkowe punkty wytrzymałości podawane wraz z KW stworzenia nie wpływają na liczbę posiadanych przez istotę Kostek Wytrzymałości. Ogr z 4k8+8 punktami wytrzymałości wciąż ma tylko 4 KW, a zatem *uśpienie* może na niego wpłynąć.

Komponent materialny: szczypta drobnego piasku, płatki róży lub żywy świerszcz.

Wiadomość

Przemiany [oparty na języku]
Poziom: Mag 0; **Komponenty:** W, S, K; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cele:** jedno stworzenie/poziom; **Czas działania:** 10 minut/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Bohater może szeptem wypowiadać wiadomości i w podobny sposób otrzymywać odpowiedzi z niewielką szansą podsłuchania. Palcem wskazuje każdą istotę, która ma otrzymać informację. Wyszeptaną przez postać wiadomość słyszą wszystkie wybrane osoby w zasięgu. Niniejszy czar blokuje magiczna *cisza*, 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra zwykłego metalu (i cienka warstwa ołowiu) oraz 90 centymetrów drewna lub ziemi. Wiadomość nie musi podążać w linii prostej. Może omijać przeszkody, jeśli postać i podmiot łączy niezablokowana ścieżka w całości biegnąca w zasięgu zaklęcia. Istota, która otrzyma wiadomość, może wyszeptać odpowiedź, a bohater też ją usłyszy. Trzeba tylko pamiętać, że czar przekazuje dźwięki, a nie znaczenia. Nie umożliwia zatem pokonania bariery językowej.

Koncentrator: krótki kawałek miedzianego drutu.



Widmowy pies

Widmowy pies

Przywoływanie (Tworzenie)
Poziom: Mag 5; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg**: bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Efekt:** widmowy pies; **Czas działania:** godzina/poziom czarującego lub do wyładowania, a potem 1 runda/poziom czarującego (patrz opis); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Bohater przywołuje widmowego psa obronnego, który jest niewidzialny dla wszystkich poza nim samym. Pies broni miejsca, w którym się pojawił, nie opuszczając go. Jeżeli zbliży się do niego na przynajmniej 9 metrów stworzenie rozmiaru małego lub większego, zaczyna głośno szczekać (istoty, które przebywały w mniejszej odległości w chwili przywołania psa mogą się swobodnie poruszać po okolicy, ale jeśli oddalą się na więcej niż 9 metrów i powrócą, wywołają normalną reakcję widmowego obrońcy). Pies widzi byty niewidzialne, ale nie przeniknie iluzji. Jest związany z miejscem.

Jeżeli intruz zbliży się na odległość 1,5 metra od psa, ten przestanie szczekać i spróbuje ugryźć (premia do ataku +10, 2k6+3 kłute obrażenia) – i będzie to robił raz w rundzie. Należy pamiętać, że korzysta on z premii stosowanych w przypadku niewidzialnych stworzeń (względem większości atakowanych zyskuje premię +2 do testów ataków, a jego ofiary tracą ewentualną premię ze Zręczności do Obrony). Psa należy traktować jak przygotowanego do ugryzienia intruza, a zatem pierwszy raz spróbuje to zrobić w turze adwersarza. Na potrzeby redukcji obrażeń jego ugryzienie należy traktować jak broń +3. Psa nie można atakować, ale da się go rozproszyć.

Zaklęcie działa przez 1 godzinę na poziom czarującego, ale od momentu, gdy pies zacznie szczekać, funkcjonuje tylko przez

1 rundę na poziom czarującego. Jeśli bohater oddali się od psa na więcej niż 30 metrów, czar dobiegnie końca.

Komponent materialny: srebrny gwizdek, kawałek kości i smycz (ST zakupu wszystkich 3).

Widzenie prawdy

Poznanie

Poziom: Akolita 5; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Bohater obdarza podmiot zdolnością widzenia wszystkiego takim, jakim jest naprawdę. Dzięki zaklęciu widzi on normalnie w zwykłej i magicznej ciemności, dostrzega sekretne drzwi ukryte siłami magii lub psioniki, postrzega normalnie niewidzialne istoty oraz rzeczy, potrafi przejrzeć iluzje oraz widzi prawdziwą formę spolimorfowanych, zmodyfikowanych i przemienionych obiektów. Zasięg, na jaki *widzi prawdę,* to 36 metrów.

Widzenie prawdy nie umożliwia patrzenia przez przedmioty materialne. Nie jest to również wzrok prześwietlający obiekty. Czar nie neguje ukrycia, także spowodowanego przez mgłę itp. *Widzenie prawdy* nie pomaga też przejrzeć zwykłego przebrania, dostrzec w zwykły sposób chowających się istot ani zauważyć sekretnych drzwi ukrytych niemagicznym sposobem. Ponadto efektu niniejszego zaklęcia nie można wzmocnić żadną znaną magią ani mocami.

Komponent materialny: antyczna lornetka lub para okularów o dużej mocy (ST zakupu 16).

Widzenie w ciemnościach

Przemiany

Poziom: Mag 2; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 godzina/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Podmiot zyskuje zdolność widzenia nawet w całkowitej ciemności (w zasięgu 18 metrów). Widzenie w ciemnościach działa jak zwykły wzrok, ale pozwala postrzegać świat tylko w czerni i bieli i nie umożliwia widzenia w magicznej ciemności (jeżeli takowa występuje w kampanii).

Komponent materialny: szczypta suszonej marchwi.

Wskrzeszenie

Przywoływanie (Leczenie)

Poziom: Akolita 5; **Komponenty:** W, S, M, KO; **Czas rzucania:** 1 minuta; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte martwe stworzenie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak (więcej w opisie), **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Akolita przywraca życie martwej istocie. Może w ten sposób wskrzesić stworzenie, które zmarło nie wcześniej niż dzień na poziom czarującego.

Wskrzeszona istota posiada punkty wytrzymałości w liczbie równej 1 na aktualne KW. Wszelkie atrybuty, których wartość obniżono do 0, uzyskują wartość 1. Zwykłe trucizny oraz normalne choroby zostają uleczone w procesie wskrzeszenia, jednakże magiczne choroby (jak mumijna zgnilizna) oraz klątwy (likantropia) nie ulegają cofnięciu ani przełamaniu.

Niniejsze zaklęcie zamyka niemal śmiertelne rany oraz leczy prowadzące do śmierci obrażenia w zasadzie każdego typu, ale ciało wskrzeszanego musi być całe. W przeciwnym razie, gdy istota powróci między żywych, nie będzie miała tych części ciała, których zabrakło. Należy też pamiętać, że niniejsze zaklęcie w żaden sposób nie wpływa na wyposażenie i dobytek stworzenia, na które zostało rzucone.

Stworzenie przemienione w nieumarłego (na przykład, na skutek czaru *ożywienie umarłego*) nie może zostać wskrzeszone, dotyczy to również konstruktów, żywiołaków, przybyszy oraz nieumarłych. Nie można również przywrócić życia zmarłemu ze starości.

Powrót między żywych nie należy do prostych. Podmiot niniejszego zaklęcia po wskrzeszeniu traci jeden poziom, tak jakby stracił go w wyniku działania istoty wysączającej energię (np. wampira). W przypadku gdy znajduje się on na 1. poziomie, traci 1 punkty Budowy.

Bohater, który zmarł, mając w pamięci przygotowane czary, ponosi ryzyko 50% na to, że straci każdy z nich – poza stosownymi zmianami wynikającymi z utraty poziomu. Istota, która rzuca czary, nie przygotowując ich, ponosi ryzyko 50% na utratę każdej niewykorzystanej komórki na zaklęcia (tak jakby ich użyła, rzucając czar) – również poza stosownymi zmianami wynikającymi z utraty poziomu.

Komponent materialny: diament (ST zakupu 26).

Wspomożenie

Oczarowania [Wpływający na umysł]

Poziom: Akolita 2; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte żywe stworzenie; **Czas działania**: 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** brak, **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Wspomożenie zapewnia podmiotowi premię z morale +1 do testów ataków i rzutów obronnych na efekty strachu plus tymczasowe punkty wytrzymałości w liczbie 1k8 + poziom czarującego (do maksymalnie 1k8+10 tymczasowych punktów wytrzymałości).

Wykrycie magicznej aury

Uniwersalny

Poziom: Akolita 0, Mag 0; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** 18 m; **Obszar:** emanacja w kształcie ćwierćkola rozchodząca się od czarującego do granicy zasięgu; **Czas działania:** koncentracja, do 1 min./poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Bohater wykrywa aury magiczne. Ilość informacji, jakie uzyska, zależy od tego, ile czasu poświęci przeszukiwaniu danego obszaru i jak długo skupia się na konkretnym terenie lub podmiocie.

Pierwsza runda: obecność lub brak obecności magicznych aur w obszarze.

Druga runda: liczba różnych magicznych aur w obszarze oraz siła najpotężniejszej z nich.

Trzecia runda: siła i położenie każdej z aur w obszarze.

Magiczne obszary, kilka rodzajów magii oraz potężne lokalne emanacje magiczne mogą wypaczyć lub ukryć słabsze aury.

Siła aury: siła aury zależy od poziomu czarującego funkcjonującego zaklęcia lub poziomu czarującego przedmiotu.

Działający poziom czaru	Poziom czarującego przedmiotu	Siła aury
0-poziomowy lub utrzymująca się aura	utrzymująca się aura	Nieznaczna
1-2	1-3	Słaba
3	4-5	Umiarkowana
4	6-7	Silna
5	8-10	Przytłaczająca

Jeżeli siła aury klasyfikuje ją do więcej niż jednej kategorii, niniejszy czar ujawnia potężniejszą (na przykład, gdy działający czar oraz przedmiot magiczny znajdują się w tym samym miejscu i każdy z nich emanuje aurą).

Utrzymywanie się aury: czas utrzymywania się aury w danym miejscu po tym, gdy jej źródło się rozwieje, zależy od początkowej siły.

Oryginalna potęga	Czas utrzymywania się aury
Słaba	1k6 minut
Umiarkowana	1k6 × 10 minut
Silna	1k6 godzin
Przytłaczająca	1k6 dni

W każdej rundzie bohater może się obrócić i wykrywać magię na nowym obszarze. Niniejsze zaklęcie przenika przeszkody, ale jego działanie blokuje 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra zwykłego metalu, cienka warstwa ołowiu i 0,9 metra drewna lub ziemi.

Wywołanie strachu

Nekromancja [Strach, wpływający na umysł]

Poziom: Akolita 1, Mag 1; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** 1k4 rundy; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na czary:** tak.

W istocie, na którą zadziałał, czar wywołuje przerażenie. Stworzenie podlega karze z morale –2 do testów ataków, obrażeń zadawanych przez broń i rzutów obronnych. Stara się uciec od osoby, która rzuciła niniejsze zaklęcie. Jeżeli nie jest w stanie tego zrobić, może walczyć. Istoty o przynajmniej 6 KW są niepodatne na działanie opisywanego czaru. *Wywołanie strachu* kontruje *przełamanie strachu*.

Uwaga! czary wpływające na umysł nie działają na istoty nieinteligentne, a zaklęcia wywołujące strach na nieumarłych.

Wzmocnienie atrybutu

Przemiany

Poziom: Akolita 2, Mag 2; **Komponenty:** W, S, M/ KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Czar zapewnia tymczasową premię z usprawnienia równą +5 do tego z atrybutów (Siła, Zręczność, Budowa, Intelekt, Roztropność lub Charyzma), który bohater wybierze w momencie rzucania zaklęcia.

Tymczasowy przyrost wartości Intelektu czy Roztropności nie pozwala Magom ani Akolitom na uzyskanie dodatkowych czarów, ale ST rzutów obronnych na ich zaklęcia odpowiednio wzrasta. Czasowe zwiększenie wartości Intelektu nie oznacza również zyskania dodatkowych punktów umiejętności.

Materialny komponent wtajemniczeń: zwierzęca figurka origami symbolizująca jeden z sześciu atrybutów: byk (Siła), kot (Zręczność), niedźwiedź (Budowa), lis (Intelekt), sowa (Roztropność) lub orzeł (Charyzma).

Zabójcza chmura

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Mag 5; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Efekt:** Chmura w fali o promieniu 9 m, wysoka na 6 m; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** opis, **Odporność na czary:** tak.

Czar ten tworzy kłąb żółto-zielonych i trujących oparów. Powoduje on automatycznie śmierć każdej żywej istoty o 3 lub mniej KW (bez prawa do rzutu obronnego). Żywe stworzenia o KW od 4 do 6 giną, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Wytrwałość. Żywe istoty posiadające więcej niż 6 KW, a także te o KW od 4 do 6, którym powiódł się rzut obronny, otrzymują 1k10 obrażeń w każdej rundzie przebywania w obszarze działania chmury. Wstrzymywanie oddechu w niczym nie pomaga.

Zabójcza chmura oddala się od bohatera w tempie 3 metrów na rundę, przesuwając się tuż przy powierzchni ziemi. W każdej rundzie należy ustalić, na jaki obszar rozlał się opar, zakładając, iż nowy punkt początkowy znajduje się o kolejne 3 metry dalej od punktu początkowego, w którym postać rzuciła zaklęcie.

Ponieważ opary są cięższe od powietrza, opadają możliwie najniżej, wypełniając niecki i dziury. Przesączają się nawet do piwnic i przez kratki ściekowe. Chmura nie przenika przez ciecze, a zatem czaru nie można rzucać pod powierzchnią wody.

Zadawanie drobnych ran

Nekromancja

Poziom: Akolita 0, **Rzut obronny:** Wola neguje (patrz opis).

Czar ten działa jak *zadawanie lekkich ran*, z tą jednak różnicą, iż powoduje tylko 1 obrażenie i udany rzut na Wolę neguje wszystkie rany, zamiast redukować ich liczbę.

Zadawanie krytycznych ran

Nekromancja

Poziom: Akolita 4.

Czar ten działa jak *zadawanie lekkich ran*, z tą tylko różnicą, iż powoduje 4k8 obrażeń +1 na poziom czarującego (maksymalnie +10).

Zadawanie lekkich ran

Nekromancja

Poziom: Akolita 1; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola zmniejsza o połowę; **Odporność na czary:** tak.

Kładąc rękę na żywej istocie, bohater nasyca ją energią negatywną, zadając w ten sposób 1k8 obrażeń +1 na poziom czarującego (maksymalnie +5).

Ponieważ nieumarłych „ożywia" energia negatywna, czar ten leczy te istoty, zamiast zadawać im rany – odzyskują one po prostu stosowną liczbę punktów wytrzymałości.

Zadawanie poważnych ran

Nekromancja

Poziom: Akolita 3.

Czar ten działa jak *zadawanie lekkich ran*, z tą tylko różnicą, iż powoduje 3k8 obrażeń +1 na poziom czarującego (maksymalnie +10).

Zadawanie średnich ran

Nekromancja

Poziom: Akolita 2.

Czar ten działa jak *zadawanie lekkich ran*, z tą tylko różnicą, iż powoduje 2k8 obrażeń +1 na poziom czarującego (maksymalnie +10).

Zamknięcie drzwi

Odrzucanie

Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** jeden portal, do 1,8 m²/poziom; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Magia tego czaru zamyka drzwi, wrota, okna oraz drewniane, metalowe czy kamienne okiennice. W wyniku działania niniejszego zaklęcia portal będący podmiotem zostaje dobrze zamknięty, również na normalny klucz. *Zamknięcie drzwi* neguje *kołatka* oraz udane *rozproszenie magii*. Jeśli ktoś próbuje siłą otworzyć zamknięte mocą niniejszego czaru drzwi, okna itp., do normalnego ST takiego działania dodaje się 5.

Zasilenie mechanizmu

Przemiany

Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Efekt:** zasilenie jednego mechanicznego lub elektrycznego urządzenia; **Czas działania:** 10 minut/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Czar dostarcza energii urządzeniu elektrycznemu bądź mechanicznemu, które nie posiada źródła zasilania, ale jest w pełni sprawne. Na przykład, bohater może sprawić, że jego laptop, pomimo wyczerpania baterii, będzie działał, a samochód jechał, nawet gdy skończy się w nim paliwo. Zasilane zaklęciem urządzenie działa najzupełniej normalnie.

Czar oddziałuje na wszelki domowy sprzęt stacjonarny lub przenośny, własnoręcznie stworzony automat i typowy pojazd. Nie potrafi jednak zasilić większego i bardziej skomplikowanego sprzętu.

Zatrzymanie nieumarłego

Nekromancja

Poziom: Mag 3; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** do trzech nieumarłych, z których żadnych dwóch nie może znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 m; **Czas działania:** 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (więcej w opisie); **Odporność na czary:** tak.

Niniejsze zaklęcie unieruchamia do trzech nieumarłych. Pozbawione inteligencji istoty tego typu (takie jak szkielet czy zombi) nie mają prawa do rzutu obronnego, ale inteligentni nieumarli (jak wampiry) mogą go już wykonać. Jeżeli czar się powiedzie, przez czas jego działania ofiary są unieruchomione (efekt podobny do *unieruchomienia osoby* wpływającego na stworzenia żyjące). Efekt ten przestaje działać, jeśli *zatrzymani* nieumarli zostaną zaatakowani lub otrzymają obrażenia.

Komponent materialny: szczypta sproszkowanego czosnku.

Zbiorowe leczenie lekkich ran

Przywoływanie (Leczenie)

Poziom: Akolita 5; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** 1 stworzenie/poziom, ale żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola zmniejsza o połowę (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Pozytywna energia rozprzestrzenia się we wszystkich kierunkach od punktu początkowego, lecząc znajdującym się w pobliżu żywym sprzymierzeńcom 1k8 obrażeń +1 na poziom czarującego.

Tak jak wszystkie inne zaklęcia *leczenia*, również *zbiorowe leczenie lekkich ran* zadaje nieumarłym obrażenia, zamiast ich kurować.

Zbiorowe zadawanie lekkich ran

Nekromancja

Poziom: Akolita 5; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** 1 stworzenie/poziom, ale żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola zmniejsza o połowę (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Negatywna energia rozprzestrzenia się we wszystkich kierunkach od punktu początkowego, zadając znajdującym się w pobliżu żywym wrogom 1k8 obrażeń +1 na poziom czarującego.

Tak jak wszystkie inne zaklęcia *zadawania*, również *zbiorowe zadawanie lekkich ran* leczy nieumarłych, zamiast ich ranić.

Zbroja maga

Przywoływanie (Tworzenie) [Moc]

Poziom: Mag 1; **Komponenty:** W, S, K; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 godzina/poziom (P); **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy); **Odporność na czary:** tak (nieszkodliwy).

Podmiot niniejszego czaru otacza niewidzialne, ale namacalne pole mocy, zapewniające premię z wyposażenia +4 do Obrony. W odróżnieniu do zwykłego pancerza, ten nie powoduje kary do testów z pancerza i ryzyka niepowodzenia czarów wtajemniczeń oraz nie zmniejsza szybkości.

Koncentrator: kawałek skóry.

Zlokalizowanie przedmiotu

Poznanie

Poziom: Akolita 3, Mag 2; **Komponenty:** W, S, KO; **Czas rzucania:** akcja ataku; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Obszar:** okrąg o środku w tobie i promieniu 120 m + 12 m/poziom; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Bohater wykrywa kierunek, w którym znajduje się przedmiot – dobrze mu znany lub dokładnie przez niego wyobrażony. Czar lokalizuje takie przedmioty jak szata, biżuteria, mebel, narzędzie czy broń. Postać może poszukiwać rzeczy ogólnych – schodów, pistoletu czy telefonu – i w tym przypadku znajduje najbliższy przedmiot danego rodzaju, jeśli w zasięgu znajduje się więcej niż jeden. Jeżeli chce znaleźć określoną rzecz, choćby broszę, musi stworzyć jej dokładny mentalny obraz. Czar zawiedzie, jeśli owo wyobrażenie będzie odbiegało od wyglądu przedmiotu. Bohater nie może lokalizować konkretnego, jedynego w swoim rodzaju obiektu (na przykład: „BMW doktora Jamesa Halloway'a"), chyba że widział go osobiście (nie za pomocą magii poznania).

Niniejsze zaklęcie blokuje nawet cienka warstewka ołowiu. Za jego pomocą nie można też lokalizować istot.

Złamanie zaklęcia

Odrzucanie

Poziom: Akolita 5; **Komponenty:** W, S; **Czas rzucania:** 1 minuta, **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel lub cele:** mak-

symalnie jedna istota na poziom, wszystkie w odległości do 9 m od siebie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** opis; **Odporność na czary:** nie.

Czar ten uwalnia podmioty od oczarowań, przemian, klątw i petryfikacji (a także od innych efektów magicznych przemian). Może odwrócić nawet natychmiastowy efekt, na przykład zamiana w kamień w wyniku spojrzenia meduzy. Na każdy taki efekt rzucający wykonuje test poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego, maksymalnie +10) o ST równej 11 + poziom czarującego danego efektu. Sukces oznacza, że bohater uwolnił istotę spod czaru, klątwy itp. W przypadku przeklętych magicznych przedmiotów ST wynosi 25.

Jeżeli efekt jest wynikiem działania jakiegoś permanentnego przedmiotu magicznego, na przykład przeklętego miecza, *złamanie zaklęcia* nie zdejmuje klątwy z danej rzeczy, ale uwalnia ofiarę spod wpływu przedmiotu. Na przykład, przeklęty przedmiot może uniemożliwiać właścicielowi pozbycie się go. *Złamanie zaklęcia* pozwala ofierze pozbyć się owej rzeczy. Niemniej klątwa związana z przedmiotem nie zostaje zdjęta, przez co wpłynie na kolejną istotę, która go podniesie. I to nawet, jeżeli będzie to osoba, na którą ledwo co rzucono *złamanie zaklęcia*.

Zobaczenie niewidzialnego

Poznanie

Poziom: Mag 2; **Komponenty:** W, S, M; **Czas rzucania**: akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Obszar:** stożek; **Czas działania:** 10 minut/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na czary:** nie.

Bohater dostrzega wszystkie przedmioty i byty, które są niewidzialne i które znajdują się w jego polu widzenia, jakby były normalnie widoczne.

Niniejszy czar nie zdradza metody uzyskiwania niewidzialności. Nie ujawnia również iluzji i nie pozwala patrzeć przez nieprzezroczyste przedmioty. Nie pozwala także dojrzeć stworzeń, które po prostu się schowały, korzystają z ukrycia lub które z innych powodów trudno ujrzeć.

Komponent materialny: szczypta talku oraz garstka sproszkowanego srebra (ST zakupu 7).

MOCE PSIONICZNE

W rozdziale dziewiątym pojawiła się informacja, iż moce psioniczne manifestują postacie należące do klas zaawansowanych Wojownik Umysłu oraz Telepata. W kampanii, w której one występują, należy używać takich oto zasad zdolności FX.

Moc psioniczna to jednorazowy efekt psioniczny, który manifestuje postać (Telepata lub Wojownik Umysłu) lub stworzenie dysponujące tego rodzaju zdolnościami. Użycie mocy wymaga poświęcenia punktów mocy, choć istoty będące psionicznymi z natury, mogą wykorzystywać takie zdolności kilka razy dziennie, bez ponoszenia kosztów w punktach mocy.

Każda moc psioniczna jest związana z konkretnym atrybutem, będącej dla niej kluczowym. Jego wartość musi być równa przynajmniej 10 + poziom mocy, aby istota czy postać miały prawo manifestować określoną moc.

W przeciwieństwie do rzucających czary wtajemniczeń, postacie posługujące się psioniką nie posiadają ksiąg zaklęć i nie przygotowują mocy zawczasu. Liczba posiadanych punktów mocy zależy zaś od poziomu psionicznego bohatera. Ma on zaś pewną pulę mocy, które może manifestować na życzenie, jeśli tylko ma wystarczająco dużo punktów, aby pokryć koszt ich użycia.

Moc manifestuje się natychmiast, gdy tylko psioniczny bohater zapłaci za jej użycie punktami mocy.

Moce psioniczne nie wymagają wykonywania specjalnych gestów, zastosowania odpowiednich słów ani komponentów – są jakby efektem manifestowania się myśli. Niemniej użycie większości z nich wiąże się z jakimś zauważalnym efektem.

Manifestacja mocy

W rozdziale dziewiątym, w opisie klas zaawansowanych Telepata i Wojownik Umysłu, podano informacje o liczbie mocy znanych na każdym poziomie przez postać, a także punkach mocy dostępnych jej każdego dnia.

Bohater, aby zamanifestować moc, wybiera jedną spośród znanych i płaci za jej wykorzystanie w punktach mocy.

Punkty mocy

Koszt mocy zależy od jej poziomu, co przedstawiono dalej. Dla ułatwienia podano go również w opisie każdej z mocy.

Poziom mocy	0	1	2	3	4	5
Koszt (w punktach mocy)	0/1*	1	3	5	7	9

*Psioniczny bohater może manifestować dowolną, znaną sobie 0-poziomową moc 3 + jego poziom psioniczny razy dziennie, a każde dodatkowe wykorzystanie kosztuje 1 punkt mocy.

Każdego dnia postać obdarzona zdolnościami psionicznymi otrzymuje pewną liczbę punktów mocy, zależną od jej poziomu. Aby odbudować tę pulę (zregenerować umysł), bohater musi odpoczywać 8 godzin, a następnie medytować 15 minut. Nie poświęciwszy odpowiedniego czasu na wypoczynek i przywrócenie sił, nie odzyska punktów mocy. Należy zaznaczyć, iż psioniczna postać może odświeżać umysł w celu odzyskania punktów mocy jedynie raz w ciągu 24 godzin.

Prezentacja mocy

Pod wieloma względami manifestowaniem mocy psionicznych rządzą dokładnie te same zasady, co rzucaniem czarów (co dokładnie opisano w części „Prezentacja czarów", na stronie 329). Dalej przedstawiono jedynie różnice pomiędzy opisami mocy a zaklęć.

Kluczowy atrybut

W pierwszym wierszu pod nazwą mocy podano nazwę związanego z nią kluczowego atrybutu. Psioniczna postać, aby zamanifestować daną moc, musi posiadać wartość tego atrybutu równą przynajmniej 10 + poziom mocy. Na przykład, *zadawanie bólu* to 2-poziomowa moc, dla której kluczowym atrybutem jest Charyzma. A zatem Telepata musi mieć wartość Charyzmy przynajmniej 12, aby użyć wspomnianej mocy.

Określniki

Określniki pozwalają sklasyfikować moce posiadające pewne wspólne cechy. Pozwalają one również stwierdzić w przypadku wątpliwości, na które istoty dana moc wpłynie, a na które nie. Na przykład, *palec ognia i biały ogień* opisuje określnik „ogień", co oznacza, że oddziałują na wszystkie cele, które nie posiadają niepodatności lub odporności na ogień. Analogicznie *ładunek elektryczny* i *uderzenie pioruna* mają określnik „elektryczność", co oznacza że są skuteczne przeciwko celom, które rani lub którym szkodzi elektryczność.

Określniki (jeśli jakieś dotyczą), pojawiają się w nawiasach w tej samej linii, w której wymieniono atrybut kluczowy. Oto

Łączenie zdolności FX

Czary, moce psioniczne i efekty magiczne zwykle funkcjonują w opisany sposób, niezależnie od tego, ile zdolności FX wpływa na dany obszar lub podmiot. Poza wyjątkowymi przypadkami, nie wywierają one wpływu na inne czary lub moce. Za każdym razem, gdy zdolność FX w pewien specyficzny sposób wpływa na zaklęcie lub moc, informacja na ten temat pojawia się w jej opisie. W przypadku, gdy kilka zdolności oddziałuje na to samo miejsce, stosowanych jest kilka dodatkowych zasad.

Kumulowanie efektów: zazwyczaj premie tego samego rodzaju się ze sobą nie kumulują. Na przykład, jeżeli bohater otrzyma z dwóch różnych źródeł premie z morale +1, to pod uwagę brana jest tylko jedna z nich, a zatem nie uzyskuje w sumie premii +2 (więcej szczegółowych informacji na ten temat, łącznie z kilkoma wyjątkami, na stronie 48).

Z tego właśnie powodu, w przypadku, gdy czar lub moc zapewniają premie do testów ataków, obrażeń, rzutów obronnych lub innych, postać nie uzyskuje podwójnej korzyści po zastosowaniu tego samego zaklęcia dwa razy. Na przykład, dwa *błogosławieństwa* nie zapewnią podwojonej korzyści z jednego, ale oba będą funkcjonowały jednocześnie, a zatem jeśli jedno przestanie działać, skutkować będzie drugie przez pozostały mu czas trwania. Analogicznie, dwa *przyspieszenia* nie sprawią, że istota zacznie się poruszać dwa razy szybciej.

Premie oraz kary wynikające z dwóch różnych czarów lub mocy kumulują się ze sobą, jeśli modyfikatory należą do różnych rodzajów. Na przykład, *błogosławieństwo* zapewnia premię z morale +1 do rzutów obronnych na efekty strachu, a *odporność* obdarza premią z odporności +1 do wszystkich rzutów obronnych. Bohater, który znajdzie się pod działaniem obu zaklęć, będzie korzystał z premii +2 względem efektów strachu oraz premii +1 do wszystkich rzutów obronnych.

Premie, które nie posiadają żadnej nazwy (takie jak „premia +2", a nie „premia z odporności +2"), kumulują się ze wszystkimi premiami.

Taki sam efekt o odmiennej potędze: w przypadku gdy na tym samym obszarze lub celu działają co najmniej dwa identyczne czary lub moce o różnej potędze, pod uwagę należy brać tylko korzystniejszy z nich.

Kilka efektów kontroli umysłowej: czasem efekty magiczne, które powodują umysłową kontrolę, sprawiają, że inne zaklęcia o podobnym działaniu stają się nieistotne. Na przykład, *unieruchomienie osoby* powoduje, że wszelki inny wpływ mentalny przestaje mieć znaczenie, ponieważ uniemożliwia on ofierze jakikolwiek ruch. Efekty mentalnej kontroli, które nie pozbawiają istoty zdolności do działania, zwykle ze sobą nie kolidują. Jeżeli ofiara znajduje się pod wpływem kontroli dwóch lub większej liczby bytów, będzie się starała każdej służyć możliwie najlepiej, jednakże tylko w stopniu, na jaki pozwala dany efekt. Jeśli w tym samym czasie otrzyma sprzeczne rozkazy, kontrolujący ją rywale muszą wykonać sporne testy Charyzmy, aby ustalić, którego usłucha.

Czary/moce o przeciwnych efektach: czary i moce o przeciwnych efektach stosuje się normalnie, biorąc pod uwagę wszelkie premie, kary i inne zmiany w kolejności, w jakiej następują.

Efekty natychmiastowe: dwa i więcej czarów o natychmiastowym czasie działania funkcjonuje kumulatywnie, jeśli wpływają na ten sam cel. I tak, na przykład, dwie *kule ogniste*, które obejmą tę samą istotę, zmuszą ją do wykonania dwóch rzutów obronnych (jeden na każde zaklęcie) i spowodują stosowne dla nich obrażenia. *Leczenie lekkich ran*, które dwa razy w jednej rundzie rzucono na tę samą osobę, zadziała normalnie.

lista określników pojawiających się w opisach mocy z tego podręcznika: elektryczność, ogień, oparty na języku, przymus oraz wpływający na umysł.

Poziom

Względna siła mocy wyraża właśnie poziom, a zatem moce 1-poziomowe są silniejsze od 0-poziomowych i tak dalej. Poziom mocy określa również czy dana postać jest w stanie używać mocy, co z kolei zależy od jej poziomu klasowego oraz wartości kluczowego atrybutu (więcej informacji na ten temat w opisie klas zaawansowanych Telepata i Wojownik Umysłu w rozdziale dziewiątym).

Przejawy

Podczas manifestowania mocy psionicznej, zazwyczaj głównemu efektowi towarzyszy drugorzędny przejaw. Może on być: dźwiękowy (Dź), materialny (Ma), mentalny (Me), wizualny (Wi) lub zapachowy (Za). W opisie każdej z mocy znajduje się informacja o związanym z nią przejawie.

Czas manifestowania

W zależności od mocy czas manifestowania może być akcją ataku lub akcją całorundową. Więcej informacji podano w prezentacji mocy.

Zasięg

Każda z mocy psionicznych posiada określony zasięg, podany w jej prezentacji. Zasięg to maksymalna odległość od psionicznego bohatera, w której może wystąpić efekt. Kategorie zasięgu są takie same jak w przypadku czarów.

Cel, efekt, obszar

Pojęcia zdefiniowane i używane w taki sam sposób jak w przypadku czarów.

Rzut obronny

W przypadku większości szkodliwych mocy ofiara ma prawo do rzutu obronnego, którego typ podano w opisie każdej z nich. W zależności od rezultatu, podmiot mocy częściowo lub całkowicie unika jej efektów. ST rzutu obronnego na moc wynosi 10 + jej poziom + modyfikator atrybutu kluczowego manifestującego. Pojęcia wykorzystywane do zdefiniowania różnych rodzajów rzutów obronnych i ich wyników nie różnią się od tych przedstawionych przy okazji czarów.

Odporność na moc

Odporność na moc to specjalna właściwość obronna chroniąca przed działaniem mocy psionicznych. Jeżeli psioniczna postać stawia czoło istocie z taką cechą, to jej moc zadziała tylko pod takim warunkiem, iż wykona test poziomu (1k20 + poziom klasowy psionika), w którym uzyska wynik co najmniej równy odporności na moc adwersarza.

W opisie każdej mocy podano czy w jej przypadku stosuje się odporność na moc, czy też nie („tak" – jeżeli jest wykorzystywana, „nie" – w przeciwnym razie). Pozostałe szczegóły są takie same jak dla odporności na czary.

Koszt w punktach mocy

Wszystkie moce danego poziomu mają taki sam koszt w punktach mocy. Liczbę punktów potrzebnych do manifestowania określonej mocy również podano w jej opisie.

Opis działania

Tekst wyjaśniający, w jaki sposób działa moc lub co czyni.

Porażka mocy

Za każdym razem, gdy bohater próbuje manifestować moc w warunkach nieodpowiadających jej charakterystykom (zasięg, obszar i tak dalej), jego wysiłek idzie na marne, a moc jest tracona.

Manifestowanie mocy kończy się również porażką, jeżeli coś przerwie skupienie postaci (Koncentracja, strona 57).

NOWY ATUT

Jeżeli Mistrz Gry zdecyduje się włączyć postacie obdarzone zdolnościami psionicznymi do prowadzonej przez siebie kampanii, musi udostępnić im taki oto atut. W opisach Telepaty oraz Wojownika Umysłu (rozdział dziewiąty) podano, że jego posiadanie stanowi wymaganie dla bohaterów pragnących awansować na poziomy w którejś z tych klas zaawansowanych.

Dziki talent

Bohater może manifestować jedną 0-poziomową moc psioniczną.

Korzyść: postać wybiera jedną 0-poziomową moc psioniczną, którą może manifestować do trzech razy w czasie 24 godzin. Jej wykorzystanie nie wymaga poświęcenia punktów mocy. W przypadku, gdy istotnym czynnikiem jest poziom manifestującego (na przykład, przy określeniu zasięgu mocy), bohater za taki uznaje swój poziom manifestującego +1. A zatem, nawet jeżeli nie posiada poziomów w odpowiedniej klasie psionicznej, może wykorzystywać daną moc, tak jakby był 1-poziomowym manifestującym.

Specjalne: ten atut można wybrać wielokrotnie, ale za każdym razem postać decyduje się na inną moc.

LISTA MOCY

Tę część podręcznika rozpoczyna lista mocy dostępnych Telepatom i Wojownikom Umysłu. Zamieszczone dalej informacje odnoszą się do mocy obu rodzajów.

Ciągi mocy: w opisie niektórych mocy znajdują się odwołania do innych, na których je oparto. W opisie danej mocy podano jedynie te informacje, które odróżniają ją od tej podstawowej. Nie powtórzono pozycji nagłówkowych oraz wiadomości opisowych, które nie ulegają zmianie. Na przykład, do takiego ciągu należą wszystkie odmiany *więzi umysłowej*, której fundamentem jest *słabsza więź umysłowa*. W opisie tej właśnie mocy podano informacje, które dotyczą również *więzi umysłowej* i *narzucenia więzi umysłowej* (dwóch innych mocy zaliczanych do ciągu).

Kostki Wytrzymałości: termin „Kostki Wytrzymałości" jest równoznaczny z pojęciem „poziomy postaci", gdy dotyczy efektów wpływających na istoty o pewnej liczbie Kostek Wytrzymałości. Stworzenia, które posiadają KW tylko wynikające z gatunku, a nie z klasy, mają poziom postaci równy liczbie KW. Istotę dysponującą poziomami klasowymi należy traktować tak jakby posiadała liczbę Kostek Wytrzymałości równą sumie KW i poziomów klasowych.

Poziom manifestującego: potęga mocy zależy od poziomu manifestującego, który definiuje się jako poziom manifestującego zależny od danej klasy psionicznej. Istota, która nie posiada żadnych klas, ma poziom manifestującego równy liczbie Kostek Wytrzymałości, chyba że w opisie mocy stwierdzono inaczej.

Bohaterowie, postacie, istoty, stworzenia: te wszystkie słowa w opisie mocy mają takie samo znaczenie.

Układ listy: moce wymienione na przedstawionych tu listach uporządkowano zależnie od poziomów (od najniższego do najwyższego) i ułożono alfabetycznie w każdej z grup. Każdą z nich uzupełnia krótki opis. W nawiasach po nazwie podano atrybut kluczowy dla danej mocy.

Moce Telepaty

Telepata może wybierać moce psioniczne z następującej listy:

0-poziomowe moce Telepaty

Dekoncentracja (Cha). Ofiara jest rozkojarzona, przez co podlega karze –1 do pewnych działań.
Długa ręka (Bd). Pomniejsza telekineza.
Donos (Cha). Przesyła w jedną stronę telepatyczną wiadomość.
Otumanienie (Cha). Ofiara traci następną akcję.
Palec ognia (Int). Zadaje jednemu celowi 1k3 obrażenia od ognia.
Werwa (S). Obdarza 1 tymczasowym punktem wytrzymałości.
Wykrycie psioniki (Rzt). Umożliwia wykrywanie aktywności psionicznej.
Zryw (Zr). Szybkość wzrasta o 3 metry na czas 1 rundy.

1-poziomowe moce Telepaty

Czytanie przedmiotu (Rzt). Odsłania przeszłość przedmiotu.
Kontrolowanie przedmiotu (Bd). Bohater przemieszcza małe obiekty za pomocą telekinezy.
Przyciąganie (Cha). Ofiara odczuwa pociąg do wskazanego obiektu.
Słabsza więź umysłowa (Cha). Nawiązuje ograniczoną więź mentalną z celem.
Słabsze ulepszenie ciała (S). Bohater leczy 1k8 PW lub uzyskuje premię +1 do najbliższego rzutu obronnego na Wytrwałość na truciznę lub chorobę albo też leczy 1 punkt obniżenia wartości atrybutu.
Zauroczenie osoby (Cha). Podmiot staje się przyjacielem użytkownika mocy.

2-poziomowe moce Telepaty

Blokada umysłu (Cha). Podmiot nie może się poruszać ani podejmować żadnych działań mentalnych.
Jasnosłyszenie/Jasnowidzenie (Rzt). Pozwala widzieć lub słyszeć na odległość.
Lewitacja (Zr). Podmiot porusza się w górę i w dół w kierunku wskazanym przez bohatera.
Sugestia (Cha). Zmusza podmiot do podjęcia zasugerowanego działania.
Wyczulenie na echa psychiczne (Rzt). Ujawnia przeszłość danego miejsca.
Wykrycie myśli (Cha). Odsłania powierzchowne myśli celu.
Zadawanie bólu (Cha). Atak umysłowy powoduje 3k6 obrażeń.

3-poziomowe moce Telepaty

Mentalny cios (Cha). Ofiara ulega oszołomieniu na 3k4 rundy.
Oszukanie zmysłu (Cha). Oszukuje jeden ze zmysłów podmiotu.

Słabsze zdominowanie (Cha). Ofiara podporządkowuje się woli Telepaty.
Więź umysłowa (Cha). Tworzy mentalną więź z innymi.
Zanegowanie psioniki (Bd). Anuluje moce i efekty psioniczne.

4-poziomowe moce Telepaty

Modyfikacja wspomnień (Cha). Zaszczepia podmiotowi fałszywe wspomnienia.
Narzucenie więzi umysłowej (Cha). Tworzy mentalną więź z niechętnym celem.
Telekineza (Bd). Podnosi lub przemieszcza ciężar 12,5 kg/poziom w zasięgu dalekim.
Zdominowanie (Cha). Ofiara jest posłuszna woli Telepaty.

5-poziomowe moce Telepaty

Odporność na moc (Rzt). Podmiot zyskuje odporność na moc 12.
Przesłanie wieści (Zr). Doręcza natychmiast krótką wiadomość w dowolne miejsce.
Sonda umysłowa (Cha). Odkrywa sekretne myśli podmiotu.

Moce Wojownika Umysłu

Wojownik Umysłu może wybierać moce psioniczne z następującej listy.

0-poziomowe moce Wojownika Umysłu

Daleki cios (Bd). Telekinetyczne uderzenie zadaje 1 obrażenie.
Odwaga (S). Psionik otrzymuje premię z morale +1 do rzutów obronnych.
Palec ognia (Int). Zadaje jednemu celowi 1k3 obrażenia od ognia.
Werwa (S). Obdarza 1 tymczasowym punktem wytrzymałości.
Wykrycie psioniki (Rzt). Umożliwia wykrywanie aktywności psionicznej.

1-poziomowe moce Wojownika Umysłu

Ognisty pocisk (Int). Zadaje 1k6 +1 obrażeń od ognia.
Przeczuwanie walki (Rzt). Postać uzyskuje premię z olśnienia +1 do Obrony.
Słabsza broń bioenergetyczna (S). Tworzy snop bioenergii, zadający 1k4 obrażenia miażdżone.
Słabsze wstrząśnienie (Bd). Mentalny cios zadający 1k6 obrażeń.
Wigor (S). Obdarza 3 tymczasowymi punktami wytrzymałości.

2-poziomowe moce Wojownika Umysłu

Ładunek elektryczny (Int). Wstrząs elektryczny zadaje dotkniętemu 2k6 obrażeń.
Pazury niedźwiedzia (S). Atak pazurami zadaje 1k12 obrażeń.
Przewidywanie walki (Rzt). Zapewnia premię z olśnienia +2 do testów ataków.
Skupienie przed walką (Rzt). Zapewnia premię z olśnienia +4 do inicjatywy.
Widzenie w ciemnościach (Rzt). Pozwala widzieć w ciemności.
Wstrząśnienie (Bd). Mentalny cios zadający 3k6 obrażeń.

3-poziomowe moce Wojownika Umysłu

Biały ogień (Int). Zadaje 5k4 obrażenia od ognia w promieniu 6 metrów.
Metafizyczna broń (Int). Broń zyskuje premię z usprawnienia +3.
Uderzenie pioruna (Int). Zadaje 3k6 obrażeń od elektryczności w promieniu 9 metrów.
Umysłowe strzałki (Int). Rozprysk mentalnych ostrzy zadających celowi 2k6 obrażeń.
Zanegowanie psioniki (Bd). Anuluje moce i efekty psioniczne.

4-poziomowe moce Wojownika Umysłu

Naturalny pancerz (S). Zapewnia premię z naturalnego pancerza +4 do Obrony.
Ognista burza (Int). Zadaje 5k6 obrażeń od ognia w promieniu 9 metrów.
Potężniejsza broń bioenergetyczna (S). Tworzy snop bioenergii zadający 2k8 obrażeń miażdżonych.
Psychosprzężenie (S). Punkty mocy można wykorzystać do zwiększenia modyfikatorów z S, Zr i/lub Bd.

Opisy mocy

Tu przedstawiono moce w porządku alfabetycznym.

Biały ogień

Intelekt [Ogień]
Poziom: Wojownik Umysłu 3; **Przejaw:** wizualny (więcej w opisie); **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Obszar:** fala o promieniu 6 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 5.

Bohater powołuje do istnienia pożogę piekielnego, rozgrzanego do białości żaru, zadającego 5k4 obrażenia od ognia wszystkim stworzeniom na wyznaczonym obszarze (musi widzieć docelowe miejsce lub przynajmniej jego fragment). Nietrzymane przedmioty również ponoszą uszkodzenia.

Biały ogień zapala przedmioty łatwopalne i uszkadza przedmioty na danym obszarze. Może stopić metale o niskiej temperaturze topnienia, takie jak ołów, złoto, miedź, srebro lub brąz.

Blokada umysłu

Charyzma [Wpływający na umysł]
Poziom: Telepata 2; **Przejawy:** materialne, wizualne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** jedno średnie lub mniejsze stworzenie; **Czas działania:** 1 runda/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Wyższe czynności umysłowe podmiotu zostają zablokowane. Staje się on mentalnie sparaliżowany, niezdolny do podjęcia jakichkolwiek działań. Postać o *zablokowanym umyśle* nie jest oszołomiona (a zatem napastnik nie otrzymuje żadnych specjalnych korzyści podczas atakowania jej) i może bronić się przed fizycznymi atakami (wciąż korzysta z premii ze Zręczności do Obrony), ale nie jest się w stanie w żaden sposób przemieścić ani korzystać z mocy psionicznych.

Stworzenie latające znajdujące się pod wpływem tej mocy nie może machać skrzydłami i spada, pływające nie potrafi utrzymać się na wodzie i może utonąć.

Czytanie przedmiotu

Roztropność
Poziom: Telepata 1; **Przejawy:** dźwiękowe, materialne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** jeden przedmiot; **Czas działania:** koncentracja, do 10 minut/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Przedmioty gromadzą w sobie mentalne ślady pozostawione przez wcześniejszych właścicieli. Niniejsza moc pozwala je odczytać. Zakres informacji zależy od czasu, jaki postać poświęci na badanie danego przedmiotu.

Pierwsza runda: płeć ostatniego właściciela.
Druga runda: wiek ostatniego właściciela.

Trzecia runda: wygląd ostatniego właściciela.

Czwarta runda: podstawowe wartości, jakie wyznawał ostatni właściciel (jeśli jakieś wyznawał).

Piąta runda: sposób, w jaki ostatni właściciel zdobył i utracił dany przedmiot.

Szósta runda i następna: płeć właściciela wcześniejszego niż ostatni i tak dalej.

Przedmiot, który wcześniej nie miał właścicieli, nie ujawnia żadnych informacji. Bohater może kontynuować cofanie się w łańcuchu właścicieli dopóty, dopóki czas działania mocy nie dobiegnie końca. Jeżeli ponownie manifestuje tę moc na tym samym przedmiocie, zaczyna badanie od początku.

Daleki cios

Budowa

Poziom: Wojownik Umysłu 0; **Przejawy:** mentalne, wizualne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedna istota; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater uderza w cel telekinetycznym ciosem, zadającym 1 obrażenie. Moc nie uszkadza przedmiotów nieożywionych.

Dekoncentracja

Charyzma [Wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 0; **Przejaw:** dźwiękowy; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** koncentracja, do 1 minuty/poziom (P); **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Moc powoduje rozkojarzenie celu. Podmioty *dekoncentracji* wykonują wszystkie testy Nasłuchiwania, Przeszukiwania, Spostrzegawczości i Wyczucia pobudek z karą –1.

Długa ręka

Budowa

Poziom: Telepata 0; **Przejaw:** wizualny; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** nietrzymany przedmiot o wadze do 2,5 kg; **Czas działania:** koncentracja; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater może siłą umysłu na życzenie poruszać przedmiotami w górę i na boki. Przesunięcie o 4,5 metra w dowolną stronę traktowane jest jak akcja ruchu. Jeśli w którymkolwiek momencie przedmiot opuści zasięg, kończy się działanie mocy.

Donos

Charyzma [oparty na języku]

Poziom: Telepata 0; **Przejaw:** wizualny; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater przekazuje telepatycznie dowolnemu żywemu stworzeniu znajdującemu się w zasięgu wiadomość liczącą do 10 słów. *Donos* pozwala tylko na jednokierunkową wymianę informacji między manifestującym a podmiotem. Jeżeli postać nie włada żadnym językiem znanym podmiotowi, „słyszy" on tylko bezsensowny mentalny bełkot.

Jasnosłyszenie/Jasnowidzenie

Roztropność

Poziom: Telepata 2; **Przejawy:** dźwiękowe, wizualne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** opis; **Czas działania:** 1 minuta/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Ta moc pozwala bohaterowi skoncentrować się na jakimś obszarze i widzieć lub słyszeć (w zależności od wyboru) co się tam dzieje, prawie tak dobrze, jakby się tam znajdował. Odległość nie ma znaczenia, ale miejsce musi być znane – albo osobiście postaci, albo określone w sposób oczywisty (na przykład za drzwiami lub za rogiem).

Kontrolowanie przedmiotu

Budowa

Poziom: Telepata 1; **Przejaw:** materialny; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** jeden nietrzymany przedmiot ważący do 50 kg; **Czas działania:** koncentracji, do 1 rundy/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater za pomocą telekinezy animuje nieożywiony obiekt, dzięki czemu może kierować jego ruchami. Kontrolowany przedmiot porusza się jak marionetka – sztywno i niezdarnie, z Szybkością do 3 metrów. Za jego pomocą można wykonać atak, uderzając nim przeciwnika. Premia do ataku wynosi +0, a obiekt zadaje 1k4 obrażenia miażdżone.

Lewitacja

Zręczność

Poziom: Telepata 2; **Przejaw:** zapachowy; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty lub bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** ty lub jedno chętne stworzenie, bądź przedmiot o wadze do 50 kg/poziom); **Czas działania:** 10 minut/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Lewitacja pozwala bohaterowi, innej istocie lub przedmiotowi unosić się w górę i w dół, zależnie od jego woli. Stworzenie, na które ma zadziałać niniejsza moc, musi chętnie poddać się jej działaniu. Przedmiotu z kolei nikt nie może trzymać lub musi się on znajdować w posiadaniu istoty chętnej *lewitacji*. Postać mentalnie kieruje podmiot tej mocy w górę lub w dół, poruszając go na dystans maksymalnie 6 metrów w rundzie. Jest to dla niej akcja ruchu. Bohater nie ma prawa poruszać podmiotem w poziomie. Niemniej ten ostatni może się, na przykład, poruszać wzdłuż urwiska czy też odpychać od sufitu (zwykle w taki sposób porusza się z szybkością równą 1/2 bazowej).

Lewitująca istota, która atakuje bronią do walki wręcz lub dystansową, staje się coraz mniej stabilna. Dlatego też jej pierwszy atak podlega karze –1 do testów ataków, drugi karze –2 i tak dalej, aż do maksimum –5. Cała runda poświęcona na odzyskanie równowagi sprawia, że kara spada znów do –1.

Ładunek elektryczny

Intelekt [elektryczność]

Poziom: Wojownik Umysłu 2; **Przejaw:** wizualny (więcej w opisie); **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Efekt:** obrażenia od wstrząsu elektrycznego; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Bohater powołuje do istnienia ładunek elektrostatyczny powodujący po dotknięciu 2k6 obrażeń od elektryczności.

Mentalny cios

Charyzma

Poziom: Telepata 3; **Przejaw:** wizualny; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** 18 m; **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 5.

Bohater wyprowadza mentalne uderzenie, które powoduje oszołomienie celu na 3k4 rundy.

Metafizyczna broń

Intelekt

Poziom: Wojownik Umysłu 3; **Przejaw:** wizualny (więcej w opisie); **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedna broń lub 50 pocisków (stykających się ze sobą w chwili manifestowania mocy); **Czas działania:** 1 godzina/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy, przedmioty); **Odporność na moc:** tak (nieszkodliwy, przedmioty); **Koszt w punktach mocy:** 5.

Broń zyskuje premię z usprawnienia +3 do testów ataków. Usprawniony oręż jarzy się bladosrebrnym światłem (niewystarczającym jednak, aby zapewniać oświetlenie).



Mentalny cios

Opcjonalnie bohater może wpłynąć na maksymalnie 50 strzał, bełtów lub nabojów. Amunicja winna być tego samego typu i zebrana w jednym miejscu (choćby w jednym magazynku czy kołczanie). Moc przestaje działać na wszelkie użyte pociski, strzały, bełty itd., ale nie na broń rzucaną.

Modyfikacja wspomnień

Charyzma [Wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 4; **Przejaw:** dźwiękowy; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** jedno średnie lub mniejsze stworzenie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wola neguje (więcej w opisie); **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 7.

Bohater zaszczepia podmiotowi wspomnienia, które sam wymyśla. Może zafałszować okres jednej rundy na cztery poziomy manifestującego, więc na 8. poziomie jest w stanie wszczepić fałszywe wspomnienia dotyczące 12 sekund. Fałszywe wydarzenie trafia w wybrany przez postać moment czasowy z ostatniego tygodnia. Nie może ona przy okazji odczytać wspomnień podmiotu, zatem jeśli bohater nie ma konkretnej wiedzy o jego działaniach w danym czasie, lepiej, aby wspomnienie było ogólne.

Narzucanie wspomnień jest trudne, bo jeżeli nie zostanie dobrze wykonane, to umysł podmiotu rozpozna je jako fałszywe. Dysonans pojawia się wtedy, gdy zaszczepione reminiscencje nie trafiają w kontekst wydarzeń z danego czasu. Na przykład, postać chce, aby podmiot pamiętał, jak wychodził trzy dni wcześniej z konkretnego baru w konkretnym mieście, ale w rzeczywistości nie był wtedy w tym miejscu. Dlatego też ofiara otrzymuje premię od +1 do +4 do rzutu obronnego, w zależności od siły dysonansu wywołanego przez pozakontekstowe wspomnienia (decyduje MG). W przedstawionym przykładzie zyska premię +1 do rzutu obronnego na Wolę, jeżeli była w danym mieście w ostatnim tygodniu (ale nie dokładnie trzy dni temu), ale już +4, jeśli nigdy nie odwiedzała tego miasta. Podobną premię od +1 do +4 zapewniają fałszywe wspomnienia, w których podmiot wykonuje działania niezgodne z jego naturą. Próba wszczepienia wspomnień, które po prostu nie mogą być prawdziwe, automatycznie kończy się niepowodzeniem. Na przykład, wspomnienie popełnienia przez podmiot samobójstwa jest fałszywe z oczywistych powodów.

Narzucenie więzi umysłowej

Charyzma

Poziom: Telepata 4; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 7.

Działa jak *słabsza więź umysłowa*, ale pozwala nawiązać telepatyczną więź z niechętnym podmiotem. Jednak nawet jeśli bohater narzuci taką więź, istota nadal może się przed nim bronić, nie odpowiadając w żaden sposób za pomocą niniejszej mocy.

Naturalny pancerz

Siła

Poziom: Wojownik Umysłu 4; **Przejawy:** materialne, zapachowe; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Koszt w punktach mocy:** 7.

Skórę bohatera porastają grube wyrostki, zapewniającą premię z naturalnego pancerza +4 do Obrony. Moc nie powoduje kar do testów z pancerza i nie wpływa na szybkość. Działanie tej mocy nie kumuluje się z innymi premiami z naturalnego pancerza.

Odporność na moc

Roztropność

Poziom: Telepata 5; **Przejawy:** materialne, wizualne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięte stworzenie; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 9.

Bohater obdarza podmiot odpornością na moc równą 12 + poziom Telepaty postaci manifestującej tę moc.

Odwaga

Siła

Poziom Wojownik Umysłu 0; **Przejaw:** dźwiękowy; **Czas manifestowania:** opis; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater natychmiast zyskuje premię z morale +1 do rzutu obronnego.

Postać ma prawo zamanifestować tę moc natychmiast – wystarczająco szybko, aby uzyskać premię z morale +1 do rzutu obronnego w tej samej rundzie. Manifestacja tej mocy to akcja darmowa.

Ognista burza

Intelekt [ogień]

Poziom: Wojownik Umysłu 4; **Przejaw:** wizualny (patrz opis); **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Obszar:** fala o promieniu 9 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 7.

Na całym obszarze działania mocy szaleją trzaskające płomienie i piekielny, rozgrzany do białości żar, zadającym 5k6 obrażeń od ognia wszystkim istotom przebywającym w danym miejscu. Manifestujący musi widzieć cały obszar lub choć jego część, by umieścić *ognistą burzę*. Nietrzymane przedmioty również podlegają stosownym uszkodzeniom (5k6).

Moc zapala materiały łatwopalne i niszczy znajdujące się na obszarze działania obiekty. Jest również w stanie stopić metale o niskiej temperaturze topnienia, takie jak ołów, złoto, miedź, srebro lub brąz.

Ognisty pocisk

Intelekt [ogień]

Poziom: Wojownik Umysłu 1; **Przejaw:** wizualny (więcej w opisie); **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** 18 metrów; **Efekt:** pocisk; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Z palca bohatera wystrzeliwuje ogniowy pocisk, który trafia w cel po udanym ataku dotykowym dystansowym. Trafiona ofiara otrzymuje 1k6+1 obrażenia od ognia i może ulec podpaleniu.

Oszukanie zmysłu

Charyzma [Wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 3; **Przejaw:** mentalny; **Czas manifestowania:** akcja całorundowa; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** koncentracja, do 1 minuty/poziom (P); **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 5.

Bohater zyskuje ograniczoną możliwość fałszowania jednego ze zmysłów podmiotu. Myśli on, że widzi, słyszy, wącha, smakuje lub dotyka czegoś innego niż w rzeczywistości. Postać nie może stworzyć doznania zmysłowego, gdy w rzeczywistości żadne nie występowało, ani sprawić, aby podmiot był zupełnie nieświadomy bodźca, ale ma prawo zamienić jedno specyficzne wrażenie na inne, fałszywe. Na przykład, jest w stanie sprawić, że określony człowiek wygląda na innego, konkretnego osobnika, zamknięte drzwi wydają się otwarte, kadź kwasu pachnie jak woda różana, papuga to podpórka do książek, zepsute jedzenie smakuje jak świeże owoce, lekki cios odczuwany jest jako uderzenie pocisku, krzyk brzmi jak wycie wiatru i tak dalej. Postać może runda po rundzie zmieniać fałszowane zmysły. Nie ma prawa jednakże zmodyfikować intensywności bodźca o więcej niż 50%. Da się sprawić, by opary kwasu pachniały przyjemnie, lecz nie uda się nadać kwasowi smaku słodyczy. Jeżeli mocy tej używa się do rozpraszania uwagi psionika chcącego zamanifestować moc, musi on wykonać test Koncentracji jakby przeciw mocy niepowodującej ran (w tym przypadku ST równe ST rzutu obronnego na przeszkadzającą moc +3).

Otumanienie

Charyzma [przymus, wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 0; **Przejawy:** materialne, mentalne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedna osoba; **Czas działania:** 1 runda; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Ta moc mąci umysł jednej średniej lub mniejszej istoty, która w efekcie nie jest w stanie wykonać żadnej akcji. Moc nie wpływa na stworzenia o KW 5 i więcej. Otumaniona ofiara nie jest oszołomiona (a zatem atakujący ją nie zyskują żadnych dodatkowych korzyści), ale nie może się poruszać, rzucać zaklęć, wykorzystywać mocy psionicznych itd.

Palec ognia

Intelekt [ogień]

Poziom: Telepata 0, Wojownik Umysłu 0; **Przejaw:** wizualny (więcej w opisie); **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Efekt:** promień; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Z palca bohatera wystrzeliwuje promień ognia, który trafia w cel po udanym ataku dotykowym dystansowym. Trafiona ofiara otrzymuje 1k3 obrażenia od ognia. Płomień nie powoduje podpalenia.

Pazury niedźwiedzia

Siła

Poziom: Wojownik Umysłu 2; **Przejawy:** materialne, wizualne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 1 godzina/poziom; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Przedramiona bohatera rosną, dłonie zamieniają się w szerokie łapy, a z palców wyrastają zakrzywione ostrza niedźwiedzich pazurów. Moc pozwala wykonywać atak pazurami (który nie prowokuje okazyjnych ataków), zadającymi 1k12 obrażeń tnących (plus modyfikator z Siły). Bohatera uznaje się za uzbrojonego, nie może on jednak przez czas działania mocy chwytać przedmiotów (także broni), ani nimi manipulować. Postać może używać tej mocy w połączeniu z atutami, mocami i czarami umożliwiającymi dodatkowe ataki w turze, jak również wyprowadzać wiele ataków zyskanych w wyniku awansu na poziomy.

Potężniejsza broń bioenergetyczna

Siła

Poziom: Wojownik Umysłu 4; **Przejawy:** wizualne, materialne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 4 rundy + 1 runda/poziom; **Koszt w punktach mocy:** 7.

Bohater tworzy potężny snop lśniącej energii biokinetycznej, który może służyć za broń do walki wręcz. Każdy udany atak za jej pomocą powoduje 2k8 obrażeń miażdżonych. Snop utrzymuje swoją formę przez czas działania mocy lub do chwili, gdy używający go upuści (bądź nie będzie mógł go dotykać przynajmniej jedną ręką) – wówczas ulega rozproszeniu.

Przeczuwanie walki

Roztropność

Poziom: Wojownik Umysłu 1; **Przejawy:** wizualne, materialne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 1 godzina/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Świadomość postaci wybiega o ułamek sekundy w przyszłość, pozwalając jej skuteczniej unikać ciosów przeciwnika. Zyskuje premię z olśnienia +1 do Obrony. Jeśli bohater jest nieprzygotowany, to wspomnianej premii nie wlicza do Obrony.

Przesłanie wieści

Zręczność

Poziom: Telepata 5; **Przejaw:** mentalny; **Czas manifestowania:** akcja całorundowa; **Zasięg:** opis; **Cel:** jedno stworzenie; **Czas działania:** 1 runda; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 9.

Bohater kontaktuje się z konkretną znaną mu istotą, której przekazuje krótką wiadomość liczącą maksymalnie 25 słów. Podmiot rozpoznaje postać, jeżeli ją zna. Może też natychmiast odpowiedzieć jej w taki sam sposób. Otrzymawszy wiadomość, podmiot wcale nie musi zachować się stosownie do zawartych w niej wskazówek.

Przewidywanie walki

Roztropność

Poziom: Wojownik Umysłu 2; **Przejaw:** wizualny; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 1 minuta/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Świadomość postaci wybiega o ułamek sekundy w przyszłość, pozwalając jej lepiej wyprowadzać ataki. Bohater otrzymuje premię z olśnienia +2 do testów ataków przez czas działania mocy.

Przyciąganie

Charyzma [przymus, wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 1; **Przejaw:** dźwiękowy; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** 1 godzina/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater zaszczepia w umyśle podmiotu pożądanie, które przyciąga go do konkretnej osoby, przedmiotu, działania albo wydarzenia. Ofiara mocy będzie próbować podejmować odpowiednie kroki, aby zbliżyć się, wypełnić, znaleźć, spełnić czy zadziałać tak, jak określono w danym przypadku. W przypadku tej mocy „odpowiednie" oznacza tyle, że choć podmiot jest zafascynowany podsuniętym przyciąganiem, nie uległ ślepej obsesji. Nie skoczy w ogień ani nie rzuci się ze skały. Nadal będzie rozpoznawał niebezpieczeństwo, ale nie będzie uciekał, dopóki zagrożenie nie dotknie go bezpośrednio. Jeżeli przedmiotem przyciągania bohater uczyni siebie, nie będzie to wcale oznaczało nieograniczonej władzy nad podmiotem, choć – oczywiście – będzie on słuchał go chętniej (nawet jeżeli nie będzie się z nim zgadzał). Moc zapewnia postaci premię +4 do modyfikatora z Charyzmy przy kontaktach z podmiotem.

Psychosprzężenie

Siła

Poziom: Wojownik Umysłu 4; **Przejawy:** wizualne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 1 minuta (P); **Koszt w punktach mocy:** 7.

Bohater może użyć tej mocy – jest to akcja darmowa – do podniesienia swoich premii z Siły, Zręczności i Budowy. W czasie jej trwania ma prawo używać punktów mocy do podbijania w każdej rundzie (również akcja darmowa) premii do wymienionych atrybutów (premii, a nie rzeczywistej wartości), ponosząc koszt 2 punkty mocy za punkt premii. Na przykład, może podnieść premię z Siły o 8 punktów (jeśli wyda 16 punktów mocy). Jeżeli w kolejnej rundzie nie wyda następnych 16 punktów mocy, jego premia z Siły spadnie do zwykłej wartości. Postać może równocześnie zwiększać premię dwóch lub trzech atrybutów, dopóki za wszystko zapłaci punktami mocy. Aby moc działała dalej, bohater nie musi co rundę wydawać kolejnych punktów – przez cały czas jej funkcjonowania ma potencjalną możliwość podnoszenia premii i jest w stanie robić to w wybranych przez siebie rundach.

Skupienie przed walką

Roztropność

Poziom: Wojownik Umysłu 2; **Przejawy:** wizualne; **Czas manifestowania:** 1 minuta; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 1 godzina; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Świadomość bohatera przenosi się na ułamek sekundy w przyszłość, co pozwala mu lepiej przewidywać działania innych. Otrzymuje on premię z olśnienia +4 do najbliższego testu inicjatywy, ten jednakże należy wykonać zanim czas działania mocy dobiegnie końca.

Słabsza broń bioenergetyczna

Siła

Poziom: Wojownik Umysłu 1; **Przejawy:** materialne, wizualne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 4 rundy + 1 runda/poziom; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater tworzy potężny snop lśniącej energii biokinetycznej, który może służyć za broń do walki wręcz. Każdy udany atak za jej pomocą powoduje 1k4 obrażenia miażdżonych. Snop utrzymuje swoją formę przez czas działania mocy lub do chwili, gdy używający go upuści (bądź nie będzie mógł go dotykać przynajmniej jedną ręką) – wówczas ulega rozproszeniu.

Słabsza więź umysłowa

Charyzma

Poziom: Telepata 1; **Przejaw:** materialny; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** ty i jedno stworzenie, początkowo nie dalej niż 9 metrów od ciebie; **Czas działania:** 10 minut/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater nawiązuje telepatyczną więź ze stworzeniem, które musi mieć Intelekt wartości co najmniej 6. Więź można stworzyć jedynie z podmiotem, który tego chce, który właśnie dlatego nie ma prawa do rzutu obronnego i nie korzysta z odporności na moc. Postać może komunikować się telepatycznie z podmiotem nawet wtedy, gdy nie znają żadnego takiego samego języka. Połączenie nie oznacza żadnej władzy czy wpływu na podmiot. Nawiązana więź trwa bez względu na dystans między manifestującym a podmiotem.

Słabsze ulepszenie ciała

Siła

Poziom: Telepata 1; **Przejawy:** dźwiękowe, materialne; **Czas manifestowania:** akcja całorundowa; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** natychmiastowy; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater odzyskuje 1k8 punktów wytrzymałości lub uzyskuje premię +1 do następnego rzutu obronnego na truciznę lub chorobę, albo też leczy 1 punkt tymczasowego obniżenia wartości atrybutu. Wybiera jedną korzyść dla pojedynczej manifestacji.

Słabsze wstrząśnienie

Budowa

Poziom: Wojownik Umysłu 1; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Działa jak *wstrząśnienie*, lecz zadaje 1k6 obrażeń.

Słabsze zdominowanie

Charyzma [oparty na języku, przymus, wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 3; **Koszt w punktach mocy:** 5.

Działa jak *zdominowanie*, z tą jednak różnicą, że jeśli bohater i podmiot nie posługują się żadnym wspólnym językiem, moc nie będzie funkcjonować.

Sonda umysłowa

Charyzma

Poziom: Telepata 5; **Przejawy:** dźwiękowe, materialne, wizualne; **Czas manifestowania:** 1 minuta; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** 1 minuta/poziom; **Rzut obronny:** Wytrwałość neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 9.

Wszystkie wspomnienia i wiedza podmiotu są dla manifestującego dostępne, a pochodzą one z pokładów daleko głębszych niż powierzchowne wspomnienia. Bohater może uzyskać podpowiedź na jedno pytanie w rundzie, a będzie ona zgodna z najlepszą wiedzą podmiotu. Istota, która nie zgadza się na badanie, może spróbować wydostać się poza zasięg mocy, chyba że coś ją ogranicza. Pytania zadawane są telepatycznie, a odpowiedzi brzmią bezpośrednio w umyśle manifestującego. Nie musi się on zatem posługiwać żadnym znanym podmiotowi językiem, choć stworzenia mniej inteligentne odpowiadać będą jedynie odpowiednimi dla nich wizualizacjami.

Sugestia

Charyzma [oparty na języku, przymus, wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 2; **Przejawy:** dźwiękowe; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** 1 godzina/poziom lub do wykonania; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Bohater wpływa na działanie istoty, względem której używa tej mocy, sugerując jej wykonanie pewnych czynności. *Sugestię* (ograniczoną do zdania lub dwóch) musi wyrazić w taki sposób, by zaproponowana akcja wydawała się rozsądna. Jeśli poprosi, by istota wbiła sobie sztylet w brzuch, rzuciła się z okna, spaliła lub zrobiła coś, co zagraża jej zdrowiu, automatycznie zaneguje efekt mocy. Jednakże *sugestia*, że w stawie z kwasem jest tak naprawdę czysta woda, w której kąpiel przyniesie odświeżenie, ma już zupełnie inny wydźwięk. Tak samo zresztą jak propozycja, by adwersarz przestał strzelać, dzięki czemu zajmiecie się wspólnym wrogiem.

Sugerowaną czynność istota może wykonywać przez cały czas działania mocy. Jeśli jednak da się ją zakończyć szybciej, funkcjonowanie mocy dobiega końca, gdy podmiot spełni prośbę. Manifestujący ma też prawo ustalić konkretne warunki, których spełnienie uaktywni sugestię. Jeżeli jednak dane okoliczności nie zajdą przez czas działania mocy, podmiot nie wykona zleconej czynności.

Bardzo rozsądna *sugestia* może sprawić, że rzut obronny podlega karze (w wysokości –1 lub –2) – decyduje o tym MG.

Telekineza

Budowa

Poziom: Telepata 4; **Przejawy:** wizualne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Cel lub Cele:** opis; **Czas działania:** koncentracja, do 1 rundy/poziom lub natychmiastowy (więcej w opisie); **Rzut obronny:** Wola neguje (przedmiot) (więcej w opisie); **Odporność na moc:** tak (przedmiot) (więcej w opisie); **Koszt w punktach mocy:** 7.



Telekineza

Za pomocą tej mocy postać porusza przedmiotami lub istotami siłą mentalną – wystarczy że się skoncentruje. W zależności od decyzji, może powołać do istnienia delikatną, podtrzymującą moc albo też wykorzystać pojedyncze, krótkotrwałe, silne uderzenie.

Podtrzymująca moc: w tym wypadku postać może poruszać istotą lub przedmiotem o wadze nieprzekraczającej 12,5 kilograma na poziom czarującego z szybkością 6 metrów na rundę. Istota, która pada ofiarą lub w której posiadaniu znajduje się przedmiot będący celem mocy, może ją zanegować, wykonując udany rzut obronny na Wolę lub skutecznie wykorzystując swą odporność na moc.

W tej wersji moc funkcjonuje przez 1 rundę na poziom manifestującego, ale kończy działanie, gdy bohater przestaje się koncentrować. Przedmiot da się przemieszczać w pionie i w poziomie lub w obu tych kierunkach. Nie ma on jednakże prawa opuścić zasięgu – wówczas moc przestaje działać. Jeśli z jakiegoś powodu postać przestanie się koncentrować, obiekt spadnie lub się zatrzyma.

Bohater może telekinetycznie operować przedmiotem tak, jakby używał do tego jednej ręki. Ma zatem prawo, na przykład, pociągnąć za linę, pchnąć dźwignię, przekręcić klucz, obrócić przedmiot i tak dalej – pod warunkiem, że potrzebna do danej czynności siła nie wykracza poza ograniczenie wagowe. Może nawet rozwiązać proste węzły, choć takie delikatne czynności wymagają czasem testów Intelektu o ST ustalonej przez Mistrza Gry.

Silne uderzenie: postać może wykorzystać całą energię zaklęcia w jednej rundzie. Ma prawo pchnąć jednym przedmiotem lub istotą na poziom manifestującego. Takie obiekty muszą tylko znajdować się w mocy zaklęcia i w odległości 3 metrów od siebie. Postać może „rzucić" nimi w cel odległy od nich wszystkich o 3 metry na poziom. Ma prawo pchnąć przedmioty o sumarycznym ciężarze 12,5 kilograma na poziom manifestującego.

Trafienie w wybrany cel następuje po udanym teście ataku (wykonuje się jeden dla każdej „rzucanej" istoty czy przedmiotu), w którym bohater wykorzystuje swoją bazową premię do ataku + swój modyfikator z Intelektu. Tak użyta broń zadaje zwykłe obrażenia (bez premii z S). Inne przedmioty powodują rany wahające się od 1 na 12,5 kilograma (w przypadku stosunkowo bezpiecznych obiektów, jak choćby beczka) do 1k6 na 12,5 kilograma (gdy postać pcha twarde przedmioty o dużej gęstości, w rodzaju kamieni).

Bohater może pchnąć istoty, które mieszczą się w ograniczeniu wagowym tej mocy, lecz mają one prawo do rzutu obronnego na Wolę (i mogą skorzystać z odporności na moc) – udany neguje niniejszy efekt. To samo dotyczy stworzeń posiadających przedmioty, którymi chce „rzucić". Jeżeli za sprawą *telekinezy* pchnie istotę na twardą powierzchnię, otrzymuje ona obrażenia, jakby upadła z wysokości 3 metrów (1k6 – więcej na stronie 214).

Uderzenie pioruna

Intelekt [elektryczność]

Poziom: Wojownik Umysłu 3; **Przejaw:** wizualny (więcej w opisie); **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Obszar:** promień 30 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 5.

Bohater tworzy ogromny ładunek elektrostatyczny, który zadaje 3k6 obrażeń od elektryczności wszystkim stworzeniom we wskazanym przez manifestującego obszarze (musi widzieć ów obszar lub przynajmniej jego część).

Umysłowe strzałki

Intelekt

Poziom: Wojownik Umysłu 3; **Przejaw:** wizualny (więcej w opisie); **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Refleks zmniejsza o połowę; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 5.

Bohater tworzy grad mentalnych ostrzy, zadających 5k6 obrażeń pojedynczemu celowi znajdującemu się w zasięgu.

Werwa

Siła

Poziom: Telepata 0/Wojownik Umysłu 0; **Przejawy:** materialne, zapachowe; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 1 minuta (P); **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater otrzymuje na czas działania mocy 1 tymczasowy punkt wytrzymałości.

Widzenie w ciemnościach

Roztropność

Poziom: Wojownik Umysłu 2; **Przejaw:** wizualny; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** dotykowy; **Cel:** dotknięta osoba; **Czas działania:** 1 godzina/poziom; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Podmiot zyskuje zdolność widzenia nawet w całkowitej ciemności (w zasięgu 18 metrów). Widzenie w ciemnościach działa jak zwykły wzrok, ale pozwala postrzegać świat tylko w czerni i bieli i nie umożliwia widzenia w magicznej ciemności (jeżeli takowa występuje w kampanii).

Więź umysłowa

Charyzma

Poziom: Telepata 3; **Cele:** jedno stworzenie/poziom, z których żadne dwa nie mogą się początkowo znajdować w odległości większej niż 9 m od siebie; **Koszt w punktach mocy:** 5.

Działa jak *słabsza więź umysłowa*, ale pozwala nawiązać połączenie z więcej niż jednym stworzeniem.

Wigor

Siła

Poziom: Wojownik Umysłu 1; **Przejawy:** materialne, zapachowe; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** osobisty; **Cel:** ty; **Czas działania:** 1 minuta/poziom (P); **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater napełnia samego siebie mocą, co zapewnia mu na czas jej działania 3 tymczasowe punkty wytrzymałości.

Wstrząśnienie

Budowa

Poziom: Wojownik Umysłu 2; **Przejaw:** dźwiękowy; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** jedna postać; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** Wytrwałość, połowa; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Wybrana przez bohatera ofiara zostaje obita telekinetyczną siłą zadającą 3k6 obrażeń. W momencie manifestacji może zdecydo-

wać, że zamiast zabójczych obrażeń moc powoduje taką samą liczbę stłuczeń.

Wstrząśnienie zawsze działa na cele, które znajdują się w zasięgu i które postać widzi, nawet jeżeli są związane w walce wręcz lub mają częściową osłonę czy ukrycie. Przedmioty (drzwi, ściany, zamki, itp.) również mogą zostać uszkodzone.

Wyczulenie na echa psychiczne

Roztropność

Poziom: Telepata 2; **Przejawy:** dźwiękowe, materialne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** obszar fali o promieniu 7,5 metra + 1,5 metra/2 poziomy z tobą w środku; **Czas działania:** koncentracja, do 10 minut/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 2.

Bohater zyskuje wizję historii danego obszaru. Pomieszczenia, ulice, tunele oraz inne konkretne lokacje akumulują psychiczne echa silnych emocji, które pojawiły się na danym obszarze. Właśnie takie wrażenia pozwalają mu poznać przeszłość danego miejsca.

Do typów wydarzeń pozostawiających najsilniejsze echa należą te nasycone wielkimi emocjami: bitwy, zdrada, małżeństwa, morderstwa, narodziny, wielki ból czy dowolne inne, w których dominują pojedyncze uczucia. Pospolite, codzienne zdarzenia nie zostawiają po sobie śladu na tyle wyraźnego, aby można go było odczytać.

Wizja wydarzeń z przeszłości jest podobna do snu i zamazana. Postać nie zyskuje specjalnej wiedzy o uczestnikach zdarzenia, ale może odczytać napisy na transparentach lub sztandarach czy inne zapiski, jeśli zna język.

Bohater może wykryć jedno konkretne zdarzenie na rundę koncentracji, jeżeli tylko jest ono możliwe do odczytania. Osiąga zaś czułość rozciągającą się w przeszłość na liczbę lat równą 100 × poziom.

Wykrycie myśli

Charyzma [Wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 2; **Przejawy:** mentalne, wizualne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** 18 metrów; **Obszar:** emanacja w kształcie ćwierćkola rozchodząca się od manifestującego do granicy zasięgu; **Czas działania:** koncentracja, do 1 minuty/poziom (P); **Rzut obronny:** Wola neguje (patrz opis); **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Bohater wykrywa powierzchowne myśli. Ilość informacji, jakie uzyska, zależy od tego, ile czasu poświęci przeszukiwaniu danego obszaru i jak długo skupi się na konkretnym terenie lub podmiocie.

Pierwsza runda: obecność lub brak obecności myśli (świadomych istot o Intelekcie wartości przynajmniej 1).

Druga runda: liczba myślących umysłów w obszarze oraz wartość Intelektu każdego z nich (siła mentalna każdego).

Trzecia runda: powierzchowne myśli każdego umysłu w obszarze. Podmiot ma prawo do rzutu obronnego na Wolę – udany chroni przed czytaniem jego myśli. Jeżeli bohater chce mieć kolejną szansę, musi po raz drugi zamanifestować niniejszą moc. Myśli stworzeń o zwierzęcym Intelekcie (wartości 1 lub 2) są proste oraz instynktowne – i tylko takie bohater potrafi wykryć.

W każdej rundzie bohater może się obrócić i wykrywać myśli na nowym obszarze. Niniejsza moc przenika przeszkody, ale jej działanie blokuje 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra zwykłego metalu, cienka warstwa ołowiu i 0,9 metra drewna lub ziemi.

Wykrycie psioniki

Roztropność

Poziom: Telepata 0, Wojownik Umysłu 0; **Przejawy:** dźwiękowe, wizualne; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** 18 metrów; **Obszar:** emanacja w kształcie ćwierćkola rozchodząca się od manifestującego do granicy zasięgu; **Czas działania:** koncentracja, do 1 minuty/poziom (P); **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Bohater wykrywa aury psioniczne. Ilość informacji, jakie uzyska, zależy od tego, ile czasu poświęci przeszukiwaniu danego obszaru i jak długo skupia się na konkretnym terenie lub podmiocie.

Pierwsza runda: obecność lub brak obecności psionicznych aur w obszarze.

Druga runda: liczba różnych psionicznych aur w obszarze oraz siła najpotężniejszej z nich.

Trzecia runda: siła i położenie każdej z aur w obszarze.

Psioniczne obszary, kilka rodzajów psioniki oraz potężne lokalne emanacje psioniczne mogą wypaczyć lub ukryć słabsze aury.

Siła aury: siła aury zależy od poziomu manifestującego funkcjonującej mocy lub poziomu manifestującego przedmiotu.

Działający poziom mocy	Poziom manifestującego przedmiotu	Siła aury
0-poziomu lub utrzymująca się aura	utrzymująca się aura	Nieznaczna
1-3-poziomu	1-5	Słaba
4-5-poziomu	—	Średnia

Jeżeli siła aury klasyfikuje ją do więcej niż jednej kategorii, niniejsza moc ujawnia potężniejszą (na przykład, gdy działająca moc oraz przedmiot psioniczny znajdują się w tym samym miejscu i każde z nich emanuje aurą).

Utrzymywanie się aury: czas utrzymywania się aury w danym miejscu po tym, gdy jej źródło się rozwieje, zależy od początkowej siły.

Początkowa siła aury	Czas działania
Nieznaczna	1 minuta
Słaba	1k6 minut
Średnia	1k6 × 10 minut

W każdej rundzie bohater może się obrócić i wykrywać psionikę na nowym obszarze. Potrafi też odróżnić aurę psioniczną od magicznej. Niniejsza moc przenika przeszkody, ale jej działanie blokuje 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra zwykłego metalu, cienka warstwa ołowiu i 0,9 metra drewna lub ziemi.

Zadawanie bólu

Charyzma [Wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 2; **Przejaw:** dźwiękowy; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** daleki (120 m + 12 m/poziom); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** koncentracja, do 5 rund; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 3.

Bohater telepatycznie przeszywa umysł ofiary, wywołując potworny ból. Tego rodzaju umysłowy cios zadaje 3k6 obrażeń.

Zanegowanie psioniki

Budowa

Poziom: Telepata 3, Wojownik Umysłu 3; **Przejaw:** wizualny; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel lub Obszar:** jedna postać lub stworzenie posługujące się mocą, bądź jeden przedmiot lub rozprysk o promieniu 6 m; **Czas działania:** natychmiastowy; **Rzut obronny:** brak; **Odporność na moc:** nie; **Koszt w punktach mocy:** 5.

Zanegowania psioniki bohater może użyć, by zakończyć działanie mocy funkcjonujących na istocie lub przedmiocie, czasowo stłumić psioniczne właściwości przedmiotu psionicznego, zakończyć działanie mocy (lub przynajmniej ich efekty) trwających na obszarze. Zanegowana moc kończy funkcjonowanie tak, jakby jej czas działania dobiegł końca. Opisywana moc pozwala rozpraszać (lecz nie kontrować) działające efekty zdolności nadnaturalnych oraz psionicznych mocy. Wpływa ona również na efekty czaropodobne dokładnie tak samo jak na moce psioniczne (i czary).

Niniejszej mocy można użyć na jeden z następujących dwóch sposobów: kierunkowe lub obszarowe *zanegowanie psioniki*.

Kierunkowe zanegowanie psioniki: celem *zanegowania psioniki* pada jeden przedmiot, istota lub moc. Bohater wykonuje test negowania (1k20 + jego poziom manifestującego) przeciw każdemu z aktualnie trwających na przedmiocie lub istocie efektów mocy. ST tego testu rozpraszania wynosi 11 + poziom manifestującego mocy.

Jeżeli postać wpływa kierunkową negacją na psioniczny przedmiot, wykonuje test rozpraszania przeciw jego poziomowi manifestującego. Sukces oznacza, że psioniczne właściwości danej rzeczy ulegną stłumieniu na 1k4 rundy, po których powrócą one do normy same z siebie. Przedmiot, którego moce postać stłumiła, staje się na czas działania efektu niepsioniczny.

Każdy test negowania, który postać wykonuje względem użytej przez siebie mocy, automatycznie kończy się sukcesem.

Obszarowe zanegowanie psioniki: tak użyta niniejsza moc wpływa na wszystko w promieniu 6 metrów.

Bohater wykonuje test negowania dla każdej istoty, która znajduje się w obszarze i która jest podmiotem działania co najmniej jednej mocy. Wspomniany test negowania dotyczy najwyższego poziomu manifestującego. Jeżeli zakończy się on niepowodzeniem, postać będzie wykonywała kolejne testy negowania dla coraz to słabszych mocy, aż wreszcie jakaś ulegnie zanegowaniu (co wyładowuje *zanegowanie psioniki w* stosunku do tego podmiotu) lub gdy wszystkie będą nieudane. Obszarowe zanegowanie nie wpływa na psioniczne przedmioty istoty.

Takie same testy negowania jak dla istot bohater wykonuje również dla każdego przedmiotu na obszarze, który znajduje się pod wpływem przynajmniej jednej mocy. Obszarowe rozproszenie nie wpływa na przedmioty psioniczne.

Postać wykonuje test negowania dla każdej trwającej mocy obszarowej, której punkt początkowy znajduje się na obszarze *zanegowania psioniki* – udany oznacza zanegowanie danej mocy.

Jeśli obszar trwającej mocy nakłada się na obszar działania *zanegowania psioniki*, bohater może dla niego wykonać test negowania – udany oznacza zakończenie efektu, ale tylko na obszarze nakładania się mocy.

Zauroczenie osoby

Charyzma [oparty na języku, przymus, wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 1; **Przejawy:** mentalny; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedna osoba; **Czas działania:** 1 godzina/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Moc sprawia, że średnia lub mniejsza osoba uznaje psionika za zaufanego przyjaciela i sprzymierzeńca. Niemniej jeżeli bohater lub jego towarzysze aktualnie ją atakują bądź jej zagrażają, to otrzymuje do rzutu obronnego premię +5.

Niniejsze zaklęcie nie umożliwia bohaterowi kontrolowania *zauroczonej osoby*, jakby była automatem, chociaż traktuje ona jego czyny i słowa możliwie najprzychylniej. Postać ma prawo próbować wydawać ofierze czaru rozkazy, ale musi wygrać w spornym teście Charyzmy, aby przekonać ją do zrobienia czegoś, czego normalnie by nie uczyniła (tego rzutu nie można powtarzać). Istota pod działaniem *zauroczenia osoby* nigdy nie usłucha rozkazu samobójczego lub w oczywisty sposób przynoszącego jej szkodę, ale można ją przekonać, że jakiś niebezpieczny dla niej czyn warto podjąć. I tak, na przykład, *zauroczony* może uwierzyć bohaterowi, że tylko w jeden sposób zdoła uratować mu życie – jeśli powstrzyma rozszalałą hordę „choć na kilka chwil". Każde działanie ze strony postaci lub jej sprzymierzeńców, które będzie stanowiło zagrożenie dla *zauroczonej osoby*, automatycznie przerywa działanie czaru. Należy pamiętać, że bohater musi posługiwać się tym samym językiem, co jego ofiara, aby mógł wydawać jej polecenia.

Zdominowanie

Charyzma [przymus, wpływający na umysł]

Poziom: Telepata 4; **Przejaw:** mentalny; **Czas manifestowania:** akcja ataku; **Zasięg:** średni (30 m + 3 m/poziom); **Cel:** jedno średnie lub mniejsze stworzenie; **Czas działania:** 1 dzień/poziom; **Rzut obronny:** Wola neguje; **Odporność na moc:** tak; **Koszt w punktach mocy:** 7.

Dzięki telepatycznej więzi, za pomocą której moc łączy bohatera z umysłem podmiotu, kontroluje on działania jednego średniego lub mniejszego stworzenia. Jeśli postać i ofiara posługują się tym samym językiem, manifestujący może zmusić ją do wykonania w zasadzie wszystkiego, oczywiście w granicach jej zdolności. Jeżeli nie znają tej samej mowy, bohater ma prawo wydawać jedynie proste rozkazy w rodzaju „Chodź tu", „Idź tam", „Walcz" czy „Stój w bezruchu". Postać wie, czego doświadcza podmiot, choć ten nie przekazuje mu bezpośrednich danych zmysłowych i nie może się z nim komunikować telepatycznie.

Podmiot opiera się tej kontroli i jeśli zostaje zmuszony do działania sprzecznego z jego naturą, zyskuje prawo do nowego rzutu obronnego z premią od +1 do +4, w zależności od wymaganych czynności. Nie będzie też wykonywał rozkazów prowadzących w oczywisty sposób do samozniszczenia, bez względu na wynik rzutu obronnego.

Po narzuceniu kontroli zasięg mocy jest nieograniczony. Bohater nie musi widzieć celu, aby kierować jego działaniami.

Zryw

Zręczność

Poziom: Telepata 0; **Przejawy:** dźwiękowe; **Czas manifestowania:** opis; **Zasięg:** bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy); **Cel:** jedno żywe stworzenie; **Czas działania:** 1 runda; **Koszt w punktach mocy:** 1.

Podmiot zwiększa swoją prędkość – w następnej turze zyskuje +3 metry do bazowej szybkości.

Bohater może manifestować tę moc na sobie tak szybko, że zwiększenie szybkości wpływa nań jeszcze w ten samej rundzie. Sama manifestacja jest wtedy akcją darmową. *Zryw* manifestowany na kimś innym ma czas manifestacji równy akcji ataku.

PRZEDMIOTY FX

Roberta Cain wie, że ma jedynie 45 sekund na ściągnięcie formuły chemicznej nowego narkotyku wypalającego mózgi studentów lokalnego college'u. Wykradanie danych z komputera lekarza to łatwizna, tyle że słyszy już kroki zbliżających się strażników. W ostatniej chwili wsuwa dysk do kieszeni i jednym haustem wypija *eliksir skradania z* małej buteleczki w kształcie kota. W chwili, gdy ochroniarze otwierają drzwi biura, Roberta czai się w cieniu, gotowa schwytać ich w pułapkę dzięki *różdżce pajęczyny i* w ten sposób wypracować drogę ku wolności.

Magiczne i psioniczne przedmioty podzielono na kilka kategorii: pancerze, broń, eliksiry, pierścienie, zwoje, laski, tatuaże, różdżki oraz cudowne przedmioty.

Używanie przedmiotów FX

Wykorzystanie tak magicznego, jak i psionicznego przedmiotu wymaga uaktywnienia go. Można tego dokonać na jeden z trzech opisanych dalej sposobów.

Słowo rozkazu: jeżeli opis przedmiotu nie zawiera informacji o tym, jak go aktywować, a jednocześnie jego natura jednoznacznie tego nie określa, oznacza to, iż potrzebne jest słowo rozkazu. W tym przypadku bohater musi wypowiedzieć jakiś wyraz, który aktywuje przedmiot. Nie potrzebuje za to żadnej innej wiedzy specjalistycznej.

Słowo rozkazu to niejako klucz do przedmiotu. Może to być wyraz bardzo pospolity – „aktywuj", „ziggurat" czy „zmierzch" – lecz właściciel takiego przedmiotu ryzykuje wówczas, że podczas rozmowy przypadkowo go aktywuje. Częściej słowo rozkazu z pozoru wydaje się pozbawione sensu („hokus-pokus" czy „abrakadabra") lub pochodzi z jakiegoś starożytnego, martwego języka (na przykład łaciny).

Czasami słowo rozkazu aktywujące przedmiot jest na nim wypisane. Bywa choćby wplecione – i ukryte zarazem – we wzór wyrzeźbiony, wygrawerowany lub wycięty na przedmiocie. Częściej jednak znajduje się na nim jakaś wskazówka dotycząca hasła. Na przykład, jeśli słowo rozkazu to „król", na przedmiocie widnieje korona lub wizerunek władcy.

Wiedza (nauki tajemne) przydaje się do identyfikacji słów rozkazu lub rozszyfrowywania wskazówek. W takim przypadku postać pozna hasło po udanym teście umiejętności (ST 30). Jeśli ów się nie powiedzie, udany drugi test (ST 25) może oznaczać zdobycie wskazówek.

Aktywowanie przedmiotu FX ze słowem rozkazu to akcja ataku, która nie prowokuje ataków okazyjnych.

Ukończenie FX: najczęściej dotyczy zwojów, które tak naprawdę są czarami o niemal ukończonym procesie rzucania. Ukończenie czaru wymaga jedynie wykonania prostych czynności – ostatnie gesty, słowa itd. Chcąc bez ryzyka skorzystać z przedmiotu, którego aktywowanie kończy rzucanie zaklęcia, bohater musi być na wystarczająco wysokim poziomie w odpowiedniej klasie, by rzucać dany czar.

Aktywowanie takiego przedmiotu FX to akcja ataku, która prowokuje atak okazyjny.

Aktywacja przez użycie: tego rodzaju przedmiotów po prostu się używa, a one aktywują się automatycznie. Bohater musi wypić eliksir, zamachnąć się mieczem, założyć amulet czy czapkę itp. Aktywacja przez użycie jest zwykle prosta i oczywista.

Aktywacja przez używanie: tego rodzaju przedmioty, aktywowane są poprzez ich wykorzystywanie. Bohater wypija eliksir, wymachuje mieczem, nosi amulet lub przywdziewa nakrycie głowy. Jest to na ogół proste i zrozumiałe samo przez siebie.

Wiele przedmiotów aktywowanych poprzez użycie postać nosi na sobie. Takie działające permanentnie wyposażenie – choćby *wiatrówka odporności* – prawie zawsze trzeba założyć. Kilka, na przykład *wór sześciu demonów*, bohater musi posiadać i mieć przy sobie, a nie trzymać w domu, zamknięty w szafie. Istnieją też przedmioty, które nie tylko trzeba założyć, ale również aktywować, na przykład *pierścień tarana*. Czasem oznacza to użycie słowa rozkazu (więcej informacji wcześniej),



Przykładowe przedmioty magiczne (od lewej do prawej): *eliksir skradania, laska płomieni,* zwój *wskrzeszenia, pierścień tarana, różdżka pajęczyny, rękawica błyskawic*

choć w większości przypadków wystarczy po prostu chęć aktywacji. W opisie przedmiotu podano informację, czy do jego aktywowania potrzeba słowa rozkazu.

Jeżeli w opisie nie podano innej informacji, uruchomienie danego przedmiotu FX wymaga albo akcji ataku, albo w ogóle nie wymaga akcji (akcja darmowa) i nie prowokuje ataków okazyjnych. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy użycie związane jest z wykonaniem czynności, która sama z siebie prowokuje atak okazyjny – na przykład, przebiegnięcie przez obszar zagrożenia w magicznych butach. Jeśli użycie przedmiotu wymaga czasu (choćby wypicie eliksiru albo założenie/zdjęcie pierścienia czy czapki), po którym magia zaczyna działać, jego aktywacja wymaga poświęcenia akcji ataku. Jeżeli aktywacja jest częścią korzystania z przedmiotu i nie zabiera czasu (na przykład zamachnięcie się zaklętym mieczem zapewniającym premię z usprawnienia), należy ją uznawać za akcję ataku.

Aktywacja przedmiotu poprzez użycie go nie oznacza, że bohater automatycznie wie, co z daną rzeczą należy zrobić czy jak z niej korzystać. Jeśli postać włoży *pierścień skakania* nie oznacza to jeszcze, że od razu go aktywuje. Musi wiedzieć (albo przynajmniej się domyślać), jaką moc ma dany przedmiot, a następnie użyć go, aktywując przy okazji. Wyjątkiem są sytuacje, kiedy moc przedmiotu ujawnia się automatycznie, na przykład przy okazji wypicia eliksiru lub wymachiwania mieczem.

Rozmiar a przedmioty FX

W przypadku, gdy bohater znajdzie magiczny strój, klejnoty czy pancerz, to w większości przypadków rozmiar nie będzie sprawiał kłopotów. Wiele magicznych ubrań stworzono w taki sposób, aby łatwo się dopasowywały do noszącej je osoby (czasem nawet robią to same z siebie).

Ograniczenie noszonych przedmiotów FX

Istnieją pewne ograniczenia w wykorzystywaniu magicznych przedmiotów określonych typów. Po prostu nie ma sensu używać w tym samym czasie kilku par okularów lub butów, a zatem bohater nie można zakładać kilku obiektów noszonych na tej samej części ciała. Ma prawo mieć na sobie jedynie ograniczoną liczbę przedmiotów konkretnego typu – tylko wówczas będą one skutecznie funkcjonować. Oto informacje o limicie.

1 opaska, obręcz, słuchawki, kapelusz lub hełm;
1 para okularów, szkieł kontaktowych, okularów przeciwsłonecznych lub gogli;
1 amulet, brosza, medalion, naszyjnik, krawat lub skarabeusz;
1 pancerz (dawny lub współczesny)
1 szata, żakiet, wiatrówka lub kurtka;
1 płaszcz, peleryna, poncho, sweter lub opończa;
1 kamizelka lub koszula;
1 para karwaszy, bransolet, bransoletek lub 1 zegarek;
1 para rękawiczek lub rękawic;
1 para kolczyków;
2 pierścienie;
1 pas;
1 para butów: wysokich, niskich lub sandałów;
6 tatuaży.

Oczywiście postać ma prawo posiadać (a nawet nosić ze sobą) tyle przedmiotów tego samego rodzaju, ile tylko zapragnie. Może mieć choćby plecak wypchany magicznymi pierścieniami. Niemniej korzyść przyniosą jej jedynie dwa jednocześnie założone pierścienie. Jeżeli wsunie na palec trzeci, ten zwyczajnie nie zadziała. Tę ogólną zasadę stosuje się do wszystkich prób „podwajania" przedmiotów magicznych – jeśli, na przykład, postać włoży drugi magiczny płaszcz na wierzch magicznego swetra, nowy nie będzie działać.

Rzuty obronne przeciwko mocom przedmiotów FX

Przedmioty magiczne lub psioniczne duplikują działanie czarów albo mocy, ewentualnie powołują do istnienia efekty czaropodobne. Rzut obronny przeciwko funkcjom takiego wyposażenia ma ST równą 10 + (1,5 × poziom czaru, mocy lub efektu).

W większości opisów przedmiotów podano ST dla różnych efektów, zwłaszcza jeżeli nie mają one dokładnego odpowiednika wśród zaklęć.

Rzuty obronne przedmiotów FX

Wszystkie premie do rzutów obronnych magicznych przedmiotów wynoszą 2 + 1/2 poziomu czarującego lub manifestującego. Na przykład *eliksir widzenia w ciemnościach* (3. poziom czarującego) posiada premię +3 do każdego z rzutów obronnych, który ten przedmiot musi wykonać.

Opisy przedmiotów FX

Dalej opisano pewną liczbę przedmiotów specjalnych, na które można natknąć się w kampaniach, gdzie czary i moce psioniczne nie są niczym niezwykłym. Każda prezentacja obejmuje wygląd wyposażenia i jego działanie w grze. Następnie podano: poziom czarującego lub manifestującego dla danego efektu, typ przedmiotu (eliksir, pierścień i tak dalej), typową ST zakupu oraz wagę przedmiotu (w kilogramach).

Mistrz Gry może zwiększyć ST zakupu, uwzględniając rzadkie występowanie w kampanii lub obniżyć ją dla tych przedmiotów, które są powszechnie dostępne i które łatwo masowo produkować.

Pancerze

Magiczne pancerze wyglądają całkiem zwyczajnie. Z kolei psioniczne prezentują się zupełnie inaczej, gdyż są zazwyczaj pokryte psionicznymi obwodami (ledwie widocznymi sieciami lub liniami) lub wysadzane kryształami zawierającymi bądź skupiającymi tego rodzaju energię.

Magiczny czy psioniczny pancerz lepiej chroni noszącego niż zwyczajny, zapewnia bowiem premię z usprawnienia, kumulującą się z premiami z wyposażenia, jakimi obdarza dane uzbrojenie obronne. Ponadto wszelkie kary do testów z pancerza maleją o 1 w przypadku magicznych i psionicznych pancerzy.

Jakby tego było mało, taki pancerz może nie tylko zapewniać premie z usprawnienia, ale również posiadać specjalne cechy, na przykład zmienia wygląd i przypomina zwykłe ubranie lub amortyzuje upadki. Pancerz mający tego rodzaju cechy musi posiadać premię z usprawnienia przynajmniej +1.

Magiczne i psioniczne pancerze same zmieniają rozmiar, dopasowując się do posiadacza.

Pancerze tego rodzaju zapewniają premię z usprawnienia do Obrony dopóki bohater ma je na sobie. Kiedy zaś obdarzają jakąś specjalną cechą, którą właściciel musi uaktywnić (na przykład, iluzja w przypadku *iluzorycznej kamizelki policyjnej*), należy wypowiedzieć słowo rozkazu (akcja ataku).

ST zakupu: w celu obliczenia ST zakupu pancerza z premią z usprawnienia, lecz bez specjalnych cech, należy skorzystać z niniejszej tabeli.

Premia z usprawnienia	Modyfikator ST zakupu
+1	+8
+2	+13
+3	+18

Na przykład, normalnie ST zakupu kamizelki policyjnej wynosi 15. Premia z usprawnienia +1 podnosi ST zakupu o 8, a zatem *kamizelka policyjna +1* będzie miała ST zakupu 23.

Pancerz obdarzony specjalnymi cechami posiada dodatkowy modyfikator ST zakupu, podany w opisie każdego takiego elementu wyposażenia.

Oto przykłady pancerzy posiadających specjalne cechy.

Iluzoryczna kamizelka policyjna: noszący tę kamizelkę zyskuje premię z usprawnienia do Obrony w wysokości od +1 do +3. Na jego rozkaz zmienia ona swój kształt i wygląd tak, by upodobnić się do swetra lub innego zwykłego elementu garderoby. Kamizelka zachowuje wszystkie swoje właściwości (łącznie z ciężarem) w czasie działania tego iluzyjnego efektu. Jedynie czar *widzenie prawdy* ujawnia rzeczywistą naturę okrycia.

Typ: pancerz (magiczny); *Poziom czarującego:* 10; *ST zakupu:* 31 (+1), 36 (+2), 41 (+3), *Waga:* 2 kg.

Lekka kamizelka bezpiecznego lądowania: noszący tę kamizelkę zyskuje premię z usprawnienia do Obrony w wysokości od +1 do +3 oraz ignoruje obrażenia wynikające z dowolnego upadku z pierwszych 6 metrów. Niezależnie od wysokości, z jakiej następuje upadek, bohater zawsze ląduje na nogach.

Typ: pancerz (psioniczny); *poziom manifestującego*: 4 (+1), 7 (+2), 10 (+3); *ST zakupu:* 30 (+1), 35 (+2), 40 (+3); *Waga:* 1,5 kg.

Broń

Magiczna broń zwykle przypomina normalną, tyle że wygrawerowano na niej runiczne inskrypcje lub pieczęcie mocy. Psioniczną zazwyczaj pokrywa siatka psionicznych obwodów (ledwie widoczne sieci czy linie) lub bywa wysadzana kryształami zawierającymi bądź skupiającymi tego rodzaju energię.

Analogicznie do pancerzy, magiczna czy psioniczna broń zapewnia premię z usprawnienia, którą należy brać zarówno w testach ataku, jak i obrażeń, gdy używa się jej w walce. Wszelkiego rodzaju magiczne i psioniczne typy uzbrojenia uznawane są za broń mistrzowskiej jakości, niemniej premia uzyskana z tego powodu nie kumuluje się z premią z usprawnienia.

Broń może również posiadać specjalne cechy, na przykład generować płomienie lub zadawać dodatkowe obrażenia złym stworzeniom. Takie wyposażenie musi jednakże zawsze posiadać premię z usprawnienia przynajmniej +1.

Mniej więcej 30% magicznych lub psionicznych egzemplarzy broni emituje światło w promieniu 6 metrów. Tego blasku nie sposób stłumić, gdy oręż jest dobyty. Nie sposób go wówczas również ukryć.

W przypadku, gdy broń dysponuje specjalną cechą, którą właściciel musi aktywować, to uczynienie tego wymaga wypowiedzenia słowa rozkazu (akcja ataku).

ST zakupu: w celu obliczenia ST zakupu broni z premią z usprawnienia, lecz bez specjalnych cech, należy skorzystać z niniejszej tabeli.

Premia z usprawnienia	Modyfikator ST zakupu
+1	+8
+2	+15
+3	+20

Na przykład, normalna ST zakupu pistoletu Beretta 92F wynosi 16. Premia z usprawnienia +2 zwiększa ST zakupu broni o 15, więc ostatecznie będzie wynosiła 31.

Broń obdarzona specjalnymi cechami posiada dodatkowy modyfikator ST zakupu, podany w opisie każdego takiego elementu wyposażenia.

Oto przykłady broni posiadającej specjalne cechy.

Dalekosiężny granat odłamkowy: Przyrost zasięgu tego granatu jest dwa razy większy niż normalnie (6 metrów zamiast 3).

Poniżej podano ST zakupu skrzynki zawierającej 6 granatów.

Typ: broń (magiczna); *Poziom czarującego:* 7 (+1 lub +2), 10 (+3); *ST zakupu:* 35 (+1), 40 (+2), 45 (+3); *Waga:* 1,5 kg.

Energetyczne nunchaku: ta broń pulsuje energią psioniczną i zadaje dodatkowe 1k4 obrażenia w każdym udanym ataku.

Typ: broń (psioniczna); *poziom manifestującego*: 10; *ST zakupu:* 23 (+1), 28 (+2), 33 (+3); *Waga:* 1 kg.

Ognista maczeta: broń zapewnia premię z usprawnienia, a ponadto, gdy użytkownik wypowie słowo rozkazu, maczeta pokrywa się płomieniami. Ogień nie rani trzymającego broń, która za to po udanym trafieniu zadaje +1k6 obrażeń od ognia.

Typ: broń (magiczna); *Poziom czarującego:* 10; *ST zakupu:* 25 (+1), 30 (+2), 35 (+3); *Waga:* 1,5 kg.

Piła łańcuchowa ostrości: poza premią z usprawnienia, piła zagraża trafieniem krytycznym przy naturalnym wyniku 19 lub 20 (normalna piła zagraża krytykiem na 20).

Typ: broń (magiczna); *Poziom czarującego:* 10; *ST zakupu:* 29 (+1), 34 (+2), 39 (+3); *Waga:* 5 kg.

Pistolet ranienia: każda kula wystrzelona z tego magicznego Glocka 17 zadaje poza normalnymi obrażeniami tak potworne rany, że ofiara obficie krwawi i w każdej późniejszej rundzie traci 1 punkt obrażeń. Wielokrotne rany zadane tym pistoletem dają w efekcie skumulowaną utratę krwi (dwie rany oznaczają 2 obrażenia na rundę i tak dalej). Krwawienie można powstrzymać tylko dzięki udanemu testowi Leczenia (ST 15) lub używając zaklęć leczących.

Typ: broń (magiczna); *poziom czarującego* 10; *ST zakupu:* 38 (+1), 43 (+2), 48 (+3), *Waga:* 1 kg.

Święta kusza: każdy bełt wystrzelony z tej magicznej kuszy jest pobłogosławiony świętą mocą. Zadaje on dodatkowe +2k6 świętych obrażeń każdemu stworzeniu o systemie wartości zło. Ponadto każda taka istota próbująca dzierżyć niniejszy oręż otrzymuje jeden negatywny poziom. Należy go brać pod uwagę, póki istota nie wypuści oręża. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można jednak go zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *przywrócenie energii życiowej*), dopóki stworzenie nie wypuści oręża.

Typ: broń (magiczna); *Poziom czarującego:* 7 (+1 lub + 2), 10 (+3), *ST zakupu:* 34 (+1), 39 (+2), 44 (+3), *Waga:* 3,5 kg.

Eliksiry

Eliksir jest mieszanką przygotowaną w taki sposób, aby posiadała czaropodobne lub psioniczne działanie wpływające jedynie na pijącego. Takie substancje są przedmiotami jednorazowego użytku, które mogą duplikować czary lub moce psioniczne poziomu maksymalnie 3. Buteleczka eliksiru ma Obronę 12, trwałość 1, 1 punkt wytrzymałości i ST zniszczenia 12. Zawiera 30 mililitrów płynu.

Wypicie eliksiru to akcja ataku prowokująca ataki okazyjne.

ST zakupu: jeśli nie podano inaczej, ST zakupu wynosi 17 + poziom czarującego eliksiru + poziom zaklęcia.

Oto przykłady magicznych eliksirów.

Eliksir budowy: napój zwiększa odporność pijącego, na 5 minut zapewniając mu premię z usprawnienia +5 do wartości Budowy.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 23; *Waga:* —.

Eliksir charyzmy: napój zwiększa elokwencję i zdolności perswazyjne pijącego, na 5 minut zapewniając mu premię z usprawnienia +5 do wartości Charyzmy.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 23; *Waga:* —.

Eliksir zobaczenia niewidzialnego: eliksir pozwala pijącemu widzieć przedmioty i istoty niewidzialne, jakby były normalnie widoczne. Nie ujawnia iluzji, nie pozwala widzieć przez nieprzezroczyste obiekty ani dostrzegać stworzeń, które po prostu się chowają, są ukryte lub z innego powodu trudno dostrzegalne. Działanie utrzymuje się przez 30 minut.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 3; *ST zakupu:* 22; *Waga:* —.

Eliksir intelektu: napój zwiększa jasność umysłu i szybkość kojarzenia pijącego, na 5 minut zapewniając mu premię z usprawnienia +5 do wartości Intelektu.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 23; *Waga:* —.

Eliksir leczenia lekkich ran: postać, która wypije ten eliksir, odzyskuje 1k8+1 punktów wytrzymałości, lecząc obrażenia, jakby rzucono na nią czar *leczenia lekkich ran* (strona 342). Plotki głoszą, że istnieją silniejsze odmiany tego napoju (działające podobnie jak *leczenie średnich ran i leczenie poważnych ran*).

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 1; *ST zakupu:* 19; *Waga:* —.

Eliksir niewidzialności: pijący znika wraz ze wszystkim, co ma na sobie. Nie są w stanie go dostrzec nawet stworzenia widzące w ciemnościach. Każda rzecz podniesiona przez niewidzialną istotę pozostaje widoczna, dopóki ta nie wsunie jej pod ubranie lub do założonego przedmiotu (w rodzaju sakwy czy portmonetki). Obiekt upuszczony lub odłożony przez pijącego staje się widzialny.

Eliksir nie czyni postaci niesłyszalną, a pewne okoliczności mogą uczynić ją widoczną (jak na przykład stanie w ulewnym deszczu). Pijący staje się widzialny, jeżeli zaatakuje jakieś stworzenie – w pozostałych przypadkach efekt utrzymuje się przez 3 minuty.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 3; *ST zakupu:* 22; *Waga:* —.

Eliksir prawdomówności: osoba, która wypiła tę miksturę, musi przez 10 minut mówić prawdę i tylko prawdę (udany rzut obronny na Wolę o ST 12 neguje ten efekt). Co więcej, jest zmuszona odpowiedzieć na zadane w tym czasie pytania, lecz przy każdym z nich ma prawo do kolejnego rzutu obronnego na Wolę (ST 12). Jeśli któryś z tych kolejnych rzutów zakończy się powodzeniem, nie wyrwie się z mocy mikstury, a po prostu nie będzie zmuszona do odpowiedzi na to konkretne pytanie. W rundzie można zadać tylko jedno pytanie. Jest to wpływający na umysł efekt oczarowań.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 4; *ST zakupu:* 25, *Waga:* —.

Eliksir skradania: eliksir ten sprawia, że pijący go porusza się ciszej i lepiej ukrywa przed wzrokiem innych – zapewnia na 1 godzinę premię z okoliczności +5 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 6; *ST zakupu:* 24, *Waga:* —.

Eliksir roztropności: napój zwiększa wrodzoną intuicję pijącego, na 5 minut zapewniając mu premię z usprawnienia +5 do wartości Roztropności.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 23; *Waga:* —.

Eliksir siły: napój zwiększa fizyczną siłę pijącego, na 5 minut zapewniając mu premię z usprawnienia +5 do wartości Siły.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 23; *Waga:* —.

Eliksir widzenia w ciemnościach: pijący przez 3 godziny widzi w ciemności, choć postrzega wszystko w odcieniach czerni i bieli.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 3; *ST zakupu:* 22; *Waga:* —.

Eliksir zręczności: napój zwiększa zwinność pijącego, na 5 minut zapewniając mu premię z usprawnienia +5 do wartości Zręczności.

Typ: eliksir; *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 23; *Waga:* —.

Pierścienie

Pierścień to metalowy krążek zakładany na palec, obdarzony jakąś czaropodobną lub psioniczną mocą (często jakiś stały efekt, który wpływa na posiadacza). Pierścienie mają Obronę 13, trwałość 10, 2 punkty wytrzymałości i ST zniszczenia 25.

Aktywowanie pierścienia to akcja ataku, która nie prowokuje ataków okazyjnych.

ST zakupu: jeśli nie podano inaczej, ST zakupu wynosi 25 + poziom czarującego pierścienia.

Oto przykłady pierścieni.

Pierścień odporności na energię 15: osoba nosząca ten pierścień jest cały czas chroniona przed obrażeniami, do których przyczynia się jedna z energii – dźwięk/wstrząs, elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Za każdym razem, gdy miałaby otrzymać rany danego rodzaju, należy odjąć od ich liczby 15 (jeżeli obrażeń jest mniej niż 15, to atak nie spowoduje żadnych).

Typ: pierścień (magiczny); *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 30; *Waga:* —.

Pierścień skakania: pozwala cały czas wykonywać niewiarygodne skoki, zapewniając premię +30 do testów Skakania i eliminując ograniczenie długości skoku.

Typ: pierścień (magiczny); *Poziom czarującego:* 1, *ST zakupu:* 26, *Waga:* —.

Pierścień tarana: ten ładny pierścień wykuto ze stali. Najważniejszą częścią tego przedmiotu jest zdobienie w kształcie głowy barana lub kozła.

Osoba mająca pierścień na palcu może – wypowiedziawszy słowo rozkazu – wywołać moc tarana. Objawia się ona w postaci energii mającej ledwo dostrzegalną postać nieco przypominającą łeb barana lub kozła. Energia atakuje jedną osobę, zadając jej rany zależne od liczby zużytych ładunków – jeden ładunek to 1k6 obrażeń, dwa to 2k6, a 3 to 3k6 (więcej ładunków nie można wykorzystać w jednym ataku). Jest to atak dystansowy o zasięgu maksymalnie 15 metrów, na który celność czy siłę nie ma wpływu odległość.

Uderzenie energii ma dość znaczną siłę. Trafione nią istoty, które znajdują się w odległości nie większej niż 9 metrów od posiadacza pierścienia, padają ofiarą szarży byka (taran ma Siłę 25 i duży rozmiar). Jeśli właściciel poświęcił dwa ładunki, do szarży byka należy dodać premię +1. Jeżeli zużył trzy ładunki, premia wynosi +2.

Pierścień tarana nie tylko pozwala uderzać magiczną energią, ale również otwierać drzwi, jakby był istotą o Sile 25. Jeśli właściciel poświęci dwa ładunki, Siła wzrasta do 27. Jeżeli zużyte zostaną trzy ładunki, Siła wynosić będzie 29.

Nowy pierścień posiada 50 ładunków. Kiedy wszystkie zostaną zużyte, staje się przedmiotem niemagicznym.

Typ: pierścień; *Poziom czarującego:* 9, *ST zakupu:* 34; *Waga:* —.

Zwoje

Zwój to czar spisany magicznie na papierze lub pergaminie, dzięki czemu można go wykorzystać później. Po rzuceniu, obraca się w proch lub znika z niego cały zapis. Innymi słowy, zatem są przedmiotami jednorazowego użytku. Każdy z nich ma Obronę 9, trwałość 0, 1 punkt wytrzymałości i ST zniszczenia 8.

Nie trzeba poświęcać czasu na przygotowanie zaklęcia, rzucając je ze zwoju. Czytający musi jedynie wykonać krótkie, proste działania kończące czar (ostatnie gesty, słowa i tak dalej). Bezpieczne wykorzystanie zwoju wymaga, by postać dysponowała wystarczająco wysokim poziomem w tej klasie zaawansowanej, która pozwala na rzucenie danego zaklęcia.

Aktywowanie zwoju wymaga spełnia czterech warunków. Po pierwsze, użytkownik musi być w stanie odczytać magiczne zapiski. Może tego dokonać wykonując udany test Czarostwa (ST 15 + poziom czaru) lub za pomocą zaklęcia *odczytanie magii*. Po drugie, czytający musi umieć rzucać czary wtajemniczeń (w przypadku zwojów wtajemniczeń) lub objawień (w przypadku zwojów objawień). Po trzecie, musi mieć wystarczająco wysoką wartość Intelektu lub Roztropności, aby rzucić zaklęcie. Po czwarte, musi być w stanie widzieć i przeczytać tekst zapisany na zwoju.

W przypadku, gdy użytkownik nie posiada odpowiedniego poziomu do normalnego rzucenia danego czaru, musi wykonać udany test poziomu rzucającego (ST = poziomowi czarującego zwoju +1). Jeżeli zakończy się on niepowodzeniem, to zaklęcie wieńczy porażka, zapis znika, a zwój zostaje zmarnowany.

Wykorzystanie zwoju to akcja ataku, która prowokuje ataki okazyjne.

ST zakupu: jeśli nie podano inaczej, ST zakupu takiego przedmiotu wynosi 15 + poziom czarującego zwoju + poziom zaklęcia.

Oto przykłady zwojów.

Zwój kuli ognistej: zapisany wąski pasek pożółkłego papieru.

Odczytanie zwoju aktywuje czar *kula ognista* (strona 342). Zaklęcie działa, jak przygotowane i rzucone w zwykły sposób, z taką jednak różnicą, iż nie wymaga żadnych komponentów.

Typ: zwój; *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 23, *Waga:* —.

Zwój neutralizacji trucizny: ciężka welinowa karta pokryta eleganckim pismem i iluminowana wizerunkami splecionych węży oraz winorośli.

Odczytanie zwoju aktywuje czar *neutralizacja trucizny* (strona 344). Zaklęcie działa, jak przygotowane i rzucone w zwykły sposób, z taką jednak różnicą, iż nie wymaga żadnych komponentów.

Typ: zwój; *Poziom czarującego:* 7; *ST zakupu:* 26; *Waga:* —.

Zwój wskrzeszania: kawałek wyprawionej ludzkiej skóry pokryty tajemnymi zapiskami wykonanymi czarnym atramentem lub krwią.

Odczytanie zwoju aktywuje czar *wskrzeszenie* (strona 358). Zaklęcie działa, jak przygotowane i rzucone w zwykły sposób, z taką jednak różnicą, iż nie wymaga żadnych komponentów.

Typ: zwój; *Poziom czarującego:* 9 (objawień); *ST zakupu:* 29; *Waga:* —.

Laski

Magiczna laska to zdobiony drewniany kij długości od 1,2 do 2,1 metra, zmodyfikowany tak, aby za jego pomocą używać pewnej liczby różnych (choć często powiązanych z sobą) czarów lub mocy psionicznych. Większość tego rodzaju przedmiotów wygląda niczym kij pielgrzymi lub pałka. Laska ma Obronę 7, trwałość 5, 10 punktów wytrzymałości i ST zniszczenia 24.

Laski czarów objawień mogą używać tyko rzucający zaklęcia objawień. Z kolei laski czarów wtajemniczeń tylko rzucający zaklęcia wtajemniczeń. Rzecz jasna jedynie istoty dysponujące zdolnościami psionicznymi mogą wykorzystywać laski psioniczne.

Użycie laski to akcja ataku, która nie prowokuje ataków okazyjnych. Nowa laska ma 50 ładunków.

ST zakupu: jeśli nie podano inaczej, ST zakupu takiego przedmiotu wynosi 24 + poziom czarującego lub manifestującego laski + całkowita liczba poziomów czarów w niej zawartych.

Na przykład, laska zawierająca po jednym zaklęciu 1., 2. i 3. poziomu oraz o 5. poziomie czarującego, będzie mieć ST zakupu równą 35 (24 + 5 + 1 + 2 + 3). W przypadku częściowo zużytej laski z 25 ładunkami koszt zakupu zmniejsza się o 2.

Oto podano przykłady magicznych lasek.

Laska iluminacji: lekka, pusta w środku rura z brązu, pokryta symbolami słońca. Korzystający z przedmiotu musi trzymać go przed sobą przynajmniej jedną ręką.

Laski można używać na trzy sposoby, z których każdy odpowiada określonemu czarowi objawień. Każde wykorzystanie przedmiotu zmniejsza liczbę ładunków o podaną wartość.

Światło: nie wymaga poświęcenia żadnego ładunku.

Piekące światło (4k8 obrażeń lub 9k6 obrażeń nieumarłym; rzut obronny na Refleks o ST 15); zużywa 1 ładunek.

Widzenie prawdy: (trwa 9 minut; rzut obronny na Wolę o ST 17); zużywa 2 ładunki.

Typ: laska (magiczna); *Poziom czarującego:* 9 (objawień); *ST zakupu* 41; *Waga:* 2,5 kg.

Laska płomieni: wykonana z egzotycznego drzewa i ozdobiona mosiężnymi okuciami. Korzystający z przedmiotu musi trzymać go przed sobą przynajmniej jedną ręką.

Laski można użyć na trzy sposoby, z których każdy odpowiada pewnemu czarowi wtajemniczeń. Każde wykorzystanie przedmiotu zmniejsza liczbę ładunków o podaną wartość.

Płonące dłonie (5k4 obrażeń od ognia; ST 13); zużywa 1 ładunek.

Kula ognista (9k6 obrażeń od ognia; ST 15); zużywa 1 ładunek.

Ściana ognia (ST 17); zużywa 2 ładunki.

Typ: laska (magiczna); *Poziom czarującego:* 9 (wtajemniczeń), *ST zakupu:* 43; *Waga:* 2,5 kg.

Laska oka umysłu: wykonana z egzotycznego drewna i pokryta bezbarwnymi kryształami w kształcie oczu. Można jej użyć na trzy sposoby, z których każdy odpowiada pewnej mocy psionicznej. Każde wykorzystanie przedmiotu zmniejsza liczbę ładunków o podaną wartość.

Biały ogień (5k4 obrażeń od ognia; rzut obronny na Refleks o ST 17); zużywa 1 ładunek.

Blokada umysłu (trwa 5 rund; rzut obronny na Wolę o ST 13); zużywa 1 ładunek.

Zadawanie bólu (3k6 obrażeń psychicznych; ST 15); zużywa 1 ładunek.

Typ: laska (psioniczna); *Poziom manifestującego*: 9, *ST zakupu:* 40; *Waga:* 2,5 kg.

Tatuaże

Tatuaże to „przedmioty" jednorazowego użytku, nasączone efektami czaropodobnymi lub psionicznymi, wpływającymi jedynie na osobę, która ma je na sobie. Można je rysować lub wykłuwać na dowolnej części ciała. Niemniej użycie tatuażu wymaga, by posiadacz go dotknął (i wypowiedział słowo rozkazu), zatem zazwyczaj znajdują się w łatwo dostępnych miejscach.

Wzór tatuażu zwykle odzwierciedla jakiś aspekt efektu czaropodobnego bądź psionicznego. Na przykład, *tatuaż naturalnego pancerza* przedstawia choćby pancernika, a *tatuaż pajęczej wspinaczki* – pająka.

Magiczne i psioniczne tatuaże mają permanentny czas działania – lecz tylko do momentu uaktywnienia lub rozproszenia.

Aktywowanie tatuażu to akcja ataku, która wymaga wypowiedzenia słowa rozkazu i która nie prowokuje ataków okazyjnych.

ST zakupu: jeśli nie podano inaczej, ST zakupu takiego przedmiotu wynosi 15 + poziom czarującego lub manifestującego tatuaż + poziom zaklęcia bądź mocy. Koszt obejmuje cenę narysowania lub wytatuowania wzoru na ciele.

Oto przykłady tatuaży.

Tatuaż naturalnego pancerza: po aktywowaniu skóra posiadacza pokrywa się twardą powłoką, zapewniającą premię z naturalnego pancerza +4 do Obrony. Działanie utrzymuje się przez 7 minut.

Typ: tatuaż (psioniczny); *Poziom manifestującego:* 7; *ST zakupu:* 26; *Waga:* —.

Tatuaż pajęczej wspinaczki: przez 30 minut od uaktywnienia posiadacz może się wspinać i chodzić po pionowych powierzchniach, a nawet przemierzać sufity. Zyskuje szybkość wspinania 6 metrów i nie musi wykonywać żadnych testów Wspinaczki. Przez czas działania tego efektu posiadacz tatuażu nie może biegać.

Typ: tatuaż (magiczny); *Poziom czarującego:* 3; *ST zakupu:* 19, *Waga:* —.

Tatuaż ulepszenia ciała: może powołać do istnienia jeden z trzech efektów, o czym decyduje posiadacz w chwili aktywowania.

Natychmiastowe uleczenie 3k6 obrażeń.

Uzyskanie premii +7 do najbliższego rzutu obronnego na Wytrwałość związanego z zanegowaniem efektów choroby lub trucizny już wpływającej na właściciela tatuażu.

Natychmiastowe usunięcie 2 punktów tymczasowego obniżenia atrybutu.

Typ: tatuaż (psioniczny); *Poziom manifestującego:* 3; *ST zakupu:* 20; *Waga:* —.

Różdżki

Różdżka to krótki kijek napełniony mocą pozwalającą rzucać 50 razy konkretny czar (maksymalnie 4. poziomu). Przedmiotu nie można ponownie naładować. Typowa różdżka ma Obronę 7, trwałość 5, 5 punktów wytrzymałości i ST zniszczenia 16.

Z różdżki czarów objawień może korzystać tylko rzucający zaklęcia objawień, a czarów wtajemniczeń – tylko rzucający zaklęcia wtajemniczeń.

Użycie różdżki to akcja ataku, która nie prowokuje ataków okazyjnych. Nowa różdżka ma 50 ładunków.

ST zakupu: jeśli nie podano inaczej, ST zakupu tego przedmiotu wynosi 24 + poziom czarującego różdżki + poziom zaklęcia zawartego w różdżce. Koszt dotyczy w pełni „załadowanego przedmiotu. W przypadku używanej różdżki z 25 ładunkami ST zakupu zmniejsza się o 2.

Oto przykłady różdżek.

Różdżka kołatki: wyrzeźbiona z barwnego kryształu. Pojedyncze użycie różdżki otwiera do dwóch zamkniętych na klucz, zasuwę, pokrywę lub magicznie mechanizmów odległych od siebie najwyżej o 9 metrów (łącznie z zamkniętymi drzwiami i pojemnikami).

Typ: różdżka (magiczna); *Poziom czarującego:* 3 (wtajemniczeń) ; *ST zakupu:* 28; *Waga:* 0,5 kg.

Różdżka ożywienia umarłego: wyrzeźbiona z kości. Pozwala użytkownikowi rzucać *ożywienie umarłego*.

Typ: różdżka (magiczna); *Poziom czarującego:* 5 (objawień); *ST zakupu:* 32; *Waga:* 0,5 kg.

Różdżka pajęczyny: pomalowana na czarno i zwieńczona figurką z kości słoniowej przedstawiającą pająka, którego nogi są dłuższe niż drzewce różdżki. Pozwala użytkownikowi rzucać *pajęczynę*.

Typ: różdżka (magiczna); *Poziom czarującego:* 3 (wtajemniczeń); *ST zakupu:* 28; *Waga:* 0,5 kg.

Cudowne przedmioty

Ta kategoria obejmuje wszystko, co nie pasuje do opisanych wcześniej grup – będą to między innymi biżuteria, narzędzia, książki, ubrania i gadżety.

Jeśli nie podano inaczej, aktywowanie cudownego przedmiotu to akcja ataku, która nie prowokuje ataków okazyjnych. Tego rodzaju wyposażenie aktywuje się słowem rozkazu przez użycie.

ST zakupu: ST zakupu tego rodzaju wyposażenia wynosi 25 + poziom czarującego cudownego przedmiotu + modyfikator FX, który zależy od natury ekwipunku, co pokazano w pobliskiej tabeli.

Natura przedmiotu	Modyfikator FX
Przedmiot jednorazowego użytku	—
Działanie permanentne lub premia [1]	+3
Ograniczona liczba dziennych użyć	+2
Ograniczona liczba ładunków	+1

1 Więcej na ten temat w części „Ograniczenie noszonych przedmiotów FX", na stronie 374. Przedmiot o działaniu permanentnym, który nie zalicza się do żadnych z tej grup, ma modyfikator równy +4 (zamiast +3).

Oto przykłady cudownych przedmiotów.

Adidasy kroków i podskoków: szybkość naziemna osoby noszącej te buty ulega podwojeniu. Ponadto obuwie to pozwala na znacznie dłuższe skoki. Śmiałek otrzymuje premię z wyposażenia +10 do testów Skakania.

Typ: cudowny przedmiot (magiczny); *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 33; *Waga:* 0,5 kg.

Chemiczne światło ujawnienia: przedmiot fizycznie nie do odróżnienia od zwykłego światła chemicznego (strona 119). Niemniej zapalone ujawnia niewidzialne przedmioty i stworzenia w promieniu 1,5 metra. Występuje zazwyczaj w opakowaniach mieszczących 5 sztuk świateł, z których każde wystarcza na 6 godzin.

ST zakupu oraz podany dalej ciężar odnosi się do opakowania z 5 źródłami światła.

Typ: cudowny przedmiot (magiczny); *Poziom czarującego:* 3; *ST zakupu:* 29; *Waga:* 0,5 kg.

Kryształowy pistolet: przedmiot o rozmiarze małego pistoletu, składający się z kawałka kryształu przytwierdzonego do ozdobnej kolby oraz mechanizmu spustowego. Naciśnięcie spustu uaktywnia zmagazynowaną w krysztale energię psioniczną, która uderza we wskazany przez użytkownika pojedynczy cel zadając mu 3k6 obrażeń miażdżących. Właściciel może zdecydować, że będą to stłuczenia, a nie zabójcze rany.

Cel musi się znajdować w odległości do 40 metrów. Z *kryształowego pistoletu* można wystrzelić 50 razy, a potem energia kryształu ulega całkowitemu wyczerpaniu. Przedmiotu nie można naładować ponownie.

Strzelanie z tej broni to akcja ataku, która nie prowokuje ataków okazyjnych.

Typ: cudowny przedmiot (psioniczny); *Poziom manifestującego:* 3; *ST zakupu:* 29; *Waga:* 1 kg.

Miotacz lodu: składa się z plecaka i dyszy, przez co wygląda podobnie do miotacza ognia (strona 102), lecz strzela *stożkiem zimna* (9k6 obrażeń od zimna przedmiotom i stworzeniom znajdującym się w obszarze stożka długości 13,5 metra). Udany rzut obronny na Refleks o ST 17 zmniejsza obrażenia o połowę. Użycie *miotacza lodu* to akcja ataku, która prowokuje ataki okazyjne.

Mieszanka zmagazynowana w plecaku przedmiotu wystarcza na 10 strzałów, ale można ją uzupełnić (koszt równy ST zakupu przedmiotu).

Typ: cudowny przedmiot (magiczny); *Poziom czarującego:* 9, *ST zakupu:* 35; *Waga:* 25 kg.

Nefrytowy krokodyl: bryłka nefrytu długości 7,5 centymetra, nieco przypominająca kształtem krokodyla. Kiedy właściciel postawi figurkę i wypowie stosowne słowo rozkazu, posążek natychmiast przekształca się w krokodyla, posłusznego prostym poleceniom posiadacza przedmiotu („Atakuj wrogów" czy „Pilnuj tej łodzi"). Krokodyl zamienia się z powrotem w figurkę po 10 minutach lub gdy jego punkty wytrzymałości zmalejają do 0.

Nefrytowego krokodyla można użyć tylko raz dziennie. Aktywacja przedmiotu to akcja ataku, która nie prowokuje ataków okazyjnych. Figurka ma Obronę 8, trwałość 5, 6 punktów wytrzymałości i ST zniszczenia 22.

Typ: cudowny przedmiot (magiczny); *Poziom czarującego:* 6; *ST zakupu:* 33; *Waga:* —.

Rękawica błyskawic finezyjnie wykuta metalowa rękawica z małymi, stalowymi wizerunkami błyskawic wystającymi na kostkach. Założonej nie sposób ukryć. Pozwala ona noszącemu trzy razy dziennie rzucić czar *błyskawica* – każdy zadaje 5k6 obrażeń od elektryczności (połowa po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 14). Użycie rękawicy to akcja ataku, która nie prowokuje ataków okazyjnych.

Typ: cudowny przedmiot (magiczny); *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 32; *Waga:* 0,5 kg.

Skórzana kurtka redukcji obrażeń: znoszona skórzana kurtka, która oprócz zwykłej premii z wyposażenia do Obrony obdarza redukcją obrażeń (1/—) względem każdej broni do walki wręcz i dystansowej – zmniejsza zadawane przez nie rany o 1 punkt. Jej działanie kumuluje się z każdym innym typem redukcji obrażeń (na przykład, uzyskanym przez odpowiedni talent Twardego Herosa).

Typ: cudowny przedmiot (magiczny); *Poziom czarującego:* 3; *ST zakupu:* 31; *Waga*: 2 kg.

Taśma naprawy: rolka magicznego przylepca naprawia uszkodzone przedmioty i pojazdy. Po nałożeniu na uszkodzony obszar paska taśmy długości 1,5 metra, ten znika, a obiekt odzyskuje natychmiast 1k8+5 punktów wytrzymałości.

Taśma naprawy występuje w rolkach standardowego rozmiaru i można jej użyć 14 razy, po czym się wyczerpie. Nakładanie taśmy to akcja całorundowa, prowokująca ataki okazyjne.

Typ: cudowny przedmiot (magiczny); *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 31; *Waga:* 0,5 kg.

Wiatrówka odporności: strój zapewniający magiczną ochronę w postaci premii z odporności do wszystkich rzutów obronnych o wartości od +1 do +3.

Typ: cudowny przedmiot (magiczny); *Poziom czarującego:* 4 (+1), 7 (+2), 10 (+3); *ST zakupu:* 22 (+1), 25 (+2), 28 (+3); *Waga:* 0,5 kg.

Wór sześciu demonów: mała sakiewka z miękkiej skóry, związana sznurem, który czasami bywa ozdabiany wisiorkami z drewna lub kości. Dopóki worek pozostaje związany, jego właściciel otrzymuje premię ze szczęścia +1 do wszystkich rzutów obronnych. Otwarcie lub zamknięcie wora to akcja ruchu, prowokująca ataki okazyjne.

W worku znajduje się sześć małych kamieni runicznych. Każdy z nich można rzucić na dystans do 18 metrów. Kamień wybucha w dowolnym wskazanym przez właściciela punkcie we wspomnianym zasięgu. Każdy eksploduje w 4,5-metrowym rozprysku energii lub odłamków, zadających 5k6 obrażeń (udany rzut obronny na Refleks o ST 15 zmniejsza ich liczbę o połowę).

Kamień błyskawicy: uwalnia wybuch elektryczności.

Kamień gradu: uwalnia wybuch zimna.

Kamień gromu: uwalnia wybuch energii dźwiękowej/wstrząsowej.

Kamień kwaśnego deszczu: uwalnia wybuch kwasu.

Kamień ognia: uwalnia wybuch płomieni.

Kamień ziemi: uwalnia wybuch ostrych odłamków skalnych, zadających rany tnące.

Gdy wszystkie sześć kamieni zostanie rzuconych, wór sześciu demonów traci wszelkie magiczne właściwości.

Typ: cudowny przedmiot (magiczny); *Poziom czarującego:* 5; *ST zakupu:* 34; *Waga:* —.

Wrzeszczący amulet: przedmiot mający postać lśniącego kryształu osadzonego w metalowej ramie w kształcie wykrzywionej twarzy. Poświęcając akcję ataku, postać może spowodować, że amulet wyda z siebie przeraźliwy psioniczny wrzask, zaburzający fale mózgowe każdego żywego stworzenia znajdującego się na obszarze 4,5-metrowego rozprysku o środku w posiadaczu (na którego ta moc nie wpływa). Wrzask zadaje 7k6 obrażeń, przy czym udany rzut obronny na Wolę (ST 17) zmniejsza ich liczbę o połowę. W tym przypadku można zastosować odporność na moc. Użycie *wrzeszczącego amuletu* nie prowokuje ataków okazyjnych, lecz jego aktywacja kosztuje 10 punktów mocy. Jeśli użytkownik nie posiada tylu punktów, nie może uaktywnić przedmiotu.

Typ: cudowny przedmiot (psioniczny); *Poziom manifestującego:* 7; *ST zakupu:* 34; *Waga:* —.



Kryształowy pistolet **oraz** ***wrzeszczący amulet***

d20 MODERN



KARTA POSTACI

IMIĘ BOHATERA | GRACZ

KLASA | POZIOM POSTACI | PROFESJA POCZĄTKOWA

WIEK | PŁEĆ | WZROST | WAGA | KOLOR OCZU | KOLOR WŁOSÓW | KOLOR SKÓRY

ATRYBUTY

	WARTOŚĆ ATRYBUTU	MODYFIK. Z ATRYBUTU	TYMCZAS. WARTOŚĆ	TYMCZAS. MODYFIK.
S SIŁA				
ZR ZRĘCZNOŚĆ				
BD BUDOWA				
INT INTELEKT				
RZT ROZTROPNOŚĆ				
CHA CHARYZMA				

PW punkty wytrzymałości — SUMA: ____ — AKTUALNE PW: ____

OBRONA — SUMA: ____ = 10 + PREMIA KLASOWA ____ + PREMIA Z WYPOSAŻ. ____ + MODYFIK. ZE ZR ____ + MODYFIK. Z ROZMIARU ____ + RÓŻNOR. MODYFIK. ____ + KARA Z PANCERZA ____

INITIATIVE modifier: ____ = MODYFIK. ZE ZR ____ + RÓŻNOR. MODYFIK. ____

PREMIA DO ATAKU bazowa: SUMA ____

SZYBKOŚĆ: ____

RZUTY OBRONNE

	SUMA	= BAZOWA PREMIA	+ MODYFIKATOR Z ATRYBUTU	+ RÓŻNORODNE MODYFIKATORY
WYTRWAŁOŚĆ (BUDOWA)				
REFLEKS (ZRĘCZNOŚĆ)				
WOLA (ROZTROPNOŚĆ)				

REPUTACJA ____

PUNKTY AKCJI ____

PREMIA DO ZASOBÓW ____

ATAKI

	SUMA	= BAZOWA PREMIA DO ATAKU	+ MODYFIKATOR Z SIŁY	+ MODYFIKATOR Z ROZMIARU	+ RÓŻNORODNE MODYFIKATORY
WRĘCZ premia do ataku					
DYSTANSOWO premia do ataku					

SUMA: BAZOWA PREMIA DO ATAKU + MODYFIKATOR ZE ZRĘCZNOŚCI + MODYFIKATOR Z ROZMIARU + RÓŻNORODNE MODYFIKATORY

BROŃ

CAŁKOWITA PREMIA DO ATAKU	OBRAŻENIA	KRYTYK

ZASIĘG	WAGA	TYP	ROZMIAR	WŁAŚCIWOŚCI SPECJALNE

BROŃ

CAŁKOWITA PREMIA DO ATAKU	OBRAŻENIA	KRYTYK

ZASIĘG	WAGA	TYP	ROZMIAR	WŁAŚCIWOŚCI SPECJALNE

BROŃ

CAŁKOWITA PREMIA DO ATAKU	OBRAŻENIA	KRYTYK

ZASIĘG	WAGA	TYP	ROZMIAR	WŁAŚCIWOŚCI SPECJALNE

BROŃ

CAŁKOWITA PREMIA DO ATAKU	OBRAŻENIA	KRYTYK

ZASIĘG	WAGA	TYP	ROZMIAR	WŁAŚCIWOŚCI SPECJALNE

PANCERZ/PRZEDMIOT OCHRONNY

TYP	PREMIA Z WYPOSAŻENIA	BIEGŁOŚĆ?
		Tak ☐ Nie ☐

KARA DO TESTÓW	WAGA	SZYBKOŚĆ	ROZMIAR	MAKS. ZR	WŁAŚCIWOŚCI SPECJALNE

UMIEJĘTNOŚCI

MAKS. RANGA: ____ / ____

MIĘDZYKLASOWE	NAZWA UMIEJĘTNOŚCI	ATRYBUT KLUCZOWY	= MODYFIKATOR UMIEJĘTNOŚCI	+ MODYFIKATOR Z ATRYBUTU	+ RANGA	+ RÓŻNOR. MODYFIK.
☐	Badania	Int				
☐	Blefowanie	Cha				
☐	Ciche poruszanie się	Zr*				
☐	Czytanie i pisanie (_____)	—				
☐	Czytanie i pisanie (_____)	—				
☐	Czytanie i pisanie (_____)	—				
☐	Dochodzenie ■	Int				
☐	Dyplomacja	Cha				
☐	Fałszerstwo	Int				
☐	Hazard	Rzt				
☐	Informatyka	Int				
☐	Jeździectwo	Zr				
☐	Język obcy (_____)	—				
☐	Język obcy (_____)	—				
☐	Język obcy (_____)	—				
☐	Kierowanie	Zr				
☐	Koncentracja	Bd				
☐	Leczenie	Rzt				
☐	Materiały wybuchowe ■	Int				
☐	Naprawianie ■	Int				
☐	Nasłuchiwanie	Rzt				
☐	Nawigacja	Int				
☐	Odcyfrowywanie zapisków ■	Int				
☐	Pilotowanie ■	Zr				
☐	Pływanie	S*				
☐	Postępowanie ze zwierzętami ■	Cha				
☐	Przebieranie	Cha				
☐	Przeszukiwanie	Int				
☐	Rzemiosło (_____)	Int				
☐	Rzemiosło (_____)	Int				
☐	Rzemiosło (_____)	Int				
☐	Skakanie	S*				
☐	Spostrzegawczość	Rzt				
☐	Sztuka przetrwania	Rzt				
☐	Ukrywanie się	Int*				
☐	Unieszkodliwianie mechanizmów ■	Int				
☐	Wiedza (_____)	Int				
☐	Wiedza (_____)	Int				
☐	Wiedza (_____)	Int				
☐	Wspinaczka	S				
☐	Wyczucie pobudek	Rzt				
☐	Występy (_____)	Cha				
☐	Występy (_____)	Cha				
☐	Występy (_____)	Cha				
☐	Wyzwalanie się	Zr*				
☐	Zachowanie równowagi	Zr				
☐	Zastraszanie	Cha				
☐	Zawód	Rzt				
☐	Zbieranie informacji	Cha				
☐	Zręczna dłoń ■	Zr*				
☐	Zwinność ■	Zr				
☐	_____	____				
☐	_____	____				
☐	_____	____				

*Umiejętności zaznaczone ■ nie można używać niewyszkolonych. *KARA DO TESTÓW Z PANCERZA, jeśli jakaś istnieje.*

©2002, 2006 Wizards of the Coast, Inc. Udziela się pozwolenia na kopiowanie karty postaci wyłącznie do użytku własnego.

KAMPANIA

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

WYPOSAŻENIE

NAZWA	WAGA	NAZWA	WAGA
		SUMARYCZNA WAGA NOSZONEGO WYPOSAŻENIA	

SYSTEM WARTOŚCI

JĘZYKI

JĘZYK	CZYTANIE/PISANIE?	JĘZYK	CZYTANIE/PISANIE?

UMIEJĘTNOŚCI FX

CZARY WTAJEMNICZEŃ	CZARY OBJAWIEŃ	MOCE PSIONICZNE

ATUTY

- ☐ Akrobatyka
- ☐ Atletyka
- ☐ Bezpośredni strzał
  - ☐ Dublet
  - ☐ Precyzyjny strzał
  - ☐ Rykoszet
  - ☐ Strzał w biegu
- ☐ Bieg
- ☐ Biegłość w broni dawnej
- ☐ Biegłość w broni prostej
- ☐ Biegłość w egzotycznej broni do walki wręcz*
- ☐ Biegłość w indywidualnej broni palnej
  - ☐ Zaawansowana biegłość w broni palnej
    - ☐ Biegłość w egzotycznej broni palnej*
    - ☐ Ogień seryjny
    - ☐ Ostrzał
- ☐ Biegłość w pancerzu (lekkim)
  - ☐ Biegłość w pancerzu (średnim)
    - ☐ Biegłość w pancerzu (ciężkim)
- ☐ Bijatyka
  - ☐ Doskonalsza bijatyka
  - ☐ Nokautujący cios
    - ☐ Doskonalszy nokautujący cios
  - ☐ Walka uliczna
    - ☐ Doskonalsza finta
- ☐ Błyskawiczny refleks
- ☐ Bogactwo**
- ☐ Chirurgia
- ☐ Czujność
- ☐ Daleki strzał
  - ☐ Strzał mierzony
- ☐ Defensywne sztuki walki
  - ☐ Nieuchwytny cel
  - ☐ Wykorzystanie siły
    - ☐ Doskonalsze wykorzystanie siły
  - ☐ Wytrącenie z równowagi
- ☐ Demon szybkości
  - ☐ Mistrz kierownicy
  - ☐ Zatrzymanie pojazdu
- ☐ Dokładność
- ☐ Doskonalsza inicjatywa
- ☐ Doskonalszy próg obrażeń**
- ☐ Finezja w broni*
- ☐ Giętkość
- ☐ Konstruowanie
- ☐ Kreatywność
- ☐ Krzepa
- ☐ Obsługa pojazdów latających*
- ☐ Obsługa pojazdów naziemnych*
- ☐ Ostrożność
- ☐ Pewność siebie
- ☐ Podstępność
- ☐ Potężny atak
  - ☐ Doskonalsza szarża byka
  - ☐ Doskonalsze roztrzaskiwanie
  - ☐ Rozszczepienie
    - ☐ Skuteczniejsze rozszczepienie
- ☐ Przerażający wygląd
- ☐ Przyjaźń zwierząt
- ☐ Przypływ odwagi
- ☐ Skupienie
- ☐ Skupienie na broni*
- ☐ Sława
- ☐ Staranność
- ☐ Szara eminencja
- ☐ Sztuki walki
  - ☐ Doskonalsze sztuki walki
    - ☐ Zaawansowane sztuki walki
- ☐ Szybki i wściekły
- ☐ Szybkie dobywanie broni
- ☐ Szybkie załadowanie
- ☐ Tropienie
- ☐ Twardość**
- ☐ Ukradkowość
- ☐ Uniki
  - ☐ Natychmiastowa riposta
  - ☐ Ruchliwość
    - ☐ Atak z doskoku
- ☐ Walka dwoma orężami
  - ☐ Doskonalsza walka dwoma orężami
    - ☐ Zaawansowana walka dwoma orężami
- ☐ Walka na oślep
- ☐ Wnikliwość
- ☐ Wyczucie kierunku
- ☐ Wykształcenie*
- ☐ Wyszkolenie w walce
  - ☐ Doskonalsze przewracanie
  - ☐ Doskonalsze rozbrajanie
  - ☐ Wirujący atak
- ☐ Wzbudzanie zaufania
- ☐ Złota rączka
- ☐ Zmysł walki
- ☐ Zwiększona wytrwałość
- ☐ Żelazna wola
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

*Ten atut można wybrać wielokrotnie, lecz za każdym razem dotyczy innej umiejętności, sprzętu albo broni.

**Ten atut można wybrać wielokrotnie, a jego efekty się kumulują.

TALENTY/ZDOLNOŚCI SPECJALNE

INDEKS

W przypadku tematów zaznaczonych na więcej niż jednej stronie, numer podany *kursywą* oznacza główny wpis.

Nazw umiejętności oraz atutów nie uwzględniono, ponieważ wymieniono je w porządku alfabetycznym w odpowiednich rozdziałach.

AGENCI PSI 298-304
(pomysły na przygody) 310-312
akcja całorundowa (akcja) 137
akcje 9
akcje ataku 9, 130, 134, 135
akcje całorundowe 9, 130, 134, *137*
akcje darmowe 9, 130, *135*
akcje ruchu 9, 130, 134, *137*
akcje w czasie walki (tabela) 135
Akolita 322
amunicja 103
animator 231
atak całkowity (istoty) 225
atak podstawowy (istoty) 225
atak wzrokowy 226
ataki bez broni 135
ataki bronią wręcz 135
ataki dotykowe 132
ataki dystansowe 136
ataki okazyjne 131, 135, *138*, 330
atakowanie dwoma orężami 137
atakowanie przedmiotu (akcja) 149
atrybuty 7, *15*
atrybuty, modyfikatory 15
atrybuty, utrata wartości 140, *228*
atrybuty, określanie wartości 14
atrybuty, testy 8, *48*
atrybuty, utrata wartości 215
atrybuty, wartości dla stworzeń 229
atrybuty, wysączenie 140, *228*
atrybuty, zmiana wartości *16*, 18
atuty (tabela) 78-79
atuty i ataki dystansowe 101
atuty, zdobywanie 76
aura strachu 226
Autohipnoza (umiejętność psioniczna) 305, 308
automat 178, *232*
automatyczna (szybkostrzelność) 96
awans na poziom 39
badania (schemat talentu) 26
badania wtajemniczeń (przedmioty) (Okultysta) 294
badania wtajemniczeń (zwoje) (Okultysta) 294
bazowa premia do ataku 17
bazowe premie do rzutów obronnych 18
bez problemu (Negocjator) 187
bez śladu (Infiltrator) 171
bezradna (stan postaci) 140
bezradny atakowany 146
bieg (akcja) 137
biegłość w leczeniu (Sanitariusz) 181
błyskawiczna reakcja (Negocjator) 186
błyskawiczny strzał (Rewolwerowiec) 169
broń ciężka 101
broń długa 99
broń do walki wręcz 106
broń dystasnowa 95
broń improwizowana 109
broń krótka 97
broń lekka 97
broń naturalna 225
broń oddechowa 226
broń Pogromcy (Pogromca Cieni) 291
broń spryskująca 106, 149
Budowa *15*, 142
cechy specjalne (istot) 225
celny strzał (Rewolwerowiec) 169
charakterystyka postaci 35
Charyzma 16
Charyzmatyczny Heros 29
choroby 64, *215*
chowańce 320
chwytanie przedmiotów 152
cielesny golem 233
ciężki pancerz 111
cios w obronie (Ochroniarz) 174
coup de grace (akcja) 146
cud medycyny (Sanitariusz) 181
czarny rynek 93
Czarostwo (umiejętność objawień) 323
(umiejętność wtajemniczeń) 319
czarowanie w walce (Akolita) 325
(Mag) 322
czary 226
czart 234
czarujący uśmiech (Osobowość) 185
czary 328
czary objawień 336
czary wtajemniczeń 334
członek gangu 277
czujny (talent) 29
dawna broń do walki wręcz 107
defensywa (schemat talentu) 22
deinonychus 235
Detektyw 181
dobra i zła sława 37
dopalenie akcji (Ryzykant) 173
dopalenie maszyny (Technik) 178
doskonalsza reakcja (Żołnierz) 166
doskonalsza szarża (Ochroniarz) 174
doskonalsze łapanie 226
doskonalsze pomaganie sprzymierzeńcowi (talent) 28
doskonalsze trafienie krytyczne (Żołnierz) 166
doskonalsze uchylanie (Infiltrator) 171
doskonalszy rzut okiem (Infiltrator) 171
dowodzenie (talent) 31
drwina (talent) 31
duszenie 226
duszenie się 214
dyletant 279
dym (działanie) 214
dzieci 271
Dziki talent (atut psioniczny) 362
egzotyczna broń do walki wręcz 108
ekspert (talent) 26
ekspert w leczeniu (Sanitariusz) 181
elektryczność (działanie) 215
elokwencja (schemat talentu) 31
elokwencja (talent) 31
empatia (schemat talentu) 28
empatia (talent) 28
fascynacja (talent) 30
flankowanie 144
fretka 236
garderoba 112
gargulec 236
głód i pragnienie 213
gnoll 236
goblin 237
gorąco (działanie) 213
grad ciosów (Wojownik) 168
granaty oraz ładunki wybuchowe 104, 148
grupy językowe 57
handlarz narkotyków 281
heroiczne postacie MG 283
hybryda 238
illithid 242
improwizowany sprzęt (Infiltrator) 171
Infiltrator 170
inicjatywa 130, *133*
inna broń dystansowa 102
inspiracja (talent) 31
Intelekt *15*, 16
intuicja (talent) 28
jastrząb 244
kara do testów z pancerza 109
kierowanie obroną (Ochroniarz) 174
klasa 7
klasa a poziom postaci 19
klasy podstawowe 17
klasy postaci 17
kobold 244
kolejność walki 128
komputery i elektronika użytkowa 114
Koncentracja (umiejętność objawień) 323
(umiejętność psioniczna) 306, 309
(umiejętność wtajemniczeń) 292, 319
konstrukcje, tworzone od podstaw 63
konstruowanie automatów (Technik) 178
kontakt (Detektyw) 183
kontakt z Cieniem (Okultysta) 294
kontakty 211
Kontrolowanie kształtu (umiejętność) 263
koń 245
kopnięcie w powietrzu (Wojownik) 167
korzyści z poziomu postaci 18
kostka 5, 7
kot 245
krokodyl 245
kruk 246
kryształ mocy (Telepata) 307
krytyczny krytyk (Żołnierz) 166
krzepki (talent) 24
księgi zaklęć 318
kumulowanie się (premii) 48
kupowanie sprzętu 90
kupowanie używanego sprzętu 112
kwas (działanie) 215
kwasy i zasady 63
leczenie 142
leczenie (schemat talentu) 28
leczenie obrażeń 142
leki 64
lekki pancerz 110
leżąca (stan postaci) 140, 152
licencjonowany sprzęt 92
likantropia 263
lingwista (talent) 26
lista czarów Akolity 338
lista czarów Maga 337
lista mocy Telepaty 363
lista mocy Wojownika Umysłu 364
ładowanie broni palnej 97
ładunki wybuchowe oraz broń spryskująca 103
łowca nagród 272
Łowcy Cieni 285-298
(pomysły na przygody) 295-298
Mag 317
magazynek (amunicja) 97
Magowie, gotowe postacie 326
maksymalizacja czaru (Akolita) 325
(Mag) 322
maksymalizacja mocy (Telepata) 307
maksymalna premia ze Zręczności (pancerz) 109
małpa 246
małpka 246
manifestowanie w walce (Telepata) 307
(Wojownik umysłu) 310
manipulowanie przedmiotem (akcja) 137
martwa (stan postaci) 140, 141
materiały wybuchowe 64
mechanik 274
mechanika gry 6
meduza 246
Miejskie Arkana 312-317
(pomysły na przygody) 325-327
minotaur 247
mistrzostwo w umiejętnościach (Infiltrator) 171
mistrzostwo w umiejętnościach (Naukowiec) 176
mistrzowska jakość (Technik) 179
mistrzowska umiejętność (talent) 29
mnożenie obrażeń 131
moce psioniczne 361
(Telepata) 306
(Wojownik Umysłu) 309
modyfikator do zwarcia 153, 224
modyfikator z rozmiaru 129
monstrualna muchołówka 248
mumia 249
nadludzki wysiłek (schemat talentu) 21
naprawianie pojazdów 163
naprawianie przedmiotów 150
narzędzia (testy umiejętności) 45, *118*
nastawienie (postaci niezależnej) 52
naturalne leczenie 142
natychmiastowe działanie (Ochroniarz) 174
naukowa improwizacja (Naukowiec) 176
naukowe odkrycie (Naukowiec) 177
naukowe osiągnięcie (Naukowiec) 176
Naukowiec 175
Negocjator 185
niedźwiedź 250
niedźwieżuk 250
nieograniczony dostęp (Osobowość) 184
niepodatność na Cień (Pogromca Cieni) 290
nieprzygotowana (stan postaci) 133, *140*
nieprzytomna (stan postaci) 140
Niesamowity występ (Osobowość) 185
nieświadomy unik (talent) 23
nietoperz 251
nieumarły 324
nieustraszony (Ryzykant) 172
niewidzialny łowca 251
niezłomny (schemat talentu) 24
niszczenie przedmiotów (schemat talentu) 21
nokaut (akcja) 147
obalanie (akcja) 151
obezwładnienie (Detektyw) 183
obrażenia 129, 130
obrażenia w walce bez broni 136

obrażenia bronią improwizowaną (Infiltrator) 171
obrażenia od broni spryskującej 103
Obrona 130, *132*
Ochroniarz 173
odciśnięcie tatuażu (Wojownik umysłu) 309
odczuwająca mdłości (stan postaci) 140
Oddany Heros 27
Odpędzenie lub skarcenie magicznej bestii (Akolita) 325
Odpędzenie lub skarcenie nieumarłego (Akolita) 324
Odpędzenie lub skarcenie przybysza (Akolita) 325
odporność na czary 226, 333 (Okultysta) 294
odporność na dźwięk/wstrząs (talent) 25
odporność na elektryczność (talent) 25
odporność na energię 227
odporność na energię (schemat talentu) 24
odporność na kwas (talent) 25
odporność na moc 227
odporność na odpędzanie 227
odporność na ogień (talent) 25
odporność na zimno (talent) 25
ogarnięta paniką (stan postaci) 140
ogień ciągły 148
ogłuszona (stan postaci) 140
ogr 252
ogromne obrażenia 141
okaleczona (stan postaci) 140, 141
Okultysta 292
olśnienie (talent) 31
oplątana (stan postaci) 140
opóźnienie obrażeń (Ryzykant) 173
osłona 144
Osobowość 183
oszołomiona (stan postaci) 140
oślepiona (stan postaci) 140
otumaniona (stan postaci) 140
pancerz 109
pełna defensywa 137
pies 253
pisarstwo 65
pistolety automatyczne 97
pistolety samopowtarzalne 97
planowanie (talent) 27
pochodzenie postaci niezależnych 212
podkładanie ładunków wybuchowych 149
podniesienie się z ziemi (akcja) 137
podpalenie 213
podstawy walki 130
Pogromca Cieni 289
pojazdy 123
pojazdy (tabela) 125
policjant 275
polityk 282
połykanie w całości 227
pomaganie sprzymierzeńcowi (w testach umiejętności) 47 (w teście Zasobów) 91 (w walce) 148
pomniejszy cud medycyny (Sanitariusz) 181
ponowne próby (test umiejętności) 44
porażka czaru wtajemniczeń 318
postacie wieloklasowe 17, *40*
postacie wspomagające 270
poświęcenie (Ochroniarz) 174
potężniejsza inspiracja (talent) 31
potężniejsza specjalizacja w broni (Żołnierz) 166
potężniejsze skupienie na broni (Rewolwerowiec) 169
potężny cios (schemat talentu) 21
potworny pająk 253
powtarzalna (szybkostrzelność) 96
poziom 7
Poziom Spotkania 205
poziom, awans na 39
pozwolenie (na sprzęt) 93
pozycja obronna (Rewolwerowiec) 169
premia do ataku 129
premia do Reputacji 38
premia do Zasobów *38*, 54, 91, 204
premia przy braku biegłości (pancerz) 109
premia z Siły (do ataku) 129
premia z wyposażenia (pancerz) 109
premiowa umiejętność klasowa (Osobowość) 184
profesje podstawowe 32–34
profil przestępcy (Detektyw) 182
promień rażenia 103, 105
prosta broń do walki wręcz 106
prowadzenie pojazdu 157
prowadzenie walki z pojazdów 161
prowizorka (Technik) 178
próg obrażeń (Ryzykant) 173
próg ogromnych obrażeń 224
prywatny detektyw 280
przedmioty FX 373
przedmioty mistrzowskiej jakości 94
przedmioty, atakowanie 149
przekupstwo 52
przemyślna obrona (Naukowiec) 176
przemyślna sztuka przetrwania (Naukowiec) 176
przemyślne wykorzystanie broni (Naukowiec) 176
przenikliwy (schemat talentu) 29
przestępca 277
przestrzeń bojowa 225
przewrócenie (akcja) 152
przygotowanie (akcja) 147
przyrost zasięgu 95, 104, *129*
przysługa (talent) 30
przysługi 211
przyszpilona (stan postaci) 140
przywołanie chowańca (Mag) 320
przywódca (schemat talentu) 31
przywódca gangu 276
psioniczna tarcza (Wojownik Umysłu) 309
psioniczne ostrze (Wojownik Umysłu) 309
psionika 227, 243, 305
Psionizm (umiejętność psioniczna) 306
punkty akcji 9, *36*, 204
punkty doświadczenia (tabela) 208
punkty doświadczenia, przyznawanie 204
punkty umiejętności 42
punkty wytrzymałości 7, 130, *132*, 139
rangi umiejętności, zdobywanie 43
rany i śmierć 139
reakcje 9
redukcja obrażeń 227
redukcja obrażeń (schemat talentu) 25
regeneracja 227
rekin 254
reporter 282
reputacja postaci 37
Rewolwerowiec 168
rewolwery 97
rodzaje modyfikatorów 48
ropucha 255
rozbrajanie (akcja) 152
rozmiar przedmiotów 97
rozmiar stworzeń 217
rozpoczęcie/zakończenie akcji całorundowej (akcja) 137
rozsiewanie podejrzeń (Negocjator) 187
Roztropność 16
rozwój (stworzeń) 229
ruch 131, 137, *142*
ruch i walka z użyciem pojazdów 155
runda walki 9, 130, *134*
Ryzykant 171
Rzemiosło (chemia) (umiejętność wtajemniczeń) 319
rzucanie czaru 329
rzucanie ładunkami wybuchowymi 148
rzut kostką 5, 7
rzut ochronny (talent) 23
rzut okiem (Infiltrator) 171
rzuty obronne 130, *132*
samopowtarzalna (szybkostrzelność) 96
Sanitariusz 180
Silny Heros 20
Siła 15
Skala Trudności 44
Skala Wyzwania 205, *217* statystów 271
skulona (stan postaci) 140
skupienie na broni (Rewolwerowiec) 169 (Żołnierz) 165
słabości stworzeń 268
słowo pogromcy (Pogromca Cieni) 292
sowa 255
spadające przedmioty 214
spadanie (działanie) 214
sparaliżowana (stan postaci) 140
specjalista medyczny (Sanitariusz) 181
specjalizacja w broni (Żołnierz) 165
spętanie istoty Cienia (Okultysta) 294
spontaniczne czarowanie (Akolita) 325
sprężynka (Ryzykant) 172
Sprytny Heros 25
sprzedawanie wyposażenia 94
sprzęt 111
sprzęt elektroniczny 64
sprzęt inwigilacyjny 115
sprzęt turystyczny 118
sprzęt wojskowy 120
sprzyjające i niesprzyjające okoliczności 45, 144
sprzyjający moment (talent) 23
ST zakupu, określanie 204
stabilna (stan postaci) 140, 142
stalowe nerwy (talent) 29
stany postaci, podsumowanie 140
statyści 270
stłuczenia 130, *141*
Stosowanie magicznych urządzeń (umiejętność wtajemniczeń) 293
strategia (schemat talentu) 26
strzał z przystawienia (Rewolwerowiec) 169
strzelanie oraz rzucanie do walczących wręcz 136
styl życia 122
substytut (szablon) 255
synergia umiejętności 48
system wartości 37
szarża (akcja) 130, *138*
szarża byka (akcja) 151
szczur 256
szkielet (szablon) 256
szlam ziemny 257
szósty zmysł (Detektyw) 183
sztuczka (talent) 27
sztuki plastyczne 65
szybkie leczenie 227 (Pogromca Cieni) 292
szybkostrzelność 96
szybkość 132
szybkość pojazdu 156
ślepowidzenie 227
średni pancerz 110
środki 212
światło i mrok 213
taksówkarz 278
tantiemy (Osobowość) 185
Technik 177
technik laboratoryjny 281
Telepaci, gotowe postacie 310
Telepata 304
terrorysta 279
test ataku 8, *129*
test Reputacji 38
test Zasobów 38, *90*
testy bez rzutów 47
testy sporne 44
testy umiejętności 6, 8, 42, 44
testy umiejętności a czas 45
testy umiejętności niewyszkolonych 45
torby 112
trafienia krytyczne 131
tratowanie 228
troglodyta 257
troll 258
trucizna 64, *214*, 228, 253, 261
trucizny (tabela) 63
trwałość 150
Twardy Heros 23
tworzenie postaci, podsumowanie 12–13
tygrys 259
tymczasowe punkty wytrzymałości 142
typy stworzeń 217
uaktywnienie mocy (Telepata) 307
uchylanie (talent) 22
uduszenie i utonięcie 213
udźwig 121
ujawnienie kłamstwa (Detektyw) 183
ukrycie 145
ukrywanie broni i przedmiotów 94
ukrywanie pobudek (Negocjator) 186
umiejętności (tabela) 46
umiejętności załogi 162
umierająca (stan postaci) 140, 141
urok osobisty (schemat talentu) 30
urządzenia mechaniczne 65
usługi 122
uspokojenie (Negocjator) 186
ustalanie wartości atrybutów 14
uszkodzenia pojazdu 163
utrata kontroli (nad pojazdem) 160
w dziesiątkę (Rewolwerowiec) 169
w zwarciu (stan postaci) 140
walka defensywna 135, 137, 138
walka dwoma orężami 137
wampir (szablon) 259
warzenie eliksirów (Mag) 322
wąż 261
urok osobisty (talent) 30
węch 228
wiara (talent) 29
widzenie w ciemnościach 228
widzenie w słabym świetle 228
wiek (postaci) 35

Wielokrotny atak (atut) 229
wilk 261
wilkołak (szablon) 262
Wojownik 166
Wojownik Umysłu 307
wróg z Cienia (Pogromca Cieni) 291
wróżka zębuszka 263
wsparcie taktyczne (Żołnierz) 166
wstrząśnięta (stan postaci) 140
wycofanie się (akcja) 138
wyczerpana (stan postaci) 140
wyczucie walki (Ochroniarz) 174
wygnanie (Okultysta) 294
wykłucie tatuażu (Mag) 322
wykorzystanie słabości (talent) 26
wykrycie Cienia (Pogromca Cieni) 290
wymagania atutów 77
wyposażenie 111
wyposażenie (tabela) 113
wyposażenie specjalne 116
wysączenie energii 228
wzrost oraz waga 35
yuan-ti 264
zabójcze obrażenia 130
zachowanie przytomności (talent) 24
zagrożenie trafieniem krytycznym 131
zapisanie zwoju (Mag) 321
zapotrzebowanie na sprzęt 93
zasada 10 47
zasada 20 47
zasięg (istot) 225
zaskoczenie 133
zastrzyk adrenaliny (Ryzykant) 173
zbir 273
zderzenia oraz taranowanie 160
zdolność czaropodobna 226
zdolność nadnaturalna 226
zdolność nadzwyczajna 225
zestaw standardowy atrybutów 15
zimno (działanie) 213
złapanie oddechu (talent) 24
złudna bestia 266
zmęczona (stan postaci) 140
zombi (szablon) 266
Zręczna dłoń 75
Zręczność 15
zwarcie (akcja) 152
zwierzę stadne 267
zwiększenie szybkości (schemat talentu) 23
Zwinny Heros 21
zwykłe przedmioty 92
źródła światła 213
żelazna pięść (Wojownik) 168
żmij 267
Żołnierz 165
żywa broń (Wojownik) 167
żywotność (talent) 24

TWÓRCY

Bill Slavicsek przez ostatnie szesnaście lat brał udział w tworzeniu wielu gier, wliczając następujące tytuły – *Torg: Roleplaying the Possibility Wars*, ALTERNITY, *Star Wars Roleplaying Game* (d20), *Council of Wyrms*, *Pokémon Jr.*, *Clue: D&D Edition* oraz *A Guide to the Star Wars Universe*.

Jeff Grubb ma dwudziestoletnie doświadczenie w opracowywaniu gier. To jeden z twórców świata DRAGONLANCE oraz współtwórca świata ZAPOMNIANYCH KRAIN (FORGOTTEN REALMS). Jest autorem ponad dziesięciu powieści, licznych opowiadań, komiksów oraz takiej liczby produktów związanych z rynkiem gier, jaką trudno sobie nawet wyobrazić.

Charles Ryan tworzy gry od ponad dwunastu lat, a pracował nad takimi tytułami, jak *Deadlands*, *Millennium's End*, *The Last Crusade*, *Dune: Chronicles of the Imperium*, *Star Trek: Red Alert* oraz *The Wheel of Time Roleplaying Game*. Od 1996 do 2001 roku był przewodniczącym Academy of Adventure Gaming Arts & Design (przyznającej nagrody *Origin*).

Rich Redman od trzech lat zajmuje się tworzeniem produktów związanych z RPG dla Wizards of the Coast. Przyczynił się do powstania wszystkich trzech podstawowych podręczników do DUNGEONS & DRAGONS, *Xenomorphs* dla świata DARK*MATTER, pracował również nad DARK*MATTER *Arms & Equipment Guide*, *Defenders of the Faith*, *Deities and Demigods* oraz innymi produktami.

TABELE

1-1: Modyfikatory z atrybutów 15
1-2: Doświadczenie i korzyści wynikające z poziomu postaci 18
1-3: Silny Heros 20
1-4: Zwinny Heros 22
1-5: Twardy Heros 24
1-6: Sprytny Heros 26
1-7: Oddany Heros 28
1-8: Charyzmatyczny Heros 30
1-9: Efekty starzenia się 35
1-10: Wiek oraz poziom początkowy 35
1-11: Wzrost i waga 36
2-1: Punkty umiejętności na poziom 43
2-2: Przykładowe Skale Trudności testów 44
2-3: Przykładowe testy sporne 44
2-4: Umiejętności 46
2-5: Trucizny 54
3-1: Atuty 78-79
4-1: Sprzęt podlegający ograniczeniom 93
4-2: Modyfikatory zapotrzebowania 94
4-3: Ukrywanie broni oraz innych przedmiotów 95
4-4: Broń dystansowa 96
4-5: Amunicja 103
4-6: Ładunki wybuchowe oraz broń spryskująca 104
4-7: Broń do walki wręcz 107
4-8: Obrażenia zadawane przez broń improwizowaną a jej rozmiar 109
4-9: Pancerz osobisty 110
4-10: Wyposażenie 113
4-11: Udźwig postaci 121
4-12: Styl życia 122
4-13: Usługi 123
4-14: Pojazdy 125
4-15: Uzbrojenie pojazdów 126
5-1: Modyfikatory z rozmiaru 129
5-2: Akcje w walce 135
5-3: Kary za walkę dwoma orężami 138
5-4: Modyfikatory do Obrony 144
5-5: Modyfikatory do testu ataku 144
5-6: Osłona 145
5-7: Ukrycie 146
5-8: Rozmiar i Obrona obiektów 150
5-9: Trwałość oraz punkty wytrzymałości materiałów 150
5-10: Trwałość oraz punkty wytrzymałości przedmiotów 150
5-11: Modyfikatory do zwarcia 153
5-12: Rozmiary pojazdów 155
5-13: Szybkość pojazdów oraz modyfikatory 156
5-14: Efekty zderzenia 160
5-15: Kierunek zderzenia 160
5-16: Możliwości załogi 162
5-17: Załoga 162
6-1: Żołnierz 166
6-2: Wojownik 167
6-3: Rewolwerowiec 169
6-4: Infiltrator 170
6-5: Ryzykant 172
6-6: Ochroniarz 174
6-7: Naukowiec 176
6-8: Technik 178
6-9: Sanitariusz 181
6-10: Badacz 182
6-11: Osobowość 185
6-12: Negocjator 187
7-1: ST zakupu 204
7-2: Premia do Zasobów zależnie od poziomu postaci 204
7-3: Premia do Zasobów jako nagroda za przygodę 204
7-4: SW zagrożeń 206
7-5: SW testów umiejętności 206
7-6: Modyfikacja SW 206
7-7: Typy spotkań 207
7-8: Przyznawanie punktów doświadczenia 208
7-9: Źródła światła 213
7-10: Obrażenia od spadających przedmiotów 214
7-11: Choroby 215
7-12: Obrażenia od kwasu 215
7-13: Obrażenia od elektryczności 215
8-1: Rozmiar stworzeń 217
8-2: Rzuty obronne oraz bazowe premie do ataku istot 217
8-3: Giganci 220
8-4: Humanoidy 221
8-5: Humanoidy-potwory 221
8-6: Istoty baśniowe 220
8-7: Konstrukty 219
8-8: Magiczne bestie 221
8-9: Nieumarli 223
8-10: Przybysze 222
8-11: Robactwo 223
8-12: Rośliny 223
8-13: Smoki 219
8-14: Śluzy 222
8-15: Wynaturzenia 218
8-16: Zwierzęta 218
8-17: Żywiołaki 220
8-18: Zmiany wartości atrybutów fizycznych oraz naturalnego pancerza 230
8-19: Dodatkowe punkty umiejętności oraz atuty różnych typów stworzeń 230
8-20: Punkty umiejętności na poziom klasy dla istot niebędących ludźmi 230
8-21: Niepodatności, odporności i redukcja obrażeń czartów 235
8-22: Wzrost i waga hybryd 247
8-23: Wiek hybryd 247
8-24: Jad potwornych pająków 245
8-25: Sieci potwornych pająków 246
8-26: Źródła słabości 269
8-27: Sto cech postaci 272
9-1: Pogromca Cieni 290
9-2: Okultysta 293
9-3: Telepata 305
9-4: Wojownik Umysłu 308
9-5: Mag 318
9-6: Specjalne zdolności chowańców 321
9-7: Akolita 322
10-1: Zdolności FX w walce 331

ROZEGRAJ KAŻDĄ PRZYGODĘ, JAKĄ SOBIE WYMARZYSZ

Doświadcz dreszczyków emocji dostarczanych przez każdy szlagierowy film akcji. Przeżyj budzące niepokój sceny z pasjonującej strzelanki z perspektywy pierwszej osoby. Wykorzystaj każdy ładunek wybuchowy, o którym słyszałeś. W tej książce odkryjesz wszystko, czego potrzebujesz do wykreowania pełnego życia świata współczesnych kampanii, w których wraz z przyjaciółmi rozegrasz filmowe przygody, wcielając się w dynamicznych bohaterów stawiających czoło przerażającym niebezpieczeństwom.

Podręcznik dla Mistrzów Gry oraz graczy, w pełni kompatybilny z grą fabularną Dungeons & Dragons® oraz innymi produktami linii d20™ System.



ISBN 83-7418-125-7 ISBN 978-83-7418-125-9
9 788374 181259
Cena detaliczna: 109,00 zł

Odwiedź strony: www.wizards.com/d20modern
www.isa.pl