

MAG: WSTĄPIENIE

EKRAN NARRATORA





M A G



M A G



M A G





M A G



WHITE WOLF
GAME STUDIO

Czynienie Magyi

1. Co Chcesz Zrobić i Jak Chcesz To Osiągnąć?
2. Wiesz Wystarczająco Wiele By Zrobić To Co Chcesz?
3. Udało Ci Się?

- Stopnie Trudności magyi

Przypadkowa: Stopień Trudności = najwyższa Sfera + 3

Wulgarna, bez Obserwatora: Stopień Trudności = najwyższa Sfera + 4

Wulgarna, z Obserwatorem: Stopień Trudności = najwyższa Sfera + 5

- Dodaj lub odejmij odpowiednie modyfikatory (maksymalnie +/-3)

4. Jeśli Tak, lub Jeśli Nie, To Co Się Dzieje?

- Pech i Paradoks:

Przypadkowy Pech: otrzymujesz jeden punkt Paradoksu na kropkę w swej najwyższej użytej Sferze.

Wulgarny Pech: otrzymujesz jeden punkt Paradoksu za speszenie + jeden za kropkę w najwyższej Sferze.

Wulgarny Pech ze Śpiącym Obserwatorem: otrzymujesz dwa punkty Paradoksu + dwa za każdą kropkę w najwyższej Sferze.

Stopnie Sukcesu

- **Pech:** Mistyk popełnił krytyczną pomyłkę i wszystko zepsuł. Efekt zostaje zmarnowany, a mag zyskuje punkty Paradoksu chyba, że wyda punkt Siły Woli dla skasowania pecha.

- **Totalna Porażka:** Nie ma sukcesów, ale i nie ma też pecha. Mag może kontynuować zaklęcie, dodając 1 do Stopnia Trudności, lub zacząć wszystko od zera.

- **Częściowy Sukces:** 50% wymaganej liczby sukcesów. Mistyk osiągnął to co pragnął, ale nie wszystko tak, jakby chciał. Cheshire, na przykład, stworzył swój komputer, ale nie działa on dobrze; może brak jest ważnych części lub to co zrobił ma ukryte wady. Mag może kontynuować swój czar, z +1 do Stopnia Trudności.

- **Sukces:** 100% wymaganych sukcesów. Mag uczynił dokładnie to co chciał. Laptop Cheshire'a działa równie dobrze jak każdy "normalny" komputer.

- **Niezwykły Sukces:** 150% lub lepiej. Mag nie tylko zrobił to co chciał - on zrobił to cudownie. Laptop Cheshire'a jest silny, mogący wiele wytrzymać, wygląda po prostu pięknie i ma funkcje, których nawet nie planowano, jak 1 GB RAM, napęd CD i wygaszacz ekranu z Beavisem&Butt-Headem. (Nie jest to jednak Talizman; to wymagałoby oddzielnego aktu magyi).

Obrażenia i Czas Trwania

Sukcesy	Obrażenia	Czas Trwania
Jeden	Zero	Jedna tura
Dwa	Sukcesy x 1	Jedna scena
Trzy	Sukcesy x 2	Jeden dzień
Cztery	Sukcesy x 2	Jedna opowieść
Pięć	Sukcesy x 2	Pół roku
Sześć+	Sukcesy x 3	Wybór Narratora

Siły dodają jeden sukces, jeśli użyte do uszkodzenia; **Umysł** odejmuje jeden sukces, jeśli użyty do zadawania obrażeń. Bezpośrednie ataki **Entropii** nie ranią do czwartego poziomu Sfery, ale pośrednie ataki (osuwające się mury, itp.) zadają obrażenia normalnie.

Stopnie Trudności Magyi

(Maksymalny modyfikator +/-3. Minimalny Stopień Trudności 3, maksymalny 10).

Aktywność	Modyfikator	Stopnia Trudności
Badania poprzedzające użycie magyi na jej celu	-1	do -3
Posiadanie przedmiotu rezonującego z esencją celu (magya sympatyczna)	-1	do -3
Blisko Węzła	-1	do -3
Korzystanie z unikalnego rekwizytu	-1	
Skorzystanie z rekwizytu bez potrzeby jego użycia	-1	
Dodatkowy czas spędzony przy magyi	-1	
Wydanie punktu Kwintesencji	-1	na punkt (maks. 3/turę)
Użycie Haustu o odpowiednim Rezonansie	-1	
Użycie Haustu o przeciwnym Rezonansie	+1	
Szybkie czarowanie	+1	
Cel odległy lub ukryty	+1	
Mag rozproszony	+1	
Mag w konflikcie ze swym Avatarem	+1	do +3
Efekt Domina	+1	do +3
Monumentalny czyn (ściągnięcie księżycy z jego orbity)	+1	do +3

Magyczne Czyny

Czyn	Wymaganych Sukcesów
Prosty (zmiana koloru własnych oczu, rozpalenie świecy, użycie magyi Umysłu dla wyczucia kogoś w pobliżu, przywołanie wizytówki)	1
Standardowy (zmiana własnego kształtu, wymuszenie eksplozji lampy naftowej, wpłynięcie Umysłem na czyjś nastrój, przywołanie kuli ognia)	2
Trudny (przekształcenie się w coś od siebie mniejszego bądź większego, podpalenie dystrybutora benzyny, głębokie odczytanie czyichś myśli, przywołanie piły łańcuchowej)	3
Imponujący (zmienianie kształtu drugiej osoby, zburzenie domu, przejście czyjegoś umysłu, przywołanie samochodu, zniknięcie)	4
Potężny (zamienienie kogoś w ropuchę, podpalenie opancerzonego czołgu, wymazanie czyjegoś umysłu, przywołanie mitycznej bestii, zniknięcie wszystkich mebli z pokoju)	5-10
Niespotykany (zamienienie wszystkich w pokoju w ropuchy, podpalenie składu amunicji okrętu wojennego, kontrolowanie Umysłem hordy szaleńców, przywołanie demona, sprawienie zniknięcia całej posiadłości)	10-20
Boski (sprawienie by zniknął drapacz chmur, znalezienie kogoś w Nowym Jorku za pomocą magyi Umysłu, przywołanie kosmaru z Głębokiej Umbry, lewitacja góry, stworzenie Dziedziny Horyzontalnej)	20 lub więcej

- Uszkodzenia w tych czynach oparte są na liczbie wyrzuconych sukcesów. Jeśli na przykład, mag spróbowałby zabić HIT Marka, to metoda jaką do tego by obrał określiłaby poziom czynu. Jeśli wyrzuciłby cztery sukcesy po wdarciu się w niego magią Życia, to zadalby (4x2=8) osiem Stopni Obrażeń. HIT Mark mógłby skorzystać z kontrmagyi do osłabienia tego Efektu, ale nie mógłby już zneutralizować zadanych przez niego ran.

Sfera Czasu

Sukcesy	Penetracja Czasowa Efektu
Jeden	Do roku
Dwa	Pięć lat
Trzy	20 lat
Cztery	50 lat
Pięć	100 lat
Sześć+	500 lat
10+	1000 lat lub więcej

Tabela Rękawicy Ducha

Obszar	Stopień Trudności	Wymaganych Sukcesów
Węzeł	3	Jeden
Głębokie Odludzie	5	Dwa
Tereny Wiejskie	6	Trzy
Większość Obszarów Miejskich	7	Cztery
Śródmieście	8	Pięć
Laboratorium Technokracji*	9	Pięć

* Nauka Wielowymiarowa Technokracji traktuje je jak Węzły.

Zasięg Korespondencji

Sukcesy	Zasięg bądź Powiązanie (Skorzystaj z jednego lub drugiego.)
Jeden	Zasięg wzroku/ więzy krwi; próbka ciała
Dwa	Dobrze znane (dom, praca)/ najlepszy przyjaciel; ceniona własność
Trzy	Znane (miejskie centrum handlowe)/ współpracownik; własność
Cztery	Kiedyś odwiedzone/ znajomy; dowolna, kiedyś używana rzecz
Pięć	Znane tylko z opowieści (fotografii)/ obcy; przypadkowo dotknięta rzecz
Sześć+	Wszędzie na Ziemi/ brak powiązania.

Stan Zdrowia

Poziom:	Suma:	Efekt:
Poobijany:		Bohater jest tylko kontuzjowany i nie ma żadnych ujemnych modyfikatorów.
Zraniony:	-1	Bohater jest tylko lekko ranny, nie ma to wpływu na ruch.
Lekko ranny:	-1	Małe obrażenia, nieznaczny wpływ na poruszanie.
Ciężko ranny:	-2	Bohater nie może biegać, ale wciąż może chodzić.
Zmaltretowany:	-2	Bohater ma ciężkie obrażenia i może tylko utykać.
Okaleczony:	-5	Bohater jest śmiertelnie ranny i może tylko pełzać.
Zmasakrowany:		Bohater jest zupełnie niezdolny do ruchu.
Zmasakrowany mag jest bardzo blisko śmierci. Jeśli straci choć jeden więcej Poziom Stanu Zdrowia to umrze.		

Tabela Ciszy

Suma Paradoksu	Halucynacje
1-3	Pomniejsze, pewne obiekty lub przekształcenia mogą cyklicznie pojawiać się i znikać. Przykłady: dziwaczne graffiti, listy, zapachy, dźwięki. Cisza trwa w tym przypadku około dnia.
4-6	Halucynacje stają się powszechne; mag może widzieć, słyszeć a nawet dotykać nieistniejące rzeczy lub przeoczać prawdziwe. Niektóre z nich mogą być przyjazne, inne wrogie. Jego nastroje szybko się zmieniają i w takim stanie może pozostać dobre dwa tygodnie.
7-10	Zmysły ofiary wysiadają, włączając w to ślepotę, hipersensytywność lub dzikie halucynacje. Mogą zacząć pojawiać się hobgobliny, przedstawiające w solidnej formie twory jej wyobraźni. Jeśli nie leczony, stan taki może przeciągnąć się nawet na miesiące.
11+	Mag zostaje uwięziony w umysłokrainie swego projektu. Czas jaki tam spędzi (i zdarzenia jakie tam "wyśni") zależą od Sumy Paradoksu i potrzeb opowieści. Cisza taka może trwać w nieskończoność.

Inne rzuty	Cechy	Stopień Trudności
Nieuwierzenie	Percepcja + Intuicja	7
Trans	Percepcja + Medytacja	6-9
Komunikacja	Siła Woli	8
Skrócenie czasu trwania krainy umysłu	Spryt + Zagadki	4

Poważne Rany

- Wulgarnie ataki magyi Życia (**Rozłupywanie Człowieka**) przekształcające wzorzec istoty; nie te przypadkowe, działające wewnątrz wzorca.
- Wulgarnie ataki magyi Pierwszej (**Płomienie Oczyszczenia**), lub ataki wzmocnione Pierwszą; nie dotyczy to Efektów po prostu stworzonych Pierwszą (**Kontrola Większych Sił**).
- Bezpośrednie (wulgarnie) ataki Entropii na żywe ciało (**Zaraza Starości**).
- Magya Ducha przyzywająca duchy do zaatakowania żywej istoty (**Uwolnienie Szalonych Wyjść**).
- Naturalna broń nadprzyrodzonych istot (wampirów, wilkołaków itp.)

Wszystkie inne formy zranień są normalne, chyba że cel jest niezwykle na nie podatny (wilkołaki na srebro, wampiry na ogień, itp.) lub jeśli Narrator zarządzi, że ich źródło było niezbyt przyjemne (toksyczne odpady, radiacja, itp.).

Punkty Doświadczenia

Cecha	Koszt
Nowa Zdolność	3
Nowa Sfera	10
Siła Woli	aktualna wartość
Wiedza	aktualna wartość
Talenty i Umiejętności	aktualna wartość x 2
Atrybuty	aktualna wartość x 4
Sfera Mistrzostwa Tradycji	aktualna wartość x 7
Inne Sfery	aktualna wartość x 8
Arete	aktualna wartość x 8

Wolne Punkty

Cecha	Koszt
Atrybuty	5 za kropkę
Zdolności	2 za kropkę
Cechy Pozycji	1 za kropkę
Arete	4 za kropkę
Siła Woli	1 za kropkę
Sfery	7 za kropkę
Kwintesencja:	1 punkt za cztery kropki

Tabela Broni do walki wręcz

Broń	Stopień Trudności	SO	Ukrycie
Obuch	4	Siła	K
Palka	4	Siła + 1	P
Nóż	4	Siła + 1	M
Floret	5	Siła + 3	P
Szabla	6	Siła + 4	P
Topór	7	Siła + 5	N

Tabela Manewrów Bójki

Manewr	Stopień Trudności	SO
Cios pięścią	6	Siła
Chwył	6	Siła
Kopnięcie	7	Siła + 1
Staranowanie	7	Specjalne; patrz opis
Ugryzienie*	5	Siła + 1
Pazury*	6	Siła + 2

* Jeśli da się zastosować

Uniki

W normalnych warunkach Stopień Trudności dla walki wręcz wynosi 6; w przypadku strzelaniny podany jest poniżej:

Stopień Trudności	Rodzaj terenu
2	Bohater cofa się o pół kroku i chowa za pełną osłoną.
4	Pełna osłona w zasięgu skoku (jeden metr).
6	Pełna osłona w zasięgu biegu (trzy metry).
7	Częściowa osłona w zasięgu biegu (trzy metry).
8	Teren płaski, bez załomów; żadnej osłony (bohater pada na ziemię).

Modyfikacja Ataku Podczas Strzelaniny

Czynnik	Stopień Trudności	Kostki
Zmiana akcji	+ 1	-
Cel obezwładniony	- 2	-
Daleki zasięg	+ 1	-
Bezpośredni zasięg	4	-
Pozycja leżąca	+ 1	-
Słup	+ 2	-
Mur	+ 3	-
Wystaje tylko głowa	+ 4	-
Ruch	+ 1	-
Wycelowanie	-	+ Percepcja
Lunetka	-	+ 2
Wymierzenie	+ 2	-
Kilka strzałów	+ 1/dod. strzał	-
Seria ciągła	+ 3	+ 10
Seria krótka	+ 1	+ 3
Ostrzelanie	5+1/metr	+ 10

Tabela Walki

Faza Pierwsza: Inicjatywa

- Rzuć na Spryt + Czujność (ST: 4). Ten, który wyrzucił najwięcej sukcesów deklaruje swą akcją ostatni (po wysłuchaniu deklaracji wszystkich innych) i wykonuje ją pierwszy.
- Jeśli planujesz wykonać wiele akcji w turze, zadeklaruj teraz podział swej Sumy.
- Zadeklaruj czy skorzystasz z jakiegokolwiek magii. W ciągu tury można wykonać tylko jeden test magii.

Faza Druga: Atak

- Jeśli uczestniczysz w strzelaninie, rzuć na Zręczność + Broń Palną.
- W starciu (z użyciem broni) rzuć na Zręczność + Walkę Wręcz.
- W bójce (bez użycia broni) rzuć na Zręczność + Bójkę.
- Unik: rzuć na Zręczność + Uniki. Bohater może w dowolnej chwili wykorzystać część kostek swej Sumy na wykonanie uniku; każdy zaliczony na nim sukces eliminuje jeden sukces ataku przeciwnika.

Faza Trzecia: Rozwiązanie

- Przeprowadź test obrażeń, zdeterminowany używaną bronią lub manewrem (ST: 6).
- Neutralizacja obrażeń: wykonaj test Wytrzymałości (ST: 6).

Czynniki Modyfikujące Walkę

- Zmiana Akcji:** Stopień Trudności wzrasta o 1.
- Obezwładnienie:** Stopień Trudności trafienia w obezwładniony cel jest zmniejszany o 2.
- Ogluszenie:** Gdy suma Stopni Obrażeń z jednego ataku przekroczy wartość Wytrzymałości to ofiara zostaje ogłuszona i nie jest w stanie działać w następnej turze.

Tabela Broni Palnej

Rodzaj broni	przykład	ST	SO	Zasięg	Szybkostrzelność	Poj. magazynka
Ukrycie						
Rewolwer, lekki	6	4	12	3	6	K
SW M640 (.38 Special)						
Rewolwer, ciężki	7	6	35	2	6	M
Colt Anaconda (.44 magnum)						
Pistolet, lekki	7	4	20	4	17 + 1	K
Glock-17 (9 mm)						
Pistolet, ciężki	8	5	30	3	7+1	M
Sig P220 (.45 ACP)						
Karabin	8	8	200	1	5 + 1	N
Remington M-700 (.30-06)						
RKM, mały*	7	4	25	3	30 + 1	M
Ingram Mac-10 (9 mm)						
RKM, duży*	6	4	50	3	32 + 1	P
Uzi (9 mm)						
Karabin szturmowy*	7	7	150	3	42 + 1	N
Steyr-Aug (5.56 mm)						
Dubeltówka	6	8	20	1	5 + 1	P
Ithaca M-37 (12 gauge)						
Śrutówka, półautomatyczna	7	8	20	3	8 + 1	P
Fianchi Law-12 (12 gauge)						
Kusza**	7	5	20	1	1	P

RKM: Ręczny Karabin Maszynowy Zasięg: Praktyczny zasięg strzału, liczony w metrach. Można strzelać na podwójną odległość, ale według zasad jest to zasięg daleki.

Szybkostrzelność: Maksymalna liczba strzałów lub krótkich serii, które można oddać z broni w ciągu jednej tury. Szybkostrzelność nie jest brana pod uwagę w wypadku serii ciągłej i ostrzelania.

Pojemność magazynka: Liczba kul, jaka mieści się w magazynku lub w lufie. "+ 1" oznacza kulę trzymaną w komorze, a zarazem gotowość broni do strzału.

Ukrycie: Możliwość ukrycia broni przy sobie: K – w kieszeni; M – pod marynarką; P – pod płaszczem; N – broni nie można ukryć.

* broń umożliwia oddanie serii krótkiej i ciągłej oraz ostrzelanie.

** kusza znalazła się na tej liście dla tych bohaterów, którzy chcą się nią posłużyć do "unieszkodliwienia" wampirów. Jednak w odróżnieniu od broni palnej, kusza nie dodaje sukcesów z rzutu ataku do Sumy rzutu na obrażenia. A poza tym – kuszę ładuje się w ciągu pięciu tur.

Tabela Ciosów Do

Manewr	Stopień Trudności	SO
Cios Pięścią	6	3+Liczba sukcesów
Kopnięcie	7	4+Liczba sukcesów
Kopnięcie z wysokości	8	5+Liczba sukcesów
Rzut	8	3+Liczba sukcesów + odrzucenie o pół metra za sukces

Tabela Walki z Duchami

Faza Pierwsza: Inicjatywa

- Jak wyżej. Duchy na inicjatywę testują Siłę Woli.

Faza Druga: Atak

- Rzuć na Siłę Woli (ST: 6) chyba, że duch woli wykorzystać jakiś Czar (zajrzyj do opisu Czarów).
- Unik: Test Siły Woli (ST: 6), lub rozdziel Sumę Siły Woli między atak a uniki.

Faza Trzecia: Rozwiązanie

- Rzuć na Furię (ST: 6); każdy sukces zadaje ofierze jeden Stopień poważnych Obrażeń (magowie ze Sferą Ducha mogą neutralizować to kontrmagią (ST: 6), inni testem Arete (ST: 8)). Jeśli cel jest duchem, to za każde zadane obrażenie traci jeden punkt Mocy.
- Neutralizacja obrażeń: duchy nie mogą tego robić.

Tabela Czasu Normalnego Zdrowienia

Stan Zdrowia	Czas
Poobijany	Jeden dzień
Zraniony	Trzy dni
Lekko Ranny	Jeden tydzień
Ciężko ranny	Jeden miesiąc
Zmaltretowany	Trzy miesiące
Okaleczony	Trzy miesiące
Zmasakrowany	Trzy miesiące

Tabela Pancerza

Klasa pancerza	Wartość pancerza	Modyfikator ujemny
I (wzmocnione ubranie)	1	0
II (kulooodporna koszulka)	2	1
III (kulooodporna kamizelka)	3	2
IV (kulooodporna kurtka)	4	3
V (kulooodporny kombinezon)	6	4

Zaskakujące Manewry

Przykładowy Akt	Stopień Trudności	Wymaganych Sukcesów
Zadanie dodatkowych ran	+2 za SO	jeden
+ 1 do inicjatywy	7	dwa lub więcej
Akrobatyczny skok	7-1	jeden lub więcej
Rozbrojenie	8	dwa lub więcej
Ucieczka	8	jeden na odbiegnięty metr
Oślepienie przeciwnik	9	jeden na turę

Akty Siły

Suma	Akt Siły	Nacisk
1	Zmiazdzenie puszek po piwie	20 kg
2	Połamanie krzesła	50 kg
3	Wylamanie drewnianych drzwi	125 kg
4	Złamanie belki 5x10 cm	200 kg
5	Wylamanie metalowych drzwi przeciwpożarowych	325 kg
6	Rzut motocyklem	400 kg
7	Przewrócenie małego samochodu	450 kg
8	Złamanie ołowianej rury o średnicy 7,5 cm	500 kg
9	Przebiecie pięścią betonowego muru	600 kg
10	Rozzerwanie stalowej beczki	750 kg
11	Przebiecie pięścią stalowej płyty o grubości 2,5 cm	1000 kg
12	Złamanie metalowego słupa lampy ulicznej	1500 kg
13	Rzut samochodem	2000 kg
14	Rzut półciągarówką	2500 kg
15	Rzut ciężarówką	3000 kg

Duszenie i Tonięcie

Wytrzymałość	Wstrzymanie Oddechu
1	30 sekund
2	Jedna minuta
3	Dwie minuty
4	Cztery minuty
5	Osiem minut
6	15 minut
7	20 minut
8	30 minut (!)

Upadek

Wysokość (w metrach)	Obrażenia
1,5	1 SO
3	2 SO
6	3 SO
9	4 SO
12	5 SO
15	6 SO
18	7 SO

... itd. co 3 m o 1 SO więcej, aż do maksimum 10 SO.

Ogień

Stopień Trudności	Temperatura płomienia
3	świeca (oparzenia pierwszego stopnia)
5	pochodnia (oparzenia drugiego stopnia)
7	palnik (oparzenia trzeciego stopnia)
9	palne substancje chemiczne
10	roztopiony metal
Obrażenia	Rozmiar płomienia
1 SO	pochodnia; część ciała poparzona
2 SO	ognisko; połowa ciała poparzona
3 SO	pożar; całe ciało poparzone