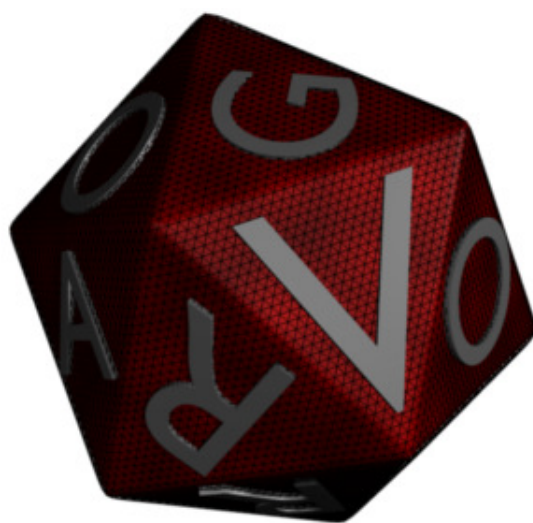


VORAGO RPG

v1.0beta5



(C) 2003–2008 by
Tomasz „bla” Fortuna
(*bla@thera.be TomaszFortuna@gmail.com*)
Filip Koza
Małgorzata Urszula Fortuna

Spis treści

1 Wstęp	2
2 Opis mechaniki Vorago	2
2.1 Opis postaci	3
2.2 Testowanie współczynników	3
2.3 Punkty życia i testy zdrowienia	5
2.4 Inicjatywa i czas	5
2.5 Walka	5
2.6 Mechanika zdolności nadnaturalnych	6
2.7 Doświadczenie i rozwój postaci	7
2.8 Tworzenie umiejętności, broni, zbroi i czarów	8
3 Tworzenie postaci	8
3.1 Współczynniki postaci	8
3.2 Umiejętności i czarów	9
3.3 Ekwipunek i uzbrojenie	9
3.4 Tło	9

1 Wstęp

Niniejszy dokument zawiera opis mechaniki RPG VORAGO.

Założenia podjęte przy tworzeniu systemu

1. Przenośność: Minimalnymi wymaganiami do gry są kartka, ołówek, gumka, kość K20, jedna osoba znająca mechanikę — dobry **MG**. Każdy może przygotować własny spisany zestaw broni, czarów w razie potrzeby — nawet tuż przed sesją. Jednak do prowadzenia sesji nie powinien być potrzebny jakikolwiek „papierkowy” materiał (może prócz scenariusza).
2. Prostota: Do przeprowadzenia ataku potrzebny jest jeden rzut. Z naszej praktyki wynika, że to działa sprawnie, choć z początku w tym jednym rzucie trochę się gubiliśmy.
3. Modularność: Zupełne oddzielenie mechaniki od świata. Stworzenie mechaniki kompletnej, prostej do zrozumienia, z przykładami, opisem tworzenia postaci, a do tego na tyle uniwersalnej żeby z minimalną liczbą zmian (np. usunięciem współczynników **P** i **R**, dodaniem innych, przemianowaniem cech) mogła pasować do dowolnego świata. Przykłady są osadzone w świecie fantasy.

Prośba do czytelnika

Jeśli znalazłeś tego RPGa w sieci i właśnie w zaciszu domowego ogniska przeglądasz te strony, bardzo prosilibyśmy o wszelaki kontakt. Maila z komentarzem, pytaniem, lub choćby stwierdzeniem, że czytałeś. Bardzo nas takie maile motywują. Nawet marudzące. (Maile są na okładce).

Styl dokumentu

W tym dokumencie, w celu zwiększania czytelności silił się na podkreślanie nazw własnych i nowych pojęć. Inaczej *wprowadzanych po raz pierwszy* i trochę inaczej *wcześniej wprowadzonych*. Przykłady pisane są *pochylną i trochę jaśniejszą czcionką*

Używamy również paru bardzo popularnych skrótów i zwrotów, ale dla porządku przytoczmy ich rozwinięcia:

- **BG** — Bohater Gracza
- **BN** — Bohater Niezależny
- **mod.** — Modyfikator; ujemna lub dodatnia liczba dodawana do wyniku rzutu lub jakiegoś współczynnika.

Licencja

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 as published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

Udziela się zezwolenia na kopiowanie, rozpowszechnianie i modyfikację tego dokumentu zgodnie z zasadami Licencji GNU Wolnej Dokumentacji w wersji 1.2 opublikowanej przez Free Software Foundation; bez Części Stałych, bez Treści Przedniej Okładki oraz bez Treści Tyłnej Okładki.

Chcielibyśmy być poinformowani o wykorzystaniu komercyjnym.

2 Opis mechaniki Vorago

W tym rozdziale opowiemy z jakich elementów składa się pełen opis bohaterów światów VORAGO, co oznacza-

ją poszczególne składowe tego opisu oraz w jaki sposób mogą wchodzić z sobą w interakcje. Sposoby na tworzenie postaci, opisów stworzeń lub przedmiotów od zera przedstawimy dopiero w następnym rozdziale.

2.1 Opis postaci

Na opis postaci składają się:

1. *Cechy podstawowe* — Sześć liczb opisujących wrodzone zdolności postaci.
2. *Współczynniki bitewne* — Pięć liczb, określających zdolności bojowe.
3. *Współczynniki pochodne* — Zalicza się do nich *Punkty Życia*, *Punkty Mocy* i *Inicjatywę*. Wynikają bezpośrednio z cech podstawowych.
4. *Umiejętności* — Odzwierciedlają nabytą przez postać wiedzę w jakimś temacie; zazwyczaj modyfikują cechy postaci.
5. *Biegłości* — Umiejętności w posługiwaniu się bronią; modyfikują współczynniki bitewne.

W systemie, w przeciwieństwie do wielu innych, nie istnieje pojęcie *profesji*. Określa ją w sposób wystarczający to w czym postać jest najlepsza — a to wynika z kompletu cech i umiejętności.

Cechy podstawowe

Dzielimy cechy na grupę opisującą zdolności fizyczne oraz drugą, która opisuje zdolności psychiczne. Na ich podstawie określimy jak dobrze postać radzi sobie z wykonywaniem wszystkich akcji w grze. Każdej przyporządkowany jest dwuliterowy skrót (patrz tabela cech poniżej).

Wartości cech zawierają się w przedziale od -9 do 10 i opisują jak bardzo wrodzone zdolności postaci różnią się od przeciętnej. Jednym z zadań, którym jest obarczony **MG** jest ustalanie, które cechy mają zastosowanie przy określaniu szansy powodzenia czynności wykonywanych przez graczy. W większości przypadków jest to bardzo intuicyjne.

Za ich pomocą można stwierdzić czy postać będzie w stanie podnieść ciężki przedmiot (**Sf**), zrozumieć tekst zaszyfrowany lub napisany w dziwnym dialekcie (**Pr**), ukraść klucz z kieszeni dozorca (**Zr**), wytrzymać działanie trucizny (**Żw**) lub przekonać sprzedawcę, by sprzedał swój towar po niższej cenie (**Ch**).

Cechy podstawowe	
Fizyczne	Psychiczne
Siła fizyczna (Sf)	Percepcja (Pr)
Zręczność (Zr)	Siła Woli (Sw)
Żywotność (Żw)	Charyzma (Ch)

Współczynniki bitewne

Trzy z nich określają zdolność postaci do przeprowadzenia ataku bronią białą, dystansową (strzelecką), oraz do podjęcia obrony. Pozostałe dwa określają *Moc* postaci oraz jej magiczną *Odporność* — używane w walkach magicznych. Ich skróty w przeciwieństwie do skrótów *cech podstawowych* są jednoliterowe (pochodzą z języka angielskiego):

A (*Attack*), **M** (*Marksmanship*), **D** (*Defense*),
P (*Power*), **R** (*Resistance*)
Atak, Celność, Obrona, Moc, Odporność.

Każdy ze współczynników jest średnią arytmetyczną dwóch *cech podstawowych*. W przypadku wyniku nie całkowitego zaokrąglamy go w kierunku wartości pierwszej z cech, tak jak zostało to przedstawione w tabeli 1.

Umiejętności i biegłości

W VORAGO wrodzone zdolności postaci są symulowane przez ich cechy. Natomiast *umiejętności* naśladują doświadczenie jakie postać zdobyła w pewnej wąskiej dziedzinie. Bohater z pewną wiedzą, praktyką i doświadczeniem lepiej sobie poradzi z np. skradaniem się, niż osoba z taką samą zręcznością, lecz bez doświadczenia.

Gdy postacie specjalizują się w jakiejś czynności posiadają *umiejętność*, która modyfikuje w czasie testowania wartość cechy tak, by wykonanie tej wyuczonej czynności było łatwiejsze. Pełen opis posiadanej *umiejętności* prócz nazwy zawiera skrót modyfikowanej cechy oraz modyfikator.

Złodziej nie byłby złodziejem bez umiejętności „kradzież kieszonkowa +2 (Zr)”. Przy dokonywaniu kradzieży do jego zręczności dodawana jest dwójka. Osoba z jego zręcznością lecz bez tej nabytej umiejętności nie radzi sobie z kradzieżą tak dobrze jak on.

Biegłości są pewną podgrupą *umiejętności* — Zawsze dotyczą posługiwania się bronią oraz modyfikują *współczynniki bitewne*, a nie cechy.

W czasie gry postacie mogą zdobywać nowe *umiejętności* ucząc się od nauczycieli, czytając książki lub po prostu praktykując.

2.2 Testowanie współczynników

Test umożliwia sprawdzenie czy graczowi powiodło się wykonanie trudnej czynności — trudnej to znaczy takiej od której zależy przebieg rozgrywki i o której testowaniu zdecydował **MG**.

W VORAGO używamy tylko jednego mechanizmu testowania. Znajduje on zastosowanie zarówno w walce, rzucaniu czarów jak i w testowaniu powodzenia akcji pojedynczej postaci (jak np. wspinaczka po murze, przejście po linie).

Wszędzie tam gdzie istnieje możliwość, przeciwstawienia testowanej cesze cechę innej postaci (jak np. w walce), robimy to. Dzięki czemu zwalnimy **MG** z określania jak trudna jest dana czynność.

Współczynnik	Pierwsza cecha	Druga cecha	Podstawowy modyfikator
A	Siła fizyczna	Zręczność	Broń
M	Zręczność	Percepcja	Broń
D	Zręczność	Żywotność	Zbroja
P	Siła woli	Percepcja	Artefakty
R	Siła woli	Żywotność	Artefakty

Tabela 1: Współczynniki bitewne

Rzut KV

Większość wykonywanych przez nas rzutów **K20** kończy się odjęciem od niej 10, dzięki czemu otrzymujemy liczbę z zakresu -9 do 10 informującą o ile nasz wynik różnił się od przeciętnego.

Po pewnym czasie jest to tak naturalne, że na kości nie widzimy już 16, tylko 6; nie 4 tylko -6. Dlatego też w dalszej części opisu będziemy mówić na ten rzut „**KV**”. Może kiedyś wypuszczą takie kości.

Przewaga

Przewaga to modyfikator określający o ile postać inicjalizująca akcję jest w jej wykonaniu lepsza od osoby na której tą akcję wykonuje. Oblicza się go odejmując od jednego ze współczynników postaci inicjalizującej akcję, współczynnik celu odpowiedzialny za obronę przed podjętymi działaniami — zwany dalej kontr-współczynnikiem.

Zrobimy tak np. przy targowaniu się (charyzma kontra charyzma), pojedynkach magicznych na siłę woli (siła woli vs. siła woli), zapasach (siła fizyczna vs. siła fizyczna), gry (szachy: percepcja vs. percepcja), kradzieży kieszonkowej (zręczność vs. percepcja) itd. . .

Jeżeli akcja nie jest wykonywana na żadnym sprecyzowanym przeciwniku i tym samym nie da się ustalić *kontr-cechy* używamy tzw. *przewagi neutralnej*. Przyjmujemy wtedy wartość *kontr-cechy* równą zero i tym samym przewaga jest równa cesze atakującego. Bardzo często w takich przypadkach **MG** może zalecić dodanie odpowiedniego modyfikatora zależnie od trudności akcji.

Również w przypadku braku przeciwnika często nie interesuje nas efekt rzutu, a jedynie informacja czy zakończył się sukcesem czy niepowodzeniem.

Przebieg testu i efekt

Test składa się z pojedynczego rzutu **KV** do którego dodawana jest *przewaga* inicjalizującego test („atakującego”). Test jest zakończony sukcesem jeśli otrzymamy liczbę większą od zera, zakończony niepowodzeniem jeżeli wynik jest równy, lub mniejszy od zera.

W przypadku sukcesu wynik jest od razu *efektem* rzutu służącym do określenia ilości obrażeń, zasięgu działania czaru obszarowego, etc. . .

Wyróżniamy dwa wyniki rzutu kością: -9 — rzut pechowy, zawsze oznacza niepowodzenie, a od **MG** zależą

konkretne następstwa tego rzutu (może to być upuszczenie broni, skaleczenie sojusznika. . .) oraz 10 — rzut krytyczny, zawsze udany, który niezależnie od modyfikatorów oznacza efekt równy minimum 1, **MG** ma prawo zarządzić związane z tym zdarzenie (jak np. dekapitację). Ma dodatkowe znaczenie w walce.

Realizując test można podzielić obliczanie przewagi na gracza i na **MG**. Dzięki czemu **MG** może utrudnić graczom domyslenia się współczynników ich przeciwników. Podsumujmy przebieg *testu*:

1. Jeżeli nie da się określić kontr-współczynnika do testu, jego wartość ustala **MG**. Może powiedzieć graczowi na tym etapie ile musi wyrzucić by test zakończyć sukcesem.
2. Rzucamy **KV** dodając do wyniku wartość naszego testowanego współczynnika. Wynik podajemy **MG**.
3. Jeżeli test wykonywany jest przeciwko innej postaci i da się określić kontr-współczynnik **MG** odejmuje go od podanej liczby i określa sukces lub porażkę.
4. W przypadku sukcesu określany jest *efekt* i na jego podstawie w zależności od tego co testowaliśmy ilość obrażeń, pieniędzy lub np. czas trwania czaru.

*Złodziej o **Zr** = 5 i kradzieży kieszonkowej +1 okrada kupca z **Pr** = 4. Przy rzucie **KV** na kości **K20** otrzymuje 13, $13 - 10 = 3$. Dodaje $6 + 3 = 9$ i podaje wynik **MG**, który od wyniku odejmuje kontr-współczynnik kupca (**Pr**) równy 4, $9 - 4 = 5$ i otrzymuje efekt 6. **MG** może uznać, że złodziej ukradł $5 * 10 = 50$ srebrników.*

Im wartość cechy jest wyższa tym łatwiej postaci wykonywać związane z nią akcje. Z tego samego powodu modyfikator ustalany przez **MG** dla czynności łatwych jest dodatni (zwiększa wartość cechy), dla trudnych ujemny. Wartość modyfikatora nie powinna być duża. Wartości cech zawierają się przeciętnie w przedziałach od -8 do 8, a więc dodanie, lub odjęcie dwójki stanowi dużą różnicę.

*Wojownik o **Zr** równej 3 próbuje się wspiąć na wysoki mur. **MG** określa zadanie jako bardzo trudne modyfikując rzut o -2. Gracz rzucając **KV** musi otrzymać liczbę większą lub równą 0 aby wspinaczka zakończyła się sukcesem*

Określanie modyfikatora trudności

Postacie z cechą równą 0 mają 50% szansę na sukces w niemodyfikowanym teście. Każda zmiana cechy zmienia tę szansę o 5%.

2.3 Punkty życia i testy zdrowienia

Ilość obrażeń które może przyjąć postać zanim umrze są reprezentowane przez jej *punkty życia* (**PŻ** lub **HP**). W trakcie gry postacie będą notowały bieżącą ilość obrażeń, gdy sięgnie ona **PŻ** następuje utrata przytomności (lub zgon — **MG** podejmuje decyzję).

Nie rozróżniamy w naszym systemie punktu trafienia, czy była to głowa, krocze czy ręka, choć można uznać, że obrażenia duże to uderzenia, które trafiły w czułe miejsca — głowę, szyję, brzuch, krocze. Jeżeli zadano małe obrażenia to prawdopodobnie było to trafienie w kończyny, lub uderzenie które ześlizgnęły się po zbroi.

PŻ nie obrazują, więc bezpośrednio fizycznego stanu bohatera — ilości jego ran. Podczas realnej walki rany zadawane są relatywnie rzadko (choć jak już się zdarzą to zwykle są dość głębokie... i trudno wytrzymać z nimi dalszą walkę). Dlatego też należy patrzeć się na ilość obrażeń bardziej ogólnie. Zawiera ona informację o zmęczeniu bohatera, sumie jego wszystkich draśnień, ran, niewyspania i głodu. W pewnym momencie postać nie może już tego znieść, co kończy się zgonem.

Ilość **PŻ** zależy bezpośrednio od **Żw** zgodnie ze wzorem $PŻ = 2 \cdot Żw + 20$. Biorąc pod uwagę sposób losowania wartości **Żw** wartości **PŻ** mieszczą się zazwyczaj w przedziale od 4 do 36.

Testy zdrowienia

Co osiem godzin odpoczynku (snu) postać regeneruje część swoich **PŻ** równą $3 + Żw$. Jeżeli ze wzoru wyjdzie liczba mniejsza od 1, zregeneruje 1 obrażenie. Przeciętnie pełne leczenie trwa 6 dni.

W przypadku skorzystania z pomocy medycznej lub środków magicznych (czarów, mikstur, ...) postać wykonuje test, do którego wyniku dodaje swoją **Żw** oraz mod. zdefiniowany w opisie umiejętności medyka lub czaru.

Test różni się trochę od opisanych poprzednio. Polega on na rzucie **KV** i odrzuceniu znaku. Równoważnie może to być $K20/2$. Dla ułatwienia przedstawiamy obie metody w tabeli 2 (kolumny od lewej to: ostateczny wynik testu; rzuty **K20** przed podzieleniem, z których otrzymamy taki wynik; wyniki rzutu **KV** z których otrzymamy taki wynik oraz odpowiadające im rzuty **K20** w ostatniej kolumnie).

2.4 Inicjatywa i czas

Czasem w grze (np. w trakcie walki) zachodzi potrzeba uszeregowania wydarzeń odbywających się w bardzo krótkich odstępach czasu — lub jednocześnie. Dzielimy wtedy czas na *rundy* i *tury*.

W ciągu *rundy* każdy z graczy i **BN**ów wykonuje po jednej akcji w trakcie swojej *tury* — te akcje odbywają się praktycznie równocześnie, ale w grze musimy im

przypisać pewną kolejność, którą nazywamy *inicjatywą*. Zakłada się, że jedna runda w przybliżeniu trwa 10 sekund.

Na początku każdej rundy wszyscy gracze i bohaterzy niezależni wykonują test **Zr**. Wyniki sortują malejąco i wykonują swoje akcje w kolejności malejącego *efektu*.

Jeśli kilka postaci ma taką samą inicjatywę to pierwszy będzie atakował zawsze **BG**, a gracze w takim przypadku mogą ustalić kolejność między sobą. Jeśli postać ma dwa lub więcej ataków to inicjatywa dla każdego kolejnego ataku ma kumulatywny modyfikator -4.

W starciach dwóch postaci lepiej rozwiązać tę kwestię zwykłym testem z *przewagą* obliczoną za pomocą inicjatyw przeciwników. Sukces wyłoni postać rozpoczynającą rundę.

2.5 Walka

Podczas tworzenia postaci tworzymy trzy *współczynniki bitewne*. **A** określająca wrodzoną zdolność ataku wręcz oraz dowolną bronią białą, **M** odpowiednik **A** dla broni strzeleckich oraz trzeci **D** opisujący zdolność postaci do obrony.

Współczynniki **A** i **M** jeszcze przed walką są modyfikowane przez biegłości w posługiwaniu się konkretnym typem broni (np. przez biegłość „długi miecz”) oraz przez modyfikatory trafienia broni. **D** może być modyfikowany poprzez umiejętności typu „uniki” oraz mod. obrony zbroi.

Cześć obliczeń potrzebnych do przeprowadzania ataku przeprowadzamy, więc przed walką i zapisujemy na karcie postaci. w szczególności zapisujemy tam nasze **A**, **M** i **D** obliczone dla wszystkich naszych broni oraz zbroi.

Poza wymienionymi, istnieją jeszcze modyfikatory, których nie możemy dodać do współczynników bitewnych przed walką, ponieważ nie wpływają na szansę trafienia, a tylko na efekt — ilość obrażeń i wyparowania zbroi. Podsumowanie przedstawia tabela 3.

Przebieg ataku

Atak polega na wykonaniu testu współczynnika **A** (lub odpowiednio **M**) przeciwko współczynnikowi **D** broniącego się. Po stwierdzeniu trafienia (*efekt* większy od 0) dodajemy do wyniku mod. obrażeń broni oraz odejmujemy mod. wyparowań zbroi. Otrzymana liczba jest ilością zadanych w ataku obrażeń.

Wyróżniamy rzut krytyczny (wynik rzutu kością **KV** równy 10) oraz rzut pechowy (-9). W przypadku pierwszym nie należy odejmować od efektu rzutu wyparowań zbroi, a atak zawsze zadaje przynajmniej 1 punkt obrażeń. W przypadku rzutu pechowego inwencja należy do **MG**.

Skrócony zapis modyfikatorów

Bardzo wygodnym sposobem zapisu modyfikatorów używanych w walce jest zapis „Atak +2/+3”. Oznacza on *mod. trafienia* równy +2 oraz *mod. obrażeń* równy +3. Analogiczny zapis stosuje się w opisie czarów. Zapis

Wynik testu	K20 / 2	KV	K20 (KV)
0	1	0	10
1	2, 3	1, -1	9, 11
2	4, 5	2, -2	8, 12
3	6, 7	3, -3	7, 13
4	8, 9	4, -4	6, 14
5	10, 11	5, -5	5, 15
6	12, 13	6, -6	4, 16
7	14, 15	7, -7	3, 17
8	16, 17	8, -8	2, 18
9	18, 19	9, -9	1, 19
10	20	10	20

Tabela 2: Test zdrowienia

Nazwa	Modyfikuje	Co opisuje
<i>mod. trafienia broni</i>	wsp. A lub M	jak trudno trafić nią przeciwnika
<i>mod. obrony zbroi</i>	wsp. D	trudność trafienia postaci w tej zbroi
<i>mod. obrażeń broni</i>	efekt ataku	jak duże obrażenia zadaje broń
<i>mod. wyparowań zbroi</i>	efekt ataku	jak duże obrażenia może pochłoniąć zbroja

Tabela 3: Podsumowanie modyfikatorów broni i zbroi

„Zbroja -1/+3” oznacza mod. obrony -1 oraz mod. wyparowań +3.

Przykład

Wojownik o $A=3$, biegłości długi miecz +1, oraz długim mieczu +2/+1 atakuje złodzieja $D=2$, uniki +1, zbroja skórzana +1/+1. Po nałożeniu wszystkich możliwych modyfikatorów otrzymujemy $A = 3 + 1 + 2 = 6$ oraz $D = 2 + 1 + 1 = 4$.

Wojownik rzuca **KV** i otrzymuje $11 - 10 = 1$. Dodaje do wyniku swoją *przewagę neutralną* $1 + 6 = 7$. Złodziej odejmuje od tego swoją *przewagę* $7 - 4 = 3$ — wojownik trafił. Złodziej dodaje mod. obrażeń oraz odejmuje wyparowań: $3 + 1 - 1 = 3$ i zapisuje sobie 3 obrażenia.

2.6 Mechanika zdolności nadnaturalnych

Postacie VORAGO prócz swoich klasycznych zdolności opisywanych przez cechy i umiejętności mogą posiadać zdolności bardziej złożone. W następujących punktach opiszemy prosty sposób na tworzenie mechaniki magii typowej dla światów fantasy; zmieniając nazwy, nakładając dodatkowe ograniczenia możemy w ten sposób opisać psychiczne zdolności paranormalne, *moc jedi* etc. . .

Mag w Vorago

Magiem ze względu na brak pojęcia „profesji” nazywany każdą osobą potrafiącą rzucać czary. Zgodnie z tą ideą, każdy rębajło może parać się magią w ograniczonym zakresie.

Wypożyczenie maga

Bohaterowie potrafiący korzystać z mocy magicznych obowiązkowo muszą posiadać dwie *umiejętności*: *rzucanie czarów* i *czytanie/pisanie runów*. Dla tych umiejętności współczynnikiem podstawowym, które modyfikują jest **P**, który u maga powinien być współczynnikiem najwyższym. Od poziomu pierwszej z tych umiejętności zależy również ilość many — magicznej energii postaci.

Ponadto każdy mag posiada swoją *księgę czarów*, z której co jakiś czas przypomina sobie gesty i słowa potrzebne do rzucenia zaklęcia. Bez niej, już po miesiącu miałby ujemne modyfikatory do rzucania bardziej skomplikowanych zaklęć. Jeżeli ją straci, będzie musiał poświęcić parę godzin na odtworzenie tego co pamięta, a po bardziej złożone zaklęcia będzie musiał przejść się do biblioteki.

Sposoby rzucania czarów

Czary można rzucać w sumie na cztery sposoby:

1. Rzucanie błyskawiczne: Mag używa do rzucenia zaklęcia umiejętności *rzucanie czarów*, oraz jego własnych rezerw mocy, które później musi uzupełnić medytacją podczas odpoczynku. Rzucenie zajmuje mu niewiele czasu — około jednej tury. Tej metody z powodzeniem używa się podczas walki.
2. Rzucanie z ksiąg: Mag może rzucać, znany przez niego czar korzystając z ksiąg oraz energii magicznej znajdującej się w jego otoczeniu. Ale wymaga to od niego większej koncentracji i trwa dłużej — 6 rund, czyli w przybliżeniu jedną minutę. Żeby przeszkodzić magowi w rzuceniu czaru w ten sposób wystarczy go choćby popchnąć lub zawołać.

Jednak nie uszczupla to jego własnej rezerwy mocy i ma większą szansę powodzenia niż podczas rzucania „błyskawicznego” (modyfikator +1). Do rzucania czarów z ksiąg używa się umiejętności *czytanie/pisanie run*.

3. Czary natychmiastowe — rzucanie czarów ze *zwojów*: Mag do rzucenia używa przygotowanego wcześniej szczegółowego opisu czaru wraz ze zmagazynowaną energią potrzebną do jego rzucenia. Korzysta z tej samej umiejętności co w drugim przypadku, lecz nie otrzymuje żadnych modyfikatorów. Rzucenie czaru ze zwoju jest równie szybkie co rzucanie „błyskawiczne” i może być używane podczas walki.
4. Przedmioty magiczne, różdżki: Z powyższych trzech metod mogą korzystać tylko magowie posiadający obie umiejętności na odpowiednio wysokim poziomie; w sprzedaży można jednak znaleźć (za wysokie sumy) przedmioty magiczne z zapamiętanym jednym czarem, z paroma lub z pojedynczym ładunkiem, które można „rzucić” wykonując jakiś gest lub wypowiadając ustalone słowo. Z takich przedmiotów można korzystać podczas walki nie posiadając żadnego magicznego wykształcenia — wystarczy pełna sakiewka.

Mechanika magii

Rzucanie czarów korzysta z tego samego mechanizmu co ataki bronią konwencjonalną. *Przewagę* natomiast obliczymy korzystając ze współczynników **P** tkającego czar oraz **R** celu ataku. Modyfikujemy je w zależności od sposobu rzucania czaru, o poziomy umiejętności rzucania czarów lub pisania/czytania run.

Interpretacja efektu

W przeciwieństwie do walki konwencjonalnej *efekt* testu w magii może mieć wielorakie znaczenie. Przy czarach ofensywnych podajemy podobnie jak w przy atakach konwencjonalnych zapis „atak +0/+2”, gdzie pierwszy modyfikator oznacza trudność trafienia — dodaje się go jeszcze przed rzutem kością do *przewagi*. Drugi natomiast oznacza modyfikator ilości obrażeń, dodawany do *efektu*.

Przy pozostałych czarach znaczenie *efektu* powinno być zapisane w definicji, np. „zauroczenie na *efekt* minut”, „wykopanie tunelu o *efekt* metrów długości”.

Czary o określonym efekcie

Istnieje grupa czarów nieofensywnych, nie rzucanych przeciwko osobom tylko modyfikujące otaczającą maga rzeczywistość. Ich mechanika jest dokładnie taka sama, lecz rzuca się je przeciwko odporności neutralnej (czyli równej 0). Poza walką czary tego typu zazwyczaj określa się jako po prostu „rzucone”. Podobnie jest z czarami rzucanymi na siebie; ich też nie rzucamy przeciwko naszej rezystancji, lecz przeciwko odporności neutralnej, a poza walką uważamy za „rzucone”.

Trafienia krytyczne i pechowe

W tym temacie nic się nie zmienia. Trafienie krytyczne — 10 w rzucie — jest zawsze udane, w przeciwieństwie do rzutu równego -9. Ponadto mogą mieć „specjalne znaczenie” opisane w definicji lub wymyślone przez **MG** na bieżąco.

Czary obszarowe

Przy stwierdzaniu efektu działania czaru obszarowego stosuje się również jeden rzut **KV**, lecz dla każdej osoby znajdującej się na danym obszarze oblicza się inną *przewagę*. Jeżeli osób jest bardzo dużo **MG** może uprościć sobie zadanie określając przeciętną obronę magiczną osób na terenie.

Regeneracja punktów mocy

Podczas odpoczynku magowie poświęcają część czasu na medytację, która pozwala im tak jak i sen odpocząć, zregenerować się i odzyskać część swoich punktów mocy. Podczas ośmiodzinnego odpoczynku mag zregeneruje połowę swojej pełnej many.

Nauka czarów

Czarów magowie uczą się z ksiąg lub od nauczycieli. Nauka samodzielna nie jest prosta i wymaga testu czytania/pisanie run z modyfikatorem zależnym od trudności czaru. Trwa również dobre parę godzin i na dzień nie można próbować nauczyć się czaru więcej razy niż wynosi **Pr** postaci.

Nauka z nauczycielem nie wymaga testu i zawsze jest udana, jeżeli **MG** uzna, że czar nie jest dla postaci gracza zbyt skomplikowany. Jest za to trochę droższa i nie zawsze możliwa.

Reguła opcjonalna: Za każde nauczone się podstawowe zaklęcie gracz musi zapłacić 50PD. Za zaklęcia bardziej złożone, odpowiednio więcej; może uczyć się zaklęć na kredyt i zmniejszyć swoją ilość PD poniżej zera. Dzięki temu magowie i wojacy będą trochę lepiej zbalansowani.

2.7 Doświadczenie i rozwój postaci

Postacie graczy w trakcie gry będą się rozwijać; zdobywać nowe umiejętności i rozwijać już posiadane. VORAGO wykorzystuje bardzo ograniczony system rozwoju.

Podczas trwania sesji **MG** powinien obserwować (nawet notować) z jakich umiejętności najczęściej korzystają **BG**. Którzy gracze przykładają się do odgrywania postaci lepiej, którzy gorzej i z mniejszym zainteresowaniem.

Zależnie od długości trwania sesji, pod jej koniec następuje podsumowanie rozwoju jaki przeżyły postacie, w którym gracze podnoszą o 1 wartość jednej, do dwóch umiejętności. To jakie umiejętności mogą zostać rozwinięte, zależy w dużym stopniu od decyzji **MG**, który nie powinien pozwalać na awans nieużywanych nigdy umiejętności. Ćwiczenie czyni mistrza.

MG powinien zwrócić uwagę na rozwijanie zarówno *biegłości* jak i *umiejętności* — nie pozwolić graczom na rozwijanie się tylko we władaniu bronią.

Reguła opcjonalna: Podczas sesji **MG** rozdaje pewną ilość *Punktów Doświadczenia* (**PD**). Są one przydzielane za odgrywanie postaci, wykonywanie zadań, walkę i dobre pomysły. Można przyjąć, że za parogodzinną sesję przydzielamy 400-600PD. Następnie gracze po sesji za każde 500PD mogą podnieść poziom jednej *umiejętności*, nauczyć się nowej albo zostawić sobie odpowiednią ich liczbę na naukę czarów w trakcie trwania przyszłych sesji.

Ilości **PD** są absolutnie umowne i zależne od **MG**.

2.8 Tworzenie umiejętności, broni, zbroi i czarów

VORAGO było tworzone z myślą o wyeliminowaniu wielkości tabel i tabelek tak popularnych w innych systemach i niestety absolutnie niezbędnych do ich używania. Dlatego też pojawiła się potrzeba na ten krótki punkt. **MG** z niewielkim bagażem doświadczeń powinien sobie bez żadnego problemu poradzić z wymyśleniem potrzebnych graczom przedmiotów, czarów i umiejętności w trakcie rozgrywki.

Czasami bardzo trudno jest tak zbalansować współczynniki broni, zbroi oraz zaklęć by nie były, ani za słabe, ani za silne w stosunku do ich ceny, trudności rzucenia itp.

- Umiejętności: Każda umiejętność musi mieć konkretną nazwę, która wskazuje do czego może być stosowana. Może to być: „Kradzież kieszonkowa”, „Śpiew”, „Dyplomacja”, „Leczenie”. Każda z nich jest również związana z pewną cechą (tutaj odpowiednio: **Zr**, **Ch**, **Ch**, **Pr**). Bardzo łatwo jest domyśleć się jakiej cechy dotyczy dana umiejętność. Gdybyśmy nie mieli umiejętności wykonywalibyśmy testy z użyciem samej cechy.

- Biegłości: Podstawowa różnica: Biegłości to umiejętności modyfikujące współczynniki, a nie cechy. Najpopularniejszymi biegłościami są te związane z konkretnym typem używanej broni: „sztylet”, „długi miecz”.

Biegłości powinni dotyczyć **bardzo** wąskich rodzajów broni. Można dopuścić używanie *biegłości* „broń biała”, ale nie powinna być na poziomie wyższym niż 1. **MG** może ponadto dopuszczać w ramach swojego rozsądku modyfikowanie **A** np. o jeden, przy walce krótkim mieczem gdy postać posiada *biegłość* „długi miecz” na poziomie co najmniej drugim.

- Broń biała: Opis broni składa się na dwie liczby: mod. trafienia, czyli mod. współczynnika **A**, oraz mod. zadawanych obrażeń. Jak wynika z systemu walki mod. trafienia również wpływa na ilość zadawanych obrażeń. Jest to logiczne — jeśli bronią łatwo trafić, łatwo nią zadać większe obrażenia. Gdyby znalazł się przykład, którego ta zasa-

da nie dotyczy (bicz?), można by to zasymulować poprzez ujemny mod. obrażeń.

- Broń strzelecka: Opis broni strzeleckiej w stosunku do broni białej można rozszerzać w miarę potrzeb o opis zasięgu broni.
- Zbroje: W opisach zbroi należy uwzględnić mod. obrony, wyparowania oraz ewentualnie mod. inicjatywy. Często stosuje się rozróżnianie zbroi na ciężkie i lekkie w ramach tego samego typu. Zbroje ciężkie mogą mieć ujemny mod. obrony — noszący je gracze są wolni, łatwo ich trafić. Trudno jednak przebić ich zbroję, co jest ilustrowane wysokim współczynnikiem wyparowań.
- Czary: Z czarami jest największy problem. Każdy czar powinien posiadać nazwę, która będzie jak najlepiej opisywała jego działanie. Mag rzucając zaklęcie rzuca kością **K20** i ostatecznie uzyskuje liczbę określającą Efekt z jakim udało się mu to zaklęcie rzucić. Czary powinny brać ów efekt pod uwagę w swoim opisie. Przykładem może być czar ofensywny „Ognisty atak”. Skutkiem jego rzucenia jest atak +1/+3. Do przewagi podczas testu dodajemy 1 a do ostatecznego efektu określającego ilość obrażeń dodajemy 3. Wiele zaklęć musi mieć również opisany czas działania, zasięg lub obszar działania. Mogą być one związane z efektem lub zależne w bezpośredni sposób od **P** maga (np. 1 m/P). Najtrudniejsze jest ustalenie kosztu czaru. Powinien być adekwatny do jego przydatności i mocy.

3 Tworzenie postaci

Zaczynamy! Potrzebna nam ładna kartka, ołówek, parę kości **K20** (**KV**) i opcjonalnie dwie **K6**. Fajnie będzie jeżeli skorzystacie z załączonych kart postaci. Dużo przyjemniej się ich używa. W tym rozdziale korzystamy z pojęć wprowadzonych wcześniej w opisie mechaniki.

Tworzenie postaci warto zacząć od introspekcji. Należy zastanowić się nad typem postaci jaką chcemy prowadzić. Zastanawiamy się nad kierunkiem jej rozwoju („profesją”). Wybieramy na tym etapie rasę postaci, imię, płeć, drugorzędne cechy fizyczne itp. . .

Po zakończeniu tego etapu powinniśmy wiedzieć, które cechy dla naszej postaci są najistotniejsze, które mniej i które możemy w procesie tworzenia lekko zaniedbać. Opis jak i poprzednia część podręcznika używa przykładów świata fantasy.

3.1 Współczynniki postaci

Cechy podstawowe

Tworzenie postaci zaczynamy od ustalenia sześciu cech podstawowych. Na tym etapie cechy nie powinny znajdować się poza zakresem -8 do 8. Do ich „wygenerowania” możemy polecić parę metod.

- Metoda „sprawiedliwa”; Każdej cesze przypisujemy początkowo wartość 0 i według uznania niektóre podnosimy, a niektóre zmniejszamy tak by ich suma ostatecznie wyniosła zero. Możemy w ten sposób stworzyć dokładnie taką postać jaką chcemy.
- Metoda o dużym losowym rozrzucie cech: Rzucaamy sześciokrotnie **KV** odrzucając wyniki -9, 9 i 10. Następnie przyporządkowujemy je do cech w odpowiadającym naszej postaci porządku.
- **2K6** - 4; Ten rzut umożliwia otrzymanie cechy w granicy od -2 do 8, dzięki czemu możemy uzyskać bardziej „napakowane” postaci.
- **2K6** - 6; Zakres od -4 do 6. Ta metoda wydaje się być optymalna. Nie stworzymy za jej pomocą postaci o maksymalnych współczynnikach, ale też możemy być pewni, że nie trafimy na współczynniki nas nie zadowalające.

Od graczy i **MG** zależy czy będą najpierw losowali wartości, a potem przypisywali je poszczególnym cechom, czy wolą losować i przypisywać wartości cechom od razu. W drugim przypadku wybór drogi życiowej postaci powinien nastąpić raczej po losowaniu współczynników. W przeciwnym wypadku można źle trafić...

Współczynniki bitewne

Postacie posiadają 5 współczynników bitewnych. Każdy z nich jest odpowiednio zaokrągloną średnią arytmetyczną dwóch cech podanych w pierwszym rozdziale w tabeli (1).

Dla osoby o $Sf = 3$ i $Zr = 0$ współczynnik A obliczamy następująco: $3+0 = 3$, $3/2=1.5$. Po zaokrągleniu 1.5 w stronę Sf (czyli w górę) otrzymujemy współczynnik A równy 2. W taki sam sposób obliczamy pozostałe współczynniki wyniki zapisując na karcie naszej postaci.

Współczynniki pochodne

Do zapisania pozostały nam 4 współczynniki:

- Punkty życia, równe $2 * \dot{Z}w + 20$
- Punkty mocy równe $2 * P + 20 + (10 * \text{poziom umiejętność rzucanie czarów})$.

- Współczynnik zdrowienia równy $\dot{Z}w$
- Inicjatywa równa Zr

3.2 Umiejętności i czarów

Gracze podczas tworzenia postaci mają dziesięć punktów, które muszą rozdysponować pomiędzy pierwszoplanowe umiejętności i biegłości. Jeżeli przeznaczą punkty na umiejętności czytanie/pisanie runów i rzucanie czarów, powinni przeznaczyć punkty również na zaklęcia. Za każdy jeden punkt mag może sobie kupić dwa zaklęcia.

Umiejętności powinny być wybrane w ramach zdrowego rozsądku. **MG** nie powinien się zgodzić na umiejętności jego zdaniem zbyt potężne lub zbyt ogólne. Na waszej karcie koło umiejętności powinniście zapisać jaką cechą modyfikują oraz jaka jest wartość tej cechy (lub współczynnika dla biegłości) po modyfikacji.

3.3 Ekwipunek i uzbrojenie

Wszystkie postaci na start posiadają przedmioty związane z posiadanymi przez nie umiejętnościami. Każda postać posiada ubranie podróżne, pochodnie, hubkę, krzesiwo, bukłak z wodą, derkę, kilka racji żywnościowych, plecak i sakiewkę. Z broni każda osoba na pewno na starcie posiada od jednego do trzech sztyletów. Gracze posiadają także po jednym egzemplarzu broni, w których mają biegłość oraz zbroję. Magowie posiadają swoją księgę czarów, kilka arkuszy papieru, pióro i fiolkę z atramentem. Należy pamiętać o tym, że nie mogą mieć zbroi cięższej od lekkiej kolczugi. **MG** może się zgodzić na inne przedmioty proponowane przez graczy. Każda z postaci dostanie tyle pieniędzy, za ile mogła by przez tydzień w mieście wyżyć — jakieś umowne 30 srebrników.

Tak jak przy umiejętnościach podczas wpisywania na kartę wybranych broni, zapisujemy obok zmodyfikowane przez broń oraz nasze biegłości **A** lub **M**, w przypadku zbroi **D**.

3.4 Tło

Po stworzeniu postaci można ustalić pewne tło, które powinno pomóc graczom w odgrywaniu ich podopiecznych. Miejsce pochodzenia, jej dzieciństwo i związek z rodziną, historię. Jej charakter postaci, osobowość, zainteresowania i styl bycia.

Skorowidz

Żw, 3
żywotność, 3

A, 3, 5
attack, 3

BG, 2
biegłość, 3
biegłości, 3, 8
BN, 2
broń biała, 8
broń strzelecka, 8

cecha podstawowa, 3
cechy podstawowe, 3, 8
Ch, 3
charyzma, 3
czary, 8
czytanie/pisanie runów, 6

D, 3, 5
defense, 3

efekt, 4

HP, 5

inicjatywa, 3, 5, 9

kontr-współczynnik, 4
księga czarów, 6
KV, 4

M, 3, 5
magia, 6
marksmanship, 3
moc, 3
mod. obrażeń broni, 5, 6
mod. obrony zbroi, 6
mod. trafienia broni, 5, 6
mod. wyparowań zbroi, 6
modyfikator, 2

odporność, 3

P, 3, 6
PŻ, 5
PD, 8
percepcja, 3
power, 3
Pr, 3
przewaga, 4, 7
przewaga neutralna, 4, 6
punkty doświadczenia, 8
punkty życia, 3, 5, 9
punkty mocy, 9

R, 3
rózdzki, 7

resistance, 3
runda, 5
rzucanie czarów, 6

Sf, 3
siła fizyczna, 3
siła woli, 3
Sw, 3

test, 3
testowanie, 3
testy zdrowienia, 5
tura, 5

umiejętności, 3, 8

współczynnik zdrowienia, 9
współczynniki bitewne, 3, 5, 9
współczynniki pochodne, 3, 9

zaklęcia, 8
zbroje, 8
Zr, 3
zręczność, 3
zwoje, 7