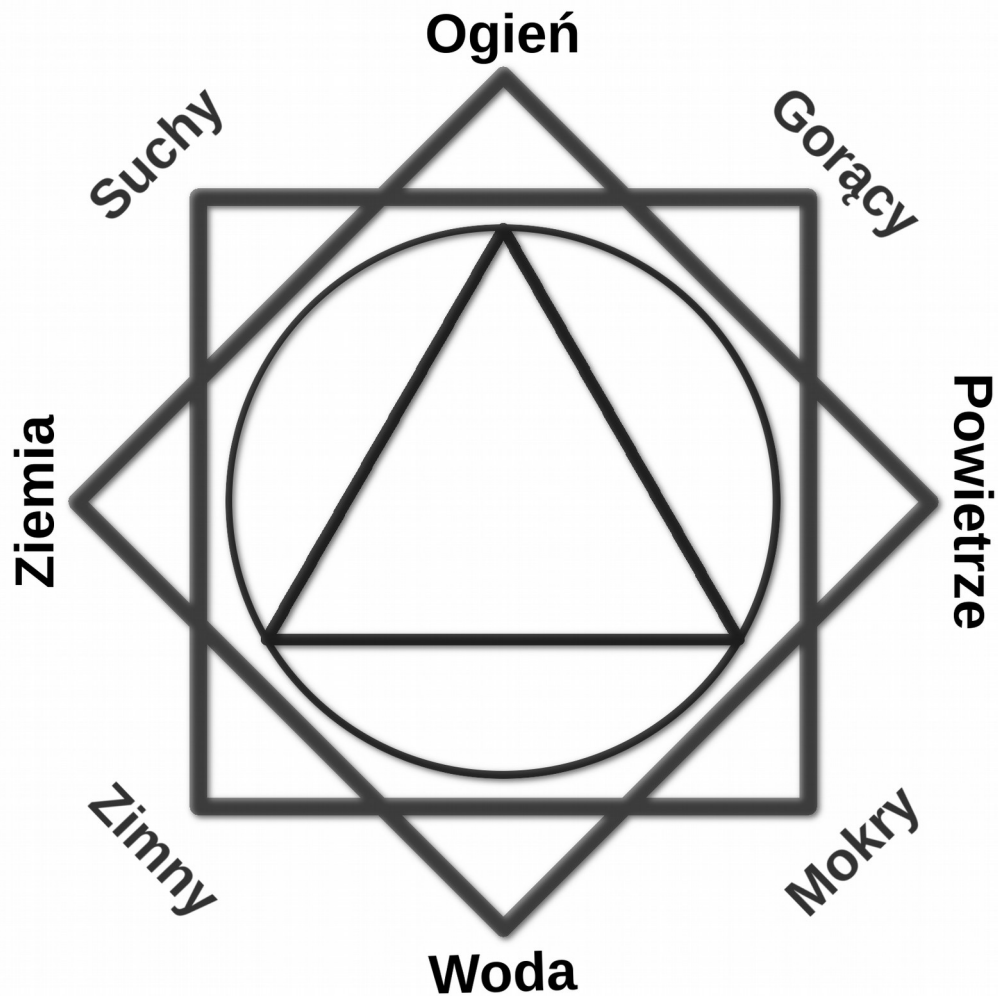


Świat czarodziejów

autor: Tomasz Misterka



Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Spis treści

Ogólne informacje.....	3	Podsumowanie działania gry.....	17
Jak korzystać z tej książki?.....	4	Stany bohaterów.....	18
Czego potrzebujesz do gry?.....	4	Rekonwalescencja.....	18
Tworzenie postaci.....	5	Stan posiadania.....	18
Koncepcja.....	5	Śmierć bohatera.....	19
Pochodzenie.....	5	Rozwój postaci.....	20
Żywioł.....	6	Podstawowy kamień milowy.....	20
Atrybuty.....	6	Średni kamień milowy.....	21
Przykłady Atrybutów.....	6	Duży kamień milowy.....	21
Tworzenie własnych Atrybutów.....	7	Magia.....	22
Wyposażenie.....	8	Zaklęcia podstawowe (I poziom).....	24
Przykłady Wyposażenia.....	9	Zaklęcia II poziomu.....	26
Opis.....	9	Zaklęcia III poziomu.....	28
Cele.....	9	Rola Narratora.....	31
Relacje.....	10	Rozmawiaj.....	31
Podsumowanie tworzenia postaci.....	11	Słuchaj.....	31
Jak wygląda gra?.....	12	Przebieg gry.....	31
Sceny i rundy.....	13	Nagrody.....	32
Sukces i porażka.....	13	Postacie i przeszkody.....	33
Modyfikatory.....	14	Jak używać generatora?.....	33
Punkty FU.....	16	Modyfikatory wyniku.....	33

Ogólne informacje

Setting inspirowany jest znanymi z literatury, fantastycznymi światami, w których niektórzy ludzie mają magiczne moce. Postacie mogą być czarodziejami, ludźmi którzy mają samorodny talent magiczny lub w inny sposób są związani ze światem znanym z mitów i legend.

Dwa równoległe funkcjonujące światy – ludzi i czarodziejów, rządzą się odmiennymi prawami. Większość zwykłych mieszkańców alternatywnego świata (zblizonego do naszego), nie ma pojęcia o magii. Zastępują możliwości jakie ona daje, urządzeniami technicznymi i pracą własnych rąk. Zjawiska z nią związane traktują jak przywidzenia, objawy chorób psychicznych, katastrofy naturalne itp. Świat czarodziejów, magii i niesamowitych dziwów (istot, przedmiotów) jest przed nimi ukryty. Jego echa pobrzmiwają wśród ludzi w legendach, baśniach i mitach, ale dla osób zajmujących się magią, jest jak najbardziej realny. Postacie graczy mają do niego dostęp i mogą zdecydować, czy chcą pozostać w nim na stałe, czy dzielić swój czas życia między oboma światami.

Czarodzieje dysponują mocami, które mogą trwale zmieniać oba światy, naruszając chwiejną równowagę między nimi. Większość z nich używa swoich możliwości z ostrożnością i zachowuje zasady bezpieczeństwa – nawet jeśli okoliczności zmuszą ich do czarowania w świecie ludzi. Niektórzy, upojeni władzą, marzą o potędze i zniszczeniu aktualnego układu. Zazwyczaj traktują zwykłych ludzi, pozbawionych mocy magicznych, jak zbędny element świata. W najlepszym wypadku, wykorzystując ich jako pożytecznych lecz głupich służących, do realizacji swoich celów.

Przenikające się rzeczywistości świata ludzi i mitów, pozwalają na pojawianie się istot z legend i dawnych wierzeń w tym pierwszym. Watahy wilkołaków, prowadzące własne interesy i wymykające się podczas pełni księżyca, walczą o swoje terytorium z klanami wampirów i zgromadzeniami innych wiedz i czarowników. Bogowie znani z różnych mitologii załatwiają swoje sprawy, ingerując w życie codzienne śmiertelników. Sami magowie również tworzą grupy, które mają sprzeczne interesy.

Ten setting jest skoncentrowany na postaciach prowadzonych przez graczy i ich celach. Porozmawiajcie o nich podczas tworzenia bohaterów, ustalcie potencjalne stronnictwa, które będą stały na drodze do ich realizacji. Magowie dysponują mocami, które dają im szerokie pole manewru, ale też mają potężnych przeciwników. Z jednymi będą musieli walczyć, innych przekupić lub wyświadczyć im przysługę. Wokół nich, może też toczyć się gra o znacznie większą stawkę – za wielką mocą idzie wielka odpowiedzialność ale też poczucie władzy i chęć panowania nad innymi. Odwieczna walka dobra ze złem, nie musi mieć jednoznacznych barw. Decyzje osób i istot, potężniejszych od bohaterów prowadzonych przez graczy, mogą zostać niewłaściwie zrozumiane a wielka polityka wymaga czasem poświęcenia pionka by zachować figurę.

Gra wykorzystuje mechanikę Freeform Universal. Używając jej, będziesz współtworzyć, wraz z innymi graczami, wspaniałą, magiczny świat, w którym prowadzona przez Ciebie postać będzie przeżywać niesamowite przygody.

Wszystkie zasady, których potrzebujesz do rozpoczęcia gry znajdziesz w tej publikacji. Jeśli nigdy wcześniej nie grałaś / grałeś w gry fabularne (Role Playing Game), nie przejmuj się – to nie jest trudne.

Jak korzystać z tej książki?

Niniejsza publikacja podzielona jest na rozdziały. W nich zawarte są zasady i opis settingu, z zarysowanym światem. Pisane są one takim stylem jak ten akapit. Mechaniczna część gry jest na tyle prosta, że prawdopodobnie opanujesz ją już po pierwszym przeczytaniu i rozegraniu przykładowego scenariusza.

Przykłady wykorzystania zasad są pisane kursywą. Pojawiać się będą w tekście, by służyć pomocą w zrozumieniu działania reguł w praktyce. Prawdopodobnie ich również nie będziesz już potrzebował po swojej pierwszej grze.

W podręczniku pojawią się również informacje w formie przypisów¹. Będą w nich umieszczane szersze wyjaśnienia zasad, szczegółowe przykłady ich użycia w grze, opcjonalne zasady.

Czego potrzebujesz do gry?

Do gry w „Świecie czarodziejów” będziesz potrzebować rekwizytów, wymienionych poniżej:

- **Kostka:** Standardowa sześcienna kostka jest używana do rozstrzygania wyników działań postaci graczy. W zasadzie wystarczy jedna, ale najlepiej jeśli każdy z graczy będzie miał po 3 sztuki. W zasadach rzut kostką sześcienną jest opisany jako „k6” lub „1k6”. Jeśli pojawi się przed nią inna liczba (np. 2k6 lub 4k6), należy rzucić tyloma kostkami (lub tyle razy jedną) ile wynosi jej wartość.
- **Ołówek i papier:** Gracze będą zapisywać na nim charakterystyki swoich postaci i wszystko, co uznają za istotne. Narrator również potrzebuje papieru i ołówka (lub innego sprzętu do prowadzenia notatek), aby śledzić na bieżąco postęp tworzonej opowieści. Do gry została również przygotowana dedykowana karta postaci, która ułatwi utrzymanie informacji dotyczących prowadzonego bohatera w należyтым porządku.
- **Kartki z bloku:** Przydają się do rysowania diagramów, utrzymywania porządku w notatkach itd. Może je też zastąpić mała tablica. Jest ona elementem opcjonalnym, ale przydatnym.

¹ Dzięki temu, pewne elementy opcjonalne lub wymagające osobnego wyjaśnienia, nie będą rozmywały zasadniczej części tekstu.

Tworzenie postaci

W „Świecie czarodziejów” bohater jest Twoim alter ego. Podczas opowieści opisujesz jego działania, sposób w jaki reaguje on na wydarzenia dziejące się wokół i jego interakcje z osobami postronnymi.

Koncepcja

Podczas gry, będziesz odgrywać czarodziejkę lub czarodzieja. Wybierz swoje pochodzenie i dominujący żywioł. Każdy z tych elementów, będzie miał wpływ na testy w trakcie gry.

Pochodzenie

- **Człowiek** – typowy człowiek, jest pozbawiony talentu magicznego. Próba nauczenia się przez niego zaklęć lub tworzenia magicznych przedmiotów i eliksirów jest utrudniona (1 kostka utrudnienia podczas wszystkich testów związanych z magią). W zamian, nie ma najmniejszych problemów z używaniem typowych przedmiotów i osiągnięć techniki w świecie ludzi (1 kostka ułatwienia podczas wszystkich testów związanych z techniką). Zdarzają się niezwykle rzadko przypadki ludzi, z samorodnym talentem magicznym, jednak nawet oni muszą włożyć wiele pracy w jego rozwój (takimi właśnie postaciami będziesz grać jeśli wybierzesz ludzkie pochodzenie). Część ludzi uważa magię, za coś złego, z czym należy walczyć wszelkimi sposobami a magów za niebezpiecznych szaleńców, którzy powinni być zamykani w szpitalach psychiatrycznych. Jest to jeden z powodów, przez które magowie nie afiszują się ze swoimi umiejętnościami w świecie ludzi.
- **Mag półkrwi** - pochodzący ze związków mieszanych ludzi i czarodziejów, magowie półkrwi żyją na pograniczu obu światów, swobodnie przemieszczając się między nimi. Używanie zaklęć i urządzeń technicznych jest dla nich tak samo naturalne. W obu wypadkach wrodzone zdolności i możliwości wymagają pracy i doskonalenia.
- **Mag** – stare rody magów pełnej krwi, mają często poczucie arystokratycznego pochodzenia. Przekonanie to, poparte równie wiekowym majątkiem, prowadzi do zachowań egoistycznych i w wielu wypadkach nietolerancyjnych zarówno względem magów półkrwi jak i ludzi pozbawionych talentu magicznego. Magowie nie dopuszczają do siebie myśli, że technologia może zastąpić a w pewnych wypadkach wręcz prześcignąć magię. Ignorują ją (1 kostka utrudnienia podczas wszystkich testów związanych z techniką), w zamian koncentrując się na sztukach magicznych (1 kostka ułatwienia podczas wszystkich testów związanych z magią). Wśród magów (i magów półkrwi) zdarzają się osoby pozbawione talentu magicznego. Najczęściej skazane są na wykonywanie prac pomocniczych i traktowane jakby były ludźmi uwięzionymi w świecie magów.

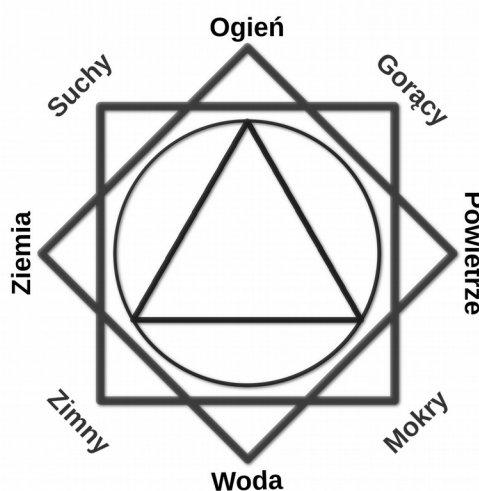
Alicja i Wojtek tworzą swoje postacie. Tomek pełni rolę narratora. Będą grać w świecie, w którym świat magów przypomina ten znany z książek fantastycznych i różnych mitologii a świat ludzi jest odbiciem naszych, współczesnych czasów. Alicja chce grać człowiekiem z uzdolnieniami magicznymi a Wojtek magiem.

Żywioł

W „Świecie czarodziejów” obowiązuje starogrecki układ żywiołów. Eter jest traktowany jako magiczna moc lub forma ducha, który przenika wszystko. Wybierając żywioł, determinujesz przewodnią siłę, z której będziesz czerpał podczas używania magii. W zamian korzystanie z mocy związanych z żywiołem przeciwnym będzie wymagało więcej wysiłku. Widoczny obok oktogram prezentuje cztery żywioły główne oraz stany pośrednie między nimi. Traktuj go jako pomoc, jeśli będziesz miał wątpliwości czy podjęte działanie wykorzystuje jakiś typ energii.

Korzystając ze stanów pośrednich, do zaklęć związanych z lodem używasz żywiołu wody i ziemi. Jeśli któryś z nich jest Twoim wybranym – podczas testu otrzymujesz kostkę ułatwienia.

Każdy mag wybiera jeden z czterech głównych żywiołów, który będzie jego siłą przewodnią: Ogień, Powietrze, Woda, Ziemia. Bez względu na stopień rozwoju postaci, zawsze dominujący będzie tylko jeden z żywiołów.



Alicja wybiera powietrze jako ulubiony żywioł dla swojej czarodziejki. Wojtek chce grać magiem ognia.

Atrybuty

Atrybuty to przymiotniki albo bardzo krótkie zwroty, które pozwalają określić możliwości i wady postaci. To one sprawiają, że w niektórych aspektach tworzony bohater będzie lepszy, a w innych gorszy. Określają go pod kątem cech psychofizycznych i umiejętności. Stanowią też podstawę do modyfikacji rzutów. Tworzone postaci mają cztery Atrybuty: **Ciało**, **Umysł**, **Atut** i **Skaza**. Wybierz przymiotnik lub krótki zwrot, by je opisać podczas tworzenia bohatera.

*Wymyślając postać „Człowieka z uzdolnieniami magicznymi”, specjalizującego się w żywiole powietrza, Alicja wybrała następujące określenia dla atrybutów jej postaci: **Ciało**: Zwinna, **Umysł**: Analityczny, **Atut**: Prekognicja, **Skaza**: Impulsywna.*

*Wojtek dla swojego maga ognia, wybiera atrybuty: **Ciało**: Silny fizycznie, **Umysł**: Taktyczny, **Atut**: Alchemik, **Skaza**: Niedokładny.*

Przykłady Atrybutów

Poniższa lista przykładów dla poszczególnych Atrybutów nie jest zamknięta. Jeśli masz pomysł na inne określenie dla swojej postaci – porozmawiaj o tym z Narratorem i pozostałymi graczami. Ważne jest byście wszyscy wiedzieli co rozumiesz pod danym pojęciem. Jeśli grasz czarodziejką, zastosuj żeńskie formy określeń atrybutów w odpowiednich miejscach.

Każdy z wybranych opisów, może przyjmować wartość od 1 do 3 punktów². Jeśli nie występuje przy nim żadna liczba, ma wartość 1. Jest to ilość kostek ułatwienia jakie będzie dodawał do testów, jeśli zostanie użyty podczas sprawdzanej aktywności.

- **Ciało:** *odporność, siła fizyczna, uroda, walka wręcz, sprawność, strzelectwo, walka bronią białą, zwinność.*
- **Umysł:** *analityczność, czułe zmysły, empatia, dowodzenie, dyscyplina, intelekt, lingwistyka, medium, czytanie, perswazja, wiedza.*
- **Atut:** *alchemia, celność, infiltracja, jazda na zwierzętach, kontakty, kradzież, obycie, postępowanie ze zwierzętami, prekognicja, prowadzenie pojazdów, przemiana w [wybierz zwierzę], rzemiosło [wybierz dziedzinę], surwiwal, uzdrawianie, zręczne palce, żegluga.*
- **Skaza:** *brak ogłady, chciwość, chorowitość, impulsywność, kleptomania, lękliwość, niedokładność, niezdarność, powolność, prymitywizm, przesądność, pycha, słabe ciało, zez.*

Tworzenie własnych Atrybutów

Atrybuty powinny być czytelne. Dobrze stworzony Atrybut jest zrozumiały przez wszystkich biorących udział w grze. Jeśli ty lub jakikolwiek inny gracz stwierdzi, że tak nie jest – porozmawiajcie o tym. Być może trzeba go doprecyzować lub zmienić. Możliwe też, że wystarczy wyjaśnić, co rozumiesz pod danymi terminami. To ważne, by wszyscy wiedzieli, na jakich zasadach grają.

Atrybuty są niezmiennie. Każdy z nich jest integralną częścią postaci. O ile nie wydarzy się coś niesamowitego, nie mogą zostać zmienione, stracone albo usunięte (ale mogą być ograniczone lub „zapomniane” w szczególnych okolicznościach). Atrybuty nie są Wyposażeniem.

Atrybuty są zamknięte pojęciowo. Każdy Atrybut powinien mieć jedną lub więcej możliwości użycia do konkretnych celów. Powinno się go również dać zastosować w zakresie nieprzewidzianych okoliczności ale te pojawić się mogą dopiero podczas gry. Dlatego właśnie „uzdrawianie” jest lepszym Atrybutem niż „bycie doktorem”. Ma szersze zastosowanie w różnych sytuacjach, niezwiązanych bezpośrednio z konkretnym zawodem.

Jak określić typ Atrybutu? Niektóre Atrybuty jest trudno przyporządkować do określonego typu. „celność” może charakteryzować Umysł i Atut, a „zez” Ciało lub Skazę. Jest to jak najbardziej w porządku. Decyzja, czy Atrybut został poprawnie przypisany zależy tylko od Ciebie, Narratora i pozostałych graczy. Razem oceńcie, czy będzie odpowiedni do opowiadanej historii.

Jak wybrać dobry Atut lub Skazę? Rzeczy, które w innych grach mogą być określane jako umiejętności, sztuczki etc. są dobrymi atutami – „alchemia”, „postępowanie ze zwierzętami” czy „zręczne palce”. Najlepszymi skazami są wady lub ograniczenia fizyczne. „zez” lub „chorowitość” to lepsze skazy niż nieumiejętność prowadzenia pojazdów albo nieznajomość obcego języka. Patrz na Skazy jak na wyzwania i nadawanie grze dodatkowego smaku.

² Podczas tworzenia postaci, wybrane opisy atrybutów mają wartość 1, chyba że z założenia tworzyście bohaterów na wyższych poziomach rozwoju.

Wyposażenie

W definicji ekwipunku mieszczą się wszystkie przedmioty, broń i urządzenia, których Twoja postać będzie używała podczas przygód. Każdy z bohaterów ma podstawowe ubranie i przedmioty, które są związane z jego koncepcją. Wyposażenie natomiast, to ważny element, posiadany przez Twoją postać.

Podobnie jak Atrybuty, elementy Wyposażenia mogą modyfikować rzuty. Może to być cokolwiek począwszy od nietypowej broni a skończywszy na elemencie ubioru, kartach kredytowych, pojazdach czy wierzchowcach.

Dla wielu czarodziejek i czarodziejów, ważnym przedmiotem, do którego mają emocjonalny stosunek, jest ich różdżka. W zależności od regionu świata, z którego się wywodzą, może ona przyjmować różne rozmiary³ i kształty. Zazwyczaj sercem różdżki jest jakiś rzadki, magiczny przedmiot.

Również towarzyszący magowi chowaniec może być jednym z elementów wyposażenia, jeśli jest dla niego istotny.

Każdy bohater zaczyna z dwoma elementami Wyposażenia.

Alicja chce by jej czarodziejka miała „modny kapelusz” i „inkrustowaną srebrem różdżkę”.

Wojtek dla swojego maga wybiera „długi płaszcz” i „czarną różdżkę w kształcie laski ze srebrną główką”.

Opisywanie Wyposażenia: Opisując Wyposażenie używaj przymiotników, które mają znaczenie i uczynią je bardziej interesującym. „Długi Sztylet” jest oczywiście dobrym określeniem ale ciekawszy jest „Uszkodzony Sztylet”. Podobnie jak w wypadku Atrybutów – opis Wyposażenia powinien być jasny i zrozumiały. Nikt nie powinien mieć wątpliwości, jakie jest jego zastosowanie.

Opis wyposażenia powinien być krótki i konkretny. Zwróć uwagę na istotne szczegóły. Reszty dokona wyobraźnia.

Porozmawiaj o Wyposażeniu. Przedyskutuj swoje Wyposażenie z pozostałymi. Upewnij się, że każdy wie, czym dysponujesz i czy to, co wybierasz może być użyteczne podczas przygody, czy będzie przeszkodą. Wyposażenie nigdy nie jest dobre lub złe. Ważne jest jego zastosowanie. Nie każde określenie wyposażenia musi być pozytywne. „stare, mocne buty” działają tak samo dobrze jak „eleganckie, wysokie buty”, jednak charakteryzować mogą różne postacie.

Przedmioty, które nie są Wyposażeniem: Jakikolwiek obiekt, przedmiot czy fragment ekwipunku, który nie jest Wyposażeniem, to rekwizyt. Rekwizyty nie mają znaczenia podczas testów wykonywanych przez postacie. Są dekoracją.

Wyposażenie możesz zdobywać i zmieniać: Pożyczyć od innej postaci, ukraść albo zamienić. Tak zdobyte wyposażenie również możesz używać.

³ Różdżki mogą mieć wielkość długopisu, a nawet długiego kija. Najczęściej są długości nieco przekraczającej chińską pałeczkę do jedzenia ryżu.

Przykłady Wyposażenia

Podobnie jak przykłady Atrybutów, poniższa lista jest raczej zbiorem pomysłów niż wyczerpaniem tematu. Nie miej żadnych oporów przed dodaniem własnych lub modyfikacją poniższych propozycji.

- **Ubrania:** *eleganckie ubranie, długi płaszcz, modne jeansy, stary plecak, szary prochowiec, znoszony kapelusz.*
- **Broń:** *eksperymentalny miotacz ognia, fałszywy pistolet, gumowy młotek, laska z gałką, magiczny miecz, rdzewiejąca szabla, rewolwer mojego ojca, srebrna różdżka, ukryty sztylet.*
- **Pojazdy i Wierzchowce:** *błękitny rower, kuloodporna limuzyna, niewiarygodny powóz, powypadkowy samochód, szybki motocykl, świecące wrotki, tuningowana wyścigówka, wierny koń.*
- **Inne Wyposażenie:** *ciężkie książki do RPG, mała flaga, mój ulubiony kamień, ogromny plecak, starożytna księga magii, tajemniczy zwój, wierny pies, zalany wodą notes.*

Opis

W chwili obecnej powinieneś już mieć solidne podstawy by wiedzieć, kim jest Twoja postać. Nie pozostało nic innego jak nadanie jej ostatecznego szlif. Wybierz dla niej imię i nazwisko. Opisz jej wygląd i osobowość, przeszłość, cele, przyjaciół, wrogów i wszystko, co uznasz za istotne lub interesujące.

Alicja postanowiła, że jej czarodziejka Elizabeth Grinch, będzie wykorzystywała swój dar prekognicji w świecie ludzi jako bookmahrka. Zarobione w ten sposób pieniądze inwestuje w dalszą naukę magii i poszukiwania tajemniczych artefaktów.

Wojtek wymyślił dla swojego maga Vincenta von Storm, drogie hobby. Jako czarodziej pełnej krwi, poszukuje on zaginionych cywilizacji i bada tajemnice magii orientu.

Cele

Każda postać ma jakieś cele, które chce osiągnąć. To nie musi być od razu „zmiana świata” (ale może być). Ważne, by było to coś istotnego dla bohatera. Odpowiedz sobie na poniższe pytania:

- **Co chcesz osiągnąć?** - jakie są Twoje pragnienia (jako postaci) i co powoduje, że działasz?
- **Co cię powstrzymuje?** - jakie przeszkody stoją Ci na drodze? Czemu ich jeszcze nie pokonałeś?
- **Co planujesz?** - jakie podejmiesz działania, by osiągnąć swój cel? Jakie są twoje najbliższe plany?

Elizabeth Grinch poszukuje zaginionej figurki jadeitowego smoka. (To jej cel.)

Na drodze może jej stanąć, strzegący do niej dostępu klan czarodziejów Zuni. (To przeszkody.)

Zamierza podstępnie dostać się do tajemniczej pagody i podmienić figurkę na falsyfikat. (To plany.)

Vincent von Storm, również jest zainteresowany figurką jadeitowego smoka. (To jego cel.)

Obawia się, że może ulec zniszczeniu, podczas napadu demonów Bao na tajemniczą pagodę. (To przeszkody.)

Chce zdobyć i zabezpieczyć figurkę, w swojej siedzibie. (To plany.)

Relacje

Wybierz przynajmniej jedną z postaci pozostałych graczy i napisz krótką informację o tym, jakie są powiązania⁴ między waszymi bohaterami. Postaraj się, by nie były nadmiernie skomplikowane, ale umożliwiały nawiązanie relacji między nimi. Znajomi, którzy spotkali się po latach w karczmie równie dobrze mogli studiować na tej samej uczelni, jak i walczyć w tej samej wojnie – być może nawet po przeciwnych stronach. Możliwe też, że szkolił ich jeden mistrz magii.

Wojtek zaproponował, że Vincent zna Elizabeth jako poszukiwaczkę artefaktów. Mają częściowo pokrywające się cele, choć różne plany co do zagospodarowania łupu. Vincent potrzebuje Alicji, bo to ona ma lepsze pojęcie o świecie ludzi, w którym ukryta jest magiczna figurka. Alicja zgadza się na to. Decyzję co zrobić, gdy już zdobędą figurkę pozostawia na potem.

Jeśli masz z tym problem, możesz oprzeć się na relacjach stosowanych w powieściach⁵:

- **Konkurent**, to jedna z trudniejszych relacji między postaciami graczy. Zakłada, że mają podobny cel ale jego realizacja jest możliwa tylko dla jednego z nich. Może ona także wynikać z przeszłości – w tym wypadku będzie to zadawniona uraza.
- **Przyjaciel**, jest relacją zakładającą bliskie relacje i wzajemne zaufanie między bohaterami.
- **Mistrz / Mentor**, ustawia asymetryczne powiązanie między postaciami graczy. Jeden z nich pełni rolę dominującą, szkoląc bohatera prowadzonego przez drugiego gracza.
- **Sympatia**, może być relacją jednostronną. Wybranie takiej relacji oznacza że bohater będzie darzył inną postać gracza głębszym, choć niekoniecznie ujawnianym uczuciem.
- **Dziwak**, takie postrzeżenie postaci innego gracza oznacza, że w domyśle to ona będzie obwiniana przez bohatera o sprowadzenie części kłopotów. Może też wyróżniać się ekscentrycznością, nawet między pozostałymi członkami drużyny.
- **Agent**, relacje handlowo – biznesowe i zwykłe znajomości polegające na wzajemnych przysługach nie są niczym rzadkim między bohaterami.

4 **Jak dużo relacji jest potrzebnych?** Jeśli gracze w więcej osób, wystarczającą ilością jest ustalenie dwóch relacji z postaciami innych graczy. Postarajcie się, by krzyżowały się one w grupie, tak by nikt nie został poza nią. Nie muszą być jednoznacznie pozytywne. Porozmawiajcie między sobą o nich i ustalcie je. **Nie bądź wrogiem!** Nie twórz relacji, które będą stawiały Twoją postać w mocnej opozycji w stosunku do innych bohaterów. Mogą mieć konflikty interesów – to będzie ciekawe, ale niech nie będą wrogami „z założenia”. Postacie w tej grze powinny współpracować, by pokonać przeciwnika, rozwiązać tajemnicę albo ukończyć misję.

5 Jeśli chcesz dodać element losowy do relacji – rzuć kostką, jest ich dokładnie sześć, więc nie będzie problemu z odpowiednim dopasowaniem.

Podsumowanie tworzenia postaci

1. **Koncepcja:** Kim jest Twoja postać? Czym się zajmuje? Jaki jest jej archetyp?
2. **Atrybuty:** Określ cztery główne elementy Twojego bohatera. **Ciało, Umysł, Atut i Skazę.** Każdy z nich powinien być krótki i zrozumiały dla wszystkich graczy.
3. **Wyposażenie:** Wymyśl dwa elementy Wyposażenia (przedmioty, pojazdy, wierzchowce lub coś innego), które będą wzbogacać twoją postać.
4. **Opis:** Opisz jak wygląda i czym się zajmuje Twoja postać. Wystarczy parę słów.
5. **Cele:** Wybierz cele swojego bohatera. Czego chce, co go powstrzymuje, jak zamierza to osiągnąć?
6. **Relacje:** Jakie związki łączą Twoją postać z innymi i z otaczającym ich światem?

Jak wygląda gra?

Razem z przyjaciółmi będziecie tworzyć dramatyczną i ekscytującą historię. Większość biorących udział w grze stworzy postacie, które będą pełniły role bohaterów (i bohaterek) – istot, dzięki którym toczy się opowieść. Każdy z nich ma swoje mocne strony, słabe punkty i cele, do których realizacji dąży. Jedno z Was będzie pełnić rolę Narratora. Jego zadaniem będzie kreowanie świata, tworzenie wyzwań dla postaci pozostałych grających i pełnienie roli sędziego, gdy będzie to potrzebne.

W „Świecie czarodziejów” bohater jest alter ego prowadzącego go gracza lub graczkę. Podczas opowieści opisujesz jego działania, sposób w jaki reaguje on na wydarzenia dziejące się wokół i jego interakcje z osobami postronnymi.

Ta gra jest formą rozmowy, podczas której każdy będzie kierować swoją postacią w wymyślonym świecie, tak by jej udziałem stały się ciekawe wydarzenia. Aby rozstrzygnąć czy działania Waszych bohaterów się powiodą, będziecie rzucać kostkami sześciennymi. To one pozwolą ocenić, co stanie się dalej. Poniższa tabela, przedstawia dostępne możliwości, jakie może wskazać wynik na kostce:

Rzut kostką sześcienną (1k6)		
Wynik	Rezultat	Opis
6	Tak i...	Udało się i uzyskałeś coś więcej (na scenie pojawia się ułatwienie).
4	Tak	Udało się, osiągasz cel (część sceny zmienia się po twojej myśli).
2	Tak, ale...	Udało się, osiągasz cel, ale coś tracisz (lub otrzymujesz stan negatywny).
5	Nie, ale...	Nie udało się, ale coś zyskałeś (na scenie pojawia się ułatwienie).
3	Nie	Nie udało się (w pewnych sytuacjach możliwy stan negatywny).
1	Nie i...	Nie udało się i coś tracisz (lub otrzymujesz stan negatywny).

Stosuj zamknięte pytania, by rozstrzygnąć wynik akcji. Odpowiedzi na nie powinny zamykać się w zakresie „tak” lub „nie”. Gdy znajdujesz się w sytuacji wymagającej rzutu kostką, staraj się właśnie tak je formułować: „Czy przeskoczyłem przepaść?”, „Czy trafiłem go w nos?”, „Czy udało mi się rzucić zaklęcie?”. Rezultat na kostce będzie odpowiedzią i pozwoli na dalsze rozwinięcie akcji.

Czasami nie będziesz musiał tworzyć pytania – wyniknie ono z opisu sytuacji: „Biorę rozbieg i staram się przeskoczyć nad przepaścią” (Rzut). Wynik, odpowiada na pytanie, czy Ci się udało i jak bardzo.

Testy, wykonywane podczas gry, powodują że zmienia się stan postaci lub jego otoczenia. Prześledźmy na poniższym przykładzie ich działanie:

Młody czarodziej Edward Crow, rzuca zaklęcie splątania na ściganego przeciwnika. By sprawdzić czy mu się udało rzuca k6[4] (Tak).

Sceny i rundy

Gra jest podzielona na sceny i rundy. Scena⁶ jest okresem w historii, który zawiera konkretną sytuację, miejsce lub grupę postaci. To podstawowy element opowieści, który może trwać od kilku sekund do wielu godzin. Każda z nich powinna mieć cel. Scena kończy się, gdy zostanie on osiągnięty. Może rozwijać wątki historii, odkrywać informacje dotyczące bohaterów, dodawać nowe elementy do wydarzeń.

Podczas tworzenia sceny zarówno gracze, jak i Narrator opisują czynności, jakie podejmują bohaterowie. Uczestnicy gry „odgrywają” swoje postacie, wypowiadając się w ich imieniu i opisując działania. Narrator robi to samo odgrywając rolę wszystkich innych istot – bohaterów niezależnych, potworów i bestii obecnych podczas sceny.

To, co się podczas niej dzieje, może być rozstrzygnięte za pomocą rzutów kostkami, ale nie musi. Całą scenę można rozwiązać za pomocą odgrywania i interakcji pomiędzy postaciami.

Jeśli istotna staje się kolejność konkretnych akcji każdego z bohaterów, scena jest dzielona na rundy⁷. To okresy czasu na tyle długie by wykonać podczas nich proste akcje: atak, wydanie rozkazu, rzucenie komuś przedmiotu, zerknięcie na informację na czymś telefonie lub inne o podobnym stopniu skomplikowania.

Gracze deklarują działania podejmowane przez ich postacie, a Narrator decyduje, co zrobią w tym czasie bohaterowie niezależni i jakie wydarzenia będą miały miejsce. Następnie wszyscy uzgadniają, co następuje w jakiej kolejności. Gdy już wszystko się zdarzy, runda się kończy i można zacząć następną, o ile jest taka potrzeba.

W tej grze tylko gracze rzucają kostkami. To daje Narratorowi czas i wolny umysł na przygotowanie opisów wydarzeń i zaplanowanie kolejnych niesamowitych wydarzeń.

Sukces i porażka

Gdy pokonujesz wyzwanie, wynik na kostce pokazuje nie tylko, czy prowadzona przez Ciebie postać odniosła sukces, ale również jakiego rozmiaru. Stopniowanie go pozwala na popchnięcie akcji do przodu, poprzez wymuszenie dodatkowych elementów.

Podejmując działanie pytasz, czy Twój bohater osiągnął to, czego chciał. Odpowiedzią może być jedna z sześciu możliwości („*Tak i...*”, „*Tak*”, „*Tak, ale...*”, „*Nie, ale...*”, „*Nie*”, „*Nie i...*”).

„**Tak**” i „**Nie**” są dość proste w interpretacji. Po prostu coś się udało albo nie. Spójniki „i” oraz „ale” pełnią rolę wartościującą dla odpowiedniego efektu. Dają Ci informację, jak dobry był twój sukces albo jak wielka porażka. Powstaje wtedy dodatkowy efekt, który może wpływać na postać (zmiana jej stanu) lub scenę (zmiana jej elementów).

6 **W jaki sposób „tworzyć scenę”?** Tworzenie sceny to umiejętność zdefiniowania, gdzie i kiedy akcja ma miejsce. Kto w niej uczestniczy i co się dzieje. W skrócie: **Gdzie? Kiedy? Kto tam jest? Co się dzieje?** Opisując scenę używaj wszystkich zmysłów (informuj, co bohaterowie widzą, słyszą i czują). Zaznaczaj ciekawe detale miejsca i wszystkie postacie z nim związane. Tworząc scenę, pamiętaj o jej celu.

7 **Czy warto używać rund?** Rundy to opcjonalna miara czasu, użyteczna gdy różne czynności są podejmowane naraz przez kilka postaci. Używaj ich do porządkowania akcji. Niektóre sceny w naturalny sposób dzielą się na rundy.

Stan postaci obejmuje jej fizyczne, umysłowe lub społeczne możliwości, które wpływają na sposób wykonywania przez nią akcji. Może to być złość, zawstydzenie, zmęczenie, rany a nawet utrata przytomności. Kilka z nich jest podanych na karcie postaci, ale możesz dopisać też inne.

Elementy sceny również mogą się zmieniać pod wpływem działań bohaterów. Zduszenie ognia ciężkim kocem, wybicie szyby, spłoszenie zwierząt czy zatrzymanie maszyny to tylko przykłady.

Rozpatrzmy wszystkie możliwości z wcześniejszego przykładu:

Młody czarodziej Edward Crow, rzuca zaklęcie splątania na ściganego przeciwnika.

- **1k6[6] (Tak i...):** *Tak, rzucił zaklęcie i wytrącił go z równowagi, tak że ten zgubił różdżkę.*
- **1k6[4] (Tak):** *Udało mu się splątać przeciwnika. Jego nogi są unieruchomione.*
- **1k6[2] (Tak, ale...):** *Udało mu się splątać przeciwnika, ale ten wytrącił mu przeciwzaklęciem różdżkę z dłoni.*
- **1k6[5] (Nie, ale...):** *Nie udało mu się zaklęcie, ale zaczął doganiać ściganego wroga.*
- **1k6[3] (Nie):** *Nie udało mu się zaklęcie. Przeciwnik uciekł.*
- **1k6[1] (Nie i...):** *Nie udało mu się zaklęcie i sam został splątany. Przeciwnik uciekł.*

Modyfikatory

Okoliczności, ekwipunek lub możliwości postaci mogą powodować, że podejmowane akcje będą prostsze lub trudniejsze. Taka sytuacja zmienia liczbę kostek, których używasz do testu.

- Podejmując dane działanie, ustalasz jakie atrybuty twojej postaci, elementy wyposażenia i czynniki zewnętrzne działają na jej niekorzyść. W ten sposób **tworzysz pulę kostek utrudnienia**.
- Odejmujesz od nich po jednej kostce za każdy atrybut, elementy wyposażenia i czynniki zewnętrzne, które działają na korzyść wykonania zadania. **Jeśli wyzerujesz ilość kostek utrudnienia, zaczynasz tworzenie puli kostek ułatwienia**.
- Dokładasz do otrzymanej puli (nawet jeśli jest zerowa) **kostkę testową** i rzucaasz.
- **Jeśli masz więcej kostek ułatwienia** – wybierasz i interpretujesz **najlepszy** dla Ciebie wynik na jednej z kostek (niekoniecznie najwyższy).
- **Jeśli masz więcej kostek utrudnienia** – obowiązuje Cię interpretacja **najgorszego** dla Ciebie wyniku na jednej z kostek – w tym wypadku najczęściej wybiera ją Narrator.

UWAGA: Modyfikatory nie „zerują” kostki podstawowej! Zawsze rzucaasz minimum jedną kostką!

Edward Crow, czarodziej półkrwi walczy ze swoim przeciwnikiem Lucjuszem de Volajem, pochodzącym ze starego rodu „czystej krwi” czarodziejów. Ze względu na pochodzenie przeciwnika, ma jedną kostkę utrudnienia, podczas testów. Próbuje go trafić lodowym promieniem. Lucjusz się broni. 2k6[6,5] oznacza efekt „Nie ale” (5). Magowie się nie trafili, ale Lucjuszowi różdżka wypadła z dłoni. W kolejnej rundzie walki, szanse będą (tymczasowo) wyrównane.

Jak rozstrzygać akcje przeciwstawne? Pamiętaj o tym, że tylko gracze wykonują testy. Jeśli zachodzi taka potrzeba, musisz ocenić wszystkie okoliczności przemawiające na ich korzyść (+) oraz niekorzyść (-). Potem to samo robisz z punktu widzenia przeciwnika. Jeśli jest słaby – otrzymujesz kostkę bonusową (+). Jeśli jest światowej sławy czarodziejem – odejmujesz sobie kostkę ułatwienia lub dodajesz kostkę utrudnienia (-). Po podsumowaniu wszystkich za i przeciw – wykonujesz rzut. Przeciwnik zawsze coś robi – może uciekać, atakować Cię lub wykonywać dowolną inną akcję określoną przez narratora. Stany negatywne, w wyniku swoich akcji otrzymujesz gdy rozpatrywanym wynikiem jest „*Tak, ale...*” (2) lub „*Nie i...*” (1). Mogą być tymczasowe (utrata różdżki) lub stałe (rana, nałożenie efektu zaklęcia). W pewnych sytuacjach, wynik „*Nie*” (3) również może skutkować stanem negatywnym.

Lucjusz de Volaj (bohater niezależny) atakuje Edwarda Crow magicznym pociskiem. Ten próbuje się bronić. Jest to test z jedną kostką utrudnienia. 2K6[6, 3] oznacza wynik „Nie”. Edward jest ranny. Kolejna akcja jaką podejmie będzie utrudniona o dodatkową kostkę.

Formułowanie pytań: Magiczny pojedynek, debata polityczna, wyścigi na miotłach – to wszystko jest rozstrzygane za pomocą jednego typu rzutu. Sztuką jest odpowiednie stawianie pytań, i dobieranie adekwatnych rozstrzygnięć. Możesz przeprowadzić dramatyczną walkę, wymieniając czar za czarem z przeciwnikiem, za każdym razem pytając „Czy Edward trafił zaklęciem Lucjusza de Volaja?” albo zadać jedno pytanie „Czy Edward pokonał Lucjusza de Volaja w magicznym pojedynku?”. Możesz też rozstrzygnąć całe wydarzenie jednym rzutem, odpowiadającym na pytanie „Czy Edward i towarzyszący mu czarodzieje zdobyli siedzibę Lucjusza de Volaja?”.

Spiętrzanie wyników: Stosuj zasadę spiętrzającą rezultaty. Jeśli wyrzucisz dublet, triplet albo więcej takich samych oczek na kostkach możesz zwiększyć wynik o kolejny sukces, lub porażkę dodając do niego „i...” tyle razy, ile masz powtórzonych wyników. Ta reguła pozwala na naprawdę spektakularne akcje i dokonywanie niesamowitych czynów, ale może Cię wpędzić również w olbrzymie kłopoty.

Edward Crow został osadzony przez magów związanych z Lucjuszem de Volajem. Jest zmęczony (-) i jest ich więcej (-), tak więc rzucasz 3 kostkami (akcja utrudniona). Czy uda mu się ich pokonać? Wypadły wyniki [3, 3, 2]. Najgorszym rezultatem jest 3 (wypadło podwójnie). Przy standardowym rozstrzygnięciu byłby to tylko efekt „Nie”. Stosując regułę spiętrzania – otrzymujesz „Nie i...”. Gdybyś wyrzucił [3, 3, 3] dałoby to rezultat „Nie i... i...”.

Punkty FU

Punkty FU to zasoby, których używasz by zwiększyć swoje powodzenie podczas działań. Możesz to zrobić na dwa sposoby:

- **Dodatkowa kostka** – wydaj jeden punkt FU przed wykonaniem rzutu, by dołożyć do niego jedną kostkę ułatwienia (+). Działa ona jak każdy bonus (również negując kostki utrudnienia). Możesz zrobić to tyle razy, ile masz punktów FU ale tylko przed rzutem.
- **Przerzut** – wydaj punkt FU, by przerzucić jedną kostkę po wykonaniu testu. Ten drugi wynik musisz już zaakceptować⁸ (nie możesz przerzucać dwukrotnie tej samej kostki). Możesz wydać maksymalnie tyle punktów FU na przerzuty w danym teście, ile było w nim użytych kostek. Musisz zadeklarować ich liczbę przed wykonaniem przerzutu.

Punkty FU możesz wykorzystać podczas jednej akcji na oba sposoby. Nie ma żadnych przeciwwskazań, by najpierw zmodyfikować ilość dodatkowych kostek, a potem je przerzucić.

Edward Crow, dostał się nielegalnie do laboratorium by sporządzić pewien eliksir. Receptura jest skomplikowana (-), goni go czas (-) i denerwuje się (-), że go ktoś nakryje. Na szczęście zna się na alchemii (+) i jest zręczny (+). Postanawia wydać 2 z 3 posiadanych punktów FU na dodatkowe kostki (+, +). Mimo ułatwionego rzutu 2k6[1, 3] ma pecha. Wydaje ostatni punkt FU na przerzut. Wybiera kostkę, na której wypadła jedynka i rzuca znowu...

Zdobywanie punktów FU: Punkty FU zdobywasz podczas gry dzięki swoim akcjom i odgrywaniu postaci. Jeśli wykonujesz działania, podczas których przy stole wszyscy robią „Wow!”, śmieją się albo zgadzają się co do tego, że powinny być nagrodzone możesz dostać punkt FU. Jest to jednak w tym wypadku decyzja Narratora. Drugą metodą na zdobycie punktów FU jest wyrzucenie dubletu, tripletu lub innej wielokrotności na kostkach i użycie jej podczas testu. Jeśli taka wielokrotność pojawia się w efekcie przerzutu, nie jest brana pod uwagę⁹.

Początkowe punkty FU: Każda z tworzonych postaci otrzymuje 2 punkty FU. Zdobyte punkty przechodzą pomiędzy sesjami jeśli grasz tą samą postacią. Narrator nie posiada własnych punktów FU ale szczególnie potężni przeciwnicy mogą nimi dysponować.

8 Nadal bierzesz pod uwagę aktualne wyniki na wszystkich kostkach, biorących udział w teście, wybierając spośród nich jedną.

9 Celem tej zasady jest uniknięcie sytuacji gdy za wydanie punktu FU uzyskuje się punkt FU.

Podsumowanie działania gry

1. **Zdefiniuj scenę** – gdzie ma miejsce? Kto na niej jest? Jakie ma cele? Czy będzie dzielona na rundy?
2. **Działaj** – odegraj działania postaci. Opisz, co się dzieje. Popchnij do przodu swoje cele.
3. **Zadawaj pytania** – jeśli potrzebujesz rozegrać sytuację konfliktową lub dowiedzieć się czegoś więcej, formułuj pytania. Nawet jeśli przyjmą formę „Czy mi się udało?”
4. **Modyfikuj swoje szanse (kostka testu pozostaje nieruszona)**
 - **Dodaj kostkę utrudnienia** lub odejmij kostkę ułatwienia za każdy Atrybut, Wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny, który działa na jej niekorzyść.
 - **Dodaj kostkę ułatwienia albo odejmij kostkę utrudnienia** za każdy Atrybut, Wyposażenie, stan postaci lub szczegół sceny działający na korzyść Twojej postaci. W razie potrzeby, użyj punktów FU.
5. **Rzucaj** – wykonaj odpowiedni test, wszystkimi kostkami jakie Ci zostaną oraz kostką podstawową. Jeśli jest więcej kostek ułatwienia, rzucasz wszystkimi i wybierasz najlepszy efekt. Jeśli jest więcej kostek utrudnienia, rzucasz wszystkimi i Narrator może wybrać najgorszy z możliwych efektów.
6. **Opisz wynik** – zastosuj się do wyniku rzutu, wykorzystaj go do opisanie sytuacji, jaka nastąpiła po nim.

Stany bohaterów

W trakcie przygód bohaterowie będą w wyniku testów otrzymywać różne stany. Negatywne skutki mogą owocować ranami, urazami psychicznymi i innymi przykrymi konsekwencjami. Pozytywne – wzmacnią ich, przynajmniej czasowo. Stan w jakim znajduje się postać gracza ma zazwyczaj charakter tymczasowy. Niektóre stany postaci mogą podobnie jak atrybuty przyjmować wartości od 1 do 3. Mechanicznie oznacza to iż dany stan wpływa odpowiednią ilością kostek (utrudnienia lub ułatwienia) na pulę rzutu podczas testów.

Rekonwalescencja

Typowa przygoda jest podzielona na sceny. Odległość czasu między nimi nie jest stała a to właśnie w tej „przerwie” bohaterowie mogą się zregenerować. Sceny następujące tuż po sobie, mogą pozwolić na usunięcie maksymalnie jednego stanu negatywnego. Jeśli między jedną a drugą sceną mija dłuższy czas możliwe będzie wymazanie wszelkich negatywnych stanów postaci.

Podczas badania tajemniczej jaskini, Edward musiał pokonać kilku przeciwników. Wynurzył się z niej z kilkoma niezłymi trofeami ale jest ranny (2), oszołomiony, poturbowany. Kolejna scena w przygodzie, to moment jego dotarcia do najbliższej wioski (jakiś tydzień później). Prawdopodobnie dokuczają mu już tylko rany.

Jeśli nie jesteś pewien, czy dany stan uda się usunąć – wykonaj test, biorąc pod uwagę zarówno okoliczności sprzyjające mu jak i negatywne. Przy dłuższym odstępie czasowym między scenami, możesz po prostu rzucić kostką sześciennej by określić ile stanów negatywnych udało się zregenerować Twojej postaci.

Stan posiadania

„Świat czarodziejów” to gra o magach i maginiach. Większość z nich nie ma problemu z codziennym utrzymaniem. Istotniejsza jest dla nich większa moc, władza i artefakty. Stan posiadania postaci jest wartością abstrakcyjną. Bohater dysponuje podstawowym ekwipunkiem, którego nie trzeba osobno kupować. Postać gracza rozpoczyna też grę z dwoma przedmiotami charakterystycznymi dla niej – tzw. wyposażeniem. Podczas przygód, zapewne zdobędzie łupy, które... przynajmniej na jakiś czas uczynią ją bogatą. To również jest pewien stan, który może przyjmować różne wartości. Można go „wymienić” na dodatkowe wyposażenie, lub majątek trwały. Jeśli nie jesteś pewien, czy stan się utrzyma – wykonaj odpowiedni test, biorąc pod uwagę wszelkie okoliczności. Nabycie dodatkowego wyposażenia zawsze pochłania przynajmniej jeden punkt bogactwa. Nie można w ten sposób zdobyć „punktów biedy” (To osobny, również abstrakcyjny stan, obrazujący stan posiadania bohatera).

Trofea zdobyte w jaskini uczyniły Edwarda bogatym (poziom 1). Postanowił kupić magiczny kryształ (jako dodatkowe wyposażenie). Narrator nie jest pewien, czy znajdzie odpowiedni kamień z tę cenę. Gracz rzuca kostką. Wynik testu ułatwionego na 2d6[2,1] (Tak ale...) oznaczać może, że kryształ ma jakąś skazę (ukruszony kryształ, pęknięty kryształ etc.). Edward może odmówić jego zakupu ale w tej okolicy nie znajdzie nic lepszego.

Śmierć bohatera

Pełne ryzyka i niebezpieczeństw życie poszukiwacza przygód, oznacza również możliwość śmierci. To, czy przytrafi się ona postaciom graczy, jest decyzją Narratora, jednak warunki jej pojawienia się powinny być jasno określone podczas rozmowy wstępnej. Poniższe rozwiązania, są jedynie sugestiami. Możesz opracować własne.

- Jeśli nie chcesz zabijać bohaterów a walka idzie źle, możesz ich „wyłączyć z niej”, za pomocą stanu „nieprzytomny”.
- Osiągnięcie 7 kostek ze stanów negatywnych oznacza śmierć.
- Postać może być ranna, ciężko ranna lub martwa. To bardzo ekstremalne rozwiązanie.

Rozwój postaci

W „Świecie czarodziejów” nie ma punktów doświadczenia. Rozwój postaci następuje po zakończeniu sesji lub osiągnięciu jakiegoś celu. Może być to zamknięcie wątku fabularnego w kampanii lub przygodzie, jej ukończenie bądź uzyskanie znaczącego postępu. Dostępne opcje, uzależnione są wprost od uzyskanych efektów. Na ich podstawie określa się tzw. wielkość kamieni milowych.

Rozwojowi postaci podlegać mogą jej atrybuty, wyposażenie a w szczególnych wypadkach również koncepcja. Ilość określeń przy poszczególnych atrybutach może się zmieniać wraz z kolejnymi awansami postaci. Zmianie (od 1 do 3) może również ulegać wartość cyfrowa określeń przy atrybutach. Dotyczy to wszystkich atrybutów.

Jeśli chcesz stworzyć naprawdę silnego bohatera – możesz już na początku dać mu wyższe atrybuty lub więcej określeń w nich.

*Informacja na karcie postaci „**Ciało: siła fizyczna (2), zwinność**”, oznacza, że bohater używając podczas testu siły fizycznej może dodać dwie kostki ułatwienia. Testy powiązane ze zwinnością będą dodawały jedną kostkę. Równoważnie można tę informację przedstawić jako „**Ciało: siła fizyczna (2), zwinność (1)**”. Do testów używane są wszystkie dostępne możliwości. W walce, która pozwala użyć zarówno siły jak i zwinności gracz otrzyma z samego atrybutu ciała 3 kostki ułatwienia.*

Podstawowy kamień milowy

Na końcu sesji, lub gdy został zamknięty jakiś pomniejszy wątek w historii, postać może osiągnąć podstawowy kamień milowy.

Pozwala on na wybór jednej z poniższych opcji:

- Gracz może uzyskać dodatkowy punkt FU.
- Gracz może zmienić określenie o wartości jednej kostki w jednym z atrybutów swojej postaci (nie wyłączając Skazy). Przykład: Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Odporność.
- Gracz może zmienić jeden element wyposażenia (o ile jakieś posiada). Jest to opcja niezależna od poziomu stanu „bogactwo”. Przykład: Zardzewiały Miecz może zostać zamieniony na Wypolerowany Topór.

Najlepiej jeśli zmiana będzie miała uzasadnienie w opowiedzianym już fragmencie historii, nie jest to jednak obowiązkowe. Równie dobrze można to potraktować jako przygotowanie przed dalszymi wydarzeniami.

Średni kamień milowy

Ukończenie scenariusza, istotnego fragmentu kampanii lub jednego z celów postaci pozwala na przyznanie graczowi "średniego kamienia milowego". Jeśli ukończony został cel postaci, niezależnie od pozostałych nagród warto określić jej nowy. Dobrą zasadą jest umocowanie go fabularnie w trwającej kampanii lub scenariuszu.

W nagrodę za osiągnięcia, gracz może wybrać jedną z opcji podstawowego kamienia milowego lub którąś z poniższych opcji:

- Gracz może uzyskać dodatkowe punkty FU w wysokości 1k3+1.
- Gracz może dodać nowe określenie o wartości jednej kostki do jednego z atrybutów postaci. Przykład: Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna, Odporność.
- Gracz może podnieść istniejące w jednym z atrybutów postaci określenie o wartości jednej kostki (maksymalnie do poziomu dwóch kostek). Przykład: Ciało: Siła Fizyczna, Odporność, zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna (2), Odporność.
- Gracz może dodać kolejne wyposażenie do już noszonego. Jest to opcja niezależna od poziomu stanu „bogactwo”. Przykład: Do Zardzewiałego Miecza i Pogiętego Hełmu dochodzą Podkute Buty.

Duży kamień milowy

Gdy działania bohaterów mają wpływ na losy świata, udało im się zakończyć główny wątek fabularny, pokonali jednego z kluczowych przeciwników lub zrealizowany został życiowy cel bohatera, możesz przyznać duży kamień milowy.

Poza wyborem nowego celu, który następuje niezależnie od pozostałych nagród, gracz może wybrać jedną z opcji dostępnych w podstawowym lub średnim kamieniu milowym albo którąś z poniższych opcji:

- Gracz może uzyskać dodatkowe punkty FU w wysokości 1k3+3
- Gracz może zmienić lub rozbudować koncepcję postaci o nowy element.
- Gracz może podnieść istniejące w jednym z atrybutów postaci określenie o wartości jednej lub dwóch kostek, o jeden poziom w górę (maksymalnie do trzech kostek). Przykład: Ciało: Siła Fizyczna(2), Odporność, zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna (3), Odporność.

Magia

Tworzona jest przez magów doraźnie. Zależy od potrzeby chwili i jej działanie zależy w dużej mierze od umiejętności oraz wyposażenia czarodzieja. Traktowana jest jak normalne działanie i podlega tym samym prawom. Osiągane efekty, mają jednak swoje ograniczenia, zwiększające ilość kostek utrudnienia podczas testu.

- Czary działające chwilowo na jednostkę (magiczne pociski, ogniste strzały, lodowe pociski etc.) nie zwiększają poziomu trudności. Rozpraszają się po rozstrzygnięciu wyniku testu. Każda dodatkowa jednostka nimi objęta, zwiększa ilość kostek utrudnienia o 1.
- Czary działające trwale na jednostkę¹⁰, ograniczające jej możliwości lub mające dalsze konsekwencje (uśpienie, zamiana w kamień, splątanie, zauroczenie, podpalająca kula ognia etc.) zwiększają ilość kostek utrudnienia o 1 na każdą dodatkową, objętą nimi jednostkę lub duplikują poziom trudności wyzwania.
- Każde zaklęcie ma dominujący żywioł¹¹. Mag, który go wybrał, podczas rzucania ma dodatkową kostkę ułatwienia. Jeśli jego żywiołem, jest element przeciwstawny – otrzymuje kostkę utrudnienia podczas testu.
- Zapamiętane zaklęcia są o jeden poziom łatwiejsze do rzucenia niż ich podstawowa trudność.
- Użytkownik magii nie może zapamiętać naraz więcej czarów o sumarycznym poziomie trudności niż wynika to z sumy kostek jego koncepcji (1 poziom), poziomów odpowiednich opisów atrybutów (intelekt, magia, alchemia etc.) i wyposażenia (magiczna laska, księga zaklęć, amulet, kryształ mocy etc.).
- Zapamiętanych czarów można używać wielokrotnie. Można również podejmować próby rzucenia zaklęć, których mag nie ma w pamięci – będą one odpowiednio trudniejsze.
- Zaklęcia wyższych poziomów niż trzeci, wymagają odrębnych przygotowań, składników i skomplikowanych formuł. Ich użycie wymaga posiadania odpowiedniego wyposażenia, które ulega zniszczeniu, bez względu na efekt działania.

Ebenezer Stary, mag ognia (1) ma Inteligencję (1) i Magię (3). Nosi ze sobą swój magiczny kostur (1) oraz amulet z kryształem kwarcu (1). Jest w stanie zapamiętać zaklęcia o łącznym poziomie trudności 7. Jest w stanie utrzymać w pamięci 7 zaklęć podstawowych lub z poziomu pierwszego. Może też zastosować inną kombinację, np. 3 zaklęcia podstawowe (lub z poziomu pierwszego) i dwa zaklęcia z poziomu drugiego.

Dostępna na kolejnych stronach lista zaklęć została podzielona zgodnie z ich podstawowym poziomem trudności. Są to tylko przykłady. Jeśli masz pomysł na inne, traktuj je jako bazę do tworzenia analogii.

10 **Czary trwale** działają zazwyczaj do końca sceny lub póki nie zostaną w inny sposób przerwane (np. odpowiednim działaniem).

11 Niektóre zaklęcia posiadają żywioł wybierany dopiero w chwili ich rzucenia, np. kula żywiołu, może być stworzona z każdego z czterech elementów a nawet z elementów pośrednich (np. kula lodu – woda i ziemia).

Zaklęcia podstawowe (I poziom)

Te zaklęcia posiadają 1 poziom utrudnienia, w wersji podstawowej po ich zapamiętaniu nie dodają kostki utrudnienia do rzutu, chyba że są wykorzystywane w stosunku do więcej niż jednego obiektu.

- **Animacja przedmiotu (1):** Pozwala ożywić niewielkie (takie, które można unieść jedną ręką) przedmioty martwe i zmusić je do ruchu zgodnie z wolą rzucającego. Ożywienie większych lub cięższych obiektów podnosi poziom trudności zaklęcia. Nieudane zaklęcie może spowodować również jego ożywienie, jednak pozostanie ono poza kontrolą maga.
 - **Żywiol:** Powietrze
- **Błękitny pocisk (1):** wystrzeliwuje z palców maga kulkę błękitnej energii, która rani przeciwnika. Istnieją jego alternatywne wersje, przypisane do odpowiednich żywiołów. W uzasadnionych wypadkach, odpowiednio dobrane pociski mogą powodować więcej obrażeń. Nieudane zaklęcie rani osobę rzucającą.
 - **Żywiol:** Adekwatny do typu pocisku. Domyślnie ogień.
- **Błogosławieństwo (1):** magiczny gest i chwila skupienia pozwala dodać istocie poddanej zaklęciu jedną kostkę ułatwienia w testach. Zaklęcie trwa do pierwszego niepowodzenia (efekt testu z określeniem Nie) lub zakończenia sceny.
 - **Żywiol:** Mokry (woda / powietrze)
- **Dezorientacja (1):** zaklęcie powoduje u ofiary stan chwilowej dezorientacji. Wszelkie akcje przeciwko niej będą miały jedną kostkę ułatwienia.
 - **Żywiol:** Gorący (ogień / powietrze)
- **Lanca [żywiołu] (1):** w dłoni maga pojawia się magiczna lanca, którą może operować jak normalną bronią (również rzucać). Jeśli chce jej użyć w tej samej turze, rzucenie zaklęcia jest trudniejsze (+1 kostka utrudnienia).
 - **Żywiol:** Adekwatny do wybranego żywiołu, z którego wyczarowywana jest lanca
- **Leczenie Lekkich Ran (1):** zasklepia zadane rany jednej istocie. W ten sposób można zdjąć jeden z jej stanów (ranny, okaleczony) lub zmienić stan "ciężko ranny" / "krwotok" na "ranny" - jeśli jest wolny. UWAGA: Niepowodzenie (Nie i...) lub sukces z kosztem (Tak ale...) może pogorszyć stan zdrowia rannego lub rzucającego zaklęcie.
 - **Żywiol:** Woda
- **Magiczna pięść (1):** zaklęcie uderza w cel, zadając mu jedną ranę, powiększoną o siłę fizyczną lub adekwatny do niej atrybut rzucającego. Nieudane, może spowodować zranienie maga, przez „samoodbicie”.
 - **Żywiol:** Suchy (ziemia / ogień)

- **Magiczna zbroja (1):** czarownik używa mocy by stworzyć na sobie ochronę. Podczas testów walki, może zmienić o jeden stopień efekty związane z wynikami "Nie" ale maksymalnie do poziomu "Nie ale..." ("Nie i..." zmienia na "Nie", "Nie" zmienia na "Nie ale...", "Nie ale..." nie zmienia się). Zbroja chroni również przed pociskami.
 - **Żywiol:** Zimny (ziemia / woda)
- **Mały Magiczny Pomocnik (1):** mag potrafi zmaterializować drobne stworzenie, które w zakresie swoich możliwości będzie wykonywało jego polecenia. Jeśli nie może się zdecydować, wylosuj [1d6]: [1] Szczur (ziemia), [2] Nietoperz (powietrze), [3] Kot (ogień), [4] Wąż (woda), [5] Kruk (ogień), [6] Sowa (powietrze).
 - **Żywiol:** adekwatny do tworzonego stworzenia
- **Naprawa (1):** mag może naprawić uszkodzony lub zepsuty przedmiot. W wersji podstawowej, naprawa dotyczy drobnych i nieskomplikowanych rzeczy, mieszczących się w dłoni. Wszelkie mechanizmy oraz większe przedmioty, podnoszą poziom trudności zaklęcia.
 - **Żywiol:** zależny od naprawianego przedmiotu.
- **Rozmowa z martwym (1):** mag może wzbudzić w trupie iskrę życia, na tyle długą by zadać mu jedno pytanie, na które odpowiedź może być tylko tak lub nie. Umarli nie mogą kłamać, ale nie mogą też mówić. Kiwają głową lub inną częścią ciała. Po udzieleniu odpowiedzi zwłoki rozpadają się w proch.
 - **Żywiol:** Gorący (ogień / powietrze)
- **Stworzenie jedzenia (1):** mag jest w stanie zmaterializować jadalny posiłek (razem z napojem). Porcja wystarczy dla jednej osoby.
 - **Żywiol:** Zimny (woda / ziemia)
- **Światło (1):** zaklęcie pozwala stworzyć kulę światła o mocy pochodni, którą można „osadzić” na jakimś przedmiocie lub sterować nią w powietrzu (co wymaga koncentracji i jednej kostki utrudnienia w wypadku podejmowania dodatkowych akcji).
 - **Żywiol:** Ogień
- **Urok (1):** czarownik jest w stanie zauroczyć jedną osobę (stan: Pod Urokiem), by wykonywała jego proste polecenia. Nie może nakazać postaci zrobienia sobie krzywdy ale może wpędzać ją w ryzykowne sytuacje. Będzie miał jedną kostkę ułatwienia do testów z nią związanych.
 - **Żywiol:** Powietrze
- **Wyczucie Prawdy (1):** mag jest w stanie wyczuć czy osoba mówi prawdę, czy mija się z nią.
 - **Żywiol:** Suchy (ogień / powietrze)
- **Zmiana koloru (1):** zaklęcie pozwala zmienić kolor przedmiotu na inny. Pozostałe jego właściwości nie zmieniają się.
 - **Żywiol:** Zależny od dominacji koloru zmienianego (Czarny / Brązowy – Ziemia, Czerwony / Żółty – Ogień, Niebieski / Zielony – Woda, Biały / Przezroczysty - Powietrze)

Zaklęcia II poziomu

Zajmują w pamięci maga dwa segmenty. W wersji podstawowej po ich zapamiętaniu wymagają jednej kostki utrudnienia do rzutu, chyba że są wykorzystywane w stosunku do więcej niż jednego obiektu.

- **Bełkot (2):** zaklęcie powoduje, że jego cel nie jest w stanie mówić w sposób zrozumiały ani artykułować słów zgodnie ze swoją wolą (może to utrudnić a nawet uniemożliwić rzucanie zaklęć).
 - **Żywiol:** Mokry (powietrze / woda)
- **Blokada (2):** czar powoduje zamknięcie drzwi, klapy lub pokrywy jakiegoś pojemnika. Nadal można pokonać ją stosując rozwiązania fizyczne, jednak wymaga to ich zniszczenia lub przełamania zaklęcia. Trwa do końca sceny lub póki nie zostanie rozproszone.
 - **Żywiol:** Ziemia
- **Ciemność (2):** mag jest w stanie wyczarować nieprzenikliwą ciemność na niewielkim obszarze. Utrudnia ona orientację i działania związane ze wzrokiem osobom na jej terenie. Zastania też widoczność tym, którzy stoją po przeciwnych stronach bariery.
 - **Żywiol:** Zimny (woda / ziemia)
- **Cisza (2):** czarownik tworzy wokół wybranego celu (również siebie w razie potrzeby) strefę ciszy. Może ona spowodować zarówno stan "uciszony" (co uniemożliwia rzucanie zaklęć) jak i "uspokojony" (co podnosi koncentrację celu lub neguje efekt paniki, przerażenia etc.).
 - **Żywiol:** Gorący (ogień / powietrze)
- **Chodzenie po [żywiolu] (2):** mag może użyć mocy swojej wiary by przejść kilka kroków (1d6) po wybranym żywiole (również w powietrzu).
 - **Żywiol:** Adekwatny do wybranego żywiołu
- **Iluzja terenu (2):** mag jest w stanie stworzyć na niewielkim obszarze iluzję wybranego terenu (który wcześniej widział). Efekt pokrywa wygląd sceny, tak jakby był nałożoną zasłoną. Może pełnić np. rolę maskowania pułapki.
 - **Żywiol:** Adekwatny do tworzonego terenu i dominującego na nim żywiołu.
- **Kula [żywiołu] (2):** mag, kształtuje energię odpowiedniego żywiołu, tworząc z niej kulę, którą rzuca w kierunku przeciwnika. Trafienie w cel, oznacza zadanie ciężkich obrażeń (lub podwójnych zwykłych). Kula może zadawać też dodatkowe obrażenia związane z żywiołem, z którego jest ukształtowana.
 - **Żywiol:** Adekwatny do żywiołu z jakiego tworzona jest kula
- **Leczenie Średnich Ran (2):** mag jest w stanie swoją mocą zasklepić zadane rany jednej osobie. W ten sposób może zdjąć do dwóch stanów związanych z ranami odniesionymi w walce. UWAGA: Niepowodzenie (Nie i...) lub sukces z kosztem (Tak ale...) może pogorszyć stan zdrowia rannego lub rzucającego zaklęcie.
 - **Żywiol:** Woda

- **Magiczna Pułapka (2):** Zaklęcie pozwala na stworzenie obszaru, który jest magiczną pułapką. Wpadnięcie w nią, oznacza stan „unieruchomiony”, trwający do końca sceny lub rozproszenia zaklęcia. Niepowodzenie może unieruchomić rzucającego.
 - **Żywiol:** Zależny od typu pułapki. „pierścień ognia” może w pewnych warunkach unieruchomić tak samo dobrze jak powietrzny wir, ruchome piaski lub zamrożona woda.
- **Magiczny Wzrok (2):** zaklęcie pozwala na widzenie "przez osnowę mocy". Z jego pomocą można łatwiej dostrzec pułapki, ukryte drzwi, pokonać zaklęcie ciemności etc.
 - **Żywiol:** Gorący (ogień / powietrze)
- **Oddychanie pod Wodą (2):** zaklęcie tworzy wokół głowy celu kulę powietrza, umożliwiającą oddychanie pod wodą. Trwa do końca sceny lub póki nie zostanie rozproszone.
 - **Żywiol:** Mokry (powietrze / woda)
- **Oko Strażnika (2):** mag tworzy magiczne oko, które ostrzegać go będzie o zbliżającym się niebezpieczeństwie.
 - **Żywiol:** Gorący (ogień / powietrze)
- **Otwarcie (2):** najczęściej stosowane jako kontr-zaklęcie do Blokady. Pozwala zarówno na odblokowanie zamkniętych z jej pomocą obiektów, jak również na otworzenie fizycznych zamknięć.
 - **Żywiol:** Powietrze
- **Pnącza (2):** zaklęcie pozwala na przywołanie ruszających się pnączy. Użyte przeciwko wrogowi, powodują stan „unieruchomiony” lub „splątany”. Mogą służyć również do innych celów.
 - **Żywiol:** Zimny (woda / ziemia)
- **Przerażenie (2):** mag wywołuje przerażenie u jednej osoby (stan: przerażony). Dodaje to kostkę ułatwienia wszystkim podejmującym akcje przeciwko niej. Nieudane zaklęcie może wywołać u celu stan odwagi lub przerazić rzucającego.
 - **Żywiol:** wybrany zgodnie z preferencjami źródła strachu.
- **Rozproszenie (2):** mag może rozproszyć efekty magii lub mocy kapłańskiej. Koszt zaklęcia jest powiększany o ilość kostek, jakie miało zaklęcie rozpraszone.
 - **Żywiol:** Zawsze będzie to kontr-żywiol w stosunku do rozpraszanego zaklęcia. Jeśli nie jest znane źródło, efektem może być wzmocnienie rozpraszanego zaklęcia.
- **Słowo Mocy (2):** mag jest w stanie natchnąć potrzebą spełnienia zadania, w imię wyższej konieczności jedną osobę. Cel musi być jasno określony. Podczas działań zmierzających do jego realizacji, osoba objęta zaklęciem będzie miała dodatkową kostkę ułatwienia.
 - **Żywiol:** Powietrze
- **Ukrycie (2):** Zaklęcie pozwala na przybranie przez jego cel barw otoczenia, co czyni go „Ukrytym”, dopóki w jakiś sposób nie zdradzi swojej obecności. Ukryte w ten sposób cele, mają dodatkowe 2 kostki utrudnienia do ich znalezienia.
 - **Żywiol:** Zależny od dominacji koloru ukrycia (Czarny / Brązowy – Ziemia, Czerwony / Żółty – Ogień, Niebieski / Zielony – Woda, Biały / Przezroczysty - Powietrze)

- **Uśpienie (2):** czarownik usypia wybraną osobę (stan: Uśpiony). Zaklęcie trwa póki wpływ czynników zewnętrznych (rany, hałas, przemieszczenie ciała) jej nie zbudzi.
 - **Żywiol:** Gorący (ogień / powietrze)
- **Wykrycie magii (2):** mag wykrywa przedmioty magiczne, w najbliższym otoczeniu. W zależności od jego woli, mogą rozjaśnić się poświatą widoczną tylko dla niego, lub wszystkich obecnych.
 - **Żywiol:** Mag używa wybranego żywiołu do testów. Tylko zaklęcia o energiach, których składową jest dany żywioł przejawiają swoją obecność¹².

Zaklęcia III poziomu

Zajmują w pamięci maga dwa segmenty. W wersji podstawowej po ich zapamiętaniu wymagają dwóch kostek utrudnienia do rzutu, chyba że są wykorzystywane w stosunku do więcej niż jednego obiektu.

- **Bezwład (3):** czar wywołujący bezwład mięśni. Ofiara nie tylko nie jest w stanie się ruszać ale również może zacząć się dusić. Zaklęciem można spowodować bezwład wszystkich mięśni lub tylko części ciała ofiary. Wszelkie akcje, podejmowane przez ofiarę mają 1d3 kostek utrudnienia (lub 1d3 kostek ułatwienia jeśli są podejmowane przeciwko niej).
 - **Żywiol:** Mokry (woda / powietrze)
- **Cierpienie (3):** zaklęcie powoduje u celu uczucia jak podczas tortur i niewyobrażalnej męki. Jest zdekoncentrowana, oszołomiona i gotowa zrobić wszystko by ten stan zakończyć.
 - **Żywiol:** Wybrany przez czarującego. Rodzaj cierpienia powinien być powiązany z żywiołem.
- **Czytanie Umysłu (3):** mag rzucający zaklęcie, jest w stanie wtargnąć do umysłu ofiary i poznać jej zamierzenia i cele, musi jednak sam zdecydować „czego szuka” i sprecyzować to. Jest to jedynie zaklęcie monitorujące. Nie umożliwia zmiany zamierzeń ani celów ofiary.
 - **Żywiol:** Gorący (ogień / powietrze)
- **Łut szczęścia (3):** mag koncentruje się na zignorowaniu przeciwności losu. Udana rzucenie zaklęcia pozwala zastąpić wynik następnego testu rzutem wykonywanym za pomocą samej kostki losu. Niepowodzenie, dodaje kostkę utrudnienia do puli wykonywanego testu.
 - **Żywiol:** Przeciwny do żywiołu, w którym specjalizuje się mag.
- **Niewidzialność (3):** cel staje się niewidzialny. Zaklęcie trwa póki nie wykona jakiejś akcji umożliwiającej jego odkrycie lub go nie rozproszy.
 - **Żywiol:** Zależny od sposobu uzyskania niewidzialności i rodzaju przestrzeni, w której mag zamierza ukryć cel. Obiekt zaklęcia nie musi być żywy.

¹² Rzucając „Wykrycie Magii” z użyciem żywiołu Ognia, mag wykrywa zaklęcia powiązane z suchością, ogniem i gorącym – patrz oktoqram.

- **Odnowienie (3):** usuwa wszystkie stany negatywne związane ze zdrowiem (również oszołomienie, paraliż etc.) z jednej osoby. Niepowodzenie niesie ze sobą ryzyko przejścia ich na siebie.
 - **Żywiol:** Woda
- **Ożywienie Martwego (3):** mag może ożywić martwego, zmieniając go w zombie lub szkielet (w zależności od stopnia rozkładu zwłok). Ożywieniec, będzie wędrował obok niego, wykonując proste polecenia, dopóki nie zostanie zabity lub odesłany wolą maga.
 - **Żywiol:** Ziemia
- **Polimorfia (3+):** zaklęcie pozwala przekształcić jedną istotę żywą w inną. Każda dodatkowa cecha (inny rozmiar, dodatkowe właściwości etc.), które ma posiadać obiekt przekształcany wpływają na dodatkową trudność zaklęcia.
 - **Żywiol:** Zależny od dominującego żywiołu istoty, w którą jest zmieniany obiekt¹³.
- **Prywatna Przestrzeń (3+):** zaklęcie zazwyczaj stosowane w siedzibach magów i laboratoriach, ze względu na stopień skomplikowania rosnący wraz z ilością warunków obostrzających dostęp do tworzonego obszaru. Mag z jego pomocą może stworzyć dodatkową przestrzeń, do której dostęp będą miały jedynie osoby przez Niego wyznaczone. Każda osoba, która ma mieć dostęp powoduje zwiększenie stopnia skomplikowania czaru o jedną kostkę utrudnienia.
 - **Żywiol:** Żywiol zależy od typu tworzonej przestrzeni¹⁴.
- **Przywrócenie postaci (3+):** zaklęcie pozwala na przywrócenie pierwotnej postaci istotom polimorfowanym. Każda cecha różniąca je od pierwowzoru utrudnia jego wykonanie. W wypadku niepowodzenia, przywrócenie postaci może się udać tylko częściowo lub pogłębić zmianę i trwale ją utrudnić.
 - **Żywiol:** Zależny od dominującego żywiołu istoty pierwotnej.
- **Przyzwanie Demona / Żywiolaka [żywiol] (3):** mag przyzywa istotę z innego planu, która jest gotowa spełnić jego życzenie (w możliwie pokrętny sposób) ale tylko jedno.
 - **Żywiol:** Adekwatny do żywiołu używanego do planu, z którego pochodzi przyzywany demon lub żywiolak.
- **Słowo zdrowia (3):** mag wypowiada słowo zdrowia, które leczy rany wszystkim sojusznikom znajdującym się wokół niego (mogą usunąć stan: ranny).
 - **Żywiol:** Woda
- **Ściana [żywiolu] (3):** mag tworzy ścianę z wybranego żywiołu. Jej przebycie jest zależne od jego gęstości (w niektórych wypadkach może być wymagane rozbicie, w innych wystarczy przejść przez nią). Sposób jej pokonania, decyduje o konsekwencjach.
 - **Żywiol:** Adekwatny do żywiołu używanego do stworzenia ściany.

13 Jeśli mag decyduje się przemienić psa w rybę, test będzie wykonywany z użyciem żywiołu wody. Ten sam pies zmieniany w salamandrę, oznacza użycie żywiołu ognia. Przemiany w ptaki, będą wykonywane z użyciem powietrza i zwierzęta lądowe, w większości powstaną poprzez testy związane z ziemią.

14 Tworząc przestrzeń w kształcie jaskini

- **Śmiertelna Próba (3+):** jest to niezwykle skuteczne i zarazem ostateczne zaklęcie. Jego trudność wynosi 3 kostki utrudnienia plus suma poziomu trudności celu i jego ran. Udane – powoduje natychmiastową śmierć celu. Nieudane, odbija w kierunku rzucającego, zadając mu tyle ran, ile miał obrany przez niego cel.
 - **Żywioł:** Adekwatny do planowanych efektów próby.
- **Telekineza (3):** mag może przenosić siłą woli przedmioty i istoty (w wersji podstawowej wielkością zbliżone do jego osoby lub mniejsze). Może rzucić ten czar również na siebie.
 - **Żywioł:** Gorący (ogień / powietrze)
- **Wskrzeszenie (3):** zaklęcie pozwala wskrzesić martwą lub umierającą postać, ceną za to może być jednak inne życie lub ciężkie rany.
 - **Żywioł:** Suchy (ogień / ziemia)
- **Zamiana w kamień (3):** mag zmienia przeciwnika w kamienny posąg, nadając mu stan „skamieniały”. Każda kolejna runda podtrzymania zaklęcia, jest o jedną kostkę trudniejsza.
 - **Żywioł:** Ziemia

Rola Narratora

Poniżej przedstawione są w prostej i skondensowanej formie rady dla Narratorów. Mają one charakter ogólny, ich szczegóły zależą od stylu gry, jej nastroju i poziomu, jaki wybiorą gracze a ten może być różny na każdej z Waszych sesji.

Rozmawiaj

Zacznij swoją grę od rozmowy. Dowiedz się, czego gracze oczekują i wyraż swoje oczekiwania¹⁵. Zazwyczaj punkty wspólne będą pozwalały na czerpanie większej przyjemności z gry. Poświęćcie nieco czasu na ustalenie konwencji i poziomu trudności, na jakim toczyć się będzie rozgrywka. Istnieje spora różnica między mroczną przygodą w konwencji horroru a pulpowymi filmami akcji. Rozmawiajcie też podczas gry. Pozwól graczom na rozwijanie scen i dodawanie do nich elementów, a nawet wyzwań, jakie mogą ich spotkać. „Świat czarodziejów” jest pełen tajemnic – nawet Ty ich wszystkich nie znasz.

Słuchaj

Bierz pod uwagę zdanie graczy. To, co mówią, zarówno gdy rozmawiają między sobą, jak również gdy odgrywają postacie. Stawiaj przed nimi wyzwania, w których przewycięzeniu pomogą im ich Atrybuty. To są rzeczy, które sprawiają im frajdę.

Przebieg gry

Nie planuj przebiegu gry zbyt szczegółowo. Rzuty kośćmi potrafią naprawdę namieszać. Zarówno Ty jak i gracze będziecie mieć dostatecznie dużo wrażeń, stosując wynikające z nich zmiany stanu postaci oraz elementów sceny.

Jeśli nie masz konkretnego pomysłu na przygodę, zadaj trzy pytania, które pozwolą wam wszystkim ustalić, czego spodziewacie się po grze.

- **Co postacie graczy chcą / będą robić?** - Czy mają ochotę na rozbijanie drzwi i głów potworów oraz zbieranie skarbów? A może wolą bardziej epickie misje jako dzielni bohaterowie ratujący świat? Albo chcą wcielić się w rolę zwykłych szaraków, którzy stają wobec okrutnego losu i potężniejszych od nich sił?
- **Jak chcą się poczuć?** - Czy chcą zmieniać świat? A może wystarczy im zdobycie bogactw, stanowisk i większej mocy? Albo wolą być stawiani pod ścianą i ryzykować każdą minutą życia swoich postaci?
- **Jaka ma być rola Narratora?** - Jakie wyzwania, spotkania i sytuacje przewidujesz dla postaci graczy, by mogły osiągnąć cele? Czy realizacja każdego wyzwania będzie nagradzana? Czy każda walka będzie ciężka, ale uczciwa? Czy będziesz nieugięty w kwestii realizacji celów przez głównego antagonistę?

15 Szczególnie ważna jest w tym wypadku tzw. sesja zerowa, na której ustalicie zasady wspólnej zabawy (np. poziom drastyczności opisów, rodzaj przygód jakimi jesteście zainteresowani etc.)

Podyskutujcie o nich. Znając odpowiedzi, każdy powinien mieć jasny obraz, w jakiego typu grę będziecie grali i jaką rolę będzie pełniła jego postać.

Poniżej jest parę wskazówek, które pomogą Ci w płynnym prowadzeniu gry.

- **Zachowaj prostotę** – nie komplikuj sobie życia nazbyt rozbudowanymi wątkami i zwrotami scenariusza. Pozwól historii rozwijać się swobodnie, zgodnie z wynikami na kostkach.
- **Nie bądź wrogiem** – warto o tym pamiętać. Twoim zadaniem jest poprowadzenie akcji w ciekawym kierunku, a nie zabicie wszystkich postaci. Dawaj graczom pomysły i podpowiedzi, jeśli stwierdzisz, że dzięki temu historia będzie ciekawsza. Czasami będziesz odgrywał przeciwników i oczywiste jest, że warto to zrobić z życiem, ale rób to zawsze uczciwie. Chwilę potem będziesz wcielał się w postać przyjaciela lub towarzysza graczy. Cały czas pamiętaj, że sensem tej gry jest wspólna zabawa.
- **Mów „tak”¹⁶** - jeśli gracze zadają pytania lub wysuwają sugestie, to znaczy, że są zainteresowani tym, co się dzieje. Prawdopodobnie mają jakiś pomysł, który chcą Ci przekazać. Ośmiel ich i pozwól go przedstawić. To nie oznacza, że musisz to wdrożyć. Chodzi o umożliwienie im wypowiedzenia się i wpływu na świat oraz historię. W odpowiednim czasie wykorzystuj ich pomysły.
- **Rzuty muszą mieć znaczenie** – za każdym razem, gdy gracz sięga po kostkę, niech dzieje się coś ciekawego. Nie pozwól graczom rzucać, jeśli nie będzie miało to wpływu na fabułę. Jeśli w wyniku potencjalnej porażki akcja ma stanąć w miejscu – również zrezygnuj z rzutu. Lepiej wtedy powiedzieć „tak, ale...”.

Nagrody

Nagradzaj graczy za dobre odgrywanie i realizację celów, dając im punkty FU. Oczywiście może być to podyktowane również innymi powodami (patrz wcześniejszy rozdział). Punkty FU umożliwiają zwiększenie szansy na sukces, co czyni je pożądaną i wartościową nagrodą.

Jak dużo i jak często? - Bądź hojny, jeśli chodzi o punkty FU. Ich posiadanie nakręca graczy do bardziej heroicznych wyczynów i spektakularnych akcji. Oczywiście bierz też pod uwagę, czy jest to gra jednorazowa, czy część większej kampanii oraz jaki klimat świata tworzycie. Gracze za pomocą punktów FU mogą przyspieszyć akcję, ale będą też potrzebować ich uzupełnienia.

16 Zwykle „Tak” wystarczy, ale ciekawsze jest „Tak, ale...”.

Postacie i przeszkody

Wszystkie postacie, potwory, pułapki, przeciwnicy, przeszkody terenowe i inne elementy spotykane podczas przygód są definiowane w podobny sposób jak bohaterowie graczy. Nie jesteś ograniczony przez żadne zasady podczas ich tworzenia, z wyjątkiem tego, by były interesujące i stanowiły źródło przygód. Poniższy generator, może ułatwić tworzenie wyzwań w locie.

Jak używać generatora?

- Rzuć 1k6 i odczytaj z tabeli relację
- Zmodyfikuj otrzymany wynik w zależności od typu spotkanej istoty. Wybierz większy wynik. Otrzymasz w ten sposób kostki utrudnienia dla potencjalnej sytuacji konfliktowej.
- Możesz przyjąć (ale jest to opcjonalne), że zmodyfikowany wynik jest też ilością "ran". W zależności od konwencji w jakiej prowadzisz przygodę, mogą to być "rany" dotyczące pojedynczego przeciwnika albo całej ich grupy.

Modyfikatory wyniku

Dzięki poniższym modyfikatorom, możesz w łatwy sposób dostosować ilość kostek utrudnienia do wyzwania. Jest to rozwiązanie mechaniczne, gdy nie masz czasu / możliwości przygotowywać odpowiedniego zestawu atrybutów dla przypadkowych bohaterów niezależnych. Ta metoda przydaje się szczególnie podczas spotkań losowych. Możesz użyć więcej niż jednego modyfikatora.

Modyfikatory z typów BN'a:

- **-2:** Samotny wędrowiec lub grupa "cywilnych" BN'ów (mieszczanie, chłopci, kupcy etc.).
- **-1:** Uzbrojona grupa BN'ów (karawana, strażnicy miejscy, lokalna milicja etc.),
- **0:** Grupa rozbójników, myśliwych, żołnierzy etc., typowe dzikie zwierzęta,
- **+1:** Potwory, bestie, duże i groźne dzikie zwierzęta, specjaliści z danej dziedziny (wyszkoleni najemnicy, weterani), magowie
- **+2:** Demony, istoty nadnaturalne, arcymagowie

Modyfikatory z typów spotkania:

- **+1:** Spotkanie istotne dla prowadzonego scenariusza,
- **+2:** Spotkanie o charakterze "boss na zakończenie".

Wynik	Reakcja	Opis
1 i mniej	Przyjazna	BN jest gotów pomóc postaci. Nie musi być to bezinteresowne ale nie będzie dążył do sytuacji konfliktowej.
2	Neutralna	BN ma swoje sprawy do załatwienia. Nie będzie dążył do sytuacji konfliktowej.
3	Ostrożna	BN może być zaskoczony obecnością bohatera. Nie jest pewien jaką przyjąć względem niego postawę.
4	Nieufna / Podejrzliwa	BN nie jest pewien, czy pojawienie się bohatera nie stoi w sprzeczności z jego interesami. Szykuje się do możliwej obrony.
5	Nieprzyjazna	BN uważa, że bohater jest jego przeciwnikiem. Chętnie się go pozbędzie z okolicy. Negocjacje mogą być trudne.
6 i więcej	Wroga	BN deklaruje otwarty konflikt względem bohatera. Możliwości porozumienia są znikome.

Bohaterowie graczy spotykają na swojej wędrownego sprzedawcę artefaktów (modyfikator -2). Rzut kostką sześcienną, daje wynik 3. Handlarz będzie przyjazny (relacja 1). Nie będzie też raczej dążył do eskalacji konfliktu (Kostki utrudnienia: 3), choć zachowa ostrożność.

Bohaterowie graczy natknęli się na wielkiego, pierzastego węża. To groźne, mityczne zwierzę (modyfikator +1). Rzut kostką sześcienną daje wynik 6. Jest wrogo nastawione do drużyny (relacja wroga). Atakuje ją szaleńczo (kostki utrudnienia 7). Jeden z członków próbuje uspokoić zwierzę. Musi zakończyć z powodzeniem test z 7 kostkami utrudnienia powiększonymi o kostki trudności zaklęcia i pozostałych czynników.