

**XIĘGA**  
**BOHATERÓW**  
**DO INSCENIZACJI NARRACYJNEJ**  
**KRYSZTAŁY CZASU**

# **ROZDZIAŁ I:**

## **WSTĘP**

>>Natury naszego świata pewni być nie możemy. Przypuszczać jedynie można, że nasz Bezmiar zawieszony jest pośród pustki innych od naszego Bezmiarów. Tak i nikt „stamtąd” nie może być pewny natury swego świata. Nie mogąc zaś określić elementarnych odpowiedzi – skąd mamy wnioskować o prawdziwość któregośkolwiek ze światów: naszego lub „tamtego”?<<

fragment *Kamiennych Tablic*, „O Powstaniu Wszchrzeczy”

## PROLOG czyli Z CZYM TO SIĘ JE?

Szanowny Czytelniku – to co trzymasz przed oczami to nie jest zwykły teks. To klucz. To srebrny klucz do granic wyobraźni. Zabierze cię w podróż poprzez – mówiąc słowami Lovercrafta – „Bramy Srebrnego Klucza”, z daleka od szarej i nudnej rzeczywistości, z daleka od monotonii milionów istnień, z daleka od wegetujących egzystencji szarych zjadaczy chleba. Z daleka od przyziemnych spraw małych, ciemnych i podłych ludzi, bez ambicji, honoru, wrażliwości. Ta podróż nie wyzwoli Cię z okowów rzeczywistości – ale wrócisz z niej silniejszy. Z każdym razem bogatszy o nowe doświadczenia. Ty i wszyscy którzy razem z tobą się w tą podróż wybiorą. Czy już wiesz gdzie się wybieramy?

Pora wybrać się w świat **INSCENIZACJI NARRACYJNYCH** – poza horyzont normalności.

Z pewnością zaciekawiła was nazwa: Inscenizacja Narracyjna? Jest to polski odpowiednik angielskiej nazwy – **Role-Playing Games**, a w Polsce spopularyzowanej terminem **Gier Fabularnych**. Jakkolwiek Gry Fabularne są bliższe znaczeniem do angielskiego **RPG** [dosłownie: **gra z podziałem na role**] to termin Inscenizacja Narracyjna bliżej oddaje treść całego zjawiska. RPG przywędrowały do nas z Zachodu – i jest to jest pewnie jedna z niewielu pozytywnych rzecz, która stamtąd przybyły [jeśli nie liczyć Kościoła Satanistycznego, muzyki rockowej, Internetu i tym podobnych – bez których przyznacie, że nowoczesnemu człowiekowi ery postnowoczesnej trudno się obyć :-)]. Powstały pod koniec lat 70-tych na jednym z uniwersytetów amerykańskich a do nas dotarły w połowie lat 80-tych.

Ich rodowód jest dwojaki. Z jednej strony jest nim szeroko pojęte zjawisko teatru (dlatego użyto członu „inscenizacja”) a z drugiej strony było to daleko posunięte wykorzystanie strategicznych gier planszowych (graliście kiedyś w „Magię i Miecz” albo „Bitwę na Polach Pellenoru”?) – stąd nazywało się je „grami”.

W rzeczywistości nie ma to jednak wiele wspólnego z grami – tu nie ma wygranych ani przegranych – chodzi po prostu o dobrą zabawę w gronie przyjaciół. Inscenizacja

Narracyjna jest więc przede wszystkim rozrywką – niemasową choć grupową, niszową choć dość popularną, kulturalną choć by się nią zajmować nie trzeba być kulturoznawcą. RPG czerpie garściami z literatury SF i Fantasy bo tworzy wspólny z nimi nurt kulturowy i rzeczywistości literackie zazwyczaj stanowią konwencję dla Inscenizacji. To nic innego jak forma dostarczania przeżyć estetycznych – ale i wiele, wiele więcej. O czym później...

Skoro już mamy mglisty zarys w którym to obrębie rzeczywistości obraca się zjawisko zwane RPG [nie mylić z radzieckim granatnikiem przeciwpancernym ;-)] oraz ludzie z nim związani, pora przejść do sedna sprawy. Co takiego potrzeba by zaistniała Inscenizacja Narracyjna? I czym tak właściwie to jest?

Potrzeba więc wpraw parę osób – co najmniej dwóch. Może być trzech. Cztery osoby to już jest coś. Pięć osób też może być. Czy może być 6? Oczywiście – a nawet

powinno być. Może też być więcej – byleby nie za dużo [10 osób to już jest tłum – a choć RPG często korzysta z improwizacji to happeningiem nie jest i nie będzie, bo być nie musi i nie może]. Najlepiej by było to towarzystwo mieszane płciowo. Osoby takie powinny się cechować: wyobraźnią przestrzenną, inwencją twórczą, kreatywnością, umiejętnością współpracy w grupie, humorem (niekoniecznie czarnym) a przede wszystkim fantazją. Jeśli jednak nie wykazują powyższych cech a przejawiają choć szczątkowe oznaki występowania inteligencji, formułują względnie zrozumiałe zdania i czasami używają mydła to już jest duży sukces – i można zaczynać zabawę. Mając już jakąś grupę, trzeba znaleźć kogoś **KOMPETENTNEGO** kto

przyjmie na siebie **ODPOWIEDZIALNOŚĆ**. Jeżeli nikogo takiego spośród siebie nie rozpoznajecie to trudno – ciągnijcie zapałki. W każdym razie jedna osoba musi zostać tzw. Prowadzącym lub jak się zwykło mawiać (dla osób cierpiących na manie wielkości): Mistrzem Gry [z ang. Game Master] – w środowisku zwykło się też używać terminów: Narrator, Starosta Gry, Nadzorca – ale my pozostajmy przy Prowadzącym/Mistrzu Gry (w skrócie: **MG**). Pozostali uczestnicy są tzw. Graczami.

W Inscenizacji Narracyjnej nie uczestniczy żadna publiczność bo jest to rozrywka kameralna – nie dla mas i innych buraków (choć czasem uczestniczą w niej osobnicy nie udzielający się bezpośrednio, tzw. pomagierzy MG). Ogólnie można powiedzieć, że po prostu spotykają się znajomi po to by razem miło spędzić czas.

Uczestnicy będą wcielali się postaci różnych **BOHATERÓW** których sami sobie wykreują – tzw.



**Bohaterów Graczy** [w skrócie: **BG**]. Wpierw jednak wybiorą sobie konwencję – to jest świat i realia w którym poruszać się będą ich bohaterowie. Mogą więc jako rycerze, rozbójnicy, księżniczki czy czarodziejki przemierzać baśniowe krainy, mroczne i zapomniane przez dobrych bogów bezdroża, bawić na turniejach w zamkach wielkich królów starożytnych krain, uczestniczyć w polowaniach na czarownice pośród zabobonnych mieszkańców ciemnogrodów. Mogą też wcielić się w pilotów statków kosmicznych, naukowców badających rubieże kosmosu czy przemytniczki hi-tech kontrabandy. A wszystko to będzie miało wspólną cechę. Nie będzie się odbywać na deskach sceny, za pomocą rekwizytów i dekoracji. Wszystko będzie dziać się w wyobraźni poszczególnych uczestników – którzy słowami będą opisywali zachowania i akcje swoich bohaterów – w czasie rzeczywistym, bez z góry ustalonego schematu – improwizując i reagując na zastane sytuacje w trakcie Inscenizacji. Czy kiedykolwiek chcieliście przeżywać przygody swoich ulubionych bohaterów literackich czy filmowych? Podróżować razem z Drużyną Pierścienia po Śródziemiu, walczyć jako pilot Imperium z Rebeliantami w świecie Gwiezdnego Wojen, albo też rzucić się w wir jakiegoś wymyślonego przez kogoś świata – jakby wręcz zasiadając do lektury nie znanej książki? Albo choć raz być kimś innym niż jesteście? Czy wręcz zawsze przejawialiście chęć bycia aktorem albo pisarzem? Jeśli tak to Inscenizacja Narracyjna da wam tę rzadką w dzisiejszym świecie możliwość dobrej zabawy i satysfakcji. Będziecie mogli się na chwile oderwać od nudnej rzeczywistości – spadku PKB, wzrostu bezrobocia, Busha przemawiającego na forum ONZ, Tomasza Lisa chrzaniącego trzy po trzy w TVN/Polsacie (które jak wiadomo są telewizjami satanistycznej żydokomunomasonerii, co powiedzą wam w każdym prawdziwie polskim radju ;-) ) czy też zapomnieć o tym że Miller się rozbił ale nie zabił. Będziecie mogli rzucić się w otchłań nieznanego.

Każdy z podręczników do RPG opisuje jakiś świat [znany z książek czy filmów albo wymyślony przez autorów] i zasady w nim obowiązujące. Kto w takim świecie żyje i gdzie? Jak wygląda bieg historii i genezis itd., itp. Bohaterowie zawsze będą osobami które zamieszkuje jeden z takich rzeczywistości. Gracze ich prowadzący mogą deklarować dowolne interakcje – byle zachować związek przyczynowo-skutkowy – czyli być gotowymi ponieść konsekwencje swoich czynów. A ich swoboda jest ograniczona tylko ich wyobraźnią, specyfiką wykreowanych przezeń bohaterów i zasadami na jakich opiera się dany świat.

Szczególne role przypada tu Narratorowi (MG). Oprócz Bohaterów Graczy w świecie żyją jeszcze inni bohaterowie tzw. **Bohaterowie Neutralni** (w skrócie BN z ang. NCP – Non-Player Character – czyli Bohaterowie-Nad-Którymi-Gracze-Nie-Mają-Kontroli). Ich to właśnie będzie odgrywał Mistrz Gry. Oczywiście nie wszystkich a tylko tych z którymi Bohaterowie Graczy będą mieli styczność. Ponieważ zaś cała Inscenizacja toczy się w wyobraźni uczestników – MG musi opisywać całą rzeczywistość w której poruszać się będą BG – miejsca w których się znajdują, zdarzenia których są świadkami itd. Stad przyjęło się nazywać Prowadzącego Narratorem – i Inscenizacja otrzymała przydomek „narracyjnej”. By inscenizacja nie była tylko jakimiś chaotycznymi

migawkami z życia bohaterów, Mistrz Gry będzie musiał stworzyć jakąś historię w której da możliwość uczestniczenia graczom i którzy będą na żywo rozwijać swymi czynami. Bohaterowie Graczy w toku historii stworzyć powinni **Drużynę Poszukiwaczy Przygód**, wspólnie dążącą do zapodanego w danej chwili celu a jednocześnie realizując swoje cele osobiste. Będą więc poszukiwać sławy, bogactw, szlachejnych ideałów, karczemnych burd lub osóbek negocjowalnego afektu – niejednokrotnie ratując przy tym świat w którym żyją przed zagładą lub walnie się do niej przyczyniając.

Tak w wielkim skrócie wygląda Inscenizacja Narracyjna. Jak wygląda ona w szczegółach – to właśnie opisuje poniższy podręcznik. A opisuje on świat w konwencjach fantasy – a więc świat w którym występuje magia, smoki, czarodzieje, księżniczki, rycerze itd. Dokładny opis świata inscenizacji znajduje się – częściowo w Xiędze Prowadzącego oraz w Xiędze Konwencji [geneza, przebieg historii i opis geograficzny]. Tutaj – tj. w Xiędze Bohaterów jest wszystko co potrzebne jest Graczom oraz ich Bohaterom – po części także Bohaterom Neutralnym prowadzonym przez Mistrza Gry. W Xiędze Prowadzącego jest natomiast wszystko co jest potrzebne Mistrzowi Gry do prowadzenia inscenizacji a o czym Gracze nie koniecznie wiedzieć powinni.

Ruszajmy więc, tam gdzie „[...] przeminęły jak deszcz, jak porywisty w polu wiatr – odeszły dni chwały, skryły się za nieśmiertelnymi górami – w mrok i cienie...”

## CO JEST JESZCZE POTRZEBNE?

By zagłębić się w świat Inscenizacji Narracyjnej, oprócz rzeczonygo podręcznika potrzebne będzie: sporo wolnego czasu, dużo papieru (czystego), przybory do pisania – najlepiej by każdy z uczestników miał własny ołówek z gumką; karty bohaterów (należy skopiować po jednej dla każdego gracza) oraz kostki do gry. Standardowo używa się w Inscenizacji „Kryształy Czasu” kostek 10-ściennych i 6-ściennych. Przydatne bywają również kostki 8-ścienne. Oprócz nich istnieją też kostki 4, 12 i 20 ścienne ale od biedy można się bez nich obejść. Najlepiej żeby każdy z uczestników gry miał własny komplet kostek – po 2 z każdego gatunku – każda w innym kolorze. Kostki takie można zazwyczaj nabyć w sklepach z akcesoriami RPG. Czasem można je też znaleźć w grach planszowych.

Ponieważ Inscenizacja Narracyjna w pewnym stopniu oddaje realizm świata rzeczywistego (tylko w innej konwencji), naturalną rzeczą jest że w pewnym momencie wybuchnie jakaś walka – czy to między BG lub BG kontra BN (ewentualnie BG będą stali i patrzyli jak BN się wyżynają nawzajem). Czasami więc dla wygody przyda się do symulacji starcia plansza podzielona na kwadraty lub hekсы (sześciokąty) i figurki w odpowiedniej skali. Takie duperele można nabyć w sklepach z modelami i figurkowymi gramami bitewnymi. Od biedy mogą być hipki z klocków LEGO [zabrane młodszemu rodzeństwu] a jeśli gracze mają talent, wyobraźnię i poczucie humoru to mogą se sklecić ludziki z kasztanów. Z własnego doświadczenia wiem, że kieliszki do wódki po opróżnieniu zawartości doskonale zastępują modele jakichkolwiek istot żyjących w świecie

„KC”. Jakkolwiek plansza nie jest potrzebna do inscenizacji – wraz z coraz większą liczbą przebytych „sesji” gracze będą dochodzić do wprawy w odgrywaniu walk tylko w wyobraźni, przy pomocy narzędzi szeroko pojętej narracji.

Z doświadczenia także wiadomo, że przydatny może być taki złom jak PeCet + zestaw nagłaśniający HiFi. Komputer może się przydać do odpalania przeróżnych programów ułatwiających wszelakie obliczenia w czasie inscenizacji (mnóstwo takich programów można ściągnąć z Internetu – programy do losowania BN i BG, symulatory kostek, rysowniki map, herbów itd.) a Hi-Fi do puszczenia klimatycznej muzyki, pomagającej wczuć się w inscenizowaną historię. Nie muszę chyba dodawać, że połączenie obydwu złomów w kontekście użytkowania mp3-jek rozwiązuje problem ciągłego zmieniania CD/MC. Jakkolwiek prawdziwi wyjadacze, szczególnie urządzający rekreacyjne sesje w plenerach (najczęściej przeróżnych ruin zamków itp.) – takich zbędnych rozpraszaczy uwagi nie potrzebują.

## GRACZ

*„...cóż jedna istota mogłaby zrobić przeciw tak wszechogarniającej nienawiści? Ale prawdą było, że nie był to zwykły ze śmiertelników...”*

**fragment Kamiennych Tablic, „Wojna z Tym Którego Imienia Nie Powinno Się Wymawiać”**

Pobieżnie już wiemy jaką rolę w inscenizacji mają uczestnicy będący graczami. Cały w zasadzie poniższy tekst będzie odnosił się do opisu kreowanych przez graczy Bohaterów (jakkolwiek analogicznych zasad używa MG do kreowania przedstawianych przez siebie BN). Najpierw będą opisane ramy w które są oni ujęci w świecie „Kryształów Czasu” – czyli współczynniki i inne cechy mówiące o tym co danym bohaterem można w świecie inscenizacji zrobić, czego zrobić nie można a co można zrobić z mniejszym lub większym prawdopodobieństwem. Oczywiście zachowanie się bohatera i powodzenie wykonywanych przez niego akcji będą zależały nie tylko od tych cech i współczynników, ale przede wszystkim od sprytu, pomysłowości i inwencji prowadzącego go Gracza. W dalszej części Xięgi znajdują się już same konkrety między którymi Gracze mogą wybierać – tworząc nowego Bohatera w świecie „Kryształów Czasu”. Są to profesje których Bohaterowie mogą się wyuczyć oraz związane (lub niekoniecznie) z nimi umiejętności które mogą rozwijać w trakcie trwania inscenizacji. Inscenizacja stanowi zazwyczaj ciąg następujących po sobie historii (tzn. **scenariuszy** podzielonych na **sesje** – czyli kilkugodzinne spotkania uczestników inscenizacji, w czasie których „przeżywają” kolejne etapy historii) w których uczestniczą Bohaterowie więc stanowić to będzie względną całość. Ponieważ BG będą się w trakcie inscenizacji rozwijać, zdobywać doświadczenie i zyskiwać coraz wyższą pozycję w hierarchii świata „Kryształów Czasu” – zmieniać będą się również ich cechy, współczynniki i umiejętności. Zazwyczaj na lepsze – choć nie jest to regułą bo znane jest przecież powiedzenie, że niektórzy ludzie wraz z biegiem życia „cofają się w rozwoju” i nie ma żadnych przesłanek ku temu by nie stosować tej reguły w tej Inscenizacji.



Do zapisywania wszystkich informacji o Bohaterze służy Karta Bohatera, umieszczona na końcu tej Xięgi. Gracz winien mieć ją zawsze pod ręką, by w razie potrzeby móc sprawdzić aktualny stan jego bohatera i odpowiednio się do tego ustosunkować.

Cała bowiem trudna sztuka bycia graczem polega na tym by jak najlepiej w rzeczywistości odgrywać swojego bohatera. Gracz musi mieć tu w szczególności na uwadze ograniczenia BG – nikt nie wymaga od niego profesjonalnego warsztatu aktorskiego – także i popisywanie się takowym może wzbudzić dezaprobatę i niechęć pozostałych członków drużyny. W końcu to nie jest teatr – gdzie wszystko – jakże prymitywnie – jest z góry określone.

Podstawowym narzędziem gracza jest dialog prowadzony z Mistrzem Gry (lub odgrywanymi przez niego BN-mi) i pozostałymi Graczami (ich BG). Opisuje on dokładnie podejmowane przez swego bohatera czynności – na podstawie informacji o aktualnej sytuacji podawanych mu przez Mistrza Gry. Powinien Gracz pamiętać by wyraźnie zaznaczyć co mówi „w grze” (a więc notabene co mówi jego bohater) a co poza nią (np. pytając MG o jakieś szczegóły otoczenia). Gracze raczej nie będą korzystali z jakiejś zaawansowanej ekspresji ciała (wyjątek: patrz DRAMA w rozdziale Xięgi Prowadzącego o Narracji) – zwykle siedzą na kanapie czy stołkach – więc nie ma co „cudować” w tej materii. O powodzeniu wykonywanych przez BG działań decyduje MG – a zasady opisane w tym podręczniku mają mu w tym pomóc. Zasady te regulują aspekty inscenizacji w możliwie dokładny sposób – oddając względnie realizm znany ze świata rzeczywistego. Przypuśćmy na przykład, że BG zbliża się do opuszczonego domu i chce otworzyć drzwi. MG oznajmia, że są zamknięte i potrzebny jest klucz. Gracz nie może tak po prostu powiedzieć, że je otwiera – o tym czy mu się uda i jak to robi, zadecydują zasady Inscenizacji poniżej opisane. Oprócz bezstronnej decyzji MG, o powodzeniu akcji BG może zadecydować wynik rzutu kostkami i porównanie go z odpowiednią cechą bohatera (patrz **Testy**). Jak to już wcześniej wspomniano – Gracz ma prawie nieograniczony wachlarz podejmowanych akcji i rozwiązywania problemów – zależny w sumie od jego własnej pomysłowości. W każdym przypadku, które nie są opisane w podręczniku – o rozstrzygnięciu decydować będzie MG w oparciu o swój rozsądek. Niemożliwością jest bowiem opisanie



wszystkich możliwych okoliczności, które mogą zaistnieć w świecie „Kryształów Czasu” i ujęcie ich w jakieś sztywne ramy.

Jeśli chodzi o specyfikę kreowania bohaterów to nie ma z góry narzuconych zasad odnośnie tego czy Gracz powinien tworzyć BG podobnego do siebie (szczególnie z cech osobowości, a nie wyglądu zewnętrznego) czy też kogoś zupełnie odmiennego. Gracz sam będzie wiedział najlepiej w kogo będzie chciał się wcielić. Wiadome jest jednak, iż początkującym graczom łatwiej będzie prowadzić postacie choć trochę odpowiadające im psychice – co pomoże uniknąć im komplikacji w świecie inscenizacji. Z medycznego punktu widzenia nie możliwe jest wystąpienie rozdwojenia jaźni w świecie rzeczywistym, spowodowane graniem kogoś innego w świecie inscenizacji. W każdym razie u osób o względnej równowadze psychicznej.

Największą uwagę gracze powinni zwrócić na rozdział traktujący o Charakterze, Celach i Motywacjach – bowiem wybory związane z powyższymi cechami będą definiowały postępowanie ich postaci – a więc BG odgrywanie. Druga w kolejności jest ważność przestrzegania kodeksu danej profesji (patrz opisy poszczególnych profesji) – to czy gracz będzie go przestrzegał decyduje o tym w jaki sposób będą się do jego bohatera odnosili mieszkańcy świata „KC”. Bohaterowie którzy odstępują od kodeksu profesji będą przez innych jej przedstawicieli traktowani z rezerwą a nawet wrogością – jeśli owe odstępstwa są duże. Mogą go też spotkać inne sankcje – np. będzie mu trudniej znaleźć nauczyciela (patrz opis Rozwoju Bohatera). Poza tym gracze powinni zapoznać się z rozdziałem dotyczącym opisu rasy, której Bohater jest przedstawicielem. Informacje tam zawarte traktują o ich kulturze, religii i społeczeństwie – więc w ostateczny sposób winny zbudować Graczom pojęcie, jaką to częścią świata „KC” stanowią ich bohaterowie. Opisy ras znajdują się w Xiedze Prowadzącego – bo to MG musi najlepiej zaznajomić się z realiami świata i istot go zamieszkujących. Dobrze by też było, by MG przeczytał (lub opowiedział) Graczom rozdział o Genezie świata „KC” – najlepiej na samym początku – zanim Gracze stworzą swoich bohaterów lub nim wprowadzi ich MG w ów świat. **UWAGA:** Te informacje oczywiście mają działać na wyobraźnię Graczy – BG raczej nie będą dysponowali wiadomościami o powstaniu świata. Gracze powinni więc pamiętać by nie wykorzystywać ich w inscenizacji (chyba że ich Bohaterowie zdobędą je w jakiś sposób – np. ze starożytnych kronik lub traktatów filozoficznych). Jeżeli chodzi o dział tyczący historii Orchii i jej Archipelagów to MG może przedstawić skróconą wersję na początku – a gracze wedle swojego uznania mogą potem sobie poczytać o szczegółach – byle by pamiętali o uwagach powyżej. Wszystko to pozwoli lepiej wczuć się w specyfikę świata „Kryształów Czasu” – w który gracze wybiorą się w wyobraźni podczas Inszenizacji Narracyjnej.

## GRACZ A DRUŻYNA

Ponieważ jak już to powiedziano wcześniej – przypadki gdy w inscenizacji uczestniczy tylko MG i jeden Gracz są bardzo rzadkie (czasem są to tzw. **Sesje Osobiste** – patrz rozdział o Narracji w Xiedze Prowadzącego – MG

wprowadza każdego z BG osobno, na osobnych sesjach). Najlepiej by, oprócz MG, w Inszenizacji uczestniczyło około 6-7 Graczy. Mimo, iż liczba 4-5 też jest dobra – wymusi na Graczach wybór – prędzej czy później – bohaterów wieloklasowych (a tacy wolniej rozwijają umiejętności) zaś 2-3 bohaterowie nie będą w stanie wybrać tak profesji swoich bohaterów by być przygotowanymi na każdą ewentualność. Np. może w pewnym momencie zabraknąć kogoś, kto by rozbroił nie dającą się ominąć pułapkę – bo nikt nie dysponuje umiejętnościami kasty łotrowskiej. Znowu za duża liczba – powyżej 8 graczy spowoduje, chaos i bałagan w kolejności podejmowanych akcji, jedni gracze będą się przekrzykiwać i nie dopuszczają do głosu innych graczy. Oczywiście nie jest powiedziane, że Graczy nie może być 10-ciu – jeśli tylko MG potrafi nad nimi zapanować – i sprawić by rozegranie walki z rzeźmieszkami w ciemnym zaułku nie zajęło całej sesji – to już jego sprawa, problem i zasługa.



Ideą RPG jest, aby wszyscy gracze stawali razem do rozwiązywania problemów, które w toku opowiedanej historii stawia przed nimi Mistrz Gry. Gdy cała grupa wzajemnie ze sobą współpracuje, osiągnie nieporównywalnie lepsze wyniki niż samotny, choćby bardzo silny bohater. Podstawowa więc zasada Inszenizacji Narracyjnej nakazuje, by wszyscy awanturnicy (poszukiwacze przygód których odgrywają uczestnicy) pomagali sobie i wzajemnie siebie uzupełniali, więc dzielili obowiązki podług posiadanych umiejętności. Dopiero tak zgrana grupa tworzy **Drużynę**. Czyli zwartą liczbę osób gotowych na najgorsze – razem przeciw losowi – na dobre i na złe. Początkujący uczestnicy powinni pamiętać, że indywidualne dobro każdego BG łączyć powinno się razem z interesem całej Drużyny – co dobre dla każdego BG w jego pojmowany egoistycznym interesie nie musi być dobre dla wszystkich pozostałych członków drużyny.

W przeciwnym wypadku – egoistycznie działający BG nie przeżyją pierwszego spotkania z bandą niemytych goblinów. Dlatego złym nawykiem jest przenoszenie animozji i nieporozumień ze świata rzeczywistego w

świat inscenizacji – do doprowadzi tylko do pogorszenia się stosunków w Drużynie a w konsekwencji jej rozpadu.

Jakkolwiek prowadzenie ekipy targanej sprzecznymi interesami, ukrytymi motywacjami o różnych celach może być interesujące i zabawne – szczególnie jeśli polega na wzajemnej, agresywnej rywalizacji np. przedstawiciele zhierarchizowanych kościołów i wyznań (szczególnie dobrych bogów, wbijających sobie noże w plecy) – to jednak takie rozwiązania zalecane są raczej dla doświadczonych graczy, w innym przypadku takie animozje mogą przerosnąć uczestników i zapędzić ich w ślepią uliczkę.

Błędem jest także postrzeganie MG jako wroga – osoby stojącej po drugiej stronie barykady – która rzuca co chwile kłody pod nogi drużynie, czyhając kogo by tu znowu ukatrupić. Tak nie jest a w każdym razie być nie powinno. Gracz nie powinien utożsamiać MG z odgrywanymi przezeń potworami i wrogami BN. MG jest kimś w rodzaju demiurga czuwającego nad porządkiem i równowagą inscenizacji – wydającym obiektywne sądy i rozstrzygnięcia. Oczywiście jest, że nie sposób uniknąć sytuacji gdy MG będzie działał stronniczo (w zły sposób pojętym „swoim interesie”) – ale od jego dojrzałości jako prowadzącego zależy by było stronniczego działania jak najmniej.

Istnieje w PRG też takie pojęcie jak „Drużyna Idealna”. Oprócz tego bowiem by była zgrana musi być wszechstronna – różnorodnością ras i profesji bohaterów. To też jednak nie wszystko. Podstawą do zrozumienia i współpracy BG w inscenizacji jest ich umocowanie fabularne. Nie wystarczy bowiem zadeklarować, że BG „lubią” się czy znają – i to tylko dlatego, że prowadzący ich gracze tak zdecydowali. Każdy przecież ma znajomych, z którymi nie wybrałby się na krótki spacer a co dopiero mówić o długiej i ciężkiej wyprawie, Przygodzie – u podstaw której leży solidarność, poświęcenie dla towarzyszy doli (lub niedoli) i niejednokrotne udowadnianie łączącej ich przyjaźni. Umocowanie fabularne polega na tym – by jeśli już Gracze zadeklarowali przyjaźń swoich BG – to powinni ją umotywować. Najlepiej nadaje się to tego część kreacji BG związana z jego historią. BG mogą się znać od młodości – razem wychowywać lub już gdzieś podróżować – niech uwzględnią to przy opisie postaci. W przypadku kilku członków tej samej rasy – lub ras pokrewnych (np. człowiek, półork i półelf) BG mogą być w jakiś sposób z sobą spokrewnieni. Reszta BG też może być w jakiś sposób powiązana wspólną historią. Może się tak zdarzyć, że znający już co nieco świata gwardzista (jeden z BG) przysięgł starymu księciu (BN), swemu suwerenowi i przyjacielowi opiekę nad jego jedynaczką – adeptką sztuk magicznych (kolejny z BG). Możliwości jest wiele. Ważne jest by BG faktycznie więcej łączyło niż dzieliło. Powinni więc posiadać podobne charaktery, mieć podobny status społeczny i pochodzić z ras, które nie żywią do siebie nienawiści oraz nie wyznawać antagonistycznych religii. Oczywiście istnieje wiele możliwości a nawet wyjątków – wiadomo przecież, że nie wszystkie krasnoludy lubią towarzystwo gnomów – i odwrotnie, np. wśród uruków są też jarowie, którzy są przyjaźnie nastawieni do innych ras. – patrz opisy ras (niektórym osobom zdarzyło się nawet grać w drużynie z rycerzem, który z szacunku i fascynacji dla Starej Rasy

czcił Reptylliona Wielkiego za co stał się wyrzutkiem w społeczności orków).

Ważne by postawy życiowe BG nie były względem siebie skrajne. Niemożliwą stanie się gra zrównoważonym elfim arystokratą, adeptem magii w jednej drużynie z porywczym, na wskroś szalonym barbarzyńcą – nie dość że plebejuszem to jeszcze mieszańcem (półolbrzymem lub półorkiem).

Skuteczna drużyna musi posiadać podstawową cechę: wszechstronność. Można to osiągnąć poprzez jej kastowe zróżnicowanie („kasta” nie ma bowiem w świecie „KC” negatywnej wymowy jaką znamy ze świata rzeczywistego). Grupa winna być dobrana odpowiednio pod względem profesji. Nie powinni być w niej sami kapłani, mnisi i druidzi – bo taka kompania to może co najwyżej wyruszyć na pielgrzymkę a nie na poszukiwanie przygód. Znowuż wojownik, gwardzista, najmita, barbarzyńca i mściciel – nawet wspomagani przez mistrza oręża i charakternika – zbiorą tęgi łomot w starciu z pierwszym, lepszym czarnoksiężnikiem – pozbawieni ochrony przed magią, nie dadzą rady pokonać nieumarłych bez błogosławieństwa dobrych bogów – a nawet jeśli – to w końcu pozabijają ich pułapki pozakładane w siedzibie czarodzieja...



Dlatego w drużynie powinien się znaleźć przedstawiciel kasty rycerskiej [przyjmie na siebie główne ataki wroga] wspomagany przez przedstawiciela kasty żołnierskiej [będzie osłaniał rycerza i członków drużyny słabiej radzących sobie w starciu], także łotrzyk [zna się na skrytobójczej walce i ma umiejętności którymi poradzi sobie z różnymi pułapkami, zasadzkami itp.], kleryk [będzie wspomagał drużynę czarami defensywnymi, modlitwą itp.], czarodziej [będzie znał się na magii – potrafił nią rozwiązywać problemy, także chronić przed magią wrogów] oraz przedstawiciel kasty społecznej [choć słaby w walce – dysponuje zwykle sporą wiedzą teoretyczną pozwalającą rozwiązywać problemy inaczej niż walką – a oprócz tego – zwykle wysoka charyzma przedstawicieli tej kasty zapewni drużynie autorytet w kontaktach z innymi przedstawicielami ras inteligentnych]. Tak złożona drużyna nie powinna dać się zaskoczyć jakimkolwiek przeciwnictwom losu. Oczywiście nie jest to żadna gwarancja powodzenia – wszystko zależy od graczy. Powyższy układ może być dowolnie modyfikowany – szczególnie jeśli gracze przyjmą na siebie zadanie grania bohaterami wieloprofesyjnymi. Jest to po prostu propozycja – wysunięta przez doświadczenie autorów...

Na potrzeby tego podręcznika będziemy się dalej posiłkować taką przykładową drużyną. Jej statystyki



znajdują się w dodatkach do tej Xięgi – jako przykładowych archetypów. Jeśli ktoś nie ma ochoty tworzyć na razie własnego BG (bo np. jeszcze się nie zdecydował) – może wykorzystać do Inscenizacji z jednego z nich – jako gotowych BG. Pora więc poznać naszych przykładowych awanturników:

- **Książę Gotard Ga-Ig-Warn** – półork będący rycerzem – w jednej osobie przywódca i mecenas całej drużyny, choć kompletny żółtodziób, wyznawca Reptylion Wielkiego – fascynat starożytnych dominiów, legend o bohaterach i dawne chwale;
- **Arktur Arkturus** – błękitny malauk – doświadczony podróżnik z krain zachodu (Uwaga: w ojczystej krainie na owym archipelagu nazwiska szlachty kończą się na „-us” i nie używa się tam typowych orkowej kulturze tytułów społecznych – dlatego uczestnicy wcielający się w bohaterów z poza Imperium będą mieli spore problemy z etykietą towarzyską; gdy bowiem taki szlachcic zapomni w towarzystwie poddanych Katana o tytule „Tan”, zostanie wzięty za zwykłego chłopca, parweniusza), będący mścicielem (specjalizacja profesji łowców);
- **Ana-Sara el Aramastra** – reptylionka, mniszka z Walor Tahir, krzewicielka kultu Graama;
- **el Themilida Czarnyszpon** – chochlik z matki niziołki i ojca krasnoluda. Szpieg na usługach domu Rokseatux.
- **el Symonides** – bard, centaur – adiutant ambasadora leśnych koczowników na elfim dworze Olgrionu.
- **tan Dorianna herbu Rokseatux** z Elfiego Domu Deleminea – nasz przykładowy dwuklasowiec: elementalista/druid, morska elfka będąca przedstawicielką zarówno kasty czarodziejskiej jak i klerycznej. Akolita Kręgu Żywiółów, żona ludzkiego alchemika-szlachcica.

Owa drużyna może nie jest idealna, ale wielce funkcjonalna. Mamy przekrój przez praktycznie połowę stanów społecznych, tych wyższych oczywiście – drobnomieszczactwa, burżuazji, szlachty, magnaterii i elit władzy. Choć oczywiście po pierwsze: przykładowy książę jest raczej wyrzutkiem bo mieszańcem (a więc prawdopodobnie bękartem) i odstępcą od oficjalnej religii – przysługuje mu więc raczej pejoratywny termin wymyślony i używany w feudalnym ludzkim społeczeństwie: diuk czyli książę bez ziemi, władzy i prestiżu. Dlatego właśnie pasuje do drużyny składającej się z niższych stanów – bo jest młody, porywczy, skory do czynu, rządny wrażeń i sławy, ma ten dodatkowy atut, że nie kępuje się rodową etykietą arystokracji i co ważniejsze dla całej drużyny – ma pieniądze lub łatwo je zdobędzie, bo rycerze tak wysokiego stanu chętnie są przyjmowani przez innych rycerzy, szczególnie niższego stanu – jeśli wizytę „księcia” poczytają sobie za zaszczyt. Co do drugiego wyjątku, to jest nim mniszka – pozornie niezwiązana z resztą, i w dodatku najniższa z nich stanem. Jednak co do koligacji fabularnych między tymi BG to powiązań może być mnóstwo – konfiguracja przedstawiona w Archetypach bohaterów jest tylko propozycją – od uczestników Inscenizacji zależy w jaki sposób stworzą ten swoisty „prolog”. Najprostszym powiązaniem jest motyw Dworu – w tym przypadku może to być dwór Olgrionu. Tam właśnie spotkać mogły się ich drogi życiowe. Książę będąc typowym hulaką bawi na

provincji, Mściciel podróżując po świecie też może tam trafić, szczególnie, że egzotyczni obcokrajowcy są mile witani przez każdą szlachtę w Imperium Katanów. Wbrew pozorom wiele nie trzeba by tych dwóch połączyć – obaj są obcymi w obcym świecie – a najłatwiej zawiązać nić porozumienia na stopie tożsamesgo położenia egzystencjonalnego. Szpieg, bard i elementalista także są ze sobą powiązani – choć mogą być to tylko luźne znajomości – ale od tego zaczynają się wielkie przyjaźnie. Elementem spajającym może być właśnie owa mniszka – przez zainteresowanie księcia do kultury reptylionów, a fakt pracy w pałacowym lazarecie może powiązać ją z druidką – przedstawicielką tej samej kasty.

To oczywiście jest „burżujski” wariant rozgrywki. Może się wydawać prosty, ze względu na kontakty, powiązania, korumpowanie i nepotyzm – ale nie należy zapominać, że jest niesamowicie „sztywny” przez ograniczenie imperialną etykietą dworską. Fakt też, że środowiska oscylujące wokół wszelkich dworów bywają bardziej niebezpieczne niż ulica. Są to bowiem miejsca, gdzie żarna „sprawiedliwości” systemu społecznego nieustannie miały niewygodne dla panujących osoby, a i łatwo wpaść pod koła „rydwanu historii”, który niepostrzeżenie przemyka przez salony ministerstw i ambasad. Będzie to więc ulubiona opcja wielbicieli intryg i wielkiej polityki.

Równie fascynujący i wolny od komplikacji jest wariant „uboższy” – gdzie drużyna będzie się składać z przedstawicieli nizin społecznych: najmitów, rzemieszczków, rozpustnych bardów i uroczych ładacznic, awanturnych akolitów sztuk i płci wszelakich, gdzie najwyższym statusem społecznym będzie się cieszył rzemieślnik dziedziczący po ojcu warsztat w mieście, a wszelkie komplikacje egzystencji sprowadzać się będą do zdobycia środków na: dzisiejszy nocleg, przeżycie następnego dnia, i upicie się pod koniec tygodnia. Zaś sprawy będą nagle nabierały niesamowitych obrotów, gdy „rydwan historii” rzuci tych prostych dorobkiewiczów w najmniej przez nich spodziewane okoliczności. Na tym właśnie polega czar Inscenizacji Narracyjnych.



Jest jeszcze jedna warta poruszenia sprawa. Niedoświadczeni gracze mają tendencję do wcielania się w bohaterów o złych charakterach. Pół biedy jeśli praworządnych. Problem pojawia się gdy – czy to chcąc odreagować stresy i niepowodzenia z życia codziennego czy też z innych powodów – tworzą bohaterów którzy sięją przysłowiową groź, śmierć i zniszczenie. Wszędzie gdzie się pojawiają palą gwałcą i rabują. Nie jest to zbyt dobry pomysł – z kilku powodów.

Gracze mają co prawda wolność wyboru – ale wbrew temu co się może wydawać – odgrywanie złych bohaterów wcale nie jest łatwiejsze. Argument jest jeden i



zasadniczy: źli bohaterowie łamiący nagminnie prawo mają zazwyczaj krótki żywot – kończący się zwykle szubienicą albo rozrywaniem końmi. Cóż, że wymordują i spalą kilka okolicznych wsi – jaką satysfakcję da im beznadziejna obława urządzona przez lokalnych wielmożów, którzy wezwali na pomoc wojsko. Choć więc w wymyślonych światach RPG panuje dowolność postępowania – można łamać prawo i czynić niemoralnie, to trzeba być przygotowanym na poniesienie konsekwencji czynów popełnionych przez BG. Tak więc niech szanowni Gracze nie mają potem pretensji do MG, że ten próbując postępować zgodnie z zasadami cyklu przyczynowo-skutkowego – wysłał za nimi korpus ekspedycyjny stróżów prawa. I tak jest bowiem bardzo prawdopodobne, że wkraczających na ścieżkę zbrodni BG zlikwidują inni „złoczyńcy” – bo wśród wyrzutków społeczeństwa zwyciężają zawsze silniejsi – a początkujący BG do takich zapewne się nie zaliczają. Kluczenie między kolejnymi obławami i życie w ciągłej konspiracji może być ekscytujące, ale bardzo ograniczy pole MG do tworzenia scenariuszy.

W takim przypadku jeśli Gracze chcą stanąć po stronie „złych i chaotycznych” – diametralnie zmieniając stronę barykady – niech uzgodnią to z MG. Wtedy bowiem – zamiast „pętać” się po cywilizowanych krainach i/lub wcielać w bohaterów z ras inteligentnych MG może stworzyć przygody dla „czarnych charakterów”. Gracze będą mogli wcielić w mieszkańców mrocznych państw Wykłętych Elfów, goblinoidalnych czcicieli sekt zła, rozkładu i chaosu czy też piratów i innych bestii rabujących wybrzeża Orkowego Imperium. Jak już jednak wcześniej wspomniano – jest to znaczne podniesienie poprzeczki. Większość graczy bowiem – prędzej czy później – wyrabia w sobie nawyk utożsamiania się ze swoim bohaterem. A niezmiernie trudno jest się utożsamiać z „Tym Złym” – nawet jeśli wychodzi się z filozoficznego przeświadczenia o tym, że dobro i zło są tylko sposobami postrzegania świata przez nas samych a nie absolutnymi ideami wbudowanymi w strukturę rzeczywistości. Podobnie więc jak wszelkie inne udziwnienia – grę radykalnie lub jawnie złymi bohaterami zaleca się raczej doświadczonym uczestnikom.

## MEMENTO MORI – CZYLI ŚMIERĆ BOHATERA

Skoro już poruszyliśmy wątek konsekwencji czynów BG – to pora przejść do ich najważniejszego aspektu. Nieuniknioną bowiem konsekwencją życia BG w świecie „KC” jest ich śmierć. Wszystko co istnieje musi kiedyś przeminąć. Nawet istoty boskie, nieśmiertelne i niezniszczalne – pewnego dnia wszystkie one powrócą do źródła wszechrzeczy a świat zginie w ogniu by odrodzić się weń na nowo (patrz rozdział o Genezie w Xiędze Konwencji). Jakkolwiek nawet dla długożyjących elfów i gamegonów (patrz opisy ras) ten czas może zdawać się wiecznością – bo śmierć – jak w naszym świecie – jest przypisana do natury wszystkiego co żyje. W realnym świecie mamy tylko jedno życie – żadnego po śmierci i żadnej reinkarnacji (zakładając oczywiście najbardziej

realistyczny, niektórzy powiedzą – pesymistyczny – scenariusz). Tak czy inaczej żadnemu z nas nie spieszy się w objęcia śmierci (z tych „normalnych”, szarych zjadaczy chleba). A mimo to podziw nasz może wzbudzić krótki czas ludzi którzy żyli intensywnie (jak J. Morrison czy J. Joplin). Inscenizacja to nie gra komputerowa – nie możemy jej „load save game” gdy coś nam się nie uda. A mimo to RPG daje nam możliwość stanąć oko w oko ze śmiertelnymi niebezpieczeństwem i spojrzeć w czeluść szaleństwa. Bez ryzyka o jakieś fizyczne dla nas konsekwencje. Dla nas ale nie dla naszych BG – oni będąc tylko naszą projekcją w świecie „KC” podlegają jego prawom. I dlatego – im bardziej żyjecie się ze swymi Bohaterami – tym większa będzie radość z ich sukcesów, tym większy smutek z ich niepowodzeń, tym większa rozpacz z powodu ich śmierci. Dlatego trzeba pamiętać, że to tylko inscenizacja – choćby nie wiem jak realistyczna – nie należy się w nią „zatapiać bez reszty”. To tylko świat waszej wyobraźni. Owszem – możecie znaleźć satysfakcję w spokojnym, ustabilizowanym życiu (jeśli wasze prawdziwe wygląda skrajnie odmiennie) – prowadząc jakiś sklepik alchemiczny na jakimś zadupiu, albo wcielając się w jakiegoś krasnoludzkiego kupca. Jednak największa atrakcja tkwi w możliwości sprawdzenia swojego bohatera w sytuacjach niebezpiecznych, grożących nawet utratą życia BG. Im dłużej będziesz poznawał swojego BG i im więcej postawisz nim na szali, mogąc to stracić – tym większa będzie radość z sukcesu. Nawet słabi, niedoświadczeni BG pokonujący z trudem przeciwności losu ponad ich miarę – to wielki powód do satysfakcji.

**Dlatego prowadźcie swych BG bez strachu – w mroki waszej wyobraźni. Pamiętaj, że wszystko przemija. Pamiętaj, iż lepiej umrzeć walcząc niżli żyć na kolanach.**



Jest jeszcze jedna sprawa – ciągłości fabularnej związanej z konkretną drużyną. Jak wiadomo bowiem – „KC” są systemem RPG fantasy. Oznacza to, że istnieją magiczne sposoby przywracania BG do życia czarami lub mocą boskiej łaski a pomimo całej renesansowo-średniowiecznej otoczki są rasy w świecie „KC” dysponujące nauką i techniką pozwalającą długo po śmierci złączyć na powrót duszę, osobowość i ciało (patrz opis natury istot żyjących w Xiędze Konwencji, rozdział Genesis). Problem – niczym czort – tkwi w szczegółach. Nie zawsze Bohaterom będą dostępne odpowiednie czary – nawet kiedy będzie ich stać by wykupić takie usługi w Gildii Magów lub u kapłana – to istnieje szansa niepowodzenia takiego czaru. Co do łaski bożej – wiadomo, że mało który z BG będzie nań zasługiwał. O Rasach Wyższych nie ma co nawet wspominać – bowiem szansa na ich spotkanie jest niższa niż na osobistą rozmowę z bóstwem. Nadejdzie więc taki czas dla gracza/y który będzie Końcem Wszystkich Rzeczy danego BG. Jak już wcześniej wspomniano – w RPG nie ma przegranych ani zwycięzców – nawet śmierć nie musi oznaczać klęski – Bohater może bowiem przetrwać w pieśniach i legendach bardów, jeśli jego życie okryte było nimbem sławy. Bohaterowie którzy giną bezimienni (czyt. niedoświadczeni) – prędzej czy później też staną się inspiracją dla innych – choćby tych którzy wyruszą ich

odszukać (a w świecie „KC” nie brak szaleńców). Czyż opowieść o zaginionym, snuta przy karczemnym piwie w rodzinnej wiosce Bezmiennego BG nie podziała na wyobraźnię innych młodzian?

Nie wszystkim może wystarczać enigmatyczne stwierdzenie „będzie żył w pieśniach i legendach”. Bo co to właściwie, k...a, ma być?! Szczególnie niezadowoleni z takiego faktu mogą być gracze – gdy np. zginęła cała drużyna – a historia stworzona przez MG bardzo ich zaciekała i nie mają ochoty zaczynać jej od początku, tj. „po zgliszczach” zostawionych przez ich poprzednich BG. Problem może też mieć MG – kiedy dany scenariusz (w którym zginęła cała drużyna) jest istotną częścią większej Kampanii i ma decydujące znaczenie na ciągłość logiczną lub gdy zginął ważny dla toku przygody BG.

Pół biedy jeśli BG giną w danym scenariuszu w jakiś odstępach i nie wszyscy w związku z jednym wydarzeniem (np. wielka bitwa lub atak potężnego smoka). Wtedy można po kolei wprowadzać do gry BG nowicjuszy – nowo wykreowane postacie dla Graczy, którzy właśnie stracili Bohatera. Od pomysłowości Graczy i MG zależy na ile spójnie „wkręcą” ich w fabułę przygody. Jednak jest mało realne by po każdej potyczce w której ginie połowa drużyny, reszta BG robiła nowy „zaciąg” w pierwszej lepszej karczmie. Szczególnie jeśli cały scenariusz rozgrywa się np. na okręcie pośrodku zewnętrznych mórz.

Dlatego w szczególnych przypadkach – dla zachowania spójności fabuły – MG zamiast zarządzić losowanie nowych BG, może przekazać graczom któryś z pośród występujących w przygodzie BN. Na przykład takiego, który dotychczas pomagał epizodycznie BG, dostarczał im informacje, lub nawet zlecił im misję. Nie musi być to wcale tymczasowo – jeśli graczom spodoba się to rozwiązanie – będą mieli świadomość kontynuacji ciągu fabularnego starych i nowych BG to mogą ich prowadzić dalej. Jeśli zaś przekazany BN jest potrzebny MG w kolejnych scenariuszach kampanii – to gracz prowadzący go może, niejako automatycznie, wciągać resztę drużyny w ich fabułę.

Możliwe jest też w końcu – by zamiast losowania nowych postaci – do końca samej przygody, BG powstałi zmartwych... jako Nieumarli. Odrażające, pogruchotane, na wpół gnijące zwłoki lub zjawy i upiory. Uniwersum „KC” daje taką możliwość. W końcu po światach RPG pęta się pełno umęczonych dusz, które zostawiły w świecie żywych jakieś niezafatwione sprawy. Daje to dość ciekawe perspektywy. Ważne jednak by powyższe sytuacje stosować tylko w wyjątkowych okolicznościach. Inaczej gracze mogą się szybko znudzić inscenizacją – wiedząc, że w zanadru mają jednak jakieś dodatkowe życie, zniknie cały ten fascynujący element egzystowania w napięciu na czyhające zagrożenie.

Warto też wspomnieć o jeszcze jednej – praktykowanej przez graczy procedurze zachowania ciągłości fabularnej – już nie kampanii ale całej historii świata w którym żyją ich BG. By nie zaczynać zawsze od tego samego momentu dziejowego (niejako równoległe do zaczynających się dawniej historii zmarłych już BG odrywanych przez tych samych graczy)... zakładają w świecie gry rodziny!!! Proste nieprawdaż? Żenią się lub wychodzą za mąż (ew. zakładają haremy) i wychowują swoich potomków (czy raczej zostawiają tą brudną robotę

małżonkom zostającym w domach). Kiedy więc przychodzi kres dla starych BG – giną lub mają zamiar odejść „na emeryturę” (bo graczom znudziła się gra napakowanymi bohaterami, którzy jednym cięciem magicznego miecza powalają 3 Czerwone Smoki) – przekazują część swego majątku potomkom. Ci nierzadko już wcześniej mogli uczestniczyć w podróżach i przygodach „starych” BG – lub wysłuchiwać opowieści o nich – więc nie będzie problemu z włączeniem ich w tok nowych scenariuszy – a nawet w środek dużej kampanii z częścią „starych” BG. Co prawda może też się znudzić granie bohaterami, którzy nie są całkowitymi nowicjuszami – ale powszechnie wiadomo, że lepiej uposażeni na starcie BG (materialnie i duchowo) mają większe szanse na przeżycie. Tym bardziej powinien baczyć MG aby równowaga gry nie była zachwiana – obok wyposażonych i podszkolonych BG nie znaleźli się kompletni „gołodupcy”. Najlepiej, żeby to gracz sam podjął decyzję – np. przekazania potomkowi swego BG tylko części majątku – i to po osiągnięciu danego wieku lub doświadczenia (zabicie smoka itp.), albo też złożenia swego majątku ruchomego jako wota do świątyni – przez co „młodzian” będzie cieszył się przychylnością bóstw. A nawet czasem – po śmierci rodziciela – korzystać z jego duchowych rad (tj. części wiedzy jaką dysponował). Możliwości jest więc wiele.

## TESTY

W inscenizacji narracyjnej, jaką są Kryształowy Czas może się zdarzyć tak wiele sytuacji nie ujętych w żadne spójne ramy, że nawet ich rozstrzygający komentarz Mistrza Gry może wydać się pozostałym uczestnikom stronniczy i dla nich krzywdzący. Jak już to powiedziano wcześniej i powtórzy się to jeszcze wiele razy na kartach tych Xiąg: dobry Prowadzący skonstruuje i przedstawi swą scenariuszową opowieść tak by takich nierozstrzygniętych sytuacji było jak najmniej a jego własne decyzje wydawały się graczom obiektywne i sprawiedliwe. Ponieważ jednak pełnego obiektywizmu uzyskać nie sposób – a w dodatku jak wiemy – w prawdziwym życiu nie jesteśmy w stanie z całkowitą pewnością przewidzieć skutków naszego postępowania, zachodzi więc potrzeba sięgnięcia po jakieś wyważone rozwiązanie tej sytuacji. Problem ten legł już u samego zarania RPG a rozwiązano go wykorzystując tzw. system symulacyjny. Opiera się on na dwóch elementach. Przede wszystkim na fakcie, że w prawdziwym życiu w pewnym stopniu efektami naszych poczynań rządzi los – albo jak się zwykło naukowo mówić – „nieokreślona liczba czynników zewnętrznych, niemożliwa do uwzględnienia przy określeniu końcowego rezultatu”. Po prostu nie możemy stwierdzić czy jakieś „zewnętrzne czynniki” nie zmienią efektów naszych działań – to właśnie jedni nazywają ślepym losem a inni opatrnością – my pozostając w sferze empiryzmu przyjmijmy tu, że pewne przypadki i zbiegi okoliczności są czasem bardziej prawdopodobne od innych w tym świecie pełnym różnorodnych form istnienia białka. I cały system symulacyjny można by sprowadzić do dualistycznego rzutu monetą – uda się nam coś albo nie, zginie czy wygramy walkę, zrobimy coś albo pozostaniemy bezradni. Byłoby to proste ale mało satysfakcjonujące i trochę nierealne. Przecież w prawdziwym życiu o

powodzeniu naszych działań decydują głównie nasze chęci, determinacja i umiejętności – a szczęście/pech tylko może nam pomóc w tym lub rzucić pod nogi przeszkody. Jesteśmy bardziej pewni powodzenia gdy działamy w dziedzinie naszej biegłości, gdy robimy coś do czego mamy talent. I odwrotnie – spodziewamy się porażki częściej niż zwykle gdy nie czujemy się w czymś pewni lub robimy to po raz pierwszy. I to jest właśnie jest ten drugi filar symulacjonizmu – nasz wpływ i chęć na zmianę własnego losu. Istotą systemu symulacji w inscenizacji jest bezstronne, losowe rozstrzygnięcie gdy takiego potrzebujemy lub jest ono konieczne. Wykorzystuje się w nim testy porównawcze.

Zaś testy porównawcze sprowadzają się do wykonania rzutu odpowiednią ilością kostek do gry (o określonej liczbie ścianek, niekoniecznie sześciu) obliczenia rezultatu rzutu i porównania tego rezultatu z testowaną cechą (współczynnikiem lub umiejętnością). Ponieważ wszystkie zdolności Bohaterów do podejmowania takich a nie innych akcji (wszystkie są opisane w następnych akapitach i rozdziałach) przedstawiane są liczbami w skali setkowej, częściowo procentowej – głównymi kostkami



do testów będą 2 kostki dziesięciościenne – jedna reprezentująca liczbę dziesiątek – a druga jedności. Wszelkie zdolności istot występujących w Kryształach Czasu mogą się wahać w granicach od zera do nieskończoności – przy czym nawet Bogowie mają skończone ich wartości (zwykle 1000-10000). Wykonujemy rzut testowy i otrzymaną wartość w przedziale 1-100 (wyrzucenie 2 zer traktowane jest wyrzucenie 100) porównujemy z odpowiednią zdolnością. Jeśli wynik był niższy lub równy, test jest udany. Ponieważ zdolności mogą swobodnie przekraczać granicę 100 punktów (wówczas mówimy o ponadprzeciętnych zdolnościach jakiejś istoty) – istnieje również system modyfikatorów do testów. Mogą być one dodatnie lub ujemne – odzwierciedlają tym samym łatwość lub trudność wykonania jakiejś czynności. Mogą uniemożliwić nawet samo podjęcie próby (czyli testu porównawczego) zwykłemu nowicjuszowi jeśli chce zrobić coś co zwykle robią wielcy mistrzowie fachu, a wielkim mistrzom fachu poważnie utrudnić wykonywanie pozornie niemożliwych czynności.

A teraz o mechanice – czyli istocie modyfikatorów. Jeśli modyfikator jest dodatni – to najpierw dodajemy go

do testowanej zdolności a dopiero potem wykonujemy rzut testowy. W przypadku ujemnego modyfikatora – wpiery odejmujemy od zdolności – potem testujemy. Czasem modyfikator będzie zapisany w postaci: 1/2, 1/3, 1/5, itp. Oznacza to, że wartość którą testujemy musimy obniżyć do podanego ułamka i dopiero wtedy testować. Tego typu oznaczenia będą nie tylko występowały przy testach – ale na przykład przy obliczaniu umiejętności ze współczynników (patrz niżej) – wtenczas będziemy testować dopiero wynik składający się z sumy wszystkich ułamków.

Oprócz testów jakościowych (opisanych powyżej) są też rzuty ilościowe – podające liczebności i wartości różnych rzeczy i istot w danej chwili, a wiążące się z ich przypadkowością. Nie są to testy – i nie wykonuje się ich tylko rzutami 1k100 (opisane powyżej testy porównawcze) – nie ma ich z czym porównać – za to mają zwykle określony zapis. Podaje się w nim ilość rzutów oraz rodzaj kości którą się rzuca np.: 2k10 – oznacza dwukrotny rzut kostką dziesięciościenne, tak jak 1k100 to jeden rzut kostką „stuścienne”. Gdy jakaś kostka nie istnieje – po prostu wykorzystuje się inne i odpowiednio modyfikuje wynik, np. 1k50, czyli kostkę „pięćdziesięciościenne” uzyskamy dzieląc na 2 wynik rzutu kostką „dziesiątek” i „jedności” (z rzutu 1k100). 1k2, 1k3 uzyskamy odpowiednio dzieląc liczbę oczek zwykłej kostki sześciennej, a wszelkie rzuty kośćmi będącymi wielokrotnościami 4 – przy odpowiedniej modyfikacji rzutu kostką 8-ścienne (choć istnieje też kostka 4-ścienne), rzuty 1k12 czy 1k20 można z powodzeniem zastąpić podwójnymi rzutami odpowiednio kostki sześciennej i dziesięciościennej – pomimo, że w czasach naszego „kapitalistycznego dobrobytu” można dostać dwunastki i dwudziestki – z doświadczenia wiem jednak, że już gorzej ze znalezieniem sklepu z owymi, bo „niewidzialna ręka rynku” wykosiła obfitość sklepów z RPG, którą mogliśmy się raczyć w latach 90-tych ubiegłego wieku. Znając życie – pewnie czeka was wycieczka do najbliższego miasta wojewódzkiego :)

Są jeszcze testy z modyfikatorem kumulatywnym i spekulacyjnym. Kumulatywnie testujemy zwykle czynności potęgujące swą trudność lub obniżające pułap wymagań w miarę swego trwania – np. ujemny modyf. -10 przy testach wspinaczki wykonuje się wpiery na wartości obniżonej o tą 10-tkę, potem – gdy test był udany – jest już -20, -30 itd., aż do momentu niepowodzenia testu (co w przypadku wspinaczki może skończyć się upadkiem). Test spekulacyjny zawsze jest poprzedzony symbolami +/- . Wykonujemy go gdy jednym rzutem chcemy określić modyfikator do czegoś, i to zarówno jego rodzaj (dodatni/ujemny) jak i jego wysokość. Robi się to tak, że wykonujemy rzut kostką o dwukrotnie większej „wartości” niż podana (rzuty +/- 1k50 wykonuje się „kostką” 1k100), a następnie odnajdujemy w niej wartość w połowie (w tym przypadku granicą jest 50). Teraz każdy wynik poniżej połowy oznacza negatywny modyf. A powyżej dodatni. Otrzymanie wyniku równego „połowie” oznacza brak modyfikatora. Wartość modyfikatora określamy odejmując wartość „granicy” od wartości uzyskanego rzutu. Tak więc wyrzucenie 28 przy spekulacji +/-1k25 to negatywny modyfikator -11, bo najpierw dzielimy wynik 1k100 na 2 by uzyskać wartość spekulacji 1k50 (28/2=14)

a potem odejmujemy „granicę” spekulacji od tego wyniku (14-25=-11).

Jeszcze jedna końcowa uwaga – odnośnie testów porównawczych 1k100. W przypadku gdy zostanie wyrzucona liczba od 01 do 04 – oznacza to test o nadzwyczajnym powodzeniu tzw. „zawsze udany” i tak przetestowana czynność może dać dodatkowe, pozytywne efekty wykonania – zwykle opisane w konkretnych przypadkach. Jeśli nie – o premiach decyduje MG. Np. „zawsze udany” test kowalstwa oznaczać może skrócenie czasu pracy nad wykuwanym właśnie mieczem lub nadanie mu wysokiej trwałości, ostrości czy wręcz jakiś cech nadnaturalnych. Poza tym wynik „zawsze udany” można uzyskać w pełnej rozciągłości (01-04) nawet jeśli testowana zdolność – po uwzględnieniu modyfikatorów ma wartość 1 punktu.

Analogicznie do tego istnieje możliwość wykonania jakiejś czynności jako „zawsze nieudanej” i odpowiada to rzutom 97-100 (97,98,99,00). Oznacza to sytuację gdy zły los (lub boska złośliwość) tak wpłynął na efekt, że nie dość niepowodzenia – to jeszcze zaistniały jakieś „efekty uboczne porażki”. Np. wspomniany wyżej kowal poparzył się sztabami żelaza lub uszkodził miecz (i/lub siebie i/lub warsztat) podczas jego hartowania. Miecz dalej nie zrobiony i w dodatku powstały nieplanowane szkody.

Ponieważ w Krysztalach Czasu nie ma określonej cechy odpowiadającej za Szczęście bohaterów, wartości te są stałe dla każdego testu porównawczego 1k100. Istnieją jednak w mechanice gry pewne unikalne umiejętności lub okoliczności, które mogą w jakiś sposób wpłynąć na owe zakresy (rozszerzając je lub zawężając) – ale o tym będzie pisać we właściwych ku temu miejscach.

I na koniec o skrajnych wartościach testowanych zdolności. Jeśli cokolwiek co testujemy porównawczo w wyniku modyfikatorów osiągnie wartość równą lub niższą zera – to nie ma takiej teoretycznej i fizycznej możliwości wykonania tej czynności i nawet szczęście tu nic nie pomoże. Ponieważ wyniki takich końcowych obliczeń są znane zawsze tylko MG, nie powinien on o nich informować uczestników. Prowadzony BG musi wpięrow doznać porażki – dopiero wtedy MG oznajmia, iż dalsze próby są bezcelowe. Jednak w czasie tej „empirycznej” porażki nie może się BG stać krzywdą np. z powodu „zawsze pechowego” rzutu.

Jeśli zaś któraś cecha podczas testowania jest wyższa niż testowe 100 punktów (ale tyczy się to tylko Współczynników Głównych i Odporności) a wynik rzutu będzie „zawsze pechowy” to bohater doznaje porażki, ale ma szansę uniknięcia części (liczbowo połowy) negatywnych skutków. Szansa ta jest równa wartości ponad owe 100 punktów. Jeśli wartość ta wciąż jest wyższa od 100 to jeśli i tym razem będzie „zawsze pechowo” bohater znów ma szansę unikania ale tylko „jednej trzeciej strat”. Itd., itp.

Na przykład: jeśli testując ZR o wartości 201 podczas skakania przez rozpadlinę pierwszy test będzie 99, to bohater spada ale może np. spróbować się chwycić lub tak upaść by zmniejszyć o połowę obrażenia i szansę na połamanie kości. Ma na to szansę o wartości teraz 101 (201-100 za pierwszą porażkę=101) i znów rzut jest „zawsze pechowy” – powiedzmy 97. Spada kolejne dziesiątki centymetrów i w akcie ostatnie desperacji

próbując się ucześcić palcami ściany rozpadliny. Ma teraz szansę wartości 1 punktu (201 minus 100 za pierwszą porażkę i minus 100 za kolejną porażkę). Na rzucie ostatniej szansy wypada 04 – więc szczęście tu sprzyja bohaterowi i udaje mu się zaczepić – choć „obrywa” mu się 2/3 obrażeń za uderzenie rozpędem „z boku” w ścianę. Do MG należy teraz oszacowanie z jak wysoką spadł zanim się złapał (i policzenie obrażeń). Gdyby na samym początku, mając ZR poniżej 100 (np. z powodu złych warunków) to spadłby w rozpadlinę a ponownie złapać mógłby spróbować dopiero po przebyciu większej części „drogi” lub dopiero nad ziemią – a i tak doznałby wtedy części obrażeń z powodu wstrząsu, lub coś by sobie złamał. Przybliżone oszacowanie tych wszystkich wpływów i efektów też należałoby wtedy do MG.

**UWAGA:** jeśli gdzieś w dalszych zasadach pojawi się sformułowanie, mówiące o tym, że bohater może wykonać dodatkowy test, jeśli ten poprzedni był nieudany, to nie znaczy to, że może wykonywać rzut za rzutem, aż mu się uda. Może powtórzyć, ale musi zaakceptować wynik powtórzonego testu, nawet jeśli będzie teraz nieudany lub „pechowy”!

## WSPÓŁCZYNNIKI

W inscenizacji narracyjnej „Kryształ Czasu” kluczową rolę odgrywają **współczynniki** – które w sposób opisowy określają bohatera. Jak już to zostało powiedziane w powyższym ustępie, cechy te są przedstawiane za pomocą liczb, które są odniesieniem do pewnej skali – czysto abstrakcyjnej – dającej pojęcie graczowi o tym, na co dana postać w świecie inscenizacji może sobie pozwolić, a na co nie. Wszystkie te opisowe liczby – każda odnosząca się do jakiejś przestrzeni świata gry (jak np. czynności, stany fizyczne i psychiczne istot czy ich zachowanie oraz ich położenie) – dzielą się zasadniczo na 2 typy. Są to **WSPÓŁCZYNNIKI PODSTAWOWE** – 10 liczb opisujących ogólne możliwości psychofizycznie każdej istoty w świecie „Kryształów Czasu”, oraz **WSPÓŁCZYNNIKI POMOCNICZE** – które opisują pewne szczegółowe możliwości, związane mniej lub bardziej bezpośrednio z możliwościami wynikającymi z Współczynników Podstawowych.

## WSPÓŁCZYNNIKI PODSTAWOWE

Jak już powiedziano jest ich 10 i wszystkie zostały wymienione poniżej w pewnej kolejności klasyfikacyjnej charakterystycznej dla „Kryształów Czasu” (nie jest ona ani alfabetyczna ani hierarchiczna ani nie wynika ściśle z podziału na cechy fizyczne i psychiczne), której geneza niknie w mrokach dziejów i umysłach pierwszych twórców inscenizacji. Ogólnie rzecz biorąc chodzi o to, że wartość krańcowych cech (te z końca jak i początku) ujawnia się zwykle już na pierwszy rzut oka, a pozostałe są widoczne dopiero w jakimś konkretnym działaniu. Wszędzie w tym kompendium cechy te będą podawane w takiej kolejności.

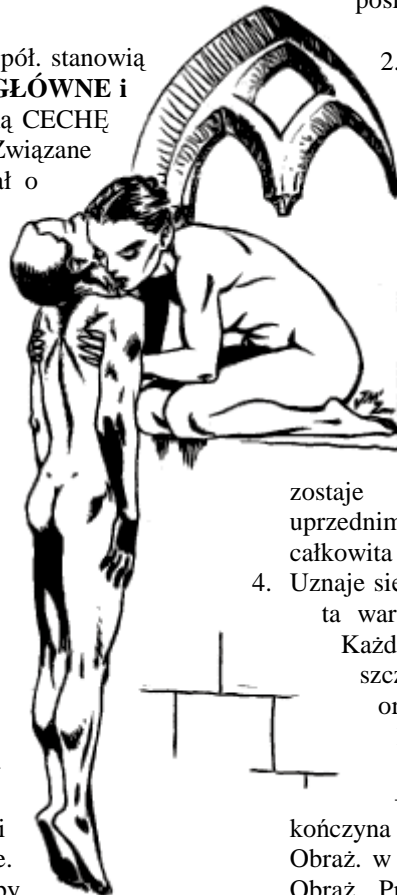
Na cechy główne składa się kilka podstawowych wartości. Pierwszą z nich jest wartość charakterystyczna dla rasy [podana w odpowiednich tabelach]. Stanowi ona minimalną wartość charakterystyczną dla każdej jednostki danego gatunku. Powiększona jest ona potem o wartość



decydującą o jednostkowej charakterystyce każdego, pojedynczego osobnika [sposoby ich wyliczania zostały opisane w dziale dotyczącym **Tworzenia nowej postaci**]. Oprócz tego zostaje także zwiększona o wartości zależne od innych pobocznych uwarunkowań takich jak posiadana profesja, umiejętności, zdolność nadprzyrodzone itp. Do tego momentu mówimy więc o współczynnikach tzw. **BAZOWYCH** – a więc takich, których wzrost lub spadek jest stały [np. uzyskany po jakimś treningu lub awansie na wyższy poziom doświadczenia profesji]. W czasie trwania inscenizacji – czyli życia postaci w uniwersum „Kryształów Czasu” – mogą zachodzić krótkotrwałe zmiany współ. BAZOWYCH – np. spowodowane korzystnymi lub niekorzystnymi okolicznościami itp. W taki sposób zmodyfikowane współ. noszą nazwę **AKTUALNYCH** – co oznacza, że po pewnym czasie, w określonych okolicznościach wrócą do swych Bazowych wartości.

Bardzo ważną rzeczą przy określaniu współ. stanowią pewne ich wyszczególnienia, tj. **CECHY GŁÓWNE i DRUGORZĘDNE**. Każda postać ma jedną CECHE GŁÓWNA i jedną DRUGORZĘDNĄ. Związane jest to z wyborem profesji [patrz rozdział o tworzeniu postaci]. W czasie jej obierania gracz ma możliwość wyboru [choć niektóre profesje z góry to narzucają] który współ. podst. będzie jego Cechą Główną, a który Cechą Drugorzędną. Raz dokonanego wyboru nie można potem zmienić. Jest to ważne przy późniejszych szkoleniach i wzrostach tych współczynników bowiem:

- Jeśli dana **CECHA** jest wyższa od 200 to każdy jej późniejszy przyrost liczony jest podwójnie (chodzi tu tylko o przyrosty stałe, a więc modyfikujące wartości BAZOWE współczynnika) – czyli np. zamiast 3 pkt. przy podniesieniu poziomu profesji, zyskuje się 6; Gdy **CECHY** są wyższe od 600, przyrosty są potrójne, powyżej 1200 – poczwórne, powyżej 2000 – pięciokrotne itd.
- Każde stałe zmniejszenie wartości bazowej **CECHY** jest tylko połowiczne. Np. jeśli w wypadku jakiejś choroby współczynnik będący Cechą ma zostać zmniejszony na stałe o 20pkt. to zostanie zmniejszony tylko o pkt. 10. Nie dotyczy to zmian tymczasowych.
- Gdy bohater uzyskuje jakieś szkolenia i ma możliwość wyboru zwiększenia jednego z pośród kilku współczynników – a wśród nich jest któraś z **CECH** to musi zwiększyć najpierw ją; a więc wpieryw **PODSTAWOWĄ**, potem **DRUGORZĘDNĄ** i dopiero wtedy można zwiększać pozostałe;
- Jeżeli natomiast przy jakimś szkoleniu zajdzie podobna do powyższej sytuacja – z tym, że wśród zwiększanych współczynników nie będzie Cech, a bohater uzna, że przyrost tych określonych w szkoleniu jest bezcelowy i akurat jego postaci niepotrzebny – to może o połowę określonej w szkoleniu wartości współczynnika zwiększyć którąś z Cech.



- Jeśli postać jest dwuklasowcem, to przy awansie na konkretny poziom drugiej profesji dolicza się także przyrost **CECH** – patrz zasady dotyczące dwuklasowców.
- Liczbę dostępnych dla bohatera **Punktów Umiejętności** określa liczba pełnych 10-tek w Cesze Głównej i pełnych 20-tek w Cesze Drugorzędnej.

A oto wszystkie współczynniki wraz z opisami (oraz oficjalnymi skrótami nazw):

## ŻYWOTNOŚĆ [ŻYW]

Ten parametr fizyczny decyduje o fizycznej odporności organizmu postaci, o jej wytrzymałości na zmęczenie, a przede wszystkim określa jak wiele obrażeń może ona ponieść i wciąż utrzymywać się przy życiu.

1. Każda **istota inteligentna** automatycznie z posiadaniem **ŻYW** nabywa także 1 poziom zdolności wrodzonej **Przedłużona agonia**.
2. W przypadku istot nie dysponujących umiejętnością agonii moment ich śmierci jest wyznaczony upływ 1k3 rund od momentu otrzymania obrażeń równych lub większych od **ŻYW**. Jak to będzie jeszcze wspomniane w rozdziale o walce, obrażenia obniżają **ŻYW** aktualną – tak więc istota zaczyna kończyć gdy ta aktualna wartość spadnie do 0 lub poniżej.
3. Gdy jakkolwiek istota otrzyma obrażenia równe potrójnej **ŻYW** bazowej [tzn. kiedy **ŻYW** aktualna spadnie o 200% poniżej 0] – jej ciało zostaje całkowicie zmasakrowane. Przed jej uprzednim wskrzeszeniem będzie więc wymagana całkowita regeneracja magiczna ciała.
4. Uznaje się, że korpus postaci posiada pełną **ŻYW** i to ta wartość decyduje o życiu całego organizmu. Każda z kończyn i głowa mają **ŻYW** szczegółową odpowiadającą 1/2 **ŻYW** całego organizmu – jednak obrażenia zadawane kończynom tylko w 10% wpływają na **ŻYW** korpusu (i organizmu postaci jako całości) – jeśli więc postać miała 100 **ŻYW** to każda kończyna ma po 50 **ŻYW**, a gdy otrzyma np. 30 **Obraż.** w rękę to cały organizm odczuwa tylko 3pkt. **Obraż.** Przy czym jednorazowy cios w kończynę, który ją zmasakruje (np. za 1500 **Obr.**) nie jest w stanie wyrządzić całemu organizmowi więcej obrażeń niż 10% **ŻYW** całkowitej.
5. Z powyższych ustaleń wynika, iż kończyna która otrzyma więcej **Obraż.** niż ma **ŻYW**, staje się bezwładna (np.: złamana; w przypadku głowy oznacza to utratę przytomności). Po otrzymaniu **Obraż.** dwukrotnie przewyższających **ŻYW** kończyny – zostaje ona odcięta. W tym przypadku ilość obrażeń jaki odczuwa organizm nie może przekroczyć 1/10 bazowej **ŻYW** organizmu. Oczywiście w przypadku odcięcia głowy zazwyczaj następuje śmierć na miejscu (wyjątkiem mogą być niektóre potwory albo istoty o większej liczbie głów). Odcięcie kończyny powoduje **krwotok tętniczy**, który zadaje co rundę 10 **Obraż.** i podwaja swą wartość co 1k6 rund jeśli w porę nie zostanie zahamowany. Utrata kończyny

chwytniej – np. ręki powoduje – poza oczywistymi konsekwencjami jak niemożliwość wykorzystywania niektórych broni, narzędzi czy umiejętności – obniżenie ZR o  $1/n$ , gdzie  $n$  to podwojona liczba wszystkich kończyn chwytnych bohatera. Utrata kończyny motorycznej powoduje spadek szybkości poruszania się do połowy. Utrata wszystkich w ogóle uniemożliwia normalne poruszanie się. Utrata innych kończyn może mieć różne skutki – np. utrata ogona pogarsza ogólną koordynację ruchową (z powodu nienaturalne zmiany środka ciężkości), co MG może zobrazować obniżeniem SZ i ZR bohatera o 2k10 pkt; utrata kończyny typu skrzydła uniemożliwia lot itd.

6. Każda kuracja ulecza tyle samo Obraż. całemu organizmowi co konkretnym kończynom.
7. Każde pełne 50 pkt ŻYW oznaczają dla postaci 1 pkt tzw. Samozdrowienia. Jest to liczba ran uleczonych podczas 8-godzinnego odpoczynku lub 1 dnia normalnej aktywności.
8.  $1/10$  ŻYW określa liczbę dni, które postać może wytrzymać bez jedzenia (jedynie uzupełniając płyny w organizmie);
9.  $1/20$  ŻYW określa liczbę dni, po których postać umrze z odwodnienia, jeśli nie będzie pić;

### SIŁA FIZYCZNA [SF]

Współczynnik fizyczny mówiący o sile mięśni postaci, muskulaturze, o tym ile może udźwignąć i jak mocne obrażenia zadaje bronią.

1. SF wyraża maksymalny udźwig jaki może unieść postać i wciąż normalnie wykonywać wywołujące zmęczenie czynności tj. walka, wspinaczka, rzucanie czarów. Przeciążona postać działa w *Trudnych Warunkach* [patrz opis mechaniki gry]. 4 pkt. SF odpowiadają wadze 1 kg.
2. Dwukrotność SF oznacza maksymalny ciężar jaki postać może na chwilę unieść, toczyć, ciągnąć itp.
3. Czterokrotność SF oznacza maksymalny nacisk, jaki postać może przeżyć, zanim jej ciało zostanie zgniecione, rozerwane itp.
4. Obrażenia zadawane przez postać są zwiększane o  $1/4$  SF.
5. Szansa trafienia [TR] przeciwnika w walce jest zwiększana o  $1/10$  SF.
6. Posiadanie każdych, pełnych 125 pkt bazowej SF oznacza nabycie 1 poziomu umiejętności ogólnej *Inercja Fizyczna*.

### ZRĘCZNOŚĆ [ZR]

Parametr fizyczny decydujący o zdolnościach akrobatycznych, zwinności, sprawności manualnej, umiejętności zachowania równowagi w trudnych okolicznościach itp.

1.  $1/10$  aktualnej ZR zwiększa aktywną Obronę [OB] postaci w czasie walki.
2.  $1/10$  aktualnej ZR zwiększa TR w przeciwnika podczas walki.
3. Każde, pełne 75pkt. Bazowej ZR oznacza nabycie 1 poziomu umiejętności ogólnej *Unik*.

### SZYBKOŚĆ [SZ]

Ten współczynnik fizyczny jest odpowiedzialny nie tylko za refleks i szybkość poruszania się ale także za ogólną koordynację wzrokowo-ruchową i szybkość przewodnictwa neuronowego – warunkuje więc też zasięg zmysłu wzroku i słuchu oraz skuteczny dystans posługiwania się bronią strzeleckimi (ale nie ma wpływu na fizyczny zasięg samych broni).

1. Od SZ akt. zależna jest prędkość poruszania się postaci (patrz: Ruch i Zmęczenie).
2. Ponieważ baz. SZ ma znaczenie przy ustalaniu wielu kwestii walki dystansowej, posiadanie każdych, pełnych 100 pkt baz. SZ pozwala nabyć 1 poziom umiejętności ogólnej *Precyzja*.
3. SZ baz. liczona w dziesiątkach metrów (1 SZ = 10m) oznacza zasięg wzroku postaci, z którego może ona rozpoznać małe obiekty krajobrazu, rejestrować ich ruch, dostrzegać szczegóły itp. Ta wartość może zostać w sposób wydatny ograniczona przez pogodę, oświetlenie itp.
4.  $1/2$  baz. SZ liczonej w metrach oznacza zasięg słuchu postaci, w którym jest w stanie rozpoznawać mowę, poszczególne zadania, identyfikować dźwięki itd. Wartość ta jest obniżona o  $1/5$  gdy bohater nosi lekki hełm zasłaniający narządy słuchu i o  $1/3$  dla hełmu ciężkiego.
5. Gdy postać jest atakowana z dystansu i znajduje się w ruchu, do jej OB dodaje się  $1/10$  akt. SZ (kumuluje się z premią ZR).
6. Akt. SZ oznacza szansę uniknięcia zaskoczenia [patrz rozdział o Walce, *Zaskoczeniu*].



## INTELIGENCJA [INT]

Współczynnik psychiczny, określa on bystrość umysłu, zdolność przyswajania nowych informacji (a więc uczenia się), podejmowania decyzji, analizowania sytuacji, rozwiązywania problemów.

1. MG może zarządzić test INT (z modyfikatorami adekwatnymi do sytuacji) w przypadku gdy gracz dysponuje jakimiś informacjami potrzebnymi do rozwiązania problemu ale zachodzi uzasadniona obawa, że jego bohater te informacje niekoniecznie posiada. Np.:

Tan Gotard Ga-Ig-Warnt, rycerz, adept dopiero co poznający świat musi odpowiedzieć na pytanie wrednego gнома, który nie chce mu oddać jakiegoś reliktu: „Oddam ci to co pragniesz jak odpowiesz mi na pytanie – Jaka istota chodzi o świcie na 4 kończynach, na 2 w południe a na 3 zmierzchem?”. Gracz prowadzący Tan Gotarda oczywiście zna odpowiedź na to pytanie, ale jego bohater (czyli sam Gotard) raczej jej znać nie będzie – no bo niby skąd – od siedzenia nad książkami wołał polowania i turnieje. Gracz więc rzuca kostkami, ale wynik jest wyższy od INT Gotarda, więc test się nie udał – rycerz stoi z rozdziawioną jamą a gnom na to: „Żeby mi to odebrać to najpierw spróbuj mnie złapać”. Po czym bierze nogi za pas, zakuty w ciężką zbroję półork-rycerz próbuje wsiąść samodzielnie na konia by dogonić gнома, a gracz zastanawia się czy następnym razem nie lepiej będzie wyuczyć się umiejętność *bibliotekarstwo* niż rozwijać zdolności *kowalstwa*.

2. Posiadając każde, pełne 100 pkt baz. INT bohater uzyskuje 1 poziom umiejętności ogólnej *Intuicja*.

## MĄDROŚĆ [MD]

Mądrość jest parametrem psychicznym określającym wiedzę bohatera, decydujący o jego zdolności do zapamiętywania i przypominania sobie faktów i wiadomości.

1. MG może zarządzić test MD by sprawdzić czy bohater przypomni sobie określone wiadomości, zna fakty historyczne dotyczące danej sprawy itp. W szczególności zaś gdy zachodzi sytuacja odwrotna do tej opisanej przy INT, tzn. gdy gracz nie zna jakiejś informacji, ale istnieje duże prawdopodobieństwo, że

jego bohater takowymi dysponuje [ze względu na posiadane umiejętności, specyfikę profesji itp.]. Np.: jeśli w w/w sytuacji wredny gnom zapyta rycerza: „Z jakiej stali wyrabia się najlepsze młoty bojowe”. Gracz może wykonać test MD, bo jego bohater dysponuje umiejętnością *kowalstwo*, a więc takie rzeczy wiedzieć powinien. Założmy, wynik był tylko nieznacznie wyższy od MD (o jakiś 1 pkt.) – rycerz więc sobie tej wiadomości nie może przypomnieć, choć pewnie ją zna. Może myśleć dalej – już od MG zależy jak duża jest cierpliwość gнома.

2. Posiadając każde, pełne 75 pkt baz. MD nabywa się 1 poziom umiejętności ogólnej *Akuszerka*.

## UMIĘJĘTNOŚCI MAGICZNE [UM]

Parametr psychiczny, który jest chyba jednym z najważniejszych w całym uniwersum KC, gdyż odpowiada za korelację między stworzeniami a wszechobecnym Potencjałem Magicznym, przenikającym wszystkie sfery Bezmiarów Wszechświata. Każda istota, nawet nie potrafiąca posługiwać się magią, ma jakieś, z góry określone, predyspozycje do oddziaływania z nią i wyrażone są one wartością UM. Oczywiście by magią biegle władać – potrzeba się tego nauczyć. Droga prób i błędów, teorii i doświadczenia taką biegłość zyskują profesje czarodziejstwem się parające lub z magią w jakiś sposób związane.

1. Testy odpowiednio zmodyfikowanych UM przeprowadzane są za każdym razem, gdy postać po raz pierwszy styka się z potężnie umagiczonym obiektem i pragnie okiełznać jego moc (tzw. *dostrajanie* – patrz rozdział o **Magii**).
2. Także każde użycie niedostrojonych przedmiotów magicznych i umagiczonych tymczasowo, lub częściowo (jak pergaminy czy niektóre mikstury) wymaga każdorazowego testu – ewentualnie z odpowiednimi modyfikatorami. Test zarządzany jest jeszcze podczas dokonywania operacji na Potencjale Magicznym (czarowanie, przelewanie i ładowanie amuletów, aktywacja źródeł Potencjału). Wszystkie szczegóły zostały opisane w rozdziale o **Magii**.
3. Na każde przekroczone 100 pkt. UM powyżej pierwszych stu, zwielokrotniana jest **Antyodporność** rzuconych czarów wynikająca z POZ. Np. od 101-200 x2, 201-300 x3 itd.
4. Gdy UM przekroczą 200 pkt., postać – nawet jeśli nie potrafi rzucać czarów – może skoncentrować pewną część swego PM na wytworzenie jakiejś aury, aureoli, naznaczenia. Szczegóły opisane są w dziale Magii traktującym o **Magicznej Emanacji**.
5. Gdy UM przekroczą 500 pkt., traktuje się taką istotę jakby była obdarzona boską emanacją potęgi – i każdy rzucony przez nią czar (czy jakakolwiek inna operacja na PM, np. umagiczanie przedmiotu) traktowany jest jakby rzucał go bóg – a więc dotyczą go zasady władania Przemianami Półboskimi. Należy pamiętać, iż może to mieć skutki negatywne – szczególnie, jeśli na takiego bohatera zwrócą uwagę nieprzychylnie bóstwa.
6. Posiadanie każdego, pełnych 150 pkt baz. UM powoduje automatyczne nabycie 1 poziomu umiejętności ogólnej *Talent Magiczny*.





## CHARYZMA [CH]

Jest to współczynnik określający dostojność, prestiż, autorytet, elokwencję, ogładę, sposób wystawiania i władczość bohatera. Charyzma ma wpływ przede wszystkim wśród stworzeń posługujących się mową – ale są od tego wyjątki, jeśli dotyczą istot posługujących się specyficzną mimiką czy gestykulacją. Np. nikt nie odmówił autorytetu i charyzmy Katanowi Gerkatabie Jednorękiemu – który nie dość, że bez ręki – to w dodatku był od urodzenia niemową, a pomimo tego na jedno jego skinienie umierać za Imperium szły całe Legiony orków. Wśród istot prymitywnych, mową nie władających lub używających jakiś systemów wrzasków, szczeków i kwików naśladowujących mowę CH jest używana głównie do określania przywódcy stada i poza nim ma niewielki wpływ.

1. Testy CH wykonuje się gdy jedna postać chce przekonać inną o swej prawdziwości, do swojego punktu widzenia (sugestia, perswazja albo przekupstwo, itp.), czy też po prostu gdy kilka osób rywalizuje o przywództwo. W sytuacjach skrajnych, ekstremalnych (np. w czasie szturmów albo obrony miasta) modyfikowany test CH wymagany jest by utrzymać lojalność wśród podwładnych. W każdej niewielkiej grupie społecznej (a takimi bezsprzecznie są drużyny awanturników, znający się mieszkańcy wioski, kłegi i koterie towarzyskie itp.) liderem automatycznie zostanie osoba o najwyższej CH, gdyż reszta uzna jego autorytet. Testy o przywództwo można wykonywać jeśli osoba o CH nie mniejszej niż 30 pkt od aktualnego przywódcy, zakwestionuje jego przewodnictwo i sama będzie chciała je przejąć. Nawet w takim przypadku osoby o wyższej CH od nowego lidera mogą odmówić wykonywania rozkazów lub działać po swojemu (jeśli uda się im test różnicy między oboma współczynnikami CH).
2. Zasady przekonywania i manipulacji większych grup społecznych (tłumem, przypadkowym zbiegowiskiem, ludnością miasta itp.) lub jakiś szczególnych instytucji (sąd albo armia) są już znacznie inne i tu test CH może być tylko motywem pomocniczym, do pełni sukcesu potrzeba dysponować odpowiednimi umiejętnościami retorycznymi dostępnymi niektórym profesjom (głównie kasty społecznej).
3. W kontaktach z istotami wrogo nastawionymi lub należącymi do ras niepokrewnionych, CH jest zaniżana do połowy.
4. Posiadanie każdych, pełnych 175 pkt baz. CH oznacza automatyczne nabycie 1 poziomu umiejętności ogólnej **Prestiż**.

## PREZENCJA [PR]

Jest to współczynnik fizyczny, odpowiadający za urodę i wygląd zewnętrzny każdej istoty. Od jej wysokości zależy jak będą ją postrzegać inni i jakie będzie na nich wywierała wrażenie. Jest to parametr, który najłatwiej zmienić (zarówno bazowy jak i aktualny), bo odpowiedni strój lub biżuteria mogą go powiększyć lub zmniejszyć (jeśli będą to łachmany). Także zmiany fizyczne mogą mieć tu zasadniczy wpływ – choć już bardziej zróżnicowanie: np. blizna na twarzy może na stałe obniżyć PR – choć np. wśród istot prymitywnych lub ras wojowniczych nie będzie to miało znaczenia negatywnego



(będą traktowały PR bohatera jakby nie była zaniżona) bo blizny są dowodami odwagi i waleczności. Należy pamiętać, iż bardzo niska PR może wzbudzać strach i obrzydzenie (zamiast testów na reakcję, patrz niżej – MG może zarządzić test przeciw Odporności na strach), zaś wysoka PR – mimo, że wzbudza zachwyt i komplementy, rodzi także zawiść, pomówienia, plotki itp. Mogą się zdarzyć skrajne sytuacje, gdy na przykład pojmaną na wojnie piękną wojowniczkę – zamiast zostać odesłana do rodzimego kraju (po podpisaniu porozumienia o wymianie jeńców) zostanie zatrzymana przez obcego władcy jako niewolnica właśnie z powodu swej urody.

1. Testy PR wykonuje przede wszystkim, gdy dwie osoby widzą się po raz pierwszy – każda testuje swoją (tzw. test na reakcję). Jeśli pierwszej osobie test się nie uda to znaczy, że wywarła na tej drugiej niekorzystne wrażenie (stosunek zmienia się z neutralnego na nieprzyjazy, z nieprzyjazy na wrogi). Test udany nie oznacza zmiany nastawienia (pozostaje ono takie jak przed spotkaniem) ale druga osoba – nawet jeśli jest wroga lub nieprzyjazna – nie będzie dawała tego po sobie poznać. Skrajne wyniki testu mogą oznaczać „miłość od pierwszego wejrzenia” (01-04) lub nawet „bezinteresowną nienawiść (97-00). Testy reakcji powinno się wykonywać tylko między BG a BN i BN a BN aby wewnątrz drużyny awanturników to nie kości a wzajemne relacje określały stosunek postaci do siebie nawzajem.
2. Jeśli w grę wchodzi wzajemna reakcja istot należących do niepokrewnionych ras, to PR jest zaniżana do połowy swej wartości.
3. Posiadanie każdych, pełnych 160 pkt baz. PR oznacza, że bohater zyskuje 1 poziom umiejętności ogólnej **Respekt**.



4. PR jest chyba jedynym współczynnikiem podstawowym, który „bezkarne” może utrzymywać się na stałym poziomie niższym od zera. Obniżenie PR może bowiem nastąpić w wyniku różnorodnych sytuacji, zająć czy przejść. Może się zdarzyć – jak już to wcześniej powiedziano, że wyjątkowo szpetna postać będzie nie tylko obrzydliwa, ale i przerażająca. Jeśli względem takiej istoty MG zarządzi test na strach (Odp. nr 2) – to połowa ujemnej wartości PR oznaczać będzie negatywny modyfikator rzutu obronnego dla wszystkich istot, które taką postać widzą. Jeśli dodatkowo MG uzna, że zobaczenie takiego monstrum może poważnie zszokować osoby widzące go po raz pierwszy (co może skutkować ew. otrzymanie PO) – to każda pełna dziesiątka tej ujemnej PR oznacza dodatkowy, negatywny modyfikator testu odp. nr 4 ew. „ofiary”.

## WIARA [WI]

Jest parametr psychiczny, odpowiedzialny za siłę woli, wytrwałość w dążeniu do wybranych ideałów (a więc



decydujący o sile moralnej), uduchowanie i aspekty metafizyczne bohatera. W osób religijnych decyduje o znajomości rytuałów religijnych, głębi i czystości wiary w wybranego boga i umiejętnym odprawianiu modłów. Osoby nie wyznające żadnego boga (a także półbogowie) wykorzystują ten współczynnik do określenia głębi poznania samego siebie, umiejętnie wykonywanej kontemplacji lub medytacji itp.

1. Testy WI wykonuje się głównie w sytuacjach, gdy bohater musi udowodnić innym współwyznawcom/innowiercom, że naprawdę praktykuje swoje wyznanie (np. w obliczu sądu inkwizycyjnego swojej religii, jeśli został oskarżony o herezję lub zaprzaństwo czyli zmianę wiary). Czasem wymagają takiego testu ekstremalne sytuacje, gdy wiara istoty wystawiana jest ciężką próbą i od jego powodzenia będzie zależał kierunek i możliwość dalszych działań. Wtedy rzut „pechowy” może oznaczać nawet kryzys wiary i odejście od religii.
2. Bohater, który znalazł się w trudnej sytuacji, może rozpaczliwie wezwać swego boga na pomoc, zanosząc

do niego prośbę o przewyciężenie trudności losu, będących ponad jego siły (można to zrobić raz dziennie; kasta klerycka powyżej 10 POZ 2 razy dziennie; kapłani obojętnie od POZ – dowolnie często; modlitwa taka musi trwać min. 5 rund.), przy czym zwykle chodzi o rzeczy na które modlący się nie ma wpływu. Modlitwę taką sprawdza się testami WI oraz Zw (patrz Współczynniki Pomocnicze). Jeśli modlitwa będzie udana i bóg ją zauważy – to modlący może spodziewać się podpowiedzi co do rozwiązania zaistniałej sytuacji (zesłanej w formie snu lub objawienia). Jeśli zaistniały szczególne okoliczności (modlący spełnił przed modlitwą miły bogu uczynek lub złożył bardzo bogatą ofiarę w świątyni) może dojść nawet do boskiej interwencji lub ocalenia wiernego. Jeśli jednak modlitwa była odprawiona źle i bóg to dostrzegł – MG wykonuje rzut i sprawdza decyzję boga poniżej:

## Tabela 1a: Efekty Modlitw: UPOMNIENIA

01-05	Postać rozśmieszyła boga swą nieporadnością, dlatego tylko ostrzeże ją przed powtórным bagatelizowaniem modłów i przychyli się do prośby;
06-20	Przez najbliższe 2 dni bóg całkowicie ignoruje swego wyznawcę;
21-30	Wierny jest tak zawstydzony swą słabością, że przez najbliższe 1k10 dni nie znosi żadnych prośb (może tylko modlić się dziękczynnie);
31-40	Bohater tak zląkł się swego partactwa, że będzie chciał przebłagać jak najszybciej boga wielką ofiarą lub miłym uczynkiem – zdając sobie sprawę, że w przeciwnym przypadku już nigdy może nie otrzymać od boga żadnej pomocy;
41-55	Wierny zostaje ukarany przekleństwem (do wyboru MG);
56-65	Na okres tygodnia bóg odbiera fajtłapie wszystkie pochodzące od niego zdolności – a więc np. rzucanie czarów, posługiwanie się specjalnymi przedmiotami czy profitami wiary;
66-80	Wierny zostaje ukarany klątwą (jednak nie może być ona śmiertelna);
81-89	Rozzłoszczony bóg niszczy bohaterowi najmiłszy mu przedmiot;
90-96	Na postać spada nieszczęście, np. śmierć w rodzinie, ciężka choroba, degradacja klasowa;
97-00	Bóg jest tak zły, że zabija wiernego na miejscu.

3. Postacie niewierzące w bogów zamiast modlitw błagalnych praktykują kontemplację. Raz dziennie, po min. 3 rundach koncentracji mogą podjąć próbę przewyciężenia przeciwności losu spowodowanych ich własną niedoskonałością (a więc odwrotnie niż wierni). Testują tylko swoją WI przez co nie muszą się obawiać reakcji bogów. MG może po udanej kontemplacji przyznać na pewien czas bohaterowi pewne premie lub podpowiedzieć mu w rozwiązywaniu bieżącego problemu – jednak nie może to być zmienianie warunków zewnętrznych – chyba, że jakaś szczególna moc, siła lub potęga samego bohatera może do tego się przyczynić. Jednak jeśli będzie to naprawdę heroiczny czyn (gdy bohater będzie wysokiego POZ lub sam dokona czegoś o wiele ponad swoje siły i możliwości) MG może zdecydować o potraktowaniu tego jako Przemiany Półboskiej i zarządzić test Zw adekwatny do tego (patrz opisy **Przemian**).

4. Test 1/2 WI decyduje o znajomości (przypomnieniu sobie) cech i zasad pokrewnych kultów (z tego samego kręgu esencji), zaś 1/4 WI w przypadku wyznań antagonistycznych. Bezbożnicy za antagonistyczne uważają wszelkie religie niezgodne z ich charakterem.
5. Na każde pełnych 50 pełnych pkt WI bohater ma możliwość otrzymać jedną z cech specjalnych od łaskawego boga – tzw. *Profity Wiary*. Zasady ich otrzymywania są opisane w rozdziale o **Religii**.

## WSPÓŁCZYNNIKI POMOCNICZE

Te parametry różnią się od Podstawowych, głównie tym, że nie ma stałej zasady do wyliczania ich wszystkich, a przy opisie każdego wyszczególniano jak się je po kolei oblicza. Po za tym każdy współczynnik pomocniczy jest zawsze wyliczany na podstawie współczynników podstawowych – i każda zmiana ich bazowej wartości wpływa na zmianę bazowych wartości cech pomocniczych. Jednak tymczasowe zmiany głównych nie powodują zmiany ani bazowych ani aktualnych parametrów pomocniczych.

## ODPORNOŚCI

Najważniejsze parametry pomocnicze, decydują o sile istot w zetknięciu z różnorodnymi warunkami zewnętrznymi w uniwersum KC. Jest ich w sumie 10 – 5 reprezentuje kategorie psychiczne, 5 kolejnych – fizyczne. Podstawą każdej grupy jest Bazowa Odporność: Psychiczna (oddziaływania na umysł) lub Fizyczna (oddziaływania na ciało). Obie wylicza się oddzielnie (także przy awansie na POZ), a by otrzymać konkretną odporność sumuje z premiami wynikającymi z rasy, profesji, umiejętności i przebytych szkoleń, itd.

**Bazowa Odporność Psychiczna [BOP]** składa się z:

Losowego rzutu 1k10 oraz losowej premii rodzajowej: 3k5 dla istot inteligentnych (także smoków, mimo że traktuje się je jak istoty magiczne), 1k6 dla zwierząt, 2k6 dla potworów i 5k10 dla istot nadnaturalnych lub boskiego pochodzenia (półbogów 0 POZ nie zalicza się do istot nadnaturalnych więc wykonują rzut jak inni rozumni).

**Bazowa Odporność Fizyczna [BOF]** składa się z:

Losowego rzutu 1k10 oraz losowej premii rodzajowej: 1k10 dla istot inteligentnych (j.w.), 2k6 dla zwierząt, 3k5 dla potworów i 7k10 dla nadnaturalnych/boskich (j.w.).

Gdy na istotę oddziałuje jakiś z czynników przypisanych poniższym opornościom, to ta musi wykonać odpowiedni test. Jeśli udany to unika połowy skutków działania czynnika (czar zadaje połowę obrażeń, trucizna działa tylko przez połowę swego czasu lub zamiast śmierci powoduje śpiączkę lub tylko chorobę itp.). Rzadko zdarza się by bohater w ogóle uniknął konsekwencji – tak jest jeśli czynnik oddziałujący był słaby.

Jeśli wystąpi sytuacja nie mieszcząca się w podanych ramach – niech MG zadecyduje o „podciągnięciu” ją pod którąś z odporności lub zarządzi test jednej z Bazowych Odporności.

*Są następujące Odporności:*

1. **Odporność na iluzję**, także hipnozę, omamy itp. [BOP + 1/10 INT + modyfikatory rasy/profesji];
2. **Odporność na sugestię**, w tym strach, urok itp. [BOP + 1/10 CH + mod. rasy/profesji];
3. **Odporność na zaklęcia** oraz klątwy, przekleństwa itp. [BOP + 1/10 WI + mod. rasy/profesji];
4. **Odporność na szok**, paraliż umysłowy itp. [BOP + 1/10 MD + mod. rasy/profesji];
5. **Odporność na magię**, większość efektów czarów, efekty specjalne o niesprecyzowanym pochodzeniu energii [BOP + 1/10 UM + mod. rasy/profesji];
6. **Odporność na trucizny**, choroby, paraliż ciała itp. [BOF + 1/10 ŻYW + mod. rasy/profesji];
7. **Odporność na gaz**, pyły, wzywy itp. [BOF + 1/10 ZR + mod. rasy/profesji];
8. **Odporność na temperaturę**, tak niską jak i wysoką oraz kwas itp. [BOF + 1/10 SF + mod. rasy/profesji];
9. **Odporność na elektryczność**, magnetyzm (ew. efekty grawitacyjne) i wszelkie formy energii przemian chemicznych, itp. [BOF + 1/10 SZ + mod. rasy/profesji];
10. **Odporność na polimorfie**, przemiany wewnątrz komórkowe, petryfikację itp. [BOF + 1/10 PR + mod. rasy/profesji].

I jeszcze kilka uwag. W ekstremalnych sytuacjach może przyjść postać do testowania kilku Odporności przeciwko jednemu ale kompleksowemu czynnikowi. O uniknięciu skutków, ich rozmiarze i typie będzie musiał MG zdecydować sam w oparciu o posiadaną wiedzę i zdrowy rozsądek – chyba, że takie czynniki zostały gdzieś opisane. A co do nieco kontrowersyjnych premii Odporności Fizycznych to po kolei. ZR jest składową odporności na gaz, gdyż uwzględniono tu pewne odruchy bezwarunkowe mające uniemożliwić organizmowi kontakt z większą ilością szkodliwych substancji (np. odruchowe cofnięcie twarzy, która dostanie się choćby w nagły strumień pary, a niektóre istoty potrafią zwęzać gardło lub krtań, by nie wdychać toksyn). SZ jest składową odporności na prąd – bo istota Szybkości leży w przepustowości i odporności neuronów, a więc odporności układu nerwowego oraz reszty organizmu na wszelkie formy fal elektromagnetycznych i pokrewnych fal energii. Na końcu PR. O tym czy ktoś jest od urodzenia „ładny” czy nie, decyduje sekwencja genetyczna – a raczej właściwości komórek do odtwarzania tej wyjątkowej każdemu gatunkowi „idealnej” wersji – zapewniającej przetrwanie i kontynuację gatunku, przez przekazanie swoich genów potomstwu. Te same więc właściwości będą chronić komórki przez morfozą i mutacjami do jakich można zaliczyć przemianę w inną istotę czy „mineralizację” ciała kończącą się pod postacią kamiennego posągu.

W końcu przykład: gdyby bohaterowi przyszło zetknąć się z eksplozją atomową (a zdarza się, że podobnym efekt mają samoistne lub przypadkowe wybuchy dużych ilości Potencjału Magicznego) – to będzie musiał się bronić przed: a) temperaturą – by zmniejszyć obrażenia od fali cieplnej, b) pyłem – by nie zadławić się tumanami wznieconej kurzawy, c) elektromagnetyzmem – by uniknąć oślepienia blaskiem eksplozji (gdyby chodziło o wybuch PM, broniłby się przed szokiem – spowodowanym kontaktem z magiczną

energiją paralizującą ośrodki postrzegania w mózgu – dlatego też w KC większość oślepiających efektów czarów testuje się przeciwko szokowi) i zmniejszyć dawkę przedostałego się do organizmu promieniowania oraz przeciwko d) zmianom wewnątrzkomórkowym, by zmniejszyć ryzyko wytepienia późniejszych mutacji, i e) chorobom by uniknąć późniejszej śmierci w wyniku choroby popromiennej. Tak to w skrócie wygląda :-).

### ANTYODPORNOŚĆ [AOdp]

Jest to specyficzna właściwość każdej istoty do wywoływania potężnych efektów przemian Potencjału Magicznego – nawet jeśli nie umieją czarować – to przecież mogą czasem skorzystać z jakiejś mocy zakłętej w magicznych przedmiotach lub pergaminach czy księgach. Oczywiście kasty parające się magią, z powodu rozwijania UM, potrafią precyzyjnie pokierować tymi efektami, określić czas ich trwania, dokładny obszar koncentracji, moc itp. Dzięki temu będą dysponować znacznie większą AOdp niż inni – co zostało uwzględnione w opisie UM.

Antyodporność wyrażana jest w punktach [1 na POZ, kumulatywnie ze wszystkich profesji dla wieloklasowców] i jej końcowa wartość [z wielokrotnioną lub nie – w zależności od wysokości UM – patrz ich opis powyżej] jest odejmowana w czasie testu od odpowiedniej Odporności ofiary. Dotyczy tylko efektów magicznych (bezpośrednich, pośrednich tylko czasem), więc rzucenie we wroga butelką kwasu nie zalicza się do sytuacji wykorzystywania AOdp (chyba, że „miotacz” jest alchemikiem i stworzył kwas za pomocą czarów, a nie w laboratorium).

### ANTYMAGIA [AMg]

Natura Antymagii – związana z momentami statyki wiecznie mobilnego Eteru – została opisana w innych rozdziałach. Tutaj zajmiemy się jej praktycznymi cechami. Czyli przede wszystkim tym, że jest w stanie zneutralizować każdy aktywny efekt magiczny jakiegokolwiek postaci posiadającej AMg. Nie wszyscy bowiem ją posiadają. Pole AMg jest cechą nieodrodną, co znaczy, że nie może być przekazana komuś/czemuś innemu. Ale jest ono na tyle silne, że może np. zabezpieczyć ekwipunek postaci znajdującej się w bezpośredniej bliskości ciała (czyli ubranie, zbroje lub trzymane w ręce przedmioty, ale już nie rzeczy trzymane w plecaku i sam plecak). Z drugiej strony przedmioty posiadające AMg są w stanie roztoczyć ochronę na właścicieli – pod warunkiem, że będą „przyciśnięte do ciała”. Co znaczy, że jeśli chce się wykorzystać moc broni

z Białego Mitrilu, nie można nią wtenczas walczyć, tylko trzymać blisko piersi. Tak samo potężny demon, praktycznie niewrażliwy na obrażenia od „Kuli Ognia” nie będzie miał problemów z samoistnym rozproszeniem czarów, ale już chowaniec siedzący na jego ramieniu będzie musiał się normalnie bronić – a w przypadku spopielenia co najwyżej jego nogi pozostaną nietknięte wczepione szponami w bark monstrem. Pole Antymagii jest niewidoczne, i atakujący przeciwnika z AMg może się tylko domyślać, że ten obronił się z jej pomocą – a nie z



powodu zwykłej Odporności. W dodatku AMg nie podlega żadnym czasowym modyfikacjom – AOdp nie ma na nią wpływu – tylko potężni magowie potrafią na chwilę osłabić takie pole i to przy pomocy bardzo skomplikowanych zaklęć. AMg połowicznie chroni przed wszelkimi efektami o półmagicznej genezie jak: klątwy, magiczne eliksiry, jest w stanie o połowę zmniejszyć moce magicznych przedmiotów ale nie chroni przed obrażeniami z magicznej broni. Magiczna trucizna zabije, jeżeli istota jej magii polegała tylko na skróceniu lub wydłużeniu czasu działania. Postać może oprzeć się połowie obrażeń od pioruna z magicznie przywołanej burzy ale już nie uniknie upadku lub śmierci z powodu naturalnego trzęsienia ziemi – nawet takiego, spowodowanego magicznym wybuchem.

Inną cechą AMg jest fakt, że testuje się ją osobno na każdy czar i każdy efekt czarów. Tak więc postać może uniknąć obrażeń magicznej eksplozji (bo miała udany test) ale zostać oślepiona jej błyskiem (bo ani test AMg ani Odp. się nie powiodł).

A ostatnią cechą jest jej negatywny wpływ na posiadacza. Otóż każda próba operacji na Potencjale Magicznym (rzucenie czarów, przelewanie z amuletu, umagicznianie, itp.) jest testowana z negatywnym modyfikatorem równym AMg w pkt. Jest to cena jaką trzeba zapłacić za deformowanie pól magii wokół siebie.

### ZAUWAŻENIE [ZW]

Pomocniczy współczynnik, od którego zależy, czy w specyficznych sytuacjach istota zostanie zauważona przez przychylne/wrogie istoty nadprzyrodzone (np. bogów). Ta uwaga poświęcona śmiertelnikom może być zarówno pozytywna – jako wynik ofiar i modlitw, lub negatywna – jeśli się pali świątynie i bezczęści kleryków i bluźni przeciw boskim prawom.

Wysokość ZW ustala się na początku rzutem 1k5 – lub 2k5 w przypadku kleryków. W skali 1-100 to niewielka szansa na spostrzeżenie – ale i taka ma być. W końcu bogowie nie mają czasu na zajmowanie się każdym



śmiertelnikiem z osobna. Współczynnik ZW posiada każda istota – nawet jeśli nie wierzy w byty nadnaturalne lub jest zbyt głupia by w ogóle rozumieć pojęcie „bóg”. Oczywiście jeśli sfora wygłodniałych wilków wpadnie do samotnej pustelni w dziczy, pożerając wszystkich mnichów – to ich bóg (szczególnie gdy jest opiekunem przyrody) raczej nie wybiję stada gromami – może co najwyżej przepędzić stado ze świętego przybytku lub ostrzec innych wiernych o niebezpieczeństwie.

## ENERGIA ŻYCIOWA [ENŻ]

Ta specjalna cecha pomocnicza jest wyznacznikiem, tego czy jakaś istota wciąż ma energię by żyć prawdziwym życiem, czy też jest prawdziwego życia karykaturą – martwiaczym wypaczeniem.

Jest ona sumą wszystkich 10 współczynników podstawowych – a konkretnie 1/10 części każdego z ich wartości bazowej. Posiada ją każda forma życia. Można ją utracić (tymczasowo) w kontakcie z żywiołami, niektórymi czarami, istotami i przeklętymi przedmiotami. Martwiaki również posiadają ENŻ, ale u nich z biegiem czasu jej aktualna wartość maleje – dlatego też muszą ją wysysać z żywych istot – inaczej zapadają w letarg a potem rozpadają się w nicość. To także ENŻ powoduje, że martwiaki – nie posiadające normalnych zmysłów – widzą żywe stworzenia. Jej posiadanie jest też warunkiem zdobywania Doświadczenia (a więc i awansowania na kolejne POZ). W naturalny sposób (u żywych) ENŻ odnawia się z szybkością 1 pkt na rok życia.

- Postać dysponująca 3/4 aktualnej ENŻ otrzymuje negatywny modyfikator -10% do ilości zdobywanego doświadczenia.
- Gdy ENŻ spadnie do 1/2: -15% PD;
- A gdy do 1/4: -20% PD.
- Jeśli ENŻ osiągnie 0 – wtedy (ale nie zawsze) bohater wpada w martwiaczy letarg – zawieszony między światem żywych a umarłych, po pewnym czasie zamieni się w żywioła. Zależy to wszystko od tego, czy stracił ENŻ w kontakcie z martwiakiem oraz od jego rodzaju. Letargu nie można zatrzymać – chyba, że dysponuje się odpowiednio potężną magią. Jeśliby się zdarzyło, że istota w letargu, mająca wciąż 0 pkt ENŻ zostanie pozbawiona całej ŻYW (zabita) to jest nieodwracalnie zniszczona i nie można jej wskrzesić.
- W chwili śmierci (gdy żywotność spadnie 100% poniżej zera, lub po 1k5 rundach agonii w przypadku stworzeń nie będących istotami inteligentnymi) ENŻ zaczyna ulatywać z ciała w tempie 1 pkt na każdy miesiąc od chwili zgonu. Dlatego też wyznacza to dodatkową granicę czasową, gdy chce się kogoś poddać rytuałowi wskrzeszenia. Nawet jeśli zregeneruje się ciało uległe rozkładowi, a nie będzie w nim ani 1 pkt ENŻ, wskrzeszenie jest niemożliwe. ENŻ utrzymuje bowiem w ciele phantom – nieumarła forma bytu gromadząca zdobyte doświadczenia życiowe. Gdy powraca on do Źródła – nie można jej już wskrzesić. Oczywiście ulatnianie ENŻ z martwego ciała można spowolnić – temu służy mi. mumifikacja. Z tego samego też powodu gdy martwiak chce z żywego stworzyć podobnego sobie – nie może go zabić, tylko wysysać mu całą ENŻ. Phantom odchodzi do Źródła, ale dusza pozostaje, a nowy phantom przybywa w nieumarłe ciało. Duszę wiąże w ciele ŻYW. Gdy ktoś chce uczynić martwiakiem ciało bez

ŻYW i ENŻ, wtedy dusza – nie posiadając żadnej formy w którą mogłaby się zamienić staje się nieumarłym – duchem. Dokładne procesy przemian w nieumarłych opisane są w **Bestiariuszu**, w dziale o Martwiakach.

## GRANICA NORMALNOŚCI [GN]

O ile ENŻ stanowi o „normalności” istniejącego życia – o tyle Granica Normalności dotyczy zwykle tylko istot obdarzonych taką inteligencją by choć instynktownie wyczuwały wewnątrz swego umysłu równowagę psychiczną. Dysponują nią więc wszystkie istoty inteligentne, niektóre zwierzęta i istoty nadnaturalne, ale w przypadku potworów mówienie o równowadze psychicznej jest sporym nieporozumieniem. Aktualna GN nie ulega poważnym zmianom – chyba, że jakaś magia lub inne oddziaływanie spowodują jej przyrost lub zmniejszenie. Bazowa zaś jest sumą wyliczaną z: 1/10 INT, 1/10 MD, 1/10 UM 1/10 CH i 1/10 WI. I to nie zmiana GN świadczy o popadaniu w szaleństwo i irracjonalizm ale liczba przyznawanych Punktów Obłądu. Zasady ich przyznawania opisane zostały w rozdziale o **Mechanice Gry**.



- Gdy liczba PO przekroczy 1/4 wartości GN, postać nabawia się fobii. MG wybiera ją samodzielnie mając na względzie sytuację, która miała wpływ na przekroczenie powyższej wartości (lista i opis fobii znajduje się w **Xiędze Prowadzącego**). Do momentu ujawnienia się o jej rodzaju wie tylko MG.
- Po przekroczeniu 1/2 GN fobia zamienia się w obsesję.
- Gdy PO osiągną zaś 3/4 jej wartości obsesja wpędzą bohatera w obłąd, wywołując chorobę psychiczną.
- Gdy liczba PO jest równa lub wyższa od GN – postać wariuje (staje się BN kontrolowanym przez MG, zaś prowadzący ją uczestnik staje się jej podświadomością – mającą bardzo ograniczony wpływ na poczynania Bohatera.



- Dokładne opisy fobii, obsesji, obłądki i chorób psychicznych opisane zostały w dziale dotyczącym **Zasad Odgrywania Szaleństwa**.

## POTENCJAŁ MAGICZNY [PM]

Dokładne zasady dotyczące PM są opisane w rozdziale o **Magii**. Tu tylko skupimy się na wyliczaniu osobistego. Potencjał Magiczny osobisty posiada każda żywa czy martwa istota – gdyż jak to zostało lub będzie powiedziane: strumienie magicznej energii przecinają wszystko co istnieje. Z osobistego PM będzie zaś mógł skorzystać każdy – nawet jeśli nie potrafi rzucać czarów. Niektóre bowiem przedmioty magiczne do aktywacji wymagają PM. Zdarzy się też wiele innych sytuacji, kiedy postać będzie musiała „wydać” część posiadanego Potencjału – nawet wbrew swej woli – jeśli ktoś/coś z niej go wysysa.

PM wylicza się z następujących parametrów podstawowych:  $1/5 \text{ UM} + 1/5 \text{ INT} + 1/5 \text{ MD} + 1/10 \text{ WI} + 1/10 \text{ ŻYW} + 1/20 \text{ SF} + 1/20 \text{ SZ} + 1/20 \text{ ZR}$ . Aktualny PM zawsze zmniejsza się wraz z „wydawaniem” go na wszelkie operacje typu czary, aktywowanie mocy przedmiotów, przelewanie do amuletów itp.

PM regeneruje się w sposób naturalny – 5 pkt. na dobę normalnej egzystencji. Przy czym zwrot „normalna egzystencja” oznacza spokojną podróż, odpoczynek w mieście, codzienną pracę. Udział w krótkotrwałym, wzmożonym wysiłku, jak walka, nie przeszkadza w odzyskiwaniu PM. Natomiast długotrwałe przebywanie w złych warunkach lub długotrwały, wyczerpany wysiłek (np. forsowny marsz dniem i nocą) uniemożliwiają regenerację PM. No bo trudno sobie wyobrazić, żeby przykuty do ściany lochu druid, konający w chorobie templariusz czy torturowany mag byli w stanie poddać swe ciała i umysły swobodnemu przepływowi strumieni magii.

Oprócz tej naturalnej metody, wiele profesji dysponuje umiejętnościami, które pozwalają im w sposób dodatkowy – niezależny od regeneracji – odzyskać PM.

## POTENCJAŁ UMYSŁOWY [PUM]

Potencjał Umysłowy jest współczynnikiem pomocniczym, który odpowiada za zdolności umysłu postaci do bezpośredniego przekształcania rzeczywistości przy pomocy energii innej niż magiczna, a więc tzw. mocy paranormalnych. Ich rodzaje, zasady otrzymywania i używania zostały opisane w rozdziale z **Umiejętnościami**. Jego wartość bazowa wynosi:  $1/5 \text{ INT} + 1/5 \text{ SZ} + 1/10 \text{ MD} + 1/10 \text{ WI} + 1/10 \text{ CH}$ .

PUM posiada każda inteligentna istota, niektóre potwory i większość stworzeń nadnaturalnych. Jednak o zdolności do używania go decyduje poziom Mocy Umysłowej (w skrócie nazywany poziomem PSI) – u normalnych stworzeń zawsze równy 0. Poziomów jest 20 a nabycie choćby Pierwszego Poziomu jest możliwe tylko dla tych, którzy zostali obdarzeni szczególną łaskawością Bezmiarów Wszechświata/bogów (patrz **Tworzenie Nowego Bohatera**) lub przeszli odpowiednie, niezwykle ciężkie szkolenie. Każdy bowiem ma jakiś ukryty PUM, jedynie u osób z Zerowym Poziomem jego wartość aktualna zaniżana jest zawsze do połowy i nie może tej granicy przekroczyć, aż do momentu uzyskania Pierwszego Poziomu Mocy. „Zerówki” wciąż mogą jednak wykorzystywać dostępną im liczbę PUM do obrony przed oddziaływaniami paranormalnymi (i tylko

przed nimi), robią to jednak nieświadomie, niejako automatycznie – i gdy aktualna liczba PUM spadnie do 0 – są bezbronne. PUM regeneruje się automatycznie podczas fazy głębokiego snu Zen. W ciągu każdych 8 godzin snu taka faza trwa 3k10 min. A w ciągu minuty odzyskuje się 1 pkt. PUM. Oczywiście w fazę Zen można się wprowadzić sztucznie – poprzez odpowiednie zastosowanie hipnozy – ale niewiele osób potrafi to sprawić. Aktualny PUM może spaść poniżej zera w skutek agresywnego oddziaływania Mocami Umysłowymi. Wtedy za każde 10 ujemnych punktów otrzymuje się 1 PO, ale PO **nie** znikają wraz z powrotem PUM do normy.

## WYTRZYMAŁOŚĆ [WT]

Jest to dosyć ważny współczynnik pomocniczy – gdyż decyduje o tym jak długo postać jest w stanie wykonywać działania wymagające wysiłku fizycznego – takich jak walka czy poruszanie się. Do walki nie zalicza się już rzucanie czarów i korzystanie z innych umiejętności bojowych lub specjalnych (jak Moce Umysłowe), więc wykorzystywanie ich poza walką nie obniża WT na tyle by zajmować się obliczaniem jej utraty.

Na WT składa się:  $1/10$  aktualnej SF (a więc wartość, która pozostaje po odliczeniu obciążenia postaci; nie odlicza się od niej za to Minimalnej Siły Fizycznej – która jest normalnie „rezerwowana” na posługiwanie się aktualnie trzymaną bronią). Oraz  $1/10$  aktualnej ŻYW (ale otrzymywane obrażenia nie zmniejszają bazowej WT tylko jej aktualną wartość).

Nawet po niewielkim wysiłku postać odczuwa zmęczenie i w naszej inscenizacji narracyjnej symulowane jest to utratą pkt WT:

- 10 rund marszu powoduje utratę 1 pkt WT (w ciągu rundy marszu można przebyć odległość równą  $1/10$  akt. SZ liczoną w metrach);
- 1 runda biegu (przebycie połowy akt. SZ liczonej w m) powoduje utratę 5 pkt WT;
- 1 runda sprintu (przebycie akt. SZ liczonej w m) powoduje utratę 10 pkt WT;
- 1 runda walki to utrata 1 pkt WT;

Utracenie nie całej WT można całkowicie zregenerować krótkim odpoczynkiem 1k10 rund. Jeśli WT spadnie do zera potrzeba już 2k10 rund. W dodatku taka osoba musi się zatrzymać i nie może robić niczego poza broniemieniem się. Jeśli spróbuje podjąć dalszy wysiłek, musi przetestować pomyślnie bazową WT, albo upada na ziemię ze zmęczenia. Gdy WT spadnie poniżej zera w skutek kontynuowania wysiłku po utracie sił, w każdej rundzie należy przeprowadzić test przeciwko szokowi lub traci się przytomność. **Uwaga:** część akt. WT związanej z utratą akt. ŻYW można odzyskać dopiero po uleczeniu ran, a więc powrocie ŻYW do normy.

**UWAGA!:** dla osób, którym tego rodzaju bardzo szczegółowe określanie zmęczenia może wydawać się zbyt spowalniające grę – w rozdziale dotyczącym **Walki** przygotowano opcjonalną, prostszą metodę posługiwania się tym współczynnikiem.

## RYS PSYCHOLOGICZNY

Na rys psychologiczny postaci składają się 4 części, z których dwie – Charakter i Esencja będą opisane

bezpośrednio poniżej – a Cele i Motywacje znajdują się w następnym rozdziale, przy opisie kreacji nowego bohatera. Wszystkie one opisują – obrane i rzeczywiste (ujawnione w działaniach) aspekty psychologiczne bohatera. Część jest stała, część zmienna – wszystkie zaś mają służyć uatrakcyjnieniu inscenizacji i spowodować by BG stali się bardziej realni, bliscy prowadzącym ich uczestnikom, a przez ty by było łatwiej ich odgrywać.

## CHARAKTER

Jest to czynnik na pierwszy rzut oka najbardziej ograniczający, mający w założeniu wytyczyć ramy dla odgrywania i prowadzenia BG. To on decyduje o możliwości wyboru profesji oraz obraniu wyznania. Czasami także pewne charaktery są niespotykane wśród osobników danej rasy – o tym jest w rozdziale z **Opisem Ras**. Należy dlatego bardzo dobrze zastanowić się nad naszą wizją Bohatera w Kryształach Czasu i wybrać taki charakter który temu wyobrażeniu będzie najbardziej pasował. Zmiana raz obranego charakteru jest bowiem niemożliwa. Uczestnik powinien prowadzić swego Bohatera zgodnie z wytycznymi charakteru – inaczej musi się liczyć z pewnymi określonymi konsekwencjami swych czynów (patrz niżej).

W odniesieniu do uniwersum KC charakter obrany przez uczestnika swemu BG będzie dla tego drugiego – niejako narzucony z góry przez podświadomość (jaką jest bez wątpienia Uczestnik – realna osoba kierująca poczynaniami wirtualnego, wymyślnego, fantastycznego BG). Dlatego też charakter wybrany na początku nazywany jest charakterem **predestynowanym**. Będziemy mieli poniżej do czynienia jeszcze z charakterem *zjawiskowym*, ale o nim później.

Każdy charakter składa się z 2 aspektów. Jednym z nich jest stosunek do wszelkich form społeczności, praw zbiorowości, religii i porządku Bezmiarów Wszczęświata. Nazywa się go aspektem prawnospołecznym. Drugi z aspektów odnosi się do elementarnych praw, wolności i oddziaływań między poszczególnymi istotami żywymi i zwie się potocznie aspektem moralnym. Każdy z tych aspektów posiada pewny prawidłowy podział na elementy składowe charakteru. Odzwierciedlają one trialistyczny charakter rzeczywistości świata Kryształów Czasu i odpowiadają elementarnym potęgom rządzącym jego prawami (szczegółów dotyczących konstrukcji rzeczywistości KC szukaj w rozdziale **Genesis, Xięgi Konwencji**). W aspekcie społ-praw są to: **praworządność** (odpowiadająca *Porządkowi*, stałości, statyce Bezmiarów Wszczęświata), **neutralność** (odpowiadająca *Równowadze*, entropii, która potrafi to co stałe zamieniać w zmienne, rodząc w ten sposób rozkład), **chaos** (*Zmiana*, to co ciągle znajduje się w ruchu, jest dynamiczne i nigdy nie ustaje). W aspekcie moralnym jest to **dobro** (najwyższa idea poświęcenia i oddania), **obojętność** (najwyższa idea nieingerencji, czasem także bierności) i **zło** (najwyższa idea zniewalania i egoizmu). Z tego może powstać aż 9 charakterów – niczym 9 kręgów boskości – które także powstały w pierwotnego złączenia się tych Mocy w pary. Jest to więc charakter: praworządny-dobry [prw-dob], praworządny-obojętny [prw-obj], praworządny-zły [prw-zły], neutralny-dobry [ntr-dob], neutralnie-obojętny [ntr-obj], neutralny-zły [ntr-złt], chaotyczny-dobry [cht-dob], chaotyczny-obojętny [cht-obj] i chaotyczny-zły [cht-zły].

## ASPEKT PRAWNO-SPOŁECZNY

**Podstawa praworządna** – instytucje społeczne i organizacja państwowa to świętość. W punkcie widzenia prawa u takiej osoby dominuje przekonanie o jego bezsprzecznym przestrzeganiu – inaczej bowiem zaistnieje chaos i anarchia, legnie cały porządek w jakim zbudowany jest świat i cywilizacja. Ktoś, kto jest praworządny nie złamie prawa – ale będzie je różnie interpretował. Swoje działania będzie zaś prawem zasłaniał i legitymizował. Nawet jeśli z moralnego punktu widzenia będą one ograniczały wolność. Każdy osobnik ściśle związany z systemem organizacji państwowej będzie miał taki charakter.

**Postawa neutralna** – jedyne prawa, które mogą być przez taką osobę rozpatrywane to prawa naturalne. Wszystko ma bowiem z góry określony bieg i nie należy weń ingerować. Jeśli gdzieś zostanie naruszona równowaga to należy posunąć się do zniszczenia tego pierwiastka, elementu prawa lub chaosu, który równowagę zakłócił. Równowaga prowadzi bowiem do stabilizacji, a ona ułoży we właściwy sposób zarówno istnienie pojedynczych istnień jak i wszelkie Stworzenie we wszechświecie. Taką postawę wykazują osobnicy albo pozostający poza wpływem cywilizacji, albo będący jej częścią ale nie związani lub niesympatyzujący z jej rdzeniem zarządzającym.

**Postawa Chaotyczna** – anarchia i zamęt zagrożeniem? Bzdura! Anarchia i chaos to jedyne po co warto żyć. Autorytety nie istnieją, prawo jest niepotrzebne jeśli będzie krępowało wolność. Jutro nie nadejdzie – jest tylko niekończące się, wciąż zmieniające dzisiaj, tylko niektórzy idioci sądzą, że ta zmiana jest dowodem na istnienie jakiegoś jutra. Z własnego prawa bierz nadania i z własnej woli sam się zabaw! Nonkonformizm jest podstawą. Nic co stałe nie jest dobre, a chaosu nie można oceniać w kategoriach, dobra, zła czy niezbędności. On po prostu jest Sam W Sobie wartością. Tak będą zachowywali się wszyscy ci, którzy albo nie mają i nie chcą mieć nic wspólnego z cywilizacją, albo korzystają z jej dobrodziejstw ale chcą obalić system, który ich krępuje i niewoli.

## ASPEKT MORALNO-IDEALISTYCZNY

**Postawa Dobra** – ktoś taki nigdy nie wyrządzi świadomej krzywdy żadnej niewinnej istocie. Wręcz przeciwnie będzie dążyć do pomocy i wsparcia potrzebującym. Nie zawsze jednak będzie potulnym pacyfistą, nigdy nie sięgającym po broń. W tej postawie często spotyka się tych, którzy zamiast zasady „zło dobrem zwyciężaj” wyznają zasadę „zniszcz zło aby dobro mogło rozkwitnąć”. Będą więc brutalni, z odwagą dobywający miecza gdy uznają, że należy walczyć ze wszelkimi przejawami zarówno zła jak i obojętności na krzywdę. I mimo, że z niektórych punktów widzenia czynić będą niesprawiedliwość – w swym przekonaniu walczyć będą o słuszne ideały.

**Postawa Obojętna** – tacy osobnicy będą kierowali dobrze pojętym interesem własnym i swego otoczenia, nie widząc najmniejszego sensu w poświęcaniu się i uszczęśliwianiu innych na siłę. Nie wtykają nosa w nie swoje sprawy i bardzo nie lubią, gdy ktoś wtrąca się w ich życie, próbując nim kierować. Mogą stać się jednak mściwi i nieugięci gdy ktoś zakłuci ich spokój albo

krzywda dotknie ich bliskich lub nich samych. Równie dobrze jednak poczekają i nie zrobią nic, żyjąc w przeświadczeniu, że kara i tak nie minie ich wrogów.

**Podstawa Zła** – bohaterowie o tej postawie, będą raczej antybohaterami lub osobnikami o bardzo niekonwencjonalnym podejściu do moralności. Po trupach do celu – oto prawda objawiona. Nikt poza nimi się nie liczy jeśli nie ma zbieżnych interesów lub nie można go wykorzystać do swoich działań. Każdy, kto ośmieli się stanąć na drodze, musi liczyć się z tym, że... umrze! Każda zbrodnia jest usprawiedliwiona jeśli tylko ja na tym dobrze wyjdę – tak myśli taka osoba. I niejednokrotnie będzie prowadzić podwójne życie – by tylko ukryć swą złą naturę lub zwieść swych przeciwników i osiągnąć zamierzone cele.

## ESENCJA

Tak będziemy nazywać drugi z posiadanych przez bohatera charakterów – czyli **zjawiskowy**. Nie jest on bowiem uzależniony od tego co Uczestnik powie na temat postaw i moralności swego bohatera, ale od tego co jego BG uczyni (oczywiście „z polecenia” Uczestnika). W ten bowiem sposób będzie w systemie KC oddany aspekt podejmowanych przez Uczestnika decyzji, których efekty zaś odczuje BG. Nazwa bierze się bowiem od sześciu z elementarnych mocy – zwanych **Esencjami Świata** – które rządzą uniwersum KC (patrz rozdział **Genesis**). Na codzienne życie Bohaterów (ogólnie wszystkich istot żyjących) największy, praktyczny wpływ ma owe 6 Głównych Esencji, odpowiadających składowym aspektom charakteru: Esencji Porządku, Równowagi, Chaosu, Zła, Dobra i Obojętności. Tak jak tam mówiliśmy o *charakteru postawach* tak tu będziemy je zwać *esencjami charakteru*. Każdego dnia BG będzie musiał podejmować jakiegoś wybory – mając na względzie pewne okoliczności, własne motywacje i oczekując (lub nie) ich efektów. Życie składa się bowiem z podejmowania decyzji.

Za każdą taką podjętą akcją (również za pozostanie obojętnym i biernym w pewnych sytuacjach) każdej postaci MG będzie przyznawał na bieżąco pewną liczbę punktów zwanych **Punktami Esencji [PE]**. Zasady ich przyznawania, ich wielkość i rodzaj znajdują się w rozdziale opisującym **Mechanikę Gry** (jest to wiedza przeznaczona tylko dla MG). Ten punkty – osobno przyznawane dla każdej Esencji określają jak wiele czynów przynależnych danej idei dokonał Bohater w swym życiu. Świadczą więc one pośrednio o jego reputacji wśród innych ludzi. Charakter Zjawiskowy (lub po prostu: Esencjonalny) składać się będzie otóż z dwóch podstaw – podobnie jak w predestynowanym – tutaj jednak nie arbitralna decyzja Uczestnika będzie go wyłaniać ale działania dokonywane „rękami” BG. Bierze się pod uwagę 2 najwyższe wartości

– jedną z aspektu prawnego i jedną z aspektu moralnego. Tak powstaje zjawiskowy charakter. Jeśli nie odbiega on od zadeklarowanego wcześniej charakteru predestynowanego to bardzo dobrze. Oznacza to bowiem, że BG (a raczej Uczestnik go prowadzący) trzyma się ściśle wyznaczonych sobie ideałów, postępując z wewnętrzną (wybór Uczestnika) i narzuconą (etos profesji) moralnością, systemem wartości. Jeśli MG uzna, że bohater zapracował ciężko na tą swoją „esencyjną” reputację to powinien go nagrodzić – oddawaniem mu większego szacunku i pozycji społecznej w świecie inscenizacji przez BN, zwiększeniem Doświadczenia przyznawanego za odgrywanie postaci. Wszystko co uzna za stosowne do sytuacji.

W prawdziwym życiu jednak ludzie nie zawsze tak postępują, jak mówią. Mogą co innego mówić, co innego czynić, a jeszcze go innego myśleć. Bo życie się zmienia, i także ci którzy żyją potrafią się zmieniać. Mogą czasem naruszyć swój system wartości, „zapomnieć” o nim lub całkowicie go zdradzić. Tą prawidłowość również obrazuje przyrost PE. MG nie może sztywno i subiektywnie zasądzić: „Nie wolno ci zrobić tego i tamtego, bo nie pozwala ci na to charakter/etos profesji/religia”. Musi zamiast tego powiedzieć:

„Możesz to zrobić. Ale pamiętaj o konsekwencjach swoich czynów!”. BG i prowadzący go Uczestnik nie jest przez to

ciasno skrepowany jakimiś zakazami – musi jednak wziąć odpowiedzialność za czyny, jakich się podejmuje i pamiętać jakie konsekwencje mogą spotkać za to jego BG w świecie inscenizacji. Skończyły się czasy, w których MG za nieprzestrzeganie etosu i charakteru

karat wstrzymywaniem Doświadczenia lub wręcz tymczasowym przejmowaniem BG. Jest to w sumie bezsensowne, bo powoduje narzucanie Uczestnikom czegoś z góry. Teraz zaś została zachowana równowaga między porządkiem zasad inscenizacji, wolnością podejmowanych przez Uczestników decyzji i zmiennego charakteru uniwersum KC.

Jeśli zaś w jakiś sposób charakter zjawiskowy będzie różnił się od predestynowanego, to BG zacznie w świecie inscenizacji odczuwać tego skutki. Czasem MG może zadecydować o obniżeniu pewnych współczynników (psychicznych raczej, niż fizycznych) z powodu odczuwanego przez BG dyskomfortu psychiczno-moralnego. Nie powinien jednak robić tego zbyt często i nadużywać swego „prawa”, by nie doprowadzić do sytuacji, gdy uczestnik zacznie na siłę dokonywać pewnych wyborów, byle tylko szala właściwych Esencji odciążyła BG od ujemnych modyfikatorów. Inszenizacja straci bowiem wtedy sens i uczestnicy przestaną czerpać z niej przyjemność. A istnieje przecież cała masa „poza-







współczynnikowych” konsekwencji zmiany zadeklarowanego charakteru. Jeśli bowiem charakter zjawiskowy odbiega tylko w kontekście jednej postawy – w mniejszym lub średnim stopniu, to po prostu zacznie zmieniać się nastawienie otoczenia do BG. Nie ma takiej sytuacji, że inni nie poznają nawet najbardziej skrycie tajonych przez postać uczynków. Uniwersum KC jest światem pełnym dziwów i magii, niezwykłych zdarzeń – a jak już powiedzieliśmy wcześniej: pewne zbiegi okoliczności stają się czasem bardziej prawdopodobne i zrozumiałe od innych. Losom bohaterów przyglądają się różne potężne moce i stworzenia – czasem ingerując w ich życia. A świat jest pełen dziwów i cudaków. Ktoś może przypadkiem zajrzeć naszemu BG lub BN w podświadomość, ktoś inny tylko go pomówić. Zrodzi się z tego plotka, która może okazać się prawdziwa nawet wbrew intencjom plotkujących. Jak mawiają: *”Łaska Bogów na pstrym koniu jeździ”*. Jeśli ktoś spełnia „na siłę” dobre uczynki i żyje „po bożemu” tylko po to by ukryć swą zdradziecką, złą i chaotyczną naturę – to zawsze po latach może znaleźć się jakiś nieznany świadek jego uczynków z młodości. Ktoś może go przez zdemaskować przez czysty przypadek. I wtedy dopiero akcja może nabrać tempa. Mimo iż część naszego postępowania jesteśmy w stanie ukryć zawsze przed tymi, których chcemy oszukać, omamić lub wprowadzić w błąd, to nie możemy być pewni, czy zabezpieczyliśmy wszystko. Tak więc BG odstępując tylko trochę od zadeklarowanego charakteru może zauważyć po pewnym czasie, że osoby wykazujące dotychczas brak zrozumienia dla jego osoby i postępowania – zaczynają zmieniać nastawienie na bardziej przychylne. Nagle może być świadkiem uznania ze strony kogoś kogo by się nie spodziewał (może nawet to być kłopotliwe). Zaś osoby dotychczas dzielące jego świat wartości – stopniowo będą się od niego odsuwać, aż staną się dla niego obojętne – jeśli w porę nie zmieni postępowania. Dotychczasowi przyjaciele mogą zacząć być wobec nas podejrzliwi. Już tylko od MG zależy na ile będzie pomysłowy i jakie korelacje w świecie KC wykorzysta by odzwierciedlić w otoczeniu BG zmianę jego postępowania. Jeśli natomiast zmiany w zjawiskowym charakterze są bardzo duże, i/lub

zaczynają dotyczyć obu aspektów – wtedy i konsekwencje mogą być bardziej radykalne. Nagle dotychczasowi przyjaciele mogą opuścić bohatera, i nawet zacząć knuć przeciw niemu. Osoby, które podzielały nasz predestynowany, początkowy światopogląd nagle mogą uznać, że należy zgładzić BG, bo stał się dla nich zagrożeniem. A z drugiej strony możemy zyskać tak niespodziewanych sojuszników, że do tej pory wcale nie zależało nam na ich pomocy i przyjaźni, bo nimi gardziliśmy. Na przykład zawodowy zabójca, który nagle zaczyna okazywać współczucie ofiarom, albo rzeźmieszek nadmiernie przejmujący się łamaniem prawa może stać się podejrzany dla swego przestępczego otoczenia. Może ich zdradził? Może stał się zbyt „miękki” do tego fachu? Może należy go „zniknąć”, żeby nie wprowadzać niepewności wśród innych? To samo stać się może z paladynem albo inkwizytorem dobrych bogów, którzy zaczynają mordować każdą osobę, która choć trochę odstępuje od ich wizji świata i wykazuje się „małą wiarą”. Jeśli robią to na terenie Imperium Katanów to w końcu ktoś wyciągnie przeciw nim „Edykt o Równouprawieniu Religii” i skończą w orkowych lochach lub na galerach – a nawet i szubienicy szubienicy.

Mogą zaistnieć od powyższych jeszcze dwie inne – najbardziej skrajne, w sumie rzadkie sytuacje, ale także czasem spotykane i w naszym świecie.

Pierwszą z nich jest motyw, kiedy postać odbiega (mniej lub bardziej diametralnie) od swego początkowego charakteru przez bardzo długi czas i nic nie wykazuje na to aby czyny jego miały się odmienić – wybrał po prostu odmienną drogę życia niż na początku. Odpowiada to realnym sytuacjom – gdy na przykład morderca i gwałtownik doznaje jakiegoś moralnego „przebudzenia”, pragnie się zmienić i zadośćuczynić popełnionym dotychczas zbrodniom. Z drugiej strony po pewnych przeżyciach czy zdarzeniach nawet osoba szlachetna potrafi zmienić się w bezwzględne egoistę. Z mniej skrajnych przykładów: wczorajsi idealisci częstokroć wybierają przyziemny materializm, podążając za „stadem” w nadziei na łatwe i „ustawione” życie. Dlatego też w świecie inscenizacji KC takie rozwiązanie jest możliwe. Ale wybieranie świadomie takiej drogi życiowej BG polecamy tylko doświadczonym uczestnikom. A to z poniższych względów:

- Nasilają się bowiem komplikacje związane ze zmianami nastawienia otoczenia. Znow ich całokształt zależeć będzie w głównej mierze od MG. Ten powinien pamiętać o tym, że nasi BG (albo jego BN) neofici będą w swym nowym środowisku społecznym musieli wciąż udowadniać swoją „prawowierność”. Niech nie liczą, że szybko zyskają czyjeś zaufanie lub przyjaźń – każdy będzie miał na uwadze, że kto raz zdradził swoje ideały, może to zrobić ponownie (patrz niżej).
- Jeśli nowym charakterem zjawiskowym postać będzie znacznie odbiegać od etosu profesji, to MG ma prawo zdecydować o stałym obniżaniu co jakiś czas najważniejszych dla niej współczynników – będzie się to wiązało z tym, że BG będzie jakby „zapominał” tego co do tej pory mu wpajano podczas kastowych szkoleń i treningów. Co do umiejętności, to postać może stracić parę ich poziomów – jednak tylko tych,

które profesja wiąże ściśle z określonym charakterem. Ponieważ w komfortowej sytuacji byłoby bohaterowie profesji gdzie podano słowo „każdy” przy charakterze – dlatego dla takich osób co pewien czas powinno się zastosować zasadę o rozterkach moralnych. Po jakimś okresie spokoju BG zacznie mieć bowiem: męczące sny o swej przeszłości, wątpliwości co do dokonanego wyboru itp. Objawiać się to będzie wtedy otrzymaniem PO. O ich wysokości decyduje MG – mając na uwadze jak daleko od początkowych postaw oddalił się bohater.

- Jeżeli nowy etos będzie się kłócił z dotychczasową religią, to najlepiej żeby postać znalazła nową, albo obrała jeden z „bezożnych” światopoglądów. Będzie się to wiązać oczywiście z utratą dotychczasowych profitów wiary. Wyjątkiem może być przystąpienie do jakiejś sekty (w obrębie dotychczasowej religii), tolerującej nowy etos postaci. Wtenczas utrata profitów może być częściowa lub tymczasowa.
- Z radykalną zmianą etosu – poza komplikacjami – wiążą się pewne, nowe możliwości awansu profesjonalnego. Konkretnie zaś, nabycie nowej profesji, odpowiedniej do charakteru zjawiskowego. Może być to nawet wtedy kolejna, trzecia już profesja. Ważne jednak, że bohater na stałe może stracić większość Poziomów Umiejętności starych profesji, niezgodnych z nowym etosem. O szczegółach decyduje wówczas MG.
- I w końcu możliwy jest „powrót do korzeni” – gdy uczestnik inscenizacji po długich rozmyślaniach i dłuższym odgrywaniu odmienionego BG, stwierdzi że się pomylił, że „złądził”. Od momentu takiej deklaracji (w świecie inscenizacji) kończą się wszystkie negatywne modyfikatory, postęp obłędu itp. Raz obniżonych współczynników odzyskać jednak nie można, PO również pozostają (jeśli nie zostały dotychczas „uleczone”). Ma to odzwierciedlać niemożliwość odmienienia przeszłości. Odmienić można jedynie przyszłość – aby to zrobić postać musi udowodnić swe deklaracje czynami. Dopiero wtedy odmieni się jej postrzeganie przez otoczenie. Pomimo jednak powrotu „na stare śmieci” nic nie będzie takie jak było na początku i o tej zasadzie powinni pamiętać i uczestnicy i prowadzący.
- Pamiętać trzeba, że życie większości postaci jest zbyt krótkie by wielokrotnie zmieniać „front” moralno-prawny. Jeśli jednak jakiś bohater tak zaczął czynić (głównie zachęcony możliwością nabywania nadliczbowych profesji) to należy go potraktować jak przypadek opisany poniżej (mimo, że może nie spełniać wszystkich jego warunków).

Ostatnią z możliwych sytuacji jest ta, praktycznie prawie nie występująca – ale to wyjątki właśnie uświetniają zasady. Dzieje się tak, gdy wszystkie esencje będą miały równą wartość. Dopóki żadna z nich nie osiągnie pułapu 500 pkt, muszą one być równe co do punktu. Poza tym pułapem jednak wystarczy by obiegały o 5 pkt od maksymalnej, lub 10 – po przekroczeniu pułapu 1000 pkt. Taka sytuacja jest możliwa nie tylko w postępowaniu postaci. W uniwersum KC możliwa jest również w skali makrokosmicznej – zainteresowanych odsyłamy do rozdziału **Genesis**. Dlatego też:

- Za każdy dzień pozostawania w takim stanie bohater otrzymuje 1 PO. Nie powinien tego traktować jak kary. Po prostu zespolił się z pewnymi elementarnymi prawami rządzącymi Bezmiarami Wszechświata, i stał się częścią ich nadświadomości. Ponieważ jednak śmiertelnicy nie zostali stworzeni do takich celów – musi zapłacić jakąś cenę za to.
- Jeśli będzie przez dłuższy czas pozostawał w takiej sytuacji – MG może zacząć objawiać BG jakieś elementarne prawdy (z rozdziału **Genesis**) o uniwersum KC. Ponieważ są to jednak prawdy metafizycznej kosmologii, w codziennym życiu na Orchii mu nie pomogą. Ma za to możliwość stworzenia jakiegoś nowego systemu religijnego. Na przykład może wybrać nowy, inny etos i zostać półbogiem – mesjaszem nowego wyznania :-).
- Po wyjściu ze stanu tej pozorowanej równowagi wszechkosmicznej przestaje otrzymywać nowe PO, ale przeżycia jakich doznał pozostają – otrzymane dotychczas PO musi wyleczyć w standardowe sposoby.