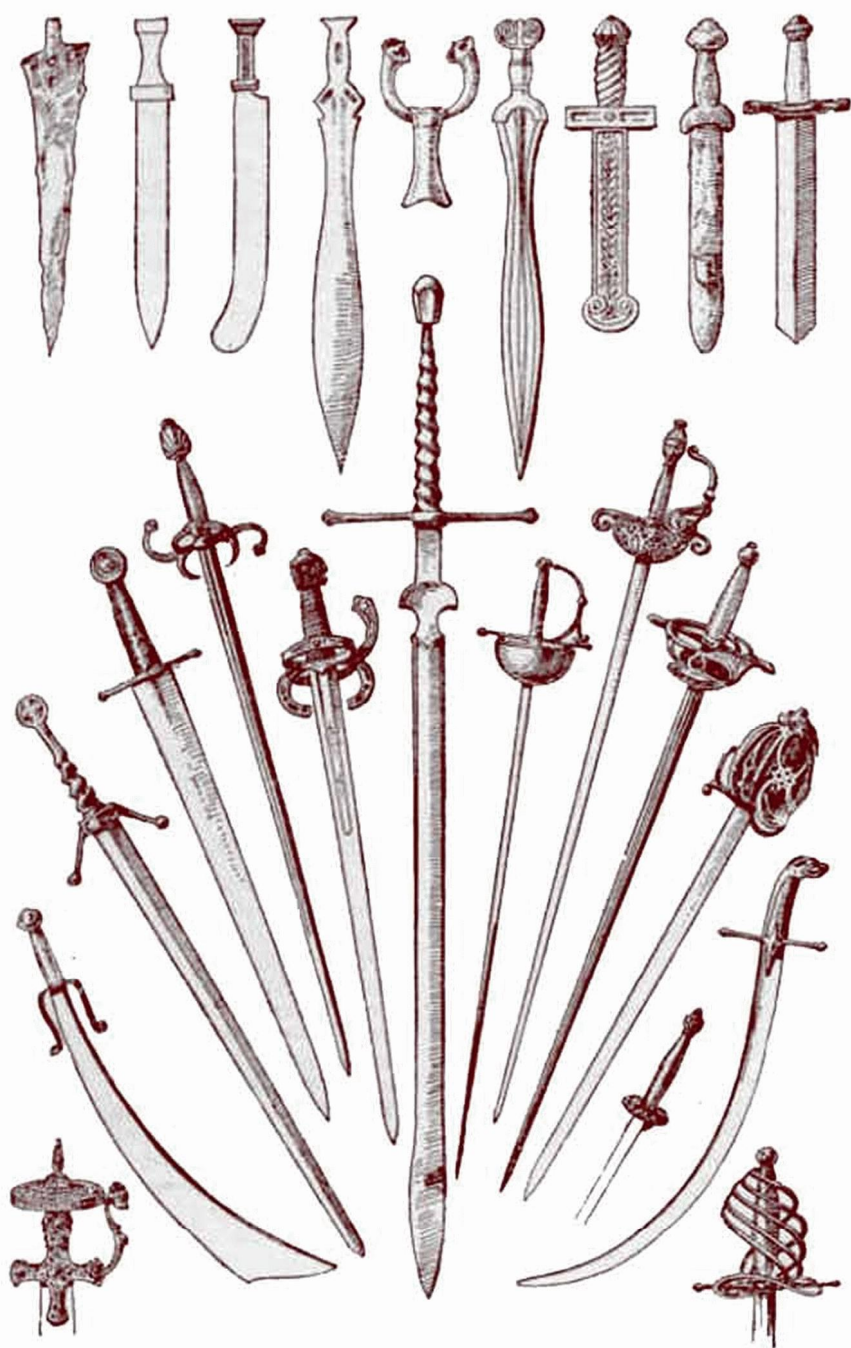


L
I
B
E
R
A

f
A
N
A
T
I
C
A

Tom 2

Śmiercionośne rzemiosła



Dodatek do drugiej edycji gry Warhammer Fantasy Roleplay

Spis treści

CZĘŚĆ PIERWSZA: SCIEŻKA WOJOWNIKA

Narracja w walce.....	3
Wim van Gruisen	
Opcjonalne reguły walki.....	5
James Walkerdine	
Obrażenia i leczenie.....	11
James Walkerdine	

CZĘŚĆ DRUGA: SCIEŻKA MAGA

Zepsucie.....	14
Wim van Gruisen	
Opcjonalne reguły magii.....	15
Wim van Gruisen	
Stare zaklęcia w nowym wydaniu.....	17
James Walkerdine	

Wersja oryginalna

Redakcja, skład i łamanie: James Walkerdine, Wim van Gruisen

Korekta merytoryczna i techniczna: Håkan Cervin, James Flinders, John Foody, Henrik Grönberg, Wim van Gruisen, Robin Low, Dave Keville, Adrian Maddocks, Martin Oliver, Dorothy Rachovides, Jay Wrobel.

Liber Fanatica jest zbiorem artykułów poświęconych grze Warhammer Fantasy Roleplay. Opublikowano w marcu 2005.

Niniejsza publikacja jest udostępniona zainteresowanym nieodpłatnie i nie może być przedmiotem sprzedaży w jakiegokolwiek formie. *Liber Fanatica* może być nieodpłatnie rozprowadzana zarówno w formie papierowej, jak i elektronicznej. Wszystkie części niniejszej publikacji stanowią całość i nie mogą być osobno rozprowadzane bądź publikowane bez pisemnego zezwolenia odpowiedniego autora. Oryginalne materiały pozostają własnością poszczególnych autorów.

E-mail: liber.fanatica@gmail.com

Wstęp

Liber Fanatica – Tom 2: Śmiercionośne rzemiosła wita!

Niniejszy tom zawiera zbiór artykułów poświęconych dwóm najbardziej śmiercionośnym sztukom znanym w Starym Świecie – walce i magii. W pierwszej części dokumentu, zatytułowanej *Ścieżka wojownika*, znajdują się trzy artykuły: dwa pierwsze przedstawiają zestaw wskazówek, jak zwiększyć swobodę walki w grze; trzeci przedstawia zasady, które czynią walkę jeszcze bardziej śmiertelną niż dotąd. Dalsza część tekstu, zatytułowana *Ścieżka maga*, zawiera opcjonalne reguły stopniowego wypaczania magów przez Chaos, nowe zasady uczenia się czarów, a także setki pierwszoedycyjnych zaklęć, zaadoptowanych do drugiego wydania *Warhammer Fantasy Roleplay*.

Staraliśmy się, by zamieszczone tu zasady były tak bliskie duchowi drugiej edycji, jak to tylko możliwe, w żaden sposób nie czyni to ich jednak oficjalnymi. Mamy nadzieję, że przynajmniej część z naszych propozycji zostanie wykorzystana przez Was w czasie wypraw do ponurego świata niebezpiecznych przygód.

James Walkerdine
Redaktor

Wersja polska

Tłumaczenie i redakcja: hallucyon

Korekta merytoryczna i techniczna: Daniel „karp” Karpiński, Gniewomir „triki” Trocki

Skład i łamanie: Marek „Mar_cus” Szumny

Wsparcie typograficzne: Marcin „DAME” Jasiunas

Układ graficzny wersji polskiej odpowiada oryginałowi. Wszelkie prawa do przekładu polskiego zastrzeżone. Opublikowano w maju 2009.

WWW: <http://wfrp.polter.pl>

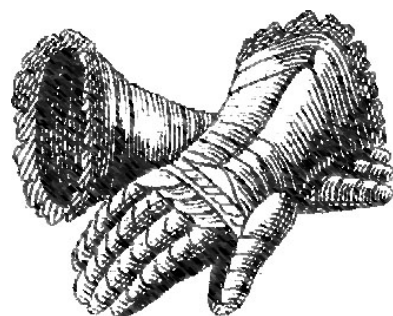
Nota prawna

Niniejsze kompendium jest całkowicie nieoficjalne i w żaden sposób nie jest autoryzowane przez Games Workshop Limited.

Chaos, the Chaos Device, the Chaos Logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Head/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo oraz wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizjerunki ze świata Warhammera są ®, ™ lub © należącymi do Games Workshop. Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 2000-2009, są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Użyto ich bez pozwolenia, bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszelkie prawa właścicieli zastrzeżone.



Część pierwsza: Ścieżka wojownika



NARRACJA W WALCE

Wim van Gruisen

Systemy fabularne oferują różne metody prowadzenia starć. Zamieszczone w *Księdze zasad* reguły niewątpliwie promują rozgrywanie potyczek w sposób, który można opisać jako taktyczny – ściśle określono, co i kiedy jest dozwolone, a także wyszczególniono skutki wielorakich manewrów. Wydaje się, że taki system walki w szczególności nadaje się do rozgrywania starć przy pomocy miniatur, które przesuwają się po stole niczym figury szachowe po planszy. Niestety, nie zachęca to do odgrywania postaci i sprawia, że prowadzenie walki staje się grą w grze, co nie przez wszystkich jest mile widziane. Niniejszy artykuł przedstawia sposoby, jak temu zaradzić i sprawić, by także w trakcie walki można było skupić się na odgrywaniu postaci.

Odgrywanie walki

Jest nad wyraz proste: kiedy nadchodzi Twoja kolej, po prostu deklarujesz, co robi Twoja postać i rzucasz kośćmi, aby stwierdzić, czy jej się powiodło. Jak widać, zmiana ulega nie tyle mechanika, co podejście do walki – gracz nie skupia już uwagi na tym, aby zadeklarowana czynność przekładała się na którąś z wymienionych w *Księdze zasad* akcji, a stara się, by opis pchał fabułę do przodu. Osiągnąć to można, stosując kilka sztuczek.

Wyobraź sobie otoczenie

Zamiast zasypywać prowadzącego wieloma prośbami o precyzyjne opisanie poszczególnych przedmiotów, przejmij inicjatywę i opierając się na ogólnym wyobrażeniu scenerii walki, sam je wymyśl. Jeśli walka toczy się w karczmie, nie dopytuj się Mistrza Gry (MG), czy Twoja postać widzi kufel piwa – zadeklaruj, że chwytasz naczynie i ciska nim w przeciwnika, tak by rozbić mu go na głowie i oślepić rozlanym trunkiem. Taki zabieg przyspiesza walkę i odciąża prowadzącego, który w przeciwieństwie do gracza sprawuje kontrolę nie nad jedną postacią, lecz wieloma. Jeżeli MG stwierdzi jednak, że ciśnięcie kuflem nie jest możliwe, bo takie naczynie stoi poza zasięgiem ręki, zastosuj się do jego decyzji.

Opisuj swoje czynności

Utarło się, że w sytuacjach niezwiązanych z walką gracz opisuje czynności, jakie wykonuje postać – jeśli chce poderwać napotkaną dziewczę karczemną, stara się to odegrać, a nie mówi po prostu: „Próbuję ją poderwać” i rzuca kośćmi, aby przetestować Ogłade postaci. Podobnie powinno być w walce: nie ograniczaj się do zdawkowych stwierdzeń: „Tnę go!” czy „Unikam!”, a stosuj barwne opisy, np. „Odskakuję w bok, unikając pchnięcia sztyletem, i tnę go mieczem

w głowę.” „Wskakuję na stół i kopię kaganek tak, aby trafił przeciwnika” – taka deklaracja sprawia, że starcie staje się dynamiczniejsze. Pamiętaj, żeby się nie powtarzać! Jeżeli w poprzedniej rundzie Twoja postać kopnęła kaganek w przeciwnika, niech w kolejnej rundzie zrobi coś innego.

W systemie fabularnym *Over the Edge* zakłada się, że jeśli deklaracja gracza ogranicza się do sakramentalnego: „Tnę go!”, jego postać nie za bardzo wie, co zrobić. Taka czynność ma większą szansę zakończyć się porażką i żeby to odzwierciedlić, MG przydziela karę do rzutu. Podobnie, jeśli postać powtarza manewr, przeciwnik może się na to przygotować, a przydzielona przez prowadzącego kara do rzutu to oddaje. Chodzi o to, że brak opisu lub powtarzanie czynności jest monotonne, a mechanika winna karać nudne akcje. Takie podejście sprawdza się również i w *WFRP*.

Ponieważ MG musi kontrolować wiele postaci, nie jest on zobowiązany opisywać ich czynności równie barwnie co gracze. To nie postaci niezależne, a bohaterowie graczy są podmiotem opowieści i to oni powinni skupiać uwagę publiczności.

Nie zaprzataj sobie głowy buchalterią

Najważniejsza jest dynamika opowieści, a tej nie będzie, gdy zbyt często będziesz przerywał fabułę rzutami kośćmi. Jeśli postać przeskakuje przez stół, chwytając patynową tacę i zasłania się nią przed ciosem, nie testuj kolejno Zręczności i Walki Wręcz. Wyjawszy wielokrotne ataki, jedna akcja winna być testowana jednym rzutem, a dla zachowania płynności opowieści warto przyjąć, że przeskoczenie przez stół, chwylenie tacy i zasłonięcie się nią stanowi jedną akcję.

Mozolne zliczanie co rundę wszystkich modyfikatorów tylko spowalnia rozgrywkę, a tego staramy się uniknąć w narracyjnym stylu prowadzenia walki. Jeśli pojedynkujące się postaci walczą w ciemności, nie warto obarczać ich rzutów na Walkę Wręcz karą -20, bo spowoduje to tylko, iż akcja zwolni i stanie się nudna.

Odrzuć zasady spowalniające grę

Rozgrywkę najczęściej spowalnia mozolne określanie trafień: „Uderzam przeciwnika w rękę, którą się opiera o blat stołu... (odgłos turlających się kości)... i trafiam go w lewą nogę”. Niech sytuacja i bieg zdarzeń, a nie tabela lokacji trafień, determinują, w którą część ciała ranisz przeciwnika. Aby sobie to ułatwić, korzystaj z zasad opancerzenia prostego.

Jeśli nie pamiętasz, ile punktów obrażeń otrzyma postać od uderzenia wypchanym kurczakiem, nie przerywaj gry, aby zajrzeć do podręcznika – podejmij samodzielnie decyzję i kontynuuj opowieść.

Zwróć uwagę, że w tym artykule nie znajdziesz listy zasad, które należy odrzucić albo stosować, bo też nie istnieje coś takiego jak jedynie słuszna metoda narracyjnego prowadzenia walki. Każda drużyna ma swoje preferencje, więc to Wy macie decydować, które reguły podręcznikowe Wam odpowiadają, a które przeszkadzają.

Gotując się do walki

Przygotowując scenariusz, prowadzący zazwyczaj podejrzewa, gdzie zostanie stoczona większość walk. Aby uczynić starcia bardziej interesującymi, MG może zrobić kilka rzeczy. Zastanów się nad nietypowymi miejscami – jeśli przez kilkanaście ostatnich sesji drużyna wielokrotnie walczyła w oberży, zmiana scenerii byłaby wysoce wskazana. Co powiesz na alkwę lub strome dachy kamieniczek? Jeśli to niemożliwe, postaraj się przynajmniej, aby karczma ożyła: opisz umeblowanie, oświetlenie i klientelę. Dzięki temu każda gospoda nabierze niepowtarzalnego rysu. Podobnie, nie wszystkie potyczki z goblinami w lesie muszą być takie same. Czasami walka będzie miała miejsce na niewielkiej polance, innym razem zmagania przeniosą się nad leśny potok, a jeszcze innym przeciwnicy stoczą pojedynek między wielkimi głazami. Im opisy bardziej zróżnicowane, tym żywsza, bardziej ekscytująca walka!

MG winien wystrzegać się drobiazgowo rozrysowanych planów, przedstawiających scenerie potyczek. Takie mapki niejako automatycznie skłaniają graczy do taktycznego rozgrywania walki – odgrywanie postaci schodzi na dalszy plan. Do przedstawienia sytuacji w zupełności wystarczy naprędce narysowany schemat pomieszczeń, a jeszcze lepszym wyjściem jest pokazanie graczom rysunków przedstawiających wygląd otoczenia.

Kiedy miejsce zostanie już wybrane, pozostaje barwnie je opisać. Czy, prócz przeciwników, są inne postaci niezależne? Jak zareagują na lejącą się krew? Jakie przedmioty znajdują się dookoła? Czy mogą ulec zniszczeniu? Czy można ich użyć w walce? Prowadzący powinien korzystać z uprzednio przygotowanej listy zdarzeń, które mogą zajść podczas starcia. Dla przykładu,

jeśli do walki ma dojść na portowym nabrzeżu, MG mógłby wypisać:

- Ktoś zostanie popchnięty i wpadnie do wody.
- Dookoła leżą rozwinięte sieci rybackie – można ich użyć do podcięcia przeciwnikowi nóg.
- W wielu miejscach stoją drewniane skrzynki – można na nie wpaść lub je rozbić. Co jeśli z rozbitej skrzynki wysypią się szmuglowane kusze? Może stojący nieopodal przemysłowicy także dobędą mieczy? Jeśli z kolei ze skrzynek wysypią się złowione ryby, bieganie może stać się wielce ryzykowne.
- Ktoś potoczy w kierunku postaci graczy dużą beczkę.
- Jeden z walczących zostanie przygnieciony dużą, pustą beczką, co na rundę wyeliminuje go z walki.

Oczywiście, rzeczy te nie muszą się wydarzyć. Żle byłoby, gdyby MG czuł się zobligowany wykorzystywać wszystkie wypisane zdarzenia, albowiem lista ma jedynie służyć lepszemu przygotowaniu się do poprowadzenia ekscytującej walki między postaciami graczy a ich przeciwnikami. Widząc przygotowanie MG, gracze nabędą z czasem zwyczaj opisywania czynności podejmowanych przez ich postaci w sposób inny od typowego: „Dobynam miecza i tnę go.” Naucz się korzystać z przewagi, jaką może im dać sceneria potyczki.

Określ swój styl

Narracyjny sposób prowadzenia walki, choć niewątpliwie jest odejściem od typowego, taktycznego rozgrywania starć, jakie proponuje większość systemów fabularnych, daje grającym ogromną satysfakcję, a nadto promuje istotę gier fabularnych, czyli odgrywanie postaci. Na płaszczyźnie mechaniki starcie narracyjne nie musi się wiele różnić od starcia taktycznego – grający po prostu kładą większy nacisk na wyobrażenie sobie walki i jej odegranie, niż na stosowane rozwiązania mechaniczne. Sytuację tę można przedstawić na osi, na końcach której znajdują się walka taktyczna i walka narracyjna. To, co jest pomiędzy, stanowi mieszankę obu stylów gry, raz z bardziej uwypuklonym elementem odgrywania, raz z bardziej zaakcentowaną taktyką. Grający wspólnie obierają punkt, który najlepiej określa ich sposób gry. Nie można wykluczyć, że jednym razem gracze będą woleli rozegrać walkę narracyjnie, a innym razem zechcą śledzić przebieg potyczki krok po kroku, przy użyciu miniaterek.

OPCJONALNE REGUŁY WALKI

James Walkerdine

Niniejszy artykuł przedstawia zestaw opcjonalnych zasad, które zapewniają elastyczne podejście do rozgrywania starć poprzez skupienie się na czynnościach, jakie może wykonać postać, i ich efektach. Reguły dotyczące określania trafień, obrażeń itd., pozostają niezmienione w stosunku do tych przedstawionych w *Księdze zasad*. Inspiracją do zmodyfikowania oficjalnych zasad – i napisania tego artykułu – był podręcznik do pierwszego wydania gry *Warhammer Fantasy Roleplay*, w którym prawa walki są znacznie elastyczniejsze i pozostawiają grającym więcej swobody. Stamtąd też pochodzi część przedstawionych dalej reguł.

Kolejność działania w rundzie

Runda jest podstawową jednostką czasu stosowaną w trakcie starcia. Przyjmuje się – nieraz nieco arbitralnie – że podczas jednej rundy postać może uczynić tyle, ile człowiek jest stanie zrobić w ciągu dziesięciu sekund. Kolejność działania postaci określa ich cecha *Zręczność*, której wartość nosi miano *Inicjatywy*.

Przykład: *Ponieważ Clem posiada Zr 50, a ork Zr 30, człowiek ma wyższą Inicjatywę i działa jako pierwszy.*

Zgodnie z podręcznikowymi zasadami, aby ustalić *Inicjatywę* postaci, do wartości cechy *Zręczności* należy dodać wynik rzutu kością dziesięciocenną. Uważamy, że niepotrzebnie wydłuża to rozgrywanie walki, toteż proponujemy z tego zrezygnować. Jeśli dwie lub więcej postaci mają tę samą *Inicjatywę*, należy przyjąć, że działają równocześnie.

Akcje w rundzie

Działania podejmowane przez postać w trakcie rundy określa się mianem akcji. Akcja może być pojedynczą czynnością, której wykonanie trwa całą rundę lub dłużej. Z samej natury walki wynika, że ilość podejmowanych przez postać podczas starcia czynności może być przeogromna, a mnogość czynników modyfikujących efekty działania postaci jest jeszcze większa, dlatego spisanie reguł uwzględniających wszystkie możliwe zachowania graczy zdaje się być niewykonalne. Gracz zatem winien opisać, najlepiej jak potrafi, co robi jego postać, a MG ocenić, czy proponowana czynność ma jakiejkolwiek szanse na powodzenie – jeśli takowe są, zadaniem prowadzącego jest określenie rodzaju i stopnia trudności testu, który musi wykonać postać. Oceniając opis gracza, MG powinien w szczególności rozważyć:

- Czy czynność lub czynności mogą zostać wykonane w ciągu jednej rundy walki?
- Czy i jaka umiejętność jest niezbędna do wykonania czynności?

- Które elementy czynności wymagają pomyślnego wykonania testu umiejętności lub cechy?
- Czy i jakie modyfikatory należy zastosować?

Przykład: *Clem stoi na barierze okalającej balkon, a za jego plecami szaleje pożar. Gracz chce, by w trakcie najbliższej rundy Clem przebiegł po barierze, zeskoczył z niej i chwycił się zwisającego z sufitu ozdobnego żyrandola. Prowadzący ocenia, że jest to możliwe, przy czym postać będzie musiała pomyślnie wykonać dwa Wymagające testy Zr (-10): jeden, by zeskoczyć z balkonu, drugi – chwycić się żyrandola.*

Taki styl nie odpowiada jednak wielu grającym, gdyż wolą oni, aby regulowały to zasady. Bardziej sformalizowane podejście daje im poczucie sprawiedliwości i większego zrównoważenia w trakcie rozstrzygania wyników walki. Choć, jak zaznaczyliśmy wcześniej, niewykonalnym byłoby spisanie reguł, które uwzględniałyby każde możliwe zachowanie postaci, można podać zestaw podstawowych zasad, które pomogą ustalić efekt działań postaci.

W dalszej części artykułu znajdziesz taki właśnie zbiór reguł. Ustanowienie ograniczeń, jakim podlegają podejmowane przez postaci czynności, tworzy coś na podobieństwo klocków opisujących podstawowe akcje postaci, które można dowolnie składać, by umożliwić postaciom wykonywanie bardziej złożonych działań. Wskazówki, w jaki sposób zestawiać poszczególne akcje, znajdziesz dalszych częściach niniejszego artykułu.



Akcje podstawowe

Użycie przedmiotu

(czas trwania: różny)

Postać przygotowuje broń do użycia lub wyciąga przedmiot zza pasa, z kieszeni, z torby itd. Choć czas, jaki trzeba na to poświęcić, jest różny, poniższe czynności mogą służyć jako punkt odniesienia przy ustalaniu czasu trwania czynności:

- Założenie cięciwy na łuk trwa rundę.
- Wyjęcie dwuręcznej broni lub łuku z założoną cięciwą zmniejsza inicjatywę postaci w tej rundzie o 30 punktów.
- Wyjęcie jednoręcznej broni zmniejsza inicjatywę postaci w tej rundzie o 20 punktów, wyciągnięcie sztyletu lub noża o 10 punktów.
- Wyjęcie zapakowanego przedmiotu z reguły trwa rundę, przy czym w zależności od jego wielkości, masy i kształtu oraz charakteru opakowania może to zająć więcej czasu – decyzja należy do MG.

Akcji tej można użyć nie tylko do wyjmowania przedmiotu, ale także do jego odkładania lub chowania. Należy zaznaczyć, że upuszczenie lub odrzucenie przedmiotu nie powoduje przyznania jakiegokolwiek kary do Inicjatywy.

Przykład: Clem trzyma w ręku miecz, ale chce zakraść się za orka i rozorać mu gardło sztyletem. Postać ma Inicjatywę równą 50, ale włożenie miecza do pochwy zmniejsza ją o 20 punktów, a wyciągnięcie sztyletu o kolejne 10 punktów – ostatecznie Clem działa z Inicjatywą równą 20 (50–20–10=20). Jeśli tylko ork go nie usłyszy, człowiekowi może udać się ta sztuczka.

Rzucenie czaru (czas trwania: różny)

Postać po prostu rzuca zaklęcie. Dla potrzeb magii runda jest rozbita na dwie akcje, ponieważ czas rzucania niektórych zaklęć jest równy jednej pojedynczej akcji, zaś inne wymagają dwóch lub więcej akcji pojedynczych (w opisie każdego czaru znajduje się czas jego rzucania). Nie można zapominać, że użycie umiejętności **splatanie magii** także jest akcją i musi nastąpić przed rzuceniem czaru. W jednej rundzie wolno rzucić tylko jedno zaklęcie.

Przykład: Czas rzucania przez Clema czaru wynosi trzy akcje. Ponieważ Clem chce użyć umiejętności splatanie magii, musi poświęcić dodatkową akcję, a zatem całkowity czas rzucania zaklęcia wyniesie dwie rundy. Czar zacznie działać pod koniec drugiej rundy.

Ruch (czas trwania: różny)

Poruszając się, postać może iść, biec, skakać, skradać się itd. Ogólnie rzecz biorąc, w trakcie rundy postać może pokonać, skradając się, co najwyżej tyle metrów, ile wynosi wartość jej cechy Szybkość, idąc – co najwyżej tyle metrów, ile trzykrotna wartość jej cechy Szybkość, biegnąc – co najwyżej tyle metrów, ile sześciokrotna wartość jej cechy Szybkość.

Wyliczenia te zakładają, że w danej rundzie postać nie podejmuje innych działań.

Wszystkie ataki strzeleckie wymierzone w biegnącą postać są obarczone karą -20 do Umiejętności Strzeleckich, natomiast ataki wykonywane bronią białą lub bez użycia broni otrzymują premię +20 do Walki Wręcz. MG może także nałożyć stosowne kary do testów Zręczności postaci, które biegną przez trudny teren. Ponadto bieg może łączyć się ze znacznym hałasem.

Walcząca wręcz postać, która po prostu rzuca się do ucieczki, jest narażona na dodatkowe ataki. Gracz wykonuje tyle testów Zręczności, z iloma przeciwnikami walczyła uciekająca postać, a trudność każdego testu wzrasta o tyle stopni, ile wynosi liczba przeciwników pomniejszona o jeden. Postać posiadająca umiejętność **unik** otrzymuje premię +10 do każdego testu Zręczności.

Przykład: Clem ściera się wręcz z dwoma orkami, ale przebieg walki pozostawia wiele do życzenia, w związku z czym człowiek odwraca się i ucieka. Gracz wykonuje dla Clema dwa Wymagające testy Zr – jest dwóch przeciwników, czyli kara wynosi -10. Człowiekowi szczęście dopisuje jedynie częściowo: jeden test powiódł się, a drugi zakończył porażką, co umożliwiła jednemu z orków wykonanie dodatkowego ataku.

Szarża (czas trwania: runda)

Postać podbiega do przeciwnika, by przy wykorzystaniu posiadanego pędu zadać mu jeden potężny cios. Aby postać mogła zaszarżować, dzieląc ją od celu odległość musi być większa niż cztery metry, a mniejsza niż dwukrotność cechy Szybkość wyrażona w metrach. Szarżująca postać otrzymuje premię +10 do Walki Wręcz oraz, jeśli trafia, zadaje dodatkowo tyle obrażeń, ile wynosi jej Siła. Prowadzący może wszystkie czynności postaci w kolejnej rundzie obłożyć karą -10, co będzie odzwierciedlało czas, jaki musi upłynąć, by wrócić do właściwego rytmu walki.

Dodatkowe obrażenia zadawane podczas szarży przez jeźdźcę są sumą Siły postaci i jej wierzchowca. MG może wziąć pod uwagę prędkość konia i zarządzić, że pod koniec rundy jeździec i wierzchowiec oddalają się poza zasięg broni dopiero co uderzonego wroga.

Typowa szarża trwa całą rundę, jednakże nietrudno wyobrazić sobie, że postać obiega stolik i rzuca się na stojącego tuż za nim przeciwnika. Łączenie szarży z inną czynnością jest opisane w dalszej części rozdziału.

Wykorzystanie umiejętności

(czas trwania: różny)

Akcja odzwierciedla użycie umiejętności. Czas trwania zależy zarówno od charakteru wykonywanej czynności, jak i sytuacji, w której się to dzieje, np. otwarcie wytrychem zamka może

trwać wiele rund, a schowanie klucza w rękawie pół rundy.

Walka (czas trwania: runda)

Walka z reguły zaprzęta uwagę w takim stopniu, że postać nie zdąży wykonać w danej rundzie niczego innego. Wartość cechy Ataki determinuje maksymalną liczbę ciosów, jaką walczący może zadać w trakcie jednej rundy. Liczbę ataków w danej rundzie należy odpowiednio zmniejszyć, jeśli postać usiłuje równocześnie podjąć inne działania. Podobnie jak w przypadku innych akcji, walka może wyglądać różnorodnie. Poniżej wymieniamy najczęściej spotykane rodzaje akcji:

- **Atak.** Postać zadaje cios w walce wręcz albo wystrzeliwuje pocisk. W rundzie nie można wykonać więcej ataków, niż wynosi wartość tej cechy.
- **Parowanie.** Postać stara się zasłonić bronią lub tarczą przed ciosem. Pomyślnie wykonany test Walki Wręcz oznacza, że manewr się powiódł – cios nie zadał obrażeń, ponieważ został w porę zbity. Nie wolno jednocześnie unikać i parować tego samego ciosu; nie wolno wykonać więcej parowań, niż wynosi wartość cechy Ataki postaci. Parowanie może być stosowane jako reakcja.
- **Przeładowanie.** Postać przeładowuje broń strzelecką (czas przeładowania określono w Tabeli 5-5: Broń strzelecka w *Księdze zasad*). Zdolność **błyskawiczne przeładowanie** pozwala skrócić czas przeładowania (p. Rozdział IV: Umiejętności i zdolności).
- **Unik.** Postać może próbować uchylić się przed ciosem, pod warunkiem że jest świadoma kierunku, z którego wymierzony jest atak. Aby to uczynić, musi ona posiadać umiejętność **unik** i pomyślnie wykonać test tejże. Nie wolno jednocześnie unikać i parować tego samego ciosu; w rundzie nie wolno wykonać więcej uników, niż wynosi wartość cechy Ataki postaci. Unik może być stosowany jako reakcja (p. dalej).
- **Wycelowanie.** Postać poświęca czas, aby z większą precyzją zadać cios lub wystrzelić pocisk – w mechanice przekłada się to na premię +10 do Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich przy najbliższym ataku. Do jednego ataku można zastosować tylko jedną akcję wycelowania.
- **Zmiana wroga.** Postać zwraca się twarzą do innego przeciwnika. Akcja uwzględnia przesunięcie się o odległość nie większą niż pół wartości cechy Szybkość wyrażonej w metrach.

Akcja walki umożliwia także ograniczone ramami zdrowego rozsądku przemieszczanie się postaci. Chodzi tu o pracę nóg wykonywaną w trakcie wymiany ciosów czy przyskoczenie do stojącego obok przeciwnika. Jako zasadę można przyjąć, że wykonująca akcję walki postać może przemieścić się co najwyżej o tyle metrów, ile wynosi połowa wartości cechy Szybkość.

Kolejność rzutów w walce

Zasady podręcznikowe przemilczają kolejność, w jakiej należy wykonywać rzuty rozstrzygające wynik starcia. Porządek ten ma znaczenie w sytuacjach, w których gracz deklaruje, że postać unika lub paruje. Poniżej przedstawiamy trzy wersje:

Wersja realistyczna

Grający zapowiada, że jego postać atakuje, na co drugi grający deklaruje, czy jego postać paruje albo unika ciosu. Wszystkie rzuty wykonuje się dopiero po fazie deklaracji. Jakkolwiek wersję tę można uznać za najbardziej realistyczną, jednocześnie najmniej sprzyja ona graczom, albowiem może się zdarzyć, że postać traci akcję, bo gracz zadeklarował parowanie ciosu, który nie trafił.

Wersja przyjazna graczom

Grający deklaruje atak, po czym kości idą w ruch. To czy postać unika albo paruje, drugi grający oświadcza dopiero, gdy widzi wyniki rzutów kośćmi. Ta wersja umożliwia graczom efektywniejsze rozporządzanie akcjami, ponieważ przed zużyciem akcji na parowanie lub unik, gracz wie, że cios trafia, a Wytrzymałość i pancerz nie absorbują wszystkich zadanych obrażeń.

Wersja kompromisowa

Grający deklaruje, że postać atakuje, po czym kości idą w ruch – wykonywany jest rzut na trafienie, ale nie na obrażenia. Grający prowadzący zaatakowaną postać ogłasza parowanie bądź atak. Po fazie deklaracji wykonywany jest rzut na obrażenia, a następnie, jeśli zachodzi taka potrzeba, testuje się parowanie albo unikanie przez zaatakowaną postać. Niniejszy sposób stanowi próbę osiągnięcia kompromisu między wersjami realistyczną a przyjazną graczom. Z jednej strony nie ma możliwości, by zaatakowana postać zmarnowała akcję na parowanie lub unikanie ciosu, który nie trafił, ale z drugiej istnieje ryzyko, że odstępienie od parowania albo unikania ciosu, który trafił, może zakończyć się utratą punktów Żywotności, bo pancerz i Wytrzymałość nie zaabsorbowały wszystkich obrażeń.

Akcje łączone

W poprzedniej części artykułu przedstawiono poszczególne akcje, teraz nadszedł czas na rozważenie bardzo prawdopodobnej sytuacji, w której postać zechce w rundzie wykonać więcej niż jedną akcję. Liczba istniejących kombinacji jest zbyt wysoka, aby zasady mogły wszystko uregulować, stąd MG będzie musiał każdorazowo ocenić deklaracje graczy i zdecydować, ile zajmie wykonanie czynności i jakie testy są ku temu niezbędne. Prowadzący winien w szczególności odpowiedzieć sobie na następujące pytania:

- **Czy połączone akcje można wykonać w ciągu dziesięcioszekundowej rundy?** Oceniając, pamiętaj, że w trakcie dziesięciu sekund starcia można zrobić bardzo wiele.
- **Czy akcje są realizowane równocześnie czy jedna po drugiej?** Dużo trudniej jest robić jednocześnie dwie lub więcej czynności niż wykonywać je kolejno – odzwierciedla to kara -10 do równoczesnych akcji. W szczególnie złożonych przypadkach ujemny modyfikator może wzrosnąć.
- **Czy akcje wpływają na siebie?** Czy trzeba je wykonać w określonej kolejności? Czy niewykonanie jednej akcji wpłynie na drugą? Jeśli tak, czy oznacza to automatyczną porażkę, czy jedynie konieczność przyznania ujemnego modyfikatora?
- **Jakie testy należy wykonać?** Jakie umiejętności lub zdolności są wymagane do zrealizowania zadeklarowanych akcji? Czy każda akcja wymaga testu? Akcje wykonywane jedna po drugiej najczęściej oznaczają konieczność przeprowadzenia odrębnych testów, natomiast powodzenie tych, które realizowane są jednocześnie, często można sprawdzić jednym, wspólnym rzutem. Jako ogólną regułę warto przyjąć, że trudność łączonego testu ustala się, uśredniając wartości sprawdzanych cech.
- **Czy należy przyznać modyfikatory?** Prócz modyfikatorów wpływających z wcześniej wymienionych sytuacji także otoczenie może wpływać na trudność testów. Zaleca się używać modyfikatorów zgodnie z zasadami opisanymi w Rozdziale IV: Umiejętności i zdolności Księgi zasad.

Liczba i charakter powyższych wytycznych może wydawać się przytłaczająca, tym bardziej że MG musi podjąć decyzję szybko, w trakcie gry. Na szczęście, i tutaj sprawdza się znane powiedzenie, że praktyka czyni mistrzem. Najważniejszą kwestią jest ustalenie rodzaju i poziomu trudności wymaganego testu

Przykład: Clem bierze udział w szaleńczej pogoni po dachach kamienic. Złodziej, który ukradł mu sakiewkę, przeskoczył na sąsiedni budynek, ale Clem nie ma zamiaru się poddać i kontynuuje pościg. Gracz deklaruje, że jego postać podbiega do krawędzi dachu i skacze.

Ponieważ akcję można rozbić na dwa etapy – bieg po śliskim dachu i skok – MG decyduje, że wymagane są dwa testy. Pierwszy to test Zr, który sprawdzi, czy Clem się nie potknął. Z uwagi na śliską powierzchnię prowadzący podwyższa jego trudność o jeden stopień (-10). Gracz rzuca kośćmi, szczęście mu sprzyja. Teraz trzeba wykonać drugi test (p. Rozdział VI: Walka, obrażenia i ruch). MG ponownie stwierdza, że warunki są mało sprzyjające i nakłada karę -10. Kości powtórnie uderzają o blat stołu. Clemowi znów dopisało szczęście!

Przykład: Kontynuując pościg, Clem dostrzega, że złodziej wspina się po linie, zwieszanej z okna

Dlaczego unik jest umiejętnością, a parowanie nie?

To dobre pytanie. Najbardziej oczywistą odpowiedzią jest to, że tak stanowiły pierwszoedycyjne zasady walki. W pierwotnym wydaniu systemu postać, która wykupiła umiejętność uniki, mogła jej użyć raz na rundę. Należy przyznać, że pomysł, zgodnie z którym każdy może parować, ale unikać ciosów może tylko ten, który posiada stosowną umiejętność, jest co najmniej dziwny. Aby uzasadnić konieczność wykupienia umiejętności unik, wprowadziliśmy regułę, że postać, która ją posiada, ma prawo do jednego, wolnego uniku w rundzie. Innymi słowy, postać otrzymuje dodatkową akcję w każdej rundzie, którą może spożytkować wyłącznie na unik. Tak jak w przypadku „zwykłych” uników, postać może z niego korzystać tylko, jeśli jest świadoma ciosu, a ich liczba w rundzie nie może przekroczyć wartości cechy Ataki.

Przykład: Gracz deklaruje, że Clem poświęca całą rundę na ucieczkę przed niebezpieczeństwem. MG zapowiada, że ork próbuje chwycić człowieka. Prowadzący rzuca kośćmi, a wynik wskazuje, że orkowi się to uda. Jeśli Clem nie ma umiejętności uniku, nic nie będzie mógł zrobić; jeśli posiada, przysługuje mu wolny unik.

wieży. Clem chce dobiec do liny, a jednocześnie wyciągnąć sztylet i rzucić nim w złodzieja.

Tę akcję można rozbić na trzy etapy: bieg po śliskim dachu, trwający całą rundę, wyciągnięcie sztyletu i ciśnięcie nim – akcje, które wykonuje się jedna po drugiej względem siebie, a które przebiegają równocześnie względem akcji ruchu (biegu). MG znów decyduje, że najstosowniejszym testem dla sprawdzenia powodzenia biegu po dachu jest test Zręczności, tym razem jednak porażka nie będzie oznaczać jedynie niekontrolowanego zsunienia się po jego powierzchni, lecz także uniemożliwi wyciągnięcie i rzut sztylitem.

Gracz rzuca kośćmi – sukces! Pędzący Clem wyciąga sztylet (-10 do inicjatywy) i ciska nim w złodzieja. Prowadzący decyduje, że bieg na tyle rozprasza Clema, iż trafienie przeciwnika jest utrudnione (kara -10 do US). Kości po raz kolejny turlają się po blacie stołu. Niestety, okazuje się, że sztylet uderza o ścianę, a złodziej – cały i zdrowy – znika w oknie wieży...



Reguły dodatkowe

Powyżej opisano podstawowe zasady walki, a w niniejszej części przedstawiono kilka dodatkowych reguł, które mogą znaleźć zastosowanie w grze.

Akcje walki

Poniżej przedstawiono trzy akcje z Księgi zasad, zaadaptowane do niniejszych reguł.

- **Finta.** Postać próbuje zmylić przeciwnika, pozorując atak. Jeśli postać zwycięży w przeciwstawnym testach Walki Wręcz, przeciwnik nie może unikać ani parować jej następnego ataku. Finta może być także zwodem (przeciwstawne testy Zręczności) wykonywanym celem uniknięcia ataków, gdy postać biegnie lub przedziera się między przeciwnikami.
- **Odepchnięcie.** Postać usiłuje odepchnąć przeciwnika o 2 metry w wybranym przez nią kierunku. Akcję odepchnięcia rozstrzyga się przeciwstawnym testem Walki Wręcz. Spychająca przeciwnika postać, jeśli zechce, może przemieścić się o te 2 metry.
- **Podcięcie.** Postać próbująca podciąć przeciwnika musi zaatakować w jego nogi (-20 do Walki Wręcz). Jeśli cios trafia, walczący wykonują przeciwstawne testy: atakujący testuje Siłę, atakowany – Siłę albo Zręczność (według jego wyboru). Jeśli zaatakowany przegrywa, zostaje podcięty i przewraca się.

Postawa

Zastosowanie w trakcie starcia postawy gracz winien zadeklarować na początku rundy jego postaci. Postawa trwa do początku następnej rundy postaci.

Szałeńczy atak. Nie zważając na zagrożenie, postać za wszelką cenę usiłuje trafić przeciwnika. Otrzymuje ona premię +20 do Walki Wręcz albo +2 do obrażeń (według wyboru gracza), lecz w tym czasie nie może unikać ani parować ciosów. Premie wynikające z szaleńczego ataku i szarży nie kumulują się.

Ostrożny atak. Postać stara się przede wszystkim wystrzegać ciosów przeciwnika, a sama atakuje jedynie okazjonalnie. W czasie trwania postawy ostrożnego ataku postać otrzymuje premię +10 do parowania i karę -10 do ataku.

Postawa obronna. Postać skupia się na obronie, rezygnując z atakowania. W trakcie trwania postawy obronnej postać otrzymuje premię +20 do parowania i unikania ciosów, ale nie wolno jej podejmować innych akcji w rundzie.

Szybsze przeładowanie?

Grający stosujący przedstawione w artykule opcjonalne reguły walki mogą stwierdzić, że przeładowanie broni strzeleckiej trwa długo (np. postać z 1 Atakiem, która nie wykupiła zdolności błyskawiczne przeładowanie, nakłada strzałę na cięciwę łuku przez całą rundę). Osobom tym proponujemy skrócić czas przeładowania wszystkich broni strzeleckich o jedną akcję.

Łączenie akcji może wymuszać konieczność modyfikowania efektów podjętych czynności. Dotyczy to przede wszystkim ruchu i walki, np. postać, która dobiega do przeciwnika, pokonawszy dzielący ich dystans dziesięciu metrów, zada mniej ciosów, niż gdyby stała od początku przy wrogu. MG powinien ocenić, jaką część rundy zajmie wykonanie akcji i co można zrobić w pozostałym czasie.

Przykład: Przyjaciół Cleva jest więźniem orków. Clem podkradł się pod celę, w której jest on trzymany. Gracz deklaruje, że postać podchodzi do wiadra z orczykami odchodami, podnosi je, bierze zamach i ciska w stojącego nieopodal orka. Prowadzący decyduje, żeby akcję rozbić na dwa etapy: podejście i podniesienie kubła oraz zaatakowanie nim orka. MG zarządza nadto, iż wzięcie wiadra trwa tyle, że Clem może wykonać tylko jedną akcję ataku, mimo iż jego cecha Ataki wynosi 3.

Opóźnianie akcji

Postać może zechcieć wykonać czynność później, niż to wynika z ustalonego porządku inicjatywy. Ogólna zasada mówi, że postać może opóźnić akcję do rozpoczęcia swojej następnej rundy.

Jeżeli akcja nie zostanie do tego czasu wykonana, przepada. Nie można jednocześnie opóźniać więcej niż jednej akcji.

Przykład: Clem, który ma inicjatywę 50, chce opóźnić akcję, by zobaczyć, czy przeciwnik się podda. Posiadający inicjatywę 25 wróg nie ma takiego zamiaru i wyprowadza chybyony atak. Clem przesuwa go ostrzem miecza.

Jeśli postaci chcą działać w tej samej chwili, postać z wyższą Zręcznością pierwsza wykonuje swą akcję. Jeśli cechy postaci są równe, o pierwszeństwie rozstrzygają przeciwstawne testy Zręczności.

Reakcje

Czasami gracz może zechcieć, by jego postać błyskawicznie zareagowała na akcję innej postaci, a nawet ją uprzedziła. Reagowanie przed akcją w zasadzie nie powinno być dozwolone. Wyjątkiem są tu takie akcje jak: unik i parowanie, bo trudno sobie przecież wyobrazić, że postać będzie się beczynnie przyglądać, jak przeciwnik zadaje cios. Oto nasze wskazówki:

- Jeśli postać celowo opóźnia akcję, może stosownie zareagować na działanie przeciwnika.

- Jeśli postać nie opóźnia akcji, może stosownie zareagować na działanie przeciwnika, z tym że bez względu na to, czy reakcja powiedzie się, czy nie, postać traci swój atak. MG może również nałożyć karę -10 do reakcji, aby odzwierciedlić fakt, że postać wykonuje działanie, zanim przypada jej zwykła kolej.
- Jeżeli do ustalenia kolejności Inicjatywy grający stosują opisany niżej system akcji dzielonych, postać chcąc wykonać reakcję musi wciąż posiadać przynajmniej jedną akcję ataku.

Przykład: Clem walczy z wodzem orków. Ponieważ ork ma wyższą inicjatywę, uderza z zamachem szablą. Gracz deklaruje, że postać wykonuje reakcję – paruje. Ponieważ zgodnie z porządkiem inicjatywy Clem powinien działać po orku, parowanie ciosu będzie obciążone karą -10. Gracz rzuca kośćmi, ale tym razem szczęście odwróciło się od Clema: traci on nie tylko najbliższą akcję ataku, ale także palec.

Akcje dzielone

Jedni grający wolą, aby czynności podejmowane przez postać w rundzie były rozgrywane jednym ciągiem, a inni preferują bardziej symulacyjne, rozdrobnione podejście. Prosta, ale dość efektywną metodą jest podzielenie wartości Inicjatywy postaci przez liczbę planowanych akcji. Tak otrzymany wynik służy do wyznaczenia momentów wykonania poszczególnych akcji: pierwsza przypada na pełną wartość inicjatywy, druga na pełną inicjatywę pomniejszoną o otrzymany iloraz, trzecia na pełną inicjatywę pomniejszoną o dwukrotność tego ilorazu itd.

Przykład: Clem ma 60 punktów inicjatywy i chce wykonać trzy ataki. Używając systemu akcji dzielonych, MG ustala, że pierwszy atak zostanie zadany przy inicjatywie równej 60, drugi przy inicjatywie równej 40, a trzeci 20.

Akcje dzielone najlepiej stosować w chwilach, gdy wymagane jest ścisłe rachowanie upływu czasu, np. w trakcie walki. Proponujemy, by przed sesją MG spisał sobie wartości poszczególnych etapów inicjatywy dla każdej z postaci graczy. Akcje dzielone można wykonywać w różnych sytuacjach.

Przykład: Gracz deklaruje, że Clem biegnie, a następnie skacze nad przepaścią. Prowadzący decyduje, że to dwie, następujące po sobie, tyle samo trwające akcje. Clem rozpoczyna bieg, mając 60 inicjatywy, skacze, mając 30.

Akcje dzielone można zastosować także wtedy, gdy dwie lub więcej postaci chcą coś zrobić jednocześnie.

Przykład: Clem (inicjatywa 60) biegnie w stronę przepaści, a ork (inicjatywa 40) chce cisnąć węł wólcznia. Barbarzyńca ma szansę, bo Clem wciąż nie dobiegł do krawędzi (inicjatywa 30).

Reguły dotyczące opóźniania akcji są takie same. W pierwszym przykładzie Clem może opóźnić atak do inicjatywy 40. Jeśli go wtedy nie wykona, akcja ataku przepada.

OBRAŻENIA I LECZENIE

James Walkerdine

Ten krótki artykuł zawiera garść opcjonalnych reguł, poszerzających oficjalne zasady. Część zasad jest nowa, a część została zaadaptowana z pierwszoedycyjnych podręczników dodatkowych. Tak jak zwykle, wybierz tylko te zasady, które odpowiadają Tobie i drużynie.

Obrażenia

Oszołomienie i utrata przytomności

Wielu grających uważa, że postać, która jednoraźnie otrzymuje większą ilość obrażeń, powinna być oszołomiona, a nawet zemdleć. Reguły przedstawione w *Księdze zasad* nie przewidują takiego rozwiązania, ale niewielkim nakładem sił można je wprowadzić:

- *Postać traci więcej Żywotności niż ma Wytrzymałości:* Jeżeli pojedynczy cios pozbawia postać tylu punktów Żywotności, że ich liczba co najmniej równa się wartości cechy Wytrzymałości, postać może zostać oszołomiona. Aby to sprawdzić, przeprowadza się test Odporności. Jeśli test zakończy się porażką, postać jest oszołomiona przez najbliższą rundę – w tym okresie trudność wszystkich testów wzrasta o dwa stopnie (-20).
- *Postać traci więcej niż połowę aktualnej Żywotności:* Jeżeli pojedynczy cios pozbawia postać co najmniej tylu punktów Żywotności, ile wynosi połowa aktualnej wartości tej cechy, może ona stracić przytomność. Aby to sprawdzić, przeprowadza się test Odporności. Jeśli test zakończy się porażką, postać mdleje na 1k10 rund, chyba że wcześniej ktoś udzieli jej pomocy medycznej. Nieprzytomne postaci uważa się, rzecz jasna, za bezbronne.
- *Postać otrzymuje cios krytyczny:* Za każdym razem, gdy postać otrzymuje cios krytyczny, może stracić przytomność. Aby to sprawdzić, przeprowadza się test Odporności. Jeśli zakończy się on porażką, postać mdleje na 1k10 rund. Jeśli MG stosuje zasady kumulowania ciosów krytycznych (p. dalej), test Odporności także jest obciążony ujemnymi modyfikatorami.

Jednoczesne stosowanie wszystkich trzech reguł czyni walkę bardzo śmiertelną, więc zaleca się, by grający używali jednej lub dwóch wyżej wymienionych opcji.

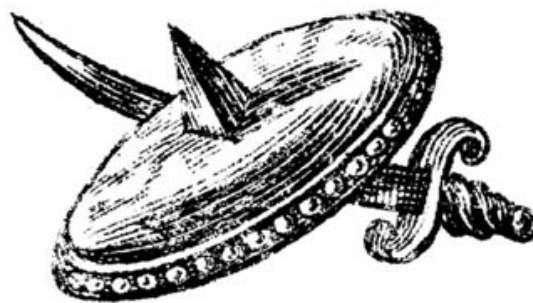
Kumulowanie ciosów krytycznych

W trakcie pojedynczej potyczki postać może otrzymać wiele „lekkich” ciosów krytycznych, które nie wpływają ujemnie na zdolności bojowe i stan jej zdrowia. Ponieważ opisy efektów

poszczególnych ciosów krytycznych częstokroć nie odzwierciedlają faktu, że postać stopniowo traci siły, wydaje się rozsądnym, by wprowadzić mechanizm, który to jakoś odda. Najprościej jest przyjąć, że gdy postać otrzymuje cios krytyczny o poziomie nie niższym niż trzeci, do końca walki wszystkie jej testy zostają obciążone modyfikatorem -5. Kara ma charakter kumulatywny, a więc kolejny cios o poziomie nie niższym niż trzeci powoduje wzrost modyfikatora o następne -5.

Przykład:

Walcząc z orkiem, Clem zostaje dość poważnie ranny – cios krytyczny 4. Oznacza to, że wszystkie testy, jakim będzie poddany, zostaną obciążone karą -5. W następnej rundzie Clem otrzymuje kolejną poważną ranę, lecz ponieważ jest to „tylko” cios krytyczny 2, ujemny modyfikator nie wzrasta. W kolejnej, trzeciej rundzie ork znów rani Clema, zadając mu cios krytyczny 5. Ujemny modyfikator do wszystkich testów wynosi już -10. Miecz staje się coraz cięższy...



Leczenie

Używanie umiejętności leczenia

Zgodnie z zasadami podręcznikowymi udane zastosowanie **leczenia** pozwala odzyskać lekko rannej postaci aż 1k10 punktów Żywotności. Biorąc pod uwagę, że przeciętna wartość tej cechy wynosi 11, udzielenie pierwszej pomocy postaci, która jest ranna i ma tylko 4 punkty Żywotności, może spowodować nawet całkowite zagojenie ran. Co więcej, ponieważ umiejętności **leczenie** można stosować codziennie, postać ma spore szanse wyleczyć się z ran w ciągu ledwie dwóch, trzech dni.

Wielu grającym nie odpowiada taki stan rzeczy – uważają, że w ponurym świecie niebezpiecznych przygód leczenie winno być procesem długotrwałym. Można to osiągnąć na kilka sposobów:

- *Zmniejszenie efektywności umiejętności:* Udane zastosowanie **leczenia** przywraca 1k5, zamiast 1k10 punktów Żywotności. Ponadto, umiejętność **leczenie** nie może przywrócić

więcej punktów Żywotności, niż postać utraciła w trakcie ostatniej walki, upadku itd., a reszta punktów Żywotności musi powrócić samoistnie, w sposób naturalny. Dla przykładu, jeśli w wyniku upadku postać straciła 2 punkty Żywotności, udane zastosowanie umiejętności **leczenie** przywróci co najwyżej 2 punkty Żywotności.

- **Zmniejszenie częstości używania umiejętności:** Umiejętność **leczenie** można stosować nie każdego dnia, a jedynie raz w tygodniu, przy czym nad postacią należy sprawować codzienną opiekę. Oprócz korzyści z udanego zastosowania umiejętności, postać odzyskuje punkty Żywotności samoistnie, w sposób naturalny.

Jednoczesne stosowanie obu reguł może bardzo spowolnić odzyskiwanie przez postaci graczy punktów Żywotności, więc jeśli Wasz styl gry obfituje w walki, należy się zastanowić przed wprowadzeniem chociażby jednej z tych opcji.

Modyfikowanie testów leczenia

Niektórzy MG mogą zechcieć odzwierciedlić ciężkość doznanych przez postać obrażeń, dostępność medykamentów, wyposażenia itp., odpowiednio modyfikując wykonywane testy **leczenia**. Ogólnie mówiąc, prowadzący winien wziąć pod uwagę, jak ciężko jest ranna postać, gdzie leży i czym dysponuje medyk. Wydatną pomocą mogą być następujące pytania:

- Jak ciężko raniono postać? Czy rodzaj doznanych obrażeń utrudni udzielenie pierwszej pomocy bądź przeprowadzenie zabiegu chirurgicznego?
- Gdzie leży ranna postać? Czy dookoła jest czysto? Czy narzędzia chirurgiczne są czyste? Czy, biorąc pod uwagę panujące warunki, istnieje duża czy mała szansa na zakażenie ran?
- Czym dysponuje medyk? Lekarstwami? Ziołami? Narzędziami chirurgicznymi?

W zależności od charakteru uzyskanych odpowiedzi, MG winien stosownie zmodyfikować test leczenia. Jako punkt odniesienia można przyjąć sytuację, w której nie ma potrzeby modyfikowania

testu: ranna postać leży w dość suchym i czystym miejscu, jej rany nie są bardzo poważne, a medyk dysponuje podstawowymi lekarstwami, ziołami i oprzyrządowaniem. W zależności jakości warunków modyfikator będzie typowo wahał się w granicach od +20 do -20.

Jako przykład podajemy trzy grupy modyfikatorów:

- **Stopień doznanych obrażeń:** Jeżeli leczona postać otrzymała ciosy krytyczne, należy zastosować modyfikator odpowiadający trafieniu krytycznemu o najwyższej wartości.

Poziom ciosu krytycznego	Modyfikator do testu leczenia
1-2	0
3-4	-5
5-6	-15
7-8	-25

Przykład: W trakcie ostatniej walki Clem otrzymał dwa ciosy krytyczne: o poziomie 2 i 5. Najpoważniejsze trafienie krytyczne miało poziom 5, a więc leczący go medyk otrzyma do testu **leczenia** karę -15.

- **Otoczenie:** Warunki, w jakich medyk udziela pomocy, wpływają na efekt leczenia.

Otoczenie	Modyfikator do testu leczenia
Czyste pomieszczenie	+10
Zwykłe pomieszczenie	+5
Niezadaszone, suche miejsce	0
Brudne pomieszczenie	-5
Pył, błoto, wilgoć	-10
Ściek, bagno	-15

- **Wyposażenie:** To, czym dysponuje medyk, także wpływa na efekt leczenia.

Wyposażenie	Modyfikator do testu leczenia
Pełne (narzędzia, leki, zioła)	+10

Krytyczny sukces i krytyczny pech

Koncepcja krytycznego sukcesu i krytycznego pecha odzwierciedla sytuację, w których podjęte przez postaci akcje zakończyły się spektakularnymi osiągnięciami bądź wpadkami. Jeśli na kości procentowej wypadła dublet, a liczba oczek wskazuje na pomyślne zdanie testu, mówimy o krytycznym sukcesie. Analogicznie, jeśli na kości procentowej wypadła dublet, a liczba oczek wskazuje na porażkę w teście, mówimy o krytycznym pechu. Wartą zauważenia prawidłowością jest to, że bez względu na wysokość testowanej cechy szansa na krytyczny sukces zawsze stanowi 0,1 prawdopodobieństwa pomyślnego zdania testu, a szansa na krytyczny pech 0,1 prawdopodobieństwa poniesienia porażki. Aby to osiągnąć, wynik 00 należy odczytywać jako zero, a nie sto – zakres wyników od 0 do 99 daje lepszy rozkład krytycznych sukcesów i pechów. Kiedy 00 traktujemy jako 100, istnieje nieco większe prawdopodobieństwo otrzymania krytycznego pecha niż krytycznego sukcesu.

Część druga: Ścieżka maga



ZEPSUCIE

Wim van Gruisen

Kto przestaje z Chaosem, ulega jego zgubnemu wypaczeniu. Magia wywodzi się z Chaosu – nawet ów słaby wariant, którego nauczył ludzi Teclis – a zatem korzystanie z jej doczesnych dobrodziejstw prowadzi ostatecznie do zagłady. Niniejszy artykuł wprowadza do gry Punkty Zepsucia (PZ), które odzwierciedlają powolne zepsucie, jakie czyni Chaos w duszy i ciele. Postać gracza może otrzymać Punkty Zepsucia w różnych okolicznościach, najczęściej prowadzi do tego:

- rzucanie zaklęć (patrz niżej),
- sąsiedztwo spaczenia,
- udział w plugawych rytuałach Chaosu,
- używanie magii czarnoksięskiej.

Rzucanie zaklęć: Następny artykuł opisuje, jak rzucająca czary postać zostaje naznaczona znamieniem Chaosu i ile otrzymuje Punktów Zepsucia.

Spaczeń: Liczba Punktów Zepsucia jest uzależniona od ilości spaczenia, stopnia rozdrobnienia, odległości od kamienia i czasu ekspozycji. Ogólnie rzecz biorąc, postać pozostająca przez dobę w kontakcie z bryłą spaczenia wielkości ludzkiej pięści otrzymuje sześć Punktów Zepsucia.

Rytuał Chaosu: Liczba Punktów Zepsucia zależy od charakteru rytuału. Można przyjąć, że postać otrzymuje jeden Punkt Zepsucia za każdą rozpoczętą godzinę uczestnictwa w rytuale.

Magia czarnoksięska: Postać otrzymuje jeden Punkt Zepsucia po każdym rzuceniu czaru magii czarnoksięskiej. Inne konsekwencje korzystania z magicznych mocy, opisane w podręcznikach, także występują.

Dopóki postać ma mniej Punktów Zepsucia, niż wynosi jej podwojony modyfikator Siły Woli (p. następny artykuł), dopóty nie zagraża jej żadne bezpośrednie niebezpieczeństwo. Kiedy liczba Punktów Zepsucia przekracza tę wartość, otrzymując kolejne punkty, postać wykonuje test zepsucia. Test zepsucia rozstrzyga

się następująco: gracz rzuca kością procentową (k100) i porównuje wyrzuconą liczbę oczek z posiadanymi przez jego postać Punktami Zepsucia – wynik przewyższający liczbę Punktów Zepsucia oznacza, że test się powiódł. Jeśli test się nie powiedzie, gracz ponownie rzuca kością procentową, a wynik odczytuje w stosownym wierszu poniższej tabeli, ustalając w ten sposób, co przytrafiło się jego postaci. Opcjonalnie, MG może przyznać postaci taki efekt uboczny, jaki wydaje się najbardziej stosowny w danej sytuacji. Prócz zgubnego wpływu na ciało, Chaos wypacza także duszę. Ulegająca zepsuciu postać stara się wręcz obsesyjnie osiągnąć wytyczone przed sobą cele (p. artykuł *Motywacje Bohatera* w *Liber Fanatica – Tom 1: Kompendium Bohatera*), całkowicie podporządkowując swe życie tym dążeniom, co najczęściej wpływa destrukcyjnie na jej stosunki z otoczeniem.

Kiedy liczba zgromadzonych Punktów Zepsucia przewyższy cechę Siła Woli, postać przekracza cienką granicę, jaka oddziela jej człowieczeństwo od Chaosu. Mistrz Gry przejmuje postać, która pozostaje w grze jako postać niezależna, a gracz musi stworzyć sobie nowego bohatera. Nie da się zmniejszyć nabytej już liczby Punktów Zepsucia, choć istnieją ludowe podania o zapomnianej, kislewskiej świątyni, w której oczyszczający płomień wypala wszelkie piętna Chaosu...

Rzut	Efekt uboczny
1-10	alergia
11-20	deformacja
21-30	drgawki
31-40	niechęć
41-45	obłęd
46-55	odór
56-60	osłabienie
61-85	pogorszenie ¹
86-90	ułomność
91-100	wstręt

Opisy efektów ubocznych znajdują się w rozdziale 7 *Księgi zasad*.

Poziomy skuteczności

W przypadku testów przeciwstawnych o zwycięstwie decyduje liczba zdobytych poziomów skuteczności. Zgodnie z podręcznikowym brzmieniem zasad „za każde 10 punktów poniżej poziomu wymaganego do odniesienia sukcesu Bohater Gracza uzyskuje jeden poziom skuteczności testu.” Istnieje jednak dużo łatwiejszy i szybszy sposób ustalania poziomów skuteczności: wystarczy spojrzeć na cyfrę dziesiątek na rzuconych kościach. Jeśli Twoja postać ma umiejętność o wartości 38, a na kościach wypadła 28, uzyskujesz dwa poziomy skuteczności². Przy zastosowaniu poziomów skuteczności zawsze istnieje 10% szansy, że przeciwstawne testy zakończą się remisem. Naszym zdaniem lepiej przyjąć, że postać, której rzut był wyższy (i, rzecz jasna, udany), zwycięża.

¹ Kiedy wynik rzutu wskazuje na pogorszenie, a postać nie cierpi na żaden efekt uboczny, należy powtórzyć rzut, natomiast jeśli postać już choruje, efekt uboczny ulega pogłębieniu.

² Warto podkreślić, że bez względu na obraną metodę wyznaczania poziomu skuteczności uzyskuje się ten sam wynik. W podanym przykładzie maksymalna liczba poziomów skuteczności wynosi trzy (przyp. hallucyona)

OPCJONALNE REGUŁY MAGII

Wim van Gruisen

Wprowadzenie do gry Punktów Zepsucia pociąga za sobą potrzebę modyfikacji zasad dotyczących magii. Niniejszy artykuł proponuje wdrożenie pewnych zmian, co przełoży się na większą swobodę korzystania z magii.

Używanie magii składa się z trzech etapów:

1. Test **splatania magii** – obowiązkowy.
2. Jeśli test jest udany, należy wykonać rzut na poziom mocy (czyli rzucić kośćmi dziesięciościennymi, przy czym ich liczba nie może przekraczać wartości cechy Magia) i porównać uzyskany wynik z wymaganym poziomem mocy.
3. Jeśli test się powiódł, tzn. uzyskany wynik jest przynajmniej równy wymaganemu poziomowi mocy, należy zastosować efekty działania magii (zaklęcia).

Każdy magik ma cechę nazywaną się Harmonia (H). Ponieważ jest ona pochodną cechy Siła Woli, oblicza się ją tak, jak wylicza się Siłę z Krzepy i Wytrzymałość z Odporności – Harmonia wynosi tyle, co cyfra dziesiątek wartości cechy Siła Woli. Dla przykładu, czarodziej z SW równą 58 ma Harmonię o wartości 5.

Przykład: Adelbert Teugen jest czarodziejem Kolegium Płomienia. Ponieważ jego SW wynosi 41, H jest równa 4.

Jako że guślarze nie przechodzą tak drobiazgowego szkolenia jak czarodzieje, ich podatność na zgubny wpływ Chaosu jest większa. Aby to odzwierciedlić, Harmonia guślarza jest o dwa punkty niższa, niż wynikałoby to z wartości cechy Siła Woli.

Przykład: Bruno Didzen jest guślarzem z SW 47. Jego H wynosi tylko 2.

Splatanie magii

Zanim magik rzuci czar, musi zogniskować otaczającą go energię magiczną. Czynność ta zwie się splataniem magii i trwa jedną akcję. Zadeklaruj, które zaklęcie Twoja postać chce rzucić, i wykonaj test **splatania magii**. Jeśli test nie powiódł się, postaci nie udało się ujarzmić magicznych mocy i rzucić czaru.

Zepsucie

Jeśli podczas testu **splatania magii** na każdej z kości wypadła ta sama liczba oczek (tzw. dublet), postać otrzymuje tyle Punktów Zepsucia, ile wynosi wynik rzutu kośćmi podzielony przez jedenaście i zmniejszony o wartość Harmonii postaci.

Przykład: Adelbert deklaruje, że chce rzucić ognistą kulę (wymagany poziom mocy wynosi 12). Gracz wykonuje dla postaci test **splatania magii**, ale na kościach wypadła 77 – porażka. Ponieważ H postaci wynosi 4, otrzymuje 3 PZ ($77 \div 11 - 4 = 3$). Gdyby na kościach wypadło 00, co także oznaczałoby porażkę, czarodziej otrzymałby aż 6 PZ ($10 - 4 = 6$)!

Jeśli na kościach wypadło 00, liczbę otrzymanych Punktów Zepsucia oblicza się, odejmując wartość cechy Harmonia od 10.

Przykład: Bruno chce rzucić porażenie (wymagany poziom mocy – 6). Gracz wyrzuca na kościach 11 – sukces. Mimo że test się powiódł, trzeba sprawdzić, ile PZ otrzyma postać, bo , na kościach wypadł dublet. Ponieważ guślarz ma H równą 2, nie otrzymuje żadnego PZ ($11 \div 11 - 2 < 0$).

Modyfikowanie efektów czarów

Gracz, jeśli chce, może w pewnym zakresie zmienić efekt działania rzucanego zaklęcia. Każda wprowadzona modyfikacja zwiększa trudność testu **splatania magii** o jeden stopień (-10). W ten sposób gracz może:

- skrócić o połowę czas rzucania zaklęcia (ułamki należy zaokrągać w górę),
- podwoić albo skrócić o połowę zasięg czaru, wyrażony w jednostkach odległości (ułamki należy zaokrągać w górę),
- podwoić albo skrócić o połowę czas trwania zaklęcia, wyrażony w jednostkach czasu (ułamki należy zaokrągać w górę),
- podwoić albo obniżyć o połowę obrażenia zadawane przez czar (ułamki należy zaokrągać w górę),
- obniżyć Siłę Woli ofiary zaklęcia, jeśli przysługuje jej rzut obronny (test), o 10 – krótkotrwale, wyłącznie dla wykonania rzutu obronnego,
- zmniejszyć o połowę wymagany poziom mocy czaru, lecz tylko celem określenia ewentualnego rozmiaru Przekleństwa Tzeentcha (p. dalej),
- obniżyć trudność testu Siły Woli o jeden stopień (+10), w przypadku gdyby rzut określający poziom mocy okazał się automatyczną porażką (tzn. wypadły jedynki na kościach) i trzeba było wykonać test Siły Woli celem uniknięcia otrzymania Punktów Oblędu.

Zamiar i zakres modyfikacji efektu czaru należy zgłosić *przed* wykonaniem testu **splatania magii**. Gracz może zadeklarować chęć wprowadzenia jednej lub większej liczby zmian więcej niż raz – w takim wypadku trudność testu **splatania magii** wzrasta o tyle stopni, ile zgłoszono modyfikacji (wielokrotność -10 do testu).

Przykład: Nie zrażając się niepowodzeniem, Adelbert powtórnie chce rzucić ognistą kulę. Gracz stwierdził, że zaklęcie ma mieć podwojony zasięg i zadawać podwójne obrażenia, a zatem wykonuje dla postaci Trudny test **splatania magii** (-20). Tym razem na kościach wypadła 07 – wreszcie się udało!

Co więcej, jeśli test splatania magii powiedzie się, a na kościach wypadnie dublet, gracz może wprowadzić do efektu działania czaru jedną modyfikację, chociażby tego wcześniej nie uczynił. Ot, taka premia!

Przykład: Ponieważ gracz prowadzący Bruna wyrzucił na kościach 11, czyli dublet, może wprowadzić jedną modyfikację do efektu – wybiera podwojenie czasu trwania porażenia.



Rzucanie czarów

Jeśli test **splatania magii** się powiedzie, postać może podjąć próbę rzucenia zaklęcia. W opisie każdego czaru określono czas rzucania (czyli liczbę akcji), jaki musi minąć, nim zaklęcie zacznie działać. Tuż przed upływem czasu rzucania czaru gracz wykonuje rzut na poziom mocy (czyli rzuca kośćmi dziesięciościennymi, których liczba nie może przekroczyć wartości cechy Magia) i porównuje uzyskany wynik z wymaganym poziomem mocy. Jeżeli suma oczek jest równa lub wyższa od wymaganego poziomu mocy, rzucenie zaklęcia zakończyło się sukcesem.

Przykład: Gracz wcielający się w Adelberta rzucił trzema kośćmi dziesięciościennymi, na każdej uzyskując pięć oczek. Wynik wynosi 15, a ponieważ wymagany poziom mocy dla ognistej kuli to 12, czar udał się.

Przykład: Gracz odgrywający Bruna wyturlał na kościach 1 i 4 – w sumie 5. Rzucenie porażenia nie powiodło się, bo wymagany poziom mocy tego zaklęcia wynosi 6.

Jeżeli uzyskany wynik jest niższy niż wymagany poziom mocy, czar się nie udaje. W takim przypadku gracz może wykonać dorzut jedną kością dziesięciościenną i dodać wyrzuconą liczbę

oczek do dotychczasowego wyniku. Czas rzucania zaklęcia wydłuża się o jedną akcję. Jeżeli tak otrzymana suma wciąż jest niższa od wymaganego poziomu mocy, gracz może wykonać kolejne dorzuty, a wyniki dalej sumować. Niestety, potęga słono kosztuje: za każdy dodatkowy rzut kością postać gracza otrzymuje jeden Punkt Zepsucia.

Przykład: Ponieważ gracz chce, aby rzucenie porażenia przez Bruna powiodło się, wykonuje dodatkowy rzut kością, na której wypadła 4. Postać otrzymuje 1 PZ, ale do poprzedniego wyniku, wynoszącego 5, dodaje cztery oczka, co łącznie daje 9. Tak uzyskany rezultat przewyższa wymagany poziom mocy porażenia, czyli 6 – rzucenie czaru udało się, i to kosztem nic nieznaczącego Punktu Zepsucia.

Przekleństwo Tzeentcha

Kiedy, wykonując rzut na poziom mocy, gracz wyrzuci tę samą liczbę oczek na więcej niż jednej kości (dublet, triplet itd.), jego postać odczuwa skutki Przekleństwa Tzeentcha. W takim wypadku należy zsumować oczka z pomniejszonej o jeden liczby kości, na których wypadł ten sam wynik³, dodać wymagany poziom mocy zaklęcia i odjąć wartość cechy Harmonia postaci. Jeżeli suma wynosi nie więcej niż 15, należy rzucić i sprawdzić efekt w tabeli Pomniejszych Manifestacji Chaosu; jeśli mieści się w zakresie od 16 do 25, trzeba posłużyć się tabelą Poważnych Manifestacji Chaosu; jeśli natomiast przekracza 25, należy skorzystać z tabeli Katastrofalnych Manifestacji Chaosu.

Przykład: Gracz prowadzący Adelberta wyrzucił triplet piątek, czyli 5, 5 i 5, sprowadzając na swoją postać Przekleństwo Tzeentcha. Aby określić, z której tabeli manifestacji Chaosu musi skorzystać, do 12 (wymagany poziom mocy ognistej kuli) dodaje 10 (za triplet) i odejmuje 4 (wartość cechy Harmonia). Suma wynosząca 18 wskazuje, że efekt Przekleństwa Tzeentcha należy określić, używając tabeli Poważnych Manifestacji Chaosu.

Przykład: Gracz wcielający się w Bruna wyrzucił 1 i 4, a później 4. Uzyskał dublet, czyli Przekleństwo Tzeentcha! Gracz liczy: 6 (wymagany poziom mocy porażenia) plus 4 (za dublet) minus 2 (wartość cechy Harmonia) daje 8 – trzeba odnieść się do tabeli Pomniejszych Manifestacji Chaosu.

Jeśli na wszystkich kościach jednocześnie wypadła 1, rzucenie czaru skutkuje automatyczną porażką. Postać musi pomyślnie wykonać test Siły Woli, ażeby uniknąć otrzymania Punktów Oblędu w ilości dziesiątej części wymaganego poziomu mocy zaklęcia (zaokrąglonej w górę).

Przykład: Najwidoczniej pozbawiony inwencji twórczej Adelbert próbuje rzucić kolejną ognistą kulę. Test splatania magii udał się,

³ Jeśli na czterech kościach wypadło 7, 4, 7 i 7, poszukiwana suma wynosi 14 – dodaje się oczka z pomniejszonej o jeden liczby kości, na których wypadł ten sam wynik, a więc z dwóch kości z wynikiem 7 każda, nie trzech.

ale przy rzucie na poziom mocy na kościach wypada 1, 1 i... 1. To automatyczna porażka. Postaci, niestety, nie udaje się test SW. Ponieważ wymagany poziom mocy ognistej kuli wynosi 12, Adelbert otrzymuje 2 PO.

Określenie efektu działania zaklęcia

Jeśli rzucenie czaruru powiodło się, jego działanie jest zgodne z podręcznikowym opisem, przy czym wszelkie zadeklarowane modyfikacje działania (p. wyżej) wywierają nań skutek.

Nauka zaklęć

Alternatywą dla jednoczesnego nabycia wszystkich czarur z wybranej ścieżki tradycji po wykupieniu przez postać stosownej zdolności tajemnej jest ustalenie dla każdego zaklęcia liczby Punktów Doświadczenia, jaką postać musi wydać, aby się go nauczyć. Niech koszt ten będzie równy dziesięciokrotności wymaganego poziomu mocy czaruru. Kiedy postać wykupi stosowną zdolność tajemną, otrzymuje 200 PD, które może wydać wyłącznie na czary, do jakich ma dostęp: czarodziej może się uczyć dowolnego zaklęcia spośród należących do jego tradycji, a także jakiegokolwiek czaruru magii prostej (tajemnej) i magii powszechnej; kapłan może opanować każde zaklęcie zaliczane do dziedziny jego boga, nadto dowolny czar magii prostej (kapłańskiej) i magii powszechnej. Aby nauczyć się zaklęcia,

mag – czy to czarodziej, czy to kapłan – musi albo dysponować księgą zawierającą opis żadanego czaruru, albo znać nauczyciela (odpowiednio: czarodzieja bądź kapłana), który zechce się podzielić znajomością magicznej formuły, co z reguły kosztuje dziesięciokrotność wymaganego poziomu mocy czaruru, wyrażoną w złotych koronach.

Czarodzieje nie mogą nauczyć się zdolności tajemnej dla więcej niż jednej tradycji. Wyjątkiem jest zdolność **magia czarnoksiężska**, którą czarodziej może opanować w dowolnej chwili, wydając 100 PD.

Guślarze muszą się uczyć zaklęć samodzielnie, gdyż są pozbawieni pomocy nauczycieli i dostępu do ksiąg, których zapewne i tak nie potrafiliby przeczytać. Trudność, z jaką przychodzi im samodzielne opanowanie zaklęć, jest odzwierciedlona w tym, że aby nauczyć się dowolnego czaruru, guślarz musi kolejno wydać odpowiednią liczbę Punktów Doświadczenia i pomyślnie wykonać test Inteligencji. Jeśli test się nie powiedzie, postać nie traci Punktów Doświadczenia, ale musi je wydać na wykupienie rozwoju postaci, naukę innego zaklęcia, umiejętności itd., a ponowna próba nauczania się czaruru wiąże się z koniecznością zgromadzenia nowych Punktów Doświadczenia.

STARE ZAKŁĘCIA W NOWYM WYDANIU

James Walkerdine

System magii wprowadzony w drugiej edycji *Warhammer Fantasy Roleplay* diametralnie różni się od swojego poprzednika. Powoduje to, że Mistrz Gry chcący poprowadzić pierwszoedycyjną przygodę w oparciu o nowe zasady musiałby poświęcić sporo czasu na konwersję czarów, określenie reguł ich nabywania itd.

Niniejszy artykuł ma na celu wyłączenie prowadzącego rozgrywkę z tego niemiłego zadania – zamieszczone tu zaklęcia, pierwotnie opublikowane w oryginalnym podręczniku podstawowym pt. *Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska* i pierwszoedycyjnych *Królestwach magii*⁴, zostały skonwertowane na potrzeby nowego wydania gry. Dla każdego czaru podano wymagany poziom mocy i czas rzucania. Tam, gdzie opis działania pierwszoedycyjnego czaru nie odpowiadał realiom drugiej edycji, wprowadzono stosowne zmiany. Konwersję przeprowadzono w oparciu o porównanie oryginalnych czarów z ich nowymi odpowiednikami. Ponieważ mechanika drugiego wydania *WFRP* jest oparta wyłącznie o dziesięciościenną kość, liczbowe efekty działań czarów z pierwszej edycji – niejednokrotnie bazujące na różnych typach kości – zostały zaokrąglone,

przy czym w wypadkach, w których taki zabieg spowodowałby zbyt dużą zmianę (np. k2 na k10), pozostawiono oryginalne typy kości.

Należy podkreślić, że system magii w drugim wydaniu gry opiera się o zupełnie nowe założenia. Jednym z tego następstw jest jednocześnie nabywanie wszystkich czarów z wybranej ścieżki tradycji po wykupieniu stosownej zdolności – w tym celu zaklęcia przypisano poszczególnym tradycjom lub dziedzinom. Kiedy czaru nie dało się sklasyfikować, zaliczony został do magii powszechnej. Autor jest świadom, że tak arbitralne rozstrzygnięcie, zwłaszcza gdy zaklęcie charakteryzuje się pokazną mocą, niejednokrotnie nie odpowiada intuicji związanej z pojęciem magii powszechnej, ale takie przyporządkowanie odzwierciedla jedynie niemożność przypisania danego czaru do którejkolwiek z tradycji lub dziedzin.

Podane poniżej konwersje zaklęć mają za zadanie służyć jako swego rodzaju przewodnik – Mistrz Gry winien sam ocenić ich poprawność i jeśli uzna to za stosowne, wprowadzić stosowne modyfikacje.

Objaśnienia

nazwa czaru: nazwa, pod którą zaklęcie pojawia się w *Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska* lub pierwszoedycyjnych *Królestwach magii*; **P.M.:** Wymagany Poziom Mocy; **uwagi:** uwagi dodatkowe; **tradycja:** *per se*; **dziedzina:** *per se*; **Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska:** pierwszoedycyjny podręcznik podstawowy; **Królestwa magii:** pierwszoedycyjny dodatek pt. *Realms of Sorcery*.

Magia prosta

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 153–155				
Bagienne ogniki	6	akcja podwójna	błędne ogniki – p. <i>Księga zasad</i>	magia prosta (tajemna)
Dar języków	5	akcja podwójna	czas trwania – 5 minut	magia prosta (tajemna)
Dźwięki	4	akcja	odgłosy – p. <i>Księga zasad</i>	magia prosta (tajemna)
Magiczne zamknięcie	7	1 minuta	p. <i>Księga zasad</i>	magia powszechna
Magiczny alarm	8	1 minuta	p. <i>Księga zasad</i>	magia powszechna
Magiczny płomień	3	akcja	p. <i>Księga zasad</i>	magia prosta (gusła)
Otwarcie	6	akcja		magia powszechna
Płonące światło	3	akcja	poblask – p. <i>Księga zasad</i>	magia prosta (tajemna)
Przekleństwo	4	akcja podwójna		magia prosta (gusła)
Strefa ciepła	6	akcja podwójna		magia prosta (tajemna)
Strefa ciszy	6	akcja podwójna		magia prosta (tajemna)
Strefa zimna	6	akcja podwójna		magia prosta (tajemna)
Tworzenie malej istoty	5	akcja		magia prosta (tajemna)
Uśpienie	6	akcja	p. <i>Księga zasad</i>	
Usunięcie przekleństwa	4	akcja podwójna		magia prosta (gusła)
Wzmocnienie drzwi	5	akcja podwójna		magia powszechna
Zabezpieczenie przed deszczem	3	akcja podwójna	ochrona przed deszczem – p. <i>Księga zasad</i>	magia prosta (gusła)

⁴ Podręcznik pt. *Realms of Sorcery* opublikowało wydawnictwo Hogshead Publishing Ltd w 2001 roku, natomiast jego przekład nigdy nie ukazał się na rodzimym rynku wydawniczym. Niestety, tłumacz nie uzyskał od autorów *Liber Fanatica – Tom II: Śmiercionośne rzemiosła* zgody na pominiecie w polskiej wersji czarów, które ukazały się w pierwszoedycyjnych *Królestwach magii* (przyp. hallucyona).

Królestwa magii, str. 172—174				
Osuszenie	3	akcja		magia prosta (tajemna)
Śliskie palce	4	akcja	niezdarność – p. <i>Księga zasad</i>	magia prosta (tajemna)
Zręczne palce	6	akcja podwójna	+20 do Zr	magia prosta (tajemna)
Leczenie czyraków	5	akcja podwójna		magia prosta (gusła)
Wyczucie niebezpieczeństwa	6	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 rund	magia prosta (tajemna)
Widzenie w ciemnościach	5	3 akcje	czas trwania – 1k10 minut	magia prosta (tajemna)
Odnalezienie	4	akcja podwójna		magia prosta (gusła)
Lot Amaru	6	akcja podwójna		magia prosta (tajemna)
Obalenie	6	akcja	test Zr	magia prosta (tajemna)
Naprawa	5	akcja podwójna		magia prosta (tajemna)
Leczenie zwierzęcia	4	akcja podwójna	leczy 1k5 Żyw	magia prosta (gusła)
Oswojenie dzikiego zwierzęcia	4	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 minut	magia prosta (gusła)
Leczenie drobnych zranień	5	akcja	błogosławieństwo uzdrawiania – p. <i>Księga zasad</i>	magia prosta (kapłańska)
Trutka na szczury	3	akcja podwójna		magia prosta (gusła)
Odgonienie małego zwierzęcia	3	akcja		magia prosta (gusła)
Odczytanie	5	akcja podwójna		magia prosta (tajemna)
Bystry wzrok	6	akcja podwójna	+10 do testów obserwacji przez 1k10 minut	magia prosta (tajemna)
Ukrywanie	5	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 min.	magia prosta (tajemna)
Oslabienie trucizny	4	akcja		magia prosta (gusła)
Strefa przyjaźni	6	akcja podwójna		magia prosta (gusła)
Strefa smaku	6	akcja podwójna		magia prosta (gusła)
Strefa bezwietrzności	6	akcja podwójna		magia prosta (gusła)

Magia wojenna I poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 155—156				
Aura oporu	6	2 akcje podwójne		magia powszechna
Kradzież rozumu	7	akcja	czas trwania – 1k10 rund	magia powszechna
Leczenie lekkich zranień	8	akcja podwójna	leczy 1k10 Żyw	magia powszechna
Lot	9	akcja	czas trwania – 1 runda	magia powszechna
Odporność na trucizny	6	akcja podwójna	czas trwania – 1k10×10 minut	Tradycja Życia
Ognista kula	12	akcja	ognista kula – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Ognia
Podmuch wiatru	14	akcja	podmuch wiatru – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Niebios
Ręka-młot	7	akcja podwójna	podwaja liczbę akcji w rundzie; +20 do K, czas trwania – do pierwszej rany, lecz nie dłużej niż 1k10×10 minut	magia powszechna
Sila walki	8	2 akcje podwójne		magia powszechna
Wywołanie niechęci	7	akcja	czas trwania – 1k10 rund	magia powszechna
Królestwa magii, str. 175—176				
Wykrycie magii	7	2 akcje podwójne		magia powszechna
Przygnębienie	8	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 godzin	magia powszechna
Rozentuzjazmowanie	8	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 godzin	magia powszechna
Ucieczka	7	akcja podwójna		magia powszechna
Zapalanie pocisków	9	akcja podwójna	1k5 zaklętych pocisków powoduje dodatkowe 2 punkty obrażeń	Tradycja Życia
Śliskie podłoże	7	akcja	test Zr	magia powszechna
Spowolnienie	7	akcja		magia powszechna
Oszłamiające zakończenie	7	akcja	czas trwania – 1k10 rund	magia powszechna
Uwiad oręza	8	akcja	czas trwania – 1k10 rund	Tradycja Metalu
Strefa bezpłomienności	10	akcja podwójna		Tradycja Ognia

Magia wojenna 2 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 156—158				
Aura ochrony	12	2 akcje podwójne		magia powszechna
Mistyczna mgła	12	2 akcje podwójne	czas trwania – 1k10 rund	magia powszechna
Powstrzymanie odwrotu	13	akcja podwójna		magia powszechna
Strefa sanktuarium	15	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Życia
Strefa wytrwałości	15	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag; potraja liczbę akcji w rundzie	magia powszechna
Świetlisty piorun	10	akcja	Błyskawica – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Niebios
Uderzenie	10	akcja		magia powszechna
Wywołanie furii	14	akcja podwójna	czas trwania – 2k10 rund; test SW	Tradycja Zwierząt
Wywołanie paniki	12	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 rund	
Wzbudzenie nienawiści	14	akcja podwójna	czas trwania – 2k10 rund	magia powszechna
Królestwa magii, str. 176—178				
Glif nieprzystępności	15 (20)	2 akcje podwójne	wyższy wymagany poziom mocy umożliwia sprzężenie z glifem dodatkowego zaklęcia, które musi być rzucone natychmiast po stworzeniu glifu – aby to uczynić, Mag co najmniej 3	magia powszechna
Kradzież magicznej mocy	14	2 akcje podwójne	czasowo odbiera ofierze 1 Mag i dodaje rzucającemu zaklęcie, czas trwania – 1k10 godzin; jeśli Mag ofiary spadnie do 0, utrata przytomności na 2k10 godzin i 1 PO	magia powszechna
Mobilizacja	14	akcja podwójna		magia powszechna
Nagana tchórzostwa	15	2 akcje podwójne		magia powszechna
Pojedynek umysłów	15	akcja podwójna	rzuć 1k5 i dodaj Mag, przegrany czasowo traci 1 Mag; jeśli Mag spadnie do 0, test SW, aby zapobiec utracie 1 Mag na stałe	magia powszechna
Popłoch	13	akcja podwójna		Tradycja Zwierząt
Przekleństwo płomienia	13	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 minut	Tradycja Ognia
Siła magii	13	akcja podwójna	+40 do K przy najbliższym ataku	magia powszechna
Szczęście	11	2 akcje podwójne	pozwala dodać bądź odjąć jedno oczko od wyniku rzutu kością k10	magia powszechna
Wyburzenie	14	akcja podwójna	powoduje 1k5 ciosów z S 5 każdy	magia powszechna
Złamanie nogi	15	akcja	test Zr, aby uniknąć bezwładnego upadku; utrata przytomności na 1k10 minut	magia powszechna
Złamanie oręża	12	akcja podwójna		Tradycja Metalu

Magia wojenna 3 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 158—159				
Magiczny most	21	3 akcje podwójne		magia powszechna
Odporność na strzały	20	akcja	czas trwania – 1k10 rund	magia powszechna
Ożywienie miecza	17	akcja	czas trwania – 1k10 rund; cechy broni: Sz 6, WW 60, K 40, Odp 50, Żyw 8, A 2	Tradycja Metalu
Przekazanie aury	16	3 akcje		magia powszechna
Przekleństwo przyciągania strzał	17	akcja podwójna		Tradycja Metalu
Rozproszenie aury	15	3 akcje		magia powszechna
Wymuszenie ucieczki	18	akcja podwójna	czas trwania – 2k10 rund	magia powszechna
Wywołanie głupoty	16	akcja podwójna	czas trwania – 2k10 rund	magia powszechna
Wywołanie niestabilności	18	akcja podwójna		Tradycja Życia
Wzbudzenie strachu	16	akcja podwójna	czas trwania – 2k10 rund	magia powszechna
Królestwa magii, str. 178—180				
Grad strzał	16	2 akcje podwójne	działa jak zdolność błyskawiczne przeładowanie; jeśli rzucający ją posiada, czar podwaja efekt	magia powszechna
Korozja	9	akcja	korozja – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Metalu

Odwroćenie oręża	14	akcja	test Zr, by utrzymać oręż; WW i K oręża równe SW rzucającego	Tradycja Metalu
Opończa mroku	18	akcja podwójna	czas trwania – 1k5 minut	Tradycja Cienia
Oslabienie	17	akcja podwójna	-10 do K i Odp	Tradycja Śmierci
Przywołanie sługi (rytuał)	20	3 dni		magia powszechna
Rozproszenie	19	akcja podwójna	rozproszenie magii (potężniejsza wersja) – p. <i>Księga zasad</i>	magia powszechna
Ruchome piaski	18	akcja		magia powszechna
Wyczucie natury	17	2 akcje podwójne	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Życia
Wyostrenie oręża	17	2 akcje podwójne	+2 do S	Tradycja Metalu

Magia wojenna 4 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 159–160				
Aura nietykności	27	2 akcje podwójne	neguje 4k10 obrażeń	magia powszechna
Leczenie ciężkich ran	26	akcja podwójna	leczy Xk10 Żyw (X = Mag)	Tradycja Życia
Promień wybuchu	25	akcja	razi 1k10 istot w grupie z S 8; +4k10 obrażeń dla przedmiotów łatwopalnych	Tradycja Ognia
Siła umysłu	24	2 akcje podwójne	+2k10 do Int, SW albo Ogd	magia powszechna
Unieruchomienie	23	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 rund	magia powszechna
Zakłęcie broni	25	1 odzina		Tradycja Metalu
Zmiana stron	24	3 akcje		magia powszechna
Królestwa magii, str. 180–183				
Odwroćenie czaru	23	akcja	test Zr	magia powszechna
Oplatanie	25	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 rund	Tradycja Życia
Przyspieszenie	26	2 akcje podwójne	podwojenie Zr	magia powszechna
Strefa magicznej nietykności	24	akcja podwójna		magia powszechna
Strefa ochrony przed pociskami	23	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	magia powszechna
Ściana płomieni	26	akcja podwójna	czas trwania – 1k5 minut	Tradycja Ognia
Wyssanie magii	27	akcja podwójna	czasowo obniża Mag ofiary do 0; rzucający zyskuje tyle Mag; czas trwania – 1k10 godzin	magia powszechna
Zabójcza chmura	25	akcja podwójna	1k10 metrów średnicy; obrażenia z S 5	magia powszechna

Magia demoniczna 1 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 162				
Odesłanie małego demona	7	akcja podwójna		Tradycja Chaosu
Spełnienie demona	8	2 akcje podwójne		Tradycja Chaosu
Strefa demonicznej ochrony	7	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Chaosu
Wezwanie rumaka	9	2 akcje podwójne	czas trwania – liczba godzin równa 2 × Mag	Tradycja Chaosu
Wezwanie strażnika	12	2 akcje podwójne	wezwanie pomniejszego demona – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Chaosu
Królestwa magii, str. 231				
Wezwanie demonicznej istoty	10	2 akcje podwójne	czas trwania – liczba godzin równa 2 × Mag	Tradycja Chaosu

Magia demoniczna 2 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 162–165				
Powstrzymanie niestabilności demona	11	akcja podwójna		Tradycja Chaosu
Przyzywanie energii	13	2 akcje podwójne		Tradycja Chaosu
Przyzywanie małych demonów	25	2 akcje podwójne	przyzywanie grupy demonów – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Chaosu
Strefa likwidacji demonów	15	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Chaosu
Wezwanie magicznego wsparcia	13	2 akcje podwójne	+1 do Mag; czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Chaosu

Magia demoniczna 3 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 165				
Odesłanie demonicznej hordy	22	akcja		Tradycja Chaosu
Rozprzestrzenienie oblędu	18	2 akcje podwójne	czas trwania – 8k10 rund	Tradycja Chaosu
Wezwanie demonicznej hordy	30	1 minuta	przyzywa 2k10 pomniejszych demonów	Tradycja Chaosu
Wezwanie wielkiej potęgi	21	2 akcje podwójne	czas trwania – 3k10 rund	Tradycja Chaosu
Królestwa magii, str. 231–232				
Piekielna jazda	22	2 akcje podwójne	czas trwania – 1k10 minut; test SW co minutę	Tradycja Chaosu
Przyzwanie demonicznej grupy	24	2 akcje podwójne	przyzwanie grupy demonów – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Chaosu

Magia demoniczna 4 poziomu

Z uwagi na duże wartości wymaganych poziomów mocy, przed rzucaniem poniższych zaklęć zaleca się rzucenie *wezwanie magicznego wsparcia*.

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 165–166				
Demoniczny portal	38	1 godzina	czas trwania – 6k10 godzin; przyzywa co minutę wielkiego demona i 3k10 pomniejszych demonów	Tradycja Chaosu
Odesłanie wielkiego demona	40	3 akcje podwójne		Tradycja Chaosu
Przywołanie wielkiego demona	40	1 godzina		Tradycja Chaosu
Wezwanie ogromnej potęgi	45	1 godzina	czas trwania – do najbliższego świtu; +2 do Mag	Tradycja Chaosu
Królestwa magii, str. 232				
Stworzenie demonicznego amuletu (rytuał)	35	1k10 dni		Tradycja Chaosu

Magia elementalna 1 poziomu

Magia elementalna nie istnieje w drugiej edycji WFRP.

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 166–167				
Chmura dymu	7	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 rund	magia powszechna
Grad kamieni	8	akcja	zadaje 1k10 obrażeń z S 4; oddziałuje na 1k10 istot w grupie	magia powszechna
Magiczne światło	5	akcja		Tradycja Światła
Oddychanie pod wodą	9	akcja podwójna		magia powszechna
Oślepiający błysk	7	akcja		Tradycja Światła
Ręka ognia	7	akcja	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Ognia
Spacer po wodzie	10	akcja podwójna		magia powszechna
Strefa ukrycia	8	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Cienia
Królestwa magii, str. 199–200				
Glif strzał	7	akcja podwójna		magia powszechna
Odnalezienie minerału	9	2 akcje podwójne	zasięg – 50×Mag metrów	Tradycja Metalu
Stworzenie źródła	8	2 akcje podwójne	czas trwania – 1k10 godzin	Tradycja Życia
Zwiednięcie	7	akcja podwójna	roślinność wędnie w ciągu 1k10 minut	magia powszechna

Magia elementalna 2 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 167–168				
Gaszenie ognia	10	akcja podwójna		Tradycja Ognia
Grzmot pioruna	13	akcja podwójna		magia powszechna
Odporność na ogień	12	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Ognia
Przemieszczanie przedmiotu	4	akcja	dotyk na odległość – p. <i>Księga zasad</i>	magia powszechna
Rozniecenie ognia	10	akcja podwójna	zadaje 1k10+10 obrażeń	Tradycja Ognia
Rozstąpienie wód	14	akcja podwójna		magia powszechna
Uschnięcie roślin	13	akcja		magia powszechna
Wywołanie deszczu	11	akcja podwójna	zmniejsza obrażenia od ognia o 1k10	Tradycja Niebios

Królestwa magii, str. 200				
Bujanie roślinności	12	akcja podwójna	roślinność buja w ciągu 1k10 minut	Tradycja Życia
Kontrolowanie piorunów	13	akcja podwójna	połowa obrażeń po udanym teście Zr	Tradycja Niebios
Plaga wszy	12	2 akcje podwójne	czas trwania – 1k5 minut	magia powszechna
Poparzenie słoneczne	14	akcja podwójna	1k5 obrażeń od poparzenia; dodatkowe 1k5 obrażeń od uderzenia	Tradycja Życia
Ślizgawka	11	akcja podwójna	testy Zr; czas trwania – 1k10 minut	Tradycja Życia

Magia elementarna 3 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 169–170				
Burza pyłowa	15	akcja	zadaje 1k10 obrażeń z S 2	magia powszechna
Eteryczna postać	17	2 akcje podwójne		magia powszechna
Kruszenie kamieni	18	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	magia powszechna
Morowe powietrze	20	3 akcje	czas trwania – 1k10 rund	magia powszechna
Odesłanie żywiołaka	20	akcja podwójna		magia powszechna
Ściana ognia	18	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 rund; zadaje obrażenia od zwykłego ognia	magia powszechna
Tworzenie lotnych piasków	18	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	magia powszechna
Zionięcie ogniem	25	akcja podwójna	ognisty dech – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Ognia
Królestwa magii, str. 202–203				
Moc pioruna	24	1 minuta	podwaja Mag do najbliższego zmierzchu; test SW	Tradycja Niebios
Strefa umiarkowanego klimatu	20	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Życia
Upadek	18	akcja podwójna	upadek powoduje 25-1k10 obrażeń	magia powszechna
Związanie elementarnego niewolnika (rytuał)	22	3 dni	testy SW zamiast Op	magia powszechna

Magia elementarna 4 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 170–171				
Burzenie ścian	22	akcja podwójna	zadaje 1k10+3 obrażeń	magia powszechna
Odesłanie żywiołaków	29	akcja podwójna		magia powszechna
Ożywienie wody	23	2 akcje podwójne	cechy: K 60, Odp 60, Żyw 15×4, Zr 60	magia powszechna
Przyzwanie roju	21	2 akcje podwójne	czas trwania – 1 godzina	magia powszechna
Przyzwanie żywiołaka	26	1 minuta	czas trwania – 1 godzina	magia powszechna
Tunel w skale	24	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 minut	magia powszechna
Wezwanie hordy żywiołaków	33	1 minuta	czas trwania – 1 godzina	magia powszechna
Żywopłot cierni	20	akcja podwójna	zadaje 2k10 obrażeń z S 5	Tradycja Ognia
Królestwa magii, str. 203				
Stworzenie roślinności	27	2 akcje podwójne	roślinność wyrasta w ciągu 1k10 rund	Tradycja Życia
Zmiana pogody (rytuał)	25	2 akcje podwójne		Tradycja Życia

Magia nekromantyczna 1 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 176				
Przyzwanie szkieletu-bohatera	10	akcja podwójna	Żyw 7, Zr 30	Tradycja Nekromancji
Przyzwanie szkieletów	9	2 akcje podwójne	przyzywa 1k10 szkieletów	Tradycja Nekromancji
Ręka śmierci	6	akcja	zadaje 1k5 obrażeń	Tradycja Nekromancji
Strefa życia	9	akcja podwójna		Tradycja Nekromancji
Zniszczenie ożywienia	7	akcja	oddziałuje na 1k10 ożywionych w grupie	Tradycja Nekromancji
Królestwa magii, str. 231				
Wezwanie cienia	6	akcja podwójna		Tradycja Nekromancji

Magia nekromantyczna 2 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 176—177				
Kontrolowanie ożywieńców	12	akcja podwójna		Tradycja Nekromancji
Ręka pyłu	13	akcja	śmiertelny dotyk – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Nekromancji
Rozszerzenie kontroli	11	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Nekromancji
Stabilizacja	12	akcja		Tradycja Nekromancji
Wezwanie szkieletu-mniejszego herosa	16	akcja podwójna	Żyw 11, Zr 40	Tradycja Nekromancji
Królestwa magii, str. 228				
Taniec śmierci Vanhela	15	akcja podwójna		Tradycja Nekromancji

Magia nekromantyczna 3 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 177—178				
Ożywienie zmarłych	26	1 minuta	przyzywa 3k10 szkieletów albo 3k10 zombich albo 2k10 ghuli albo 1k10 mumii	Tradycja Nekromancji
Unicestwienie ożywieńców	21	akcja podwójna		Tradycja Nekromancji
Wezwanie hordy szkieletów	25	2 akcje podwójne	przyzywa 3k10 szkieletów	Tradycja Nekromancji
Życie po śmierci	18	3 akcje	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Nekromancji
Królestwa magii, str. 228—230				
Lojalność upiora	26	akcja podwójna	oddziałuje na tyle upiorów, ile Mag	Tradycja Nekromancji
Przyzwanie ducha strażniczego	28	2 minuty	promień – 3×Mag metrów	Tradycja Nekromancji
Stworzenie kościanego sługi (rytuał)	25	3 dni	test Zr i SW zamiast, odpowiednio, testu <i>budowy</i> i CP	Tradycja Nekromancji

Magia nekromantyczna 4 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 178				
Całkowita kontrola	22	akcja podwójna		Tradycja Nekromancji
Przekleństwo ożywienia	26	2 akcje podwójne		Tradycja Nekromancji
Wezwanie szkieletu-większego herosa	24	akcja podwójna	Żyw 16, Zr 50	Tradycja Nekromancji
Wiatr śmierci	31	2 akcje podwójne	zadaje 1k10 obrażeń bez względu na Odp i pancerz	Tradycja Nekromancji
Królestwa magii, str. 230—231				
Przemiana w licza	28	1k10 dni		Tradycja Nekromancji
Wyssanie życia	22	akcja	wysysa 1k10 Żyw	Tradycja Nekromancji

Magia druidyczna 1 poziomu

W drugiej edycji WFRP drudzi i kapłani druidzcy stali się akolitami i kapłanami Taala i Rhyi.

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 180				
Leczenie zwierząt	5	akcja podwójna		Dziedzina Taala i Rhyi
Odtruwanie	4	akcja		Dziedzina Taala i Rhyi
Odwszawienie	5	akcja podwójna		Dziedzina Taala i Rhyi
Władanie zwierzętami	6	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 minut	Dziedzina Taala i Rhyi

Magia druidyczna 2 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 180—181				
Burza gradowa	14	akcja	zadaje 1k10 obrażeń; czas trwania – 1k10 minut	Dziedzina Taala i Rhyi
Splątanie cierni	16	akcja podwójna	oddziałuje na obszar o powierzchni 4×Mag metrów kwadratowych; zadaje 1k10 obrażeń co rundę; czas trwania – 1k10 minut	Dziedzina Taala i Rhyi
Władanie gigantycznymi zwierzętami	12	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 minut	Dziedzina Taala i Rhyi
Zmiana postaci	14	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 minut	Dziedzina Taala i Rhyi

Magia druidyczna 3 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 181				
Czerpanie mocy ziemi	18	1 minuta	+2 do Mag wewnątrz kręgu	Dziedzina Taala i Rhyi
Ożywienie drzewa	20	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 minut	Dziedzina Taala i Rhyi
Rozkład	16	akcja		Dziedzina Taala i Rhyi
Strefa czystości	15	akcja podwójna		Dziedzina Taala i Rhyi

Magia druidyczna 4 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 181				
Tworzenie bagna	24	akcja podwójna	czas trwania – 3 minuty	Dziedzina Taala i Rhyi
Tworzenie świętego gaju	26	1 miesiąc księżycowy	test poziomu mocy dopiero ostatniej nocy miesiąca	Dziedzina Taala i Rhyi

Magia iluzyjna 1 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 172				
Dezorientacja wroga	8	akcja	oszołomienie – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Cienia
Iluzja fantomu	7	akcja podwójna	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Cienia
Oslona działalności	12	akcja	maska iluzji – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Cienia
Powielenie obrazu	9	akcja podwójna	nie więcej iluzji niż Mag; czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Cienia
Przybranie iluzorycznego wyglądu	7	3 akcje	sobowtór – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Cienia
Królestwa magii, str. 198—199				
Ukrycie obszaru	8	akcja podwójna		Tradycja Cienia
Oszustwo	7	akcja	czas trwania – 1k10 minut	Tradycja Cienia
Dodanie uroku	6	akcja podwójna	czas trwania – 1k10×10 minut	Tradycja Cienia
Iluzoryczna cecha	7	akcja	czas trwania – 3k10 minut	Tradycja Cienia

Magia iluzyjna 2 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 173				
Halucynacja	15	2 akcje podwójne		Tradycja Cienia
Iluzoryczne budynki	18	2 akcje podwójne	(8×8 metrów)×Mag	Tradycja Cienia
Iluzoryczne lasy	18	2 akcje podwójne	(12×12 metrów)×Mag	Tradycja Cienia
Negacja ataku	14	akcja		Tradycja Cienia
Rozproszenie iluzji	10	akcja	Mag zamiast poziomu	Tradycja Cienia
Widmowy wygląd	12	akcja podwójna	czas trwania – 3k10 minut	Tradycja Cienia
Królestwa magii, str. 199				
Iluzoryczny krajobraz	15	2 akcje podwójne		Tradycja Cienia
Przemieszczenie głosu	14	akcja podwójna		Tradycja Cienia

Magia iluzyjna 3 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 173—174				
Dezorientacja	27	akcja	strefa zamętu – p. <i>Księga zasad</i>	Tradycja Cienia
Iluzja potężnego wyglądu	20	akcja	czas trwania – 3k10 minut	Tradycja Cienia
Iluzoryczny wróg	22	2 akcje podwójne	czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Cienia
Zniknięcie	25	akcja podwójna	czas trwania – 1k10 rund	Tradycja Cienia

Magia iluzyjna 4 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Warhammer Fantasy Roleplay. Edycja polska, str. 174—175				
Iluzja mroku	23	akcja		Tradycja Cienia
Iluzoryczna armia	28	2 akcje podwójne	2k10 grup składających się z 20 istot każda	Tradycja Cienia
Teleportacja	32	akcja podwójna	czas trwania – 2k10 rund	Tradycja Cienia
Zniszczenie iluzji	25	akcja podwójna		Tradycja Cienia
Królestwa magii, str. 199				
Iluzoryczne otoczenie	33	2 akcje podwójne	czas trwania – 1k10 minut	Tradycja Cienia

Magia czarnoksięska 1 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Królestwa magii, str. 232				
Mroczna dłoń zniszczenia	17	akcja podwójna	mroczna dłoń zniszczenia – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Chaosu
Wiedźmi lot	8	akcja		Tradycja Chaosu

Magia czarnoksięska 2 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Królestwa magii, str. 232—233				
Pocisk zagłady	11	akcja	zadaje 1k10 obrażeń z S 6; po udanym teście Zr jedynie połowa obrażeń	Tradycja Chaosu
Potęga Chaosu	13	akcja podwójna	+1 do Mag; czas trwania – liczba godzin równa Mag	Tradycja Chaosu

Magia czarnoksięska 3 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Królestwa magii, str. 233				
Wirujące ostrza	16	akcja podwójna	zadaje 1k10 obrażeń z S 6	Tradycja Chaosu
Wyssanie żywotności	20	akcja podwójna		Tradycja Chaosu
Złorzeczenie Nagasha	18	akcja	czas trwania – 1k10 rund; zadaje 1k5 obrażeń co rundę	Tradycja Chaosu

Magia czarnoksięska 4 poziomu

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Królestwa magii, str. 233				
Groza Arnizipala	22	2 akcje podwójne	czas trwania – 1k10+5 rund; pierwszy cios zadaje 1k10 obrażeń z S 7; wdychane gazy powodują 1k10 obrażeń z S 6	Tradycja Chaosu
Zabójcze uderzenie	25	akcja		Tradycja Chaosu
Przemiana Kadona	28	2 akcje podwójne		Tradycja Chaosu

Magia Nurgla⁵

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Królestwa magii, str. 234				
Mgła zepsucia	18	akcja	mgła zepsucia – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Nurgla
Smród Nurgla	8	akcja	smród Nurgla – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Nurgla
Struga zepsucia	18	akcja	struga zepsucia – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Nurgla
Wicher zarazy	29	2 akcje podwójne	wicher zarazy – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Nurgla

Magia Tzeentcha

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Królestwa magii, str. 234–235				
Dar Tzeentcha	10	2 akcje podwójne	czar ulega zapomnieniu po 1k10 dniach	Tradycja Tzeentcha
Požoga Tzeentcha	25	2 akcje podwójne	Požoga Tzeentcha – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Tzeentcha
Przemiana Tzeentcha	18	akcja podwójna	Przemiana Tzeentcha – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Tzeentcha
Różowy płomień Tzeentcha	15	akcja podwójna	różowy płomień Tzeentcha – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Tzeentcha

Magia Slaanesha

Nazwa Czaru	P.M.	Czas rzucania	Uwagi	Tradycja
Królestwa magii, str. 235–236				
Idylla	6	akcja	Idylla – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Slaanesha
Kontradens Slaanesha	18	akcja podwójna	Kontradens Slaanesha – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Slaanesha
Blask Slaanesha	20	akcja podwójna	czas trwania – 1k10+8 minut	Tradycja Slaanesha
Kłątwa rozrostu	25	2 akcje podwójne	kłątwa rozrostu – p. <i>Księga spaczenia</i>	Tradycja Slaanesha

⁵ Zgodnie z oczekiwaniami autorów, wyrażonymi w oryginale, większość czarów magii Nurgla, Tzeentcha i Slaanesha pojawiła się w *Księdze spaczenia*, co uwzględniono w niniejszym przekładzie.