

THORCAL

GRA FABULARNA

STARTER



THORGAL

GRA FABULARNA

TWÓRCY

Autorzy gry:

Artur Szymała, Łukasz Orbitowski, Dawid Wolski

Redakcja:

Karolina Kogut

Korekta:

Magda Malejko-Gryziak

Skład:

Bartosz Guzy, Kamila Styra

Projekt graficzny:

Bartosz Guzy

Ilustracje:

Grzegorz Rosiński, Roman Surżenko, Giulio de Vita,
Graza (kolor), Gaétan Georges (kolor)

Okładka:

Grzegorz Rosiński

Szef studia:

Artur Szymała

Szczególne podziękowania dla Mateusza Gamonía za konsultację i pomoc przy projekcie.

Pierwsze wydanie
Wydawnictwo Dark Rabbit
NIP: 9372748337
ul. Szkolna 15a
43-300 Bielsko-Biała
Polska

Thorgal, *Thorgal: Gra Fabularna*, logotypy, pomysły, nazwy, ilustracje, grafiki ze świata gry i komiksów są zastrzeżone i stanowią własność licencyjną Dargaud Lombard S.A.. Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody licencjodawcy. Wszelkie prawa zastrzeżone, z wyjątkiem logo Dark Rabbit, które należy do Dark Rabbit Sp. z o.o.

ISBN 978-83-962518-6-2

Thorgal – Rosinski – Van Hamme © Le Lombard (Dargaud Lombard S.A.), 2023. **THORGAL**

♦ WSTĘP ♦

Witaj we wspaniałym i pełnym przygód świecie gry fabularnej *Thorgal*! Jeżeli Twoim marzeniem jest przeżyć przygody podobne do tych, których doświadczyli bohaterowie komiksów z serii *Thorgal*, jesteś we właściwym miejscu. W tej książce znajdziesz zasady potrzebne do rozgrywania heroicznych historii, przykładowe postacie, wprowadzenie do świata oraz gotowy scenariusz. Jedyne, czego będziesz potrzebować, to grupa przyjaciół, kości i siła wyobraźni. **Zacznijmy jednak od wytłumaczenia podstawowej kwestii.**

CZYM SĄ GRY FABULARNE?

Gra fabularna to najczęściej zabawa dla kilku osób (najlepiej co najmniej trzech, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by bawić się w dwie osoby, a czasami nawet samodzielnie), w której nie potrzeba planszy ani pionków. Przed rozpoczęciem gry osoby biorące w niej udział dzielą się rolami, ale dalej bawią się wspólnie. Jedną z takich ról jest Mistrz bądź Mistrzyni Gry (w skrócie MG i ten skrót stosować będziemy dalej w tekście), a zadaniem takiej osoby jest m.in. pilnowanie, aby wszyscy uczestnicy przestrzegali zasad gry, a także opisywanie otoczenia i odgrywanie ról postaci drugoplanowych. Pozostałe osoby wcielają się w postacie pierwszoplanowe, czyli Ludzi z Gwiazd i, podobnie jak Thorgal, starają się przetrwać w mroźnych Krainach Północy, zwanych również Northlandem, które stały się ich nowym domem.

W ten oto sposób tworzycie interaktywną opowieść, inspirowaną wydarzeniami z kart komiksu. To od Waszych wspólnych decyzji oraz ich konsekwencji będzie zależało zakończenie przygody. Wy podejmujecie działania, MG opisuje ich efekty, a do czego to doprowadzi? No cóż, tego musicie dowiedzieć się już sami.

DO ROZPOCZĘCIA GRY POTRZEBA KILKU ELEMENTÓW:

1. Książki, którą trzymasz w rękach.

Jeżeli jesteś MG, koniecznie musisz przeczytać ją w całości, a przede wszystkim zapoznać się ze scenariuszem. W odpowiednich miejscach w tekście zamieszczono odnośniki do konkretnych zasad, które należy zastosować w określonej sytuacji. Jeżeli wcielasz się w postać pierwszoplanową, nie czytaj scenariusza — w przeciwnym wypadku możesz popsuć sobie zabawę. Tak, gry fabularne to w zasadzie amatorski teatr, w którym aktorzy nie znają scenariusza i muszą improwizować, z czego zazwyczaj wynikają różne niesamowite sytuacje. Pamiętaj, że nikt nie będzie od Ciebie wymagać dogłębnej znajomości wszystkich reguł — MG wyjaśni je szczegółowo w odpowiednim momencie. Tak czy inaczej, warto choć pobieżnie zapoznać się z podstawowymi zasadami. Ważne: ta książka stanowi jedynie wprowadzenie do gry fabularnej *Thorgal*. Pełna wersja podręcznika do gry, która zostanie wydana w przyszłości, zawierać będzie jeszcze więcej informacji oraz możliwości tworzenia własnych, unikatowych postaci.

2. Kości do gry.

W grze fabularnej *Thorgal* rzucamy tzw. kośćmi wielościennymi, a konkretnie dwudziestościennymi (k20), dziesięciościennymi (k10) i sześciościennymi (k6) — te ostatnie możesz kojarzyć z tradycyjnych gier planszowych. Kości k20 i k10 dostępne są w wielu sklepach hobbystycznych, zarówno stacjonarnych, jak i internetowych. Kośćmi rzuca się w sytuacjach, gdy nie da się do końca przewidzieć, jaki efekt może mieć konkretne działanie (zazwyczaj coś się udaje lub nie, ale czasami istotne jest też, jak wiele — lub niewiele — zabrakło do osiągnięcia celu). To właśnie zasady określają, którą

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

WSTĘP

3



W TRAKCIE AKCEPTACJI

kością należy rzucić w danym momencie, jeśli poprosi nas o to MG. Czasami konieczny jest rzut kilkoma kośćmi — wówczas liczba podana przed typem kości informuje, iloma kośćmi danego typu rzucamy. Na przykład zapis „2k20” oznacza rzut dwoma kośćmi dwudziestościennymi. I pamiętaj — im wyższy wynik, tym lepszy!

3. Grupy przyjaciół, miejsca do gry oraz stworzonych postaci.

Gry fabularne to rozrywka, w której kluczową rolę odgrywają interakcje społeczne, dlatego warto najpierw spróbować zagrać w gronie osób, które dobrze się znają, aby wszyscy czuli się swobodnie. Pamiętaj, że spotykacie się, by razem przyjemnie spędzić czas, dlatego warto zadbać o luźną, przyjazną atmosferę. Wybierzcie miłe, przytulne miejsce, w którym chętnie przebywacie, przynieście przekąski i bawcie się dobrze! Do gry będziecie potrzebować również tzw. kart postaci — czyli arkuszy, na których opisani są Wasi bohaterowie i bohaterki. Gotowe, już wypełnione karty postaci w wersji elektronicznej można bezpłatnie pobrać z Internetu.

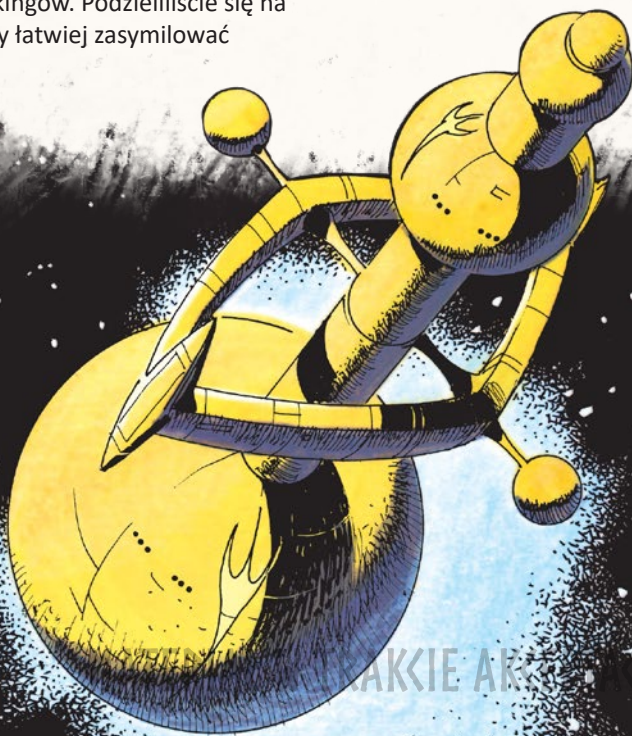
się z napotkanymi społecznościami, wykorzystując łączące was podobieństwa. W rzeczywistości jednak, jako Ludzie z Gwiazd, zwani również Atlantami, pozostajecie pod czujnym okiem bogów, a Waszym przeznaczeniem jest wspomagać prostych ludzi w ich staraniach. Posiadacie moce, które stawiają Was przed szeregiem i stają się źródłem legend. Jesteście od nich inni, ale to właśnie ta „inność” najmocniej Was spaja. Doskonale zdajecie sobie sprawę, że kiedy zwykli ludzie poznają prawdę o Was, zaczną wzbudzać strach, ale możecie wzbudzać też podziw — wszystko zależy od Was i od Waszych czynów.

Czym zajmują się Atlanci? No cóż, pomimo kosmicznego pochodzenia trudno ich odróżnić od zwyczajnych Wikingów, bowiem nie odstają od nich wyglądem, mową czy zachowaniem. Parają się nawet tymi samymi zajęciami, stając się łowcami albo łagmanami, przyłączają się do wypraw łupieżczych lub dowodzą swego męstwa w bitwie jako berserkowie. Posiadane przez nich moce sprawiają często, że pełnią w swoich społecznościach funkcje szczególne — jak przepowiadający przyszłość wieszczowie czy wolwy. Zakładają rodziny, a ich dzieci mają szansę odziedziczyć niezwykle zdolności po rodzicach. Atlanci są jednak obserwowani przez siły dużo potężniejsze od nich. Sami bogowie bacznie przyglądają się ich poczynaniom, widząc w nich potencjalne zagrożenie.

KIM JESTEM W GRZE I CO W NIEJ ROBIĘ?

W grze fabularnej *Thorgal* wcielasz się w Człowieka z Gwiazd, czyli rozbitka, który przetrwał katastrofę statku kosmicznego. Razem z resztą ocalałych wyruszyliście w leśną głąsę Krain Północy, by odkryć, że tereny te zamieszkują przedstawiciele o wiele mniej zaawansowanej cywilizacji — ludzie noszący miano Wikingów. Podzieliliście się na mniejsze grupy, aby łatwiej zasymilować

Gra fabularna *Thorgal* skupia się na niesamowitych, zapierających dech w piersi przygodach i walce z przeznaczeniem, ale jest to również opowieść o budowaniu i rozwijaniu wspólnoty, która staje się naszą bezpieczną przystanią. Tak jak w komiksach *Thorgal* powracał zawsze do swojego domu i rodziny, tak i tutaj każda przygoda zakończona jest powrotem do bliskich nam osób.



Przygody rozgrywać się mogą zarówno w miejscach, które dobrze znasz, jak i zupełnie nowych lokacjach. Możesz podążać śladami Thorgala lub obrać zupełnie inną ścieżkę. To Ty decydujesz.

HISTORIA LUDZI Z GWIAZD

Dawno temu przybysze z gwiazd zbudowali na Ziemi wspaniałą cywilizację — Atlantyde. Powiadali, że są dziećmi samego Posejdona, a jednak ich świat zabrało morze. W ciągu jednej nocy olśniewające miasta Atlantów znalazły się pod wodą. Ocalało tylko jedno, na północy Afryki, ale wkrótce i ono przestało istnieć, zasypane piaskami pustyni, zupełnie jakby nad Atlantami ciążyła jakaś klątwa. A może była to kara za zbytnią wiarę w postęp technologiczny? Ponoć pod piaskami wciąż można znaleźć resztki niegdyś monumentalnej metropolii, wśród których żyją ostatni Atlanci — zdegenerowani, okrutni i głupi.

Po kataklizmie, jaki spotkał ich cywilizację, Atlanci zdecydowali się na opuszczenie niegościnniej planety i wyruszyli w długą podróż na pokładach swoich statków kosmicznych. Wkrótce znaleźli nowy dom na odległej planecie Kritias. Nie potrafili go jednak uszanować. Rabunkowa gospodarka doprowadziła do wyczerpania się zasobów naturalnych, a Dzieci Gwiazd stanęły w obliczu zagrożeń, które znały dotąd jedynie z legend — pustynia wokół nich rozszerzała się.

Wówczas przypomnieli sobie o Ziemi, rozumiejąc, że ratunek może przynieść im miejsce, które niegdyś opuścili. Ogromny statek kosmiczny wyruszył w podróż powrotną. Dowodził nim niejaki Xargos, dziadek Thorgala. Na pokładzie doszło jednak do buntu. Wygnany Xargos wylądował w kapsule na Ziemi, a gdy dowiedział się o istnieniu swojego wnuka, zaczął dyskretnie go obserwować. Tymczasem macierzysty okręt przetrwał twarde lądowanie na dalekiej północy, ale nie był już zdolny do dalszej podróży. Odtąd miał służyć za schronienie, ale rozbitkowie poróżnili się między sobą i doszło do rozłamu — rodzice Thorgala popłynęli łodzią ku niemal pewnej śmierci, natomiast grupa pod przywództwem Mestora i Slivii pozostała na północy.

Dalsza historia kolonii jest opowieścią o upadku. Atlanci próbowali podporządkować sobie ludy Północy i urządzali łupieżcze wyprawy do osad Wikingów. W ten sposób zdobywali niewolników do pracy w kopalniach, skąd pozyskiwano węgiel niezbędny do ogrzania wciąż jeszcze sprawnych części statku. Jednakże Atlanci wymierali, a kolonizacja szybko zmieniła się w walkę o przetrwanie. Nie tak miało być. Z danych o misji, zapisanych w komputerze pokładowym wynika, że

właściwym jej celem była eksterminacja wszystkich ludzi, aby Atlanci mogli zyskać miejsce do życia. Śmiercionośny grzyb, przygotowany na tę właśnie okoliczność, wciąż czeka gdzieś w przepastnych trzewiach okrętu...

Obecnie statek przypomina grobowiec, w którym żyje jedynie Slivia, otoczona garstką uspiomych towarzyszy. Ale Ludzie z Gwiazd wciąż znajdują się wśród nas, rozproszeni po miastach, wsiach i osadach. Mogą zajmować się handlem równie dobrze jak wojaczką, a Atlanta może mieć dziś twarz zarówno łuczniczki, jak i włóczęgi. Próbuje się nie wyróżniać, wieść normalne życie, ale są inni od zwykłych ludzi, albowiem mają moce, które budzą zarówno grozę, jak i nadzieję.



Slivia

Znana też jako Ta, Która Nigdy Nie Umiera, albo Królowa Lodowych Mózg, przybyła na Ziemię z planety Kritias jako młoda, idealistycznie nastawiona dziewczyna. Wierzyła, że Atlanci znajdą tu nowy dom. Pokochała ze wzajemnością młodzieńca o imieniu Minoe, z którym łączyła ją pasja oraz naiwne nastawienie do świata. Niestety, Minoe zginął, a po tym wydarzeniu serce Slivii stwardniało. Z czasem objęła przywództwo w swojej, coraz bardziej kurczącej się, grupie i zniewoliła okoliczne ludy, a Wikingowie znaleźli w niej godnego przeciwnika. Przez dziesięć lat więził ją Gandalf Szalony. W końcu udało jej się zbiec z niewoli, ale podczas ucieczki straciła oko. Próbowwała też związać Thorgala ze swoją córką, ale zakończyło się to klęską i śmiercią dziewczyny. Slivia straciła wówczas nadzieję i, jak wieść niesie, dobrowolnie wybrała śmierć. Niektórzy twierdzą jednak, że wcale nie pożegnała się z życiem, lecz zapadła w sen w swym pałacu pośród lodów. W końcu jest Tą, Która Nigdy Nie Umiera.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

WSTĘP

5

KIM JEST THORGAL?

Thorgal pochodzi z gwiazd, a imiona zawdzięcza bogom.

Został znaleziony jako niemowlę przez Leifa Haraldsona, króla Wikingów, kiedy ten wracał z wyprawy łupieżczej. Mały Thorgal podróżował w osobliwie wyglądającej kapsule, która niedługo później zniknęła bez śladu. Wobec tak niezwykłego biegu wydarzeń Leif doszedł do wniosku, że za pojawieniem się chłopca muszą stać siły nadprzyrodzone. Dlatego wybrał dla niego imiona pochodzące od samych bogów: Thora i Aegira. Tak oto rozpoczęła się historia Thorgala Aegirssona.

Leif wychowywał Thorgala jak syna. Niestety, gdy zmarł, władzę przejął Gandalf Szalony. Ten widział w Thorgalu, w najlepszym wypadku, uciążliwego przybłędę, a w najgorszym — konkurenta do tronu. Sprawę pogarszał sam Thorgal, konsekwentnie pracując na status odmieńca w brutalnej społeczności Wikingów. Przemocy używał niechętnie i tylko w obronie własnej. Choć przeważnie trzymał się na uboczu, polując i układając pieśni, w razie potrzeby potrafił wykazać się zdumiewającą odwagą. Zdarzało mu się też znikać na długie tygodnie. Jednakże największym z jego przewinień było to, że ośmielił się pokochać córkę Gandalfa, Aaricię.

Leif i inni Wikingowie nie znali prawdziwego pochodzenia Thorgala — a nawet gdyby było inaczej, nie byłiby w stanie go zrozumieć. Zresztą sam zainteresowany miał niemały problem w tym zakresie. Nie był synem bogów, lecz zakochanej pary ze statku kosmicznego Atlantów: Vartha i Haynee. Dramatyczne wydarzenia, towarzyszące jego narodzinom, odcisnęły piętno na całym jego życiu.

Podczas podróży międzygwiazdnej Haynee zaszła w ciążę. Varth wszedł w konflikt z jej ojcem, dowódcą okrętu, wzniecił bunt na pokładzie i ostatecznie przejął władzę. Xargos, wystrzelony w kapsule, pomknął ku własnemu przeznaczeniu, a nowy kapitan przystąpił do lądowania z fatalnym skutkiem. Statek kosmiczny roztrzaskał się na dalekiej północy. Gdy próby naprawy zawiodły, wśród załogi doszło do kolejnego rozłamu. Varth, wraz z ciężarną żoną, podjął ryzyko rejsu drakkarem, podczas gdy druga grupa postanowiła pozostać przy rozbitym okręcie. Po wewnętrznych starciach, przywództwo w tej frakcji objęła pragmatyczna i bezlitosna Slivia.

Podczas straceńczego rejsu Haynee urodziła syna. W trakcie porodu rozpętał się sztorm. Haynee, przekonana, że drakkar zatonie, zrobiła jedyną rzecz, jaka jej przyszła do głowy — włożyła dziecko



do kapsuły ratunkowej, którą następnie opuściła do morza. Okręt rzeczywiście zatonął. Zginęła cała załoga, łącznie z matką Thorgala, a ocalał jedynie ojciec chłopca, Varth. Szczęśliwym zbiegiem okoliczności kapsułę z dzieckiem znalazł Leif Haraldson. Losy ojca i syna przecięły się wiele lat później... w bardzo dramatycznych okolicznościach.

JAK SIĘ WŁAŚCIWE W TO GRA?

Aby rozpocząć przygodę w świecie Thorgala, musisz najpierw stworzyć swoją postać — swoiste alter ego, w które będziesz się wcielać podczas wspólnego tworzenia opowieści. Taka postać może być wzorowana na jednym z bohaterów lub bohaterek komiksu: Thorgalu, Kriss czy Jolanie, jednak istotą gier fabularnych jest wykreowanie kogoś unikatowego, nowego bohatera uniwersum. Możesz właśnie w ten sposób traktować grę fabularną — jako zbiór komiksowych scenariuszy, składających się na sagę o czynach Twojej postaci oraz jej towarzyszy. Dla ułatwienia przygotowaliśmy kilka stworzonych już, gotowych do gry postaci wraz z ich opisami.


W pełnej wersji gry znajdziesz zasady umożliwiające samodzielne tworzenie postaci.

Wcielenie się w postać nie jest w zasadzie niczym trudnym. Najpierw musisz ją sobie dobrze wyobrazić: jak wygląda, jak się ubiera, w jaki sposób mówi? Czy posiada jakąś cechę charakterystyczną (jedną lub więcej)? Następnie warto się zastanowić, jaka jest motywacja Twojej postaci. Dlaczego robi to, co robi? Co nią kieruje? Wiemy, że na początek może to stanowić nie lada wyzwanie, dlatego przygotowaliśmy kilka gotowych postaci wraz z opisami. Wystarczy, że je przeczytasz i uruchomisz wyobraźnię. Możesz nawet wykonać szkic swojego bohatera lub bohaterki. Gdy już dokładnie poznasz postać, w którą zamierzasz się wcielić, nie pozostaje nic innego, jak zacząć ją

odgrywać. Odgrywanie nie jest trudne — możesz to robić w swoim stylu i na tyle, na ile masz ochotę. Niektórzy wypowiadają się w pierwszej osobie, inni zmieniają głos, a jeszcze inni jedynie opisują działania, które ich bohater lub bohaterka podejmuje. Niezależnie jaką strategię przyjmiesz, pamiętaj, że najważniejsze to czuć się komfortowo. Oczywiście z czasem możesz zmienić sposób odgrywania. Nie zapominaj przy tym o dwóch bardzo istotnych kwestiach:

1. Twoja postać nie jest Tobą. Każda z postaci opisana jest zestawem parametrów, które składają się na jej charakterystykę (o tym za chwilę). Ponadto postaci posiadają wiedzę jedynie w dziedzinach, na których się znają. Jeżeli więc masz, dla przykładu, rozległe doświadczenie w zakresie inżynierii, nie oznacza to, że Twoja postać również jest na tym polu ekspertem.

2. Myśl i postępuj tak, jak myślała i postępowała by Twoja postać. Siła odgrywania leży w konsekwentnym działaniu. Podobnie jak w teatrze, postać staje się wiarygodna, jeżeli nie podejmuje decyzji, które przeczą temu, co wcześniej zadeklarowała. Przyjmijmy dla przykładu, że odgrywana przez Ciebie postać jest bardzo ostrożna i zazwyczaj stroni od walki. Trudno byłoby więc logicznie wytłumaczyć, dlaczego nagle postanowiła zaatakować obozowisko wroga, śmiało rzucając się do walki w pierwszym szeregu. Biorąc pod uwagę charakterystykę Twojej postaci, raczej starałaby się ona rozwiązać sprawę bez użycia siły — czy to w drodze negocjacji, czy też uciekając się do bardziej wyrafinowanych metod (jak np. podstępne otrucie bandy).



ODGRYWANIE POSTACI JEST
W RZECZYWISTOŚCI O WIELE
ŁATWIEJSZE, NIŻ MOGŁOBY SIĘ
WYDAWAĆ, A PRZED E WSZYSTKIM
JEST TO FANTASTYCZNA ZABAWA
DLA WSZYSTKICH OSÓB
UCZESTNICZĄCYCH W GRZE.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

WSTĘP

7

♦ PODSTAWOWE ZASADY ♦

W JAKI SPOSÓB OPISANA JEST MOJA POSTAĆ?

Każda z postaci opisana jest za pomocą tzw. statystyk. Są one niczym innym jak liczbowym odzwierciedleniem, jak bardzo dana postać jest w czymś dobra — lub wręcz przeciwnie. Statystyki można ogólnie podzielić na 3 główne typy:

Parametry Główne (w skrócie PG)

Odpowiadają cechom fizycznym oraz sprawnościowym, takim jak Budowa Ciała (BC), Zręczność (ZR) i Percepcja (PER), ale też zdolnościom umysłowym i wynikającym z osobowości postaci, w tym jej Inteligencji (INT), Opanowaniu (OP) i Werwie (WER). Mieszczą się one w skali od 1 do 10, przy czym średnia wartość dla Ludzi z Gwiazd wynosi 3, a im więcej, tym lepiej.

Parametry Pomocnicze (PP)

Opisują wszystkie cechy, które stanowią wypadkową Parametrów Głównych. Na przykład Wysportowanie informuje, jak gibka i sprawna fizycznie jest dana postać, co wyliczamy, dodając wartości BC i ZR — uzyskany wynik to wartość Wysportowania. Wszystkie Parametry Pomocnicze gotowych postaci zostały już wyliczone.

Umiejętności (U)

Odpowiadają dziedzinom, w których dana postać jest biegła, ponieważ miała okazję zdobyć w nich doświadczenie praktyczne. Do każdego PG przyporządkowano trzy umiejętności, które są z nim ściśle powiązane. Na przykład do Inteligencji przypisane są: Rzemiosło, Wiedza Ogólna i Wiedza Tajemna (wszystko rozpisano dokładnie na karcie postaci). Najczęściej interesuje nas suma PG i umiejętności, która może okazać się przydatna w określonej sytuacji. Na przykład, aby spróbować dostrzec coś na horyzoncie, musimy zsumować wartość Percepcji i Wyczulonych Zmysłów. Im większa wartość umiejętności, tym lepiej. Wartość 0 nie oznacza jednak, że postać nie może w ogóle podejmować jakichkolwiek działań w oparciu o tę konkretną umiejętność — w takim wypadku bierze się pod uwagę jedynie wartość PG.

Dodatkowo postać może posiadać specjalne moce, podobnie jak bohaterowie komiksów. Działanie poszczególnych mocy wyjaśniono w opisach postaci.

JAK GRAĆ W TĘ GRĘ?

Najważniejszym aspektem gry fabularnej *Thorgal* jest wspólne tworzenie opowieści w oparciu o historie znane z komiksów oraz własne niesamowite pomysły. Podczas gdy MG stara się jak najlepiej czuć nad przebiegiem gry, pozostałe osoby odgrywają swoje postacie, jednocześnie odkrywając kolejne karty fabuły.

Zdarzają się jednak sytuacje, w których nie wystarczy jedynie opowiedzieć pokrótce co się wydarzyło. Przykładowo, jeśli postać ucieka korytarzem i nagle zauważa, że fragment posadzki jest zapadnięty? Z oczywistych przyczyn nie chce wpaść do dziury, więc osoba, która się w nią wciela, oznajmia, że postać przeskoczyła rozpadlinę. MG jednak decyduje, że postać nie przeskoczyła i wpadła do dołu. Mamy więc sytuację sporną i, co gorsza, potencjalnie niesprawiedliwą dla jednej (lub obydwu) ze stron. W takim przypadku, aby nikt nie poczuł się pokrzywdzony, konieczne jest wprowadzenie pewnych zasad, wedle których tego rodzaju sytuacje będą rozpatrywane.



W TRAKCIE AKCEPTACJI

RZUTY I TESTY

W grze fabularnej *Thorgal* wszelkie sytuacje sporne są rozstrzygane poprzez tzw. testy. Najprościej ujmując, ilekroć konieczne jest wykonanie testu, należy postępować zgodnie z poniższą procedurą:



1. Bierzesz do ręki dwie k20 (wspomniane wcześniej kości dwudziestościenne). Koniecznie muszą się one od siebie różnić, np. kolorem, musisz bowiem określić, która z nich to tzw. Kość Przeznaczenia, a która to Kość Szczęścia, zanim wykonasz test.

2. Ustalasz razem z MG, co będziesz testować. Powiedzmy, że chcesz sprawdzić, czy uda Ci się naprawić tarczę uszkodzoną po ostatniej walce. W takim wypadku najpierw dodajesz wartości swojej Inteligencji i Rzemiosła — przyjmijmy że ich suma to 12. Następnie wracasz do kości. Jak pamiętamy, jedna z nich została oznaczona jako Kość Przeznaczenia, a druga jako Kość Szczęścia. Bierzesz do ręki obydwie (pamiętając, która jest którą) i rzucasz. W pierwszej kolejności patrzysz na Kość Przeznaczenia i dodajesz do wyrzuconego wyniku sumę Inteligencji i Rzemiosła. Sprawdzasz wynik — wypadło 5, co, łącznie ze zsumowanymi wartościami Parametru Głównego i umiejętności (czyli odpowiednio Inteligencji i Rzemiosła), daje wynik 17.

3. Porównujesz swój wynik ze stopniem trudności testu określonym przez MG przed rzutem.

W grze fabularnej *Thorgal* wyróżniamy następujące Poziomy Trudności (PT):

Łatwy	10
Standardowy	15
Trudny	20
Bardzo Trudny	25
Ekstremalny	30
Legendarny	35
Boski	40

Trafienie w walce zależy od Obrony celu i wykorzystuje nieco bardziej rozszerzoną skalę (ale o tym więcej, gdy omawiać będziemy walkę).

4. Aby test wykonywanej akcji mógł być uznany za sukces, musisz łącznie uzyskać wynik co najmniej dorównujący temu podanemu przez MG. W Twoim przypadku wskazany PT to Standardowy, czyli 15. Twój wynik to 17, a więc udało się! Naprawiona tarcza jest gotowa do następnej walki!

ŁASKA BOGÓW

Do czego więc służy Kość Szczęścia? Podobnie jak Thorgal walczący ze swym przeznaczeniem, Twoja postać również może nie zgodzić się na to, co zgotował jej los. Posiadasz Łaskę Bogów o wartości równej Twojej Werwie. Gdy tylko uznasz, że wynik wyrzucony na Kości Przeznaczenia Ci nie odpowiada, możesz zastąpić go wynikiem wyrzuconym na Kości Szczęścia (wówczas, na potrzeby tego konkretnego testu, jest ona traktowana jak Kość Przeznaczenia). Każde takie działanie zmniejsza Twoją pulę Łaski Bogów o 1, ale jest ona automatycznie odnawiana na początku każdej sesji gry (czyli pojedynczego spotkania, podczas którego rozgrywacie przygodę).

PRZESUNIĘCIA

Masz do dyspozycji jeszcze inne narzędzia, pozwalające przechylić szalę na Twoją korzyść. Przede wszystkim są to Przesunięcia, równe wartości Opanowania. Gdy użyjesz pierwszego, możesz zwiększyć (lub zmniejszyć) wynik rzutu na Kości Przeznaczenia (lub Kości Szczęścia) o najwyższą wartość Przesunięcia. Gdy korzystasz z niego po raz kolejny, modyfikujesz wynik o następną, niższą wartość (na przykład, mając 3 Przesunięcia, za pierwszym razem modyfikujesz wynik rzutu o 3, a podczas następnego testu — o 2). Jak widzisz, nie możesz wybrać wartości Przesunięcia, lecz zaczynasz od największej i kończysz na najmniejszej. Do jednego rzutu możesz wykorzystać tylko jedno Przesunięcie, jednocześnie pamiętając, że nie możesz przesunąć wyniku tak, aby przekroczyć 20, ani obniżyć go poniżej wartości 1 (czyli maksymalnej i minimalnej wartości na k20). Rzuty na obrażenia nie podlegają Przesunięciu. Pula Przesunięć odnawia się na początku każdej sesji gry.

PRZERZUT

Jeżeli posiadasz odpowiednie zdolności, możesz również korzystać z Przerzutów. Jeśli nie spodoba Ci się wynik wyrzucony na obydwu kościach i masz niewykorzystany Przerzut, możesz rzucić kośćmi jeszcze raz! Tylko tyle i aż tyle. Musisz jednak pamiętać, że będzie trzeba pogodzić się z wynikiem drugiego rzutu.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

PODSTAWY ZASAD

DUBLET

Ostatnim narzędziem jest Dublet, czyli sytuacja, gdy podczas testu umiejętności wykonujesz rzut Kośćmi Przeznaczenia i Szczęścia, a na obydwu zostanie wyrzucony ten sam wynik. W takim wypadku spoglądasz na wartość danej umiejętności (ale nie jej sumę z Parametrem Głównym, do którego jest przypisana) i dodajesz ją do wyniku rzutu. Przykład: postać posiada Zręczność na poziomie 4 oraz Refleks na poziomie 3. Wykonując test, rzuca Kośćmi Przeznaczenia i Szczęścia, a do wyniku na Kości Przeznaczenia dodaje sumę Zręczności i Refleksu, czyli 7. Na obydwu kościach wypadło 12, co łącznie z sumą ZR i Refleksu daje 19 (wystarczy na zdanie testu Standardowego). Dublet oznacza, że postać dodatkowo dodaje do testu wartość Refleksu, czyli 3. W sumie osiąga wynik 22 i zdaje test Trudny, a jeżeli zdecyduje się jeszcze na Przesunięcie o 3, zda test Bardzo Trudny.

PECH

Gdy na Kości Przeznaczenia wypadnie 1, naszą postać dopada Pech. Podejmowana akcja jest automatycznie nieudana, a bohater lub bohaterka nie może skorzystać z łaski Bogów, Przesunięć ani Przerzutów. Tura postaci dobiega końca.

KRYTYK

Gdy natomiast wyrzucisz 20 na Kości Przeznaczenia (lub zamienisz kości, używając łaski Bogów), fortuna Ci sprzyja! Jest to tzw. Krytyk, co oznacza, że Twoje działanie kończy się automatycznym („krytycznym”) sukcesem!

FATUM

Nie wszystko zawsze idzie jak z płatka. W pewnych, określonych przez zasady sytuacjach (najczęściej okolicznościach niesprzyjających wykonaniu danego zadania), MG może nałożyć na Ciebie Fatum. Fatum najczęściej dotyczy pojedynczego testu lub utrzymuje się przez jakiś czas, ale zawsze oznacza to samo — nie możesz korzystać z łaski Bogów, Przesunięć ani Przerzutów, aby zmodyfikować wynik rzutu kośćmi.

Znasz już podstawowe reguły, jakimi rządzi się gra fabularna *Thorgal*. Najważniejsze zasady stosowane w trakcie walki poznasz podczas rozgrywania przykładowego scenariusza zawartego w tej książce. Bardziej rozbudowane zasady będzie można znaleźć w podręczniku głównym, dostępnym w przyszłości.



♦ ŚWIAT THORGALA ♦

DRUGA EKSPEDYCJA, ZWANA TEŻ KRUCJATĄ DZIEKIEKĄ

Wyprawa Xargosa nie była jedyną, jaka wyruszyła z Kritias. Od tamtego czasu warunki życia na planecie uległy dalszemu pogorszeniu. Wyczerpano resztki zasobów naturalnych, lasy zmieniły się w pustynie, a zatrute oceany wyrzucały martwe ryby na brzeg. Brakowało energii, więc mieszkańcy umierali z zimna, głodu i chorób w pozbawionych zasilania szpitalach.

Nikt nie wiedział, co stało się z Xargosem. Zdaniem wielu, dowodzony przez niego okręt nie osiągnął celu. Inni twierdzili, że Xargos zdradził — wylądował na Ziemi, ogłosił się królem i celowo uciął kontakt, żeby nie dzielić się władzą. Wkrótce niepokój mieszkańców Kritias przerodził się w panikę. Budowano kolejne okręty, które miały posłużyć do ucieczki. Atlanci woleli niebezpieczny kosmos niż umierającą planetę.

Statki te nie mogły jednak pomieścić wszystkich. Rozpoczęła się więc zacięta walka o każde miejsce. W tej sytuacji władze Kritias zdecydowały się przeznaczyć jeden z okrętów dla dzieci i młodzieży, głównie nastolatków, uznając ich przetrwanie za kluczowe dla ocalenia całej cywilizacji. Statek nazwano Spesse, co w języku Atlantów oznacza nadzieję.

Na pokład Spesse trafili głównie potomkowie elit, do których dołączono niewielką grupę biedoty, wyłonioną w drodze losowania. Córkę odrywano od matek, synów od ojców, rozdzielano rodzeństwa. Zarządzono, że ekspedycją kieruje niewielka kadra oficerska pod dowództwem niejakiego Egrona, który miał opinię kompetentnego, choć surowego kapitana.

Okręt Spesse pożeglował przez kosmos. Egron zabrał ze sobą niewielką grupę oficerów, zabrakło jednak miejsca dla nauczycieli, pedagogów i opiekunów. Intencja pomysłodawców ekspedycji była jasna: chcieli uratować jak najwięcej dzieci. Nie przewidzieli tylko jednego — niespokojnej natury młodego człowieka.

Kłopoty zaczęły się od awarii systemu kriostazy. Członkowie ekspedycji wybudzili się zbyt wcześnie, a od dotarcia na Ziemię dzieliło ich jeszcze kilka miesięcy. Na statku przeważali nastolatki z bogatych rodzin, którzy uważali, że wszystko im się

należy, nie przywykli natomiast do wykonywania poleceń. Grupie niezadowolonych przewodził Raycor, syn Atlanty, który nadzorował wylot Spesse. Po ojcu odziedziczył porywczy charakter i brak skrupułów. Zadał sobie proste pytanie: dlaczego mieliby słuchać dorosłych, skoro jest ich tak niewielu?

Raycor skupił wokół siebie grupę podobnie myślących nastolatków. Włamali się do zbrojowni i wymordowali większość oficerów, zostawiając przy życiu jedynie Egrona i kilku innych, którzy potrafili sterować statkiem. Reszta zginęła. Nie potrafili obronić się przed Raycorem, ponieważ żaden dorosły Atlanta nie mógł zdobyć się na to, by skrzywdzić dziecko. Raycor ogłosił się kapitanem, a większość młodych ludzi przystała na jego przywództwo, choćby z braku innego kandydata. Zdystansowała się tylko grupa dzieci skupiona wokół Diwii, odważnej dziewczyny z ubogiej rodziny, która szczęśliwym trafem wylosowała miejsce na statku.

To Diwia i jej przyjaciele dbali o Egrona i jego ludzi, przynosząc im lekarstwa i jedzenie. Tymczasem statek pod przywództwem Raycora zmienił się w festiwal brawury i okrucieństwa. Młodzież, pozbawiona wszelkiej kontroli i znudzona długim lotem, robiła wszystko, na co miała ochotę, niejednokrotnie dopuszczając się czynów haniebnych.

Widząc to, Egron postanowił, że rozbije statek podczas lądowania. Chciał jednak ocalić Diwię i jej życzliwych towarzyszy. Plan był prosty: na moment przed lądowaniem Diwia zaprowadzi swoich przyjaciół do kapsuł ratunkowych, a w momencie, gdy zostaną wystrzelone, Egron roztrzaska Spesse o skały wybrzeża Morza Północnego. Nie wszystko jednak poszło zgodnie z tym planem. Owszem, kapsuły wystrzelono, a Diwia i jej towarzysze pomknęli bezpiecznie ku Ziemi, ale w kokpicie okrętu doszło do walki pomiędzy Egronem i Raycorem.

Chłopiec pokonał pierwszego oficera, nie zdołał jednak uniknąć kolizji. Zdążył jedynie skorygować kurs lotu i Spesse, zamiast w skały, uderzył w fale Morza Północnego.

Niektórym rozbitkom udało się wydostać z tonącego wraku okrętu. Uciekali, na czym tylko mogli. Część zginęła w lodowatych wodach, a inni — samotnie lub w niewielkich grupach — dopłynęli do brzegu, aby zacząć nowe życie na terenie nieznanego sobie, niebezpiecznego Northlandu. Czy Raycor ocalał? Czy Egron poszedł na dno, jak

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

ŚWIAT THORGALA / PODSTAWY ZASAD

przystało na prawdziwego kapitana? Tego, póki co, nie wiemy, ale pojawiają się głosy, że gdzieś widziano jednego bądź drugiego. Ponoć zbierają siły i gromadzą sojuszników, żeby ostatecznie rozstrzygnąć swój spór.

A Spesse leży uśpiony na dnie morza, czekając, aż ktoś obudzi go ze snu.

KIM SĄ DZIECI Z GWIAZD?

Domem ich przodków była Ziemia, którą ci opuścili dawno temu, by osiedlić się na planecie Kritias, w innej części galaktyki. Niestety na Kritias wkrótce skończyły się zasoby naturalne. Dzieci z Gwiazd wyruszyły więc z powrotem na Ziemię na pokładzie okrętu o nazwie Spesse. Statek roztrzaskał się podczas lądowania, a ocaleli pasażerowie rozproszyli się, aby — w grupach bądź samotnie — rozpocząć nowe życie na niegościnniej Północy.

Są ludźmi i tak też wyglądają. Na pierwszy rzut oka nie sposób ich odróżnić od innych mieszkańców Northlandu — zresztą, w większości wypadków, starają się nie wychylać. Po długiej i niebezpiecznej podróży pragną po prostu normalnego życia i boją się, że ujawnienie ich tajemnic ściągnie na nich nowe nieszczęście. Oczywiście nie wszyscy tak sądzą.

Dzieci z Gwiazd posiadają specjalne umiejętności. Niektórzy odkryli je przypadkiem, a inni posługują się nimi świadomie — dla własnej lub cudzej korzyści. Jedni przesuwają, a nawet niszczą przedmioty siłą umysłu, podczas gdy inni posługują się telepatią, rozumieją mowę zwierząt, lewitują, wykazują się nadludzką siłą fizyczną albo bez słów narzucają swoją wolę innym.

Każdy dar jest indywidualny, ale bywa też przekleństwem, ponieważ twardzi ludzie Północy nie tolerują odmienności. Dzieci z Gwiazd wiedzą, że przybyły z innego świata, a na Ziemi są tylko gośćmi. Żyją wśród społeczności Wikingów jako rolnicy, wojownicy, kupcy bądź

skaldowie. Pracują tak jak wszyscy, mają domy i rodzą im się dzieci. Nie zapominają jednak o swoim dziedzictwie i gdy patrzą w gwiazdy, myślą o domu, który musieli opuścić. Swoich mocy używają oszczędnie... z nielicznymi wyjątkami. Są bowiem wśród nich i tacy, którzy pragną władzy i bogactwa za wszelką cenę, a posiadane moce traktują jako narzędzie do osiągnięcia tego celu. I używają ich bez najmniejszych skrupułów.

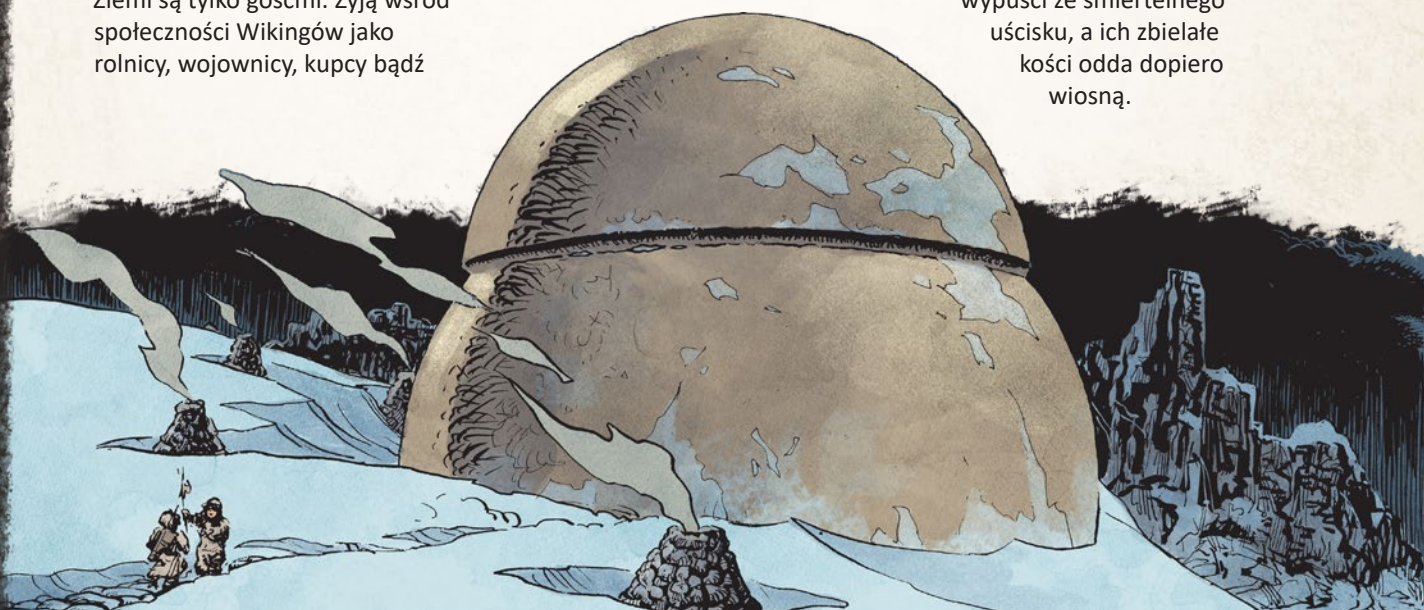
NORTHLAND

Nic nie może się równać z majestatycznymi krajobrazami Northlandu, które rozbitkowie ze Spesse ujrzeni po dobiegu do brzegu. Mowa o imponujących szczytach górskich i dolinach, gdzie kwitną drzewa owocowe, o płaskowyżach pokrytych tundrą, o błękitnych lodowcach i stromych ścianach fiordów, opadających ku wodzie pełnej łososi. Słysząc wycie wilków i grzmot dalekich wodospadów. Fale biją o brzegi niezliczonych wysp, porozrzucanych na lodowatym morzu. Nikt nie odwiedził ich wszystkich, więc ktoś może wiedzieć, jakie tajemnice skrywają...

Lasy otaczające ludzkie osady zamieszkane są głównie przez zwierzęta, takie jak łosie, wilki i piżmowoty, które potrafią być groźne, jednak nie aż tak, jak najgroźniejszy z drapieżników — niedźwiedź. W tych samych lasach kryje się również wiele innych zagrożeń. Niektóre z nich to bandyci — wyrzutkowie wyjęci spod prawa. Inne to dzikie, prymitywne plemiona. Las posiada także zupełnie inną, mistyczną stronę, albowiem pojawiają się w nim istoty nie z tego świata, o których często usłyszeć można w legendach.

To niegościnna ziemia. Lato jest tu krótkie, zalane oślepiającym blaskiem słońca, które nie zachodzi przez długie tygodnie, odbijając się w białym piasku plaż. I odwrotnie — zimą tę krainę spowijają nieprzerwane ciemności. Biada żeglarzom, którzy spóźnią się z powrotem do domu!

Lód ich pochwyci i już nie wypuści ze śmiertelnego uścisku, a ich zbielełe kości odda dopiero wiosną.



ŻYKIE WIKINGÓW

Wikingowie żyją w małych społecznościach, a jedną wioskę rzadko kiedy zamieszkuje więcej niż sto osób. Wbrew legendom, podstawowym zajęciem ludzi Północy nie są najazdy obcych ziem, ale rybołówstwo i uprawa roli. Pracują przede wszystkim mężczyźni, natomiast kobiety zajmują się domem i wychowaniem dzieci.

Osady najczęściej mają dostęp do morza i dysponują portem, niezbędnym dla handlu i okazjonalnych wypraw łupieżczych. Domy, nazywane longhausami, są niskie i wykonane z drewna. Najczęściej mieści się w nich jedna, duża izba, a domownicy żyją i śpią jeden obok drugiego, razem ze zwierzętami. Tylko najbogatsi z Wikingów, jarlowie, mogą się poszczycić domami z większą liczbą pomieszczeń.

Władza jarla opiera się na osobistym autorytecie. Wikingowie wybierają go spośród swoich i zawsze mogą zmienić zdanie. Innymi słowy: zły i głupi władca, terroryzujący swoich poddanych, nie panowałby zbyt długo, a Gandalf Szalony zdaje się być wyjątkiem, który potwierdza tę regułę. Dużą rolę w społeczeństwie Wikingów odgrywa również wiec zwany thingiem. Owi „barbarzyńcy” są więc dużo bardziej demokratyczni, niż zwykliśmy sądzić.

Większość Wikingów to wolni ludzie: farmerzy, rzemieślnicy, wojownicy i kupcy. Oprócz nich w domach mieszkają słudzy przywiezieni z wypraw łupieżczych, najczęściej wbrew swojej woli. To im powierza się najbardziej niewdzięczne prace.

Kuchnia wikingów jest bogata i zróżnicowana. Z pewnością jadają lepiej niż większość mieszkańców Europy. Na stole Thorgala często gości mięso: wołowina, baranina, a przede wszystkim wieprzowina, podawana z przyprawami: gorczycą, kolendrą i kminkiem. Jedzą też renifery i łosie, zagryzając chlebem wypiekanym z fasoli, zboża i kory drzewnej. Z ryb króluje śledź, a podstawowym napojem jest piwo, warzone z drożdży, wody i miodu. Wielu Wikingów ma nadzieję spotkać kiedyś kozę Heidrun, która zamiast mleka daje ten jakże pożądany trunek.

Thorgal w młodości był skaldem i, choć opinie o jakości jego głosu są podzielone, potrafił opowiadać ciekawe historie. Wikingowie uwielbiają słuchać opowieści i zawsze cieszą się z obecności skalda w swoim gronie, a ten, w zamian za swoje



usługi, może liczyć na jadło, napitek i dach nad głową. Prócz tego, chętnie zabijają czas grając w hnefatafl — grę planszową przypominającą nasze szachy. Wielu straciło przez nią majątek, a niektórzy, jak choćby pewien krasnal, nawet własne imię...

Świat Wikingów jest pełen bogów. Najważniejszy spośród nich, Odyn, zwykł pojawiać się między ludźmi pod postacią jednookiego starca, któremu towarzyszą dwa kruki. Do ważnych bóstw należy również Freja — ołśniewającej urody czarodziejka i bogini miłości, pożądana przez bogów, gigantów i ludzi. Złą sławą cieszy się za to zmiennokształtny Loki — pijak, łajdak i ojciec potworów, zdolny do najgorszych podstępów i najpodlejszych okrucieństw. Doprowadził m.in. do śmierci Baldura — łagodnego i dobrotliwego boga, którego żadna istota w Northlandzie nie chciała skrzywdzić. Jednakże najbardziej lubianym przez wikingów członkiem nordyckiego panteonu jest Thor — król piorunów, mocarz z nieodłącznym młotem i pogromca potworów. Trzeba jednak przyznać, że bogowie Północy nie darzą ludzi specjalną miłością i często traktują ich instrumentalnie w swoich rozgrywkach. Wikingowie muszą więc zabiegać o ich przychylność, czego wyrazem są składane ofiary, a także imiona nadawane dzieciom — na przykład Balder pochodzi od Baldura, a Thorgal swoje imię zawdzięcza Thorowi.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

ŚWIAT THORGALA

13

MATERIAŁ W TRAKCIE AKCEPTACJI

♦ POSTACIE ♦

W niniejszej wersji gry fabularnej *Thorgal*, stanowiącej swego rodzaju preludium do pełniejszego wydania, oddajemy w Twoje ręce pięć gotowych postaci, przy czym do rozegrania scenariusza potrzebne są co najmniej trzy z nich (oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by w przygodzie wzięło udział wszystkie pięć postaci). Każda z osób biorących udział w grze powinna wybrać sobie jedną z nich. Poszczególni bohaterowie lub bohaterki są wzorowani na postaciach znanych z kart komiksów o Thorgalu, a ponadto wykonują profesje charakterystyczne dla mieszkańców Krain Północy.

Do Twojej dyspozycji są: wiking, berserk, strzelec, lagman oraz łotrzyk. Każda z tych postaci posiada inne cechy specjalne, zwane zaletami, a niektóre z nich dodatkowo władają mocami Atlantów. Szczegóły znajdziesz w ich opisach.



LAGMAN

15



WIKING

18



BERSERK

20



STRZELEC

22



ŁOTRZYK

24

◆ LAGMAN ◆

Lagman, zwany także Głosicielem Praw, to wyjątkowe stanowisko piastowane wśród ludów Northlandu. Chociaż wydawać by się mogło, że poszczególne społeczności nie są zjednoczone pod rządami pojedynczego władcy, głupcem należałoby nazwać tego, kto sądziłby, że nie podlegają one jednemu wspólnemu prawu. Choć istnieją jednostki, które każą nazywać siebie królami, w rzeczywistości administracja Krain Północy opiera się na Althingach, czyli spotkaniach najwyższych rangą możnowładców. Podczas tych spotkań zawierane są sojusze, ustanawiane nowe prawa i wydawane wyroki. Siłą rzeczy ich przebieg znają tylko ci, którzy sami w nich uczestniczyli. Skąd zatem wiadomo, czy właściwie zrozumieli i przekazali wszystko, co zostało tam powiedziane i postanowione? Aby zapobiec „nadinterpretacji” praw przez lokalnych jarłów, powołano tzw. lagmanów. Są to osoby znające prawo i potrafiące recytować je z pamięci, a do ich zadań należy również doradztwo i zwracanie uwagi na ewentualne uchybienia w egzekwowaniu przyjętych zasad.

Lagmana można znaleźć w niemal każdej szanującej się osadzie. Jako że większość kultury Wikingów opiera się na przekazach ustnych, także od lagmana wymaga się umiejętności oratorskich. Taka osoba jest więc często kimś w rodzaju urzędnika, ale również snującego opowieści mędrca, kultywującego pamięć o dniach minionej chwały. Lagmanów mianuje lokalny władca, ale tytuł nie jest dziedziczny — każdy kandydat musi zapracować sobie na to stanowisko wiedzą, analitycznym umysłem oraz sprawiedliwym osądem. W zamian darzony jest powszechnym szacunkiem przez wszystkich członków społeczności, której służy.



Przykładem lagmana, którego spotkać możemy na kartach komiksu, jest Hierulf Myśliciel, wieloletni przyjaciel rodziny Thorgala. Hierulf został oddelegowany przez sam Althing, by nadzorować sprawowanie władzy przez Gandalfa Szalonego po śmierci przybranego ojca Thorgala, Leifa Haraldsona. Cechowała go wielka rozważa i umiejętność sprzeciwienia się w momencie, gdy dostrzegł, że łamane są odwieczne prawa, nienaruszalne od pokoleń.



PIRRA

Pirra to młoda dziewczyna o kruczoczarnych włosach, która, zanim dotarła na Ziemię, spędzała czas głównie na studiowaniu zapisów zgromadzonych w archiwach statku. Dzięki temu nie uległa postępującej deprawacji — w przeciwieństwie do reszty pasażerów. Odnajdywała ukojenie, wspominając dom, do którego nigdy już nie wróci, a przy okazji nauczyła się wielu ciekawych rzeczy. Gdy razem z resztą grupy dobiła do brzegu dziwnej, smaganej zimnym wiatrem krainy, nie potrafiła wyobrazić sobie, jak wyglądać będzie jej przyszłość w tym miejscu. Na szczęście jej wyjątkowo chłonny umysł, doskonała pamięć i umiejętność szybkiego uczenia się pomogły rozwiązać wszelkie obawy. Pochodzący z Grimsnes lagman, złożony chorobą, bliski był już wyznięcia ducha, lecz przed śmiercią dostrzegł w oczach tej młodej, obcej istoty coś, co przekonało go, aby przekazać jej swoją wiedzę. Pirra chłonęła każde słowo niczym gąbka, towarzysząc mu do jego ostatnich chwil. Wódz wioski, Reinn, był pod ogromnym wrażeniem zaufania, jakim umierający lagman obdarzył Pirrę. Uznał więc, że to znak od bogów, a ona sama stanie się następczynią zmarłego.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

POSTACIE

15

Reinn zajął się wszelkimi ustaleniami i formalnościami, a Pirra z roku na roku zyskiwała coraz większy rozgłos. Jej porady zdawały się być zawsze trafne, a przyjezdni byli pod ogromnym wrażeniem jej iście nieziemskiej wiedzy. Gdyby tylko wiedzieli, jak blisko byli prawdy... Mieszkańcy Grimsnes tak już przywykli do sytuacji, że nie wyobrażają sobie osady bez Pirry jako „strażniczeki praw” oraz doradczynie w sprawach wszelakich — tak zwykłych, jak i tych bardziej nietypowych. Co więcej, Pirra stała się też miejscową znachorką, która potrafi leczyć swoimi „zaczarowanymi dłońmi” nawet głębokie rany. Ludzie powiadają, że to sama Eir natchnęła ją świętą mocą, jednak rzeczywistość jest zupełnie inna. Pirra po przybyciu na Ziemię odkryła, że coś się w niej zmieniło, jak gdyby stres wywołany wydarzeniami na Spesse i katastrofą statku odblokował coś w jej umyśle. Cokolwiek by to nie było, umożliwiło jej korzystanie z nadnaturalnych mocy, które stara się ukrywać przed wszystkimi — poza towarzyszącymi jej Atlantami.

Po tym jak Reinn rok temu został wdowcem, Pirra bardzo przejęła się jego losem. Od tego czasu często mu pomaga, a między dwójgim zaczęła rodzić się coraz bardziej intymna relacja. Póki co, jest ona oficjalnie doradczynią wodza, jednak kto wie, jaki obrót przybiorą sprawy...

Pirra to bardzo otwarta, życzliwa, powszechnie lubiana postać. Uśmiech rzadko kiedy znikną z jej twarzy. Przede wszystkim jednak zawsze stara się

myśleć racjonalnie, więc ilekroć usłyszysz o czymś, co uznasz za niedorzeczne, potrafi stanowczo się temu sprzeciwić i twardo obstawać przy swoim. Z tego powodu trudno jej znaleźć wspólny język z dziećmi, gdyż traktuje ich naturalną naiwność zdecydowanie zbyt poważnie.

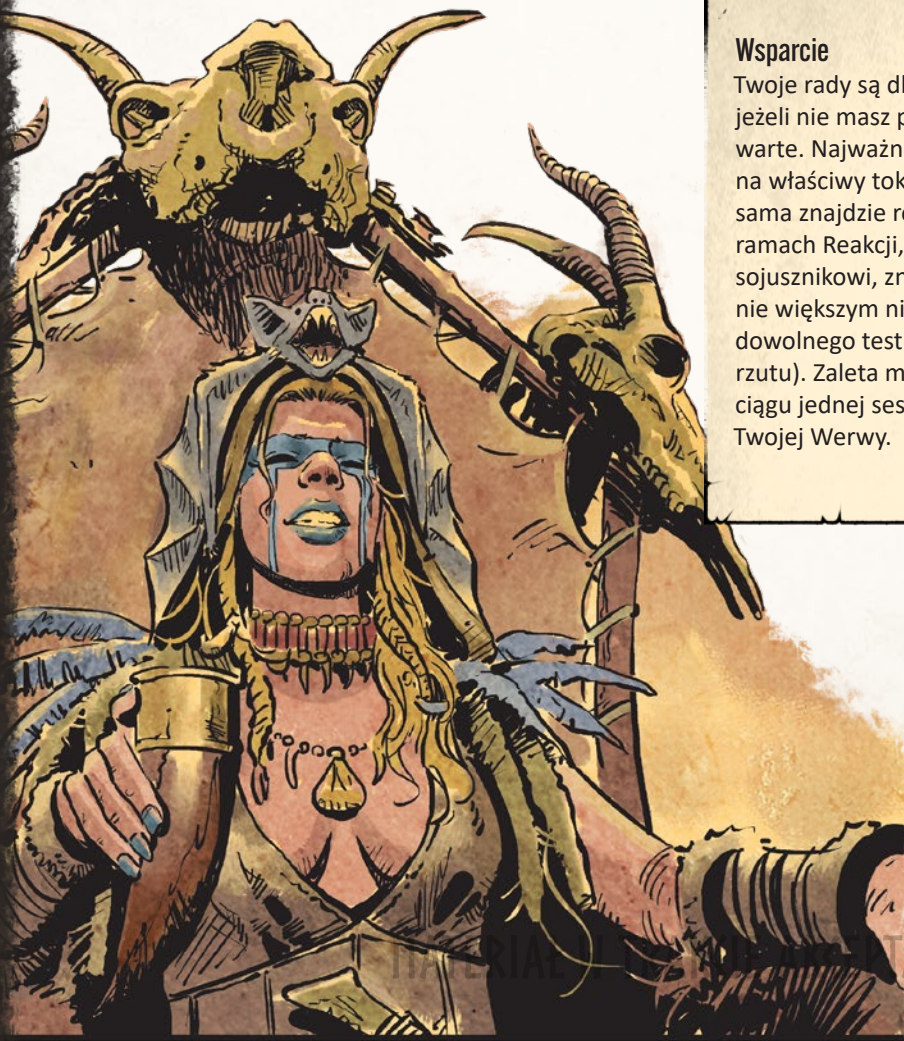
ZALETY

Rozkojarzenie

Potrafisz zagadać kogoś na śmierć. Dosłownie — wykorzystując czyjąś niewiedzę oraz swoją niesamowitą zdolność improwizacji, całkowicie skupiasz na sobie uwagę tej osoby, zbyt oszołomionej tym, co próbujesz jej przekazać. Nie musi to trwać długo — jedynie tyle, by ktoś inny zdążył wbić jej nóż prosto w bebechy. O dziwo, zwierzęta też zdają się reagować na tę zdolność. Raz na turę, w ramach akcji ruchowej, wybierz przeciwnika, który traci swoją następną akcję ruchową lub bojową (Ty wybierasz) albo jedną i drugą, o ile zdecydujesz się zmniejszyć swoją aktualną pulę Łaski Bogów o 1. Zaleta może być wykorzystana tylko raz względem danego przeciwnika podczas tego samego starcia.

Wsparcie

Twoje rady są dla innych bezcenne, nawet jeżeli nie masz pewności, czy są cokolwiek warte. Najważniejsze to nakierować kogoś na właściwy tok myślenia, a wtedy ta osoba sama znajdzie rozwiązanie. Raz na rundę, w ramach Reakcji, możesz zapewnić wybranemu sojusznikowi, znajdującemu się na dystansie nie większym niż średni, premię +5 do dowolnego testu (po wykonaniu przez niego rzutu). Zaleta może być wykorzystana w ciągu jednej sesji tyle razy, ile wynosi wartość Twojej Werwy.



LAGMAN – MOCE ATLANTÓW

Wizje Minionych Dni [prosta]

Koszt: 2

Dystans: Średni

Trudność: 15

Działanie: Postać chroniona tą mocą może skorzystać z jej efektu, aby otrzymać premię +2 do dowolnego testu niezwiązanego z trafieniem w walce ani korzystaniem z mocy. Efekt utrzymuje się przez 12 godzin lub do pierwszej aktywacji. Premia przyznawana jest przed rzutem.

Odrucie [prosta]

Koszt: 4

Dystans: Bliski

Trudność: 13

Działanie: Wyczuwasz wszystkie trucizny, wywary magiczne i podobne specyfiki działające na Ciebie lub inną wybraną postać. Następnie możesz wybrać jedną z tych substancji i usunąć ją z organizmu.

Uzdrowienie [potężna]

Koszt: 6

Dystans: Bliski

Trudność: 18

Działanie: Przywracasz wybranej istocie Witalność w ilości równej $1k20$ + wartość Twojej Werwy. Możesz w ten sposób uzdrowić siebie.

Podbicie: Jak wyżej, przy czym dystans zmienia się na Średni.

Rozproszenie Mocy [potężna]

Koszt: 4

Dystans: Bliski

Trudność: 21

Działanie: Wyczuwasz wszystkie nadprzyrodzone efekty działające na wybraną postać (opętanie, czary, moce itp.) i możesz usunąć jeden z nich. Dotyczy to również wszelkich tego typu efektów, które zwiększają możliwości Twoich wrogów.

WIKING – MOCE ATLANTÓW

Leczenie Ran [prosta]

Koszt: 4

Dystans: Średni

Trudność: 14

Działanie: Przywracasz wybranej istocie tyle Witalności, ile wynosi wartość Twojej Werwy.

Mentalne Uderzenie [prosta]

Koszt: 2

Dystans: Średni

Trudność: 13

Działanie: Zadajesz wybranej ofierze 6 obrażeń (zbroja nie zapewnia ochrony przed tym efektem).

Wzmocnienie Hartu Ducha [prosta]

Koszt: 2

Dystans: Średni

Trudność: 12

Działanie: Wybrana żywa istota zostaje wyzwolona spod działania Strachu. Jeżeli cel już został poddany działaniu tego efektu, moc jest aktywowana natychmiast. W przeciwnym wypadku zapewnia wybranej postaci ochronę przed nim przez 12 godzin.

Charakterystykę wikinga znajdziesz na następnej stronie.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

POSTACIE

◆ WIKING ◆

Ludzie żyjący w Northlandzie znani są ze swojej wytrwałości, siły i odwagi. Wynika to nie tylko z trudnych warunków naturalnych, z jakimi przyszło im się mierzyć, lecz także z prowadzonego stylu życia. Farmerzy robią, co mogą, by wyżywić siebie i pozostałych członków swoich społeczności, choć klimat zdecydowanie im nie sprzyja. Dlatego to, czego nie da się wyhodować lub wytworzyć, musi zostać zagrabione — wydarte naturze przez łowców albo odebrane drugiemu człowiekowi. Najlepsi spośród wojowników skrzykują się w drużyny i wyruszają na wyprawy łupieżcze, podczas których mogą nie tylko dowieść swojej wartości w boju, ale też kraść, ile popadnie. Ci budzący grozę wojownicy, powszechnie znani wśród mieszkańców zamorskich krain jako wikingowie, okryci są wyjątkowo złą sławą. Zazwyczaj mianem tym określa się wszystkich mieszkańców Northlandu, ale prawdziwym wikingiem nie czyni pochodzenie, lecz uprawiana profesja.



Najprościej ujmując, wikingowie to połączenie piratów, odkrywców i niepokornionych zabijaków. Wyruszają na wyprawy w nieznane, podczas których muszą zmagać się z pogodą, niespokojnym morzem i głodem, aby osiągnąć swój cel. Za każdym razem, gdy stawiają żagle, spoglądają śmierci w twarz — jednak prędzej wybuchną śmiechem, niż skulą się ze strachu. Wikingowie są znani ze swojej wytrzymałości i nieustępliwości, dzięki której często udaje im się dotrzeć do miejsc, które inni uważają za niedostępne. Potrafią się bić, polować i zabijać bez żalu. Są też zdolnymi rzemieślnikami — w końcu wyprawy łupieżcze są organizowane jedynie od czasu do czasu, a w przerwach trzeba jakoś zadbać o rodzinę. A co, jeżeli nie mają rodziny? Ci, którym niespieszno do domowego ogniska, zakładają kolonie w dziewiczych rejonach świata. Inni z kolei zostają najemnikami i awanturnikami, albowiem wikingowie rzadko kiedy wiodą spokojne i wygodne życie. Choć wszyscy ci dzielni wojownicy mają ze sobą wiele wspólnego, mogą się też drastycznie między sobą różnić.

Najlepszym przykładem wikinga występującego na kartach komiksu jest Thorgal we własnej osobie. Jest to bohater wyjątkowo wszechstronny, doskonale radzący sobie zarówno w walce w zwarciu, jak i dystansowej, a przy tym utalentowany żeglarz i nieustraszony odkrywca. Potrafi też szybko zaadaptować się do nowej, nieprzewidzianej sytuacji i zachować zimną krew. Tocząc nierówną walkę przeciw bogom i własnemu przeznaczeniu, nigdy nie polega na swoich zdolnościach nadnaturalnych, lecz na zdobytych umiejętnościach i doświadczeniu.

MEDIOS

Medios — postawny mężczyzna o jasnych włosach sięgających do policzków i brodzie zaplecionej w warkocz. Podczas wydarzeń, które rozegrały się na pokładzie Spesse, musiał wielokrotnie uciekać się do przemocy, by przeżyć. Po katastrofie statku poczuł niejaką ulgę, gdyż wiedział, że nic dobrego nie może z tej wyprawy wyniknąć. Kiedy wraz z resztą ocalałych dotarł do Grimsnes, szybko zorientował się, że trafił do świata, gdzie argument siły znaczy o wiele więcej niż siła argumentu — przynajmniej w większości przypadków. Aby dowieść swojej przydatności, zaczął wypływać na wyprawy łupieżcze, podczas których dopuszczał się wielu czynów, o których wolałby nie wspominać. Osiągnął jednak zamierzony cel — początkowo spisany na straty, z czasem zyskał ogromny

szacunek i poważanie wśród mieszkańców osady. Przez lata patrzył, jak jego kompani giną w zamorskich krainach, podczas gdy jemu udawało się przetrwać, by móc przywieźć do Grimsnes zrabowane skarby i przekazać wdowom wieści o śmierci ich mężów. Northland zmienił Mediosa na zawsze. Wymuszona przemoc, którą niegdyś gardził, teraz nie robiła na nim najmniejszego wrażenia. Potężni bogowie, których imiona przywołują inni wikingowie podczas najazdów, nic dla niego nie znaczą. Dla Mediosa wszystko, czego był i jest świadkiem, wynika z naturalnej kolei rzeczy, albowiem tylko silni mogą przetrwać, karmiąc się słabszymi.

Medios obecnie cieszy się uznaniem jako weteran zamorskich wypraw. Został prawą ręką wodza osady, Reinna, który całkowicie polega na nim w kwestii obronności Grimsnes. Nie oznacza to jednak, że Medios jest tylko i wyłącznie krwiożerczym zabijaką — wręcz przeciwnie. Gdy akurat przebywa w wiosce, chętnie zajmuje się kowalstwem, ponieważ jest to zajęcie, które bardzo go uspokaja. Nie chce wspominać, co działo się podczas wypraw. Bardzo ceni sobie także chwile, które spędza z rodziną — żoną i sześciolatkiem synkiem Mikaelem. Ostatnio jednak między małżonkami zaczęło wiać chłodem, a Medios boleśnie odczuwa zwiększający się dystans. Wie, że teraz czeka go walka trudniejsza niż wszystkie, które dotąd stoczył — pragnie ponownie wzniecić płomień w sercu ukochanej.

Medios to bardzo konkretny człowiek, którego irytują wszelkie niedorzeczności. Ma swoje przyzwyczajenia i rytuały, które pozwalają mu zachować równowagę psychiczną, a każde przełamanie tej rutyny wzbudza w nim gniew. Nie zwykł jednak wpadać w ślepą furję — zamiast tego wpatruje się w winowajcę świdrującym wzrokiem, zdolnym zmrozić duszę. Skoro zdarza mu się rzucić takie spojrzenie w stronę osób mu bliskich, to strach pomyśleć, co widzą jego ofiary.

ZALETY

Zbrojmistrz

Podczas wypraw nieraz zdarza się, że jakaś część ekwipunku zużyje się lub ulegnie uszkodzeniu. Czasami to wina pogody, czasami otoczenia, a czasami kogoś, kto próbuje Ci wbić nóż w bebechy. Potrafisz wzmocnić swoją zbroję tak, by chroniła miejsca zazwyczaj odkryte. Wszystkie noszone przez Ciebie zbroje mają parametr ochronny zwiększony o 1. Ponadto chronią przed każdą formą ataku, nawet mocą Atlantów, magią itp. Nie możesz w ten sposób zmodyfikować zbroi innej postaci.

Wiarus

Bywało się tu i tam, widziało to i owo. I zarobiło się parę blizn na pamiątkę. Nic wielkiego, typowa robota dla wikingów. Po tylu wyprawach, w ilu Tobie zdarzyło się wziąć udział, każdy ma prawo stracić rachubę. Twoje mięśnie napinają się, zanim o tym pomyślisz, dzięki czemu działasz z większą pewnością i precyzją. W ramach akcji darmowej możesz do początku swojej następnej tury zwiększyć dwie spośród następujących wartości: trafienie, Obronę, Refleks, Wysportowanie lub zadawane obrażenia o 3. Zaletę tę możesz w ciągu jednej sesji wykorzystać tyle razy, ile wynosi Twoja wartość OP.

Moce Atlantów, którymi posługuje się wiking, znajdziesz na stronie 17.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

POSTACIE

◆ BERSERK ◆

Berserkowie to budzący grozę wojownicy z Krain Północy. Wieść niesie, że posiadają nadludzką siłę, strach jest im zupełnie obcy, a z zadanych im ran nic sobie nie robią. Prawda jest jednak nieco inna. Berserkowie potrafią wprowadzić się w trans — stan duchowego uniesienia, podczas którego daje o sobie znać ich dzika, pierwotna natura. Niezbędne jest do tego tyggegumi — proszek z suszonych grzybów, który żują przed walką. Jedynie długotrwałe spożywanie tego specyfiku pozwala uodpornić się na jego toksyczne związki, toteż nie powinien po niego sięgać nikt, kto nie jest berserkim. Najbardziej znana banda berserków służy niejakiemu Wściektemu Moldiemu. Zamieszkują oni jedną z wysp archipelagu Orkadów i Hebrydów, siejąc postrach wśród mieszkańców nadmorskich wiosek Północy.

Oczywiście wspomniana banda nie jest jedyną, którą można spotkać w Krainach Północy. Niektórzy berserkowie walczą w zorganizowanych oddziałach pod komendą miejscowego władcy lub służą w jego gwardii przybocznej. Inni wędrują z miejsca na miejsce, najmując się temu, kto więcej zapłaci. Jeszcze inni zostają bandytami, żyjącymi z rabunku i mordu. Tak czy inaczej, bycie berserkim to nie tyle „profesja”, co styl życia.

Berserkowie są mocno zakorzenieni w tradycji Krain Północy. Większość z nich uważa się za wybrańców samego Odyna, władcy wszystkich nordyckich bogów. Narzucając na plecy skóry dzikich zwierząt, starają się utożsamić i nawiązać mentalną więź ze swoim zwierzęcym opiekunem — zazwyczaj niedźwiedziem, rzadziej wilkiem. Berserkowie noszący futro z niedźwiedzia to przeważnie samotnicy wędrujący przez leśne ostępy, od osady do osady, w poszukiwaniu kolejnej walki, w której mogliby wykazać się przed swoim bogiem. Z kolei ci, których można rozpoznać po wilczych skórach, wolą łączyć się w watahy, podobnie jak ich duchowi przewodnicy.

Obecność berserka w osadzie Krain Północy nie jest niczym niezwykłym. Czasami wybierają oni godnych i chętnych kandydatów, którzy dostępują zaszczytu wtajemniczenia, aby tradycja mogła być podtrzymana — ku chwale Odyna! Najbardziej wyrazistym przykładem berserka z komiksów jest, wspomniany już wcześniej, Moldi zwany Wściekłym. Okrutny i porywczy, doskonale wpisuje się w rolę antagonisty. Ale nie każdy berserk jest taki jak on! Owszem, bywają oni impulsywni, lecz w większości są lojalni wobec osób, którym służą.



ENNAN

Ennan to barczysty mężczyzna o istic imponującej budowie ciała. Jego bujna, jasna czupryna, jak i nieco ciemniejsza, gęsta broda, są zazwyczaj w kompletnym nieładzie i to samo tyczy się jego odzienia. Ennan nie dba jednak o takie błahostki. Krótko po przybyciu do wioski, mniej więcej 10 wiosen temu, poszukiwał sensu swojego istnienia — celu, do którego mógłby dążyć. Katastrofa, jaką okazała się misja statku Spesse, złamała jego ducha i sprawiła, że zaczęła w nim narastać frustracja, jakiej nigdy dotąd nie czuł. Po przybyciu do Grimsnes zdawał się być cieniem samego siebie. Podczas gdy jego towarzysze starali się na wszelkie sposoby udowodnić mieszkańcom wioski, że warto ich przyjąć, on sam zaczął stronić od ludzi i zaszywał się na całe dni w lesie, gdzie wyładowywał gniew, ścinając drzewa. To tam spotkał Bjorna, berserka

żyjącego w całkowitym odosobnieniu, niczym pustelnik. Początkowe zaciekanie przerodziło się w fascynację stylem życia owego tajemniczego samotnika. Ennan nareszcie odnalazł cel, którego tak rozpaczliwie poszukiwał. Bjorn skierował go na drogę berserka i wpoił mu zasady swej wiary. Opowiadał też o Odynie, królu bogów, oraz o Walhalli — a on im dłużej słuchał, tym bardziej utwierdzał się w przekonaniu, że spotkanie w lesie nie było przypadkowe. To wspomniane przez Bjorna Norny, prządki losu, musiały utkać nić, która skrzyżowała ich drogi. To one musiały też odpowiadać za katastrofę statku, a nawet za to, co stało się z jego ojczystą planetą. Wszystko nabrało sensu, a Ennan zrozumiał, że będzie mógł wpłynąć na swoje przeznaczenie tylko poprzez udowodnienie Odynowi swej wartości.

Tak oto Ennan szkolił się długo, by nawiązać duchową więź ze swoją pierwotną, zwierzęcą naturą. Pewnego dnia wrócił do Grimsnes odziany w skórę niedźwiedzia i oznajmił, że upolował go własnoręcznie. Niestety, towarzyszący mu Bjorn nie przeżył, więc teraz to Ennanowi przypadło w udziale kontynuować jego dzieło. Od tego czasu mieszkańcy Grimsnes spoglądają na Ennana z ogromnym szacunkiem, widząc w nim ucieleśnienie pierwotnych sił natury i wierząc, że dopóki jest w wiosce, dopóty będzie w stanie obronić ich przed każdym zagrożeniem. Prawdę mówiąc, jest to szacunek podszyty strachem, bowiem Ennan ich przeraża, lecz świadomość, że jest po ich stronie, tłumi wzbierającą czasem w ich sercach trwogę.

Trzy lata temu Ennan pomógł rozprawić się z bandytami, którzy połaskali się na kozy jednego z farmerów. Ponoć po dziś dzień w okolicy krąży słuchy o „niedźwiedziu”, który strzeże Grimsnes. Jednakże dla Ennana nie ma to znaczenia, bowiem tego dnia dostrzegł córkę farmera i odtąd zerka na nią ukradkiem, ilekroć przebywa w jej pobliżu. W istocie jednak ma na nią oko o wiele częściej — za każdym razem, gdy dziewczyna wybiera się samotnie do lasu, on obserwuje ją z daleka, czuwając nad jej bezpieczeństwem. Berserk obiecuje sobie, że pewnego dnia zbierze się na odwagę, by powiedzieć jej, ile dla niego znaczy. Ale to jeszcze nie ten dzień. Nie dziś.

Ennan wydaje się dość ponury z racji na jego małomówność. Zdarza mu się dłużej przebywać w czyimś towarzystwie, a nie zamienić z tą osobą nawet słowa. Fakt faktem, że po tak długim samotnym pobycie w głęsi odwykł od rozmów, ale nie tylko to mu przeszkadza. W rzeczywistości jest bowiem bardzo nieśmiały, a przez to często wściekły na samego siebie. W głębi serca to bardzo zagubiona postać, która rozpaczliwie potrzebuje towarzystwa.

ZALETY

Głębokie Rany

W trakcie inicjacji na berserka nauczono Cię przede wszystkim, że jeżeli masz już gryźć, to tylko do krwi. To samo tyczy się cięcia, dźgania, tłuczenia i miażdżenia, aczkolwiek broni będziesz zapewne używać w walce częściej niż zębów. Ilekroć podczas rzutu na obrażenia w walce w zwarcu na co najmniej jednej kości wypadnie najwyższa liczba, rzucasz jeszcze jedną kością tego samego typu i sumujesz wyniki, aby obliczyć, ile obrażeń otrzymuje przeciwnik. Efekt działa raz na każdy cios, przy czym, jeżeli uda Ci się wyrzucić najwyższy wynik na kościach różnego typu (k6, k10 lub k20), możesz wybrać, którą kość dodajesz.

Zew Krwi

Tak jak dziki drapieżnik wpada w szal, gdy poczuje zapach posoki, tak i berserkiem potrafi zawładnąć pierwotny instynkt, gdy przeciwnik upuści mu krwi. W trakcie walki możesz wykonać Przerzut dowolnego rzutu (z wyjątkiem rzutu na obrażenia). Aby użyć tej zalety ponownie, musisz zostać zraniony przez przeciwnika.



WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

POSTACIE

♦ STRZELEK ♦

Chociaż wojownicy z Northlandu zazwyczaj kojarzeni są jako łupieżcy uzbrojeni w topory i miecze, wielu z nich to również doskonali łucznicy. Co prawda, dla prawdziwego wikinga jedynie ci, którzy umrą z żelazem w dłoni, godni są przekroczenia progów Walhalli, jednak kontakty z innymi kulturami — a zwłaszcza ich wojownikami — sporo zmieniły w mentalności mieszkańców Północy. Strzelectwo, dotychczas dopuszczalne jedynie w trakcie polowań, stało się powszechną praktyką. Poznano nowe rodzaje łuków oraz śmiertelne kusze, a walka na dystans przestała być traktowana jako czyn niegodny. Niemniej jednak honorowe pojedynki dalej rozstrzygane są za pomocą broni do walki wręcz.

Strzelcy z Northlandu zazwyczaj nie tworzą odrębnych, zorganizowanych oddziałów, lecz postrzegani są jako wysoce wyspecjalizowani wojownicy. Wszak, jak było wcześniej wspomniane, oprócz posiadania doborowych umiejętności strzeleckich, muszą także biegłe posługiwać się bronią w zwarcu, gdyby przeciwnik ośmielił się rzucić im wyzwanie — lub po prostu podszedł zbyt blisko. Po całej Północy krążą niesamowite opowieści o możliwościach strzelców, a każde ich pojawienie się w osadzie budzi niemałe poruszenie. Władcy wolą ich mieć po swojej stronie, więc często wynajmują ich usługi tylko po to, by mieć pewność, że to nie strzała jednego z nich pośle ich w objęcia Hel.

Najlepsi spośród strzelców często podróżują, aby brać udział w turniejach z cennymi nagrodami. W ten sposób szybko można się wzbogacić, ale równocześnie zyskać sobie potężnych wrogów. Jednymi z bardziej znanych w regionie zawodów strzeleckich są te organizowane przez władcę Umbrii, w których wygrana starczyć może na zakup nawet dziesięciu łodzi.

Dobrym przykładem strzelców, których spotkać można na kartach komiksu, są Tjall Porywczy oraz jego wuj, Argun Drewniana Stopa. Obydwaj to wyborowi łucznicy, którzy potrafią sobie poradzić nawet przyparciu do muru. Ponadto Argun jest mistrzem rzemiosła, znanym z wytwarzania doskonałej broni dystansowej oraz amunicji.



DELONDRA

Delondra to urodzona wojowniczką o krótkich włosach w kolorze ciemnego złota. Od dziecka szkolona przez ojca w posługiwaniu się bronią dystansową, z czasem wyrobiła sobie pewną rękę i sokole oko. Po katastrofie Spesse długo nie mogła dojść do siebie, na szczęście towarzyszący jej Atlanci zdołali podnieść ją na duchu i uświadomić jej, że bez niej nie przetrwają. I tak, zanim dotarł do Grimsnes, Delondra była już wytrawną łowczynią. Udało jej się utrzymać całą swoją grupę przy życiu jedynie przy pomocy prymitywnych, stworzonych własnoręcznie narzędzi. Po zamieszkaniu w osadzie postanowiła wykorzystać nowo zdobyte umiejętności, by przysłużyć się jej mieszkańcom. Szybko nauczyła się strzelać z łuku, który co prawda nie był tak efektywny i łatwy w obsłudze jak oręż dostępny na jej rodzimej planecie, ale wcale nie mniej śmiertelny.

Mieszkańcy Grimsnes bardzo szanują Delondrę ze względu na jej umiejętności bojowe oraz znajomość dziczy, w której porusza się niemal równie swobodnie jak we własnym domu. Ona sama jest oczarowana krajobrazami, których piękno może podziwiać podczas polowań. Wszyscy mieszkańcy mają wobec niej dług wdzięczności po tym, jak w drugim roku jej obecności w osadzie bandyci ukradli całe stado owiec, uprzednio mordując syna miejscowego farmera, który zajmował się ich wypasem. Delondra szybko podjęła trop i bezszelestnie wybiła bandę, każdemu posyłając strzałę prosto w głowę.

Delondra związała się z osadą mocniej, niż większość jej towarzyszy ze statku. Poślubiła Svena, miejscowego rybaka, z którym ma siedmioletnią córkę, Astrid. Delondra wie, że jej dziecko może zacząć przejawiać moce, których ona sama, co prawda, dotąd nie posiadała, ale którymi władają inni Atlanci w osadzie. Przygotowuje się na ten moment, bowiem nie chce, by jej córkę wyszydzano i wytykano palcami za bycie „odmieńcem”.

Delondra to twardo stąpająca po ziemi kobieta, podobnie jak reszta mieszkańców Grimsnes, jednak w jej przypadku nie wynika to tylko ze zdrowego rozsądku. Jest wręcz nieprawdopodobnie czujna i sprawia wrażenie, jak gdyby nieustannie obserwowała otoczenie w poszukiwaniu wrogów. Wszelkie zagrożenia woli eliminować z dystansu, zanim zdążą się do niej zbliżyć. Podczas rozmowy zazwyczaj nie patrzy w oczy, skupiając wzrok gdzieś dalej, przez co może sprawiać wrażenie niezainteresowanej konwersacją, w rzeczywistości jednak słucha bardzo uważnie.

ZALETY

Mistrzostwo w łucznictwie

Cięciwa jest dla Ciebie niczym struna instrumentu, dzięki której możesz popisywać się swoją wirtuozerią. A trzeba przyznać, że Twój talent bywa iście zabójczy. Strzelając z łuku, nigdy nie otrzymujesz kary w postaci Fatum (wynikającego np. ze strzelania do różnych celów, złej widoczności itp.).

Mordercza Precyzja

Aby być dobrym strzelcem, potrzeba czegoś więcej niż pewnej ręki i celnego oka. Potrzeba treningu. Dużo, dużo, dużo treningu — długiego, monotonnego i męczącego, ale mimo wszystko bardzo opłacalnego. Każdy trafiony przez Ciebie atak bronią dystansową podlega następującej zasadzie: podczas rzutu na obrażenia rzucasz dodatkową kością, po czym odrzucasz najniższy wynik.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

POSTACIE



♦ ŁOTRZYK ♦

Wielu mieszkańców Północy traktuje łotrzyków jak zwykłych bandytów. Takie podejście jest skądinąd uzasadnione. Istnieją jednak pewne subtelne różnice sprawiające, że nazwanie łotrzyka bandytą może być poczytane za potwarz. Kim więc jest łotrzyk? Krainy Północy, jakkolwiek niebezpieczne, nie są całkowitą dziczą, a Wikingowie, choć uchodzą za krwiożerczych barbarzyńców, mają własne prawo i dbają, by było ono przestrzegane. Wszystkie osoby wyjęte spod tego prawa to przeważnie zwykli bandyci, których los nikogo nie obchodzi. Aby przeżyć, organizują się w zbrojne bandy, bowiem w grupie łatwiej napadać i łupić, ale jednocześnie trzeba stale mieć się na baczności, ponieważ nigdy nie wiadomo, kto komu może wbić sztylet w plecy. Łotrzykowie natomiast wcale nie zostali wyjęci spod prawa — no cóż, przynajmniej jeszcze nie. Łotrzyk to osoba, która bez skrupułów wykorzystuje wszelkie nadarzające się okazje, aby osiągnąć cel — czy to kradnąc, czy też włamując się i podcinając gardła. Wspomniane już było, że bandyci muszą stale pilnować swoich pleców przed sztyltem. Chyba nietrudno zgadnąć, że ręka, która go trzyma, zazwyczaj należy do łotrzyka.



Łotrzykowie zwykle podróżują w pojedynkę, jedynie okazjonalnie przyłączając się do zorganizowanych grup — głównie po to, by po pewnym czasie zniknąć wraz z ich kosztownościami. Życie łotrzyka jest niełatwe i pełne niebezpieczeństw, lecz wielu pociąga perspektywa przygód i potencjalnego wzbogacenia się. Aby przeżyć, łotrzyk musi umieć walczyć, ale powinien też wiedzieć, kiedy lepiej się wycofać. W dodatku czasem trzeba użyć głowy i uroku osobistego. Zdarza się, że taka osoba postanawia dołączyć do konkretnej grupy na dłużej, bowiem ciągłe oglądanie się za siebie każdego może w końcu zmęczyć. W zamian oferuje zazwyczaj szeroki wachlarz swoich umiejętności, a przede wszystkim chęć podjęcia się działań, które dla przepełnionych dumą wikingów są nie do przyjęcia.

Wzorcowym przykładem łotrzyka z kart komiksu jest sama Kriss de Valnor, niestroniąca od kradzieży, podstępów i intryg, a przy tym niemająca skrupułów przed zdradzeniem swoich towarzyszy, gdy tylko nadarzy się okazja do wzbogacenia się. Jednakże jest to też postać, która potrafi wykazać się dużą dawką człowieczeństwa, zwłaszcza gdy w jej życiu pojawi się ktoś wart zaufania.

LAVOS

Lavos to energiczny, młody mężczyzna z ogoloną głową, który ponad wszystko kocha przygody. To urodzony oportunistą, który nie przepuści żadnej okazji, by wykorzystać sytuację na swoją korzyść. Już jako dziecko ochoczo zrzucał winę za swoje przewinienia na innych i potrafił wycofać, kiedy lepiej się wycofać, zanim sprawy przybiorą naprawdę zły obrót. Z takim nastawieniem bardzo trudno było mu dostosować się do życia w społeczeństwie dumnych wikingów, lecz, jako człowiek wielu talentów, wkrótce znalazł dla siebie zajęcie jako najemnik — ochroniarz kupców, skrytobójca, czy też specjalista od ściągania należności. Lavos ma w zwyczaju co pewien czas znikać z osady, aby powrócić niedługo później ze środkami pozwalającymi przetrwać najbliższy okres. Mieszkańcy nauczyli się nie wypytwać go o to, co robił w trakcie swojej nieobecności. Wolą go szanować, nawet jeżeli nie jest tego godzien. Albowiem Lavos, choć to szelma jakich mało, jest jednocześnie zdolnym rzemieślnikiem, który nie tylko całkiem nieźle radzi sobie z młotem i kowadłem, ale bywa też pomocny przy budowie domu.

W oczach Lavosa pobyt w Northlandzie to ciąg dni, które łączą się w tygodnie, a te z kolei w miesiące.

Postanowił, że nie ma sensu się ograniczać i trzeba coś zrobić, by przełamać tę monotonię, chwycić życie! Jest gotów spróbować niemal wszystkiego, by poczuć dreszczyk emocji — hazard, kradzież, czy próba uwiedzenia żony jednego z mieszkańców już nie raz wpakowały go w tarapaty. Ostatnimi czasy jednak coś się zmieniło... Do Grimsnes zawitała gromada kupców, wśród których była młoda dziewczyna, Inga, córka jednego z nich. Wiedziony przecuciem, Lavos podążył za grupą, gdy ta wyruszyła w stronę następnej osady, by stać się świadkiem napaści ze strony dzikiej bandy. Lavos postanowił zainterweniować, ale mimo jego wsparcia ojciec Ingi zginął. Pograżona w rozpacz dziewczyna wróciła z Lavosem i ciałem ojca do wioski, aby pochować go na miejscowym cmentarzu. Od tej pory trzymają się razem, a sam Lavos pierwszy raz w życiu nie może uwolnić się od pocucia, że mógł zrobić więcej, by ocalić ojca Ingi...

Lavos to bardzo wygadana, energiczna postać. Lubi sobie podowcipkować, choć inni nie zawsze podzielają jego poczucie humoru. Jest niecierpliwy i bywa bezczelny, gdy znudzi się czymś gadaniem. W głębi serca to jednak bardzo uczynna i ludzka osoba, jedynie ukrywająca się za maską kogoś, kto nie dba o nic i o nikogo.

ZALETY

Haniebny Atak

No cóż, z honorowym pojedynkiem masz zazwyczaj tyle wspólnego, co z drogą biżuterią. Z drugiej strony lepiej żyć bez honoru, niż honorowo trafić prosto do Walhalli. Choć nie oszukujmy się, Ty i Walhalla? Prędzej świnie zaczną latać. Raz na walkę z danym przeciwnikiem pierwsza rana zadana wrogowi sprawia, że jego następny atak to automatyczne chybiecie.

Zwinniej niż Cień

Nie mogą Cię zranić, jeżeli Cię nie zobaczą. Nie mogą Cię zobaczyć, jeżeli poruszasz się zwinniej niż cień. Możesz aktywować tę zaletę raz na scenę walki, w ramach akcji darmowej. Gdy to zrobisz, przeciwnicy będą mogli Cię trafić tylko, gdy wyrzucą Krytyka. Efekt utrzymuje się do początku Twojej następnej tury.



WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

POSTACIE

25

♦ PROWADZENIE GRY ♦

Jak wspomniano wcześniej, spośród osób biorących udział w grze musi zostać wybrana jedna, która będzie pełniła rolę Mistrza lub Mistrzyni Gry (MG). Jeśli to Ty jesteś tą szczęśliwą osobą, pozwól, że pokrótce przybliżymy Ci, na czym będzie polegało Twoje zadanie i czego możesz się spodziewać, prowadząc przygody w świecie gry fabularnej *Thorgal*. Więcej informacji znajdziesz w nadchodzącej pełnej wersji podręcznika do tej gry.

Najprościej rzecz ujmując, MG to jedna z osób, które biorą udział w grze fabularnej. Jednakże, w przeciwieństwie do pozostałych uczestników i uczestniczek, nie wciela się wyłącznie w jedną postać.

Do zadań MG należy:

- Przygotowanie scenariusza przygody (tym, na ten moment, nie musisz się przejmować — gotowy scenariusz, zatytułowany „Melkora”, zamieszczono w dalszej części tej książki).
- Zapoznanie się z zasadami gry (wszystkie zasady oraz odnośniki do nich znajdziesz w dalszej części tekstu).
- Odgrywanie postaci Bohaterów Niezależnych (BN) w taki sposób, aby osoby biorące udział w grze mogły odczuć, że rozmawiają z kimś, kto jest częścią tego świata. Oczywiście bez przesady. Mało kto jest profesjonalnym aktorem, a Twoim znajomym zapewne wystarczą takie elementy jak zmiana brzmienia głosu lub dodanie jakiegoś charakterystycznego zachowania (wskazówki, które pomogą odegrać postaci kluczowe, zawarto w treści scenariusza).
- Prowadzenie gry, w tym utrzymywanie właściwego tempa rozgrywki (balans pomiędzy akcją i spokojniejszymi fragmentami historii — zbyt dużo jednego lub drugiego potrafi znużyć), jak również dbanie o dobre relacje między osobami biorącymi udział w grze (reagowanie, gdy ktoś ewidentnie przegina i dąży do konfliktu) oraz pilnowanie równego podziału „czasu antenowego” pomiędzy postaciami (obserwowanie, czy któraś z nich zanadto nie pcha się na pierwszy plan, lub odwrotnie — czy jedna z postaci sama nie pozostaje w tyle i nie może się przebić).

MG to osoba, która moderuje grę tak, aby była sprawiedliwa i dawała frajdę wszystkim uczestnikom i uczestniczkom (włączając w to MG). Pamiętaj jednak, że nie tylko Ty tworzysz tę grę i współgracze są tak samo odpowiedzialni za dobrą wspólną zabawę.

Gra fabularna *Thorgal* opowiada o losach Atlantów, niedysiejszych mieszkańców Ziemi, którzy byli zmuszeni wyruszyć ku gwiazdom, jednakże po dwunastu tysiącach lat powrócili, aby odkryć, że ich dawnym domem rządzi już ktoś inny. Podobnie jak *Thorgal* oraz jego potomstwo, w żyłach których płynie krew Atlantów, postacie, w które wcielają się osoby uczestniczące w grze, są albo rozbitkami ze statku *Spesse*, albo ich potomkami. Statek ten rozbił się jakiś czas po katastrofie statku *Atlantia*, na pokładzie którego przybyli rodzice samego *Thorgala*. Linia czasowa gry może z łatwością pokryć się z wydarzeniami znanymi z komiksów, dzięki czemu będziecie mogli wspólnie ingerować w akcję znanych historii, tworzyć ich alternatywne wersje i czerpać z nich inspirację dla swoich scenariuszy. Możecie też rozegrać własną sagę, której akcja toczyć się będzie równolegle do wydarzeń opisanych w komiksie, a Wy sami wcielicie się w oryginalne, stworzone przez Was postacie. Pamiętajcie jednak, że mechanika gry opiera się na założeniu, iż Wasi bohaterowie i bohaterki to Atlantci, ponieważ tylko oni potrafią wyzwolić w sobie niesamowite moce, podobnie jak robili to Jolan, Louve, Tanatloc czy Ogotai.





Kluczowym elementem gry fabularnej *Thorgal* jest stworzenie wrażenia, że osoby w niej uczestniczące przeżywają przygody podobne do tych opisanych na kartach komiksu. Thorgal często wyruszał na wyprawy, podczas których miały miejsce różne niesamowite zdarzenia, po czym wracał do domu tylko po to, by za jakiś czas udać się na kolejną ekspedycję. Jednocześnie walczył o swoich bliskich i starał się przezwyciężyć niesprzyjający mu los. Dlatego właśnie motywem przewodnim scenariuszy w grze fabularnej *Thorgal* również są wyprawy, podczas których bohaterowie i bohaterki muszą stawić czoła konkretnym wyzwaniom (i może im to zająć całkiem sporo czasu), a jeżeli uda im się przetrwać, wracają do domu, zazwyczaj bogatsi nie tylko w skarby, ale i w doświadczenie. Wtedy następuje tzw. Przystój, podczas którego postacie zajmują się domem, zacieśniają więzi z najbliższymi i uczą się nowych rzeczy — a wszystko po to, by przygotować się do wyruszenia na kolejną wyprawę, kiedykolwiek miałoby to nastąpić. Pomiędzy poszczególnymi wyprawami może minąć miesiąc, kilka miesięcy lub nawet cały rok, dzięki czemu seria takich wypraw może rozgrywać się na przestrzeni wielu lat, podobnie jak ma to miejsce w komiksach. Ważnym elementem jest dom postaci (najczęściej osada), czyli społeczność, która zaakceptowała przybyszy i stanowi dla nich bezpieczną przystań w tym nowym, nieznanym im świecie.

Postacie w grze fabularnej *Thorgal* nie są zwykłymi ludźmi. To potomkowie mieszkańców Atlantydy, zdolni do niesamowitych rzeczy. Decyzja o ujawnieniu swoich możliwości należy do graczy, lecz należy pamiętać, że ówcześni mieszkańcy północnej części Europy mogą zareagować

podobnie do plemion z Ameryki Środkowej — które, będąc świadkami mocy Vartha, uznały go za boga i nadały mu imię Ogotai. Innymi słowy, nasi bohaterowie i bohaterki mogą w ten sposób zyskać sławę, ale też potężnych wrogów — a jak dowodzi przykład Thorgala, Atlanci bywają solą w oku bóstw nordyckiego panteonu. Możesz wykorzystać to jako jeden z motywów scenariuszy Waszych wypraw, nie zapominaj jednak, że w centrum akcji powinny być zawsze same postacie, podejmowane przez nich decyzje oraz ich konsekwencje — w przeciwnym wypadku osoby uczestniczące w grze poczną się jak widzowie. Jedynie stawiając postacie przed dylematami moralnymi i sprawiając, że wybory członków drużyny mają wpływ na przyszłość zarówno ich samych, jak i bliskich im osób, sprawisz, że tworzona wspólnie historia będzie dla nich ważna i wciągająca. Przykład takiego dylematu znajdziesz w przygodzie wprowadzającej, zatytułowanej „Melkora”.

Postacie w grze fabularnej *Thorgal*, chociaż są potężniejsze od zwykłych śmiertelników ze względu na możliwość używania nadnaturalnych mocy, nie są nieśmiertelne. Gdy nadejdzie ten smutny moment, osoba, której postać zginęła, może stworzyć nowego bohatera lub bohaterkę. Należy jednak pamiętać, że postacie w naszej grze są Atlantami i wprowadzenie nowej może wiązać się z pewnymi wyzwaniami. Najlepszym rozwiązaniem w takim wypadku wydaje się kontynuowanie gry jako potomek (jeżeli postać takowego posiadała) bądź inny Atlanta, który przybywa do wioski, podążając za wieściami o niesamowitych czynach jej mieszkańców. Z katastrofy statku Spesse ocalało wielu Ludzi z Gwiazd, a i oni mogli doczekać się potomstwa, więc z czasem liczebność Atlantów w Northlandzie z pewnością się zwiększy.

W dalszej części tej książki znajdziesz opis przygody zatytułowanej „Melkora”, która ma za zadanie wprowadzić zarówno Ciebie, jak i pozostałe osoby uczestniczące w grze w świat oraz reguły gry fabularnej *Thorgal*. Przeczytaj ten opis (najlepiej kilkakrotnie), zanim przystąpicie do gry. Pamiętaj jednak, że nikt nie oczekuje, że będziesz znać wszystkie zasady na pamięć. Jeżeli w trakcie rozgrywki konieczne będzie zatrzymanie akcji na moment, aby przeczytać informacje w odpowiedniej ramce, należy to zrobić bez skrępowania. Oczywiście możesz też improwizować.

Więcej informacji o świecie, w tym więcej potworów i archetypów postaci, a także bardziej szczegółowe zasady, będzie można znaleźć w przyszłości — w pełnej wersji podręcznika do gry fabularnej *Thorgal*. Życzymy Wam udanej wyprawy oraz, przede wszystkim, **dobrej zabawy!**

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

PORADNIK MISTRZA GRY

♦ MELKORA ♦

Scenariusz wprowadzający do gry fabularnej Thorgal

Są miejsca, którymi straszy się dzieci. Miejsca, od których stronią ich matki, a nawet najdzielniejsi z mężów wolą nie wypowiadać na głos ich nazw, czy choćby spoglądać w ich kierunku. Jednak to nie o same miejsca tak naprawdę chodzi, lecz o zło, które się w nich czai. Lasy porastające górskie zbocza są mroczne, lecz to skrywane w nich sekrety stanowią nie, z której utkany jest ów mrok.

Witamy w przygodzie wprowadzającej w świat i mechanikę gry fabularnej *Thorgal*. Jeżeli jesteś MG — czytaj śmiało. Jeżeli jednak zamierzasz uczestniczyć w tej przygodzie jako jedna z postaci, najlepiej będzie, jeśli przerwiesz lekturę w tym miejscu. W przeciwnym wypadku istnieje całkiem spore ryzyko, że zepsujesz zabawę nie tylko sobie, ale i pozostałym osobom uczestniczącym w grze.

Przygoda przewidziana jest dla pięciu osób (w tym MG), a jej akcja toczy się w wiosce Grimsnes, położonej na zachodnim wybrzeżu Northlandu. Osada ulokowana jest nad brzegiem malowniczego, choć niewysokiego fiordu. Znajduje się tam przystań rybacka, powyżej której rozciąga się sama wioska. Aby się do niej dostać, trzeba wspiąć się po schodach wykutych w dość stromym zboczu klifu. Scenariusz zakłada, że wydarzenia mają miejsce latem, gdy warunki pogodowe są znacznie bardziej sprzyjające niż zimą.

UWAGA!

Dwie spośród gotowych postaci, Medios i Delondra, mają dzieci. Aby lepiej zmotywować drużynę, dobrze byłoby, aby jedna z osób uczestniczących w grze wcieliła się w kogoś z tej dwójki — wówczas wśród porwanych dzieci znajdzie się również jej potomek (co będzie stanowiło punkt wyjścia dla reszty scenariusza). Jeżeli jednak nikt nie wybierze ani Mediosa, ani Delondry, nic się nie stanie — wystarczy, że pozmieniasz parę rzeczy w opisach i nie wspomnisz nic o dziecku należącym do kogoś z drużyny, a samo dziecko podmienisz na latorośl jednego z mieszkańców wioski. Może się też zdarzyć, że w przygodzie udział wezmą zarówno Medios, jak i Delondra — w takim wariantcie musisz zdecydować przed rozpoczęciem, czyje dziecko zostało porwane, a potencjalnie może się okazać, że uprowadzono dzieci obydwu postaci!

Przeczytaj lub sparafrazuj pozostałym osobom następujący opis:

Grimsnes to średniej wielkości osada Wikingów, licząca około 100 mieszkańców. Zdecydowana większość budynków położona jest na płaskowyżu, z którego rozpościera się zapierający dech w piersi widok na fiord, z kamienistą zatoką leżącą u podnóża klifu, około 50 metrów poniżej wioski. Na osadę składa się 12 charakterystycznych dla budownictwa wikingów domostw typu longhaus, w których schronienie znajdują zarówno ludzie, jak i zwierzęta gospodarskie. Już na pierwszy rzut oka widać, czym zajmują się miejscowi — wszędzie porozwieszane są sieci, a w powietrzu unosi się zapach wędzonej ryby. W osadzie panuje spokój, który już niebawem zostanie zmącony...

Osada jest przeważnie samowystarczalna, a mieszkańcy zajmują się rybołówstwem, hodowlą zwierząt (głównie świń, kóz i drobiu) oraz próbami zmuszenia gleby do wydania jak najobfitszych plonów na okolicznych polach — co wcale nie jest łatwe, delikatnie ujmując. Dlatego też ludzie z Grimsnes są czasami zmuszeni do wspomagania się zbożem z innych wiosek w okolicy, a gdy sytuacja ich do tego zmusi, wyruszają na wyprawy, z których wracają zazwyczaj z łupami na handel. Wodzem wioski jest Reinn Bardsson, postawny mężczyzna w wieku około 40 lat, który zawdzięcza swoje stanowisko w równej mierze odwadze, co szczęściu. Brał udział w niezliczonych wyprawach i jako jedynemu udało mu się przeżyć wystarczająco długo, by zasłużyć sobie na powszechny szacunek. Ponadto w osadzie, oprócz farmerów i rybaków, mieszkają również: kowal, niezwykle utalentowany szkutnik, kaletniczka oraz tkaczka.



Wokół Grimsnes rozpościerają się iglaste lasy, a nieopodal, za strumieniem, znajduje się cmentarz z mogiłami w formie kopców. Na wschód od osady horyzont znaczą wysokie górskie szczyty.

Dzieci stanowią całkiem liczną grupę mieszkańców wioski i to na nich będzie się skupiać przedstawiona historia.

Ludzie z Gwiazd zawędrowali do Grimsnes jakieś 10 lat temu i od tamtego czasu powoli asymilowali się z miejscowymi. Podając się za wędrowców z południa, udowodnili swoją przydatność i ostatecznie pozwolono im zamieszkać w osadzie na takich samych prawach jak pozostali mieszkańcy. Obecnie już mało kto pamięta, że są przyjezdnymi — stali się integralną częścią lokalnej społeczności, a niektórzy nawet założyli rodziny.

I tak wszystko układało się w miarę pomyślnie, dopóki pewnego dnia na wioskę nie spadło nieszczęście.

Przeczytaj lub sparafrazuj pozostałym osobom następujący opis:

Po kilku dniach intensywnych deszczów niebo zmienia kolor na błękitny, chmury się rozrzedzają, a słońce na nowo przywdziewa swą promienistą koronę. Dzieci, znudzone kilkudniową beczynnością, ochoczo wyruszają poza osadę. Matki przestrzegają je jednak przed zbliżaniem się do lasu, gdzie na takich malców jak one już ostrzy sobie szpony prastara wiedźma Melkora.

Gdy do Grimsnes wbiega zapałany i roztrzęsiony Johann, najmłodszy syn miejscowego rybaka, niewiele daje się z niego wyciągnąć. Szlochając, przekazuje, że reszta dzieci, z którymi chciał się pobawić na polanie pod lasem, została porwana przez „wielkoluda”. On sam spóźnił się i zobaczył jedynie, jak coś wielkiego niczym gigant wkroczyło do lasu, niosąc na plecach worek, z którego dało się słyszeć zawodzenie pozostałej trójki dzieci.

Nie ma czasu do stracenia! Łapiecie za broń i ruszacie na polanę w poszukiwaniu dzieci, tym bardziej, że jedno z nich to pociecha członka Waszej drużyny! Całe Grimsnes liczy na Was, jesteście bowiem najodważniejsi i wyjątkowi. Na polanie odkrywacie ślady ogromnych, bosych stóp, odcisnięte w rozmokłej po deszczu ziemi. Nie przypominają niczego, co było Wam dane do tej pory widzieć. Podążanie za nimi w głąb lasu będzie raczej proste, lecz konfrontacja z tym, co znajdziecie na końcu, może być zgoła innym wyzwaniem...

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

PRZYGODA: MELKORA

29

W scenariuszu „Melkora” postacie zostają od razu rzucone w wir wydarzeń i rozpoczynają swoją przygodę, podążając śladami pewnego stworzenia. Ale co to właściwie za istota?

Stwór, który porwał dzieci bawiące się na polanie jest trollem — wstrętną kreaturą, wywodzącą się od mitycznych gigantów. Nosi imię Ulgur i, co prawda, rozumie ludzką mowę, ale sam nie potrafi się nią posługiwać. Choć na tym etapie przygody to on stanowi bezpośrednie zagrożenie, nie jest wcale największym zmartwieniem bohaterów. Jest on jedynie pacholkiem kobiety znanej z podań ludowych jako Melkora — wiedźma z lasów. Zamieszkuje ona pewną ukrytą dolinę, w której czas płynie o wiele wolniej niż wszędzie dookoła. Melkora uważa, że jedynie poprzez ofiary z osób, którym nie dane było zaznać dorosłości, może podtrzymać moc doliny i zagwarantować sobie wieczne życie. Dlatego już od ponad 10 lat nakazuje trollowi porwać dzieci z okolicznych wiosek, którymi otacza się dla towarzystwa, by następnie złożyć na ołtarzu ofiarnym te, które jej się znużą.

Prawda jest jednak nieco inna. Melkora to imię z podań ludowych, a prawdziwe imię kobiety brzmi Cassandra. Jest ocalałą z katastrofy statku kosmicznego Atlantia — pierwszego, który dotarł do Ziemi z rodzimej planety Atlantów i tego samego, w ślad za którym wyruszył statek Waszych postaci. Była krewną Xargosa, dowódcy statku, który został z niego wypędzony w wyniku buntu. Gdy wybudziła się z hibernacji w komorze kriogenicznej, odkryła, co przytrafiło się Xargosowi, i postanowiła potajemnie opuścić statek, obawiając się, że i ją może spotkać podobny los. Uciekała daleko na południe, aż, poprzez szczelinę w góskim zbocz, dotarła do dziwnej doliny, wiedzona niejasnym przeczuciem. Szybko zdała sobie sprawę, że owa dolina stanowi anomalię czasoprzestrzenną, na którą — wedle własnych obserwacji — potrafi wpływać. Uznała, że głosy, które słyszy w głowie, to bogowie szepczący do niej w myślach, a ogromne drzewo rosnące pośrodku doliny to legendarne drzewo bogini Idun, o której usłyszała podczas wędrówki. W rzeczywistości Cassandra powoli traci rozum, zatracając się we własnych urojeniach. Jednemu jednak nie sposób zaprzeczyć — czas w dolinie zdaje się stać w miejscu, więc porwane i przetrzymywane w niej dzieci nie dorastają.

Zadanie podzielone jest na 3 etapy:

- **Podróż, podczas której drużyna podąża śladami trolla i dociera do ukrytej doliny.**

Po drodze przyjdzie im zmierzyć się z zagrożeniami czyhającymi w lesie, a po dotarciu na miejsce będą musieli rozeznaczyć się w bardzo nietypowej sytuacji.

- **Konfrontacja z Kassandrą w dolinie i uwolnienie dzieci.** Sposób, w jaki sytuacja zostanie rozwiązana, zależy w dużej mierze od wyborów dokonanych przez postacie.

- **Powrót do wioski i rozpoczęcie Przystoju.**

To etap gry, podczas którego członkowie drużyny mogą wykorzystać skarby i zasoby zdobyte w trakcie przygody do rozwijania wioski, a także pogłębiania więzi z bliskimi im Bohaterami Niezależnymi.



♦ ETAP 1 — PODRÓŻ DO UKRYTEJ DOLINY ♦

WĄWÓZ

Przeczytaj lub sparafrazuj pozostałym osobom następujący opis:

Wyruszyliście w samo południe. Wkraczacie do ciemnej, pełnej wysokich świerków kniei. Mieszkańcy Grimsnes od pokoleń wierzą, że wśród zarośli, zapewne w jakiejś grocie, czyha Melkora. Kto wie, może w tych opowieściach tkwi jednak ziarno prawdy...

Ogromne ślady prowadzą na wschód, w kierunku gór wznoszących się nieopodal. Istota, za którą podążacie, porusza się szybciej ze względu na swoje gabaryty, o czym świadczą połamane gałęzie nad Waszymi głowami. Słońce powoli chyli się ku zachodowi, gdy na Waszej drodze pojawia się pierwsza komplikacja...

Trop, za którym podążacie, przecina głęboki na sześć metrów wąwóz, na dnie którego płynie wartki strumień. W miejscu, w którym trop się urywa, woda jest spiętrzona przez połamane gałęzie, tworząc naturalny basen. Nadszedł czas, aby drużyna wykonała swoje pierwsze testy.

Patrz: Wykonywanie testów, str. 45

Najbardziej oczywistym sposobem na przedostanie się na drugą stronę wąwozu jest zdanie Standardowego testu Wysportowania. Postacie, którym test się powiedzie, biorą rozbieg i bezpiecznie przeskakują na drugą stronę. Natomiast te, których test zakończy się niepowodzeniem, lądują w lodowatej wodzie sześć metrów niżej. Na szczęście, dzięki gałęziom blokującym nurt, pechowcy nie muszą się obawiać, że porwie ich prąd, a woda zamortyzuje upadek. Jediną niedogodnością jest przemoczenie i konieczność wydostania się z rozpadliny. Jest na to kilka sposobów:

- Ktoś z towarzyszy może rzucić im linę, co umożliwi pechowym postaciom powrót na krawędź wąwozu bez konieczności wykonywania testu i podjęcie kolejnej próby, lub — jeżeli choć jedna z postaci zdołała już przedostać się na drugą stronę — znalezienie się po docelowej stronie wąwozu.
- Postacie mogą spróbować wspiąć się po stromych, porośniętych korzeniami zboczach wąwozu, ale będzie to wymagało Trudnego testu Wysportowania. Niepowodzenie nie wiąże

się z odniesieniem obrażeń, a jedynie dalszym przemoczeniem.

Oczywiście osoby biorące udział w grze mogą wymyślić inny sposób na pokonanie rozpadliny. Mogą np. przewrócić stare, spróchniałe drzewo rosnące przy skarpie (Trudny test Budowy Ciała), aby przejść po nim jak po kładce. Mogą też przerzucić linę na drugi brzeg i przewiązać ją pomiędzy dwoma drzewami, aby po niej przejść (przejście górą po linie będzie wymagało udanego Trudnego testu Refleksu, natomiast przejście dołem, chwytając się rękami i nogami — Standardowego testu Wysportowania).

Wszystkie postacie, które zdołały uniknąć kąpieli w lodowatej wodzie, kontynuują podróż bez komplikacji. Natomiast te, którym ta sztuka się nie udała, muszą wykonać test Wyczerpania. Jego ewentualny efekt utrzymuje się do czasu, aż przemoczone postacie nie odpoczną przy ognisku i nie wysuszą ubrań.

Patrz: „Wyczerpanie”, str. 50

Podjęcie tropu po drugiej stronie jaru to prosta czynność, niewymagająca testowania.



ZASADZKA!

Wędrowka po lasach Northlandu to niebezpieczna sprawa — to nie tylko dzicz pełna naturalnych zagrożeń, ale również kryjówka wszelkiej maści wyrzutków wyjętych spod prawa. Taka właśnie grupa bandytów w podartych łachach (w liczbie jeden na każdą postać biorącą udział w grze) zaczęła się na drużynę. Są głodni i zdesperowani, a po tym, jak minął ich troll (widzieli go, chowając się między skałami), uwierzyli, że bogowie im sprzyjają. Postanowili więc napaść i obrabować wędrowców.

Zaczyna się ściemniać, gdy postacie, w dalszym ciągu podążając za śladami, docierają do podnóża gór, gdzie teren zaczyna się gwałtownie wznosić. Nagle zza skał wyskakują z wrzaskiem bandyci ubrani w wilcze skóry, chcąc w ten sposób przstraszyć drużynę i zyskać przewagę. Jeden z nich to strzelec, uzbrojony w łuk. Bandyci znajdują się początkowo na dystansie średnim względem postaci.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

PRZYGODA: MELKORA

Aby rozegrać to starcie, wystarczy kierować się wskazówkami dotyczącymi zasad walki, a także zapoznać się z definicjami rundy i tury oraz sposobem poruszania się na polu bitwy — patrz: Runda i tura, str. 45; Walka w zwarciu, str. 46; Walka dystansowa, str. 48; Poruszanie się, str. 48; Witalność miarą żywotności postaci, str. 49 oraz Tarcze, str. 50.

Jeżeli postacie zdecydują się użyć swoich mocy, patrz: Korzystanie z nadnaturalnych mocy, str. 51.

Gdy przy życiu pozostanie tylko jeden z oprychów, podda się on w swojej turze, błagając o litość. Bandytów można pokonać i zakończyć ich marne żywoty, ale też okazać im łaskę, a w zamian podzielić się swoją wiedzą. Odgrywając dialog z jednym z nich, pamiętaj, że jest roztrzęsiony i zdesperowany — będzie na przemian błagał o litość i groził, targany sprzecznymi emocjami.

Co wiedzą bandyci:

- Wielka kreatura minęła ich jakiś czas temu (ile dokładnie, nie wiadomo — nikt wszak nie posiadał wtedy zegarka). Wyglądała jak przerośnięty, owłosiony człowiek z workiem na plecach, z którego dało się słyszeć dziecięce jęki i szlochanie.
- Bandyci nazywają istotę trollem.
- Stwór kierował się na wschód.
- Podążając w tym kierunku, drużyna dotrze do „pękniętej skały”, czyli górskiego zbocza przedzielonego szczeliną szeroką na tyle, że można przez nią swobodnie przejść. Podobno to przejście do samego Niflheimu — krainy umarłych — i lepiej trzymać się od tego miejsca z daleka!



Konsekwencje:

Jeżeli drużyna wyeliminuje bandytów, ci nie będą stanowić potencjalnego zagrożenia dla wioski. W takim wypadku, podczas Powrotu (o którym więcej powiemy później), wszelkie wyniki „Atak” zostaną potraktowane jako „Nic interesującego”. Drużyna zapewni w ten sposób swojej osadzie chwilę spokoju.

Jeżeli drużyna ostatecznie puści bandytów wolno, ale nie potraktuje ich wcześniej łagodnie, ci mogą dołączyć do innej bandy i w gniewie napaść na najbliższą osadę — a tak się składa, że ową osadą jest właśnie Grimsnes. W takim wypadku, podczas Powrotu, wszelkie wyniki „Nic interesującego” zostaną potraktowane jako „Atak”. Jak widać, zawsze trzeba liczyć się z konsekwencjami swoich czynów.

Jeżeli drużyna daruje życie chociaż jednemu bandycie i okaże dobrą wolę, ten będzie ich obserwował z ukrycia i powróci razem z nimi do wioski, oferując swoje umiejętności łowieckie oraz upolowaną zwierzynę. W takim wypadku, podczas Powrotu, wszelkie wyniki „Nic interesującego” zostaną potraktowane jako „Dar od bogów!”.



PĘKNIĘTA SKAŁA

Nim drużyna dotrze do niewielkiej doliny, której środkiem płynie płytki strumień, słońce zdąży już schować się za horyzontem. Noc jest jasna, albowiem księżyc jest akurat w pełni. Idąc po śladach trolla, nasze postacie docierają do wodospadu spadającego ze szczytu pionowej skalnej ściany, który skrywa za sobą olbrzymie pęknięcie, rozchodzące się od podstawy skały ku górze, niknące w ciemnościach.

Przeczytaj lub sparafrazuj pozostałym osobom następujący opis:

Podążając wąską doliną o stromych ścianach, słyszcicie coraz wyraźniej odgłos wodospadu. Gdy docieracie do jej końca, huk spadającej wody jest ogłuszający. Całkowicie pionowa skalna ściana za wodospadem zdaje się pęknięta od góry do dołu. Powstała w ten sposób szczelina jest na tyle szeroka, że co najmniej trzy osoby mogłyby przez nią przejść, idąc obok siebie. Ślady wyraźnie prowadzą w kierunku wodospadu, po czym urywają się.

Istnieje spora szansa, że postacie są zmęczone (tj. posiadają poziom Wyczerpania) lub ranne po walce z bandytami, a w najgorszym wypadku podpadają pod obydwie te kategorie. Jeśli drużyna postanowi odpocząć przed dalszą podróżą, nie przeszkadza jej w tym. Postacie mogą wówczas nie tylko pozbyć się poziomów Wyczerpania, ale też zregenerować część utraconej Witalności (patrz: Witalność miarą żywotności postaci, s. 49). Jeżeli zdecydują się rozbić obozowisko, nic nie zakłóci im odpoczynku — no, może z wyjątkiem nocnych odgłosów lasu, typowych dla dzikiej natury.

W GŁĘB SZCZELINY

Wszystkie ślady wskazują na to, że stwór, którego tropem podąża drużyna, zniknął wraz z porwanymi dziećmi w czeluściach szczeliny. Dodatkowym dowodem jest wykonana z wielorybiej kości zabawka przedstawiająca konia, którą drużyna dobrze kojarzy — należy do jednego z dzieci.

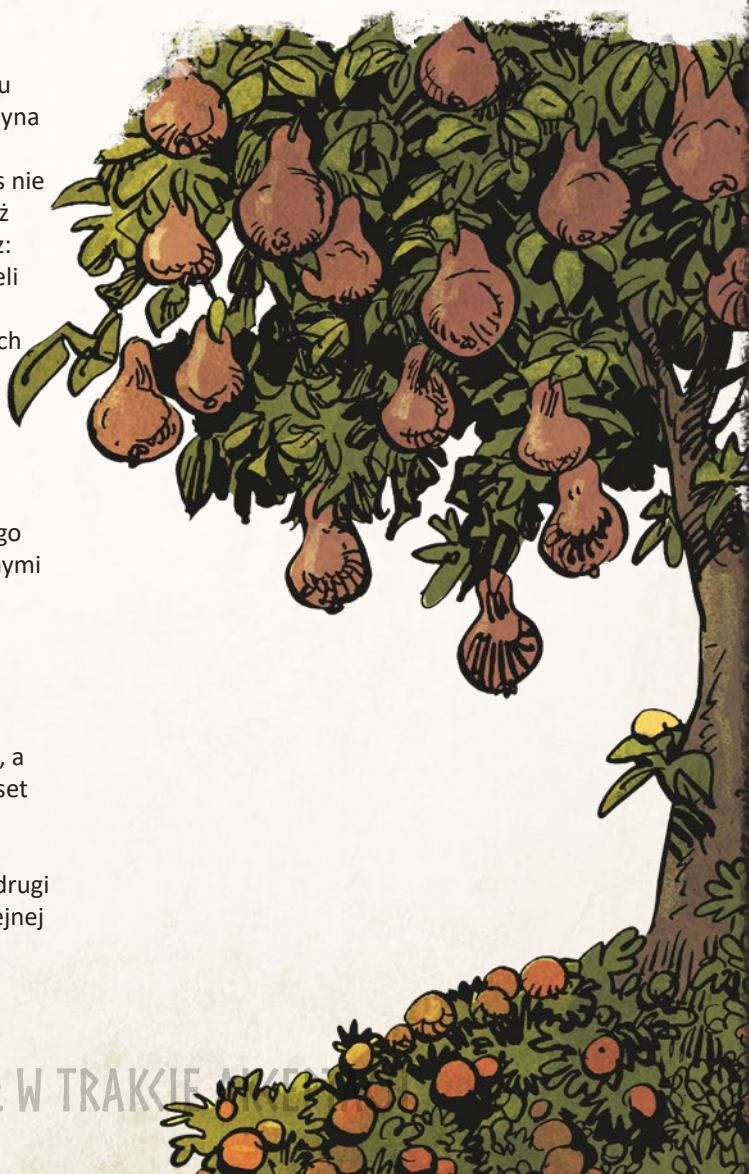
Przejście przez szczelinę trwa kilkanaście minut, a postacie mają do przebycia dystans około paruset metrów, co może wzbudzać podejrzenia — i całkiem słusznie. Nierówne podłoże delikatnie opada, aż wreszcie oczom drużyny ukazuje się drugi koniec wyrwy, przez który przechodzą do... kolejnej doliny! Niezależnie, jaka była pora dnia, gdy wyruszyli, po tej części rozpadliny jest dzień. W dolinie nigdy nie zapada noc!

Przeczytaj lub sparafrazuj pozostałym osobom następujący opis:

Waszym oczom ukazuje się kolejna dolina, jednak znacznie różniąca się od tej, z której przyszliście...

Dolina ta wydaje się otoczona ze wszystkich stron przez strome górskie zbocza. Wspinanie się po wysokich, niemal pionowych ścianach to pewna śmierć. Na dnie doliny można dostrzec drzewa liściaste, co dziwi, biorąc pod uwagę, że góry w tym rejonie porośnięte są niemal wyłącznie przez świerki. Na środku rośnie zaś ogromne, tytaniczne wręcz drzewo, które z daleka wygląda jak jabłoń. Nad wszystkim rozpościera się niebo koloru krwistej czerwieni, lecz nigdzie nie można dostrzec słońca, pomimo że jest jasno.

Na dno doliny prowadzi kręta ścieżka, opadająca w dół zbocza, a z dołu — moglibyście przysiąc — słysząc głosy bawiących się dzieci!



WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

PRZYGODA: MELKORA

♦ ETAP 2 — UKRYTA DOLINA ♦

Drużyna wkracza właśnie do ukrytej doliny — miejsca znajdującego się poza ziemskim czasem i przestrzenią. Dolina nie jest widoczna z góry i nie da się do niej dotrzeć w żaden inny sposób niż poprzez szczelinę w skale. Jak doszło do powstania tego przejścia? Tego prawdopodobnie nigdy się nie dowiemy.

Ukryta dolina posiada kilka bardzo istotnych cech:

- Czas praktycznie się tam zatrzymał, a ktokolwiek przebywa na jej terenie, zdaje się nie starzeć. Brak upływającego czasu powoduje, że metabolizm też spowalnia — w zasadzie nie odczuwa się głodu ani potrzeby snu, ale rany również nie chcą się goić. Jednakże to, co brzmi jak sielanka, ma też swoje przykre konsekwencje. Jeżeli ktoś przebywa w dolinie dłużej niż rok (choć tego akurat drużyna nie będzie mogła w żaden sposób odkryć), „normalny” upływ czasu staje się bardzo dotkliwy, a taka osoba, przeprowadzona na drugą stronę skalnej rozpadliny, zacznie po drodze gwałtownie się starzeć, by w końcu rozsypać się w proch. Zarówno drużyna, jak i dzieci z wioski — zakładając, że uda się je uratować — są bezpieczne od tego efektu (o ile oczywiście nie zdecydują się spędzić tam całego roku). Natomiast wszyscy „napływowi” mieszkańcy (poza trollem, który stąd pochodzi), zostali przez Kassandra pouczeni, aby nie opuszczać doliny. Cassandra sama próbowała to zrobić jakiś czas temu, gdy znużyło ją ukrywanie się w tym miejscu, lecz w drodze na zewnątrz zauważyła, że zaczyna się gwałtownie starzeć, więc natychmiast zawróciła.

- Troll Ulgur jest jedynym stworzeniem, które pochodzi z doliny, i dzięki temu jest chroniony przed negatywnym efektem upływu czasu. Nie potrafi mówić w żadnym ze znanych języków, jednak Cassandra porozumiewa się z nim językiem myśli.

Głównym zadaniem trolla, ze świadomością którego żyje już od stuleci, jest ochrona wielkiego drzewa, które rośnie pośrodku doliny. Większość czasu spędza on na wylegiwaniu się, tylko z rzadka wykonując zadania powierzone mu przez Kassandra/Melkorę lub patrolując dolinę (co również rzadko mu się zdarza). Po powrocie do doliny przekazał porwane dzieci „wiedźmie”, po czym udał się do swojego leża i obecnie śpi.

- W dolinie, co prawda, nie odczuwa się głodu, ale nie można też narzekać na brak smacznego pożywienia — na drzewach pełno jest owoców, a krzewy uginają się od jagód. Z gałęzi największego z drzew, rosnącego pośrodku doliny i uznawanego przez Kassandra za Drzewo Idun, bogini wiosny, zwisają dorodne jabłka. Tajemnicza moc, powstrzymująca starzenie się organizmu, zdaje się nie działać na roślinność, która wydaje plony w zwykłym dla siebie czasie.

- Jeżeli wspomniane Drzewo Idun zostanie zniszczone, na przykład wskutek pożaru, wyrwa w skale zasklepi się, raz na zawsze odcinając dolinę od naszego świata.

- Cała dolina ma około półtora kilometra długości i, jak było już wspomniane, ze wszystkich stron otoczona jest przez wysokie górskie zbocza.

KOGO SPOTKAĆ MOŻNA W DOLINIE?

W momencie, gdy drużyna wkracza do ukrytej doliny, spotkać w niej można następujące postacie:

- Ulgura — trolla, strażnika drzewa. Na szczęście śpi, ale jeśli postacie narobią hałasu, może się zbudzić lub obudzi go telepatycznie Cassandra, wzywając pomocy. Leże Ulgura znajduje się po przeciwległej stronie doliny.



WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA POSTACI

Ulgur porozumiewa się jedynie za pomocą warknięć i pomruków. Zachowuje się niczym dzika bestia i tak też należy go odgrywać — jak wielkiego, humanoidalnego niedźwiedzia (choć wcale nie przypomina tego zwierzęcia wyglądem).

- Uprawdzone dzieci. W dolinie jest ich dwadzieścioro — pięć dziewczynek i pięciu chłopców. Cassandra od czasu do czasu nakazuje trollowi porywać dzieci z pobliskich osad i sprowadzać do doliny. Potem zamyka je w specjalnych grotach, ukrytych między korzeniami ogromnej jabłoni, aby je „zmiękczyć”, jednocześnie zdobywając ich zaufanie. Po jakimś czasie stają się z nią zbyt mocno związane emocjonalnie, by myśleć o ucieczce — poza tym wizja bycia ściganym przez trolla skutecznie je do tego zniechęca. Dzieci, poza tymi z Grimsnes, przebywają w dolinie od co najmniej kilku lat i zdążyły już zapomnieć o swoim dawnym życiu. Teraz czas upływa im na zabawie, jedzeniu pysznych owoców i ogólnej beztrosce. Mają zapewniony dach nad głową i miejsce do spania w specjalnych „domkach na drzewie”, czyli szałasach roztawionych pomiędzy gałęziami i połączonych drabinkami.

W dolinie czują się bezpiecznie, lecz jest to złudne wrażenie. Od czasu do czasu — aczkolwiek nie za często — jedno z nich „znika” i zostaje wkrótce zastąpione innym. Cassandra zawsze tłumaczy im wtedy, że dziecko uciekło i zgubiło się poza doliną. Rzeczywistość jest jednak o wiele mroczniejsza — taki maluch jest albo zjadany przez Ulgura (jako nagroda dla trolla za służbę „wiedźmie”), albo składany w ofierze u korzeni Drzewa Idun, gdy reszta śpi. Dzieje się tak najczęściej, gdy Cassandra znudzi się którymś z dzieci lub stanie się ono zbyt dociekliwe.

Trójka dzieci, porwana z wioski naszej drużyny, przebywa obecnie zamknięta w grotach pomiędzy korzeniami Drzewa Idun, aby inne dzieci nie mogły usłyszeć ich krzyków (mają one zakaz zbliżania się do drzewa).

Dzieci z doliny boją się spotkania z dorosłymi z zewnątrz, ponieważ Cassandra ostrzegła je przed bandytami. Są jednak ciekawskie, więc jeżeli tylko drużyna okaże dobrą wolę, chętnie podejść i zacząć zadawać pytania — jak to dzieci. Nie dadzą się jednak namówić na opuszczenie doliny, a przy próbie siłowego rozwiązania spraw będą krzyczeć. O Kassandrze (lub, jak czasami ją nazywają, Melkorze) mówią jak o surowej ciotce — wyraźnie zdążyły już się do niej przywiązać, ale też czują



przed nią respekt. Są rzeczy, których im zabroniła, a jej słowo jest prawem, ale jest za to miła i dzięki niej mogą się bawić!

Dzieci z chęcią oprowadzą miłe postacie po dolinie, będą jednak unikać dwóch miejsc: grot trolla („Kassandra mówi, że to taki nasz pies — chroni nas, ale lepiej go nie zaczepiać, bo ugryzie!”) oraz zejścia do korzeni jabłoni („Tam trafiają tylko niegrzeczne dzieci!”). Ostrzegą też drużynę, że lepiej, aby nikt z nich nie natknął się na samą Melkorę („BARDZO nie lubi tutaj obcych, nawet tak miłych jak wy!”).

PRZYKŁADOWE IMIONA

Mało prawdopodobne jest, aby osoby biorące udział w grze chciały poznać imiona wszystkich dzieci, dlatego nie podajemy ich dokładnej listy. W razie konieczności możesz skorzystać z poniższej listy przykładowych imion, wykreślając niektóre z nich:

Imiona chłopców: Arne, Birger, Bjorn, Erik, Frode, Gorm, Halfdan, Harald, Knud, Kare, Leif, Njal, Rune, Sten, Skarde, Toke, Torsten.

Imiona dziewczynek: Astrid, Bodil, Frida, Gertrud, Gro, Estrid, Hilda, Gudrun, Gunhild, Helga, Inga, Liv, Signe, Sigrid, Revna, Tove.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

PRZYGODA: MELKORA

WSKAZÓWKI ODNOŚNIE ODGRYWANIA POSTACI

Porwane dzieci nie mają więcej niż 10–12 lat. Odgrywając je, należy wyobrazić sobie typowe dziecko w tym wieku, ale jednocześnie przebywające w izolacji od obcych — naiwne i ciekawskie, aczkolwiek ostrożne. Dzieci zadają mnóstwo pytań i zazwyczaj nie czekają na odpowiedź, zanim zadadzą następne. Postacie mogą nawet w pewnym momencie poczuć się tym nieco przytłoczone, ale muszą uważać — jakakolwiek forma agresji jest tym dzieciom całkowicie obca, więc reakcją będzie natychmiastowy płacz i ucieczka.

Dzieci często nazywają Kassandra Melkorą, ponieważ owa wiedźma z legend to pierwsze, co przychodzi im do głowy zaraz po porwaniu, zanim poznają jej prawdziwe imię. Cassandra większość czasu spędza, medytując w swoim szałasie wysoko wśród gałęzi Drzewa Idun. „Wiedźma” nie ma w zwyczaju marnować energii, dopóki coś nie przykuje jej uwagi (jak na przykład krzyk dziecka, ryk trolla, zapach spalenizny czy też bezpośrednie wtargnięcie do jej samotni). Co kilka godzin dogląda dzieci, upewniając się, czy wszystko z nimi w porządku, a następnie zagląda do grot między korzeniami, by nakarmić porwaną trójkę. Cassandra nie spodziewa się wizyty drużyny, więc łatwo będzie się przed nią ukryć, a dzieci nie wydadzą swoich nowych znajomych (chyba że ci będą dla nich niemili).



Pomimo pozornego poczucia bezpieczeństwa, Cassandra wciąż obawia się, że koloniści ze statku Atlantia w końcu ją odnajdą i spróbują pojmać lub, co gorsza, zabić. Na nieszczęście drużyny, potrafi ona w ograniczonym stopniu czytać w myślach i komunikować się w ten sposób. Jeżeli więc postacie spróbują rozmówić się z nią bezpośrednio, „wiedźma” z łatwością rozpozna w przybyszach Atlantów. Wpadnie wtedy w panikę i trudno będzie ją uspokoić.

Kassandra nie zdaje sobie sprawy, że coraz bardziej popada w obłęd, i pragnie jedynie zachować obecny stan rzeczy. Nie zawaha się wezwać trolla, jeżeli tylko uzna, że jej samej lub dzieciom grozi niebezpieczeństwo. Ulgur doskonale się wspina, więc dotarcie w jakimkolwiek miejsce pomiędzy konarami drzewa nie będzie stanowiło dla niego najmniejszego problemu.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ODGRYWANIA POSTACI

Kassandra mówi przeciągle i ospale, ale tylko dopóki nie wpadnie w gniew — wtedy jej głos staje się ostry jak brzytwa, a słowa wypowiedane są z szybkością błyskawicy. Można wręcz odnieść wrażenie, że posiada ona dwie zupełnie różne osobowości. Co więcej, jakiś czas temu zaczęła mówić o sobie w liczbie mnogiej („nasze imię to Cassandra”), co tylko podkreśla jej postępujący obłęd. Jest chorobliwie podejrzliwa i trzyma się na dystans. Stara się też nie patrzeć w oczy, co, w połączeniu z jej dzikim wyglądem (włosy w kompletnym nieładzie, z zaplątanymi w nie fragmentami liści, ubranie skompletowane z łachmanów, które przypadkiem udało jej się znaleźć), może faktycznie przywoływać na myśl obraz „wiedźmy”.

MOŻLIWE ROZWIĄZANIA SYTUACJI

Gracze często będą musieli podejmować różne decyzje, a większość sytuacji rozwiązana być może na kilka sposobów, podobnie jak ma to miejsce w komiksach. Czy postacie będą starały się unikać walki jak sam Thorgal, czy też zdecydują się na bezpośrednią konfrontację w stylu Kriss de Valnor — to już zależy tylko od nich oraz ich umiejętności. Poniżej podajemy kilka rozwiązań, na które członkowie drużyny mogą wpaść, bazując na swoich umiejętnościach i zdolnościach:

Dogadanie się z Kassandrą

Ten wariant zakłada, że członkowie drużyny nie będą mieli wobec Kassandry wrogich zamiarów, gdy dzieci zaprowadzą ich do jej szałasów bądź sami się tam zakradną. Jak wspomniano w opisie tej postaci, Cassandra nie będzie zadowolona z wizyty postaci (delikatnie rzecz ujmując). Próba przekonania jej, że nikt nie zamierza wyrządzić jej krzywdy, będzie wymagała Trudnego testu Charyzmy.

W przypadku **porażki** nakaże ona drużynę pośpiesznie opuścić dolinę, zanim wezwie trolla na pomoc. W razie konieczności będzie się bronić.

W przypadku **sukcesu** uwierzy drużynie, a ponadto wyjawia, że mierzy się ostatnio z pewnym problemem. Jeżeli nieproszeni goście chcą dowiedzieć swej dobrej woli, muszą pomóc jej go rozwiązać. W drugim pomieszczeniu chatki na drzewie, która służy jej za dom, leży w gorączce jedno z dzieci, cierpiące z powodu silnego zatrucia (prawdopodobnie wskutek zjedzenia jakiejś trującej rośliny). Korzystając z mocy „Odtrucie”, Pirra jest w stanie zneutralizować toksynę. Alternatywnie, postać z umiejętnością Sztuka Przetrwania może wykonać Standardowy test tej umiejętności, aby odnaleźć zioło, które wyleczy dziecko.

Jeżeli drużynie uda się uzdrowić dziecko, Cassandra opowie im swoją historię — zdradzi swoje prawdziwe imię i pochodzenie, a ponadto przyzna się do pokrewieństwa z kapitanem statku Atlantia, Xargosem. Poprosi też postacie, aby nikomu nie wspominały o tym, kim jest naprawdę, a w zamian pozwoli im zabrać dzieci porwane z wioski i opuścić dolinę. Jeżeli jednak zdecydują się kiedykolwiek tu wrócić, zajmie się nimi Ulgur.

Kassandra zaprowadzi drużynę w głąb jaskiń rozchodzących się pod gigantycznymi korzeniami Drzewa Idun. Po drodze miną ołtarz zbrukany krwią dzieci, ale Cassandra nie będzie chciała rozmawiać na ten temat. Wspomni jedynie, że „drzewo musi być podlewane, albowiem taka jest wola bogów, do których należy ta kraina”. Gdy w końcu dotrą na miejsce, otworzy drzwi zamknięte na prymitywny skobel, a z groty wybiegną dzieci.

Drużyna może teraz bezpiecznie wrócić do wioski. Jednakże postacie mogą też uznać, że pozostawienie Kassandry przy życiu to bardzo zły pomysł i przejść do rozwiązań siłowych — w takim wypadku „wiedźma” wezwie na pomoc swojego sługę, trolla Ulgura.

Pozbycie się Kassandry.

Jakakolwiek próba fizycznej konfrontacji z Kassandrą oznacza kłopoty w postaci trolla, który przyjdzie swojej pani z odsieczą. Cassandra, wykorzystując swoje moce, zdołała nawiązać z nim mentalną więź, więc potrafi wybudzić go samą myślą. Nie oznacza to jednak, że uda mu się dotrzeć na czas, by jej pomóc. Tak czy inaczej, będzie ścigał drużynę, owładnięty żądzą krwi. Sama Cassandra, jako Atlantka, może stanowić dla postaci spore wyzwanie, ale prawdziwym zagrożeniem jest Ulgur.

Gdy tylko Ulgur dotrze na miejsce, sam jego widok zmrozi postaciom krew w żyłach — wówczas konieczne będzie wykonanie testu Strachu. Jeżeli w drużynie jest Medios, może użyć swojej mocy „Wzmocnienie Hartu Ducha”, aby rozbudzić odwagę w sercach wszystkich, którzy poddali się lękowi (wliczając w to siebie). Pojedynek z potworem będzie dobrą okazją do wykazania się w walce.

Patrz: Strach, str. 50



WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

PRZYGODA: MELKORA

37

Sprytna drużyna może spróbować zacząć się na trolla i zwabić go w pułapkę. Ulgur nie jest zbyt bystry, więc najprawdopodobniej nie zauważy zasadzki, a wówczas postacie będą mogły go szybciej pokonać (a przy tym w znacznym stopniu ograniczyć ryzyko zakończenia przygody pod postacią krwawej miazgi). Nie ma mowy o jakimkolwiek kopaniu dołów — nie ma na to ani narzędzi, ani czasu, ani szans, by nie zwracać na siebie uwagi. Muszą wystarczyć liny, pniaki i inne łatwo dostępne rzeczy, ale postacie nie muszą dokładnie opisywać działania pułapki. Wystarczy Trudny test Sztuki Przetrwania lub Triku i Fortelu. Jeśli plan się powiedzie, Witalność trolla spada o 25 (bez ochrony wynikającej z pancerza). UWAGA: Pamiętaj, że troll regeneruje się co rundę!

Załatwienie sprawy po cichu.

Drużyna, która woli rozwiązywać sprawy po cichu, może spróbować zakraść się do jaskiń pod korzeniami drzewa (oczywiście pod warunkiem, że najpierw dowie się, gdzie przetrzymywane są dzieci), uwolnić porwaną trójkę i cichaczem wymknąć się z doliny.

Dzieci zostały poinstruowane, aby nikt nie kręcił się przy zejściu do jaskiń. Jako że najprawdopodobniej podążają za drużyną krok w krok, konieczne będzie odwrócenie ich uwagi za pomocą Trudnego testu Infiltracji.

Zorientowanie się, skąd dokładnie dobiega szlochanie, wymaga udanego Standardowego testu Wyczulonych Zmysłów. Porażka w tym teście oznacza, że postać traci zbyt dużo czasu na błędzenie po jaskiniach, podczas gdy Cassandra przygotowuje się, by nakarmić więźniów. Porażka w kolejnym teście oznacza, że postać (lub cała drużyna, jeżeli wszyscy są na dole) wpada prosto na Kassandra. Jak zareagują członkowie drużyny? Dwa możliwe scenariusze opisano powyżej.

Po drodze do groty, w której przetrzymywane są dzieci, postacie mijają zbrukany krwią, prymitywny ołtarz, który może dać im do myślenia — zwłaszcza, jeżeli nie spotkały jeszcze Kasandry.

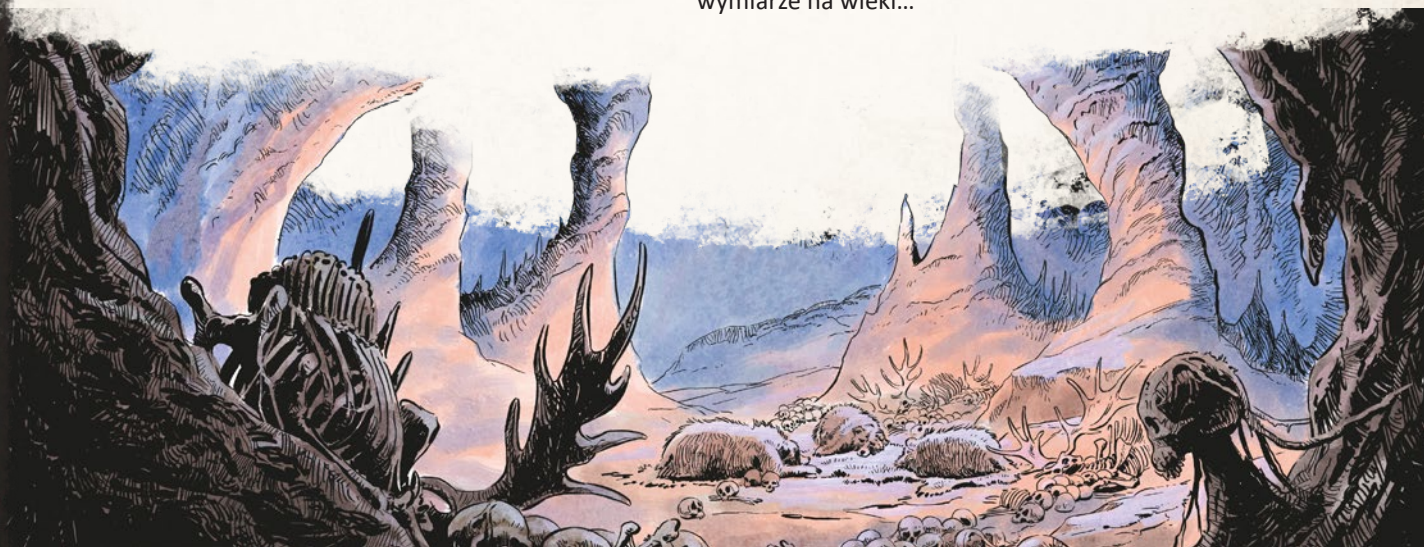
Na końcu pozostaje tylko odblokować zaryglowane, byle jak sklecone drzwi, które blokują wejście do groty. Nie wymaga to żadnego testu. Dużo trudniejsze jest wyprowadzenie maluchów z jaskiń tak, by nikt się nie zorientował. Jeżeli tylko któreś z dzieci zamieszkujących dolinę zauważy, że obcy zabierają trójkę z nich, podniesie alarm (w takim wypadku patrz punkt „Pozbycie się Kasandry”). Wymknięcie się po cichu wymaga wykonania przez całą drużynę Trudnego testu Infiltracji. Aby plan się powiódł, wszystkie postacie muszą zdać test, jednakże każdy osiągnięty PT powyżej Trudnego może zniwelować jedną porażkę innej postaci (co ma w założeniu ukazywać, że członkowie drużyny pomagają sobie nawzajem i mogą zwracać uwagę na błędy towarzyszy).

WYDOSTANIE SIĘ Z DOLINY

Jeżeli drużyna miała wystarczająco dużo szczęścia i wykazała się przebiegłością, istnieje duża szansa, że opuściła dolinę w komplecie — razem z porwanymi dziećmi. W zależności od tego, czego udało się postaciom dokonać, będą one musiały zmierzyć się z następującymi konsekwencjami:

• **Kassandra i Ulgur nie żyją** — w takim wypadku drużyna może spokojnie zebrać kolekcjonowane przez Kassandra skarby, które przydadzą się podczas Przestoju. Inną sprawą jest dwadzieścioro dzieci, które są uwięzione poza czasem. Próba wyprowadzenia ich z doliny skończy się fatalnie — zaraz po wejściu w rozpadlinę zaczną się starzeć, a im bliżej wyjścia, tym bardziej sytuacja będzie się pogarszać. Po drugiej stronie rozsypią się w pył. Czy drużyna zdecyduje się pozostawić je w miejscu, gdzie mają stały dostęp do jedzenia i mogą zachować wieczną młodość? Jakie będą ich dalsze losy?

• **Postacie podpaliły Drzewo Idun** — w takim wypadku muszą się spieszyć, bowiem całą dolinę targają gwałtowne wstrząsy, a z daleka widać, jak szeroka szczelina, przez którą drużyna tu dotarła, zaczyna się zasklepiać. Jeżeli udało im się uratować dzieci, zdążą uciec, zanim przejście się zamknie. Jeżeli nie — zostaną uwięzieni w tym dziwnym wymiarze na wieki...



- **Jeżeli *Kassandra* przeżyła**, dalej będzie porywać dzieci, ale jeśli drużyna jej pomogła, nakaze Ulgurowi omijać miejsce, z którego pochodziła ostatnia „dostawa”. Grimsnes będzie zatem bezpieczne... lecz czy na długo? Jeżeli postacie wykradły dzieci ukradkiem, można być pewnym, że Ulgur jeszcze się zjawi w pobliżu osady.

Drużyna wróci do wioski bez większych problemów. Postacie nie muszą się już spieszyć, mają więc czas, aby wyznaczyć jak najbezpieczniejszą drogę dla dzieci. Tak oto kończy się przygoda zatytułowana „*Melkora*”, a Wy możecie przejść do etapu nagradzania, po którym następuje część gry zwana Przestojem.

NAGRODY

Największą nagrodą za udział w przygodzie jest oczywiście fantastycznie spędzony czas oraz opowieść, którą wspólnie stworzyliście. Zawsze jest jednak przyjemniej, gdy dostanie się „coś ekstra”. W grze fabularnej *Thorgal* główną nagrodą są zasoby, dzięki którym uczestnicy i uczestniczki gry mogą rozwijać zarówno swoje postacie, jak i osadę, z której wyruszają na kolejne wyprawy — innymi słowy, swój dom. Za ukończenie przygody drużyna otrzymuje od MG następujące nagrody:

Punkty Doświadczenia (PD)

Jest to umowna „waluta”, za którą postać może zwiększyć swoje możliwości. Rozwój umiejętności polega na wydaniu liczby PD równej poziomowi umiejętności, na który chcemy awansować (a zatem, jeśli chcemy przejść z poziomu 0 na 1, musimy wydać 1 PD, ale awans z poziomu 1 na 2 to już koszt 2 PD itd). Rozwój Parametru Głównego kosztuje zawsze 10 PD, niezależnie od poziomu. Ponadto, w pełnej wersji gry, za PD kupować będzie można dodatkowe atuty. PD używane są także do rozwijania Więzi, ale o tym wspomnimy jeszcze później.

Ogólnie rzecz ujmując, za swój wkład w ukończenie scenariusza, każda z postaci powinna otrzymać 3 PD. Jako MG, po zakończeniu scenariusza decydujesz samodzielnie (lub po wspólnej dyskusji z pozostałymi osobami uczestniczącymi w zabawie), kto wykazał się największą inicjatywą, pomysłowością i/lub umiejętnościami odgrywania postaci. Za wyjątkowe zaangażowanie możesz przydzielić tym osobom po 7 PD.

Jeżeli uznasz, że ktoś nie wykazał się aż tak, aby zasłużyć na 7 PD, ale 3 PD to według Ciebie za mało, możesz śmiało przyznać 5 PD w ramach nagrody.

Skarby

Zamiast szczegółowo opisywać każdy znaleziony przedmiot i podawać niebotyczne sumy wyrażone w złocie, w grze fabularnej *Thorgal* drużyna otrzymuje skarby, które może następnie wykorzystać do rozwoju swojej osady. To, czy drużyna faktycznie otrzyma skarb, zależy w dużej mierze od jej poczyniń. Jeżeli, dajmy na to, pokona wodza łupieżców, będzie mogła zabrać ze sobą zgromadzone przez niego kosztowności (lub wysłać kogoś po nie później). Jeżeli jednak postacie uciekną, skarb pozostanie w rękach owego wodza. Skarby są bardzo abstrakcyjną miarą bogactwa, a ich ilość zależy od ryzyka związanego z ich pozyskaniem. Najczęściej drużyna zdobywa jeden skarb. Dwa to spora nagroda, a trzy skarby to już olbrzymie bogactwo. Skarb nie oznacza zawsze komnaty pełnej złotych monet — czasem wystarczy jeden, wyjątkowo cenny klejnot.

Jeżeli drużyna pokonała Melkorę i trolla, aby ocalić dzieci, co z pewnością nie było łatwym zadaniem, nie wahaj się nagrodzić jej członków łupem w postaci kosztowności, które „wiedźma” zgromadziła przez lata — łącznie 2 skarbami.

Jeżeli drużyna uratowała dzieci dzięki dyplomacji, możesz nagrodzić postacie 1 skarbem — czymś, co któreś z dzieci znalazło w podziemiach i sprytnie schowało.

PRZESTÓJ

Podobnie jak w komiksach tytułowy bohater wyruszał na liczne wyprawy, a jednak zawsze marzył o powrocie do domu, tak i w grze fabularnej *Thorgal* drużyna wyruszać będzie poza swoją osadę, pozostawiając w niej bratnie dusze oraz innych mieszkańców. A po wykonanym zadaniu — również jak Thorgal — postacie powrócą do swej wioski, by przekonać się, co zmieniło się podczas ich nieobecności. Bogowie bywają bowiem niegodziwi i tylko czekają, aż Atlanci opuszczą swe domostwo, by poddać je próbie losu. Poza tym akcja gry dzieje się w czasach, którym daleko do spokojnych.



WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

PRZYGODA: MELKORA

Na potrzeby mechaniki gry osada Grimsnes zostanie opisana następującymi parametrami:

Obronność (czyli zdolność do obrony): 1

Zasobność (czyli zdolność do wykarmienia mieszkańców): 3

Niezlomność (czyli hart ducha mieszkańców): 2

Stabilność (czyli ogólna kondycja osady): 5

Znaczenie tych wartości zostanie wyjaśnione niebawem. Najprościej rzecz ujmując, wszystkie działania drużyny mają na celu wzrost Stabilności osady, chociaż wartość ta może również spadać. Im wyższa Stabilność, tym lepiej (maksymalna wartość to 10, a minimalna — 0).

Zacznijmy jednak od omówienia, czym dokładnie jest Przystój.

Przystój to okres rozpoczynający się bezpośrednio po zakończeniu przygody i trwający aż do początku następnej. Drużyna wraca do Grimsnes, mierzy się z wyzwaniami, które pojawiły się podczas jej nieobecności, rozbudowuje osadę, a następnie rozwija swoje umiejętności lub więzi z bliskimi. Podczas Przystoju postacie dostają możliwość tworzenia własnych historii, rozgrywających się pomiędzy kolejnymi wyprawami i spajających je ze sobą. Toczy się życie rodzinne i podejmowane są decyzje o dalszym kierunku rozwoju osady, aby po pewnym czasie przekonać się, jakie korzyści z tego płyną. W skrócie, Przystój to czas, w którym drużyna mierzy się z konsekwencjami swoich działań.

Przystój dzieli się na 3 główne fazy: Powrót, Rozbudowę oraz Wypoczynek.

POWRÓT

To moment, w którym, podobnie jak w komiksach, drużyna wraca z wyprawy i orientuje się, co takiego wydarzyło się w osadzie podczas jej nieobecności.

Najpierw MG losuje, co przytrafiło się mieszkańcom Grimsnes (rzucając k10):

- 1–4. Nieszczęście! Osadę nawiedziła jakaś klęska żywiołowa, na przykład wyjątkowo silna burza, powódź, lawina lub nawet pożar! Zniszczenia są poważne. Tylko wyjątkowy hart ducha nie złamie mieszkańców wioski — wymagany jest test Niezlomności. Sukces podnosi, a porażka obniża Stabilność o 1.

- 4–7. Atak! Zorganizowana banda (np. zbójcy, dzikie plemiona, wataha wilków lub najemnicy) przypuściła atak na osadę. Tylko poprzez zaciekłą walkę dzielni mieszkańcy Grimsnes mogą odeprzeć napastników — wymagany jest test Obronności. Sukces podnosi, a porażka obniża Stabilność o 1.

- 8–9. Nic interesującego. W pełnym niebezpieczeństwie świecie Wikingów rzadko kiedy można zaznać świętego spokoju. Czasami jednak się to udaje — i to jest właśnie ta chwila.

- 10. Dar od bogów! Zdarza się, aczkolwiek nieczęsto, że los zdaje się sprzyjać mieszkańcom wioski. A to ktoś upoluje wyjątkowo dorodnego jelenia, a to uda się odnaleźć coś wartościowego, co morze wyrzuci na brzeg. Stabilność osady wzrasta o 1.

Gdy sytuacja zmusza nas do wykonania testu danego parametru, rzucaamy k20 i dodajemy do wyniku jego wartość. PT takiego testu to Standardowy. Wyniku nie można zmienić w żaden sposób — nie działają ani Łaska Bogów, ani Przesunięcia, ani Przerzuty.

Niezależnie od wyniku rzutu (po rozpatrzeniu związanych z nim konsekwencji), należy sprawdzić, czy osadnicy mają co jeść — wymagany jest do tego test Zasobności. Sukces podnosi, a porażka obniża Stabilność o 1.

Następnym krokiem jest sprawdzenie poziomu Stabilności osady — to końcowy etap Powrotu. Dopóki Stabilność nie osiągnie poziomu 10 lub 0, nie dzieje się nic nadzwyczajnego, chociaż sytuacja w wiosce może się widocznie pogarszać (jeżeli wartość parametru spadnie poniżej 5) lub polepszać (jeżeli Stabilność wzrośnie powyżej 5).



Gdy wskaźnik osiągnie poziom 10, dzieją się rzeczy dobre (na przykład postacie mogą doczekać się potomków), gdy zaś spadnie do 0, najczęściej przytrafia się jakaś tragedia. Jako że po tej przygodzie postacie nie mają możliwości osiągnąć wartości skrajnych, zasady mające zastosowanie w takich sytuacjach przedstawimy w podręczniku głównym.

ROZBUDOWA

Ta faza następuje tuż po rozpatrzeniu Powrotu. Podczas wypraw drużyna zdobywać będzie różnego rodzaju skarby, które mogą posłużyć do rozwijania kluczowych aspektów osady. Skarby służą do zwiększania parametrów Obronności (na przykład poprzez szkolenie mieszkańców w posługiwaniu się bronią, wynajęcie najemników czy budowanie umocnień — osoby uczestniczące w grze mogą same coś zaproponować, ale każda taka propozycja musi zostać zaakceptowana przez MG), Zasobności (na przykład poprzez zbudowanie karczmy, rozwój handlu czy ulepszanie technik uprawy ziemi) oraz Niezłomności (na przykład poprzez zbudowanie świątyni ku czci wybranego bóstwa, stworzenie wspaniałej rzeźby przez miejscowego artystę czy zorganizowanie festiwalu, aby podtrzymać lokalne tradycje). Parametry rozwija się dokładnie tak samo jak umiejętności postaci, czyli wydając tyle skarbów, ile wynosi poziom parametru, na który chcemy awansować. A zatem przejście z poziomu 1 na 2 kosztuje dwa skarby, ale aby następnie przejść na poziom 3, trzeba zapłacić trzy skarby. Z narracyjnego punktu widzenia, im wyższy poziom, tym bardziej zaawansowane rozwiązania możemy zastosować. Dla przykładu, jeżeli na poziomie 2 Obronności zdecydowaliśmy się postawić palisadę, poziom 3 może oznaczać kamienny mur, a poziom 4 — budowę małej, umocnionej twierdzy.

WYPOCZYNEK

Ta faza rozpoczyna się ucztą wydaną na cześć powrotu drużyny oraz jej dokonań i trwa do następnej wyprawy (faza, nie sama uczta). Wypoczynek to czas, w którym postacie mogą rozwijać swoje parametry (wydawać PD w zamian za awans na wyższy poziom umiejętności, wykupywać atuty itp.), ale również zacieśniać relacje z bliskimi im osobami.

Na karcie osady, oprócz wartości poszczególnych parametrów, zawarte są także informacje, kim jest Bratnia Dusza każdej z postaci oraz jaki jest ich poziom Więzi.

Bratnia Dusza to osoba, która bliska jest sercu postaci i dla której postać wraca z każdej wyprawy (podobnie jak Thorgal wracał do Aaricii). Bratnia Dusza daje Twojej postaci poczucie bezpieczeństwa i celu, a potencjalnie może dać także potomka,

który pójdzie w jej ślady w razie jej niefortunnej śmierci (lub podeszłego wieku).

Miarą zażyłości Twojej postaci z jej Bratnią Duszą jest poziom Więzi. Więzi rozwijasz na etapie Wypoczynku, co obrazuje spędzanie czasu z tą osobą i budowanie głębszej relacji. Bratnia Dusza rozpoczyna grę z Więżami na poziomie 0. Rozwinięcie ich na wyższy poziom wymaga wydania PD w sposób podobny do rozwijania umiejętności — czyli w liczbie równej poziomowi, na który chcemy awansować. Podczas jednego Wypoczynku nie możesz zwiększyć Więzi o więcej niż 1 poziom. Jednakże rozłąka sprawia, że Więzi słabną. Podczas każdego Wypoczynku, w trakcie którego decydujesz się nie rozwijać Więzi, konieczne jest wydanie 1 PD, aby podtrzymać ich aktualny poziom. W przeciwnym wypadku, wartość ta spada o 1.

Im wyższy poziom Więzi, tym większe korzyści czerpie z nich postać, a z czasem — cała osada.

Więzi na poziomie 1. Możesz w trakcie wyprawy skorzystać z ochrony przed Pechem (raz na sesję). Oznacza to, że gdy na Kości Przeznaczenia wypadnie 1, możesz nadal korzystać z Łaski Bogów, Przesunięć i Przerzutów, a Twoja tura nie dobiega końca. Nawet psikus spleatany przez los nie jest w stanie pokrzyżować Ci planów, gdy ktoś bliski czeka w domu.

Więzi na poziomie 2. Oprócz korzyści płynących z poziomu 1, otrzymujesz 1 dodatkowy Przerzut na sesję. Im bliższa relacja, tym większa determinacja.

Więzi na poziomie 3. Oprócz korzyści płynących z poprzednich poziomów, Twoja Bratnia Dusza staje się podporą społeczności, robiąc wszystko, by obronić dom, który wspólnie budujecie. W trakcie Powrotu, gdy MG określi, co takiego przytrafiło się mieszkańcom osady podczas Twojej nieobecności, Bratnia Dusza o Więżach na poziomie 3 dodaje 1 do jednego, wybranego rzutu podczas danej fazy Powrotu (premia może być wykorzystana po rzucie).

Gdy drużyna przejdzie przez wszystkie fazy Przestoju, jest gotowa do podjęcia kolejnej wyprawy. Wraz z podręcznikiem głównym do gry fabularnej *Thorgal* udostępnione zostaną gotowe scenariusze, dzięki którym będziecie mogli kontynuować wspólne przygody w uniwersum znanym z komiksów. Czy podążycie śladami Thorgala? A może stworzycie całkowicie nową sagę? **To zależy tylko od Was!**

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

PRZYGODA: MELKORA

♦ BESTIARIUSZ ♦

KASSANDRA ZWANA MELKORĄ

Kassandra to smukła, mocno zaniedbana kobieta o posiwiałych włosach i widocznych zmarszczkach. Jej oczy mają piękną zieloną barwę. Wygląd Kassandry jest mylący, przynajmniej w jej mniemaniu, ponieważ w rzeczywistości ma około 30 lat, lecz próba wyjścia z doliny po ponad roku ukrywania się gwałtownie ją postarzała. Ubrana jest w to, co udało się jej niegdyś ukraść lub zedrzeć z czyichś zwłok.

BC	ZR	PER	INT	OP	WER	WYSP	SKUP	WIT
4	4	4	7	4	7	8	70	50
Walka Dystansowa			5	9	Wiedza Tajemna			7 14
Wytrzymałość			2	6	Charyzma			5 12
Refleks			6	10	Gwiezdne Dziedzictwo			6 13
Wyczulone Zmysły			5	5	Siła Woli			7 14

Wyjątkowa:

Kassandra może korzystać z Przesunięć oraz łaski Bogów na tej samej zasadzie, co członkowie drużyny.

Niezlomność:

Raz na scenę walki, po nieudanym teście obronnym, Kassandra może w ramach Reakcji zamienić tę porażkę w automatyczny sukces. Dotyczy to m.in. testów obronnych Siły Woli przed Mocami Atlantów, testu Wytrzymałości itp.

Sztukmistrz:

Raz na scenę Kassandra może użyć Mocy Atlantów jako akcji darmowej (ale nadal musi zapłacić wymagany koszt, uzyskać odpowiedni PT itd.).

Broń dystansowa	Ataki	Trafienie	Obrażenia
Łuk długi	1	7/7/6/6	11 + 1k10
Broń w zwarcu	Ataki	Trafienie	Obrażenia
Nóż	2	6	4 + 1k10
Obrona	23	Pancerz [lekki]	8

WYPOSAŻENIE

Dublet w teście trafienia podczas walki nożem oznacza Przebicie.

Potężna Moc Atlantów: Osnowa Śmierci

Koszt: 9

Dystans: nie większy niż Daleki

Trudność: 20

Działanie: Wybrana ofiara traci 1k10 W (pancerz nie zapewnia ochrony przed tym efektem), a ponadto jej pule Łaski Bogów i Przesunięć zostają zmniejszone o 1 na końcu każdej rundy. Efekt utrzymuje się przez liczbę rund równą WER Kassandry.

Podczas walki Kassandra atakować będzie głównie za pomocą mocy. Jeśli jednak któremuś z przeciwników uda się podejść bliżej, może zostać zmuszona do użycia noża. Jeżeli nie będzie miała wsparcia Ulgura, najpierw użyje swoich mocy, a potem rzuci się na drużynę z nożem, wpadając w amok.

Telepatia:

Kassandra potrafi czytać w myślach i porozumiewać się za ich pomocą. W związku z tym okłamanie jej wymaga udanego testu Siły Woli o PT Bardzo Trudnym (Kassandra nie wykonuje żadnych testów, zakładając, że obrazy, które widzi w myślach innych osób, są prawdą).



ULGUR, TROLL Z UKRYTEJ DOLINY

Ulgur to mierzący ponad 2,5 metra wielkolud, przypominający mocno zarośniętego człowieka o wyjątkowo zniekształconych rysach twarzy, przygarbionej sylwetce, uwydatnionych mięśniach i obwisłym brzuchu. Śmierdzi okropnie, jako że nie ma w zwyczaju się myć — no chyba że przypadkiem wpadnie do rzeki. Ulgur jest trollem, istotą znaną z rozpowszechnionych w Northlandzie legend. Zadane mu rany goją się w zaskakującym tempie, a ludzkie mięso to jego ulubiony przysmak. Skąd wziął się w tej części Północy? Tego nie wie nikt.

BC	ZR	PER	INT	OP	WER	WYSP	SKUP	WIT
10	4	4	2	4	3	14	-	80
Łapy			4	14	Wyczulone Zmysły		3	7
Wytrzymałość			4	14	Infiltracja		2	6
Refleks			2	6	Siła Woli		8	11
Sztuka Przetrwania			5	9				

Wyjątkowy:

Ulgur może korzystać z Przesunięć oraz Łaski Bogów na tej samej zasadzie, co członkowie drużyny.

Regeneracja:

Raz na turę, w ramach akcji darmowej, troll odzyskuje **10 W** (pod warunkiem, że jeszcze żyje).

Kwasowe Wymioty:

W ramach akcji bitewnej troll wykonuje specjalny atak, a wówczas wszyscy przeciwnicy, którzy walczą z nim w zwarciu, muszą zdać Bardzo Trudny test Refleksu albo otrzymują 2k6 obrażeń (pancerz nie zapewnia ochrony przed tym efektem).

Duży

Każdy przeciwnik o rozmiarze mniejszym niż Duży zyskuje premię +2 do testów trafienia.

Strach

Standardowy test Siły Woli — patrz: Strach, str. 50

Broń dystansowa	Ataki	Trafienie	Obrażenia
Rzut głazem	1	14 / 14 / X / X	10 + 1k20
Broń w zwarcu	Ataki	Trafienie	Obrażenia
Potężne łapska	2	16	15 + 1k6
Obrona	23	Pancerz [typowy]	10



WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

BESTIARIUSZ

43

ZDZIKZAŁY BANDYTA

Desperat w podartych łachmanach i kiepskiej jakości skórzanej zbroi, który, wskutek niefortunnego splotu wydarzeń (lub samodzielnie podjętych decyzji), postanowił żyć z napadania na innych. Bandyci mieszkają w lasach otaczających Grimsnes już od wielu lat i czasami decydują się zorganizować nocny wypad do osady, jednak dzieje się to niezwykle rzadko.

BC	ZR	PER	INT	OP	WER	WYSP	SKUP	WIT	
4	3	4	3	3	3	7	-	15	
Walka Brutalna			4	8	Walka Dystansowa			4	8
Wytrzymałość			2	6	Infiltracja			2	5
Refleks			3	6	Sztuka Przetrwania			3	7
Słabość: Kiedy zginie więcej niż połowa bandy, pozostali rzucają się do ucieczki (lub poddają się), o ile nie uda im się wykonać Trudnego testu Siły Woli (dotyczy każdego z osobna).									
Broń dystansowa			Ataki		Trafienie		Obrażenia		
-			-		-		-		
Broń w zwarcu			Ataki		Trafienie		Obrażenia		
Topór			1		10		10 + 1k10		
Obrona				22		Pancerz [lekki]		6	

STRZELEC BANDYTÓW

Podobnie jak jego kompani, ten bandyta również wygląda jak obdartus — ale w przeciwieństwie do nich ma łuk i wie, jak się nim posługiwać. Oprócz podstępnego wypuszczania strzał z bezpiecznej pozycji spełnia rolę łowczego bandy.

BC	ZR	PER	INT	OP	WER	WYSP	SKUP	WIT	
4	3	4	3	3	3	7	-	15	
Walka Brutalna			4	8	Walka Dystansowa			4	8
Wytrzymałość			2	6	Infiltracja			2	5
Refleks			3	6	Sztuka Przetrwania			3	7

Słabość:

Kiedy zginie więcej niż połowa bandy, pozostali rzucają się do ucieczki (lub poddają się), o ile nie uda im się wykonać Trudnego testu Siły Woli (dotyczy każdego z osobna).

Broń dystansowa	Ataki	Trafienie	Obrażenia
Łuk	1	10 / 10 / 10 / X	10 + 1k10
Broń w zwarcu	Ataki	Trafienie	Obrażenia
Topór	1	10	10 + 1k10
Obrona	22	Pancerz [lekki]	6



♦ ZASADY ♦

WYKONYWANIE TESTÓW

W grze fabularnej Thorgal, testy wykonuje się, rzucając 2k20 (czyli Kością Przeznaczenia i Kością Szczęścia), po czym do wyniku dodaje się:

- sumę wartości testowanej umiejętności oraz odpowiadającego jej Parametru Głównego albo
- wartość Parametru Pomocniczego, albo
- wartość samego Parametru Głównego.

Celem testu jest zrównanie się lub przebicie wynikiem określonego przez MG Poziomu Trudności (PT). Jeżeli tak się stanie, test jest zdany i uzyskujesz zamierzony cel. W przeciwnym wypadku — no cóż — porażka.

Poziomy Trudności testów przedstawiają się następująco:

Łatwy	10
Standardowy	15
Trudny	20
Bardzo Trudny	25
Ekstremalny	30
Legendarny	35
Boski	40

Jeżeli na Kości Przeznaczenia wypada 1, test automatycznie się nie udaje, a postać traci resztę akcji w tej turze (jeśli jakieś jeszcze posiadała).

Jeżeli na Kości Przeznaczenia wypada 20, test automatycznie się udaje i nie jest istotne, czy osiągnięto lub przekroczono podany PT.

RUNDA I TURA

Runda to jednostka miary czasu — najczęściej podczas walki. Jedna runda odpowiada mniej więcej 5 sekundom w grze, ale nie oznacza to, że masz jednocześnie 5 sekund czasu rzeczywistego na podjęcie decyzji! Runda obrazuje, co potrafią zrobić uczestnicy interakcji w ciągu 5 sekund.

W ramach rundy zawarte są tury wszystkich postaci, które uczestniczą w danej interakcji (zarówno członków drużyny, jak i tych kierowanych przez MG). Innymi słowy, runda jest sekwencją tur.

Aby ustalić kolejność działań postaci, należy wykonać test Inicjatywy. Rzucamy wówczas 2k20 (pamiętając, by określić, która z kości to Kość Przeznaczenia, a która to Kość Szczęścia),

po czym do wyniku, jaki wypadł na Kości Przeznaczenia, dodajemy sumę wartości ZR i Refleksu (pamiętając o możliwej zamianie kości dzięki Łasce Bogów).

Postać z najwyższym wynikiem działa jako pierwsza, a następnie swoje ruchy wykonują kolejno osoby z drugim i trzecim wynikiem itd. Dla przeciwników jednego typu (np. grupy łupieżców) wykonuje się jeden rzut, po czym działają oni w tym samym czasie, jeden po drugim.

Inicjatywa najczęściej pojawia się podczas walki. Możecie ją ustalić albo w chwili rozpoczęcia starcia, albo nieco wcześniej, ale musicie trzymać się ustalonej kolejności.



WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

BESTIARIUSZ / ZASADY

CO MOŻESZ ZROBIĆ W SWOJEJ TURZE?

Możesz wykonać **1 akcję ruchową** oraz **1 akcję bitewną** lub **użytkową**, a dodatkowo — do 4 akcji darmowych w rundzie. Alternatywnie możesz wykonać **2 akcje ruchowe** (dalej zachowując akcje darmowe).

Akcja ruchowa

Wykonując akcję ruchową, przemieszczasz się o jeden lub więcej dystansów. Dystanse omówimy szczegółowo nieco później, przy okazji rozpatrywania zasad walki.

Akcja bitewna

Wykonując akcję bitewną, możesz zaatakować przeciwnika lub skorzystać ze swoich mocy. Co ważne, w ramach jednej akcji bitewnej możesz użyć tylko jednej mocy (prostej lub potężnej), ale możesz wykonać więcej niż jeden atak (wyjaśnimy to dokładniej, omawiając zasady walki).

Akcja użytkowa

Wykonując akcję użytkową, możesz zrobić coś, co nie jest związane z atakowaniem przeciwników, na przykład wspiąć się po ścianie, zdjęć tarczę z pleców albo zażyć jakiś specyfik.

Akcja darmowa

Wykonując akcję darmową, możesz zrobić coś, co nie wymaga skomplikowanych czynności (np. powiedzieć coś szybko), użyć prostej mocy lub aktywować zdolność specjalną (czyli np. odpowiedni atut lub zaletę). Specjalnym rodzajem akcji darmowej jest Reakcja — w ramach limitu 4 akcji darmowych na rundę możesz użyć Reakcji nawet w turze przeciwnika, o ile posiadasz zdolność, która na to pozwala.

WALKA W ZWARCIU



Gdy w ruch pójdą miecze, topory, pięści, kły lub pazury, mówimy o walce w zwarcu. Biorąc pod uwagę mechanikę gry, jeżeli Ciebie i Twojego wroga dzieli odległość nie większa niż 1 metr, jesteście w zwarcu (czyli na dystansie zwarcia). Co ważne, nawet jeżeli masz w rękach broń dystansową (nłuk), nadal obowiązują Cię reguły walki w zwarcu.

W zwarcu łatwiej okładać się bronią ręczną niż strzelać, dlatego, gdy ktoś próbuje strzelić do wroga podczas zwarcia, sam stwarza dla siebie zagrożenie. Wówczas wróg walczący bronią ręczną otrzymuje jeden darmowy atak (rozpatrywany przed strzałem). Jest to tak zwany atak okazjonalny. Każdy atak okazjonalny jest Reakcją, a w każdej rundzie można wykorzystać w ten sposób tylko jedną Reakcję.

Aby sprawdzić, czy wróg został trafiony, należy posłużyć się jednym z poniższych wzorów:

BC + umiejętność Walka Brutalna + Celność

+ rzut 2k20 (gdy Twój styl walki polega na wyprowadzaniu jak najsilniejszych ciosów)

BC + umiejętność Walka Finezyjna + Celność

+ rzut 2k20 (gdy Twój styl walki polega na wypatrywaniu luk w obronie przeciwnika i błyskawicznym reagowaniu)

BC + umiejętność Walka Wręcz + Celność +

rzut 2k20 (gdy walczysz bez broni lub wykorzystując broń improwizowaną)

Jeżeli posiadasz jakiekolwiek premie (np. wynikające z zalety lub atutu), dodajesz je do wyniku testu. Celność to premia, którą otrzymujesz, gdy walczysz daną bronią. Na kartach postaci wszystkie wartości z poszczególnych wzorów są już zsumowane, więc wystarczy jedynie dodać do nich wynik wyrzucony na Kości Przeznaczenia (lub Szczęścia, jeśli wykorzystano Łaskę Bogów).

OK, więc mamy już wynik. Co dalej? Teraz MG porównuje go z wartością Obrony przeciwnika. Jeżeli udało Ci się uzyskać wynik równy lub wyższy niż ta liczba, atak jest celny.

A teraz najlepsza część starcia — sprawdzasz, jak mocno udało Ci się grzmotnąć tę paskudę, która stoi na Twojej drodze! Każda broń (lub styl walki wręcz) posiada rubrykę „Obrażenia”, w której podano, iloma kośćmi odpowiedniego rodzaju należy rzucić, aby określić zadane rany lub dokonane zniszczenia. Bierzesz do ręki odpowiednie kości, rzucasz, sumujesz i dodajesz podane w rubryce wartości (np. $2k6 + 5$ oznacza, że rzucasz dwiema kośćmi sześciociennymi i do sumy dodajesz 5).

Nie oznacza to jednak, że wszystkie obrażenia zostaną odjęte od Witalności celu. Od wyniku rzutu na obrażenia należy odjąć wartość Ochrony pancerza noszonego przez trafioną postać. Otrzymany wynik to faktyczne zadane obrażenia, o które redukowana jest Witalność.

Gdy wartość Witalności przeciwnika będącego BN spadnie do 0 lub poniżej, taki przeciwnik zostaje wyeliminowany.

Gdy podczas rzutu $2k20$ na Kości Przeznaczenia wypadnie 20, następuje Krytyk. Trafienie jest automatyczne, a cios zyskuje dwa dodatkowe efekty:

1. Przebicie — na potrzeby tego trafienia Ochrona pancerza trafionego przeciwnika jest redukowana o połowę.

2. Szansę na większe obrażenia — rzucasz dodatkową kością obrażeń (tego samego typu, co bazowa), a następnie wybierasz spośród nich wyższy wynik.

Ta sama procedura jest stosowana, gdy przeciwnicy atakują Ciebie.

UWAGA: W ramach akcji bitewnej możesz wykonać więcej niż jeden atak, jeżeli tylko dana broń na to pozwala. Liczba podana w rubryce „Ataki” określa, ile ataków przy użyciu tej broni możesz wyprowadzić w jednej rundzie. Trafienie dodatkowych ataków wyliczasz w taki sam sposób, jak pierwszego.



WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

ZASADY

47

WALKA DYSTANSOWA

Jeżeli wolisz utrzymywać wrogów na dystans, czy to za pomocą łuku, kuszy, czy broni miotającej pociski energetyczne, wkraczasz w świat walki dystansowej.

Na wstępie należy zaznaczyć, iż ogólnie strzelanie do celu, który walczy w zwarciu z Twoim sojusznikiem, to wymagające zadanie. Otrzymujesz wówczas Fatum do takiego strzału (co oznacza, że nie możesz korzystać z łaski Bogów, Przesunąć ani Przerzutów, by modyfikować wynik testu).



Aby sprawdzić, czy wróg został trafiony, należy posłużyć się poniższym wzorem:

PE + umiejętność Walka Dystansowa + Celność + rzut 2k20 (gdy strzelasz z łuku, kuszy lub jakiegokolwiek broni miotającej pociski)

Jeżeli posiadasz jakiegokolwiek premie (np. wynikające z zalety lub atutu), dodajesz je do wyniku testu. Celność to premia, którą otrzymujesz, strzelając z danej broni. Warto zaznaczyć, że broń dystansowa może mieć różną Celność w zależności od odległości, z jakiej strzelasz (statystyki trafienia na karcie postaci uwzględniają różne wartości dla dystansów: bliskiego, średniego, dalekiego oraz ekstremalnego; X oznacza, że broń nie strzela celnie na taki dystans). Zanim oddasz strzał, MG określa, na jakim dystansie znajduje się przeciwnik.

Teraz następuje moment, gdy MG porównuje osiągnięty przez Ciebie wynik z wartością Obrony celu. Jeżeli udało Ci się uzyskać wynik równy lub wyższy od tej liczby, strzał jest celny.

Na koniec sprawdzasz zadane obrażenia — w taki sam sposób jak w przypadku walki w zwarciu.

W walce dystansowej wyrzucenie Krytyka ma taki sam efekt jak w walce w zwarciu.

UWAGA: W ramach akcji bitewnej możesz oddać więcej niż jeden strzał, jeżeli tylko dana broń na to pozwala. Liczba podana w rubryce „Ataki” określa, ile razy możesz strzelić z tej broni w jednej rundzie. Trafienie dodatkowych ataków wyliczasz w taki sam sposób jak pierwszego. Pamiętaj, że niektóre z broni należy przeładować przed oddaniem kolejnego strzału!

PORUSZANIE SIĘ

Przemieszczanie się z miejsca na miejsce poza walką jest proste — MG podaje odległość, którą musisz przebyć, oraz szacowany czas potrzebny do jej pokonania. Inaczej sprawy mają się w walce — tutaj określenie dystansu dzielącego walczących jest istotne dla, chociażby, postaci strzelających z łuku.

W grze fabularnej *Thorgal* poruszanie się podczas walki jest rozpatrywane za pomocą abstrakcyjnych miar odległości, zwanych dystansami, w przypadku których nie jest istotne, ile dokładnie metrów dzieli walczących. Na początku starcia MG określa początkowy dystans między przeciwnikami. Następnie dystans ten można zmniejszyć lub

zwiększyć, wykorzystując akcję ruchową. Liczba akcji ruchowych wymaganych do zmiany dystansu jest podana przy każdym z pięciu dystansów.



Zwarcie

Odległość szeptu. Oznacza, że jesteś dość blisko, by zaatakować wręcz lub użyć przedmiotu, który wymaga dotknięcia. Przejście ze zwarcia na bliski dystans (lub odwrotnie), traktowane jako ostrożne wycofanie się z walki (bądź włączenie się do niej), zabiera 1 akcję ruchową, nawet jeżeli wymaga wykonania jedynie paru kroków.

Bliski

Odległość normalnej rozmowy. Przejście z dystansu bliskiego na średni (lub odwrotnie) to również 1 akcja ruchowa.

Średni

Odległość głośnej rozmowy. Przejście z dystansu średniego na daleki (lub odwrotnie) wymaga 2 akcji ruchowych, co obrazuje większą odległość konieczną do przebycia.

Daleki

Odległość, na jaką nie można się komunikować inaczej, niż krzyżąc. Przejście z dystansu dalekiego na ekstremalny (lub odwrotnie) to również 2 akcje ruchowe, a dodatkowo wymagany jest test Wyczerpania (test Wytrzymałości o PT Standardowym — porażka oznacza otrzymanie Fatum do czasu odpoczynku).

Ekstremalny

Odległość, na jaką nie można się komunikować za pomocą samego głosu. Jak już było wspomniane, skrócenie dystansu z ekstremalnego do dalekiego wymaga 2 akcji ruchowych oraz testu Wyczerpania.

Co ważne, Twoje położenie względem innych postaci na polu bitwy zmienia się wraz ze zmianą dystansów. Dla przykładu, jeżeli na początku jesteś na dystansie średnim pomiędzy dwoma przeciwnikami, to podbiegając do jednego z nich, skrucasz dystans względem niego do bliskiego, ale jednocześnie wydłużasz dystans względem drugiego przeciwnika do dalekiego.



WITALNOŚĆ MIARĄ ŻYWOTNOŚCI POSTACI

W grze fabularnej *Thorgal* parametr Witalność określa, ile obrażeń przyjąć może postać, zanim straci przytomność lub — co gorsza — wyzionie ducha.

Gdy tylko postać otrzyma obrażenia lub dozna uszczerbku na zdrowiu wskutek jakiegoś wrogiego efektu, należy odjąć wartość utraconego zdrowia od Witalności (W) tej postaci.

Gdy Witalność spadnie do 0, postać traci przytomność i jest bezbronna. Wszelkie obrażenia, które przekroczą granicę 0, przyjmują wartości ujemne (kumulatywnie). Gdy postać otrzyma ilość obrażeń równą ujemnej wartości jej Witalności — umiera.

Przykład: Postać posiada Witalność na poziomie 20. Gdy Witalność spada do 0, postać traci przytomność, lecz to nie wystarcza, aby ją zabić. Postać umiera dopiero, gdy jej Witalność spadnie do poziomu -20.

Jeżeli Witalność postaci spadnie do 0, jakiegokolwiek działania, w wyniku którego Witalność wzrasta do wartości co najmniej 1 (np. użycie specjalnej mocy), powoduje odzyskanie przytomności. Dodatkowo, po skończonej walce, każda z postaci ma możliwość wykonania testu opatrywania ran. Jest to test Wiedzy Ogólnej lub Sztuki Przetrwania, a jego efekt zależy od wyniku.

- Zdany test o PT **Standardowym** powoduje natychmiastowe odzyskanie 1k6 Witalności (lub zwiększenie tego parametru do wartości 1, jeżeli po walce wynosi on 0 lub mniej).
- Zdany test o PT **Trudnym** (lub wyższym) powoduje natychmiastowe odzyskanie 1k10 Witalności (lub zwiększenie tego parametru do wartości 5, jeżeli po walce wynosi on 0 lub mniej).

Ranne postacie podlegają także naturalnym procesom leczenia organizmu. Za każde 12 godzin spędzone na odpoczynku odzyskujesz Witalność w ilości równej Twojemu parametrowi BC.

WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

ZASADY

49

WYCZERPANIE

Czasami warunki atmosferyczne lub zbyt długie forsowanie organizmu przez długi czas mogą sprawić, że postać zacznie odczuwać zmęczenie, co zostaje odzwierciedlone za pomocą Wyczerpania. Mechanika gry przewiduje dwa poziomy Wyczerpania, ale w tej przygodzie interesuje nas tylko pierwszy z nich.

Gdy MG zarządzi test Wyczerpania, należy wykonać Standardowy test Wytrzymałości. Sukces to oparcie się zmęczeniu. Porażka oznacza, że wszelkie podejmowane przez tę postać działania zostają obciążone Fatum do czasu pełnego wypoczynku (pierwszy poziom Wyczerpania).

STRACH

Czasami istoty, z którymi mierzą się postacie, są zbyt przerażające, by przejść obok nich obojętnie. W takich przypadkach wymagany jest test Strachu. Zazwyczaj jest to Standardowy test Siły Woli (chyba że w opisie potwora jest podane inaczej). Sukces oznacza, że możesz działać normalnie. Z kolei porażka sprawia, że strach Cię paraliżuje i otrzymujesz Fatum do wszystkich podejmowanych testów. Ale nie przejmuj się — test powtarzasz na początku każdej swojej kolejnej tury, dopóki nie uda Ci się go zdać lub zagrożenie nie zostanie wyeliminowane.

TARCZE

Niektóre z postaci posiadają w swoim ekwipunku tarczę (opisaną w rubryce „Tarcza” na karcie postaci). Dzięki temu zyskują dodatkową ochronę w trakcie starcia. Jeżeli trzymasz w ręku tarczę, raz na turę możesz zadeklarować, że Twoja postać osłania się nią przed celnym ciosem przeciwnika. Obrażenia otrzymane od takiego ciosu są redukowane o połowę (zasada ta ma zastosowanie zarówno do walki w zwarciu, jak i dystansowej, ale nie obrażeń od mocy). Nie oznacza to jednak, że możesz używać tarczy w nieskończoność — kiedyś w końcu pęknie. Każda tarcza, w zależności od jej rodzaju, posiada określoną maksymalną liczbę użyczeń. Za każdym razem, gdy zostanie użyta, należy zmniejszyć tę wartość o 1, a gdy w końcu spadnie ona do zera, będzie to oznaczać, że tarcza nie nadaje się już do dalszego użytku i wymaga naprawy.

Aby naprawić tarczę, potrzebujesz dostępu do narzędzi kowalskich, paru godzin czasu oraz umiejętności Rzemiosła na poziomie co najmniej 1. Następnie wykonujesz test wspomnianej umiejętności o PT podanym w opisie tarczy. Sukces oznacza, że tarcza jest znów gotowa do użycia. W przypadku porażki tracisz 2 godziny na daremne próby naprawy, ale możesz powtórzyć test. Jeżeli udało Ci się wyrzucić Krytykę, czas potrzebny na naprawę zostaje skrócony do godziny.



KORZYSTANIE Z NADNATURALNYCH MOCY

Użycie specjalnej mocy przez postać, która ma taką możliwość (tzn. dysponuje taką mocą i potrafi z niej korzystać), zasadniczo sprowadza się do wykonania testu umiejętności Gwiezdne Dziedzictwo. W takim wypadku bierzesz do ręki 2k20, rzucasz, a do wyniku na kości Przeznaczenia (lub Szczęścia, jeżeli zdecydujesz się wykorzystać łaskę Bogów), dodajesz sumę Werwy i umiejętności Gwiezdne Dziedzictwo. Każda moc ma określony PT, który należy osiągnąć, aby można było jej użyć. A co, jeżeli uda Ci się wyrzucić więcej, niż potrzeba? Nic straconego — osiągnięty wynik to jednocześnie PT testu Siły Woli, który musi zdać ofiara mocy, jeśli chce się jej przeciwstawić (bowiem nie każdej mocy można się przeciwstawić — dotyczy to jedynie tych, które dotykają bezpośrednio daną postać).

Korzystanie z mocy wymaga określonej w jej opisie ilości **Skupienia** — mentalnej energii niezbędnej do odpowiedniego skoncentrowania się (odejmowanej od aktualnej wartości tego parametru).

Skupienie odzyskiwane jest podczas:

- odpoczynku — 1 punkt za każdą godzinę wytchnienia,
- snu — 2 punkty za każdą godzinę porządnego snu.

Krytyk podczas korzystania z mocy oznacza jedną z dwóch rzeczy (do wyboru):

- Koszt Skupienia konieczny do użycia tej mocy zostaje zredukowany do 0.
- Uzyskany wynik testu zostaje zwiększony o 5.

Pech podczas korzystania z mocy oznacza zakończenie tury postaci.

Jeżeli dana moc posiada taką opcję, może zostać **Podbita**. **Podbicie** mocy polega na zwiększeniu jej podstawowego PT o 5. Wówczas, jeśli zdasz test, możesz uzyskać dodatkowe efekty mocy, zawarte w jej opisie.

Ach, jeszcze jedno. O ile opis nie podaje inaczej, obrażenia od mocy przenikają przez wszystkie pancerze, ponieważ konwencjonalne bariery nie są w stanie ich zatrzymać. Jeżeli moc wiąże się z zadaniem obrażeń, udany test Siły Woli ofiary, o PT równym wynikowi testu Gwiezdnego Dziedzictwa, pozwala na zredukowanie ilości otrzymanych obrażeń o połowę.



WSTĘP

PODSTAWY ZASAD

ŚWIAT THORGALA

POSTACIE

MISTRZ GRY

MELKORA

BESTIARIUSZ

ZASADY

ZASADY

51



POBIERZ KARTY
POSTACI TUTAJ!



NASZA KAMPANIA
NA GAMEFOUND

WKRO CZ DO UNI WERSUM THORGALA!

Gra fabularna Thorgal to opowieść o potomkach mitycznych Atlantów, którzy postanowili zamieszkać pośród Wikingów w mroźnej krainie zwanej Northlandem. Ziemia, która niegdyś była ich domem, teraz zdaje się im obca. Są podobni ludziom, jednak skrywają w sobie potężne moce. Czy staną po stronie powszechnego dobra, podobnie jak Thorgal, czy też wykorzystają swoje zdolności do realizacji własnych celów, jak robiła to Kriss de Valnor? Wszystko zależy od Was!

Gra fabularna Thorgal powstała na podstawie znanej serii powieści graficznych Thorgal, stworzonej przez belgijskiego pisarza Jeana Van Hamme'a oraz polskiego rysownika Grzegorza Rosińskiego.

◁ ZNAJDZIESZ W TYM PODRĘCZNIKU?

Wprowadzenie w uniwersum gry fabularnej Thorgal — unikatowy świat dla wszystkich miłośników Wikingów oraz fantastyki w szerokim rozumieniu, łączący elementy fantasy i science fiction



Zasady oparte na mechanice k20 oraz zasobach dających pełną kontrolę nad grą



Pięć gotowych do gry postaci



Wskazówki ułatwiające prowadzenie gry



Gotowy do rozegrania scenariusz

