

## **Gilded Moose Games**

157 Canfield #11 • Milan, MI 48160 • USA

<http://www.hardcoreroleplaying.homestead.com>

© 2001 Gilded Moose Games. All Rights reserved.

## **Gilded Moose Games**

157 Canfield #11

Milan, MI 48160

USA

<http://www.hardcoreroleplaying.homestead.com>

email: [hardcoremoose@yahoo.com](mailto:hardcoremoose@yahoo.com)

© 2001 Gilded Moose Games. All Rights reserved. Reproduction without the written consent of the publisher is expressly forbidden.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

Printed in the USA

## **Credits**

Game Design: Scott Knipe

Additional Material: Scott Hayden

Cover Art: Graham Gerrard Mackenzie-Pilot

Interior Art: Graham Gerrard Mackenzie-Pilot,

Sarra Mackenzie-Pilot,

James West

Layout and Typesetting: Matthew Gwinn

## **Tłumaczenie**

Tomasz Misterka

[tm@runy.net.pl](mailto:tm@runy.net.pl)

## **Gilded Moose Games**

157 Canfield #11 • Milan, MI 48160 • USA

<http://www.hardcoreroleplaying.homestead.com>

© 2001 Gilded Moose Games. All Rights reserved.

## Spis treści

Wstęp.....	3
Gra w Heroiczną Tragedię.....	3
Epickie opowieści.....	3
Dawca Pierścienia.....	3
Co Otrzymujesz?.....	4
Czego nie dostajesz?.....	4
Czego potrzebujesz do gry?.....	4
Tworzenie Postaci.....	5
Pierwszy Krok.....	5
Przeznaczenie Bohatera.....	5
Pasje.....	6
Tworzenie Bohatera w praktyce.....	7
Początek Twojej Sagi.....	7
Rzucanie Run.....	8
Rzucanie run: Co to jest?.....	8
Pojęcia związane z Rzucaniem run.....	8
Kiedy wykonuje się rzucanie run?.....	8
Jak zrobić rzucanie run?.....	8
Interpretacja rzutu run.....	9
Zasada minimalizacji złego losu.....	9
Zasada maksymalnego wyzwania.....	9
Zasada tragicznych komplikacji.....	9
Zasada tragicznych urozmaiceń.....	9
Zasada znaczącego złego losu.....	9
Zasada Czarnych Chmur.....	10
Rozszerzone Rzuty Runiczne.....	10
Sukces i Porażka.....	10
Praktyka rzucania runami.....	10
Rywalizacyjny rzut runami.....	11
Rozszerzony Rywalizacyjny Rzut runami.....	11
Blokujące kamienie.....	11
Walka.....	11
Uzbrojenie.....	12
Wyniszczające przeznaczenie.....	13
Przywileje.....	14
Co przywileje mogą zrobić?.....	14
Jak długo przywileje trwają?.....	14
Rozmiary i kształty przywilejów.....	14
Tworzenie przywilejów.....	14
Zasada Tragicznego Wydarzenia.....	15
Usuwanie Przywilejów.....	15
Inwestycja w Pasje.....	15
Przywileje i Tworzenie Bohatera.....	16
Rozwój Bohatera.....	17
Przeciwnicy.....	18
Sigurd.....	19
Tworzenie Bohatera.....	19
Historia Sigurda.....	20
Tworzenie Legendy.....	21
Założenia Historii.....	22

## Wstęp

**WYRD** jest grą typu rpg (fabularną), która używa innowacyjnej mechaniki zwanej „rzucaniem run”. Do tego celu używane są „kamienie” z symbolami, które są losowane i na ich podstawie określana jest przyszłość bohatera. Część innowacyjna zaczyna się gdy zaczynasz usuwać poszczególne kamienie z worka; Możesz obserwować wtedy jak życie twojego bohatera staje się coraz bardziej ograniczone i zmierza do nieuchronnego końca, zgodnie z przeznaczeniem.

Oto jest cały charakter, gry jaką jest **WYRD** – świat mitów północy. Oczywiście, **WYRD** może być użyty aby opowiedzieć każdy rodzaj historii, niemniej jego specyfika jest dostosowana do opowiadania sag o bohaterach uwikłanych w swe przeznaczenie i niestrudzenie walczących z nim wbrew wszelkim przeciwnościom. Oto wspaniały świat, pełen niezbadanych miejsc, wyzwań i czekający na ich odkrycie. Jeśli potrzebujesz pomocy... sięgnij po Beowulfa, Pierścień Nibelungów, lub jakąkolwiek pozycję z mitologii północy. Obejrzyj Trzynastego Wojownika, w skrajnym wypadku choćby Eryka Wikinga – nawet on może być dobrym przykładem na przygodę w systemie **WYRD**.

## Gra w Heroiczną Tragedię

Jeśli to czytasz, mam nadzieję iż wiesz już czym są gry RPG. Wiesz, że polegają na opowiadaniu sobie nawzajem opowieści, mniej więcej tak jak czyni się to przy ognisku, aczkolwiek z zasadami, które dodatkowo je organizują. Wiesz również, że gry te każą zazwyczaj identyfikować się ze specyficzną postacią, którą prowadzisz i której zachowaniem kierujesz. Typy dostępnych postaci zależą od rodzaju historii, jaki jest opowiadany. **WYRD** nie jest inny. W tym wypadku, będziesz miał przyjemność kierować poczynaniami bohaterów z mitów skandynawskich, na miarę Beowulfa lub Sigurda.

Bohaterowie systemu **WYRD**, niestety różnią się od postaci w większości systemów RPG. Dokładnie tak jak opisano to w mitach Północy, mają tragiczne przeznaczenie. Żyją w trudzie, na świecie obfitującym w niebezpieczeństwa – na ziemi przeklętej od chwili stworzenia aż po jej kres w strasliwym kataklizmie. Nic dziwnego, że sami są związani z własnym przekleństwem przeznaczenia i jedynym pytaniem, na które nie ma odpowiedzi jest jak okrutnie los ich doświadczy. **WYRD** odpowiada na to pytanie.

## Epickie opowieści

**WYRD** jest o jeszcze jednej rzeczy – o opowieści. Większość systemów RPG traktuje opowieść jako drogę od jednego etapu do drugiego... W systemie **WYRD**, jest tylko ta droga. Dobra opowieść, trzymająca w napięciu, wymaga i heroizmu i nieszczęścia. **WYRD** jest pomyślany tak, aby oba te elementy występowały po równo a gdy już wszystko zostanie opowiedziane, Twój bohater spotyka swój koniec, tak jak jest to ukazane we wszystkich dobrych, Skandynawskich eposach.

Oczywiście, niektórzy w tym miejscu zapytają - „Skoro nie mogę wygrać, po co grać?” Odpowiedź jest prosta, ponieważ nie jesteś w tej grze swoim bohaterem. Aby pomóc w rozdzieleniu gracza od jego postaci, wyobraź sobie, że jesteś... Skaldem. Skald jest poetą... bajazerem, osobą, która zbiera i ponownie opowiada historie o wielkich bohaterach i to właśnie jest rola, jaką odgrywasz w tej grze. Gdy bohater odnosi sukces w czymś wielkim, Ty decydujesz, czym było to wydarzenie. Gdy spotyka go coś strasznego, to ty decydujesz jak obeszło się z nim przeznaczenie. Mimo iż Twój bohater cierpi, Ty nadal masz za zadanie stworzenie jak najpiękniejszej pieśni i największego napięcia.

Skald stoi w prostym kontraście wobec Bohatera: Tam gdzie Bohater nie ma wyboru wobec własnego przeznaczenia, Skald jest sędzią wszystkiego, co mu się może przydarzyć.

**WYRD** wyposaża graczy w moc aktywnego uczestnictwa w opowieści, w przeciwieństwie do wielu systemów, gdzie aktywnie opowiada jedynie mistrz gry, zaś gracze jedynie reagują na zaistniałe sytuacje. W pierwszym momencie może wydać się to dziwne, ale spróbujcie... Wkrótce zasmakujecie w wyzwaniach i możliwościach, jakie ten system oferuje.

## Dawca Pierścienia

Powyższy rozdział sugeruje, że wszyscy gracze są Skaldami, aczkolwiek nie jest to pełna prawda. Jeden z nich musi wziąć na siebie rolę „Dawcy Pierścienia” (DP). W historiach takich jak Beowulf, Dawcą Pierścienia jest określany władca, zwłaszcza jeśli jest znany ze swej szczodrości i stanu posiadania. Ten opis świetnie objaśnia rolę Dawcy Pierścienia w systemie **WYRD**.

Większość systemów RPG ma pozycję zbliżoną do Dawcy Pierścienia, w większości nazywaną jako „Mistrz Gry” (MG). Z jednej strony Dawca Pierścienia wypełnia część funkcji klasycznego MG, jednak istnieją również znaczące różnice.

Po pierwsze Dawca Pierścienia nie jest główną osobą opisującą świat gry. W wielu systemach, gracze zależą od Mistrza Gry, który opowiada o większości wydarzeń na świecie, stawia przed nimi wyzwania, jedynie pytając o reakcję. W **WYRD** jest inaczej. Skaldowie (gracze) są właśnie od opisanego świata. Dawca Pierścienia, może sugerować im zbiegi okoliczności i przeploty akcji, które wydadzą mu się interesujące... i które chciałby głębiej poznać. Najprostsza drogą do zobrazowania tej relacji, jest myślenie o nim jak o władcy zasiadającym w „długim domu” w wiekach wczesnego średniowiecza. Jako władca, chciałby usłyszeć historię, tak więc zwołuje najlepszych Skaldów do siebie. Rzuca od

siebie garść sugestii, dotyczących opowieści i postaci bohaterów, o których chciałby usłyszeć i pozwala Skaldom na samodzielne zagłębienie się w baśń... (oczywiście aby nie przeszkadzali sobie nawzajem, wprowadzone są pewne proste zasady). I tak jak znużony władca, którym jest, Dawca Pierścienia wciąż przerywa Skaldom, sugerując bieg wydarzeń, wypadków które uzna za ciekawe, nawet idąc tak daleko, że czasem opowiada co czynią przeciwnicy bohatera...

Tym jest dla Ciebie Dawca Pierścienia. I znów odwrotnie niż w typowym RPG, gdzie gracze są niejako na audyencji u Mistrza Gry, tu Dawca Pierścienia słucha swoich graczy.

## **Co Otrzymujesz?**

W tych zasadach, otrzymujesz podstawowy system do grania, stworzenia własnego bohatera do opowieści, oraz prowadzenia go ścieżką chwały. Dodatkowo dostajesz przewodnik, w postaci epickiej przygody Sigurda, przetransformowany do systemu **WYRD** przez uznanego nauczyciela **WYRD** Scotta "Skippy" Heydena. Rozdział o Sigurdzie nie tylko pokazuje przykład stworzenia bohatera i prowadzenia z jego użyciem opowieści, lecz również obrazuje rodzaj „mini-układu”, ilustrując wiele dróg, wedle których można grać w **WYRD**.

## **Czego nie dostajesz?**

Nie dostajesz pełnych zasad **WYRD**. Nie zobaczysz informacji dla Seidhr (czarowników) w tym prostym przykładzie, ani opcji dla trzech różnych metod grania w **WYRD** (Mitycznej, Epickiej i Historycznej). Nie znajdziesz też rozdziału o Dawcy Pierścienia, który opisuje jego rolę i wiele opcjonalnych zasad, którymi może się posłużyć aby urozmaicić grę w **WYRD**. Na koniec, nie znajdziesz aktualnych opisów i porad do gry (aczkolwiek Sigurd częściowo je ujawnia).

Wszystkie te rzeczy się pojawiają, gdy **WYRD** zobaczy swoją drukowaną, pełną wersję; To co tu dostajesz, jest jedynie na zaostrenie apetytu.<sup>1</sup>

## **Czego potrzebujesz do gry?**

- Woreczka jednolitego koloru, w którym może się łatwo zmieścić około 15 kulek
- 30 elementów (w dwóch kolorach, po 15 w każdym) – dobrze by było, gdyby miały mniej więcej jednakowy kształt i wielkość.
- Kilka kawałków papieru i ołówki
- Dobrego znajomego lub więcej (dowolna ilość od jednej do 4-5 osób jest dobrą ilością, aczkolwiek może być i więcej osób)
- Te zasady
- Wyobraźnię.

---

<sup>1</sup> Niestety na ile wiem Wyrd nie ukazał się drukiem. Od Scotta Knipe mam pozwolenie na tłumaczenie systemu i jego dalszy rozwój, więc bramy świata stoją otworem (przypis tłumacza)

## Tworzenie Postaci

Zanim zaczniesz grać w **WYRD**, musisz mieć Bohatera, który jest wart opowieści o nim. Każda Saga opisuje losy wspaniałego Bohatera: Beowulf, Pierścień Nibelungów, Saga o Volsungach – wszystkie opisują wielkich Bohaterów. Jeśli potrzebujesz inspiracji, weź którąkolwiek z tych historii i przeczytaj kilka rozdziałów. Wkrótce będziesz w nastroju do grania w **WYRD**.

Ok, jesteś już gotów do stworzenia pierwszej postaci w **WYRD**. Zanim zaczniemy budować wokół niej tragedię, najpierw powinieneś zapoznać się z kilkoma cechami Bohaterów:

- **Bohaterowie są przeklęci.** Mogą być Bohaterami, ale ciąży nad nimi fatum, tak jak i nad nami. W świecie, gdzie nawet bogowie mają przepowiedziany swój koniec, jaki wybór ma bohater? Jego historia nie jest o Nornach ani o tworzeniu własnego przeznaczenia; jest o doświadczeniu tego przeznaczenia i odkryciu co dla niego zgotował los.
- **Bohaterowie mają pasję.** Oto różnica między Bohaterem a zwykłym człowiekiem – mają swoją pasję i to ona stawia ich ponad przeciętność, dostają w ten sposób więcej od losu ale zarówno dobra jak i zła. Żyją, walczą, kochają tak, jakby nie było jutra – i w rzeczywistości, może go nie być. Oczywiście Pasję Bohatera, mogą być instrumentami, jakimi posługują się Norny, ale są również narzędziami dla Skaldów. To poprzez ich realizację odkrywa się ich los - **WYRD**.
- **Bohaterowie mają skomplikowane związki z rodziną.** Bohaterowie niemal zawsze są członkami heroicznej rodziny. Sigurd jest synem Volsunga, którego imię sławi tytuł „Sagi o Volsungach”. Beowulf jest synem Ecgtheowa i wnukiem Hrethela, obaj byli możnymi panami i bohaterami, rządzącymi się swoimi prawami. Te powiązania rodzinne są widoczne nawet wśród bogów, gdzie Odyn jest spokrewniony niemal z każdym z Asów. Być może przeznaczenie Twojego Bohatera będzie powiązane nie tylko z nim samym, ale z przeznaczeniem jego rodu.
- **Bohaterowie są powiązani relacjami ze swoimi ludźmi.** Ludzie towarzyszący bohaterom często są krewniakami rodziny. Beowulf byłby nikim bez Geata. Oddał wszystko swoim ludziom a oni w zamian oddali mu się w zupełności. Ludzie potrzebują silnych przywódców. Nie ważne czy będzie ona wynikała z rangi, pozycji społecznej albo zdobytego przywództwa. Bohater nade wszystko jest przywódcą. Jak nam pokazuje Beowulf – ludzie bez przewodnika, są zdani na łaskę swych wrogów. Być może twój Bohater będzie właśnie obrońcą i wyzwolicielem ludzi?
- **Bohaterowie są związani z ziemią.** Midgard jest trudnym ale pięknym światem i Bohaterowie są żyjącym tego przykładem. Mogą być niepokonani i wielcy jak grzbiety najwyższych gór. Mogą być zimni i ostrzy jak zimowa zawieja. Mogą być niewzruszeni i groźni jak lodowiec. Mogą też być mroczni i tajemniczy jak żelazny las. Jakimi aspektami obdarzysz swego Bohatera – zależy od Ciebie.

## Pierwszy Krok

Na początku musisz się zastanowić jaką historię chcesz opowiedzieć. Może to być wszystko – przygoda, romans, tragedia, nawet komedia, tak długo jak długo będzie osadzona w klimatach północy. Następnie musisz wymyślić, o kim będzie ta opowieść; to będzie Twój Bohater, którego stworzysz. Jeśli masz jakiś zamysł po pytaniach postawionych w poprzednim rozdziale, możesz mieć właśnie dobry trop do stworzenia postaci i historii o niej.

Jeśli nie, spędź nieco czasu nad tą książką, zwracając uwagę na sugestie dotyczące świata i układu w jakim żyją bohaterowie. Coś z tego powinno Cię zainspirować. Rób notatki i rysunki. Gdy będziesz gotów, wróć tutaj aby stworzyć postać.

Dobrym pomysłem jest stworzenie dodatkowych postaci wspierających Bohatera, tak samo jak kilku przypadków losowych, które mogą być ciekawymi spotkaniami. **WYRD** pozwala graczom dodawać szczegóły takie jak te do opowieści, czasem jako część wydarzenia dla Dawcy Pierścienia, a czasem jako elementu niezależnego. Posiadanie kilku pomysłów przygotowanych dodatkowo, pomaga w płynnym prowadzeniu gry i daje dodatkową zabawę.

## Przeznaczenie Bohatera

"**WYRD**" jest germańskim słowem na przeznaczenie. W dziewięciu światach mitologicznej Skandynawii, każdy posiadał swoje przeznaczenie **WYRD** stworzone dla niego w chwili urodzin przez trzy Norny: Urd, Verdandi, and Skuld. **WYRD** jest grą o odkrywaniu, co dla naszego Bohatera przygotowały.

Aby to zobrazować, **WYRD** używa worka wypełnionego kamieniami w dwóch różnych kolorach. Jeden z nich reprezentuje Heroizm a drugi Tragedię. W miarę toczenia się opowieści, kamienie są wyciągane z worka, determinując w jaki sposób Heroizm i Tragedia doświadczają Bohatera. To jest nazywane ciągnięciem run. Po pewnym czasie wszystkie kamienie zostaną wyciągnięte z worka, odkrywając przeznaczenie i (bywa) czasami wręcz w sposób definitywny. Gdy ostatni kamień zostanie wyciągnięty, Saga się kończy.

Ciągnięcie kamieni z woreczka jest czymś więcej niż tylko tworzeniem przypadkowego rozwoju akcji. To nie tylko narzędzie opowieści, choć zdecydowanie nim jest. To jest cecha Bohatera, w taki sam sposób jak Siła czy Zręczność są jego cechami w innych grach. To najważniejszy atrybut Bohatera. Od jego ustawienia zaczniemy, ponieważ wpływa na

wszystkie aspekty gry.

Aby zdeterminować przeznaczenie Bohatera, włóż odpowiednią ilość kamieni do swojego woreczka. Trzydzieści kamieni, po piętnaście każdego koloru, jest dobrą ilością dla typowego Bohatera, ale możesz zmniejszyć lub zwiększyć tę ilość w zależności od tego czy chcesz opisać dłuższą czy krótszą historię. Jedyne co jest tu istotne obecnie, to identyczna ilość kamieni Heroizmu i Tragedii.

Gdy tylko umieścisz kamienie w woreczku, część z nich musisz wyjąć. Dziesięć jest dobrym punktem startowym, dla Bohatera systemu **WYRD**, ale znowu... możesz wziąć więcej lub mniej – w zależności od tego jak wiele pasji przewidujesz dla swojego bohatera (poniżej jest opisane jak wyciągnięte kamienie wpływają na pasje). To co jest istotne, to losowość wyciągniętych kamieni. Odlóż te kamienie na bok, wkrótce ich będziesz używał.

Teraz zerknij na swój woreczek – jest wypełniony kamieniami. Losowym zestawem Heroizmu i Tragedii. To jest przeznaczenie Twojego Bohatera. Zawiera w sobie jego historię – Twoją historię, bo to Ty ją opowiesz.

## Pasje

Poza przeznaczeniem, drugim wiodącym atrybutem Bohatera są pasje. Możesz się zastanawiać gdzie się podziały cechy takie jak Siła czy Zręczność – to proste, nie istnieją w tym systemie. W Midgardzie, siła jest bezużyteczna jeśli nie masz odwagi jej użyć. Słaby może miłością dokonać tego, czego nie osiągnie siłacz, który nie ma motywacji.

Idąc dalej... nie ma zamkniętego zestawu „Pasji”. Pasje każdego Bohatera są inne – niektóre, częstsze (Odwaga), inne rzadsze (Obowiązek wobec władcy). Poniżej jest lista przykładowych Pasji, ale służyć ma jedynie zobrazowaniu czym Pasje są a czym nie. Nie są umiejętnościami, cechami czy zdolnościami. Są emocjami, nadziejami, snami, zasadami, wyzwaniem i... wadami, przywarami. Ustal je tak jak chcesz; Powinny pasować, do opowieści, którą zamierzasz snuć. Patrząc na poniższe przykłady pasji, zobaczysz, że są podzielone na dwie grupy – Heroiczne i Tragiczne. Jest to oczywiście powiązane z kamieniami znajdującymi się w Twoim woreczku.

Warto pamiętać tutaj iż nie można wprowadzić prostego rozróżnienia na „dobre i złe” dla Bohatera. Wielu Bohaterów zginęło na skutek swej wielkiej miłości do kogoś lub czegoś... podobnie nienawiść, będąca pasją tragiczną, jest bardzo silnym motywatorem, wielu działań.

Podział pomiędzy pasje Heroiczne i Tragiczne jest wprowadzony na potrzeby stworzenia Bohatera, na zasadzie Heroiczne, to pasje które chcielibyśmy widzieć u bohatera pozytywnego, a tragiczne to w potocznym rozumieniu, słabości.

Zapoznaj się teraz z poniższą listą pasji (i pamiętaj, że jest tylko przykładowa)

Przykładowe Pasje Heroiczne	Przykładowe Pasje Tragiczne
zasady	tchórzostwo
odwaga	nienawiść (do kogoś)
dzielność	złośliwość
miłość (do kogoś)	niepanowanie nad sobą
grzeczność	zawiść (wobec kogoś)
uczuciowość	zazdrość (o kogoś)
miłosierdzie	okrucieństwo
sympatyczność	srogość
charyzma	nieuczciwość
samodzielność	chwiejność zachowań
sprawiedliwość	zakłamanie
lojalność (wobec kogoś?)	spiskowanie
zobowiązanie/służba (wobec kogoś?)	arogancja
błyskotliwość	awanturnictwo
tajemniczość	niecierpliwość
cierpliwość	szaleństwo

Teraz możesz wybrać Pasje, swojego Bohatera. Weź kamienie, które wcześniej wylosowałeś i spójrz na nie. Każdy kamień Heroiczny, może posłużyć do:

- Wybrania nowej Heroicznej pasji, ze startową wartością 1
- Dodania 1 do istniejącej Heroicznej Pasji.

To samo wykonaj z kamieniami Tragicznymi, dla Pasji Tragicznych.

Gdy tylko to zrobisz, usuń kamienie z gry – są uznane za pochowane w kurhanie. Nie będą już w niej brały udziału.

### Inne rzeczy, które możesz zrobić z kamieniami

Kamienie, które wybrałeś mogą być użyte nie tylko do dobrania Pasji. Poniżej jest kilka opcji, które możesz wziąć pod uwagę gdy tworzysz bohatera.

- Możesz stworzyć Bohatera mniej podlegającego pasjom, zostawiając kilka kamieni i zwracając je do woreczka.

- Możesz dołożyć przyjaciół, naśladowców lub kochanków jako część pomysłu na bohatera. To nic nie kosztuje tak długo jak są oni jedynie kolorytem lub dają jedynie kosmetyczne przewagi Bohaterowi. Rozdział przykładowy pokazuje jak tworzyć przyjaciół i inne postacie, które dają dodatkowe bonusy Bohaterowi.
- Możesz przypisać swojemu Bohaterowi magiczne przedmioty lub specjalne umiejętności – i znów rozdział przykładowy pokaże jak to zrobić.

## ***Tworzenie Bohatera w praktyce***

To, w jaki sposób przydzielisz kamienie do Pasji, zależy od ciebie, ale by mieć szansę na naprawdę heroiczne postawy, potrzebujesz mieć daną pasję na wysokości 5 kamieni lub więcej. Dobrze zbudowana postać posiada jedną pasję na wysokim poziomie (5+) i dwie lub trzy o niższej wartości. To pozwala na naprawdę wielkie chwile, zarówno tragiczne jak i heroiczne, ale również zapewnia bohaterowi i jego Skaldowi coś... na czym może się oprzeć gdy ryzykuje wszystkim i nie jest to decyzja oparta na mądrości.

## ***Początek Twojej Sagi***

Zanim zaczniesz grać, pozostało jeszcze parę końcowych detali, które trzeba wykonać:

- **Imię.** Powinieneś zacząć z odpowiednio Heroicznym i po skandynawsku brzmiącym imieniem. Jeśli masz kłopot z wymyśleniem go, zerknij do sugerowanych eposów – znajdziesz tam wiele imion, które mogą Cię zainspirować.
- **Klasa społeczna.** Skandynawski Bóg – Heimdall odbył swego czasu po Midgardzie podróż, odwiedzając ludzi. Stworzył wtedy trzyklasowy podział Skandynawskiej społeczności - niewolników, wolnych chłopów i jarłów. Twój bohater prawdopodobnie będzie jarłem – większość sag opowiada o dokonaniach wojowników wyższego stanu, ale nie jest to wymagane. Opowieść o niewolniku poszukującym Walhalli może być równie zajmująca i ciekawa.
- **Stwórz pierwsze dziesięć wersów swojej Sagi.** Podczas gry, każdy kamień, który jest pochowany w kurhanie, w jakiś sposób odciska się na karcie twego Bohatera jako zdanie lub więcej. Taki wpis jest określany jako werset. Na końcu przygody wersety powinny dać się odczytać jako rodzaj historii – oto jest Saga o Bohaterach. Gdy zaczynasz grę, z dziesięcioma pierwszymi kamieniami, musisz napisać pierwsze 10 wersetów natychmiast. Więcej informacji jak je pisać, znajduje się w rozdziale „Rozwijanie Bohatera”

# Rzucanie Run

Stworzyłeś już Bohatera, teraz czas aby opowiedzieć jego historię. W jaki sposób ona się potoczy, zależy od wielu czynników: Sugestii Dawcy Pierścienia, akcji innych Bohaterów, których losy opowiadają inni skaldowie oraz... losu Bohatera. Dalsze rozdziały wytłumaczą, subtelności interakcji z innymi graczami, tak aby opowiedzieć dobrą sagę. Ten rozdział jest natomiast o przeznaczeniu Bohatera i w jaki sposób używasz swych Pasji by je odkrywać.

## Rzucanie run: Co to jest?

Rzucanie run, w terminologii systemu **WYRD**, jest sytuacją, gdy Skald sięga do swego woreczka, wyjmując kilka kamieni i interpretuje wydarzenie, opierając się na wyciągniętym losie. Reprezentuje to dawną sztukę dywinacji – ciągnięcia i interpretacji magicznych losów oznaczonych runami, które odkrywały Bohaterom bezpośrednie przeznaczenie. Najlepiej interpretować to jak grę, odgrywaną przez Skaldów, gdy próbują wspólnie snuć opowieść, mając nadzieję na zadowolenie znudzonego i zniechęconego władcy. Tym bardziej, że tego typu rozrywka faktycznie istniała; Na północy grano w wiele różnych gier, aby zabić czas podczas długich i mroźnych zim, a różnokolorowe koraliki i szklane elementy o niejasnym zastosowaniu często są znajdowane w wykopaliskach Wikingów. Przypadek? Zanim przedyskutujemy mechanikę rzucania run, ważne jest zrozumienie kilku pojęć.

## Pojęcia związane z Rzucaniem run.

Jak już wiesz, posiadasz **woreczek**, który mieści w sobie **przeznaczenie (WYRD)** Bohatera. Gdy wyjmujesz z niego kamienie aby dokonać rzucania run, ułóż je w jednym miejscu (najlepiej w jakimś **naczyniu**). Gdy ukończysz swój wers, kamienie z tego **naczynia** wracają do woreczka, poza jednym układanym na osobnym **stosie**. Czynność tę powtarzasz, dopóki woreczka nie opuści ostatni kamień. Ten ostatni trafia do **kurhanu** (w którym są już kamienie użyte do tworzenia postaci, oraz w ew. poprzednich **cyklach**). Być może w chwili obecnej nie ma to dla Ciebie sensu, ale w miarę poznawania dalszych zasad, zrozumiesz ideę tych czynności.

**Werset** jest abstrakcyjną jednostką czasu: to jest czas, który Skald potrzebuje aby zinterpretować rzucanie run. Werset jest kompletny, gdy kamienie z **naczynia** trafiają z powrotem do woreczka, z wyjątkiem jednego, pozostawianego na **stosie (i powiększającego stos)**.

**Scena** jest kolejną abstrakcyjną jednostką czasu: to czas w grze, związany z pewnym miejscem i/lub akcją.

**Cykl** jest związany z mechaniką gry i zaczyna się, gdy pierwszy kamień jest wyjmowany z woreczka, a kończy gdy ostatni kamień łąduje w **kurhanie**. Po zakończeniu cyklu, kamienie pozostające na **stosie**, wracają do **woreczka**.

## Kiedy wykonuje się rzucanie run?

Rzucanie run, jest dokonywane gdy dalsze losy bohatera stają pod znakiem zapytania. Najczęściej zdarza się tak, gdy któryś z graczy (najczęściej Dawca Pierścienia) stawia utrudnienie lub przeszkodę na ścieżce Bohatera, ale to Skald wybiera czy dokonuje spontanicznego rzucania run, aby przejąć kontrolę narracyjną nad opowieścią. Bez względu na to czy zgodnie z założeniem, czy spontanicznie – rzucanie run zawsze jest dokonywane w ten sam sposób.

## Jak zrobić rzucanie run?

Rzucanie run jest proste; Skald wyjmuje odpowiednią ilość kamieni z **woreczka**, ukazując je wszystkim. Te kamienie są odkładane w **naczyniu** i interpretowane przez Skalda. Najważniejszą czynnością rzucania run, jest kierowanie się Pasjami. Oznacza to Pasję, która najbardziej się nadaje do sytuacji naszego bohatera, w chwili rzucania run. To jest chwila rozsądzenia i uwagi. Zazwyczaj to Skald deklaruje, której z Pasji użyje do interpretacji rzutu, ale Dawca Pierścienia może zasugerować inne rozwiązanie. Jeśli istnieje niezgoda między Skaldem i Dawcą Pierścienia, to dawca Pierścienia decyduje ostatecznie. Jeśli Bohater nie posiada pasji, która w sposób naturalny nasuwa się do rozwiązania problemu, używa się Pasji ostatnio używanej przez Bohatera. Rzucając losy, Skald zawsze ciągnie ilość kamieni równą poziomowi Pasji przewodzącej rzutowi.

Heroiczne Wydarzenia	Tragiczne Wydarzenia
Bohater wykonuje proste zadanie/rozwiązuje mniejszy problem...1 kamień Bohater wykonuje typowe zadanie/rozwiązuje standardowy problem 2 kamienie Coś nieoczekiwanego ale pozytywnego się wydarza...2 kamienie Bohater wykonuje trudne zadanie/rozwiązuje duży problem... 3 kamienie Bohater wykonuje niemożliwe zadanie lub niemal nierozwiązywalny problem ... 4 kamienie Bohater dokonuje legendarnego wyczynu... 5 kamieniami Bohater używa jednego ze swych przywilei.	Bohater doświadcza mniejszego niepowodzenia...1 kamień Bohater doświadcza nieprzyjemnego niepowodzenia...2 kamienie Bohater doświadcza średniego niepowodzenia...3 kamienie Bohater doświadcza dużego niepowodzenia...4 kamienie Bohater doświadcza niewyobraźalnych kłopotów...5 kamieni Bohater usuwa jeden ze swych przywilei.



## **Interpretacja rzutu run**

Masz już w ręce wybrane kamienie w dwóch kolorach. Część z nich reprezentuje Heroizm, a część Tragedię. Cóż to oznacza dla gry? - Wszystko. To ty jesteś Skaldem i ty opowiadasz tę historię i tak jak Norny przędą przeznaczenie ludzi, od Ciebie zależy jak ułożą się elementy Heroizmu i Tragedii w ciekawe wydarzenie (lub całą ich serię). Zaczynaj od myślenia o tych kamieniach jak o monetach, za które możesz „kupić” wydarzenia. Im więcej ich posiadasz, tym więcej masz środków do wpływania na historię. Możesz wykorzysta je aby stworzyć kilka małych wydarzeń, albo wydać je na nieco większe. Jeśli nie masz pomysłu, możesz z ich pomocą stworzyć jedno pochłaniające wszystko wydarzenie. To zależy od Ciebie i sensu opowieści.

Powyżej znajduje się tabelka z przykładowym kosztem w kamieniach wydarzeń konkretnego typu. Oczywiście należy ją traktować jako przybliżoną.

## **Zasada minimalizacji złego losu**

Gdy interpretujesz wydarzenie i wydajesz kamienie, jest możliwe dla Skaldów aby wydać więcej kamieni tragedii niż posiadają w swoim naczyniu. Naczynie symbolizuje po prostu minimum złego losu jaki może spotkać bohatera w danym rzucie runicznym. Dawca Pierścienia nigdy nie powinien ograniczać Skalda, który pragnie postawić przed bohaterem prawdziwe wyzwanie. Ponadto, to właśnie zły los jest tym, co tworzy wielkość Bohatera.

## **Zasada maksymalnego wyzwania**

Podobnie jak zasada minimalizacji złego losu, zasada maksymalnego wyzwania daje Skaldom możliwość modyfikacji ich naczynia. Pozwala ona na wydanie mniejszej ilości kamieni Heroizmu, niż ta, którą aktualnie posiadają. Po prostu w naczyniu jest maksymalna ilość szczęścia jakie może spotkać Bohatera.

## **Zasada tragicznych komplikacji.**

Jak zauważyłeś, powyżej kamienie heroizmu są wydawane aby z sukcesem ukończyć zadanie, ale tragiczne kamienie nie muszą być wydawane aby zapewnić „porażkę”. To dlatego, że porażka jest wpisana w nieużycie kamieni do zapewnienia sukcesu. W zamian za to Tragiczne kamienie są używane aby zapewnić komplikacje, przeszkody i zawirowania losu Bohaterowi, ponad i poza zwykłą porażką. W skrócie – mamy wszystko aby zapewnić naszemu Bohaterowi dobrą tragedię i dramatyczne zwroty akcji.

## **Zasada tragicznych urozmaiceń**

Czasami spotkasz Skalda, który wydaje swoje kamienie Tragedii na urozmaicenia – wydarzenia, które tak naprawdę nie dotyczą Bohatera.

Klasycznym przykładem jest wydanie tragicznego kamienia z wygłoszeniem sentencji „*Włócznia Wulfgara wyślizgnęła się mu z rąk spadając na dno klifu.*” Całkiem dobry „wypadek”, póki nie stwierdzisz, że włócznia Wulfgara była tylko ozdobnikiem, bo ważną dla niego bronią jest miecz, cały czas pozostający bezpiecznie w pochwie.

Niektóre urozmaicenia są w porządku, dodają kolorytu do historii a to ona jest najważniejsza, jednakże jeśli Skald zaczyna przesadzać, obławowując bohatera przedmiotami i towarzyszami, których następnie bohater będzie mógł „wyrzucić” Dawca Pierścienia musi wkroczyć do akcji. Może się to skończyć różnie – począwszy od zabronienia danego zachowania, a skończywszy na ukaraniu Skalda. Najlepszym jednak wyborem jest... obrócenie tych urozmaiceń przeciwko Skaldowi.

Kontynuując powyższy przykład, włócznia Wulfgara jest teraz na dnie klifu, jako rezultat tragicznego wydarzenia. Wydarzyło się to po raz trzeci tego samego wieczoru i Dawca Pierścienia zaczyna się nudzić brakiem wyobraźni Skalda. Przy kolejnym wydarzeniu, decyduje się więc na wkroczenie.

„*Gdy Wulfgar przekroczył most nad przepaścią, wielki dzik wypadł wprost na niego z krzaków. Wulfgar musi odeprzeć atak dzika ale bez swojej włóczni, nie ma przy sobie broni, która mogłaby go utrzymać w bezpiecznej odległości od klów bestii. Skald ciągnie losy dla Wulfgara, ale dodajesz jako Dawca Pierścienia dodatkową karę w postaci jednego kamienia tragedii, za stratę włóczni.*”

## **Zasada znaczącego złego losu**

Podobnie do wypadków z nic nieznaczącymi wydarzeniami, czasami Skald stawia przed Bohaterem zadania zgodne z ilością punktów Tragedii i... natychmiast je rozwiązuje za pomocą kamieni Heroicznych. Takie użycie kamieni jest zabronione.

Skald, który chce postawić przeszkodę na drodze swego Bohatera, może to oczywiście zrobić, ale właściwą drogą będzie wtedy użycie pierwszego rzucania run do postawienia wyzwania i kolejnego rzucania run, do jego rozwiązania.

## **Zasada Czarnych Chmur**

Zdarza się, że chcesz aby Twój Bohater, odniósł sukces w jakimś przedsięwzięciu i nie odczuł na sobie piętna tragedii. Jest to możliwe. Zasada Czarnych Chmur pozwala Ci zignorować jeden lub więcej tragicznych kamieni, wyciągniętych z rzutu. Ciemną stroną takiego postępowania jest to, że Dawca Pierścienia pilnuje jak wiele kamieni Tragedii nie zostało użytych przez każdego ze Skaldów i może ich użyć aby „urozmaicić” opowieść w dowolnym momencie podczas gry – nawet podczas walki aby otoczyć bohatera.

W skrócie oddajesz prawo narracji tragicznymi momentami swojemu Dawcy Pierścienia, w zamian za niezakłóconą niczym chwilę chwały.

Zapamiętaj, że kamienie te nie są nigdzie trzymane; Wracają do woreczka na końcu rzutu jak zwykle. To Dawca Pierścienia jest odpowiedzialny za zapamiętanie ich bądź zanotowanie i... wydanie gdy będzie to dla niego wygodne.

## **Rozszerzone Rzuty Runiczne**

Czasami przeznaczenie sprzysięga się przeciwko tobie i zwykle ciągnięcie run, nie daje Ci wystarczająco dużo kamieni aby wykonać, to co musisz. W takim wypadku używa się rozszerzonego ciągnięcia. Rozszerzone ciągnięcie wygląda tak jak zwykle, niemniej najpierw wydajesz już posiadane kamienie Heroiczne i Tragiczne (najlepiej zanotować ich ilość na kawałku papieru), zakończ swoje ciągnięcie tak jakbyś wydał wszystkie kamienie, jeden z nich odkładając na stertę a pozostałe do woreczka. Teraz wykonaj kolejne ciągnięcie. Kamienie z tego ciągnięcia mogą być dodane do wcześniejszego zapewniając Ci więcej kamieni, z których budujesz wydarzenia.

**W praktyce nie ma limitu jeśli chodzi o rozszerzanie rzutów runicznych, niemniej Dawca Pierścienia powinien uważać i ostrożnie wydawać pozwolenie na dodatkowe ciągnięcia.** Jest to zwłaszcza istotne przy dynamicznych rozszerzonych rzutach.

Każde dodatkowe ciągnięcie wymaga jednego kamienia odłożonego na stertę, i **wszystkie tragiczne kamienie ze wszystkich ciągnięć** powinny się znaleźć na koncie Bohatera.

## **Sukces i Porażka**

Najprościej jest patrzeć na rzuty runiczne jak na prostą mechanikę determinującą sukcesy i porażki, ale to znacznie więcej niż się na pierwszy rzut oka wydaje. To potężne narzędzie opowieści, pomyślane jako pomoc dla Skaldów do tworzenia ciekawych sytuacji i dla Bohaterów do przekraczania barier dostępnych śmiertelnikom.

Nie ma potrzeby aby czekać z ciągnięciem losów aż bohater natknie się na przeszkodę.

**WYRD** zachęca do bardziej aktywnego wejścia w narrację. Zawsze gdy opowiadana Saga traci napięcie, parę, nie jesteś pewien, w którym kierunku pójść lub co Bohater winien uczynić, zrób nieplanowany rzut runami i pozwól aby kamienie były Twoim przewodnikiem.

## **Praktyka rzucania runami**

Być może brzmi to dziwnie, ale gdy kamienie po rzucie wracają do woreczka, z naczynia, należy je nieco wymieszać. To zapewnia losowość w kolejnych wyborach. Zapobiega też wyciągnięciu przez Skaldów tego samego zestawu kamieni w kółko na okrągło. Jeśli tak się zdarza, dobrze jest dać woreczek Dawcy Pierścienia, aby go lepiej wymieszał.

## Rywalizacyjny rzut runami

Rywalizacyjny rzut runami następuje wtedy, gdy jeden Bohater popada w konflikt z innym, lub ze swoim Adwersarzem. W takim wypadku każdy Skald lub Dawca Pierścienia deklaruje swoją intencję dla najbliższego wersu. Dawca Pierścienia decyduje, które Pasje z rywalizujących stron będą przewodnimi i Skald, którego Bohater ma najwyższy poziom dla swojej Pasji przewodniej wykonuje rzut runami. Pozostali Skaldowie nie wykonują rzutu runicznego (a Dawca Pierścienia nigdy nie robi rzutu runicznego, ponieważ Adwersarze nie posiadają pasji).

Zdarzyć się może, że dwóch lub więcej Skaldów ma taką samą wysokość Pasji przewodniej. W takim wypadku wszyscy oni wykonują rzut runiczny. Skald, który wyciągnął najwięcej kamieni Heroizmu wygrywa i zatrzymuje swój zestaw do interpretacji. Pozostali Skaldowie zwracają swoje losy do woreczka (z wyjątkiem jednego kamienia, który łąduje na stosie).

Gdy rzut runiczny został wykonany, jego rezultat jest interpretowany. **Tu właśnie następuje różnica, między zwykłym rzutem. Skald, który wygrał rzut interpretuje jedynie kamienie Heroiczne. Skald rywalizacyjny (lub Dawca Pierścienia, w wypadku Adwersarza) decyduje zaś o kamieniach Tragicznych.** Dla zachowania równowagi, wszystkie rywalizacje są traktowane z zasadą maksymalnego wyzwania. W związku z tym, również zasada minimalnej Tragedii nie ma zastosowania.

Jeśli podczas rywalizacyjnego rzutu jest więcej niż dwóch rywali, skaldowie, którzy nie wykonywali rzutu runicznego mogą zdecydować między sobą, jak chcą wykorzystać kamienie Tragedii. Jeśli Dawca Pierścienia jest „rywalem” jak również dwóch lub więcej skaldów, Dawca Pierścienia automatycznie otrzymuje prawo interpretacji kamieni Tragicznych.

Jeśli rywalizacyjny rzut runami staje się bardziej skomplikowany niż zwykła rywalizacja między Bohaterem a jego oponentami, powinien być podzielony na mniejsze rywalizacje. Ustalenie porządku, w myśl którego będą rozstrzygane, jest załatwiane poprzez porównanie Pasji i zezwolenie aby wyższe Pasje rozstrzygnęły nim będą to robić niższe. W wypadku równowagi, obie strony wykonują swoje rzuty. Skald o większej ilości Heroicznych kamieni rozwiązuje swoją rywalizację jako pierwszą, pozostali zatrzymują swoje kamienie, czekając na własną kolej.

Jeśli wielu Bohaterów walczy w tej samej rywalizacji (typowy przykład, z tym samym przeciwnikiem – głównym Adwersarzem), każdy z Bohaterów z Pasją przewodnią wyższą niż pozostali wykonuje rzut runiczny. Zajęty walką rywal, nadal ma możliwość tworzenia wydarzeń przeciwko każdemu z Bohaterów (z użyciem kamieni Tragicznych, które wyciągnęli).

Jeśli zajęty walką rywalem jest Bohater, który ma najwyższą Pasję Przewodnią – to on jako jedyny ciągnie losy i wykonuje rzut runiczny.

## Rozszerzony Rywalizacyjny Rzut runami

Rywalizacyjne rzuty runami, często przeradzają się w rozszerzone rzuty runami, gdy ścierający się rywale zaczynają tworzyć wielką dramatyczną scenę. Przykładem jest, gdy wielu adwersarzy potrzebuje mnóstwo kamieni do obrony.

**Rozszerzone rywalizacyjne rzuty runami** są rozstrzygane tak jak typowe rozszerzone rzuty runami, z wyjątkiem tego iż rywale muszą mieć możliwość wydania wszelkich kamieni jakie otrzymają zanim przejdą do kolejnego rzutu. Nie jest wymagane od wszystkich rywali zatrzymanie kamieni ani zgoda na rozszerzenie rzutu; Jeśli jeden Skald lub Dawca Pierścienia wybierze zachowanie kamieni, dla przyszłego rzutu i tak długo jak rywale pozostaną w konflikcie, z pozostałymi rzut runiczny automatycznie powinien zostać rozszerzony.

## Blokujące kamienie

Podczas rywalizacyjnego rzutu runami i tylko podczas niego, Bohater lub Adwersarz może wydać kamienie aby zredukować albo usunąć efekty zdarzeń stworzonych przez innych? Taka czynność nazywa się blokowaniem. Podczas blokowania, mają zastosowanie następujące zasady:

- blokujący kamień może zablokować jedynie kamień przeciwnego typu. Heroiczne kamienie blokują Tragiczne, Tragiczne kamienie blokują Heroiczne.
- Gdy następuje blokowanie wydarzenia lub przywileju, blokujący skald (lub Adwersarz) musi mieć możliwość rozegrania w całości rozliczenia kamień za kamień. Jeśli nie może, żadne blokowanie nie może mieć miejsca. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest blokowanie obrażeń.
- Podczas blokowania obrażeń, możliwe jest częściowe zablokowanie. Każdy wydany kamień może skasować kamień przeciwnego typu. Nie jest niezbędne zablokowanie całości wydanej na wydarzenie.

## Walka

Midgard jest miejscem niebezpiecznym. Został stworzony poprzez rozlew krwi i taki stan trwa cały czas. Na takie wydarzenie i możliwy koniec również nasz Bohater musi być gotów.

Walka w systemie **WYRD** jest rozstrzygana rywalizacyjnym rzutem runicznym, w taki sposób jak każdy rzut runiczny ale sposób w jaki kamienie mogą być użyte jest ograniczony paroma zasadami.

- Kamienie mogą być zachowane (na rozszerzony rzut rywalizacyjny);
- Wydane by kupić tragiczny specjalny przywilej dla twojego oponenta;
- Wydane by usunąć przywilej z Twojego oponenta albo użyte by blokować kamienie wydane przez Twojego oponenta.

Aby „zabić” adwersarza (co jest rodzajem przywileju), musisz zebrać wystarczająco dużo kamieni Heroicznych aby opłacić koszt tego, że usuniesz go z gry. Zabicie Bohatera jest praktycznie niemożliwe; Znacznie lepiej jest zaważyć go mnóstwem Tragicznych przywilejów, czyniąc go nieefektywnym i zmuszając do wycofania się.

## Uzbrojenie

Wiele się mówi o wyposażeniu Bohaterów w różnych Sagach Midgardu. Błędem by było pominąć kilka słów o broni i zbroi, dostępnej dla nich.

Nawet jeśli ich zalety są relatywnie niewielkie – to jest w końcu gra o Bohaterach a nie o ich zabawkach.

Obrażenia (wyszczególnione na liście broni) powinny być rozpatrywane jako równowartość dodatkowych kamieni właściwego typu, które mogą zostać użyte aby zainicjować Tragiczny przywilej na przeciwniku. Ten dodatek może być zastosowany tylko na rywalu, który jest aktualnym celem kamieni w danym wierszu. Bohater lub Adwersarz nie może użyć „kamieni obrażeń” aby zainicjować zdarzenie w rywalizacji, bez wydania dodatkowo przynajmniej jednego realnego kamienia w połączeniu z nimi. Kamienie obrażeń nie kumulują się podczas rozszerzonego rzutu na rywalizację. Mogą jedynie być użyte od wersetu do wersetu i obrażenia nie wykorzystane podczas wersetu są stracone. Ochronne współczynniki (wyszczególnione na liście zbroi) mogą być traktowane jako dodatkowe kamienie, właściwego typu, mogą być również użyte do blokowania kamieni przeciwnika. Te kamienie mogą być jako jedyne użyte do blokowania tragicznych przywilejów lub zamiarów usunięcia adwersarza z gry. W przeciwieństwie do kamieni obrażeń, nie muszą być łączone z „normalnym kamieniem” (ochrona działa pasywnie)

Zauważ, że opisy broni i zbroi opisują obrażenia w przeliczeniu na werset. To oznacza że w całym wersecie, gdzie są użyte dodatkowe kamienie, mogą być one wspomniane w rywalizacji. Nie są one dokładane do każdego ataku daną bronią, lub do każdego odbicia od zbroi, a gdy coś takiego się dzieje, nie dają więcej dodatków aż do następnego wersetu. W skrócie – dodatek od broni lub zbroi dostaje się w wersecie tylko raz.

Zauważ również, że zbroja nie chroni przeciwko samodzielnie wyzwolonym kamieniom tragedii, jakie mogą wystąpić poza rywalizacyjnym rzutem runami.

### Broń i Zbroja

**Małe Bronie** – sztylety, czekany, pałki etc. – dają niewiele jeśli chodzi o efektywność w walce, dodają 1 punkt obrażeń / wers

**Standardowe Bronie** – miecze, topory, włócznie, młot bojowe etc. – zapewniają 2 dodatkowe punkty obrażeń / wers

**Wielkie Bronie** – miecze dwuręczne, topory bojowe, cepy etc. – zapewniają trzy dodatkowe punkty obrażeń / wers ale nie wolno jednocześnie używać tarczy.

**Zbroje Skórzane**, zawierają skórznie, pikowane kaftany etc. - dają jeden punkt obrony / wers

**Zbroja płytowa, luskowa lub pierścieniowa**, zapewnia 2 punkty obrony / wers. Nie ma nic lepszego niż tego typu zbroja w całym Midgardzie.

**Tarcze** chronią dodatkowym punktem obrony, przed obrażeniami, ale nie wolno jednocześnie z nimi używać Wielkich Broni

## Wyniszczające przeznaczenie

Kluczowym pomysłem w systemie **WYRD** jest jego nieuchronne dążenie ku końcowemu przeznaczeniu. Wszystko w Midgardzie zmierza do wyznaczonego odgórnym przeznaczeniem straszliwego końca – nawet bogowie. Twój bohater, nie jest tu wyjątkiem, a mechanika rzutów runicznych pomaga w symulacji tego.

Saga, którą opisujesz jest odmierzana na kilka sposobów – jednym z nich jest cykl. Cykl reprezentuje okres w życiu określony przez wyjęcie wszystkich kamieni z woreczka losów Twojego Bohatera. Gdy dokonujesz rzutu runami, kładziesz kilka kamieni na Twoim naczyniu. Gdy werset jest skończony, wszystkie wracają bezpiecznie do woreczka, z wyjątkiem jednego. Ten jeden jest odkładany na stercie. Rodzaj kamienia odłożonego na stercie powinien być tym, który dominował w rzucie runami. Jeśli było tyle samo Heroicznych i Tragicznych kamieni, możesz wybrać, który z nich odłożysz na stertę.

Każde rzucanie run, oznacza odłożenie jednego kamienia na stercie i zabezpieczenie go przed ostatecznym losem jaki spotyka ostatni kamień wyjmowany w cyklu. Ostatni kamień wyjmowany z worka jest bowiem zawsze grzebany w kurhanie. Ten kamień znika z gry na zawsze, ukazując kolejny krok Twojego Bohatera ku jego końcowi. Gdy cykl jest zamknięty i ostatni kamień jest pogrzebany w kurhanie, wszystkie kamienie z Twojej sterty wracają do woreczka.

Nowy cykl się zaczyna.

Może nadejść dzień, gdy cykl się zakończy. Twój ostatni kamień zostanie pogrzebany w kurhanie i nie zostanie już żaden na stercie, który mógłby wrócić do worka. Tego dnia Twój bohater spotyka swoje przeznaczenie i jego Saga się kończy. Napiszesz wtedy ostatni werset mu poświęcony, chwając jego czyny i... stworzysz nowego Bohatera.

## Przywileje

Przywileje są tymi zewnętrznymi zdarzeniami, które pomagają lub powstrzymują twojego Bohatera, mogą być przyjaciółmi lub wrogami, błogosławieństwami lub przekleństwami, lub przedmiotami magicznymi. Wiele Sag opiera się na przeklętym pierścieniu, będącym w posiadaniu Bohatera, jego ślepej miłości do nieosiągalnej panny, lub zacieklej wrogości jaką żywi do swego znieawidzonego rywala. Twoje przywileje mogą być nawet wyolbrzymienie Twoich Pasji. Poniżej znajdziesz zasady pozwalające na operowanie przywilejami oraz metody ich wprowadzenia do gry.

### Co przywileje mogą zrobić?

Przywileje mogą zmienić niemal wszystko. Mogą zapewnić dodatkowe punkty Pasji, uruchomić twoje specjalne umiejętności, najpotężniejsze mogą dać Ci nawet część władzy nad losem Twojego Bohatera, np. pozwalając na wybranie konkretnych kamieni z Twojego worka. Twoja wyobraźnia i potrzeby są jedynymi ograniczeniami.

### Jak długo przywileje trwają?

Przywileje zazwyczaj utrzymują się przez okres jednej sceny, podczas której zostały zainicjowane. Oczywiście Dawca Pierścienia może zarządzić, że trwają tak krótko jak werset albo tak długo jak cały cykl... Mogą się stać też trwałe, jeśli wydasz na nie podwójną cenę ich normalnego kosztu.

### Rozmiary i kształty przywilejów

Przywileje mogą przyjmować wiele form. Poniżej wymieniamy te najpowszechniejsze.

- **Przedmioty:** magiczne lub zwykłe – zazwyczaj jest to element ekwipunku, który pomaga lub przeszkadza Bohaterowi
- **Ludzie:** przyjaciele i wrogowie, również mogą być przywilejem. Gdy są obecni, dają Bohaterowi korzyści lub przeszkadzają mu, w zależności w zależności od kwalifikacji jakie posiadają.
- **Warunki:** To fizyczne aspekty Bohatera, niemożliwe do opisanego Pasjami. Przykładowo to, że Bohater jest silny jak tur, skutkuje dodatkowym bonusem przy obrażeniach. To iż jest chory albo zatruty, powoduje dodatkowe problemy.
- **Czary:** czary bez względu na to, czy są przekleństwami, czy błogosławieństwem, są magicznym odpowiednikiem Warunków. Niewrażliwość Sigurda na zwykłą broń była zaklęciem (które otrzymał podczas kąpieli w krwi smoka), podobnie jak jego umiejętność rozumienia mowy ptaków.

### Tworzenie przywilejów

Przywileje są tworzone jako wydarzenia, poprzez normalne ciągnięcie losów. Najpierw musisz zaanonsować wprowadzenie przywileju do gry. Opisać jaki rodzaj przywileju to będzie: przyjaciel, przedmiot, broń, magiczna umiejętność etc. Dawca Pierścienia musi zatwierdzić twoje losowanie. Jeśli nie będzie pewien, że sytuacja pozwala na to, może unieważnić losowanie.

Gdy Dawca Pierścienia da pozwolenie na wprowadzenie przywileju do gry, możesz wykonać zwykłe ciągnięcie losów. Cena przywileju to jeden kamień odpowiedniego rodzaju – Heroiczny dla przynoszących korzyści, Tragiczny dla osłabiających. Tragiczne kamienie są dla tych, którzy osłabiają Bohatera, plus cena za ich elitarność. Jeden kamień reprezentuje coś, przedmiot, osobę lub miejsce, coś co ma minimalny wpływ na grę. Może być to zwykła broń, osoba z poufną informacją, lub cokolwiek, czego gracz potrzebuje. Ponieważ cena jest niewielka, niewielki jest również wpływ na grę, takiego elementu. Elitarność jest tym, co czyni zwykłe rzeczy specjalnymi. Niektóre przedmioty mogą mieć ukryte bądź nieznanne elitaryzmy. Jeśli Skald opíše a DP zatwierdzi, może zatwierdzić w danym przedmiocie nawet ukryty zestaw kamieni różnego typu, definiowanych jako Elitaryzmy przywileju, które mogą być wykorzystane jako dodatkowe punkty w późniejszej grze. Te kamienie nie są nigdzie składowane. Wracają do worka lub na stertę jak zwykłe, ale ich wartości są zapisywane na karcie postaci i mogą być wykorzystane do nabycia elitarności w późniejszym czasie. W ten sposób można symulować wiele różnych efektów, począwszy od magicznych przedmiotów, z tajemniczymi mocami, aż do przyjaciół, którzy pojawiają się niespodziewanie rzucając nowe światło na Pasję w późniejszej grze.

Dawca Pierścienia musi zatwierdzić każdą z Elitarności, zakupionych za pomocą tych „kamieni”.

Skald może również chcieć „zaczarować” przywilej, z jakiegoś powodu w grze (np. chcąc dodać nowe Elitarności do przywileju). Zrobienie tego następuje w taki sam sposób jak tworzenie nowego przywileju, z pominięciem wstępnego kosztu jednego kamienia (ponieważ dany przywilej już istnieje). Nowy rzut run jest wykonywany i kamienie otrzymane w nim, mogą być użyte do rozszerzenia przywileju. Cena rozszerzenia istniejącego przywileju, jest równa cenie wprowadzanych elitarności, plus cena istniejących elitarności. Zauważ, że zasada tragicznego wydarzenia nadal ma zastosowanie.

Przykładowo, Sigurd ma magiczny miecz, Balmung. Jego początkowy koszt, to dwa kamienie heroizmu, jeden za przedmiot i jeden za Elitarność (+2 do obrażeń). Skald decyduje, że nadszedł czas na rozwinięcie mocy miecza. Chciałby aby dodawał również odwagi w walce, dając Sigurdowi +2 do jego Pasji. To Elitarność za dwa kamienie oraz jeden kamień za istniejącą już Elitarność.

Musi również nadpłacić na tragiczne wydarzenia trzy kamienie, aby otrzymać rozszerzenie. Jeśli w przyszłości, z jakiegoś powodu Skald Sigurda będzie chciał nadal rozszerzać to ostrze, będzie to go kosztować trzy kamienie plus cena dodatkowego rozszerzenia.

Heroiczne Elitarności	Tragiczne Elitarności
<p><b>1 kamień elitarności:</b> +1 do pasji lub +2 do obrażeń lub +2 do obrony lub widzenie w ciemności etc.</p> <p><b>2 kamienie elitarności:</b> Latanie lub oddychanie pod wodą etc.</p> <p><b>3 kamienie elitarności:</b> Zmiana kształtu, Łaska Urd (używając konkretnej akcji wybierasz dodatkowy jeden kamień Heroiczny ze swojego worka).</p> <p><b>4 kamienie elitarności:</b> ochrona przed wszelkimi broniąmi lub ignorowanie zbroi przeciwnika</p> <p><b>5 kamieni elitarności:</b> łaska Norm (czyniąc rzucanie run, wybierzesz automatycznie dodatkowy kamień Heroizmu)</p>	<p><b>1 kamień elitarności:</b> -1 do pasji lub -2 do obrażeń lub -1 do obrony lub słaby wzrok</p> <p><b>2 kamienie elitarności:</b> Ślepotą</p> <p><b>3 kamienie elitarności:</b> Niechciana zmiana kształtu lub niełaska Urd (przy wykonywaniu konkretnego typu akcji, dołóż jeden tragiczny kamień ze swojego worka)</p> <p><b>4 kamienie elitarności:</b> Wszystkie bronie zadają podwójne obrażenia lub zbroja nie zapewnia żadnej obrony</p> <p><b>5 kamieni elitarności:</b> Niełaska Norm (gdy wykonujesz rzucanie run, musisz wybrać jeden dodatkowy kamień Tragedii ze swojego worka)</p>

## Zasada Tragicznego Wydarzenia

Zasada Tragicznego Wydarzenia, mówi że zanim jakikolwiek przywilej może zostać zainicjowany w grze, musi nastąpić przeszkoda, przeciwnik lub problem do pokonania. Jeśli takie wydarzenie nie istnieje w aktualnym momencie gry, musi powstać poprzez wydanie kamieni Tragicznych aby zaspokoić tę zasadę. To dobra droga do wydania kamieni tragedii, które wylosowałeś podczas tworzenia przywileju, zwłaszcza jeśli nie chcesz otrzymać przywileju związanego z dodatkowym przekleństwem.

Gdy rozpoczynasz Tragiczne Wydarzenie, musisz wydać co najmniej tyle Tragicznych kamieni aby wyrównać Heroiczne kamienie wydane na przywilej. Nie posiadanie wystarczającej liczby Tragicznych kamieni, nie jest problemem, wystarczy użyć zasady minimalnego wyzwania.

Zasada Tragicznego wydarzenia zakłada, że będziesz tworzył przywilej z kamieni Heroicznych, ale niektórzy Skaldowie, z powodów podtrzymania dramaturgii, mogą budować przywileje, składające się z Tragicznych kamieni (np. tworząc przeklęty przedmiot albo wrogich przeciwników dla Bohatera). W takich wypadkach, Skald może wydać Heroiczne kamienie z rzutu runami, w najlepszy sposób jaki uzna za stosowny, ponieważ przywilej sam w sobie jest Tragicznym Wydarzeniem.

## Usuwanie Przywilejów

W dowolnej chwili podczas gry, Skald lub Dawca Pierścienia może usunąć tragiczny przywilej (generalnie przywilej ale pierwszeństwo ma tragiczny) z gry, poprzez użycie odpowiedniej ilości kamieni Heroicznych, równych całkowitemu kosztowi kamieni (Heroicznych lub Tragicznych), użytych do stworzenia go. Skald musi zapewnić tu pewną narrację aby wytłumaczyć zniknięcie lub zniszczenie Przywileju.

Przywileje oznaczone jako trwałe, mogą być usunięte z gry poprzez wydanie połowy kosztu, wydanego na ich stworzenie. Są usuwane wtedy na okres sceny, póki Skald nie zatwierdzi ich całkowitego usunięcia, poprzez wydanie ilości kamieni Heroicznych równych całkowitemu kosztowi stworzenia Przywileju.

Heroiczny przywilej (stworzony całkowicie z kamieni Heroicznych) może być usunięty w dowolnym momencie bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

## Inwestycja w Pasję

Skald może wybrać jako formę tworzenia przywilejów rozszerzanie pasji Bohatera. Aby to zrobić, musi wybrać Pasję (w normalnych warunkach, nowa pasja jest dobierana – patrz rozwój Bohatera), która specyficznie odpowiada Przywilejowi. Taka pasja jest zwana „Zainwestowaną Pasją”

Plusem takiego wyboru jest to, że przywilej taki nie może być łatwo usunięty lub wyeliminowany z życia Bohatera. Zrobienie czegoś takiego jest możliwe poprzez zapłacenie całkowitej ceny przywileju, plus ilości kamieni równej wielkości „Zainwestowanej Pasji”. Co więcej, jeśli Przywilej kiedykolwiek zostanie zlikwidowany z właściwości Bohatera, otrzymuje on automatycznie dodatek do „Zainwestowanej Pasji” równy kosztowi Przywileju. Trwa ten stan, póki przywilej nie zostanie odzyskany co jest równoznaczne z powrotem „Zainwestowanej Pasji” do pierwotnej wartości.

Słabą stroną „Inwestycji w Pasję” jest to, że gdy Przywilej jest używany, Zainwestowana Pasja jest traktowana jako Przewodnia Pasja, dla wszystkich związanych rzutów runicznych.

Dopóki nie będziesz miał czasu na wymyślenie Pasji jako fragmentu Twojego Bohatera, będziesz ograniczony do ciągnięcia jednego lub dwóch kamieni, podczas używania przywileju.

## ***Przywileje i Tworzenie Bohatera***

Przywileje mogą być używane aby dodać nieco kolorytu do nieco płaskiej postaci. Masz tu możliwość przykrojenia Twojego Bohatera do swojej wizji, więc czemu tego nie wykorzystać? Czyżbyś czuł żal, że **WYRD** nie posiada współczynnika typu siła? Stwórz zatem Cechę zwaną „Silny jak niedźwiedź”, która da Ci dodatkowe obrażenia. Chcesz mieć broń, podobną do Sigfridowego pogromcy smoków? Zrób ją, używając zasad Przywilejów i Elitarności. Chcesz mieć wojownika - Casanowę? Zrób mu miłosne zainteresowania. Wszystko jest możliwe z tymi zasadami. Zauważ, że każde Przywileje, jakie dasz swojemu Bohaterowi podczas Tworzenia, są wolne od zasady Tragicznego Wydarzenia.



## Rozwój Bohatera

Jak już wiesz, nadchodzi czas gdy kamienie są całkowicie usunięte z gry, spoczywając w kurhanie Twego bohatera. Część jego życia minęła i zbliżył się o krok do Walhalli. To symboliczna podróż Bohatera przez życie, jego własne osiągnięcie szczytu aby spotkać się z przeznaczeniem. Jest to również symboliczny wzrost Bohatera jako osoby. Za każdym razem, gdy kamień opuszcza worek, musisz dodać nową linię do sagi o Twoim Bohaterze. To droga, która opowiada o jego przygodzie. Jeśli kamień był Heroiczny, opisujesz moment chwały, jeśli Tragiczny, musisz opisać nieszczęście jakie go spotkało. Dodatkowo jeśli kamień był Heroiczny, możesz dodać 1 do Heroicznej Pasji, zacząć nową Heroiczną Pasję na poziomie 1 lub zredukować Tragiczną Pasję o jeden. To samo dotyczy kamieni Tragicznych. Pasje, które zostały zmodyfikowane lub stworzone muszą być zaznaczone w jakiś sposób w napisanych wersetach.

## Przeciwnicy

Przeciwnicy są specyficznym rodzajem Przywilejów; Reprezentują wrogów i antagonistów dla Bohaterów, z którymi Ci ostatni się mierzą, częstokroć w fizycznej walce. Większość Przeciwników jest tworzonych przez Dawcę Pierścienia, ale Skald może zapowiedzieć ich jako wrogów dla własnego Bohatera (albo w wypadku rywalizacyjnego rzutu runami, jako wrogów dla innych Bohaterów).

Przeciwnicy są tworzeni jak zwykle przywileje, z Elitarnościami jakie wydają się właściwe. Poniżej znajduje się kilku przykładowych przeciwników, każda Elitarność jest wypisana z jej kosztem w kamieniach i całkowita wartość jest podsumowana (jest to suma obrażeń i/lub kamieni które muszą być wydane aby usunąć przeciwnika z gry).

<b>Wielki Wurm</b>
Elitarności: Moc Smoka (+4 Obrażenia na Wers, 2 kamienie) Skóra Smoka (+4 Ochrony na Wers, 2 kamienie) Niechęć Norn (2 tragiczne kamienie są automatycznie dokładane do każdego losowania Bohatera, podczas spotkania z Wurmą, 10 kamieni) Płomienny oddech (jeśli Wurm tego chce, jakiegokolwiek tragiczne wydarzenie lub kamienie wydane na usunięcie go z gry mogą być zaaplikowane jego wszystkim przeciwnikom w bezpośrednim zasięgu, 4 kamienie) Całkowity koszt: 19 kamieni
<b>Grendel</b>
Elitarności: Straszna Siła (+6 Obrażeń na Wers, 3 kamienie) Gruba skóra (+2 do Ochrony na Wers, 1 kamień) Niewrażliwość na Broń (ataki przeprowadzone bronią nie czynią mu szkody, 4 kamienie) Całkowity koszt: 9 kamieni
<b>Lodowy Gigant</b>
Elitarności: Gigantyczna Siła (+6 obrażeń na Wers, 3 kamienie) Zbroja i Gruba skóra (+6 do Ochrony na Wers, 3 kamienie) Niechęć Norn (1 tragiczny kamień jest automatycznie dokładany do każdego rzutu runami, podczas spotkania z gigantem, 5 kamieni) Całkowity koszt: 12 kamieni

# Sigurd

By Scott Heyden

W tym rozdziale zbadamy legendę o Sigurdzie, jednym z bohaterów Nibelungów. Opiszemy go w terminologii gry, i zaprezentujemy sposób na stworzenie podobnych bohaterów tego typu.

Uwaga: Pieśń Nibelungów jest epickim poematem, którego autor jest nieznany. Zawiera historie, które są mieszaniną elementów historycznych i mitologicznych. Zostały opowiedziane w kilku wersjach, włączając w to operę Wagnera, „Pierścień Nibelungów” i poemat Williama Morrisa, O Sigurdzie Volsungu. Większość adnotacji do tekstów została oparta na tłumaczeniu znalezionym w Berkeley Digital Library SunSITE, z użyciem licentia poetica użytej dla płynności i jasności opowieści.

Sigurd jest prototypicznym Bohaterem Epickim. Jest silny, piękny, czarujący i w całości odpowiada obrazowi wojownika. Jest również arogancki, złośliwy i skupiony na sobie. Zaletą tego jest to, że mam szeroki materiał do wykorzystania aby zdefiniować taką postać do gry **WYRD**. Aby zacząć tworzyć podobną do Sigurda postać, muszę zacząć od wymyślenia początku historii... Posiłkując się tekstem z Nibelungów, wybrałem zabranie wstępu z ich historii, używając go zamiast tworzenia własnego

## Tworzenie Bohatera

Na początku, ja przy każdej postaci do **WYRD**, zaczynam od ciągnięcia. Wypełniłem mój woreczek 20 białymi i 20 czarnymi kamieniami. Po dyskusji z moim Dawcą Pierścienia, zgodziliśmy się, że Sigurd jest nieco silniejszym niż typowy bohater do gry w **WYRD**; Wyciągnąłem 15 kamieni, z następującym efektem:

10 - Heroicznych

5 - Tragicznych

To dobra mieszanka dla tego Bohatera. Tak więc, zaczynając moją historię od Nibelungów, rozpoczynam ją opowieścią o Sigurdzie. Linie wyluszczone są użyte do definiowania atrybutów lub elitarności.

"W kraju zwanym Holandią, dorastało dziecię wielkiego króla (Sigmunt jego ojciec i Sigelinda jego matka), we wspaniałym zamku znanym wszem i wobec.

**Śpiewając o tym bohaterze, jak wspaniale rósł, wolny od kłopotów, posiadający nauczycieli.** (+1 Wdzięk)  
(Heroiczny kamień)

**Wspaniale mu się trafiło. Tak wiele królestw w których może się wykazać w walce i pojedynkach.** (+1 Chęć rywalizacji)(Tragiczny kamień)

**Bogate damy kochały go i ubóstwiały; Z zapalem, który go cechował nadal trenował swe umiejętności.** (+1 Odwaga)(Heroiczny kamień)

Ludzie podziwiali go, wiele kobiet chciało by rzucił na nie choć okiem.

**Nasycony podziwem otaczającym go, młody książę był aż nadto świadom ogólnego podziwu, jaki budził.**  
(+1 Arogancja)(Tragiczny kamień)

**Osiągnął w końcu umiejętności, gdy niezrównanie władał bronią. Czując się pewnie w pojedynkach i turniejach.**  
(+1 Odwaga)(Heroiczny kamień)

**Ponieważ jego rodzice nadal żyli, ich najdroższy syn, nie chciał jeszcze wkładać na swe skronie korony, ale chętnie zostałby władcą władającym własnym księstwem i broniącym go przed innymi jak odważni rycerze, budzący strach.**

(+1 chęć rywalizacji)(Tragiczny kamień)

Wkrótce zapragnął również zaznać miłości. Towarzysze i przyjaciele radzili mu aby zastanowił się nad trwałym związkiem, który powinien być jego celem. Wtedy zaś odważny Sigurd rzekł „Zatem wybieram Kriemlindę, wspaniałą damę Burgundii, za jej piękność nad miarę”.

**"To było wszem i wobec znane, żaden władca nie był wystarczająco silny ani bogaty aby zdobyć miłość tej wielkiej królowej."** (+1 Arogancja)(Tragiczny kamień)

(Sigmund i Sigelinda) chcieli odwieść swojego syna od tego zamiaru. „Nie wrócisz” powiedział król, „więc będę nieszczęśliwy jeśli taka Twoja wola i postaram się ją spełnić, najlepiej jak umiem. Król Gunther, brat Kriemlindy ma wielu dzielnych ludzi. Jeśli nie będzie nawet nikogo prócz Hagena, dzielnego rycerza, być może on w swej dumie, która mnie przeraża, wystąpić o rękę tej niewiasty.”

**Sigurd odrzekł: "Czy to powinno mnie powstrzymać? Czego nie mogę otrzymać od nich po przyjaźni, to wezmę siłą. Mogę ich pokonać i w pojedynku i ilością ludzi i ziemi."** (+1 Arogancja)(Tragiczny kamień)

Na to ojciec mu odrzekł, "Nie podobają mi się twe słowa; Od dawna znam Gunthera i Gernota. Siłą nikt nie zdobywa kobiety, tego jestem pewien."

"Nie taki jest mój zamiar," odrzekł Sigurd, "wojownicy, których wezmę, będą mi towarzyszyć do Renu, jeśliby do walki doszło, w rywalizacji o tę damę. Moja dłoń może ją zdobyć tak samo dobrze – z dwunastoma ludźmi pojedą na ziemię Gunthera.”

Tak Sigurd zwany dzielny, ruszył do dworu Gunthera.

Do króla, Gunthera, o czym wiedzieć trzeba, wielu żądnych przygód rycerzy przybywało, nosili białe półpancerze i

drogie ubiory. Nikt ich nie znał na dworze Burgundzkim. Tym bardziej dziwiło to króla, gdy przybywali. Tedy zdecydował król aby Hagen ze swymi ludźmi przybyli.

„Przychodzą do mego domu wojownicy, których nikt nie zna. Jeśli kiedykolwiek ich widziałeś, zaklinam Cię Hagenie, powiedz mi prawdę.”

„Takoz zrobię Panie”, rzekł Hagen. Podprowadził króla do okna, i wśród wielu gości wypatrzył jednego w stroju podróznym.

**"Chciałbym Ci pokazać, " tak rzekł Hagen, "mimo iż nie widziałem go wcześniej, Sigurda, wieść niesie że może być wojownikiem, mimo młodego wieku, o wielkiej mądrości. (+1 Sława/Reputacja)(Heroiczny kamień)**

**"Z jego ręki, zginął dzielny Nibelung, Schilbung i drugi z Nibelungów. Od tamtej pory dokonał wielu czynów dzięki swej wielkiej sile." (+1 Odwaga)(Heroiczny kamień)**

"Wielu z Nibelungów urodziło się w dzikich górach. Niektórzy mówią, że są pokrewni krasnosłudom. Ten tu bohater Sigurd, widział ich i wędrował po tamtych okolicach. Tak wiele kamieni szlachetnych jest tam, że i sto wozów może na nie nie starczyć. Tak samo wiele jest złota u Nibelungów. Schilbungowie i Nibelungowie miło witają rycerzy; Z jednym z nich Sigurd zawarł układ, odbywając służbę. W zamian, jako strażnikowi dali mu miecz Nibelungów, a usługi które im oddał były wielkie. Poza mieczem, Sigurd zażądał również prawa jako pierworodny do połowy skarbu, czym ich strasznie rozeźlił. "

**"Dwunastu odważnych mężów, z nim było i żadna moc nie była wstanie ich powstrzymać. Wkrótce stanęli do walki i siedem setek wojowników Nibelungów poległo od jego miecza Grama."**

(2 kamienie Heroiczne – Magiczny miecz + 4 obrażenia w walce)

"Ze względu na grozę jaką młody wojownik siał ze swym mieczem i wierną drużyną, wkrótce Nibelungowie złożyli mu pokłon płacąc lenno od swych zamków. Wtedy Sigurd spotkał się z mocarnym karłem Alberichem, który pałał rządzą odwetu za swych mistrzów. Wkrótce miał się przekonać o sile Sigurda, przegrywając z nim sromotnie."

**"Jak dzikie lwy ruszyli towarzysze Sigurda na wzgórze, gdzie pokonanemu Alberichowi Sigurd odebrał płaszcz ciemności"** (3 kamienie Heroiczne – Magiczny płaszcz niewidzialności)

Zobaczmy teraz na jak to sumarycznie wygląda w budowie postaci Sigurda. Biorąc pod uwagę linie, definiujące jego charakterystykę, mam następujące atrybuty:

**Odwaga - 3**

**Wdzięk/Uroda - 1**

**Sława - 1**

**Arogancja - 3**

**Chęć rywalizacji - 2**

Oraz dodatkowo następujące przedmioty:

**Gram** – Magiczny miecz (+4 obrażenia w walce - 2 Heroiczne kamienie)

**Płaszcz Ciemności** – płaszcz niewidzialności (+1 Heroiczny kamień, gdy próbuje być niezauważony - 3 Heroiczne kamienie)

Mój Dawca Pierścienia i ja, zgodziliśmy się na taką interpretację. Oczywiście można to było zrobić na wiele sposobów, niemniej ten pokrywał się z moją koncepcją bohatera z wadami.

Zauważ, że podczas tworzenia, interpretowałem Arogancję i Chęć rywalizacji jako tragiczne kamienie. Gdy zacznę grę mogą one działać na moją korzyść, o ile będę umiał odpowiednio zinterpretować sytuację. Niemniej mój Dawca Pierścienia i ja, stwierdziliśmy, że częściej te cechy będą działały na niekorzyść mojego bohatera, ponieważ będę zmuszany do używania ich w wyzwaniach i w relacjach z innymi ludźmi. Pamiętaj, że gdy robię wybrane akcje, używam atrybutów, których chcę. Gdy staję przed problemem albo spotykam wyzwanie, inni będą rozgrywać je na moich słabościach i strachu.

## **Historia Sigurda**

Teraz opuszczamy na chwilę Sigurda, w chwili ważenia się jego losów. Wrócimy do niego za chwilę. Ponieważ wydałem już moje 15 startowych kamieni, jest kilka punktów w jego legendzie, których mogę użyć jako punkty budowy postaci, ale również jako elementy budowy jego legendy. Gdy zabiłem smoka i wykapałem się w jego krwi, uczyniło mnie to niewrażliwym na normalną broń, ale nie mam już kamieni aby wykonać taką akcję. Musimy to dołożyć do czasu gdy inaczej potoczy się historia. Teraz jestem w ziemi Burgundzkiej. Przybyłem aby zdobyć Kriemlindę, o której słyszałem, że jest najpiękniejszą kobietą na świecie. Co więcej, pasujemy do siebie, ponieważ jestem najlepszym księciem, jaki po tej ziemi kiedykolwiek chodził. Po pierwsze muszę zdobyć zaufanie jej rodziny i przyjaciół – zwłaszcza króla Gunthera.

Ponieważ Gunther zmierza w moim kierunku, użyję mej sławy, zwłaszcza iż zapewne słyszał o mnie. Mój Dawca Pierścienia zgadza się ze mną i ciągnę... ups... kamień Tragedii.

Teraz mój dawca pierścienia zaczyna łączyć wątki... Decyduje, że tak naprawdę to nie sława lecz moja arogancja przekonała mnie, że moja sława mnie wyprzedza. Sugeruje, że powinienem wyjąć trzy kamienie więcej – za ten atrybut. Pech chce, że wyjmuję dwa kamienie Tragedii i Jeden Heroizmu. Rozwiązujemy to w ten sposób:

Po wstępnej prezentacji, rozpocząłem mowę o tym jaki to dostojny i znamienity król jest z Gunthera. Faktycznie, chciałbym aby był tak dzielny jak ja, Jeśli tak, jestem gotów oddać się pod jego rozkazy. Jeśli nie, podbiję jego królestwo a jego zamki i ziemie będą moją własnością. (moja arogancja przemawia w tym wypadku w postaci Tragicznego kamienia). Oczywiście on i jego zausznicy są obrażeni. Staram się załagodzić sytuację, mówiąc mu, że

moja siła utrzyma pokój w jego królestwie. Czy jego armia nie powinna być silniejsza, aby mógł utrzymać pokój łatwiej. To nieco go satysfakcjonuje, niestety Hagen, jego najsilniejszy rycerz, czuje się obrażony, stwierdzając że jedynie pojedynek może rozstrzygnąć spór.

Niestety jeden z innych wasali, Ortwin z Metzu, wyzywa mnie, pytając jakim prawem głoszę takie słowa.

Ponownie staram się zachować pokojowo ale moja arogancja, nie pozwala mi pozostać obojętnym na wyzwanie rzucone przez tak nieznacznego człowieka. Mówię mu „Nie podnoś swej ręki przeciw mnie. Jestem wielkim królem a ty tylko wasalem. Nasze pozycje nie są równe.” Sytuacja zaczyna wymykać się spod kontroli (kolejny kamień Tragedii). W końcu brat króla Gunthera, Gernot występuje i proponuje pojedynek. Jako książę i równy mi, jest w stanie wyzwąć mnie, witając mnie jak równy równemu. Deklaruje, że wszystkie jego ziemie będą moje, aja stanę się jednym z nich. Odprężam się, gdyż o to mi właśnie chodziło, choć mój sposób prezentacji był zbyt pewny siebie. (na to właśnie poszedł kamień Heroiczny)

Ze względu na moje akcje i fakt, że wyjąłem dwa kamienie tragedii, zdobyłem sobie wroga w Ortwinie i Hagenie, który mi nie ufa. Później mogę zdobyć jego zaufanie, ale niesmak z pierwszego kontaktu pozostanie. Moje plany pierwotne legły w gruzach, przez moje własne akcje i wygląda na to, że muszę udowodnić swą wartość zanim spotkam się z piękną Kriemlindą.

## **Tworzenie Legendy**

Historia Nibelungów jest daleka od zakończenia. Jest to prawdopodobnie jedna dziesiąta historii, z wieloma więcej możliwościami. Legenda tworzy się w zależności od tego jak Sigurd przejdzie kolejne stopnie, nim zdobędzie i poślubi Kriemlindę. Poprowadzi armie Burgundów do wspaniałego zwycięstwa przeciw Saxonom, w końcu ujrzy upragnioną Kriemlindę i zakochają się w sobie. Wtedy jednak Gunther wyśle go z kolejną misją. Gunther bowiem słyszał o pięknej i dzielnej wojowniczkę, żyjącej na Islandii. Z Sigurdem, Hagenem i Dankwartem, rozpoczyna podróż aby zdobyć jej miłość. Stawia ona przed nimi zadania, nie chcąc nawet słyszeć o mężczyźnie, który nie pokona jej trzykrotnie. Gunther nie jest dla niej wyzwaniem, ale Sigurd, używający płaszcza Ciemności, zamienia się z Guntherem miejscami i Brunhilda staje się żoną Gunthera. Niestety Sigurd odmawia startu, w którejkolwiek z gier, aby być pewnym, że Brunhilda nie pozna jego wielkiej siły. Zaczyna więc ona sądzić że jest tchórzem i pogardza nim.

Gdy wracają do Worms (grodu Gunthera), Sigurd zapytuje, czy końcowo będzie mógł poślubić Kriemhildę, na co Gunther przystaje. Gdy Brunhilda widzi Kriemhildę i Sigfrida razem, wysmiewa się, że siostra Gunthera wyjdzie za tak marnego mężczyznę. Gunther opowiada jej, że Sigurd jest w rzeczywistości wielkim i silnym królem, i że jest to wystarczająco dobry powód. Brunhilda chce dowiedzieć się więcej, ale Gunther odmawia dalszych wyjaśnień.

Brunhilda nie przyjmuje Gunthera w swym łóżku w noc poślubną. Gdy ten próbuje odzyskać jej względy, podnosi go i wiesz na gwoździu na resztę nocy. Wtedy Gunther odkrywa jaki był udział Sigurda w uwiedzeniu Brunhildy. O osłonie nocy i magicznym płaszczu, gdy Sigurd pokonał siłę Brunhildy podając się za Gunthera. Pokonana, przyjęła propozycję Gunthera. Plan zadziałał ale Sigurd został zraniony w swej dumie, jak tylko mężczyzna może zostać zraniony. W efekcie otrzymuje od Brunhildy jako oznaki zwycięstwa pierścień i gorset, po czym ustępuje Guntherowi aby ten mógł uświęcić swój związek. Pierścień i gorset będą przyczyną upadku Sigurda. Daje on je bowiem swej żonie Kriemhildzie, jako dowody miłości i zapewnienie, że był jej wierny. W późniejszym czasie nadchodzi dzień, gdy żony zaczynają się przechwalać, której z nich mąż jest lepszy.

Konflikt narasta, póki Kriemhilda nie odkrywa, że Sigurd był tym, który nie tylko pokonał Brunhildę wręcz, lecz również sprawił się w jej łóżku. Jako dowód pokazuje Brunhildzie pierścień i gorset. Wściekła Brunhilda biegnie do Gunthera.

Gunther i Sigurd spotykają się, Gunther zmartwiony informacjami o przebiegu walki Sigurda z jego żoną (w tym łóżkowej). Sigurd przeprosza i sam jest zasmucony zbyt długim językiem swojej żony. Obaj zgadzają się aby osądzić swe żony, aby przestrzec pozostałych i zapobiec na przyszłość nieporozumieniom.

Brunhilda, niestety nadal jest zła. Hagen znajduje ją szlochającą, a ona opowiada mu historię, zaś on przyrzeka bronić jej swym życiem. Jest w końcu żoną jego pana i jako takiej jest winien lojalność. Wtedy też stary wróg Sigurda, Ortwin, sugeruje morderstwo Brunhildzie a Hagen i Gernot zgadzają się. Gunther nie wie o tym i zdradziecki plan zostaje przygotowany. Hagen zabija podstępnie Sigurda na polowaniu. Plan się powiódł i Sigurd zostaje zamordowany.

Pamięć o tej historii trwa latami, gdyż Kriemhilda została oddana Etzelowi Hunowi jako żona. W nim znajduje instrument swej zemsty. Jako wielki zdobywca, chce czegoś więcej niż zniszczenia tych, którzy w przeszłości obrazili jego żonę. W końcu wszyscy, którzy zdradzili Sigurda, zostają ukarani ponad miarę na skutek vendetty Kriemhildy i przy użyciu takich samych podstępów jak ich fałszywa przyjaźń, którą zwiedli jej pierwszego męża Sigurda.

Szczęśliwie dla nas, gra fabularna pozwala nam uruchomić pewne elementy historii, ale nie wymaga abyśmy nią podążali dokładnie tak jak została opisana w eposie. Charakter pieśni o Nibelungach zostaje zachowany, postacie ludzkie, wielka miłość i wielka zdrada. Bohaterowie w tej grze są wspaniali w walce, jak prawdziwie epicy wojownicy, ale mają też wielkie wady charakteru. Arogancja i złośliwość są najczęstszymi, choć obok nich mamy Odwagę, sprawiedliwość, rywalizację i lojalność. Honor jest tu bardzo rzadkim elementem, jako że losy postaci kierują ją na rozdroża bez wyjścia.

## **Założenia Historii**

**Przeszłość Hagen:** Charakter Hagen jest nieco skomplikowany. Jest lojalny wobec Gunthera, i co za tym idzie każdego z jego rodziny. Ta lojalność, jest powodem, dla którego przedkłada żonę Gunthera ponad jego siostrę, bez zastanowienia. Nie waha się użyć zdrady aby zabić Sigurda, ale jego motywem jest obrona Gunthera. Zauważ iż Gunther zakazał morderstwa, Hagen dokonuje go mimo to, sądząc iż działa w najlepszym interesie króla i nie zważając na jego protest. Cóż czyni Hagen takim? Może warto zagrać nim, gdy był młody, zanim stał się mistrzem broni u Gunthera, w wieku średnim. Osiąga wszystko co może u Gunthera ale jego wcześniejsze dokonania są wystarczające aby przynieść mu sławę. Niewiele jest powiedziane o jego umiejętnościach, więc można niemal wszystko stworzyć.

**Etzel Hun:** Kolejne wcielenie Attyli, jest to kolejna postać z tajemniczą przeszłością

**Siegmund (ojciec Sigurda):** Wielki wojownik, jego moce i przeszłość są również nieznane

**Drużyna Sigurda:** jeden z dwunastu wojowników, którzy towarzyszyli Sigurdowi do Worms. Co otrzymali po jego śmierci? Wielu służyło nadal Kriemhildzie ponad zwykłą lojalność jaką byli winni Sigurdowi.

Jest wiele innych możliwych postaci, które mogą być odegrane w pieśni o Nibelungach. Najlepsze historie, to te, które tworzysz sam, używając siły epickości jako tła, z unikalną legendą, wymyślaną w miarę opowiadania. **WYRD** jest systemem dającym wolność rozgrywki. Po prostu baw się.