

James D. Flowers

System czasu Wolnego

Nigdy nie zrozumieć dlaczego czas tak bardzo fascynuje orków. Co was tak nagli? Czyż wszystko nie dzieje się w swym własnym, wyznaczonym przez Pasję, czasie?

— Dorgomor, Obsydiański Wojownik

Hmmph! Łatwo tak gadać, skoro pochodzi się z rasy żyjącej ponad dziewięćset lat!

— Grith Sirrik, Orkowy Kawalerzysta

Spis treści

Przedmowa wydawcy	5
Rozdział 1. Wstęp	7
1.1. Co to jest czas wolny?	7
1.2. Mistrz gry a gracze	7
1.3. Okres czasu wolnego	8
1.4. Dzielne punkty legendy	8
1.5. Co możesz zrobić?	9
1.6. Jak długi jest tydzień?	9
1.7. Koszty utrzymania	9
Rozdział 2. Działania w czasie wolnym	11
2.1. Awansowanie (AWA)	11
2.2. Badania (BDN)	11
2.3. Bezczytność (BZC)	12
2.4. Nauka czarów (CZR)	12
2.5. Nauka rozwinięć (RZW)	16
2.6. Podnoszenie cechy (CCH)	16
2.7. Poszukiwanie przygód (POS)	17
2.8. Praca (PRC)	17
2.9. Rytuał Karmiczny (#)	17
2.10. Szukanie Nauczyciela (SZN)	17
2.11. Tkanie Wątków (TKW)	18
2.12. Zakupy (KUP)	19
2.13. Zwiększanie poziomu talentów (TAL)	19
2.14. Zwiększanie poziomu umiejętności (UM)	19
Nota	21
Autorzy	21
Prawa autorskie	21
Informacje prawne	21

Przedmowa wydawcy

Oto przed Wami, Drodzy Czytelnicy, pierwszy podręcznik napisany przez fanów, przetłumaczony na język polski przez fanów i udostępniony dla fanów w Internecie. Oczywiście fanów gry **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**. Pomysł dokonania tego dzieła narodził się na grupie dyskusyjnej w odpowiedzi na brak oryginalnych, polskich publikacji na temat naszej ulubionej gry fabularnej. Tłumaczenie wydawało się być zadaniem o wiele łatwiejszym i wymagającym mniej wysiłku. Czy jest tak w rzeczywistości, trudno nam w tej chwili ocenić. Dla nas najważniejsze jest to, że nasza praca przyniosła nam radość i zadowolenie oraz że mamy nadzieję, iż przyniesie je także i Wam podczas lektury i późniejszych sesji.

Nasze zadanie potraktowaliśmy serio i dołożyliśmy wszelkich starań, aby wykonać je jak najlepiej. Ocenę wyników pozostawiamy Wam, Czytelnicy, licząc na przychylny i pozytywny odbiór naszego tłumaczenia oraz cenne uwagi, które pomogą nam w przyszłości uniknąć błędów i sprawiać, aby nasze prace były coraz lepsze.

Liczymy także na to, że zainspirowani naszymi staraniami przyłączycie się do nas i pomożecie nam w publikowaniu kolejnych materiałów do tej wspaniałej gry, jaką jest **Przebudzenie ziemi**. Publikacji obcojęzycznych jest mnóstwo, przyda się więc pomoc każdej osoby znającej dobrze język obcy i polski. Gorąco przyjelibyśmy także tych, którzy znają się na redakcji czy składzie tekstu, ilustratorów, czy wreszcie autorów oryginalnych prac, chcących opublikować swoją twórczość pod wspólnym szyldem.

Tymczasem życzymy przyjemnej lektury!

Tłumacze i redaktorzy

Rozdział 1

Wstęp

Już wkrótce po pierwszej sesji **Przebudzenia Ziemi** doszliśmy do wniosku, że potrzebny jest nam system umożliwiający rozwijanie postaci pomiędzy przygodami. Dzięki zawartym w nim regułom moglibyśmy łatwo śledzić takie poczynania bohaterów jak podnoszenie poziomów talentów i umiejętności, kupowanie ekwipunku, czy nawet starzenie się. W ten sposób narodził się *System czasu wolnego*, w skrócie SCW. Jesteśmy przekonani, że — być może po kilku przeróbkach — przyda się on także w waszej kampanii.

Ciekawi jesteśmy wszystkich opinii i komentarzy na temat *Systemu czasu wolnego*, łącznie z propozycjami poprawienia istniejących zasad lub wprowadzenia nowych. Niestety nie możemy najciekawszych pomysłów wynagrodzić materialnie, ale informacje o nich i ich autorach zamieszczamy w wyróżnionych akapitach zatytułowanych **Komentarz**. Nazwisko autora jest umieszczane w nawiasie zaraz po nagłówku akapitu. Nasza ewentualna odpowiedź na komentarze jest umieszczana poniżej ich treści w akapitach zatytułowanych **Odpowiedź**.

Komentarz (Stephen F Eley): Używam SCW jako podstawy wszystkich działań postaci w mieście. Jego mechanika, prosta i łatwa w użyciu, pozwala na szybkie załatwienie wszystkich spraw. Daną scenę odgrywany tylko, jeśli istnieje ważny, zależny od przebiegu aktualnej kampanii, powód ku temu. W przeciwnym wypadku polegamy na SCW. Opublikowane przez was kalendarze są nieocenione.

1.1. Co to jest czas wolny?

Czasem wolnym nazywamy okres, który postaci spędzają podczas przerw między scenariuszami. Mechanika SCW jest prosta po to, by czas potrzebny mistrzowi gry i graczom na interakcję pomiędzy przygodami był jak najkrótszy. System może być także używany do postarzania nowo dołączanej do kampanii postaci i opracowywania historii nowego bohatera.

1.2. Mistrz gry a gracze

Niektórzy mistrzowie gry i gracze mogą mieć wątpliwości związane z abstrakcyjną naturą SCW. Najwięcej niechęci budzić on może wśród graczy, którzy wymagają od mistrza gry osobnego zainteresowania potrzebami ich

postaci. Z jednej strony trudno odmówić im racji. Z drugiej nie byłoby to sprawiedliwe, aby mistrz gry poświęcał jednemu z graczy więcej uwagi, niż pozostałym. Rozwiązanie tego problemu może być następujące:

1. Mistrz gry powinien przygotować listę wszystkich postaci graczy
2. Przed każdą sesją należy przeprowadzić rozmowę z pierwszym na liście graczem o szczegółach dotyczących jego postaci
3. Należy kontynuować rozmowy, za każdym razem wykreślając z listy tę postać, o której się rozmawiało.
4. Kiedy wszyscy gracze mieli już swoją kolej, należy rozpocząć procedurę od nowa, aż do wyczerpania uwag wszystkich graczy.

Powyższe rozwiązanie zapewnia, że:

- Każdy gracz będzie miał okazję na szczegółowe odgrywanie swojej postaci w czasie wolnym. Czasami miło jest odegrać zakup ważnej części ekwipunku lub rozmowę z nauczycielem.
- Mistrz gry nadal zyskuje na podstawowej zalecie używania SCW, którą jest zmniejszenie czasu spędzonego pomiędzy scenariuszami na kupowaniu ekwipunku, ćwiczeniach itd. Daje to także mistrzowi gry okazję do ostatnich przygotowań przed sesją, kiedy już dokładnie wiadomo które postaci będą brały udział w nadchodzącym scenariuszu.

Ważne! Ten fragment nie powinien być się tu znaleźć, ale zdecydowaliśmy się go jednak tutaj umieścić. SCW sprawdzi się jedynie wtedy, gdy między graczem a mistrzem gry istnieje zaufanie! W SCW jest wiele możliwości „manipulowania kostkami”. Mistrzowie gry muszą być pewni, że podane przez graczy wyniki rzutów kośćmi są prawdziwe. Jeśli gracze oszukują w SCW (lub w jakimkolwiek innym systemie), oszukują samych siebie!

Pamiętajcie, że jeśli MG musi ciągle sprawdzać czy wyniki są takie, jakie być powinny, to łamie to jedną z głównych zasad używania SCW. Jeśli jako gracz masz wątpliwości co do rozwiązania konkretnej części SCW, porozmawiaj o tym z MG. Rozmowa ta może przy okazji rozwiać wątpliwości, z którymi borykają się też inni gracze, lub nawet doprowadzić do dodania nowej mechaniki do systemu.

Komentarz (Stephen F Eley): Nie jestem pewien czy mieliście zamiar pozwolić graczom na używanie systemu

bez jakiegokolwiek ingerencji MG. Ja pozwalam im notować, ale muszą wszystko wykonywać przy mnie i dopiero potem mogą zanotować, że coś miało miejsce. Niektóre części muszą być jednak kontrolowane przez MG, na przykład sprawdzanie jakie czary zna nauczyciel.

Odpowiedź (James D Flowers): Naszym zamiarem było wprowadzenie systemu, umożliwiającego graczom samodzielne wykonanie części pracy między sesjami gry. Jednakże tylko od MG zależy, czy chce on kontrolować działania graczy wykonywane między przygodami w SCW. Osobiście kontroluję graczy tak samo jak Stephen. Części kontrolowane przez MG nie stanowią jakiegoś problemu. Mam listę uprzednio wylosowanych czarów dla nauczycieli z różnych kręgów, którą wręczam graczom, kiedy ich bohaterowie uczą się czarów (gdy znane są już krąg nauczyciela i jego dostępność). Podobny system można też zastosować dla zwykłych magicznych przedmiotów, jeśli MG zechce. Ustaliłem ilość dostępnych w ciągu miesiąca mikstur leczenia, itd. Bohaterowie mogą się targować, aż nie wyczerpią limitu, ale jeśli już zabrakło mikstur ostatniej szansy, to zabrakło ich definitywnie!

1.3. Okres czasu wolnego

Długość czasu wolnego spędzanego przez postaci jest zależna od gry. Niektóre scenariusze oferują go bardzo niewiele (na przykład **Koszmara z przestworzy** opublikowany przez FASA¹), inne z kolei bardzo dużo (**Mgły zdrady**, także opublikowany przez FASA²).

Aby określić jak wiele czasu wolnego mają gracze, można skorzystać z następujących metod:

- Obliczyć, ile czasu potrzebuje drugoplanowy bohater, który ma dołączyć do drużyny. Metoda ta raczej nie powinna być stosowana pomiędzy scenariuszami należącymi do jednej kampanii, połączonych jednym wątkiem.
- Pozwolić graczom określić jak wiele czasu potrzebują.
- Mistrz gry wyznacza z góry okres, jaki przysługuje graczom.

Ograniczanie maksymalnej długości czasu wolnego, który mogą wykorzystać gracze, nie powinno być niczym niezwykłym. Za podstawę do ustalenia limitu można przyjąć regułę *nie więcej niż średni krąg w drużynie w miesiącach* czasu wolnego pomiędzy sesjami. Dobrze są także *maksimum 3 miesiące*, co pozwala mniej doświadczonym postaciom wyćwiczyć talenty i umiejętności, podczas gdy bardziej zaawansowani bohaterowie będą potrzebowali kilka okresów czasu wolnego na podniesienie poziomu swoich zdolności.

Kiedy ilość czasu wolnego została wyznaczona, gracze mogą określić, co ich postać w tym czasie robi. Mistrz gry

¹ Oryginalny tytuł to *Terror in the skies*. W Polsce przygoda ta ukazała się nakładem Wydawnictwa MAG. (przyp. tłum.)

² Oryginalny tytuł to *Mists of Betrayal*. Ta przygoda także ukazała się w Polsce nakładem Wydawnictwa MAG. (przyp. tłum.)

powinien zanotować czas wolny, a w zasadzie cały czas gry, na *Karcie działań drużyny* SCW.

Warto numerować każdy scenariusz i przygotować tabelkę objaśniającą znaczenie poszczególnych indeksów. Dzięki temu w łatwy sposób można sprawdzić ile czasu zajęło graczom ukończenie scenariusza. Daje to także wgląd w historię bohaterów, również z szerokiej perspektywy całej kampanii. Jaki będzie poziom szczegółowości tego zapisu, zależy od mistrza gry. Jeśli będzie on wystarczająco wysoki, to powstanie w ten sposób dokładny dziennik wydarzeń.

Przykład: Andrzej postanawia, że będzie zapisywał wydarzenia swojej nowej kampanii w świecie gry **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**. Jej główną osią będą wydarzenia opisane w oryginalnym scenariuszu **Mgły zdrady**, wzbogacone o kilka dodatkowych zdarzeń i wątków. Tę przygodę Andrzej oznaczył numerem 1. Każdej sesji odbytej w jej ramach nada kolejne numery 1.1, 1.2, itd.

Jednak pierwsza sesja nie ma nic wspólnego ze scenariuszem **Mgły zdrady**, a służy tylko jako wprowadzenie do świata gry **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**. Mistrz gry postanawia zatem, że tej sesji, zatytułowanej *Krasnoludzki rzeźbiarz*, nada numer 0.1. Po jej udanym zakończeniu gracze otrzymują do dyspozycji tydzień czasu wolnego przed rozpoczęciem sesji 1.1, pierwszej części przygody **Mgły zdrady**.

Andrzej zapisuje na Karcie działań drużyny SCW jak długo trwała sesja 0.1. Aktualizuje także dziennik kampanii, wpisując numer 0.1, tytuł scenariusza (*Krasnoludzki rzeźbiarz*), krótki jego opis i listę postaci, które wzięły w nim udział. Potem wpisuje 1 tydzień czasu wolnego i korzysta z okazji, aby przyjrzeć się *Kartom aktywności bohaterów* swoich graczy. Używają przecież SCW po raz pierwszy. Wreszcie, po przebrnięciu przez te wszystkie czynności, gracze gotowi są stawić czoła czekającej ich kolejnej przygodzie...

Ważne! Kiedy ilość czasu wolnego została określona, nie wolno już jej zmieniać. Żadne modyfikacje na ostatnią chwilę nie są dozwolone, nawet jeśli wszyscy gracze się zgadzają. Mistrz gry musi przecież być w stanie przygotować harmonogram kolejnej sesji. Data początkowa może być krytycznym elementem nadchodzącego scenariusza i nawet drobne jej przesunięcie w postaci jednego lub dwóch dni może okazać się istotne. Przemyśl zatem dokładnie ile czasu wolnego potrzebuje twoja postać. Pamiętaj, że mistrz gry może sam zdecydować jak długi będzie ten okres. Różne może okazać się porozmawianie z nim o tym, ile czasu za każdym razem chciałbyś otrzymać.

1.4. Dienne punkty legendy

Ludzie zyskują doświadczenie w najróżniejszych sytuacjach. Według reguł gry **Przebudzenie Ziemi** postaci są wynagradzane punktami legendy za walkę z pluwawymi potworami, zdobywanie starożytnych, czasem

magicznych skarbów oraz heroiczne postępowanie. SCW umożliwia postaciom wydanie swoich ciężko zarobionych punktów legendy, ale także wynagradza nimi bohaterów za czynności nieco pozbawione cech heroizmu.

Wszyscy bohaterowie otrzymują bowiem 5 punktów legendy dziennie po prostu za to, że żyją. Rocznie daje to 1825 punktów, wliczając pięć dni Święta Ziemi pomiędzy Gahmilem a Raquasem. Jest to wystarczająco dużo, aby wykupić pierwszy lub drugi poziom kilku talentów lub umiejętności, ale zbyt mało aby przekroczyć czwarty. Specjalizowanie się w jednej zdolności, szczególnie jeśli jest to umiejętność, jest po prostu zbyt kosztowne. Dla adeptów te dodatkowe punkty dolicza się do tego, co normalnie otrzymują oni w trakcie trwania przygód. Mistrz gry może na przykład zdecydować, aby nie-adeptci otrzymywali połowę tej liczby punktów, ale tak czy inaczej mechanizm ten jest użyteczny przy tworzeniu bohatera niezależnego.

Ważne! Punkty te powinny być przyznawane graczom zawsze, nawet podczas zwykłych przygód. Niektórzy mistrzowie gry mogą się z tym podejściem nie zgadzać. Radzimy wtedy przyznawać dodatkowe punkty tylko podczas czasu wolnego. Najprościej jest przyznać punkty legendy za *cały okres* na jego początku *lub* na jego końcu, gdyż ułatwia to notowanie zarówno graczom, jak i mistrzowi. Punkty przyznane na końcu okresu mogą być wykorzystane podczas przygody (na przykład podczas *Rytułu Karmicznego*) lub kolejnego czasu wolnego.

Przykład: Bohaterowie przed chwilą zakończyli przygodę 0.1, *Krasnoludzki rzeźbiarz*, swoją pierwszą przygodę w świecie **Przebudzenia ziemi**. Andrzej, mistrz gry, postanowił przyznać graczom 1 tydzień czasu wolnego na rozwinięcie postaci przed rozpoczęciem kolejnej sesji. Ukończenie scenariusza 0.1 zabrało bohaterom 2 dni. Po zsumowaniu z siedmioma dniami czasu wolnego, daje to postaciom dodatkowe 45 dziennych punktów legendy, które dodają się do tych zyskanych podczas przygody. Andrzej postanawia pozwolić wydać je graczom już teraz, przed rozpoczęciem kolejnej sesji.

1.5. Co możesz robić?

Jak wspomniano wcześniej, SCW jest z założenia systemem abstrakcyjnym. Oznacza to, że oferuje on ograniczony wybór czynności, które postaci mogą wykonywać w czasie wolnym. Niektóre działania zajmują więcej niż dzień, inne nieco mniej, ale żadne nie może być krótsze niż pół dnia. Szczegóły opisane są poniżej, w rozdziale 2: *Działania w czasie wolnym*.

Mistrz gry nie powinien pozwalać graczom na wykonywanie jakichkolwiek innych czynności niż te opisane w SCW. Jedynym wyjątkiem może być procedura opisana w punkcie 1.2: *Mistrz gry a gracze*. Celem powstania SCW jest skrócenie czasu niezbędnego na przygotowania pomiędzy dwoma scenariuszami. Czas na rozbudowaną

interakcję pomiędzy graczem a mistrzem gry jest po rozpoczęciu sesji.

Ważne! Niektóre z wymienionych działań mogą być wykonywane tylko w osadach, jak wioski, miasteczka czy miasta. Odpowiednie informacje wraz z ewentualnymi ograniczeniami zawarte są w opisie czynności. Oczywiście w przypadku wątpliwości należy skonsultować się z mistrzem gry. Dodatkowo do przeprowadzenia niektórych działań potrzebna jest odpowiednia ilość pieniędzy lub punktów legendy, co także jest zawarte w opisach poszczególnych czynności.

Ważne! Celowo opisy niektórych działań oraz czasy ich trwania różnią się od tych podanych w podręczniku do gry. Przykładem zmian w systemie jest nauka umiejętności.

1.6. Jak długi jest tydzień?

By wykonać wiele działań opisanych w SCW potrzeba tygodni czasu. W zależności od tego, czy mistrz gry używa kalendarza Thery, czy Throalu, tydzień może mieć pięć lub siedem dni.

Ważne! Bardzo ważne jest, aby gracze z góry wiedzieli, jak długi jest standardowy tydzień w ich kampanii. Aby ułatwić pracę, Karta działań drużyny SCW została przygotowana dla pięciodniowych bloków czasu. Z tego wynika, że rok ma parzystą liczbę tygodni (72), a wliczając pięć dni Święta Ziemi trwa 365 dni. Nie oznacza to, że jesteśmy therańskimi wywrotowcami, próbującymi sabotować grę. A może i oznacza... Wkrótce zostanie przygotowany alternatywna Karta działań drużyny SCW, oparta na siedmiodniowych odcinkach czasu. Będzie ona przygotowywana na wiele lat, a mistrz gry będzie mógł wybrać ten rok, w którym toczy się jego kampania.

1.7. Koszty utrzymania

Standardowy koszt utrzymania na komfortowym poziomie wynosi 5 sztuk srebra dziennie pomnożone przez krąg dyscypliny postaci. Jeśli bohater ma więcej niż jedną dyscyplinę, pod uwagę bierze się najwyższy z kręgów. Dla tych obliczeń można traktować nie-adeptów jak pierwszokręgowców. Uwzględnianie wyjątków należy do mistrza gry, na przykład therański ambasador na pewno wydaje więcej niż nędzne 5 sztuk srebra dziennie. Oczywiście gracze mogą życzyć sobie, aby ich postaci żyły na wyższym poziomie, ale SCW nie przewiduje żadnych korzyści, które z tego płyną. Chociaż uwzględniając zadowolenie lokalnych kupców...

Koszty utrzymania bazują na informacjach podanych w dodatku **Barsawia: Księga Mistrza Gry** na stronach 10–11. Koszt komfortowego standardu życia według tego podręcznika to 150 sztuk srebra miesięcznie na krąg. Po

podzieleniu tego przez 30 dni throalskiego miesiąca, daje to 5 sztuk srebra dziennie.

Ważne! Wszystkie postaci muszą utrzymywać się na poziomie odpowiednim dla ich najwyższego kręgu. Bohaterowie, którym się to nie uda, cierpią z powodu kryzysu talentów opisanego w podręczniku **Ścieżki adeptów**. Zmniejsza on stopnie ich wszystkich talentów o -1 za każde 5 sztuk srebra, które brakują im do utrzymania się na odpowiednim dla nich poziomie.

Przykład: Czwartokręgowy wojownik, którego stać tylko na poziom życia drugokręgowego adepta, ma zmniejszone wszystkie stopnie talentów o -2 (4-2).

Kara ta jest w mocy, dopóki postać nie nadrobi straconego poziomu utrzymania poprzez życie ponad stan.

Przykład: Po dwóch tygodniach czwartokręgowy wojownik z poprzedniego przykładu dorobił się wreszcie pieniędzy. Stopnie wszystkich talentów będzie miał zmniejszone o -2, dopóki nie spędzi przynajmniej dwóch tygodni żyjąc na poziomie szóstokręgowego adepta (4+2) lub czterech tygodni utrzymując się jak piątokręgowy adept (4+1). Podsumowując stracił on ekwiwalent czterech kręgów (-2 kręgi $\times$ 2 tygodnie), które musi jakoś nadrobić.

Pamiętaj, że powyższy koszt utrzymania pozwala na zadawalający poziom życia. Aby żyć dostatnio, należy wydać dwa, trzy lub nawet cztery razy tyle. Zalecane jest, aby koszty utrzymania liczyć tylko w czasie wolnym, a nie podczas normalnych przygód. Oczywiście można dyskutować nad tym, czy adepci niektórych dyscyplin wydawaliby na swoje utrzymanie tak duże kwoty pieniędzy, skoro ich uwaga skupiona jest na czymś zupełnie innym. Mistrz gry może oczywiście uwzględnić takie wyjątki, jednak naszym zdaniem zasady związane z kosztami utrzymania powinny dotyczyć równo wszystkich postaci. Karanie jednych graczy kosztem drugich jest niesprawiedliwe. Opisane powyżej reguły kosztów utrzymania w ostatecznym rozrachunku równoważą grę.

Komentarz (Stephen F. Eley): Niedawno ograniczyliśmy koszty utrzymania do 25 sztuk srebra tygodniowo na postać o kręgu nie wyższym niż czwarty. Powyżej tej granicy wzrosną one do około 50 sztuk srebra. W mojej kampanii bohaterowie nie zdobywają ogromnych skarbów, toteż bardzo dużo czasu spędzają pracując. Nie podoba mi się także pojęcie *kryzysu talentów*, więc początkowo życie poniżej swojego kręgu wiązało się ze zmniejszeniem liczby otrzymywanych punktów legendy. Ponieważ od pewnego czasu taka sytuacja się nie zdarzyła, więc być może zupełnie zrezygnuję z karania postaci.

Odpowiedź (James D. Flowers): Koszty utrzymania należy dostosować do gry. Jeśli postaci zarabiają zbyt dużo pieniędzy, można je po prostu podnieść. Podobnie jest w przeciwnym wypadku. Oczywiście nagły wzrost cen żywności i czynszu może domagać się wyjaśnienia...

Rozdział 2

Działania w czasie wolnym

Gracze powinni zapisywać działania wykonywane w czasie wolnym, a w zasadzie wszystkie wydarzenia z gry na Karcie aktywności bohatera.

W nawiasach za nazwą każdego działania podany jest jego kod, z którego należy korzystać przy robieniu wpisów na Karcie aktywności bohatera SCW. **Pogrubionym** tekstem objętym w kwadratowe nawiasy opisaliśmy ile czasu zabierze każde z działań. Wszystkie szczegóły oraz specjalne reguły dotyczące poszczególnych działań znajdują się w ich opisach.

Ważne! Mistrz gry może, oczywiście, opracować własne działania lub zmienić niektóre reguły dotyczące opisanych poniżej czynności. Przed rozpoczęciem korzystania z SCW gracze powinni wszelkie tego rodzaju wątpliwości wyjaśnić. Czas potrzebny na wykonanie niektórych działań lub ich trudność różni się czasami od tych, które zawarte są w podręczniku **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**. Jest to zabieg celowy. Ze względu na abstrakcyjną naturę SCW, pewne zmiany były konieczne, aby wyeliminować ciągłą potrzebę odwoływania się do opublikowanych reguł. Oczywiście w przypadku jakichkolwiek wątpliwości należy skonsultować się z mistrzem gry.

2.1. Awansowanie (AWA)

[Liczba dni równa nowemu kręgowi]

To działanie musi być wykonane w całości, bez żadnych przerw pomiędzy kolejnymi dniami. Wymaga także znalezienia i wynajęcia nauczyciela (punkt 2.10). Mistrz gry może nałożyć na to działanie także inne ograniczenia. Oczywiście postać musi spełnić wszystkie wymagania dotyczące awansowania na kolejny krąg (**Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**, strona 222). Koszty treningu są takie same, jak opisano to w podręczniku, ale są zmniejszane w wypadku dobrego wyniku testu *charyzmy* (przy dużym sukcesie -10%, przy ogromnym -20% i przy wyjątkowym -30%). Tabela 2.1, powielona ze strony 223 podręcznika, przedstawia warunki oraz koszty awansu.

To działanie jest uproszczoną metodą awansowania na następny krąg. Mistrzowie gry mogą proces ten przeprowadzać na sesji z jednym graczem, używając reguł opublikowanych w podręcznikach **Księga Wiedzy** oraz **Ścieżki adeptów**. W takim przypadku nie wolno graczom wybierać działania AWA jako jednej z czynności w czasie wolnym.

Przykład: Kelerion spełnia warunki minimalnej liczby talentów, aby awansować na piąty krąg. Michał postanawia, że nadszedł czas, aby jego bohater dokonał tego czynu. Najpierw Kalerion musi odnaleźć nauczyciela, który przygotuje go do awansu i wprowadzi w tajniki kolejnego kręgu dyscypliny (punkt 2.10). Po pewnym czasie bohaterowi udaje się znaleźć szóstokręgowego mistrza. Ponieważ Kalerion osiągnął przeciętny sukces w teście *charyzmy*, więc musi ponieść pełny koszt nauki, wynoszący 1000 sztuk srebra (koszt zależny jest od kręgu nauczyciela). Kalerion jest teraz na piątym kręgu i może zacząć podnosić poziomy nowo uzyskanych talentów.

2.2. Badania (BDN)

[Jeden (1) tydzień na znalezienie wskazówek (dla każdego tajnika). Jeden (1) tydzień za każdy poziom tajnika na znalezienie wiedzy (dla każdego tajnika)]

Bohaterowie nie mogą prowadzić badań poza obszarami zamieszkanyymi (wioska, miasteczko, miasto). Badania wykonuje się po to, aby określić czy bohaterowi udało się rozpoznać sposób użycia i działania zwykłego lub legendarnego przedmiotu wątkowego. Procedura jest podobna do tej ze stron 144–146 podręcznika **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**. Nie są przy tym wymagane żadne rzuty, a tylko czas i pieniądze. Przyjmuje się, że bohater mający dostęp do odpowiednich źródeł (biblioteki, uczeni, gawędziarze, itp.), może odszukać informacje potrzebną do określenia, w jaki sposób działa dany przedmiot.

Podstawą do odkrycia właściwości przedmiotu jest poznanie tajnika dla danego poziomu dostrojenia. Zajmuje to tydzień i kosztuje 100 sztuk srebra. Zdobycie wiedzy trwa trochę dłużej, jako że udziela ona odpowiedzi bohaterowi na pytania tajnika, pozwalając mu tym samym dostroić się do przedmiotu i używać go. Poznanie wiedzy dla danego poziomu dostrojenia zajmuje liczbę tygodni równą temu poziomowi, a kosztuje 100 sztuk srebra za każdy tydzień. Kiedy już bohater zdobędzie wiedzę, będzie mógł dostroić się do przedmiotu (o ile oczywiście posiada Tkanie Wątków).

Uwaga! Bohaterowie używający SCW muszą poznać zarówno tajnik, jak i wiedzę na danym poziomie dostrojenia, zanim będą mogli zająć się następnym (1 przed 2, 2 przed 3, 3 przed 4, itd.). Niektóre przedmioty nie mają tajnika i wiedzy na niektórych poziomach. W takim przypadku bohater musi spędzić tydzień, kosztujący go

Nowy krąg	Minimalna liczba talentów	Minimalny poziom	Pojedynczy talent z kręgu	Koszt
2	5	2	1	200
3	6	3	2	300
4	7	4	3	500
5	8	5	4	800
6	9	6	5	1000
7	10	7	6	1500
8	11	8	7	2000
9	12	9	8	2500
10	13	10	9	3500
11	14	11	10	5000
12	15	11	11	7500
13	16	12	12	10000
14	17	12	13	15000
15	18	13	14	20000

Tabela 2.1: Awansowanie

100 sztuk srebra, poznając efekt działania przedmiotu na danym poziomie. Większość zwykłych przedmiotów wątkowych (**Księga Wiedzy**, strony 54–67) ma tajnik i wiedzę tylko na 1 poziomie dostrojenia. Bohaterowie nie mogą badać więcej niż jednego przedmiotu na raz. Każdy przedmiot musi być starannie i indywidualnie przebadany.

Przykład: Kelarion zakupił wątkową broszę od szarowłosego kupca w Przyczółku. Nieco później siada, chcąc zbadać tajemnice niezwykłego przedmiotu. Michał odnotowuje jeden tydzień działania poświęcony na badania (BDN), podczas którego Kelarion bada tajnik 1. poziomu broszy. Wydaje na to 100 sztuk srebra (oraz trochę dodatkowo na pokrycie kosztów utrzymania, co nadszarpuje jego oszczędności). Pozwala mu to na poznanie tajnika. Wie, że musi poznać Imię broszy, wie także, że ma ona 3 poziomy dostrojenia. Następny tydzień (1 tydzień razy poziom dostrojenia, czyli 1) spędza na uzyskaniu wiedzy, wydając na to kolejne 100 srebra. Po dokładnym zbadaniu wzorca przedmiotu i skonsultowaniu z kilkoma krasnoludzkimi uczonymi, Kelarion dowiedział się, że imię broszy brzmi *Maevella*. Decyduje się prowadzić badania dalej.

Normalnie musiałby poznać tajnik na kolejnym poziomie dostrojenia 2, potem spędzić liczbę tygodni równą temu poziomowi, aby poznać wiedzę. Ale w tym przypadku nie ma wskazówki ani na poziomie 2, ani na 3. Kelarion spędza więc dodatkowy tydzień na poznawaniu tajemnic broszy na poziomie 2, następnie kolejny tydzień badając moce poziomu 3, co daje mu całkowitą wiedzę o przedmiocie. Kosztuje go to dalsze 200 sztuk srebra, co składa się na datkę dla miejscowej biblioteki oraz wynagrodzenie dla pomagających mu kilku uczonych i ekspertów.

2.3. Bezczynność (BZC)

[Jeden (1) dzień beczynności]

Bohater przez cały dzień nie wykonuje żadnych działań, które miałyby jakieś następstwa. Spaceruje, podziwia widoki lub siedzi w barze i pije. Czas mija...

Przykład: Kelarion decyduje się spędzić dwa dni na słodkim lenistwie. Michał, prowadzący Kelariona, odnotowuje dwa dni działania BZC na karcie działań Kelariona.

2.4. Nauka czarów (CZR)

[Jeden (1) dzień na krąg czaru na naukę, plus jeden (1) dzień na zapisanie czaru]

Bohater musi najpierw znaleźć nauczyciela (punkt 2.10: *Szukanie Nauczyciela*), który zgodzi się nauczyć go nowych czarów. Liczba czarów, których konkretny nauczyciel zechce nauczać, zależy od jego kręgu i została przedstawiona w tabeli 2.2: *Liczba dostępnych czarów*.

Krąg nauczyciela	Krąg czaru									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0
4	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0
5	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0
6	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0
7	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0
8	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0
9	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
11+	Postępuj zgodnie z powyższym wzorcem									

Tabela 2.2: Liczba dostępnych czarów

Kiedy poszukiwania zakończą się sukcesem, gracz losowo określa, jakich czarów może się nauczyć bohater. W tym celu:

1. Każdemu czarowi przydziel inną liczbę.
2. Rzuć kostką określoną w tabeli czarów tyle razy, ile zakłęb zna nauczyciel. Wynik każdego z rzutów oznacza jeden czar.
3. Jeśli ten sam czar zostanie wylosowany więcej niż raz, nie należy rzucać ponownie. W wyniku mogą się zdarzyć na przykład 4 rzuty, ale tylko 3 wylosowane czary.

Najlepiej byłoby, gdyby do nauki w systemie czasu wolnego dostępne były tylko czary z podręcznika podstawowego oraz książek **Magia: Księga Wiedzy Tajemnej**, **Mroczne Sekrety Barsawii**, **Księga Wiedzy**, chyba że MG uzna inaczej.

W losowaniu może pomóc zamieszczona na kolejnych stronach tabela, ułożona według kręgu i dyscypliny maga. Aby ją wykorzystać, należy rzucić odpowiednią dla danego kręgu czarunku kostką, a następnie odczytać nazwę czaru na przecięciu wiersza oznaczającego wynik rzutu z kolumną określającą dyscyplinę. Interpretacja wyniku N/D¹ należy do MG. Może on zignorować ten wynik i rzucać ponownie, może wybrać czar wedle własnego uznania lub też zdecydować, że nauczyciel zna jeden czar mniej niż wynika to z tabeli 2.2.

W poniższej tabeli uwzględnione są tylko czary z podręczników **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi** i **Księga Wiedzy**, ale zachęcamy MG do uzupełniania tej listy czarami z innych opublikowanych dodatków i sięgania do *ksiąg zaklęć* Dialog Publishing po zbiorcze tabele wszystkich opublikowanych zaklęć².

¹ Skrót od *Nie Dotyczy*. (przyp. red.)

² Wszystkie publikacje dotyczące *Earthdawn* przygotowane przez Dialog Publishing będą przez nas kolejno tłumaczone na język polski. (przyp. red.)

Czary Pierwszego Kręgu

K10	Czarodzieja	Iluzjonisty	Ksenomanty	Mistrza Żywiółów
1	Badanie aury	Dobra mina	Doświadczenie śmierci	Kryształowe pociski
2	Chodzenie po ścianach	Kontrola nad liną	Gnicie	Maskowanie
3	Miażdżąca wola	Lustrzane odbicie	Krąg zimna	Mowa roślin
4	Ognisty atak	Przemiana metalu	Odstraszanie owadów	Oczyszczenie wody
5	Rozniecenie ognia	Sakiewka biedaka	Pojedynek woli	Odporność na ogień
6	Rozproszenie magii	Światło	Rozkaz. zwierzętom nocy	Odporność na zimno
7	Umysłowy sztylet	Tajemnicze głosy	Sucho lub mokro	Płomienne ostrze
8	Zmysł astralny	Uspokajający dotyk	Taniec kości	Podgrzanie pożywienia
9	Żelazna dłoń	N/D	Upiorny dotyk	Wspinaczka
10	N/D	N/D	Wykrycie ożywieńców	N/D

Czary Drugiego Kręgu

K8	Czarodzieja	Iluzjonisty	Ksenomanty	Mistrza Żywiółów
1	Astralna tarcza	Efemeryczny pocisk	Duch mgły	Gołoledź
2	Drabina sznurowa	Fałszywa skóra	Duszek strażniczy	Lodowa włócznia
3	Oczyszczenie	Krawiec	Kościany krąg	Oczyszczenie przedmiotu
4	Pnącza	Niewinna czynność	Krąg życia	Powrotna droga
5	Pobudka	Płaszcz wygody	Nieprzenikniony mrok	Skrzela
6	Rozrzutnik	Prawdziwy efem. pocisk	Ochronna mgła	Spowolnienie metalowej broni
7	Ułatwienie uniku	Wizje	Odstraszanie zwierząt	Wrzątek
8	N/D	N/D	N/D	Zlepianie

Czary Trzeciego Kręgu

K8	Czarodzieja	Iluzjonisty	Ksenomanty	Mistrza Żywiółów
1	Forsowny marsz	Alarm	Ból	Głęboka kałuża
2	Lewitacja	Duszenie	Duchowy sobowtór	Lodowy łańcuch
3	Podskoki	Fałszywa podłoga	Grobowe przesłanie	Naprawa
4	Strzaskanie zamka	Nikogo tu nie ma	Oblicze śmierci	Powietrzna sieć
5	Szał bitewny	Oslabienie karmy	Opary grozy	Powietrzny tron
6	Wycelowanie	Zaćmienie umysłu	Pakowanie	Roślinna uczta
7	Wyciszenie	Zamek nie do otwarcia	N/D	Tragarz
8	N/D	N/D	N/D	Tylne oko

Czary Czwartego Kręgu

K8	Czarodzieja	Iluzjonisty	Ksenomanty	Mistrza Żywiółów
1	Chmura pyłu	Ani kroku	Astralny rozbłysk	Dusząca maź
2	Inwentaryzacja	Bielmo	Duchowy sługa	Gradobicie
3	Kłębek nici	Krąg dobrego samopocz.	Stworzenie kościotrupa	Odciążenie
4	Odpoczynek	Powielenie pocisku	Śmiertelny posiłek	Podmuch powietrza
5	Ściana cierni	Ulepszony alarm	Wizje śmierci	Tarcza błyskawic
6	Zaufanie	Zew rogu	Wizjer	Wstrząsy
7	N/D	N/D	Złe oko	Zakłęcie powrotu

Czary Piątego Kręgu

K6	Czarodzieja	Iluzjonisty	Ksenomanty	Mistrza Żywiółów
1	Antymagia	Dumna postawa	Astralne połączenie	Kamienna klatka
2	Latanie	Latający dywan	Astralny horror	Kula ognia
3	Magiczny pancerz	Przyjemne wizje	Krąg ochrony astralnej	Metalowe skrzydła
4	Prowizoryczny pocisk	Ściana iluzyjnego ognia	Opętanie przedmiotu	Wrzask metalu
5	Spowolnienie	Wzmocnienie karmy	Symbol strażniczy	Ziemny kostur
6	Wigor	N/D	Uschnięcie kończyny	N/D

Czary Szóstego Kręgu

K6	Czarodzieja	Iluzjonisty	Ksenomanty	Mistrza Żywiołów
1	Odcięcie karmy	Iluzyjne pociski	Błogosławione światło	Eksplodująca ziemia
2	Pocisk zagłady	Krąg światła	Hart ducha	Ekstremalna temperatura
3	Prowizoryczna broń	Magiczna mina	Leczenie	Ognisty rydwan
4	Przemieszczenie	Wirujący dysk	Przyjazna ciemność	Rykoszet
5	Tnąca sfera	Wybrana ścieżka	Strzaskanie kości	Wygodna ścieżka
6	Uśpienie	N/D	Śmiertelne opary	N/D

Czary Siódmego Kręgu

K6	Czarodzieja	Iluzjonisty	Ksenomanty	Mistrza Żywiołów
1	Burza błyskawic	Bunt kończyny	Duchowe wrota	Burzowe kajdany
2	Droga wolna	Fałszywe umagicznienie	Odwrócenie uschnięcia	Deszcz śmierci
3	Magiczna klatka	Magiczne przejście	Sprytny przyjaciel	Powietrzny wir
4	Rozproszenie wątków	Pomieszanie języków	Unieruchomienie istoty	Przyzywanie chmury
5	Wrząca krew	Zawrót głowy	Zmiazdzenie serca	Uspokojenie fal
6	N/D	N/D	N/D	N/D

Czary Ósmego Kręgu

K6	Czarodzieja	Iluzjonisty	Ksenomanty	Mistrza Żywiołów
1	Bezpieczne otwarcie	Astralny koszmar	Kontrola	Obszarowy alarm
2	Dodatkowy atak	Inne miejsce	Przyzywanie horroru	Ostrze furii
3	Kocia kołyska	Skaczące jaszczurki	Spętanie cienia	Srebrzysty cień
4	Miażdżąca sfera	Wymiana kształtów	Tłumacz	Ściana ziemi
5	Ochronna maska	Wzmocnione pociski	Unieruchomienie horroru	Wyciszenie metalu
6	N/D	N/D	N/D	N/D

Czary Dziewiątego Kręgu

K6	Czarodzieja	Iluzjonisty	Ksenomanty	Mistrza Żywiołów
1	Nieożywiony świadek	Jeden z wielu	Mroczny miecz	Księżycowy cień
2	Obronna kula	Kostucha	Pozbawienie talentu	Rozproszenie chmur
3	Przytwierdz. kończyny	Ohydne oblicze	Stworzenie życia	Smoczy oddech
4	Trzecie oko	Przesunięcie ścian	Zdzieranie skóry	Ściana ognia
5	Widzenie przyszłości	Ściany burzy	Żywy trup	Ściana wody
6	N/D	N/D	N/D	N/D

Czary Dziesiątego Kręgu

K6	Czarodzieja	Iluzjonisty	Ksenomanty	Mistrza Żywiołów
1	Darcie ciała	Materializacja	Brama	Woda i ogień
2	Przywrócenie życia	Nawiedzony dom	Oslabienie wzorca	Ognisty kupiec
3	Śmiertelna przysięga	Sąd ostateczny	Przejęcie karmy horroru	Powietrzna forteca
4	Utrzymanie wzorca	Wieczny dzień	Przeniesienie obrażeń	Ziemia i powietrze
5	Wypaczenie przestrz. ast.	Zaćmienie	Wzmocnienie wzorca	Zmiana pogody
6	N/D	N/D	N/D	N/D

Ważne! Nauka czaru zajmuje dzień na Krąg Czaru oraz jeden dodatkowy dzień potrzebny do zapisania go. Koszt nauki to 100 sztuk srebra pomnożone przez Krąg Czaru, którego bohater się uczy. W koszt wliczono cenę pomocy nauczyciela, dlatego nie będą wymagane żadne rzuty ani do nauczania się czaru, ani do jego zapisania w księdze czarów (inaczej niż jest to w przypadku procedury opisanej w podręczniku **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**). Łatwiej nauczyć się czaru, gdy jego właściciel siedzi obok i służy za tłumacza!

2.5. Nauka rozwinięć (RZW)

[Jeden dzień na poziom talentu, na którym można wykupić rozwinięcie]

Bohater, który chce nauczyć się rozwinięcia talentu, musi najpierw znaleźć nauczyciela (punkt 2.10: *Szukanie Nauczyciela*). Nauka musi odbywać się w terenie zamieszkanym — we wiosce, miasteczku lub mieście, chyba że bohater w jakiś sposób znajdzie nauczyciela z dala od osad ludzkich (za pozwoleniem MG).

Uczenie się rozwinięcia może być przerywane, należy jednak spełnić następujące warunki:

- Przed każdym okresem treningu trzeba znaleźć i zatrudnić nowego nauczyciela.
- Okresy muszą się składać z całych dni (wyklucza to działania o czasie trwania równym połowie dnia).

Jeśli bohater przerwie z jakichś powodów trening, będzie musiał znaleźć i zatrudnić nowego nauczyciela. Nie można automatycznie użyć poprzedniego. Wszystkie opłaty za okres szkolenia, muszą zostać uiszczone na koniec tegoż okresu.

Nauka rozwinięcia kosztuje 25 sztuk srebra razy poziom talentu, który wymagany jest do nauki rozwinięcia. Mistrz gry może zwiększyć koszty, jeśli bohater trenuje w okolicy, w której trudno jest znaleźć nauczyciela, jak na przykład we wsi czy miasteczku. Koszt nauki rozwinięcia w punktach legend jest podany w Mrocznych sekretach Barsawii i został powielony w tabeli 2.4.

2.6. Podnoszenie cechy (CCH)

[Jeden (1) dzień razy nowa wartość cechy]

To działanie nie wymaga, aby kolejne dni treningu następowały zaraz po sobie, ale gracz musi jasno odnotować, którą cechę podnosi. Dzięki temu bohater może wykonywać tę czynność, kiedy ma wolny dzień, aby w końcu zebrać ich wymaganą liczbę do podniesienia cechy. Ćwiczenia mogą być wykonywane niezależnie od tego, czy postać znajduje się w miejscu zamieszkanym, czy też nie. Koszt treningu wynosi 10 sztuk srebra dziennie. Koszt w punktach legendy zmienia się w zależności od tego, który raz podnoszona jest cecha. Tabela 2.5, powielona ze strony 221 podręcznika **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**, przedstawia koszt podniesienia cechy.

Postaci nie muszą mieć nauczyciela (punkt 2.10), aby wykonywać to działanie. Tylko jedna cecha może być

Poziom talentu	Krąg 1–4	Krąg 5–8	Krąg 9–12	Krąg 13–15
1	100	200	300	500
2	200	300	500	800
3	300	500	800	1,300
4	500	800	1,300	2,100
5	800	1,300	2,100	3,400
6	1,300	2,100	3,400	5,500
7	2,100	3,400	5,500	8,900
8	3,400	5,500	8,900	14,400
9	5,500	8,900	14,400	23,300
10	8,900	14,400	23,300	37,700
11	14,400	23,300	37,700	61,000
12	23,300	37,700	61,000	98,700
13	37,700	61,000	98,700	159,700
14	61,000	98,700	159,700	258,400
15	98,700	159,700	258,400	418,100

Tabela 2.4: Koszt nauki rozwinięć

Wzrost cechy	Koszt w punktach legendy
1	800
2	1300
3	2100
4	3400
5	5500

Tabela 2.5: Koszt podniesienia cechy

wyćwiczony pomiędzy awansami na kolejne kręgi, zgodnie z regułami podręcznika **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**, ze strony 220. Kiedy postać zaczyna trenować nową cechę, czas spędzony na ćwiczeniu innej cechy jest stracony.

Przykład: Kelarion zbliża się do czwartego kręgu. Michał postanawia jednak, że nim bohater awansuje, podniesie on wartość *percepcji* z 17 na 18. W poprzednich okresach czasu wolnego spędził już na ćwiczeniu tej cechy 6 dni i wydał na to 60 sztuk srebra. Tym razem odnotowuje pozostałe 12 dni (6 plus 12 daje 18 dni, czyli tyle, ile wynosi nowa wartość cechy) działania CCH na Karcie aktywności bohatera SCW. Dodatkowo Michał odejmuje 120 sztuk srebra od zasobów gotówkowych Kaeleriona, nie wspominając o kosztach utrzymania...

Komentarz (Stephen F. Eley): Podnoszenie cechy nadal zajmuje liczbę dni równą nowej wartości cechy, ale każdego dnia zajmuje tylko kilka godzin. Dzięki temu w czasie dni przeznaczonych na treningi, postać może także robić inne rzeczy, na przykład kupować ekwipunek.

Odpowiedź (James D. Flowers): Ponownie, wszystko jest w rękach mistrza gry. Moim zdaniem działania, które zajmują mniej niż dzień, nie są warte notowania jako osobne czynności. Ze względu na abstrakcyjną naturę systemu można równie dobrze przyjąć, że kilkugodzinny trening jest tak wyczerpujący, iż bohater nie może robić nic poza odpoczywaniem i innymi prostymi czynnościami.

mi. Na przykład zajmującymi pół dnia działaniami jak *Zakupy* (punkt 2.12).

2.7. Poszukiwanie przygód (POS)

[Czas trwania zależny od scenariusza]

Tym kodem oznaczany jest czas spędzony na prawdziwych przygodach, czyli po prostu podczas sesji. Jeżeli mistrz gry postanowił oznaczać każdą ze swych przygód osobnym symbolem, wówczas może on pojawić się na Karcie aktywności bohatera zamiast lub obok kodu poszukiwania przygód.

W czasie POS nie ponosi się kosztów utrzymania. W tym czasie przyznawane są codzienne punkty legend, chyba że mistrz gry zdecydował inaczej. Podczas wpisywania tej czynności do Karty przygoda powinna być już zakończona, toteż nie powinno być żadnych wątpliwości dotyczących tego działania. Jeżeli podczas sesji postać przeprowadziła jakiegokolwiek rytuały karmiczne, powinny zostać one odnotowane przy tej czynności (punkt 2.9).

Przykład: Kelarion spędził ostatnie 16 dni na nieudanej próbie upolowania strasznego horroru. Z wyprawy powrócił w zaskakująco dobrej kondycji do rodzinnego miasteczka Przysań. Gracz prowadzący bohatera, Michał, odnotowuje 16 dni działania POS na Karcie działań bohatera SCW Kelariona. Zapisuje również symbol przydzielony przygodzie przez mistrza gry: 3.7: *Śmierć w wiosce*, aby móc w przyszłości łatwo porównać swoją Kartę aktywności bohatera z Kartą działań drużyny prowadzoną przez mistrza gry.

2.8. Praca (PRC)

[Minimum jeden (1) tydzień]

Bohaterowie mogą zarabiać na utrzymanie, wykorzystując swe umiejętności. Ta forma działania jest przydatna, kiedy bohaterowi zaczyna brakować pieniędzy. Najpierw należy wybrać umiejętność lub talent, (na przykład *Broń Biała* dla Wojownika lub *Fechtmistrza*, *Rzucanie Czarów* dla magów, *Tresura* dla Władcy Zwierząt itd.), którego bohater będzie używał. Następnie trzeba wykonać test efektu (dozwolone jest użycie karmy przy talentach dyscyplinarnych, ale maksymalnie można zużyć 1 punkt na dyscyplinę), używając stopnia umiejętności lub talentu bohatera. Wynik testu pomnożony przez 10 to ilość zarobionego w ciągu tygodnia srebra. Oczywiście trzeba jeszcze odjąć od tej sumy koszt utrzymania.

Aby móc wykonać ten test, bohater musi pracować cały tydzień (siedem dni), podczas którego nie może wykonywać żadnych innych działań, z wyjątkiem *Rytuału Karmicznego*. Pracować można wyłącznie w miejscach zamieszkań (wioska, miasteczko lub miasto).

Przykład: Kelarionowi zaczyna brakować funduszy. Decyduje się popracować przez tydzień, aby pokryć rosnące koszty utrzymania. Michał odnotowuje 7 dni na Karcie

aktywności bohatera spędzonych przez Kelariona na pracy. Wybiera *Rzucanie Czarów* jako talent, dzięki któremu jego bohater będzie zarabiał. Stopień Rzucania czarów Kelariona wynosi 14 plus kostka karmy. Wykonuje test i uzyskuje 21. Wynik testu pomnożony przez 10 daje 210 srebra. Od tego odejmuje Koszt Utrzymania Kelariona ($5 \text{ krąg} \times 35 \text{ srebra} = 175 \text{ srebra}$), a pozostałe 35 srebra zasilają jego fundusze³.

Wykorzystuje także w ostatnim dniu pracy możliwość wykonania *Rytuału Karmicznego*, zapisuje kod działania na ten dzień — PRC(1) — oraz odejmuje punkty legend z puli aktualnych punktów legend Kelariona. Dzięki temu uzupełnia punkt karmy zużyty w teście Rzucania Czarów.

2.9. Rytuał Karmiczny (#)

[Specjalny czas trwania]

Rytuał Karmiczny nie należy do zwyczajnych działań, ale może być wykonany raz dziennie, w dowolnej chwili (Nie dotyczy to działania 2.7: *Poszukiwanie przygód*), jako dodatek do innych działań wykonywanych w tym dniu. Odnotowuje się go poprzez zapisanie w nawiasach (), obok kodu właściwego działania, liczby punktów Karmy odzyskanych podczas rytuału. Należy pamiętać o odjęciu odpowiedniej ilości punktów legend od puli aktualnych punktów legend bohatera i wpisaniu nowej wartości punktów karmy.

Przykład: Chociaż przez dwa dni Kelarion pozostaje bezczynny, chce na wszelki wypadek utrzymać ilość Punktów Karmy na wysokim poziomie. Michał notuje w nawiasach obok kodu BZC⁴ ilość punktów karmy, jaką Kelarion uzyskuje każdego dnia: BZC (1). Potem odejmuje odpowiednią ilość Punktów Legend z puli Aktualnych Punktów Legend.

2.10. Szukanie Nauczyciela (SZN)

[Jeden (1) dzień na każdą próbę]

To działanie może mieć miejsce tylko w zamieszkałych okolicach (wioska, miasteczko lub miasto), co wyklucza łączenie go z niektórymi innymi działaniami opisanymi w SCW. Działania SZN używa się w celu znalezienia nauczyciela, który może pomóc w zdobyciu umiejętności, poznaniu nowego czaru lub awansowaniu na kolejny krąg. Koszt wynosi 50 sztuk srebra za próbę, niezależnie od sukcesu, czy nie. Aby znaleźć nauczyciela i przekonać go, by zechciał nauczać bohatera, najpierw musimy poznać jego poziom lub krąg. Wyliczamy je następująco:

³ W oryginale była tutaj podana wartość kosztów utrzymania równa 150 srebra ($5 \text{ krąg} \times 30$). Moim zdaniem kosztów utrzymania nie należy odejmować od wysokości zarobionych pieniędzy, i tak nie jest ich wiele. (przyp. red.)

⁴ Chodzi o działanie *Bezczynność* opisane na stronie 12. (przyp. red.)

- w przypadku nauki umiejętności rzuć k3 i dodaj aktualny poziom umiejętności bohatera
- w przypadku podnoszenia kręgu rzuć k3 i dodaj aktualny Krąg bohatera
- w przypadku nauki czarów rzuć k3 i dodaj aktualny Krąg bohatera, aby określić, z jakiego Kręgu jest nauczyciel.

Poziom umiejętności lub krąg nauczyciela równy jest odpowiedniemu wynikowi. Wynik jest także stopniem trudności, który bohater musi pokonać w teście Charyzmy, odpowiedniego talentu lub umiejętności (na przykład *Uwodzicielski Uśmiech*, *Pierwsze Wrażenie*). Jeśli test zakończy się porażką, bohater straci tylko pieniądze i czas. Jeśli bohater uzyska *duży* lub większy sukces, zredukuj koszt nauki umiejętności, awansu na wyższy Krąg, itd. o -10% na stopień sukcesu powyżej przeciętnego (*duży* -10%, *ogromny* -20%, *wyjątkowy* -30%). Nauczyciel będzie dostępny przez cały czas treningu. Gdy bohater zwiększa poziom umiejętności i z jakichkolwiek powodów przerwie trening, będzie musiał poszukać i wynająć nowego nauczyciela, nie może automatycznie uczyć się od tego samego (mimo, iż to w rzeczywistości może być ta sama osoba). Wszystkie opłaty muszą zostać uiszczane po zakończeniu każdej części szkolenia.

Przykład: Michał zdecydował, że jego bohater, Kelarion, awansuje na piąty krąg. Najpierw musi znaleźć nauczyciela, który nauczy go podstaw. Michał odnotowuje 1 dzień działania SZN na karcie działań Kellariona. Później rzuca k3 i uzyskuje 2, dodaje wynik do aktualnego kręgu Kellariona, czyli 4 i otrzymuje 6. To jest stopień trudności, który Kelarion musi pokonać w teście Charyzmy (nie ma *Uwodzicielskiego Uśmiechu*, ani żadnej przydatnej umiejętności czy talentu). Jego stopień charyzmy wynosi 6 (k10). Michał wyrzuca 7 — sukces! Kelarion znalazł Nauczyciela, uzyskując przeciętny sukces (nie ma redukcji kosztów).

2.11. Tkanie Wątków (TKW)

[Jeden (1) dzień za każdy wątek]

Kiedy bohater uzyska wiedzę związaną z przedmiotem wątkowym, może rozpocząć proces dostrojenia się do przedmiotu, by móc z niego korzystać. Bohater spędza jeden dzień przy tkaniu każdego wątku. Zasadniczo w czasie jednego dnia można utkać tylko jeden wątek.

Bohater wykonuje test *Tkania Wątków* o stopniu trudności zależnym od poziomu tkanego wątku. Tabela trudności utkania znajduje się na stronie 146 podręcznika **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi** i została powielona w tabeli 2.6 *Trudność utkania wątku*.

Gdy określimy trudność utkania, bohater odejmuje od swej puli aktualnych punktów legend tyle punktów, ile potrzebne jest na dostrojenie się do przedmiotu wątkowego na danym poziomie. Następnie bohater wykonuje test *Tkania Wątku* o stopniu trudności podanym w tabeli. Nie ponosi przy tym żadnych kosztów (oprócz kosztów utrzymania).

Poziom wątku	Trudność utkania
1	8
2	9
3	10
4	11
5	12
6	13
7	14
8	15
9	16
10	17
11	18
12	19
13	20
14	21
15	22

Tabela 2.6: Trudność utkania wątku

Jeśli wynik będzie równy lub większy od stopnia trudności, bohater dostroi się do przedmiotu i będzie mógł używać mocy z danego poziomu. Jeśli bohater uzyska mniej niż wynosi stopień trudności, nie uda mu się dostroić i nie będzie mógł spróbować ponownie, dopóki nie podniesie poziomu *Tkania Wątków*. Punkty legend odjęte przy próbie dostrojenia są uważane za *zużyte*, ale bohater przy drugiej próbie (lub następnych) nie musi ponownie wydawać punktów legend.

UWAGA! Bohater musi mieć przy sobie przedmiot wątkowy podczas próby dostrojenia się do niego. Niektóre przedmioty wątkowe wymagają na danym poziomie wykonania Czynów. Wszystkie Czyny muszą zostać wykonane w normalnej grze, a nie w SCW! Coś tak ważnego jak Czyn nie powinno być częścią tak abstrakcyjnego systemu jak SCW. (Niektórzy Mistrzowie Gry mogą zdecydować inaczej. W takim przypadku powinni stworzyć jakiś abstrakcyjny System Dokonywania Czynów w SCW).

Przykład: Kelarion chce się dostroić do swojej broszy na poziom 1. Udało mu się poznać tajniki aż do 3 poziomu. Michał odnotowuje jeden dzień działania TKW na karcie działań Kellariona. Następnie odejmuje od swej puli aktualnych punktów legend 100 i wykonuje test *Tkania Wątków* o stopniu trudności 8. Nie chcąc ryzykować, wydaje punkt karmy i uzyskuje 17, udało się. Następnego dnia próbuje dostroić się na poziom 2. Stopień trudności wynosi 9, ale Michał z pomocą następnego punktu Karmy uzyskuje 19, łatwizna. Odejmuje 200 punktów legend. Michał odnotowuje trzeci dzień działania TKW i atakuje poziom 3, stopień trudności wynosi 10. Wydaje punkt Karmy i wykonuje test *Tkania Wątków*, ale niestety uzyskuje pechowo 9, porażka! Michał odejmuje 300 punktów legend za tę próbę, notując ten wydatek na karcie działań SCW⁵. Kelarion nie będzie mógł próbować dostroić się do tego przedmiotu, dopóki nie zwiększy poziomu *Tkania Wątków*.

⁵ Odpowiednio zaznaczając nieudaną próbę, aby w przyszłości nie wydawać punktów legendy po raz drugi na to samo. (przyj. red.)

2.12. Zakupy (KUP)

[Pół ($\frac{1}{2}$) dnia na każdą próbę]

Bohaterowie zawsze mają okazję zakupić ekwipunek, mikstury i inne użyteczne przedmioty. Zwykły ekwipunek oraz rzeczy, które nie mają szczególnego stopnia dostępności (niecodzienny, rzadki, itd.), można łatwo dostać i są one zawsze dostępne po standardowych cenach.

Do kupienia jest dowolna ilość takiego ekwipunku, jeśli tylko bohater ma pieniądze. Zakupy powszechnie dostępnego ekwipunku zabierają pół dnia. Rzadki lub niecodzienny sprzęt można kupić tylko wtedy, kiedy jest on dostępny.

Każda próba, udana czy nie, zajmuje pół dnia. Aby określić, czy przedmiot kupna jest aktualnie dostępny należy kierować się poniższymi wskazówkami:

- Dostępność danego przedmiotu jest wyrażana w poziomach dostępności (niecodzienny (+2), rzadki (+5), bardzo rzadki (+9)), a modyfikator dostępności (zależny od poziomu), jest wyrażony w okrągłych nawiasach (). Modyfikator ten dodaje się do bazowego stopnia trudności zakupu jednej sztuki danego przedmiotu.
- W celu określenia czy przedmiot jest dostępny, modyfikator w nawiasach () jest dodawany do stopnia Targowania się sprzedawcy, który zawsze wynosi 9 (stopień umiejętności 4 i stopień cechy 5)
- Za każde 10% podwyższenia ceny, którą kupujący jest gotów zapłacić, należy odjąć -1 od stopnia trudności (maksymalnie -3). Za każdą dodatkową sztukę towaru, którą kupujący chce nabyć, należy zwiększyć stopień trudności o jeden.

Wynik końcowy jest stopniem trudności, który trzeba pokonać wykonując test o stopniu 9 ($k8+k6$), aby określić czy dany przedmiot jest dostępny w sprzedaży. Sukces oznacza, że bohater kupi przedmiot po ustalonej cenie. Zajmuje to pół dnia. Porażka oznacza, że bohater po prostu zmarnował pół dnia, może spróbować ponownie, tym samym poświęcając więcej czasu na poszukiwania towaru. Nie należy obniżać stopnia trudności za odczekanie dodatkowego czasu, dana rzecz po prostu albo jest dostępna, albo nie! Ilość prób kupna rzeczy niezwykłych lub rzadszych, które można wykonać w ciągu miesiąca, jest ograniczona. Zależy ona od rozmiaru osady, w której przebywa bohater. Aby określić ile razy w ciągu miesiąca można spróbować kupić niecodzienny lub rzadki przedmiot, należy skorzystać z tabeli 2.7 *Dostępność Przedmiotów*.

Osada	Niecodzienny	Rzadki	B. Rzadki
Wioska	3	2	1
Miasteczko	4	3	2
Miasto	5	4	3

Tabela 2.7: Dostępność przedmiotów

2.13. Zwiększanie poziomu talentów (TAL)

[Jeden (1) dzień na zwiększany poziom talentu]

Czas przeznaczony na podniesienie poziomu talentu musi być ciągły. Przyjmujemy, że bohater podnoszący poziom talentu o jeden spędza osiem godzin na medytacji, natomiast reszta dnia zostaje przez niego wykorzystana do znalezienia odpowiedniego ku temu miejsca. Koszt w punktach legend jest podany w podręczniku **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**, stronie 221 oraz powie-
lowy w tabeli 2.8 *Koszt podniesienia talentu*.

Poziom talentu	Kręgi 1-4	Kręgi 5-8	Kręgi 9-12	Kręgi 13-15
1	100	200	300	500
2	200	300	500	800
3	300	500	800	1300
4	500	800	1300	2100
5	800	1300	2100	3400
6	1300	2100	3400	5500
7	2100	3400	5500	8900
8	3400	5500	8900	14400
9	5500	8900	14400	23300
10	8900	14400	23300	37700
11	14400	23300	37700	61000
12	23300	37700	61000	98700
13	37700	61000	98700	159700
14	61000	98700	159700	258400
15	98700	159700	258400	418100

Tabela 2.8: Koszt podniesienia talentu

Przykład: Kelarion zwiększa poziom talentu Rzucania Czarów z 5 na 6. Michał odnotowuje 1 dzień działania TAL na Karcie działań, odejmuje odpowiednią liczbę punktów legend i zmienia stary stopień Rzucania Czarów na nowy. Jeśli Kelarion chciałby zwiększyć poziom Rzucania Czarów z 5 na 7, musiałby spędzić 2 dni z rzędu na działaniu TAL oraz wydać punkty legend za zwiększenie poziomu o dwa.

Mistrz Gry ma prawo ograniczyć wykorzystanie tego działania przez bohatera. Może na przykład pozwolić na zwiększanie poziomu talentu między przygodami tylko o jeden stopień i/lub dopuścić tylko te talenty, które bohater używał w poprzednich przygodach. Przed korzystaniem z tego działania należy się upewnić co do domowych zasad stosowanych przez danego MG.

2.14. Zwiększanie poziomu umiejętności (UM)

[Liczba tygodni potrzebnych do zwiększenia umiejętności ogólnych i artystycznych: Poziom 1 — 3 tygodnie, Poziom 2 — 5 tygodni, Poziom 3 — 8 tygodni, Poziom 4 — 13 tygodni, itd. (w przypadku umiejętności związanych z wiedzą tygodnie należy zamienić na miesiące)]

Czas potrzebny do nauki nowych umiejętności lub podnoszenia poziomu już posiadanych znacznie się różni od podanego w podręczniku **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**. W SCW, podobnie jak w kilku regułach systemu Earthdawn, w zasadach dotyczących nauki umiejętności

zastosowano ciąg Fibonacciego. Zwiększony czas szkolenia oznacza, że nauczyciel udzielił bohaterowi wystarczającego treningu, aby ten mógł natychmiast skorzystać z efektów nauki i nie musiał dodatkowo praktykować.

Przed podniesieniem poziomu umiejętności bohater musi znaleźć nauczyciela (punkt 2.10: *Szukanie nauczyciela*). Szkolenie musi odbywać się w miejscu zamieszkanym (wieś, miasteczko, miasto), chyba że bohaterowie mogą w jakiś sposób znaleźć nauczyciela na pustkowiu (wymaga zgody MG).

Bohater może podnosić poziom umiejętności na raty, dzieląc szkolenie na kilka okresów, które muszą jednak spełniać następujące warunki:

- trzeba poszukać i zatrudnić nowego nauczyciela przed każdym z tych okresów
- okresy muszą być pełnymi tygodniami (w przypadku wiedzy miesiącami)

Jeśli bohater z jakiegoś powodu przerwie szkolenie, będzie musiał ponownie znaleźć i wynająć nauczyciela. Nie można automatycznie zdecydować, że pobiera się naukę u poprzedniego mistrza. Wszystkie opłaty za dany okres szkolenia muszą zostać uiszczone na koniec tegoż okresu.

Koszt zwiększania poziomu umiejętności wynosi 25 sztuk srebra razy poziom umiejętności za każdy tydzień szkolenia. Dotyczy to także umiejętności związanych z wiedzą (są one bardziej kosztowne). Mistrz Gry może zwiększyć cenę, jeśli bohaterowie chcą się szkolić w miejscach, w których jest niewielu potencjalnych nauczycieli, jak wsie czy miasteczka. Koszty uczenia się umiejętności w punktach legend podane są w podręczniku **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi**, stronie 222 i zostały powielone w tabeli 2.9 *Koszty podnoszenia umiejętności*.

Poziom umiejętności	Koszt w PL
1	200
2	300
3	500
4	1300
5	2100
6	3400
7	8900
8	14400
9	23300
10	37700

Tabela 2.9: Koszty podnoszenia umiejętności

Przykład: Kelarion zdecydował nauczyć się umiejętności Broń Biała. Po odszukaniu nauczyciela i uzyskaniu przeciętnego sukcesu w teście Charyzmy (nauka po standardowych cenach), Michał odnotowuje 3 tygodnie działania UM na karcie działań SCW, po czym zmniejsza o 200 punktów liczbę aktualnych punktów legend i wyjmuje ze skarbonki 75 (25x3) sztuk srebra (do tego należy doliczyć koszt utrzymania). Następnie zapisuje na karcie postaci Kelariona umiejętność Broń Biała na poziomie 1.

Nota

Tytuł oryginału

Earthdawn Downtime System

Autorzy

Projekt i wykonanie

Dialog Publishing (dział Dialog Internet Limited), James D. Flowers

Wkład

Stephen F. Eley (dziękuję, Stephen!)

Dedykacja

Mojej życiowej partnerce Jeannine i mojemu synowi Nathanielowi. Kocham Was zawsze i na wieki...

Wersja

System Czasu Wolnego 3.01, wydanie poprawione

Tłumaczenie

Grzegorz Fąfiera i Andrzej Swędrzyński

Redakcja

Andrzej Swędrzyński

Korekta

Przemysław Kusiakiewicz i Marcin Laskowski

Prawa autorskie

Pierwsze wydanie ©1982–1993 James D. Flowers. Drugie wydanie ©1994–1997 Dialog Publishing (dział Dialog Internet Limited) i James D. Flowers. Trzecie wydanie ©1998–1999 Dialog Publishing (dział Dialog Internet Limited) i James D. Flowers. Wszystkie prawa zastrzeżone. Całkowita lub częściowa reprodukcja lub publikacja zawartości tego dokumentu w jakiegokolwiek formie bez zezwolenia wydawcy lub autora zabroniona.

Tłumaczenie trzeciego wydania ©2002 Redakcja Oficjalnej Strony Polskojęzycznej Grupy Dyskusyjnej o Systemie Earthdawn. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Cały tekst oraz informacje zawarte w tym dokumencie są chronione przez prawa autorskie Nowej Zelandii i Polski. Osoby zaangażowane w nieautoryzowanej reprodukcji tego dokumentu będą sądzone na pełnej mocy Ustaw o ochronie praw autorskich w Nowej Zelandii i Polsce. Autorzy i wydawcy nie ponoszą odpowiedzialności za wykorzystanie i interpretację informacji zawartych w niniejszym dokumencie.

Informacje prawne

Niniejszy dokument zawiera materiały tekstowe i graficzne pochodzące z zastrzeżonej gry fabularnej **Earthdawn — Przebudzenie Ziemi** opublikowanej przez FASA Corporation oraz Wydawnictwo MAG na licencji FASA Corporation. Informacje te są powielone tutaj bez zezwolenia i podlegają ochronie opisanej poniżej. Materiały nie należące do FASA Corporation pozostają własnością Dialog Publishing, działu Dialog Internet Limited i podlegają ochronie odpowiedniej dla tego rodzaju informacji.

Earthdawn jest zastrzeżonym znakiem towarowym FASA Corporation. Oryginalny materiał o Earthdawnie ©1993–1999 FASA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Użyte bez zezwolenia. Opublikowane przez: FASA Corporation — 1100 W. Cermak Road — Suite B305 — Chicago, IL 60608, Wydawnictwo MAG — Cypryjska 54, 02-761 Warszawa. Jakiegokolwiek użycie materiałów lub znaków towarowych należących do FASA Corporation nie powinno być rozumiane jako ich kwestionowanie.

System czasu wolnego, SCW, Zioła, Zioła i rośliny Barsawii, Skrzydła Przebudzenia Ziemi, Monumenty Scytii ©1993–1999 Dialog Publishing, dział Dialog Internet Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone.

System czasu wolnego, wersja polska ©2002 Redakcja Oficjalnej Strony Polskojęzycznej Grupy Dyskusyjnej o Systemie Earthdawn. Adres [www: http://www.earthdawn.pl](http://www.earthdawn.pl). Prosimy o kontakt pod adresem: redakcja@earthdawn.pl.